

ABSTRAK

Skripsi dengan judul “Peran Game Online Dalam Peningkatan Ekonomi Tulungagung (Studi Kasus Maraknya Game Online *Mobile legends* di Tulungagung),” ditulis oleh Raka Anggun Prasetya, NIM. 12402173673, Jurusan Ekonomi Syariah, Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam, UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung, Pembimbing Lativa Hartiningtyas, M. Pd.

Mobile Legends 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 *Mobile Legends* dalam sektor ekonomi. Khususnya dalam penelitian ini mengkaji dampak positif *Mobile Legends* 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 Mobile Legends*.

Fokus dalam penelitian ini: 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 diperoleh dari hasil transaksi 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 *purposive 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 *game developer* (pengembang *game*), di Tulungagung meski belum menjadi ekonomi dengan hasil yang besar, namun sangat berpotensi. Terbukti dengan adanya transaksi 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 konvensional melalui transaksi 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 di jauhi dan dinyatakan dilarang.

Kata Kunci: Ekonomi Kreatif, Era Milenial, *Game online Mobile Legends*

ABSTRACT

Thesis entitled "The Role of Online Games in Tulungagung Economic Improvement (A Case Study of the Rise of Mobile Legends Online Game in Tulungagung)," was written by Raka Anggun Prasetya, NIM. 12402173673, Department of Islamic Economics, Faculty of Islamic Economics and Business, UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung, Advisor Lativa Hartiningtyas, M. Pd.

Mobile Legends is one of the most popular games in various circles, especially from the millennial generation. This game is a vehicle to play but on the other hand has an economic value, which also generates nominal value. Therefore, the author examines the impact of Mobile Legends in the economic sector. In particular, this study examines the positive impact of Mobile Legends on the people of Tulungagung Regency. In addition, on the other hand in this study, namely how the provisions of Islamic economics in providing restrictions related to objects and subjects of buying and selling in the Mobile Legends game.

The focus in this research: 1) What is the role of online games in an effort to improve the economy of the people of Tulungagung ?, 2) What are the factors that influence online games in improving the economy of the people of Tulungagung ?, 3) What is the view of Islamic economics on profits obtained from transaction results? online games in Tulungagung?.

This study uses a type of field research, namely descriptive qualitative research, namely research carried out to find actual facts then the data is processed and described about the impact of online games in improving the economy in Tulungagung. Collecting data in this study, using interview techniques, and supported by observation and documentation. Meanwhile, the informants were selected using the purposive sampling model, so the number can be determined when the research is running. The data analysis technique used, according to Miles and Huberman, includes: data reduction, data presentation and drawing conclusions and verification. While the technique of checking the validity of the data used in this thesis is done by extending observations, increasing perseverance in research, triangulation, and discussing with colleagues.

The results in this study, namely: 1) Online games have been recognized by the government through Presidential Decree No. 72 of 2015 concerning the creative economy in the sub-chapter on game developers, in Tulungagung although it has not yet become an economy with big results, but it has great potential. It is proven by the existence of online game buying and selling transactions, both items or accounts, which are carried out through communities or individuals. 2) Several factors have influenced the development of online games in Tulungagung, including: the existence of a community as a forum, the existence of a conventional market through direct transaction / COD (Cash on Delivery), the existence of social media as an active article. The development of online games in the economic realm in Tulungagung, external factors or more to the existence of the market are supporting factors. 3) In connection with this research, the process of buying and selling is legitimate in the perspective of Islamic economics. Games that generate benefits and that's not prohibited by religion, from various stages to sales then it's not a problem. If the impact that arises from a game tends to be negative, then the game or game must be shunned and declared prohibited.

Keywords: Creative Economy, Millennial Era, Mobile Legends online game