

## ABSTRAK

Skripsi dengan judul **“Ekonomi Kreatif Di Era Milenial Ditinjau Dari Perspektif Ekonomi Islam (Studi Kasus Maraknya Game online Player Unknown’s Battle Grounds Mobile di Tulungagung),”** ditulis oleh Alfian Mardiansah, NIM. 17402163376, Jurusan Ekonomi Syariah, Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam, IAIN Tulungagung, Pembimbing: Dr. Sutopo, M.Pd.

*Player Unknown’s Battle Grounds Mobile* menjadi salah satu *game* yang digemari dalam berbagai kalangan, khususnya dari kalangan generasi milenial. *Game* ini yang merupakan wahana bermain namun disisi lain memiliki nilai ekonomis, yang juga menghasilkan nominal. Maka dari itu, penulis mengkaji dampak *Player Unknown’s Battle Grounds Mobile* dalam sektor ekonomi. Khususnya dalam penelitian ini mengkaji dampak positif *Player Unknown’s Battle Grounds Mobile* bagi masyarakat Kabupaten Tulungagung. Selain itu, pada sisi lain dalam kajian ini yaitu bagaimana ketentuan ekonomi syariah dalam memberikan batasan terkait objek dan subjek jual beli dalam *game* *Player Unknown’s Battle Grounds Mobile*.

Fokus dalam penelitian ini, yaitu: 1) Bagaimana peran permainan *online* dalam upaya peningkatan perekonomian masyarakat Tulungagung?, 2) Apa saja faktor yang memengaruhi permainan *online* dalam peningkatan perekonomian masyarakat Tulungagung?, 3) Bagaimana pandangan ekonomi islam terhadap laba yang diperolah dari hasil tranksasi permainan *online* di Tulungagung?.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian lapangan, yaitu penelitian kualitatif deskriptif yaitu riset yang dilaksanakan untuk mencari fakta yang sebenarnya kemudian data tersebut diolah dan dideskripsikan tentang dampak *game online* dalam peningkatan perekonomian di Tulungagung. Pengumpulan data dalam penelitian ini, dengan menggunakan teknik wawancara, serta didukung dengan observasi dan dokumentasi. Sementara untuk pengambilan informan dipilih dengan model *Snowball sampling* maka jumlahnya dapat ditentukan ketika penelitian berjalan. Teknik analisis data yang digunakan yaitu menurut Miles dan Huberman, meliputi: reduksi data, penyajian data serta penarikan kesimpulan dan verifikasi. Sedangkan teknik pengecekan keabsahan data yang digunakan dalam skripsi ini dilakukan dengan, perpanjangan pengamatan, peningkatan ketekunan dalam penelitian, triangulasi, hingga diskusi dengan teman sejawat.

Hasil dalam penelitian ini, yaitu: 1) Permainan *online* telah diakui oleh pemerintah melalui Perpres Nomor 72 tahun 2015 tentang ekonomi kreatif pada *sub bab* tentang *gamedeveloper* (pengembang *game*), di Tulungagung meski belum menjadi ekonomi dengan hasil yang besar, namun sangat berpotensi. Terbukti dengan adanya traksaksi jual beli *game online*, baik item atau akun, yang dilakukan melalui komunitas atau individual. 2) Beberapa faktor menjadi pengaruh dalam perkembangan *game online* di Tulungagung, diantaranya yaitu: adanya komunitas sebagai wadah, adanya pasar konvensioanl melalui traksasi secara langsung / COD (*Cash on Delivery*), keberadaan sosial media sebagai pasar

aktif. Perkembangan permainan *online* dalam ranah ekonomi di Tulungagung, faktor eksternal atau lebih ke keberadaan pasar menjadi faktor pendukung. 3) Berkaitan dengan penelitian ini, proses jual beli yang sah dalam perspektif ekonomi islam. *Game* yang menghasilkan manfaat dan itu tidak dilarang oleh agama, dari berbagai tahapan hingga penjualan maka itu tidak menjadi masalah. Jika dampak yang dimunculkan dari sebuah *game* tersebut condong kearah negatif maka permainan atau *game* tersebut harus dijauhi dan dinyatakan dilarang.

**Kata Kunci:** Ekonomi Kreatif, Era Milenial, *Game online Player Unknown's Battle Grounds Mobile*

## **ABSTRACT**

*Thesis with the title "Creative Economy in the Millennial Era Judging From the Perspective of Islamic Economics (Case Study of the Rise of Online Game Player Unknown's Battle Grounds Mobile in Tulungagung)," written by Alfian Mardiansah, NIM. 17402163376, Department of Islamic Economics, Faculty of Islamic Economics and Business, IAIN Tulungagung, Advisor: Dr. Sutopo, M.Pd.*

*Player Unknown's Battle Grounds Mobile is one of the most popular games in various circles, especially from the millennial generation. This game which is a vehicle for playing but on the other hand has economic value, which also produces nominal. Therefore, the author examines the impact of Player Unknown's Mobile Grounds in the economic sector. Specifically in this study the positive impact of Player Unknown's Battle Grounds Mobile for the people of Tulungagung Regency. In addition, on the other side of this study is how the provisions of Islamic economics in providing restrictions related to objects and subjects of buying and selling in the game Player Unknown's Battle Grounds Mobile.*

*The focus in this study, namely: 1) What is the role of online games in an effort to improve the economy of Tulungagung society?, 2) What are the factors that influence online games in improving the economy of Tulungagung people?, 3) What is the view of the Islamic economy on profits derived from the results of online game transactions in Tulungagung?.*

*This study uses a type of field research, namely descriptive qualitative research that is research conducted to find the actual facts and then the data is processed and described about the impact of online games in improving the economy in Tulungagung. Data collection in this study, using interview techniques, and supported by observation and documentation. While for the retrieval of informants selected by the Snowball sampling model, the amount can be determined when the research is running. Data analysis techniques used are according to Miles and Huberman, including: data reduction, data presentation and drawing conclusions and verification. While the data checking technique used in this thesis is carried out with, extension of observations, increased perseverance in research, triangulation, to discussions with colleagues.*

*The results in this study, namely: 1) Online games have been recognized by the government through Perpres Number 72 of 2015 on creative economics in the section on gamedevelopers (game developers), in Tulungagung although it has not yet become an economy with large yields, but has great potential. Evidenced by the transaction of buying and selling online games, both items or accounts, which are carried out through the community or individually. 2) Several factors become influences in the development of online games in Tulungagung, including: the existence of community as a container, the existence of conventional markets through direct relaxation / COD (Cash on Delivery), the*

*existence of social media as an active market. The development of online games in the economic realm in Tulungagung, external factors or more to the existence of the market to be a supporting factor. 3) In connection with this research, the process of buying and selling is legitimate in the perspective of Islamic economics. Games that produce benefits and that are not prohibited by religion, from various stages to the sale then that is not a problem. If the impact of a game tends to be negative, then the game or game must be avoided and declared prohibited.*

**Keywords:** *Creative Economy, Millennial Era, Player Unknown's Battle Grounds Mobile Game*