BAB IV
HASIL PENELITIAN

A. Paparan Data

1. Gambaran Umum Ekonomi Kreatif Melalui *Game online*

Mengacu pada ketentuan Undang-Undang Nomor 24 tahun 2019 tentang Ekonomi Kreatif yang bertujuan untuk mengoptimalkan kreativitas sumber daya manusia yang berbasis warisan budaya, ilmu pengetahuan, dan/atau teknologi. Pengelolaan Ekonomi Kreatif dan potensinya perlu dilakukan secara secara sistematis, terstruktur, dan berkelanjutan. Melalui pengembangan Ekosistem Ekonomi Kreatif yang memberikan nilai tambah pada produk Ekonomi Kreatif yang berdaya saing tinggi, mudah diakses, dan terlindungi secara hukum. Sebagaimana Pasal 33 ayat (4) Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 mengamanatkan bahwa "Perekonomian nasional diselenggarakan berdasar atas demokrasi ekonomi dengan prinsip kebersamaan, efisiensi berkeadilan, berkelanjutan, berwawasan lingkungan, kemandirian, serta dengan menjaga keseimbangan kemajuan dan kesatuan ekonomi nasional".

Keberadaan ekonomi kreatif ditataran tingkat bawah merupakan salah satu unsur pengembang dunia perekonomian nasional. Dengan skala kecil namun yang menjamur, di Tulungagung perkembangan ekonomi kreatif menjadi salah satu pilihan. Ataupun menjadi alternative lain sebagai lahan tambahan dalam mencari ekonomi.

Ekonomi kreatif tentu saja terdiri dari banyak kriteria dan jenis, khususnya berkaitan dengan penelitian ini yaitu mengenai salah satu game yang menjadi salah satu pilihan ataupun alternative dalam meraih tambahan perekonomian. Di Tulungagung, *game online* acapkali dimanfaatkan bagi para kalangan pemuda sebagai lahan mencari tambahan uang saku. Sehingga keberadaan *game online*, secara perlahan tengah menjadi pilihan dalam ekonomi kreatif digital yang berkembang di tengah masyarakat. Dengan demikian pelaku dalam ekonomi kreatif digital perlu mempertimbangkan untuk menjadikan game sebagai wahana perekonomian kreatiatif.

Dari hasil observasi di lapangan, potensi pengembangan *game online* di Kabupaten Tulungagung sangat luas, terlebih lagi dengan gaya atau pola hidup sebagian masyarakat yang cenderung konsumtif dan melek dengan perkembangann jaman. Sehingga, potensi *game online* jika dikelola dengan baik hal itu tidak hanya menjadi penghasilan sporadis saja, namun juga bisa menjadi penghasilan berkala yang menjadi penghasilan tetap.

Melansir dari media pemberitaan lokal di Tulungagung, yaitu TulungagungTimes yang menyebutkan, jika potensi PUBG ataupun secara menyeluruh keberadaan *game online* menjadi pilihan bagi kalangan milenial di jaman ini. Dengan berbagai kelebihan dan kemudahan dalam bermain, serta nilai manfaat ekonomis bagi kalangan milenial hal itu menjadi pertimbangan.

Selain itu, mengacu dari data Badan Pusat Statistik Kabupaten Tulunagagung, sekitar 65 persen penduduk Kabupaten Tulungagung merupakan usia produktif di generasi millennial. Sehingga potensi pasar juga terbuka lebar. Padahal total jumlah penduduk di Kabupaten Tulungagung mencapau sekitar 2 juta jiwa.

Keberadaan gama online di Tulungagung, menjadi lahan ekonomi kreatif bagi sebagain kalangan. Seperti yang dituturkan oleh Yopi, salah satu gamer yang memenfaatkan game dan komunitas untuk memperjual belikan baju. Melalui penjualan baju itulah, menjadikan nilai tambah sebagai dampak dari keberadaan *game online* itu sendiri, selain dengan jual beli akun.

> Begini mas ekonomi kreatif yang terinspirasi oleh *game online* PUBGM, kebetulan saya ini masuk dalam salah satu kategorinya. Saya selain dapat dari game saya juga menjual belikan kaos kepada komunitas, selain itu juga kepada masyarakat umum dipasarkan lewat online ataupun komunitas game.[78]

Selain itu, kaos yang bersablon tentang tema PUBGM tersebut, terdiri dari berbagai macam karakter. Pembeli bisa memesan terlebih dahulu, atau langsung membeli apa yang sudah ada. Dengan diterimanya proses *free order* itu juga menjadi nilai lebih di usaha ekonomi kreatif yang dilakukan oleh Yopi.

[78]Yopi Wijaya, salah satu *game*r PUBG, diwawancarai pada tanggal 20 Maret 2020

Gambar 4.1 Proses penyablonan kaos di Konveksi milik Yopi.

Sesuai dengan konsep penawaran penjualan yang ditentukan oleh Yopi, pembeli bisa memesan terlebih dahulu ataupun membeli yang sudah ada. Jika ia melakukan pemesanan, maka minimal harus ada sepuluh kaos. Biasanya pemesanan tersebut dilakukan oleh komunitas, ataupun pedagang kain untuk karakter *game.* Soal harga, dibanderol mulai dari Rp. 50.000 hingga Rp.85.000 tergantung kualitas kain dan sablon yang digunakan.

Usaha konveksi tersebut, bermula dari usaha keluarga. Hanya saja karena menilai segmentasi pasar dan ditambah peluang bisnis jual beli kaos *game online* maka hal tersebut dilakukannya. Sebenarnya, bukan hanya *game* PUBGM saja, tapi ada juga kaos bersablon *game Clash of Clan, Free Fire, Mobile Legends,* dan yang lainnya.

> Sebenarnya ini usaha keluarga mas, sekarang saya yang melanjutkan usaha ini. Banyak karakter game yang diminati, tapi sejauh ini karena komunitas saya di PUBGM maka pasaran yang laris ya disitu. Kalua game lain yang ada, tapi tidak begitu banyak yang pesan, kalua ada yang tetap kita layani. Biasanya sebulan, sampai dapat 500 ribu hingga satu juta rupiah, rata-rata segitu. Tergantung pemintaannya.[79]

[79] Yopi Wijaya, salah satu *gam*er PUBG, diwawancarai pada tanggal 20 Maret 2020

Gambar 4.2 Proses penjahitan kaos di Konveksi milik Yopi.

Bermula dari bisnis keluarga dan kesukaannya bermain *game*, Yopi merupakan salah satu pemuda yang pandai memanfaatkan kebutuhan pasar. Karena memang untuk tahun 2020 ini, yang merupakan era milenial game menjadi salah satu hal yang wajar dan bukan hal yang telarang lagi bagi anak-anak hingga remaja. Dengan catatan, tidak berlebihan dalam memainkannya.

Yopi, telah menggeluti bisnis tersebut sejak dua tahun yang lalu, dengan modal konveksi keluarganya ia memulai memasarkan kepada rekan satu komunitasnya sebelum ia berani menjual ke pasaran. Kini dengan usaha sampingannya tersebut, selain tetap dapat menyalurkan hobinya ia juga memiliki penghasilan tambahan.

Gambar 4.3 Foto bersama peneliti (kanan) bersama Yopi (kiri).

Usaha yang dimiliki Yopi tersebut, peminatnya untuk kaos game bukan hanya dari kalangan lelaku saja, namun sebagian perempuan juga ada yang memesannya. Sehingga, potensi ekonomi yang ditimbulkan oleh kaos bersablon karakter *game online* bukan hanya diminati oleh orang berjenis kelamin laki-laki saja.

> Ini saya kan cuman melihat peluang dan permintaan yg banyak dipasaran itu seperti apa ya mas, kebetulan dengan maraknya *game online* PUBGM yg diminati kawula muda mudi laki laki dan perempuan juga meningkat pula permintaan akan pemesanan kaos bergambar dari icon logo tersebut mas begitu.[80]

Gambar 4.4 Yopi saat memamerkan kaos hasil produksinya.

Sementara untuk pemesanannya, Yopi mengaku banyak berasal dari kalangan mahasiswa maupun pelajar SMP dan SMA, selain itu pesanan juga berasal dari team-team *game online.*

> Ya saya menerima semuanya mas, tp sekarang paling banyak itu dari mahasiswa dan pelajar setara SMA dan SMP, juga ada dari team-team yang memesan seragam yang sama juga ada dari panitia yg mengadakan event dari acra game tersebut mas

[80] Yopi Wijaya, salah satu *gam*er PUBG, diwawancarai pada tanggal 20 Maret 2020

Untuk omset setelah adanya inspirasi baru dari *game online* PUBGM, Yopi menerangkan jika tidak terlalu signivikan tapi terus menerus ada, karena dengan jumlah pemesanan yang rutin, itu sudah memberikan dampak yang positif bagi keberadaan konveksi ditinjau dari omset totalnya.

> Kalau usaha sperti saya itu untungnya gak usah banyak-banyak yang penting ada terus hehehe. saran saya sih di era milenial ini untuk membuka usaha semakin mudah ya menurut saya, wawasan sudah ada ibarat di genggaman kita masing-masing tinggal kitanya sendiri bisa memanfaatkan peluang itu sendiri atau tidak contohnya *Game online* seperti itu saja kalau bisa membaca peluang usaha kan masih banyak lagi itu

Sementara itu, disisi basional *game* menjadi salah item yang berpotensi menggeser budaya-budaya lama tersebut, dan menjadi budaya baru di era revolusi industri ini. Hasil studi bahkan menunjukkan, mayoritas aktivitas yang dilakukan masyarakat melalui smartphone yaitu bermain gim (25%). Mereka rata-rata bermain gim *Mobile* dengan durasi 53 menit. Aktivitas lainnya yang dilakukan pengguna dengan smartphone yaitu bersosial media (17%), streaming video (12%), browsing (10%), hingga berbelanja online (7%). Menariknya, jumlah *game*r *Mobile* juga tak kalah populer di kalangan perempuan. Studi Pokkt dengan Desicion Lab menunjukkan basis *game*r di Indonesia terdiri dari 49 persen pengguna smartphone laki-laki dan 51 persen perempuan. Artinya, kepopuleran gim *Mobile* tak hanya diakui oleh kalangan laki-laki saja.

Gambar 4.5 Perbedaan Grafis PUBG *Mobile* dan PC

Dari sisi usia, *gamer* di Indonesia tak hanya digandrungi oleh kalangan muda saja. Studi menunjukkan seperempat dari jumlah total *gamer* memiliki usia 16-24 tahun dan 25-34 tahun, dimana persentasenya masing-masing 27 persen. 24 persen lainnya tercatat berusia 35-44 tahun. Pengguna smartphone dengan usia 45-54 tahun juga turut aktif memainkan gim *Mobile* dengan persentase 17 persen dari basis *gamer* di Indonesia. Hal lainnya yang tak kalah menarik yaitu 56% ibu dengan anak di bawah usia 10 tahun juga kerap bermain gim *Mobile*. Sejumlah temuan ini menunjukkan bahwa *game* menjadi ladang yang segar bagi pengiklan, karena jangkauannya ke berbagai demografi.

2. Permainan Online dalam upaya meningkatkan ekonomi kreatif masyarakat Tulungagung.

Berbagai hal di dunia ini, akan mampu bernilai ekonomi jika diolah dengan kreatif. Begitupula dengan adanya permainan online yang begitu

diminati berbagai kalangan di generasi milenial ini. *Game* menjadi kebutuhan dalam unsur hiburan yang sulit dipisahkan dengan seseorang, selayaknya masyarakat jaman dahulu yang membutuhkan televisei, radio, ataupun hiburan-hiburan *live* seperti pagelaran wayang, jaranan, dan berbagai macam kesenian lainnya.

Terlepas dari hasil studi tersebut, menilik dari unsur ekonomi di kalangan pengguna marak terjadi jual beli akun, hingga penjualan pernak-pernik dalam sebuah *game*. Hal tersebut sesuai dengan hasil wawancara dengan Kiki, merupakan salah satu *Game*rs PUBG *Mobile* maupun PC, sebagai berikut:

> Dalam *permainan* PUBG ada konten yang bisa diperjualbelikan. Ada dua versi *pre–order* yang ditawarkan oleh pengembang, yakni *Standard Edition*, di mana pemain akan mendapatkan satu *copy digital game* PUBG yang bisa di *redeem* saat perilisan dan satu akses untuk CBT. Untuk versi *Deluxe Edition*, pemain akan mendapatkan satu *copy digital game* PUBG yang juga bisa di *redeem* saat perilisan, dua akses untuk CBT, dan sebuah set kostum PUBG eksklusif yang bernama *PlayerUnknown Set*. Nah, menariknya set kostum PUBG eksklusif ini bisa diperjualbelikan lewat *Steam Market*, dan gilanya sampai artikel ini diangkat, harga tertinggi set kostum PUBG ini dijual hingga Rp24 juta.[81]

Pada tataran harga yang standard, ada dua jenis item yang bebas diperjualbelikan antar pemain, khususnya untuk PUBG PC. Menurut Kiki, ada hampir 28.000 set kostum PUBG eksklusif ini yang dijual, dan sebagian besar dijual dengan harga Rp14 jutaan. Dan item *red bandana* yang ada di dalam set kostum PUBG ini juga bisa dijual. Untuk harganya rata-rata komunitas menjualnya dengan harga Rp10 jutaan.

[81] Kiki, salah satu *game*r PUBG, diwawancarai pada tanggal 30 Desember 2019

> Nominal-nominal itu, itu yang tergolong tinggi, tapi kalua yang sederhana bisa mulai dari jual beli akun. Kalau akun kecil-kecilan bisa sampai ratusan ribu, semakin bagus akun tersebut maka semakin mahal harganya.[82]

Menguatkan hasil wawancara sebelumnya menurut Kiki, menyatakan bahwa keterbatasan jual beli *game online* masih terpaku pada aspek pemasaran yang terbatas pada pengembang, sehingga cakupan pasar tidak luas. Selain itu, dari sisi *game* itu sendiri harus bersaing dengan *game-game* baru lainnya.

> Kelamahan *game* tersebut jika ditinjau dari sisi ekonomi, mungkin hanya terbatas pada komunitas. Karena *game* kan banyak, tidak hanya PUBG saja, ada beberapa *game online* lainnya. Namun, khusus untuk PUBG dalam permainannya tidak ada unsur judinya, karena memang permainan. Kalua bisa dijual dan ada yang membeli yang untung bisa buat tambahan.[83]

Dari segi durasi waktu yang dibutuhkan dalam memainkan *game*, Kiki yang saat diwawancarai mengaku bahwa dirinya sudah sejak tahun 2017 bermain *game Player Unknown's Battle Grounds Mobile* tersebut. Dalam sehari ia membutuhkan waktu estimasi 30 menit sampai 1 jam jam setiap satu kali bermainnya, dan hal itu ia lakukan dengan estimasi waktu tertinggi 3-4 kali permainan dalam sehari, berarti rata-rata sehari ia bermain *game Player Unknown's Battle Grounds Mobile* selama 3-4 jam.

> Kalau dibilang kecanduan ya belum terlalu mas, tapi yang membuat ingin bermain lagi adalah rasa penasaran kita, seumpama kita sudah naik level ke level selanjutnya itu rasanya kita pengen main lagi, disitu letak rasa penasarannya.[84]

---

[82] Kiki, salah satu *game*r PUBG, diwawancarai pada tanggal 30 Desember 2019
[83] Kiki, salah satu *game*r PUBG, diwawancarai pada tanggal 30 Desember 2019
[84] Kiki, salah satu *game*r PUBG, diwawancarai pada tanggal 30 Desember 2019

Pertanyaan yang selaanjutnya yaitu bagaimana cara mengelola bermain *game* supaya tidak berlebihan, kemudian Kiki memaparkan penjelasan sebagai berikut:

> Cara mengelolanya ya dengan menyibukkan diri khususnya untuk hal yang bermanfaat. Misalnya, kita alihkan rasa ingin bermain *game* tersebut ke hobi kita misal suka sepak bola ya kita bermain bola, yang waktunya mengaji ya berangkat mengaji jangan melulu bermain *game* terus, itu beberapa cara untuk mengelola bermain *game*. Tetapi secara garis besar *game* ini bisa menimbulkan kecanduan karena *game* ini termasuk dalam kategori strategi *game*.[85]

Menurut Informan selanjutnya dalam penelitian ini ialah Rudi Bastomi, dia merupakan *Game*r Senior di Tulungagung. Rudi merupakan seorang pengguna *game Player Unknown's Battle Grounds Mobile* yang terbilang cukup lama memainkannya yaitu dia telah memainkan *game Player Unknown's Battle Grounds Mobile* selama 3 tahun.

> Saya suka memainkan *game* ini dikarenakan dalam *game Player Unknown's Battle Grounds Mobile* itu cara bermainnya bisa berkelompok dan membentuk sebuah grup / clan. Saat melakukan pertempuran kita juga bisa bertempur dengan grup / clan dari berbagai belahan dunia. Itu alasan mengapa saya menyukai *game Player Unknown's Battle Grounds Mobile* tersebut.[86]

Setelah narasumber memaparkan alasannya sangat menyukai *game Player Unknown's Battle Grounds Mobile*, penulis lanjut bertanya tentang apa saja manfaat bermain *game Player Unknown's Battle Grounds Mobile*, menurut Rudi manfaat bermain *game Player Unknown's Battle Grounds Mobile* tidak terlalu banyak, beberapa diantaranya ya sebagai pelepas penat, dan mengisi waktu luang saja dan keungtungn lebih jika mendapatkan uang

---

[85] Kiki, salah satu *game*r PUBG, diwawancarai pada tanggal 30 Desember 2019
[86] Rudi, salah satu *game*r PUBG, diwawancarai pada tanggal 02 Januari 2020

hasil dari bermain *game*.

> Untuk sampai saat ini bisa dibilang saya belum atau juga bisa dikatakan tidak kecanduan *game Player Unknown's Battle Grounds Mobile* ini, karena bagi saya *game* itu ya hanya hiburan semata, jadi setelah *bermain* ya sudah besok main lagi begitu, tidak untuk terus terusan dan berlebihan, karena tipikal saya mudah bosan, ketika sudah sekali bermain *game* pasti ada jeda waktu untuk berisitirahat, untuk melakukan kegiatan dan kewajiban yang lainnya.[73]

Cara Rudi mengelola bermain *game* khususnya *game Player Unknown's Battle Grounds Mobile* agar tidak berlebihan, sedikit berbeda dengan apa yang dilakukan oleh informan pertama.

> Ya hal tersebut dikembalikan pada diri masing-masing individu mas, mereka harus sadar bahwa waktu tidak terus digunakan untuk bermain *game* saja, adakalanya setelah mengisi waktu luang sejenak dengan bermain *game* mereka harus kembali melanjutkan kewajiban dan aktivitas mereka. Karena rata-rata jika seorang sudah tidak bisa mengatur dan mengelola waktu, kedepannya mereka pasti akan merugi akibat ulahnya sendiri. Karena hidup tidak melulu hanya bermain *game* saja, kita harus bisa menyeimbangkan mana kebutuhan dan mana keinginan.[87]

Menurut Rudi, selain faktor kesenangan ia juga mengincar rupiah dalam permainan online, khususnya dalam bermain *game Player Unknown's Battle Grounds Mobile* tersebut. Ia sempat beberapa kali melakukan jual beli akun hingga menghasilkan uang, meskipun uang yang dihasilkan bukan penghasilan tetap.

> Yang saya peroleh dari bermain *game Player Unknown's Battle Grounds Mobile* ini antara lain adalah dengan bermain *game* ini saya bisa menambah relasi pertemanan baru dari berbagai belahan dunia, bisa lebih teliti untuk mengatur strategi dalam peperangan, dan dari bermain *game* ini saya juga bisa mendapatkan uang caranya dengan menjual akun *Player Unknown's Battle Grounds Mobile* sesuai dengan tingkat level yang diraih, semakin tinggi level yang kita punya maka semakin tinggi pula harga jual akun *game Player Unknown's*

[87] Rudi, salah satu *gamer* PUBG, diwawancarai pada tanggal 02 Januari 2020

Battle Grounds Mobile tersebut.[75]

Narasumber ketiga yaitu Andy ia merupakan seorang pelajar di salah satu SMK Negeri di Tulungagung. Menurutnya bermain *game* itu sekedar sisela-sela menjaga toko untuk mengisi waktu luang nya dengan bermain *game online* pada smartphone khususnya *game Player Unknown's Battle Grounds Mobile*.

Andy sangat menyukai *game Player Unknown's Battle Grounds Mobile* karena *game* ini merupakan *game* strategi dengan tingkatan musuh yang berbeda tergantung dengan skill yang dimiliki oleh pemain tersebut. Andy sudah memainkan *game Player Unknown's Battle Grounds Mobile* selama enam bulan yang lalu.

> Menurut saya, *game Player Unknown's Battle Grounds Mobile* adalah salah satu *game Mobile* terbaik. Fitur yang tertera di dalam *game* sangat lengkap, mulai dari ada fitur chat di dalamnya, bisa bermain kelompok dari berbagai belahan dunia, dan tampilan saat peperangan sangat menarik seolah-olah pihak *Player Unknown's Battle Grounds Mobile* sangat mementingkan setiap detail dari *game* tersebut. Itulah beberapa alasan saya sangat suka terhadap *game Player Unknown's Battle Grounds Mobile* ini mas.[76]

Mengenai manfaat dari bermain *game* khususnya *game Player Unknown's Battle Grounds Mobile*, Andy memaparkan:

> Manfaatnya ya kita jadi bisa lebih berpikir kreatif karena *game Player Unknown's Battle Grounds Mobile* ini merupakan permainan strategi, sehingga kreativitas kita sangat diuji pada permainan tersebut dan secara tidak langsung kita dituntut untuk berpikir secara cepat, tangkas, dan tepat agar bisa meraih kemenangan. Alhamdulillah mas, sampai saat ini saya tidak tergolong orang yang kecanduan akan *game online* di smartphone khususnya pada *game Player Unknown's Battle Grounds Mobile* ini. karena prinsip saya bermain *game* hanya sebatas untuk mengisi waktu luang, melepas penat, refreshing saat banyak tugas kuliah, tidak untuk yang bermain secara berlebihan.[78]

Menurutnya selama bermain *game Player Unknown's Battle Grounds Mobile*, Andy sempat dua kali menjual akun dan item dari permainan tersebut. Selama bermain *game Player Unknown's Battle Grounds Mobile* sesuatu yang dapat saya peroleh ialah hiburan dan uang, meskipun tidak banyak.[88]

Dari berbagai hasil wawancara diatas dapat ditarik kesimpulan, jika masing-masing pelaku *game online* memiliki tujuannya sendiri-sendiri. Pertama, semata-mata mencari hiburan, kedua, mendapatkan hasil berupa uang, dan ketiga menyatakan mendapatkan kecanduan karena sulit terlepas dari pengaruh *game online.*

Selanjutnya, menurut Endro Purwanto, anggota Komunitas Online Tulungagung, yang didalamnya mewadahi *gamer*. Endro menyatakan, meski masih dalam jumlah yang kecil dari sekitar 2 juta penduduk Tulungagung. Namun, diakui tidak bahwa *game online* pun kini mengarah kepada kompetisi yang menghasilkan uang.

> Banyak ya *game online* yang ada kejuaraannya. Malahan kalua biaya pendaftarannya sampai jutaan rupiah. Bahkan ada kompetisi yang sampai di dunia. Tapi khusus untuk warga Tulungagung memang masih belum lah kalua sampai *go internasional*, cuman kalua sekedar perlombaan atau kejuaraan *game online* dalam wadah esports sudah sangat banyak.[89]

Dalam aspek yang lain, menurut Endro, terutama dalam segi sosial, di Tulungagung banyak ditemukan berbagai wadah komunitas kepemudaan. Sehingga, dengan adanya komunitas setidaknya dampak negatif dari sebuah

---

[88] Andy, salah satu *gamer* PUBG, diwawancarai pada tanggal 25 Desember 2019

[89] Endro Purwanto, anggota komunitas online Tulungagung. Pada tanggal 5 Januari 2020

perkumpulan dapat dibina oleh berbagai pihak terkait, misalnya tetap dipantau peemerintah dan polisi.

> Jadi kan gitu, tapi ya memang harus sadar. Kalua ada komunitas ya memang enak, banyak kelebihannya. Sehingga dalam bermaian atau berkomunikais atau bersosialisasi tetap terjaga. Meskipun memang game bagi sebagian orang negatif, tapi juga bagus untuk melatih sosialisasi di era digital.[90]

Sementara itu Ahmad Khoiri merupakan gamer dan juga berprofesi sebagai guru berpandangan jika *game online* selain berdampak negative juga bisa memberikan dampak positif. Dampak positifnya dapat berupa game jika diteukuni dan beruntung dapat mengikuti kejuaraan, maka ia akan menghasilkan uang dan prestasi

> Mengahsilkan prestasi itu sekarang ada exports dan pemerintah juga mengakuinya bahkan, yang terbaru esports masuk cabang olahraga *Asian game*s diindonesia. Dengan di akuinya *game online* menjadi *esports* berarti *game online* memiliki salah satu posisi yang dapat diperhitungkan baik dari segi ekonomi maupun prestasi.[91]

Lanjut Khoiri, prestasi dalam *game online* ditingkat Tulungagung memang masih jarang terdengar namun dengan berembangnya dikanca nasional itu harus menjadi perhatian

> Komunitas yang berkembang saat ini masih sangat terbatas, sehingga itu harus menjadi perhatian bagi pecinta *game online* di Tulungagung. Beberapa game memiliki komunitas yang sangat kuat sayangnya game ini lebih diarahkan ke arah perjudian berbeda dengan PUBG unsur perjudian dalam permainan ini sangat kecil sehingga orangtua sebenarnya tidak perlu khawatir hanya saja untuk pengaturan waktu itu harus menjadi fokus dan perhatian orang tua.[92]

Selain itu dengan tidak adanya unsur judi dan serta diakuinya sebagai *game* yang diakui dalam *esport*, PUBG menjadi salah satu pilihan yang

---

[90] Endro Purwanto, anggota komunitas online Tulungagung, pada tanggal 5 Januari 2020
[91] Ahmad Khoiri, Pecinta game dan akadmisi Tulungagung, pada tanggal 5 Januari 2020
[92] Ahmad Khoiri, Pecinta game dan akadmisi Tulungagung, pada tanggal 5 Januari 2020

paling potensial untuk dikembangkan dalam sector yang lain, utamnya dalam ekonomi kreatif. Dari berbagai uraian tersebut, terlepas dari dampak negatif *game online* , pelaku atau pengembang atau komunitas dapat mengarahkan kedalam sisi-sisi positifnya, yaitu bernilai ekonomi dan karena diakuinya sebagai game *esports* nasional maka perlu ditekuni guna menjadi atlet *esports* yang professional.

3. Faktor yang mempengaruhi permainan online dalam peningkatan ekonomi kreatif masyarakat Tulungagung.

Beberapa faktor yang dapat menjadikan permainan PUBG bernilai jual, khsuusnya di Tulungagung. Dari hasil studi pendahuluan peneliti, yaitu adanya komunitas dalam suatu daerah. Sehingga dengan adanya komunitas tersebut, maka akan terjadi transaksional yang lebih cepat daripada melewati perseorangan.

Kemudian, nama komunitas tersebut yang sudah ternama, sehingga berfungsi sebagai toko yang mewadahi penjual, misalnya dalam grup Facebook, yang berfungsi untuk transaksi jual beli. Meskipun dalam kenyataan penjual atau pembeli, atau pihak-pihak yang sedang melaksanakan transaksi harus saling berhati-hati, karena tidak saling kenal.

Menurut Rudy, dengan ketersediaan komunitas maka akan dengan mudah diketahui kemana hasil-hasil permaian akan dijual. Akun-akun yang telah dimainkan akan menjadi uang.

> Jadi, kalau di Tulungagung itu yang mudah mencari komunitas melalui media sosial, karena disana ada banyak berbagai macam komnitas. Berasal dari mana saja, dan tidak terbatas hingga mencakup sleuruh Indonesia bahkan dunia, Pada tataran harga yang standard, ada

> dua jenis item yang bebas diperjualbelikan antar pemain, khususnya untuk PUBG Pc. Nominal-nominal itu, itu yang tergolong tinggi, tapi kalau yang sederhana bisa mulai dari jual beli akun. Kalau akun kecil-kecilan bisa sampai ratusan ribu, semakin bagus akun tersebut maka semakin mahal harganya.[93]

Lanjut Rudy, kemudian jika seseorang pemain mengerahui cara menjualnya melalui komunitas yang ada, maka perputaran ekonomi dari kalangan *game*rs akan berlangsung dengan cepat.

> Gini, pada intinya itu, *game* itu menguntungkan pengembangnya atau pabriknya. Tapi pada *game* ini pengembang menarik minat pemainnya dengan adanya jual beli free item tadi yang harganya bisa sampai puluhan juta rupiah. Dari situ, itu yang menjadi nilai tambah seseorang yang menjadikan alasan untuk bermain *game*.[94]

Dengan keterbatasan jual beli *game online* masih terpaku pada aspek pemasaran yang terbatas pada pemasaran lokal, sehingga cakupan pasar tidak luas. Selain itu, dari sisi *game* itu sendiri harus bersaing dengan *game-game* baru lainnya.

> Kelamahan *game* tersebut jika ditinjau dari sisi ekonomi, mungkin hanya terbatas pada komunitas, komunitas yang dimaksud yaitu sesama pengguna *game*. [95]

Selain itu, melihat pola hidup masyarakat yang konsumtif di Tulungagung, bahkan terjadi dari berbagai kalangan usia. Maka, itu menjadi nilai positif dapat lakunya sebuah *game* dalam jual beli.

> Kalau kita lihat masyarakat, orang tulungagung itu sangat konsumtif. Jadi apapun bisa laku kalau memang lagi trend. Tak terkecuali *game*, ada beberapa anak muda yang rela mengeluarkan uang hingga jutaan rupiah hanya untuk bermain *game*. Dan wabah bermaian *game* itu tidak bisa dilepaskan begitu saja, harus bisa diambil sisi-sisi

---

[93] Rudy, salah satu *game*r PUBG, diwawancarai pada tanggal 25 Desember 2019
[94] Rudy, salah satu *game*r PUBG, diwawancarai pada tanggal 25 Desember 2019
[95] Rudy, salah satu *game*r PUBG, diwawancarai pada tanggal 25 Desember 2019

> positifnya. Meskipun, kalau tanpa terkontrol bisa menjadikan kecanduan bagi penggunanya. Tapi nilai ekonomi menjadi hal yang sangat-sangat menark,[96]

Menurut Rudy, terlepas dari unsur pamasaran yang kurang kuat di Tulungagung. Faktor media sosial menjadi salah satu faktor penunjang yang sangat kuat dan menguntungkan.

> Karena dengan memanfaatkan media sosial, terkadang tarnsaksi jual beli pengguna bisa sampai luar pulau, dan itu seringkali terjadi. Bagi sebagian kalangan, *game* menjadi ladangnya sendiri, bagi pengguna yang kreatif. Sama halnya dengan pelukis, bagi pelukis yang kreatif ia juga bisa mencetak uangnya dengan hobby dan kesenangannya itu, meski tidak menghasilkan uang atau menjadi pengahsilan pasti, setidaknya jika *game* tersebut diperjual belikan anak sekolah, anak kuliah, dan menghasilkan uang, katakanlah satu juga setiap 6 bulan, itu sudah sangat menjadi nilai tambah.[97]

Ahmad Khoiri merupakan gamer dan juga berprofesi sebagai guru berpandangan jika beberapa faktor yang harus diperhatikan dalam *game online* yaitu tingkat ketergantungannya.

> Jadi permainan tersebut memiliki hasil negatif atau positif karena setiap hal tentu saja mempunyai dua sisi yang berbeda. dengan sebuah permainan Jika dimanfaatkan juga tidak menutup kemungkinan akan menghasilkan hasil yang positif terlebih dalam unsur ekonomi bisa saja seperti saat ini adanya *esports* yang sudah diakui pemerintah pusat dari situ kita bisa melihat perubahan di era milenial di tahun 2020. ini bahkan dengan mudah kita bisa menemukan kejuaraan-kejuaraan *esports* namun untuk pelajar pemain di tingkat pelajar harus tetap memperhatikan waktu karena dengan beberapa pola pikir orang tua yang masih berpedoman dengan gaya atau kehidupan model lama seringkali memandang game adalah perbuatan yang sia-sia. padahal jika kita telisik lebih mendalam game bisa berda banyak kita menemukan kejuaraan-kejuaraan yang memiliki hadiah ratusan juta.[98]

Oleh karena itu faktor eksternal khususnya dari orang tua dan

---

[96] Rudy, salah satu *game*r PUBG, diwawancarai pada tanggal 25 Desember 2019
[97] Rudy, salah satu *game*r PUBG, diwawancarai pada tanggal 25 Desember 2019
[98] Ahmad Khoiri, Pecinta game dan akadmisi Tulungagung, pada tanggal 5 Januari 2020

pendangan negatif orang tua harus dirubah terlebih dahulu, tentu saja membutuhkan waktu untuk memberikan pengertian jika game memang dapat menghasilkan hal yang positif. Selain itu penataan game khususnya di Tulungagung komunitas *esport* belum bisa mewadahi karena keterbatasan jumlah anggota dan keterbatasan dukungan dari pemerintah.

> Makanya ke depan pemerintah dapat meperhatikan keberadaan pecinta game, dan memberikan berupa dukungan dukungan, dengan adanya dukungan dari sektor atau faktor internal makalah perkembangan ekspor bisa menjadi solusi nyata untuk ekonomi kreatif khususnya di kalangan tingkat pelajar atau di usia 15 sampai 30 tahun sehingga dengan adanya dukungan dari berbagai faktor eksternal akan menjadikan *game online* ekonomi kreatif yang memberdayakan usia produktif karena kebanyakan pemain game merupakan usia anak-anak hingga usia remaja. selain itu itu faktor eksternal yang masih sulit diatasi pada sisi pemasaran *game online* itu sendiri karena terbatas pada komunitas yang menggunakan platform media sosial dengan demikian ini harus menjadi perhatian jika memang *game online* dibutuhkan untuk menjadi ekonomi kreatif yang berdaya saing sementara itu dari faktor internal terkadang kecanduan menjadi hal yang negatif yang harus diantisipasi bagi pelaku game karena dengan adanya kecanduan rata-rata menjadikan lupa diri dan lupa waktu menjadikan seseorang lupa dengan tugasnya padahal pemain *game online* rata-rata merupakan anak di usia sekolah mahasiswa hingga 30 tahunan.[99]

Dari berbagai uraian hasil wawancara diatas, dapat ditarik kesimpulan berkaitan dengan keberadaan fenomena baru di era digital yaitu maraknya *game online* harus dikemas dengan baik supaya menghasilkan dampak yang postif. Serta, berbagai faktor yang menghambat dan mendukung keberadaan *game onlie* harus tetap menjadi perhatian. Khususnya game dengan pendidikan, dari hasil wawancara dengan Ahmad Khoiti menyebutkan, jika rata-rata pengguna atau pelaku *game* merupakan pelajar tingkat SD hingga

[99] Ahmad Khoiri, Pecinta game dan akadmisi Tulungagung, pada tanggal 5 Januari 2020

seseorang yang berusia 30 tahun. Sehingga hal tersebut, patut menjadi perhatian bagi pelaku *game online* itu sendiri.

4. Pandangan ekonomi islam terhadap laba yang diperolah dari hasil tranksasi permainan Online.

Berkaitan dengan permianan online khususnya dalam penelitian ini tentang *Game online Player Unknown's Battle Grounds Mobile. Game online Player Unknown's Battle Grounds Mobile* sempat mendapatkan citra buruk pasalnya memberikan pengaruh buruk terhadap penggunanya dalam kasus Penembakan di dua masjid di Christchurch tengah Selandia Baru yang mengakibatkan 49 orang meinggal dunia.

Dilansir dari salah satu media surat kabar online di Indonesia, Tarrant merupakan pelaku penembakan, disinyalir karena melakukan live streaming seperti para *game*r melakukannya ketika bermain *game* PUBG atau Fortnite.[100]

Kemudian, di Indonesia polemik permainan *Game online Player Unknown's Battle Grounds Mobile* menjadi perbincangan sampai di kalangan ulama. Pasca kejadian brutal tersebut, MUI Jawa Barat mewacanakan bakal mengeluarkan fatwa haram bagi permainan PUBG atau *Game online Player Unknown's Battle Grounds Mobile*. Namun, hingga kini MUI Pusat belum juga mengeuarkan fatwa tersebut.[101]

Ketua MUI Tulungagung, Hadi Muhammad Mahfud menanggapi

---

[100] https://www.suara.com/news/2019/03/17/081000/teroris-di-selandia-baru-dipastikan-tidak-terinspirasi-dari-*game*-pubg

[101] https://news.detik.com/berita-jawa-barat/d-4477373/wacana-fatwa-haram-*game*-pubg-mui-jabar-sorot-teroris-selandia-baru

persoalan hukum syariat Islam dalam setiap permainan online menyatakan. Jika permainan tersebut, dilaksanakan hanya satu dua kali dan tidak mengganggu kewajiban maka tidak menjadi permasalahan.

> Begini mas, jika bermain *game* hanya untuk sekedar bermain *game* atau refreshing maksudnya tidak terus-terusan dan berlebihan maka itu masih boleh, tetapi jika sudah bermain secara berlebihan hingga lupa waktu lupa kewajiban sebagai umat muslim seperti shalat, dan mengaji maka bisa dikatakan bermain *game* tersebut haram hukumnya. Jadi kembali ke diri kita masing-masing harus bisa mengkontrol dan jangan sampai kita dikuasai oleh hal yang sifatnya merugikan.[102]

Jadi menurut Gus Hadi, itulah hukum dari bermain *Game online Player Unknown's Battle Grounds Mobile*, jika bermain secara berlebihan masuk kategori hal yang di haramkan. Lalu bagaimana batasan bermain *game Game online Player Unknown's Battle Grounds Mobile* tersebut.

> Untuk batasan bermain *game* khususnya *game Game online Player Unknown's Battle Grounds Mobile* yang sedang booming dan banyak digandrungi oleh semua kalangan, sebaiknya hal tersebut dilakukan dengan cara terjadwal, maksudnya terjadwal disini dilakukan dengan tidak terus menerus, misalnya sehari diberi kesempatan bermain *game* selama kurang lebih 30 menit atau setengah jam selebihnya untuk kegiatan yang lain. Jadi, dengan demikian kegiatan yang sifatnya wajib seperti shalat, dan mengaji tidak terbengkalai atau tidak tersita waktunya dikarenakan bermain *game* tersebut, karena yang namanya waktu tidak bisa diputar kembali, jadi kita semua harus pandai-pandai menggunakan waktu sebaik dan sebijak mungkin agar tidak menyesal dikemudian hari.[103]

Pertanyaan selanjutnya mengenai apakah bermain *game Game online Player Unknown's Battle Grounds Mobile* mengandung manfaat secara ekonomi, Jika iya apa saja manfaatnya, dan jika tidak ada manfaatnya apa

---

[102] Wawanca dengan Hadi Muhammad Mahfud, Ketua MUI Tulungagung pada 16 Desember 2019.

[103] Wawanca dengan Hadi Muhammad Mahfud, Ketua MUI Tulungagung pada 16 Desember 2019.

saja mudharatnya.

> Kalau itu dilihat dengan cara pemakaiannya. Jika hanya sekedar untuk mengisi waktu kosong, refreshing, itu masih boleh asalkan jangan berlebihan, ibarat kata daripada kita melamun memikirkan hal-hal yang negatif lebih baik bermain *game* untuk mengisi kekosongan waktu tetapi jangan sampai hal itu menyebabkan kita menjadi kecanduan dan pada akhirnya kewajiban yang seharusnya kita lakukan menjadi terlupakan dikarenakan bermain *game* dengan cara yang berlebihan. Jadi dapat disimpulkan untuk manfaat bermain *game* ialah untuk refreshing sesaat bukan untuk terus menerus, dan untuk mudharatnya jika dilakukan dengan cara yang terus menerus berlebihan maka hal itu bisa dikatakan haram karena diibaratkan dengan membuang-buang waktu atau menyia-nyiakan waktu.[104]

Di era globalisasi yang serba canggih saat ini, muncul berbagai tantangan khususnya persoalan-persoalan baru yang menjadi tanggung jawab berbagai pihak. Jika pemanfaatan *game* untuk meraih uang namun tidak mengganggu unsur ibadah, dan proses jual belinya sah secara hukum maka hal tersebut tidak menjadi masalah.

> Peran yang sangat penting untuk menjaga dan mendidik anak dari bermain *game* yang berlebihan adalah orang terdekat yaitu orang tua karena peran orang tua sangatlah besar bagi pertumbuhan anak jika sejak dini anak diberi bimbingan dengan hal positif niscaya kedepan anak akan tumbuh dengan akhlak yang baik pula, begitu juga sebaliknya jika tidak ada bimbingan dari orang tua pertumbuhan anak pasti akan menjadi liar karena semenjak dini anak tidak diberikan mana hal yang baik yang boleh dilakukan dan mana hal yang buruk yang harus dijauhi. Oleh karena itu bimbingan orang tua sangat diperlukan bagi pertumbuhan anak, khususnya membentuk akhlak yang baik pula.[105]

Lanjut Gus Hadi memberikan tanggapan soal hukum terkiat dengan permainan tersebut.

> Kalau hukum itu dikaitkan dengan kemaslahatan maka hukum itu

---

[104] Wawanca dengan Hadi Muhammad Mahfud, Ketua MUI Tulungagung pada 16 Desember 2019.

[105] Wawanca dengan Hadi Muhammad Mahfud, Ketua MUI Tulungagung pada 16 Desember 2019.

> akan berubah menurut kemaslahatan tersebut. Sekarang tinggal dilihat saja *game* itu isinya apa? Kalau isinya itu sesuatu hal yang kira-kira bisa manfaat misalnya kisah-kisah para Nabi pokoknya yang berbau positif, dan juga waktunya bisa teratur tidak mengganggu terhadap agenda-agenda pokok si anak atau si pemain *game* tersebut seperti belajar, shalat, mengaji dan sebagainya tidak habis untuk bermain *game* disana ada maslahat dan menjadi boleh. Tergantung mashalih nya itu dan bagaimana mashalih itu bisa bener-bener mashalih termasuk terkait dengan waktu. Nah, sekarang tidak bisa kita pungkiri wujudnya permainan semacam itu menjadi kecanduan terhadap anak-anak maupun orang dewasa. Pada tahap kecanduan ini yang akhirnya menjadi timbul tidak maslahah atau timbul madharat bagi para penggunanya.[106]

Kemudian untuk batasan dari bermain *game Game online Player Unknown's Battle Grounds Mobile* tersebut, pertanyaan tersebut langsung dijawab oleh Bapak KH. Hadi Muhammad Mahfudz sebagai berikut:

> Untuk batasannya kita kembalikan kepada waktu penggunaannya, misal sehari diberi jatah bermain *game* khsusunya *game Game online Player Unknown's Battle Grounds Mobile* selama setengah jam ya sudah bermain nya hanya 30 menit itu, tidak boleh melebihi. Dikhawatirkan jika hal tersebut terus berlanjut maka akan mengganggu kewajiban yang harus dilaksanakan. Seperti kalau anak kecil sudah waktunya mengaji dia tidak mau berangkat mengaji, kalau orang dewasa ketika sudah memasuki waktunya kerja dia malas-malasan membuang waktu untuk bermain *game* terlebih dahulu. hal kecanduan semacam ini yang ditakutkan akan meracuni generasi muda khsusunya yang nantinya akan memunculkan sikap malas-malasan kurang disiplin dan jarang bersosialisasi pada dunia nyata serta lebih mementingkan dunia maya.[107]

Selanjutnya penulis kembali bertanya kepada narasumber tentang apa saja manfaat dari bermain *game Game online Player Unknown's Battle Grounds Mobile*, jika ada manfatnya apa saja, dan jika tidak ada manfaatnya, apa mudharatnya. Gus Hadi memaparkan:

---

[106] Wawanca dengan Hadi Muhammad Mahfud, Ketua MUI Tulungagung pada 16 Desember 2019.

[107] Wawanca dengan Hadi Muhammad Mahfud, Ketua MUI Tulungagung pada 16 Desember 2019.

> Ya itu tadi untuk mengatakan bermain *game* khsusunya *game Game online Player Unknown's Battle Grounds Mobile* mengandung manfaat atau madharat hanya berkutat pada waktu. Mungkin yang dimaksud adalah secara umum gejala yang ada ini timbul madharat atau tidak, karena selama ini belum ada penelitian mengenai hal tersebut. Tidak hanya itu, ada lagi yang harus diperhatikan yaitu mengenai konten apa yang terkandung di dalam *game*, waktu, adakah sesuatu yang lebih afdol kemudian ditinggalkan karena bermain *game* tersebut. Jadi kesimpulan saya jika bermain *game* tersebut dilakukan dengan cara iseng-iseng semata dan tidak terus menerus hal tersebut tidak apa-apa, tetapi kalau sudah lalai terhadap kewajiban yang harus dilakukan tentunya hal tersebut akan mengakibatkan madharat.[108]

Majelis Ulama Indonesia (MUI) Kabupaten Tulungagung menyatakan belum pernah mengeluarkan fatwa tentang *game* atau dalam konteks penelitian ini berkaitan dengan *Game online Player Unknown's Battle Grounds Mobile* tersebut.

> Belum pernah, kalau fatwa secara umum bagaimana anak-anak dilatih dan didedikasikan dibiasakan dalam hal ketertiban dan kedisiplinan. Saya lihat sebagian anak-anak rasa disipilinnya menjadi kabur ketika bermain dengan *game* tersebut, keterampilan yang lain menjadi hilang, waktunya juga tersita karena bermain *game* tersebut.[109]

Ditanya soal dampak globalisasi dalam membentengi anak, Gus Hadi memaparkan orang tua harus membimbing anak dengan baik. Hal tersebut disampaikan dalam tanda kutip dan diluar konteks *game* yang dimanfaatkan dengan baik hingga menghasilkan dampak ekonomi.

> Memang pada dasarnya anak boleh diperkenalkan kepada teknologi misalnya bermain *game* di HP, tetapi tentu tidak berlebihan dan tidak terlalu jauh mengenalnya. Hal itu sangat tidak baik untuk perkembangan pemikiran si anak kedepannya, karena jika sudah kecanduan akan sulit untuk terlepas. Jika seorang anak sudah mulai kecanduan bermain *game* pada HP hal ini akan berdampak negatif

---

[108] Wawanca dengan Hadi Muhammad Mahfud, Ketua MUI Tulungagung pada 16 Desember 2019.

[109] Wawanca dengan Hadi Muhammad Mahfud, Ketua MUI Tulungagung pada 16 Desember 2019.

> karena kemanapun ia pergi tentu tidak bisa lepas dari HP nya, bahkan makan pun bisa jadi akan terus dibawa. Selain itu saking serunya bermain HP anak akan lupa untuk belajar, mengaji, bersosialisasi, dan bahkan akan malas untuk pergi ke sekolah. Salah satu cara untuk mendidik dan menjaga anak dari bermain *game* berlebih adalah ya dengan memberikan waktu kepada anak, misal hanya boleh bermain selama 30 menit selebihnya melakukan kegiatan dan kewajiban si anak, mengalihkan perhatian si anak agar tidak terus menerus kepikiran dengan HP nya misalnya mengajarkan do'a do'a pada anak, mengajarkan shalawat, dan hal positif lainnya. Peran yang paling penting dalam membentuk karakter si anak adalah kedua orang tua terutama si ibu, karena rata- rata rasa empati ibu dan anak lebih baik dibandingkan bapaknya. Meluangkan waktu dengan anak, mengajaknya bermain dan membimbing ke hal yang positif dan mengajarkan agama sejak dini agar kelak perilaku dan akhlak si anak menjadi baik.[110]

Dari berbagai hasil wawancara tersebut, penulis menyimpulkan, jika *game* yang menghasilkan manfaat dan itu tidak dilarang oleh agama, dari berbagai tahapan hingga penjualan maka itu tidak menjadi masalah. Namun, sesuai apa yang diutarakan oleh Ketua MUI Tulungagung, jika dampak yang dimunculkan dari sebuah *game* tersebut condong kearah negatif maka permainan atau *game* tersebut harus dijauhi dan dinyatakan dilarang.

C. Temuan Penelitian

1. Peran permainan Online dalam upaya meningkatkan ekonomi kreatif masyarakat Tulungagung.

Bagi beberapa kalangan, permainan online memberikan nilai ekonomi, terlepas dari efek negatif yang ditimbulkan yaitu kecanduan dan lupa waktu akibat permaian. Bagi kalangan professional *game*rs, tentu saja membatasi

[110] Wawanca dengan Hadi Muhammad Mahfud, Ketua MUI Tulungagung pada 16 Desember 2019.

diri dalam melakukan sebuah permaian yang sia-sia. Sehingga, efisiensi waktu dapat terjaga.

2. Faktor yang mempengaruhi permainan online dalam peningkatan ekonomi kreatif masyarakat Tulungagung.

   Ada beberapa faktor yang memmberikan efeknya dalam kagiatan perekonomian, dalam penelitian ini ada beberapa hal yang memberikan pengaruhnya bagi kelangsungan pengguna atau *game*rs di Tulungagung dalam meraup keuntunnganya, yaitu:

   a. Tersedianya pemasaran yang pasti, yaitu melalui keberadaan komunitas yang terus berkembang.
   b. Pemanfaatan media sosial berupa facebook, sebagai lahan pemasaran gratis yang dapat menjangkau berbagai wilayah tanpa batas.
   c. Dalam aspek yang lebih luas, yaitu perbaikan fitur yang dilakukan oleh pengembang permaianan. Sehingga, pemain merasa tidak jenuh terhadap isi *game*.

3. Pandangan ekonomi islam terhadap laba yang diperolah dari hasil tranksasi permainan online.

   Beberapa pandangan MUI Tulungagung menjadi sandaran dalam perspektif ekonomi islam dalam penelitian ini, yaitu:

   a. Jika *game* tersebut bukan untuk perjudian maka boleh dimainkan.
   b. Jika *game* tersebut menghasilkan uang, dengan proses jual beli yang sah secara hukum Islam maka diperbolehkan. Memang pada dasarnya anak

boleh diperkenalkan kepada teknologi misalnya bermain *game* di HP, tetapi tentu tidak berlebihan dan tidak terlalu jauh mengenalnya. Kemudian, jika *game* yang menghasilkan manfaat dan itu tidak dilarang oleh agama, dari berbagai tahapan hingga penjualan maka itu tidak menjadi masalah. Namun, sesuai apa yang diutarakan oleh Ketua MUI Tulungagung, jika dampak yang dimunculkan dari sebuah *game* tersebut condong kearah negatif maka permainan atau *game* tersebut harus dijauhi dan dinyatakan dilarang.