

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Dalam bab ini akan dibahas kesimpulannya, sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil penelitian mekanisme perolehan sistem *draw* dilakukan dengan menggunakan *diamond* yang diperoleh melalui *top up* menggunakan uang asli. *Diamond* tersebut digunakan untuk mengikuti *event draw* tertentu seperti *Magic Wheel*, *Zodiac*, dan even lainnya yang tersedia di dalam *game*. Hadiah yang didapatkan dapat berupa *skin*, *fragment*, *emote*, maupun item lainnya. Ketidakpastian hasil tersebut membuat sebagian mahasiswa melakukan *draw* berulang kali demi memperoleh *skin* yang diinginkan, terutama *skin* langka atau eksklusif.
2. Berdasarkan penelitian ditinjau dari perspektif Hukum Ekonomi Syariah, mekanisme perolehan *skin* dengan sistem *draw* mengandung unsur *gharar* karena terdapat ketidakjelasan terhadap objek transaksi. Meskipun biaya setiap *draw* telah diketahui, pemain tidak punya kepastian tentang jenis *skin* yang akan diperoleh karena hasilnya ditentukan acak oleh sistem. Kondisi itu tidak sesuai dengan prinsip muamalah yang

mensyaratkan kejelasan objek transaksi (*ma'qud 'alaih*) untuk menghindari kerugian. Oleh karena itu, mekanisme perolehan *skin* melalui sistem *draw* pada game *Mobile Legendss* belum memenuhi prinsip kejelasan dalam akad sehingga mengandung unsur *gharar* menurut Hukum Ekonomi Syariah

B. Saran

Berikut ini saran dari peneliti untuk para pembaca:

1. Bagi mahasiswa yang bermain *Mobile Legends*, agar dapat lebih bijak dalam menggunakan fitur *draw* serta mampu mengontrol pengeluaran untuk *top up diamond* agar tidak menimbulkan perilaku konsumtif dan pemborosan.
2. Bagi pemain *Mobile Legends*, sebaiknya lebih memahami risiko dan dampak dari sistem *draw* karena sistem tersebut bersifat acak sehingga dapat mendorong pemain melakukan *draw* secara berulang tanpa adanya kepastian memperoleh *skin* yang diinginkan.
3. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan mampu memperluas penelitian terkait transaksi digital yang lebih luas serta menambahkan teori atau objek penelitian yang berbeda.

4. Bagi masyarakat, penelitian ini dapat mempengaruhi psikis mengenai sistem *draw* dalam *game online* serta dampaknya terhadap perilaku konsumtif dan penggunaan harta dalam kehidupan sehari-hari.



DAFTAR PUSTAKA

A. Buku

- Abdul Wahab, Muhammad. 2019. *Gharar Dalam Transaksi Modern*. Jakarta: Rumah Fiqih Publishing
- Djuwaini, Dimyauddin. 2010. *Pengantar Fiqh Muamalah*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Dzajuli, Ahmad. 2006. *Kaidah-Kaidah Fikih*. Bandung: Kencana.
- Farroh Hasan, Akhmad. 2018. *Fiqh Muammalah Dari Klasik Hingga Kontemporer (Teori Dan Praktek)*. Malang: UIN-Maliki Press.
- Ghufron, Ihsan, dkk. 2008. *Fiqh Muamalat*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Hidayat, Rahmat. 2022. *Fikih Muamalah*. CV.Tungga Esti.
- Hikmawati, Fenti. 2020. *Metodologi Penelitian*. Depok: PT. Raja Grafindo Persada.
- Khaerudin, Koko, Hariman Surya Siregar. 2019. *Fiqh Mu'amalah Teori Dan Implementasi*. Bandung: Pt. Remaja Rosdakarya.
- Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah*, Buku II. 2011. Jakarta: Mahkamah Agung.
- Kurnia Ningsih, Prilla. 2021. *Fiqh Muamalah*. Depok: Raja Grafindo Persada.
- Muarif Ambary, Hasan. 1996. *Suplemen Ensiklopedia Islam*. Jakarta: Ichtiar Baru Van Hoeve.
- Mustofa, Imam. 2018. *Fiqh Mualamah Kontemporer*. Jakarta: Rajawali

Pers.

P. Sumbodo, Yama, dkk. 2024. *Metode Penelitian*. Medan: PT Media Penerbit Indonesia.

Rahmadi. 2011. *Pengantar Metodologi Penelitian*. Banjarmasin: Antasari Press.

Sabiq, Sayyid. *Fiqh Sunnah*. Bandung: PT al-ma'ruf.

Saleh, Muhammad. 2023. *Fiqh Mu'amalah*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.

Sarwat, Ahmad. 2018. *Fiqh Jual Beli*. Jakarta: Rumah Fiqh Publishing.

Subairi. *Fiqh Muamalah*. 2021. Pamekasan: Duta Media Publishing.

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

Syafei, Rachmat. 2001. *Fikih Muamalah*. Bandung: Pustaka Setia.

Tumurang, Marjes. 2024. *Metodologi penelitian*. Cilacap: pt. Media Pustaka Indo.

Widjaja, Abdi. 2022. *Fikih Muamalah*. Samata.

B. Jurnal

Anggraeni, Riska, Isma Elan Maulani. 2023. "Pengaruh Teknologi Informasi Terhadap Perkembangan Bisnis Modern." *Jurnal Sosial Teknologi*.

Basyariah, Nuhbatul. 2022. "Larangan Jual Beli Gharar: Kajian Hadist Ekonomi Tematis Bisnis Di Era Digital." *Jurnal Studi Islam*.

Ermawati, Nadiyah Rahmani, Nurdin. 2021. "Analisis Transaksi Jual Beli

Account Game Online *Mobile Legendss* Menurut Perspektif Ekonomi Islam (Studi Pada *Mobile Legendss* Community Hero Di Palu." *Jurnal Ilmu Ekonomi Dan Bisnis Islam*.

Fauzi, dkk. 2023. "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*.

Maulana, dkk. 2022. "Tinjauan Fiqih Muamalah Tentang Jual Beli Akun Game Online *Mobile Legendss* (Studi Kasus Squad Lunar Eclipses)." *As-Syar'e: Jurnal Syariah Dan Hukum. Vol.1, No.1*.

Nurfadilla dkk. 2025. "Prinsip - Prinsip Hukum Perbankan Syariah." *Jurnal Inovasi Ekonomi Syariah Dan Akuntansi. Vol.2 No.3*

Rahayu, Sri Ulfa, Sahrudin Sahrudin, dan Sandrina Malakiano Ritonga. 2023. "Analisis Jual Beli Dalam Perspektif Islam." *El-Mujtama: Jurnal Pengabdian Masyarakat. Vol.4 No.2*

Siswadi. 2020. "Analisis Produk Lembaga Keuangan Syariah (Kajian Karakteristik Produk Mudlarabah Dan Murabahah Pada Lembaga Keuangan Syari'ah)." *Jurnal Institut Pesantren Sunan Drajat. Vol.15*

Syaripudin, dkk. 2022. "Tinjauan Hukum Islam Pada Jual Beli Akun Game Online *Mobile Legendss* Di Kabupaten Garu." *Jurnal Hukum Ekonomi Syariah (JHESY). Vol.1, No.1*

Ulum, Misbahul. 2020. "Prinsip-Prinsip Jual Beli Online Dalam Islam Dan Penerapannya Pada E-Commerce Islam Di Indonesia." *Jurnal Dinamika Ekonomi Dan Bisnis. Vol.17 No.1*.

Zainudin,dkk. 2022. "Akad Jual Beli Akun Game Online *Mobile Legendss*

Dalam Perspektif Hukum Ekonomi Syariah (Studi Di Kampung Kotagajah Lampung Tengah)." *Syakhsiyah Jurnal Hukum Hukum Ekonomi Syariah. Vol.2 No.1*

C. Skripsi

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

Iswandaru Paluluh, Moch. 2022. *Analisis Jual Beli Akun Game Mobile Legendss Di Wilayah Ponorogo Perspektif Etika Bisnis Islam*. IAIN Ponorogo

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

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

D. Al-Qur'an

Al-Baqarah (2): 275

Al-Maidah (5): 90

Al-Maidah (5): 91

An-Nisa' (4): 29

E. Internet

Almanhaj, *Panduan Qawaid Fiqhiyah*, Almanhaj, dikutip dari <https://almanhaj.or.id/4072-kaidah-ke-33-jika-ada-kemaslahatan-bertabrakan-maka-maslahat-yang-lebih-besar-harus-didahulukan.html>, pada hari Selasa, tanggal 30 Juli 2026, Pukul 21.25 WIB

Azis, Hilman, *9 Tingkatan Skin Mobile Legendss Dari Termurah Sampai Terlangka*, dikutip dari <https://www.idntimes.com/tech/games/tingkatan-skin-mobile-legends-termurah-sampai-terlangka-c1c2-01-w8826-5vfjmt>, pada hari Selasa, tanggal 27 Juli 2026, Pukul 20.12 WIB

Ernanda, Dwi, *Daftar Lengkap Hero Mobile Legendss: Bang Bang Berdasarkan Role*, Itemku, dikutip dari <https://www.itemku.com/blog/mobile-legends/list-hero-mobile-legends/>, pada hari Rabu, tanggal 28 Juli 2026, Pukul 19.17 WIB

Mobile Legends: Bang Bang Wiki, Equipment, dikutip dari <https://mobile-legends.fandom.com/wiki/Equipment>, pada hari Selasa, tanggal 27 Juli 2026, Pukul 20.12 WIB

Moch Iswandaru Paluluh, *Analisis Jual Beli Akun Game Mobile Legendss Di Wilayah Ponorogo Perspektif Etika Bisnis Islam*, (IAIN Ponorogo, 2022)

Moch Prima Fauzi, *Tips Dan Trik Bermain Mobile Legendss: Bang Bang*, 2017
<<https://ototekno.okezone.com/read/2017/06/12/326/1713876/tips-dan-trik-bermain-mobile-legends-bang-bang>>

Moh Juriyanto, *Hukum Bermain Mobile Legends Dalam Islam*, Bincang Syariah, 2021 <<https://bincangsyariah.com/kolom/hukum-bermain-mobile-legend-dalam-islam/>>

Muqarrabie, Ahda. *Urutan Rank Mobile Legendss (ML) 2025 Dari Warrior - Mythic Eternal*, Dunia Games, dikutip dari <https://duniagames.co.id/discover/article/urutan-rank-mobile-legends-ml>, pada hari Minggu, tanggal 27 Juli 2025, Pukul 15.44 WIB

Muslim, HR, 'Kitab Al-Buyu', in *Bab : Buthlaan Bai Al-Hashah Wal Bai Alladzi Fihi Gharar* <<https://quran.tazkia.ac.id/>>

Racoma, Arthur. *Why Mobile Legendss Is so Popular in South East Asia (SEA) Region*, dikutip dari <https://gamingonphone.com/editorial/why-mobile-legends-is-so-popular-in-south-east-asia-sea-region/>, pada hari Selasa, tanggal 27 Juli 2026, Pukul 20.12 WIB

Rizki, Alfa. *Cara Dapat Skin Special MLBB Gratis, Tak Sesulit Yang Kalian Kira, One Esport*, dikutip dari <https://www.oneesports.id/mobile-legends/cara-dapat-skin-special-mlbb-gratis>, pada hari Selasa, tanggal 05 Agustus 2025, Pukul 13.34 WIB

Rudito, Mito, *Butuh Berapa Diamond Untuk Dapat Skin Legend Di Magic Wheel MLBB?*, IDN Times, dikutip dari <https://www.idntimes.com/tech/games/butuh-berapa-diamond-untuk-dapat-skin-legend-di-magic-wheel-mlbb-01-gjjrz-j7tn39>, pada hari Sabtu, tanggal 23 Mei 2026, Pukul 22.34 WIB

Sainstekno, *Tingkatan Skin Mobile Legendss Dari Terendah Sampai Tertinggi, Sains Dan Teknologi*, 2026

<<https://www.sainstekno.web.id/tingkatan-skin-mobile-legends-dari-terendah-sampai-tertinggi/>>

Sport, Info, *Apa Itu Mobile Legends? Ini Cara Memainkannya*, Kumparan, dikutip dari, <https://kumparan.com/info-sport/apa-itu-mobile-legends-ini-cara-memainkannya-1w6HO5wK6gh/full>, pada hari Kamis, tanggal 21 Mei 2026, Pukul 22.43 WIB

Surabaya, Blogger, *Apa Arti Skin Dalam Permainan Mobile Legends: Bang Bang*, dikutip dari <https://www.halamansekolah.com/2024/12/apa-arti-skin-dalam-mobile-legend.html>, pada hari Selasa, tanggal 27 Juli 2026, Pukul 20.12 WIB

Vidal, Alfonso. *Mengapa Skin Langka Terasa Sangat Berharga: Daya Tarik Tersembunyi Dari Skin Terbatas Dalam Game*, dikutip dari <https://news.codashop.com/id/why-rare-skins-feel-so-valuable-the-hidden-appeal-of-limited-skins-in-games/>, pada hari Jum'at, tanggal 01 April 2026, Pukul 19.44 WIB

F. Wawancara

Alfa. 8 Mei 2026. Pemain *Mobile Legends*, Wawancara.

Alvi. 7 Mei 2026. Pemain *Mobile Legends*, Wawancara.

Amani. 8 Mei 2026. Pemain *Mobile Legends*, Wawancara.

Fahmi. 8 Mei 2026. Pemain *Mobile Legends*, Wawancara.

Ina. 8 Mei 2026. Pemain *Mobile Legends*, Wawancara.

Marda. 10 Mei 2026. Pemain *Mobile Legends*, Wawancara.

Novan. 8 Mei 2026. Pemain *Mobile Legends*, Wawancara.

Rama. 7 Mei 2026. Pemain *Mobile Legends*, Wawancara.