

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

1. Gambaran Umum tentang Objek Penelitian

Mobile Legends: Bang Bang adalah aplikasi yang dirancang untuk perangkat yang memiliki sistem multiplayer online 5 vs 5. Game ini, yang dikembangkan oleh Moonton, awalnya dirilis pada tahun 2016 dan sejak saat itu muncul sebagai salah satu game online yang paling dicari di kalangan masyarakat Indonesia. Play Store menunjukkan bahwa game ini telah melampaui tonggak luar biasa dengan lebih dari 100 juta *unduh*an. Pada tahun 2024, total *unduh*an game ini diperkirakan akan melebihi 500 juta. (Ni'am, 2021).

Permainan *Mobile Legends* saat ini sangat populer di kalangan pengguna ponsel di akhir usia belasan atau mahasiswa. *Mobile Legends: Bang Bang*, adalah game smartphone yang mempertemukan dua tim yang saling berkompetisi dan hancurkan markas lawan sambil mempertahankan markas Anda sendiri untuk mengambil kendali. Dalam permainan ini akan ada 10 pemain yang dibagi menjadi 2 tim. Pengguna dapat bermain dengan semua pemain *Mobile Legends* di seluruh dunia. Pemain mana pun bisa memilih hero dari puluhan hero yang tersedia.

Setiap karakter memiliki kemampuan unik.
(Qothrunnada,Asmiyah,Siraj,Hasnawati, 2024)

karena Mobile Legend adalah game yang sangat populer di Indonesia, pemain MLBB di Indonesia bermacam-macam, mulai dari bangku sekolah anak-anak, pada usia 18 tahun ke bawah, kemudian fase remaja awal, pada usia 18 hingga 22 tahun, hingga Mereka yang berusia 30 tahun ke atas juga dicatat sebagai pemain MLBB, sementara jumlah orang yang berusia 18 tahun ke atas lebih sedikit, karena ini menunjukkan bahwa permainan MLBB juga dimainkan oleh semua kalangan. Oleh karena itu, tidak mengherankan bahwa permainan MLB telah menjadi hal yang umum di masyarakat. (Aflah, 2023)

Untuk berpartisipasi dalam permainan ini, seseorang harus terlebih dahulu membuat akun. Selanjutnya, pemain memiliki kesempatan untuk memilih karakter pahlawan yang sesuai dengan tipe dan posisi mereka. Setelah pemilihan ini, mereka akan bertanding dalam tim beranggotakan lima orang melawan tim lain yang juga terdiri dari lima pemain. Game *Mobile Legends* menampilkan berbagai karakter pahlawan yang beragam, dikategorikan ke dalam peran-peran yang berbeda: *Fighter*, *Mage*, *Marksman*, *Assassin*, *Tank*, dan *Support*. Pada game ini terdapat beberapa mode bermain yaitu:

2. Classic, pada mode ini pemain dapat memainkan karakter hero yang sudah dimiliki atau sudah dibeli dan juga dapat menggunakan karakter hero yang sudah dipinjamkan oleh pihak game setiap minggunya.
3. Rank, Pada mode ini hampir sama dengan mode classic perbedaannya di mode rank terdapat peringkat/*Rank*. Pada mode rank terdapat 10 peringkat yang dapat di gapai pemain dengan konsekuensi jika kalah akan kehilangan poin dan jika menang akan mendapatkan poin. 10 rank tersebut yaitu : *warrior, elite, master, grandmaster, epic, legend, mytic, mytic honor, mytical glory* , dan *mytic immortal*. Pada mode ini pemain hanya dapat menggunakan karakter hero yang sudah dibeli dan dimiliki.
4. Brawl, pada mode ini cara memainkannya hampir sama dengan *rank* ataupun *classic* , bedanya di mode ini map yang digunakan lebih kecil , dan karakter hero yang di gunakan itu acak serta hanya di beri pilihan 2 karakter hero, di mode ini pemain tidak mendapatkan poin atau kehilangan poin.
5. Magic chess, pada mode ini cara memainkannya hampir mirip dengan cara bermain catur akan tetapi menggunakan karakter hero di dalam game
6. Custom, Pada mode ini pemain dapat bermain melawan computer yang disediakan oleh game, dan pemain juga bisa menyesuaikan jumlah musuh yang ingin dilawan , pemain juga dapat mengundang pemain lain untuk

bermain sebagai teman atau pun musuh, serta di mode ini bisa menggunakan semua karakter hero yang ada di dalam game.

Adapun cara untuk mendapatkan karakter hero di dalam game ini terdapat dua cara yaitu dengan mengumpulkan *Battle point* yang bisa di dapat melalui hadiah harian, bonus bermain dan di-*event*, dan cara ke dua dengan cara menggunakan diamond. Setiap karakter hero memiliki *Skin* yang beraneka ragam dari yang gratis sampai yang berbayar tentunya hanya dapat dibeli menggunakan diamond. Dari sekian banyak skin yang bisa dibeli ada beberapa skin yang hanya bisa di beli dalam event tertentu.

Diamond merupakan satu dari dua mata uang utama di game *Mobile legend* selain *battle point*. Diamond ini memiliki berbagai kegunaan, termasuk untuk memperoleh skin, hero, atau item langka lainnya. Mendapatkan diamond ini memerlukan pembelian langsung dengan mata uang, karena ini merupakan salah satu sumber pendapatan Moonton sebagai pencipta *Mobile Legends*.

2. Mekanisme Pembelian Diamond Mobile Legend

Pertukaran diamond dalam permainan *Mobile Legends* telah berlangsung lama sejak awal permainan tersebut. Minat yang substansial dari para pembeli menunjukkan bahwa bisnis ini telah mempertahankan pertumbuhannya hingga saat ini. Penjelasan selanjutnya merinci proses yang terlibat dalam perolehan dan pengeluaran diamond dalam permainan *Mobile Legend*.

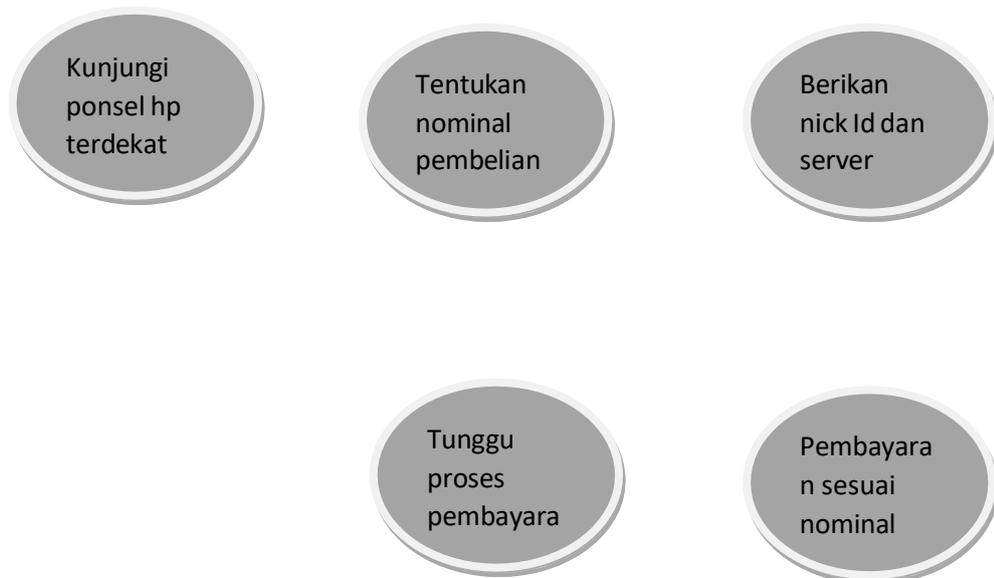
Penjual diamond *Mobile Legends*, baik di konter fisik maupun melalui perangkat seluler, biasanya terlibat dalam kegiatan promosi dengan menampilkan spanduk yang menarik secara visual di luar tempat usaha mereka, menyoroti penawaran yang menggoda. Sebaliknya, pedagang online cenderung mengiklankan diamond *Mobile Legend* dan harga-harganya kepada calon pelanggan melalui berbagai platform media sosial, termasuk Instagram, Facebook, WhatsApp, dan TikTok.

Selain platform media sosial, vendor juga menampilkan spanduk untuk diamond *Mobile Legend*. Biaya diamond berfluktuasi sehubungan dengan jumlah diamond yang dijual. Penilaian diamond ditentukan oleh penjual individu, yang mungkin mengikuti harga standar atau memilih untuk meningkatkannya. Pembeli menyetujui tawaran yang diajukan dan menyelesaikan pembelian dengan harga yang disepakati bersama. Pembeli mengirimkan jumlah yang ditentukan dengan cara yang mematuhi peraturan yang relevan, mencakup transfer antar bank, mata uang elektronik, atau transaksi tunai. Prosedur pembayaran melalui transfer mengikuti nilai nominal yang ditentukan oleh administrator. Selanjutnya, seseorang harus memberikan bukti pembayaran atau transfer, diikuti dengan mengisi format pesanan yang disediakan oleh administrator. Setelah proses pembayaran selesai, manajer akan memulai proses pengisian diamond, yang biasanya memakan waktu antara 1 hingga 10 menit, tergantung pada panjang antrean. Perlu dicatat, pembelian yang

dilakukan di toko online mungkin mengalami proses yang lebih cepat, terutama jika toko tersebut memiliki reputasi yang signifikan.

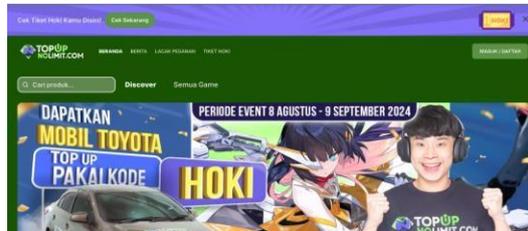
Adapun tata cara pembelian diamond melalui toko offline atau ponsel Hp yaitu :

1. Kunjungi toko atau ponsel hp yang menjual top up diamond *mobile legend*
2. Tentukan nominal diamond yang ingin dibeli
3. Berikan *nick id* game beserta *nick server*
4. Bayar sesuai harga yang ditentukan (pembayarannya bisa secara tunai dan E-money)
5. Tunggu diamond tersebut masuk ke akun *Mobile legend*

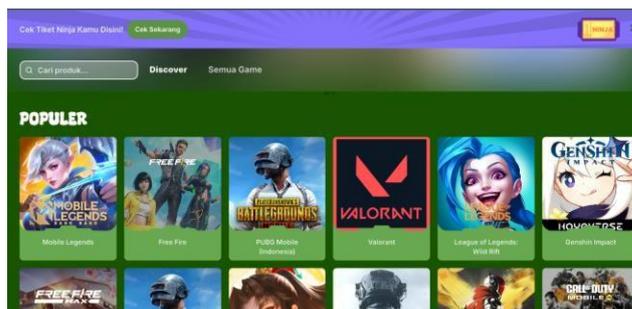


Sedangkan tata cara pembelian top up diamond melalui toko online dapat dilakukan yaitu :

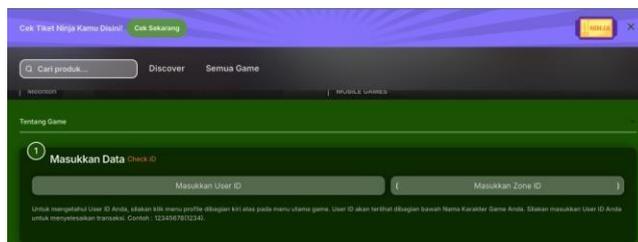
1. Masuk ke website yang ingin dituju, dalam hal ini penulis menggunakan toko topupnolimit



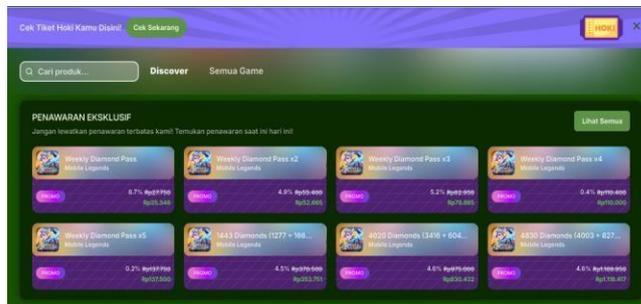
2. Cari atau klik *icon mobile legend*



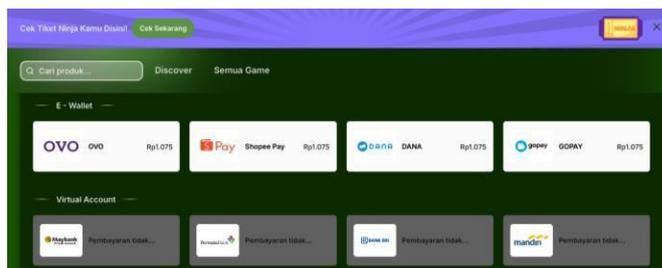
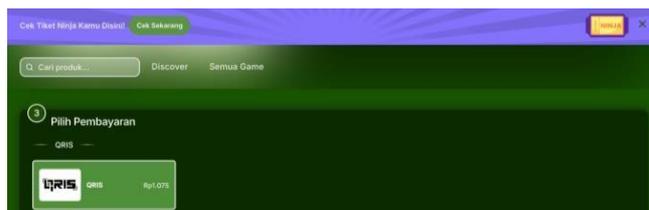
3. Isi user id dan server id



4. Pilih nominal diamond yang ingin di beli



5. Pilih metode pembayaran (di toko online tidak bisa bayar secara tunai dan pembayarannya hanya bisa dilakukan melalui E-money yaitu Bank atau Dompot digital , bisa juga melalui mini market)



6. Masukkan nomor whatsapp



7. Tunggu diamond tersebut masuk ke akun mobile legend .

B. Pembahasan

3. Sudut Pandang Etika Ekonomi Islam Terhadap Transaksi Top Up Diamond Mobile Legends

Tindakan membeli dan menjual adalah praktik yang telah bertahan di antara manusia sejak zaman kuno hingga saat ini. Seiring berjalannya waktu, ranah perdagangan berkembang dalam kompleksitas, menghadirkan serangkaian tantangan yang memerlukan pemeriksaan menyeluruh dalam sifatnya yang multifaset.

Era kontemporer ditandai dengan modernisasi yang cepat, dengan kecerdikan manusia mendorong kemajuan teknologi yang terus-menerus bertujuan untuk meningkatkan kehidupan sehari-hari. Akibatnya, inovasi-inovasi ini telah secara signifikan mempengaruhi evolusi perdagangan, terutama dalam ranah transaksi online. (Ni'am, 2021)

Dalam kerangka etika bisnis Islam, seseorang dapat meneliti transaksi top-up diamond dalam permainan *Mobile Legends* melalui lensa prinsip-prinsip dasar syariah. Salah satunya adalah asas keadilan yang menekankan bahwa semua transaksi harus dilakukan secara adil dan transparan. Suatu transaksi dianggap sesuai dengan asas keadilan apabila harga diamond yang ditawarkan sebanding dengan nilai yang diterima dan tidak terdapat penipuan. Namun jika terjadi manipulasi harga atau penipuan, transaksi tersebut jelas melanggar ajaran Islam.

Kemudian transparansi adalah prinsip penting dalam etika bisnis Islam. Setiap pemain berhak mendapatkan informasi yang jelas mengenai paket diamond yang tersedia, termasuk harga, manfaat, dan syarat-syarat yang berlaku. Jika informasi ini tidak disampaikan dengan jelas, maka pemain bisa merasa tertipu atau bingung, yang bertentangan dengan nilai-nilai kejujuran dalam Islam. Oleh karena itu, pengembang game harus memastikan bahwa semua informasi terkait pembelian diamond disampaikan dengan transparan.

Dalam menganalisis sudut pandang etika ekonomi Islam terhadap transaksi top up diamond dalam permainan *Mobile Legends*, beberapa poin penting perlu diperhatikan. Pertama, terdapat prinsip keadilan (adl) dalam setiap transaksi yang mengharuskan bahwa apa yang dibayarkan sebanding dengan nilai yang diterima. Penulis menekankan bahwa pengguna harus mempertimbangkan apakah harga diamond tersebut mencerminkan nilai hiburan yang diberikan, atau jika ada unsur penipuan dalam praktik pemasaran. Selain itu, Islam mengajarkan tentang moderasi dan menghindari pemborosan (israf). Penulis juga mencatat bahwa jika top up diamond mengarah pada ketergantungan atau mengganggu kewajiban sosial dan finansial, maka transaksi tersebut bisa dianggap bertentangan dengan etika Islam. Dengan demikian, analisis ini menunjukkan bahwa meskipun top up diamond bisa menjadi sumber hiburan, pengguna harus bijaksana dalam mempertimbangkan implikasi finansial dan sosialnya,

serta memastikan bahwa tindakan tersebut tidak melanggar prinsip-prinsip syariah.

Dalam proses memperoleh dan menjual berlian dalam permainan *mobile legend bang bang*, ketika ditinjau melalui kerangka transaksi salam, penjual (muslim) mewakili individu atau pemain yang terlibat dalam penjualan berlian, sementara pembeli (muslim ilaih) adalah individu atau pemain dari permainan *mobile legend bang bang* yang berniat untuk membeli berlian.

Dalam pertukaran ini, penjual menawarkan sejumlah tertentu berlian dengan harga yang ditentukan kepada pembeli; misalnya, akuisisi 50 berlian dinilai oleh penjual seharga Rp. 12.000. Selanjutnya, kedua belah pihak mencapai kesepakatan mengenai harga yang diajukan oleh penjual. Komoditas yang terlibat dalam pertukaran ini adalah berlian. Dalam proses jual beli berlian, pembeli membayar berlian yang dipesan melalui rekening bersama (ijab), setelah itu penjual mengirimkan berlian sesuai dengan jumlah yang ditentukan kepada pembeli. (qabul). Transaksi dilakukan bukan melalui kata-kata lisan, melainkan melalui tindakan yang terwujud dalam bentuk komunikasi melalui platform media sosial. Agar penjual dan pembeli dapat terlibat dalam transaksi dan membangun kesadaran satu sama lain.

Dalam transaksi yang melibatkan jual beli berlian, penjual menawarkan harga yang jauh lebih rendah daripada harga asli yang

ditetapkan oleh pengembang game, dengan tujuan menarik pembeli potensial, dan harga yang ditawarkan sangat transparan. Setelah menerima pembayaran dari pembeli, penjual akan segera mengirimkan berlian sesuai dengan jumlah yang diminta. Penjual mewajibkan pembeli untuk melakukan pembayaran sebelum menerima berlian. Pembayaran pembeli dapat dilakukan baik melalui pertemuan langsung dengan penjual atau melalui lembaga perbankan, tergantung pada kesepakatan bersama, kecuali untuk pembelian online itu hanya bisa dilakukan pembayaran melalui bank atau *e-wallet*. (putra, 2022)

Adapun dalam wawancara yang dilakukan peneliti kepada informan pertama yaitu sebagai berikut Dalam wawancara mengenai transparansi proses jual beli diamond di *Mobile Legend*, informan tersebut menjelaskan bahwa meski industri game berkembang pesat,.Ia menegaskan bahwa “penjualan diamond game *Mobile Legend* sudah sesuai dengan prinsip etika bisnis Islam, penting bagi produsen untuk memberikan informasi yang jelas dan akurat kepada pelanggannya. Hal ini tidak hanya membangun kepercayaan, namun juga memastikan bahwa semua transaksi berjalan adil dan tanpa penipuan. Dengan cara ini, pemain dapat membuat keputusan yang lebih baik dan mendapatkan pengalaman bermain yang lebih bijaksana”.

Dalam menganalisis perspektif etika ekonomi syariah dalam transaksi top up diamond pada game *Mobile Legends*, ada beberapa hal

penting yang perlu diperhatikan. Pertama, adanya asas kewajaran (adl) dalam setiap transaksi yang menghendaki agar apa yang dibayarkan sebanding dengan nilai yang diterima. Penulis menekankan agar pengguna mempertimbangkan apakah harga diamond tersebut mencerminkan nilai hiburan yang diberikan, ataukah terdapat unsur penipuan dalam praktik pemasaran. Selain itu, Islam mengajarkan tentang moderasi dan menghindari pemborosan . Penulis juga mencatat bahwa jika top up diamond menyebabkan ketergantungan atau mengganggu kewajiban sosial dan finansial, maka transaksi tersebut dapat dianggap bertentangan dengan etika Islam. Dengan demikian, analisis ini menunjukkan bahwa meskipun top up diamond dapat menjadi sarana hiburan, namun pengguna harus bijak dalam mempertimbangkan implikasi finansial dan sosial, serta memastikan bahwa tindakan tersebut tidak melanggar prinsip syariah.

Pada pertanyaan berikutnya terkait dengan adanya penipuan atau tipu daya yang dilakukan konsumen kepenjual maupun sebaliknya penjual ke pembeli , adapun tanggapan dari dua informan yang berbeda yaitu : Informan pertama menegaskan bahwa “dalam transaksi jual beli top up diamond game *Mobile Legend* tidak ada unsur penipuan atau tipu daya yang dilakukan karena konsumen harus datang ke konter/ponsel untuk melakukan top up diamond tersebut dan ia juga menegaskan bahwa pembelian diamond di konter sama halnya seperti pembelian pulsa serta tidak ada paksaan untuk membeli diamond tersebut.” Informan kedua menegaskan bahwa “dalam transaksi di situs online khususnya jual beli

top up diamond game *Mobile Legend* tidak ada unsur penipuan atau tipu daya dikarenakan pembayaran dan pengiriman item itu sudah otomatis dilakukan oleh sistem yang sudah diatur apabila pembayaran masuk maka pengiriman diamond akan di proses secepat mungkin serta apabila ada keterlambatan dalam dari pihak penjual dalam melakukan proses pengiriman diamond maka pembeli bisa langsung menghubungi penjual”.

Pertanyaan terakhir kepada Informan terkait apakah bisnis diamond game *Mobile Legend* sudah mematuhi hukum hukum ataupun etika islam termasuk prinsip haram atau halal, Informan pertama menegaskan bahwa “bisnis yang dilakukan sudah halal dikarenakan jual beli yang dilakukan sudah sesuai syariat islam khususnya etika ekonomi islam seperti adanya akad apabila dalam pembelian di konter (offline), apabila dalam pembelian online juga ada akad yang dilakukan secara tertulis di media atau website yang kita kunjungi”

praktik jual beli diamond juga harus mempertimbangkan konsekuensi sosial. Dalam Islam, setiap tindakan bisnis harus memberikan manfaat, tidak hanya bagi individu tetapi juga untuk masyarakat. Pembelian diamond dalam game dapat menyebabkan kecanduan jika tidak dikelola dengan baik, yang bisa merugikan pemain secara finansial dan emosional. Oleh karena itu, penting bagi pengembang untuk menyediakan fitur yang mendorong permainan yang sehat dan bertanggung jawab.

Akhirnya, etika ekonomi Islam juga mengajarkan pentingnya kejujuran dalam bertransaksi. Penjual dan pembeli harus sama-sama berpegang pada prinsip kejujuran, baik dalam menentukan harga maupun dalam menilai kualitas diamond yang dibeli. Dengan mematuhi prinsip-prinsip ini, komunitas pemain dapat menciptakan lingkungan yang saling menghormati dan mendukung, yang tidak hanya menguntungkan secara ekonomi tetapi juga bermanfaat secara moral.

4. Sudut Pandang Etika Ekonomi Islam Terhadap Keuntungan Yang Didapat Dari Transaksi Top Up Diamond Mobile Legends

Populasi besar pemain *Mobile Legend* mendorong lonjakan konsep-konsep inovatif dalam komunitas, yang bertujuan untuk memanfaatkan fenomena ini untuk usaha bisnis. Akibatnya, industri permainan daring seputar *Mobile Legend* berpotensi memberikan kontribusi positif terhadap perkembangan ekonomi komunitas.

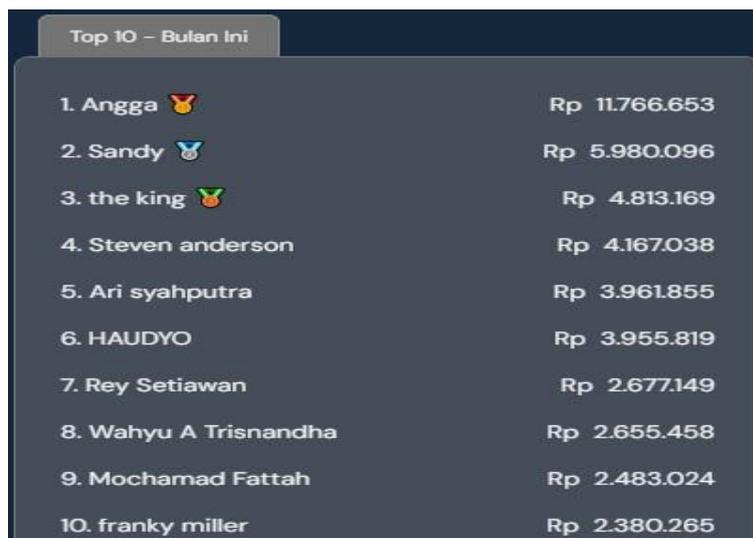
Maka dari itu bisnis yang dilakukan tersebut memiliki laba atau keuntungan yang harus sesuai dengan etika ekonomi islam seperti harus adanya transparansi dari pihak penjual atau developer game tersebut (moonton) , dan tidak ada nya unsur penipuan dari kedua belah pihak yang dapat menimbulkan kerugian dari kedua belah pihak baik itu penjual maupun pemain game tersebut.

Informan pertama dan kedua menegaskan bahwa “ dalam transaksi tidak bisa dilakukan pembayaran secara kredit dikarenakan untuk

menghindari adanya penipuan dalam pembayaran yang berangsur dan juga untuk menghindari adanya riba dalam transaksi tersebut”.

Informan pertama menegaskan bahwa “keuntungan yang di dapat dari penjualan diamond game *Mobile Legend* itu cukup kecil karena penjualan ini bukan penjualan utama di konter, akan tetapi menjadi pelengkap di konter dan juga kebanyakan pembeli offline atau konter itu rata rata anak kecil sehingga keuntungan yang di dapat itu cukup kecil.” Sedangkan jawaban Informan kedua (online) yaitu “keuntungan yang di dapat dari penjualan diamond game *mobile legend* itu cukup besar dikarenakan penjualan itu merupakan penjualan utama bahkan ada website tersendiri untuk melakukan pembeliannya.”

Berikut merupakan bukti keuntungan dari salah satu website jual beli top up diamond game *mobile legend* :



Top 10 - Bulan Ini	
1. Angga 🍀	Rp 11.766.653
2. Sandy 🍀	Rp 5.980.096
3. the king 🍀	Rp 4.813.169
4. Steven anderson	Rp 4.167.038
5. Ari syahputra	Rp 3.961.855
6. HAUDYO	Rp 3.955.819
7. Rey Setiawan	Rp 2.677.149
8. Wahyu A Trisnandha	Rp 2.655.458
9. Mochamad Fattah	Rp 2.483.024
10. franky miller	Rp 2.380.265

<https://www.xinnstore.com/id>

jadi keuntungan yang didapat dari penjualan diamond game online *Mobile Legend* itu sudah sesuai dengan sudut pandang etika ekonomi islam yaitu adanya transparansi kejelasan dari produk sesuai dengan kualitas maupun harga dan juga tidak adanya unsur riba dalam melakukan transaksi jual beli yang dilakukan , karena transaksi yang dilakukan tidak bisa secara kredit dan juga pembayaran hanya bisa dilakukan secara cash atau online semisal memakai aplikasi antar bank , Dana , gopay, dll, sebab jual beli ini bersifat di saat pembayaran sudah di kirim atau dibayar maka diamond pun otomatis akan dikirmkan ke pembeli. serta tidak adanya usnur penipuan atau tipu daya yang dilakukan oleh keua belah pihak , yang membuat bisnis jual beli top up diamond game *Mobile Legend* ini banyak diminati oleh masyarkat karena bisnis ini cukup mudah untuk di jalankan