

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi yang cepat telah secara fundamental mengubah cara bisnis beroperasi, memengaruhi setiap tahapan dalam rantai nilai, proses produksi hingga strategi. Kondisi itu mendorong perusahaan untuk mengadopsi inovasi teknologi demi meningkatkan produktivitas, efisiensi operasional, dan memperkuat posisi kompetitif mereka. Salah satu aspek krusial dari kemajuan teknologi adalah kemampuannya dalam berinteraksi dengan informasi. Kehadiran teknologi telah mentransformasi informasi dari sekadar himpunan data menjadi suatu aset strategis.¹

Di era digital yang pesat, teknologi jadi kunci evolusi bisnis modern: optimalkan efisiensi, produktivitas, daya saing via pengolahan data, analisis, dan operasional tingkatkan kualitas produk/layanan demi kepuasan pelanggan optimal.² Sementara itu, kemajuan TI merevolusi jual beli adaptif terhadap dinamika sosial-ekonomi, jadikan transaksi

¹ Aditya Ahmad Fauzi, dkk, *PEMANFAATAN TEKNOLOGI INFORMASI PADA MASA SOCIETY 5.0 (Pemanfaatan Teknologi Informasi Diberbagai Sektor Pada Masa Society 5.0), Pemanfaatan Teknologi Informasi Pada Masa Society 5.0*, 2023.

² Riska Anggraeni dan Isma Elan Maulani, *Pengaruh Teknologi Informasi Terhadap Perkembangan Bisnis Modern*, Jurnal Sosial Teknologi, 3.2 (2023).

efisien-kompleks tanpa kontak fisik, buka peluang-tantangan, serta perkaya pengalaman konsumen dengan kemudahan dan kecepatan.³

Transaksi jual beli sebagai muamalah penting dalam kehidupan sosial-ekonomi umat manusia menawarkan keuntungan timbal balik, dengan dimensi duniawi dan spiritual yang dilegalkan Islam melalui Al-Qur'an halal jual beli, haram riba. Landasan syar'i ini mendorong umat Islam menjalankannya secara etis, adil, dan bertanggung jawab, baik tradisional maupun digital. Dorongan keuntungan halal-berkah menjadikannya sarana pemenuhan kebutuhan sekaligus kesejahteraan berkelanjutan berbasis nilai Islam.⁴

Allah SWT berfirman dalam Al-Qur'an surah An-Nisa' ayat 29:⁵

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا لَا تَأْكُلُوا أَمْوَالَكُمْ بَيْنَكُمْ بِالْبَاطِلِ إِلَّا أَنْ تَكُونَ تِجَارَةً عَنْ تَرَاضٍ مِّنْكُمْ ۖ وَلَا تَقْتُلُوا أَنْفُسَكُمْ ۚ إِنَّ اللَّهَ كَانَ بِكُمْ رَحِيمًا

Artinya: Wahai orang-orang yang beriman, janganlah kamu memakan harta sesamamu dengan cara yang batil (tidak benar), kecuali berupa perniagaan atas dasar suka sama suka di antara kamu. Janganlah kamu membunuh dirimu. Sesungguhnya Allah adalah Maha Penyayang kepadamu.

³ Imam Mustofa, *Fiqih Muamalah Kontemporer*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2018), h. 7.

⁴ Enceng Iip Syaripudin, Muhammad Auliaulhikmah, *Tinjauan Hukum Islam Pada Jual Beli Akun Game Online Mobile Legends Di Kabupaten Garut*, Jurnal Hukum Ekonomi Syariah (JHESY), 1.1 (2022).

⁵ *An-Nisa'* (4): 29.

Disisi lain kemajuan internet melahirkan *game online* sebagai hiburan digital yang mudah diakses kapan saja via koneksi internet, populer di kalangan pelajar, pendidik, medis, publik figur, hingga pejabat. Lebih dari hiburan, *game online* menjadi komoditas ekonomi yang dapat diperjualbelikan dan menghasilkan keuntungan signifikan.⁶

Dengan pesatnya perkembangan teknologi internet dunia permainan *Game* ini termasuk dalam kategori *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA), yang memungkinkan pemain untuk berkompetisi secara *real-time* dengan pengguna lain dari berbagai belahan dunia. *Game* ini merupakan sebuah karya inovatif yang dirancang khusus untuk perangkat *smartphone*, memungkinkan pemain untuk mengaksesnya dengan mudah menggunakan kuota internet.⁷

Mahasiswa merupakan salah satu kelompok yang aktif memanfaatkan perkembangan teknologi digital, termasuk dalam penggunaan *game online*. sebanyak 11.361 mahasiswa yang tersebar pada berbagai fakultas dan program studi. Dengan jumlah mahasiswa yang cukup besar tersebut,

⁶ Muhammad Zainudin, Raha Bahari, Taufiq Hidayat Nizar, *Akad Jual Beli Akun Game Online Mobile Legends Dalam Perspektif Hukum Ekonomi Syariah (Studi Di Kampung Kotagajah Lampung Tengah)*, Syakhsyah Jurnal Hukum Hukum Ekonomi Syariah, 2.1 (2022).

⁷ Makhrur Adam Maulana, dkk, *Tinjauan Fiqih Muamalah Tentang Jual Beli Akun Game Online Mobile Legends (Studi Kasus Squad Lunar Eclipses)*, As-Syar'e: Jurnal Syariah Dan Hukum, 1.1 (2022).

penggunaan *game online*, khususnya *Mobile Legends*, juga cukup mudah ditemukan di lingkungan kampus.

Diketahui bahwa sebagian mahasiswa pernah melakukan *top up diamond* untuk memperoleh *skin* melalui sistem *draw* di *Mobile Legends*. Dari hasil observasi tersebut, peneliti menemukan bahwa mahasiswa tertarik mengikuti sistem *draw* karena ingin mendapatkan *skin* langka atau *skin* eksklusif yang tidak dapat diperoleh dengan mudah. Selain itu, beberapa mahasiswa mengaku pernah melakukan *draw* berulang kali karena hadiah yang diperoleh bersifat acak dan tidak sesuai dengan *skin* yang diinginkan. Hasil observasi awal tersebut menunjukkan bahwa sistem *draw* dalam *Mobile Legends* cukup diminati oleh mahasiswa. Namun, mekanisme perolehan *skin* yang bergantung pada sistem acak menimbulkan pertanyaan mengenai kejelasan objek yang diperoleh pemain.

Permainan *Mobile Legends: Bang Bang* (MLBB) terletak pada keberagaman *hero* yang disediakan oleh pihak pengembang. *Hero-hero* ini dirancang dengan karakteristik, kemampuan, serta peran yang beragam, yang memungkinkan pemain untuk merancang strategi permainan secara dinamis sesuai kebutuhan tim. Untuk mengakses dan menggunakan *hero* dalam permainan, tersedia beberapa alternatif yang dapat dipilih oleh pemain. *Hero* dapat diperoleh secara gratis melalui sistem hadiah,

penyelesaian misi tertentu, atau partisipasi dalam *event- event* yang diselenggarakan oleh pengembang. Selain itu, pemain juga dapat membeli *hero* menggunakan *diamond* proses *top up* menggunakan uang nyata.⁸

Fenomena ini tercermin dari tingginya minat pemain yang rela mengeluarkan uang dalam jumlah besar, bahkan mencapai jutaan rupiah, demi memperoleh *skin* eksklusif untuk *hero* favorit mereka. *Skin* dianggap sebagai sarana untuk mempercantik tampilan karakter, sekaligus mencerminkan gaya bermain, status sosial dalam komunitas *game*, dan prestise pemain. Ragam *skin* yang tersedia di *Mobile Legendss* diklasifikasikan berdasarkan tingkatannya, yaitu *Basic*, *Elite*, *Epic*, *Season*, *Star*, *Special*, *Limited*, *Legend*. Masing-masing tingkatan menawarkan perbedaan dari segi tampilan grafis, efek animasi, suara, hingga tingkat kelangkaan, yang menjadikan *skin*.

Draw adalah sebuah mekanisme undian yang memungkinkan pemain memperoleh *skin*, item eksklusif, atau hadiah langka lainnya secara acak. Cara kerja sistem *draw* ini pada dasarnya mengharuskan pemain untuk mengeluarkan sejumlah *diamond* didapatkan melalui pembelian (*top up*). Pemain kemudian melakukan undian yang tersedia pilihan satu kali *draw*

⁸ Info Sport, *Apa Itu Mobile Legends? Ini Cara Memainkannya*, *Kumparan*, 2021. <<https://kumparan.com/info-sport/apa-itu-mobile-legends-ini-cara-memainkannya-1w6HO5wK6gh/full>>.

atau sepuluh kali *draw* sekaligus. Setiap undian menghasilkan hadiah yang dipilih secara acak oleh sistem, namun pemain tidak bisa memilih hasil yang didapatkan.⁹

Yang menjadi sorotan utama dari sistem *draw* dalam permainan *Mobile Legends* adalah tidak adanya kepastian jumlah *diamond* yang diperlukan untuk memperoleh *skin* tertentu. Dalam praktiknya, pemain bisa saja beruntung dan mendapatkan *skin* yang diinginkan hanya dalam beberapa kali percobaan. Namun, beberapa pemain juga harus menghabiskan jumlah *diamond* yang sangat besar tanpa jaminan akan memperoleh *skin* yang diinginkan. Hal ini menunjukkan bahwa sistem tersebut sangat bergantung pada faktor keberuntungan semata. Akibatnya, sistem ini cenderung dianggap tidak adil karena menghasilkan pengalaman yang berbeda-beda bagi pemain, meskipun mereka mengikuti mekanisme yang sama.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini penting dilakukan karena hingga saat ini belum terdapat kepastian mengenai kesesuaian mekanisme perolehan *skin* melalui sistem *draw* dengan prinsip Hukum Ekonomi Syariah. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman kepada pemain *Mobile Legends*, mengenai status hukum transaksi digital berbasis

⁹ Alfa Rizki, *Cara Dapat Skin Special MLBB Gratis, Tak Sesulit Yang Kalian Kira, One Esport*, 2025 <<https://www.oneesports.id/mobile-legends/cara-dapat-skin-special-mlbb-gratis>>.

sistem acak serta menjadi referensi dalam pengembangan kajian Hukum Ekonomi Syariah.

Oleh sebab itu, peneliti mengangkat judul penelitian skripsi ini **MEKANISME PEROLEHAN *SKIN* DI *GAME MOBILE LEGENDS* DENGAN SISTEM *DRAW* PERSPEKTIF HUKUM EKONOMI SYARIAH (Studi pada Mahasiswa UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu).**

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana mekanisme perolehan *skin* di *game Mobile Legends* dengan sistem *draw* pada mahasiswa UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu?
2. Bagaimana perspektif hukum ekonomi syariah terhadap perolehan *skin* di *game Mobile Legends* dengan sistem *draw* pada mahasiswa UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengidentifikasi mekanisme perolehan *skin* melalui sistem *draw* pada *game Mobile Legends*
2. Untuk menganalisis persepektif hukum ekonomi syariah terhadap perolehan *skin* di *game Mobile Legends* dengan sistem *draw*

D. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pengetahuan di bidang Hukum Ekonomi Syariah, khususnya dalam pembahasan mengenai transaksi muamalah dalam media digital yang sesuai dengan prinsip syariat Islam. Temuan dari penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi inspirasi sekaligus referensi ilmiah di masa mendatang dalam mengkaji perspektif hukum islam tentang mekanisme sistem *draw* pada *game Mobile Legends*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Lembaga

Menjadi bahan ajar atau diskusi dalam mata kuliah hukum ekonomi syariah dan kajian kontemporer tentang digitalisasi dalam ekonomi Islam.

b. Bagi Masyarakat (khususnya pemain *game Mobile Legends*)

Memberikan wawasan tentang bagaimana sistem *draw* dalam *game* dinilai menurut hukum ekonomi syariah, sehingga pemain dapat lebih bijak terhadap aspek hukum dalam aktivitas digital mereka.

c. Bagi Developer *Game*

Memberikan masukan dalam pengembangan sistem transaksi yang lebih transparan dan adil, serta mempertimbangkan aspek etika dan hukum, khususnya dari perspektif pengguna Muslim.

E. Penelitian Terdahulu

Untuk mendukung penelitian ini, terdapat studi-studi sebelumnya yang relevan dan dapat dijadikan sebagai dasar referensi pada penulisan skripsi ini diantaranya sebagai berikut:

1. Skripsi Alven Tri Setiawan (2024) yang berjudul “Tinjauan Hukum Ekonomi Syariah Tentang Pembelian *Chip Higgs Domino Island* (Studi di Masyarakat Pekan Sabtu Kecamatan Selebar Kota Bengkulu)”.

Penelitian ini dilatarbelakangi fenomena maraknya perdagangan chip dari *game online*. Di era teknologi maju, *game* ini dimainkan banyak orang sebagai hiburan dan sumber penghasilan tambahan, tapi menimbulkan perdebatan apakah ini perjudian karena sistem taruhan mirip judi, atau cuma permainan biasa. Sistemnya yang bergantung keberuntungan sering bikin kecanduan, anti-sosial, bahkan curi akun atau hutang. Dari sisi Islam, yang atur muamalah jual beli buat hidup halal dan damai, kurangnya pengetahuan

masyarakat soal syara' sering bikin praktik menyimpang karena keserakahan.

Hasil penelitian berdasarkan pengamatan dan penelitian yang dilakukan di lapangan, serta didukung oleh referensi dari buku-buku yang tersedia di perpustakaan. mengenai aset virtual (*chip* dan *skin*) dalam *game online* dan menganalisis praktik transaksi dari perspektif hukum ekonomi syariah. Yang menjadi pembedanya terletak pada objek penelitian, pada penelitian sebelumnya objek penelitiannya ialah *Chip* (koin emas) dalam *game Higgs Domino Island*, sedangkan objek penelitian yang penulis lakukan mengenai *skin* dalam *game Mobile Legends*.¹⁰

2. Penelitian Ilham Ayyubi Amalan (2021) yang berjudul “Analisis Hukum Islam Tentang Jual Beli *Skin* Pada *Game Online* Jenis *Mobile Legends*”.

Latar belakang penelitian ini adalah pesatnya perkembangan teknologi yang melahirkan transaksi digital baru dalam industri *game online*, khususnya fokus penelitian yang penulis lakukan lebih mendalam pada mekanisme perolehan *skin* melalui sistem *draw*, dengan analisis yang ditujukan dari perspektif hukum

¹⁰ Alven Tri Setiawan, *Tinjauan Hukum Ekonomi Syariah Tentang Pembelian Chip Higgs Domino Island (Studi Di Masyarakat Pekan Sabtu Kecamatan Selebar Kota Bengkulu)*, (UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu, 2024).

ekonomi syariah. Sementara itu, penelitian sebelumnya lebih menekankan pada pandangan hukum Islam mengenai praktik jual beli *skin* dalam *game Mobile Legends* secara umum.¹¹

3. Penelitian yang dilakukan oleh Moch Iswandaru Paluluh pada tahun 2022 dengan penelitian yang berjudul “Analisis Jual Beli Akun *Game Mobile Legends* di wilayah Ponorogo Perspektif Etika Bisnis Islam”.

Yang melatarbelakangi penelitian ini ialah dinamika ekonomi yang semakin kompleks mendorong masyarakat mencari sumber ekonomi baru, termasuk melalui transaksi digital di industri seperti *Mobile Legends*. Maraknya perdagangan akun *game* di era digital menimbulkan persoalan perlindungan konsumen karena masih sering terjadi pelanggaran prinsip jual beli dan etika bisnis, seperti penipuan, sehingga perlu diteliti kesesuaiannya dengan prinsip jual beli yang benar. akun *game Mobile Legends* yang ada di Ponorogo apakah sudah menerapkan prinsip dari jual beli dan juga prinsip dari etika bisnis yang benar.

Game Mobile Legends dan menempatkan hukum ekonomi Islam/syariah sebagai perspektif utama. Keduanya juga berangkat

¹¹ Ilham Ayyubi Amalan, *Analisis Hukum Islam Tentang Jual Beli Skin Pada Game Online Jenis Mobile Legends*, (Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2021).

dari fenomena ekonomi digital. Sedangkan perbedaannya dengan yang penulis susun yaitu terletak pada objeknya yang mana objek penelitian tersebut mengenai *skin Mobile Legends*.

Hasil yang didapatkan dari skripsi ini bahwasannya dalam prinsip-prinsip jual beli yang benar sudah diterapkan. Namun, masih banyak pihak yang tidak memahami atau dengan sengaja melanggar prinsip-prinsip tersebut yang mengakibatkan terjadinya berbagai penipuan.¹²

4. Penelitian oleh Muhammad Sulton Nudin Ashari berjudul “Tinjauan Hukum Islam Terhadap Transaksi Jual Beli Item *Game Online* (Studi Kasus di *Game Online Garena Free Fire*)”.

Tentang boleh atau tidaknya transaksi tersebut menurut hukum Islam, apalagi ada sistem tertentu yang hasilnya tidak pasti. Karena itu, penelitian ini dilaksanakan untuk lihat apakah jual beli item dalam *game Free Fire* sudah sesuai dengan prinsip syari’at Islam atau masih ada unsur ketidakjelasan yang dilarang.

Penelitian tersebut memiliki persamaan dengan skripsi ini karena Sulton meneliti jual beli item secara langsung di *Free Fire*, sedangkan peneliti meneliti mekanisme perolehan *skin* dengan

¹² Moch Iswandar Paluluh, *Analisis Jual Beli Akun Game Mobile Legends Di Wilayah Ponorogo Perspektif Etika Bisnis Islam*, (IAIN Ponorogo, 2022).

sistem *draw* pada *Mobile Legends*, yang memiliki unsur yang berbeda, dan dilakukan pada subjek mahasiswa UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu.¹³

F. Metode Penelitian

1. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode kualitatif dengan jenis penelitian lapangan (*field research*) karena dilakukan secara langsung pada lokasi penelitian untuk memperoleh data mengenai mekanisme perolehan *skin* pada game *Mobile Legends* dengan sistem *draw*.

Pendekatan pada penelitian ini adalah pendekatan yuridis empiris yaitu penelitian hukum berdasarkan kenyataan lapangan, melihat bagaimana hukum itu diterapkan dalam kenyataan bukan hanya membaca undang-undang.

2. Waktu dan Lokasi Penelitian

a. Waktu

Waktu penelitian dilakukan disesuaikan dengan kebutuhan selama proses penelitian dan pengolahan data.

¹³ Muhammad Sulton Nudin Ashari, *Tinjauan Hukum Islam Terhadap Transaksi Jual Beli Item Game Online (Studi Kasus Di Game Online Garena Free Fire)*, (Institut Agama Islam Kediri, 2020).

b. Lokasi

Penelitian ini dilakukan di Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu, Pagar Dewa, kecamatan Selebar, Bengkulu.

3. Sumber Data

a. Data Primer

Data primer adalah data yang diperoleh langsung dari lapangan melalui wawancara kepada narasumber.¹⁴

Pada penelitian ini data primernya adalah beberapa *player game Mobile Legends* yang ada di UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu.

b. Data Sekunder

Data sekunder adalah informasi yang didapatkan atau dikumpulkan dari sumber-sumber yang sudah ada sebelumnya.¹⁵

Seperti buku, jurnal, artikel, website yang terkait pada penelitian ini.

¹⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D)*, (Bandung: Alfabeta, 2015), h. 93.

¹⁵ Rahmadi, *Pengantar Metodologi Penelitian*, (Banjarmasin: Antasari Press, 2011), h. 41.

4. Informan Penelitian

Informan dalam penelitian ini adalah mahasiswa UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu yang bermain *game Mobile Legends* dan pernah memperoleh *skin* melalui sistem *draw*. Jumlah informan sebanyak 8 orang mahasiswa yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu pemilihan sesuai dengan kebutuhan penelitian. kriteria informan dalam penelitian ini yaitu mahasiswa aktif UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu, bermain *game Mobile Legends*, serta pernah melakukan *draw* untuk memperoleh *skin* dalam permainan tersebut.

5. Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah:

a. Observasi

Observasi adalah proses mengamati dan mencatat secara teratur tentang fenomena yang terlihat pada objek yang sedang diteliti.¹⁶

¹⁶ Yama P. Sumbodo dkk, *Metode Penelitian*, (Medan: PT Media Penerbit Indonesia, 2024), h. 70.

Dalam hal ini peneliti melakukan pengamatan langsung pada pemain dalam memperoleh *skin game Mobile Legends* dengan sistem *draw*.

b. Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui interaksi langsung antara peneliti dan informan untuk memperoleh informasi, pandangan, serta pengalaman yang berkaitan dengan topik penelitian.¹⁷

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan wawancara dengan sejumlah informan yang pernah melakukan pembelian *skin game* melalui sistem *draw* guna memperoleh data yang relevan dengan fokus penelitian.

c. Dokumentasi

Dokumentasi adalah metode pengumpulan data yang melibatkan pengumpulan dan analisis dokumen atau catatan yang sudah ada sebelumnya.¹⁸

¹⁷ Marjes.Tumurang, *Metodologi Penelitian*, (Cilacap: PT. Media Pustaka Indo, 2024), h. 273.

¹⁸ Fenti Hikmawati, *Metodologi Penelitian*, (Depok: PT. Raja Grafindo Persada, 2020), h. 84.

Data yang didapatkan berbentuk foto-foto yang diambil dari observasi dan wawancara dengan informan terkait pembelian *skin Mobile Legends* dengan metode *draw*.

6. Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis kualitatif. Data yang diperoleh dari hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi dianalisis secara deskriptif dengan langkah reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Pada tahap reduksi data, peneliti memilih dan menyederhanakan informasi yang berkaitan dengan mekanisme perolehan *skin Mobile Legends* melalui sistem *draw*. Kemudian data disajikan secara sistematis untuk mengetahui bentuk transaksi, proses akad, serta ketidakpastian dalam transaksi tersebut. Setelah itu dilakukan penarikan kesimpulan dengan membandingkan praktik dengan ketentuan konsep akad muamalah.

G. Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi terdiri dari 5 bab, yaitu:

Bab I Pendahuluan : Pada bab ini menguraikan latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat, penelitian

terdahulu, metode penelitian dan sistematika penulisan.

Bab II Kajian Teori : Bab ini adalah fondasi pemikiran skripsi. Di sini, penulis akan memaparkan berbagai kajian ini bisa membantu memahami masalah yang sedang diteliti.

**Bab III
Gambaran Umum** : Pada bab ini menjelaskan gambaran umum mengenai penelitian ini.

**Bab IV
Hasil dan Pembahasan** : Pada bab ini dijelaskan mengenai analisis dari mekanisme perolehan *skin* pada game *Mobile Legends* dengan sistem *draw*.

Bab V Penutup : Bab ini berisikan kesimpulan dan saran terhadap penelitian ini.