

## BAB IV

### PAPARAN DATA DAN TEMUAN PENELITIAN

#### A. Gambaran Umum Objek Penelitian

Di kecamatan Pare terdapat sebuah komunitas pemain game *Mobile Legends* yang terbentuk sekitar pertengahan tahun 2017. Komunitas itu berdiri berawal dari beberapa *squad* yang bermarkas di salah satu cafe bernama D'LEON cafe. Awalnya mereka sekedar bermain *Mobile Legends* bersama di kafe itu. Lambat laun mereka menjadi akrab karena seringnya mereka main bareng atau biasa disebut *mabar* dan selalu bertukar info mengenai game tersebut. Hal itu membuat keakraban mereka semakin hangat dan terciptalah komunitas pemain game *Mobile Legends* ini. Mereka juga di bantu pemilik kafe juga sering membuat perlombaan game *Mobile Legends*.<sup>1</sup>

Di sisi lain, semakin berkembangnya teknologi membuat permainan *game online* semakin marak, dan tentunya ini merupakan kebahagiaan tersendiri bagi para *gamers*. *Game* saat ini menjadi fenomena baru dalam masyarakat dunia. Untuk sebagian besar orang, *game* bahkan sudah menjadi kebutuhan yang tak terpisahkan.

*Game* merupakan hal yang banyak menarik perhatian banyak orang. Dengan bermain *game*, orang-orang dapat menghabiskan waktu berjam-jam dan dapat melupakan aktivitas hariannya. Namun sekarang ini, banyak

---

<sup>1</sup>Ferdian, pemilik kafe D'LEON, Pare, 12 juli 2018

pemain *game* yang menjadikan *game* sebagai profesi untuk menghasilkan uang.

*Game* sebenarnya sangat berguna untuk menguji daya pikir manusia sehingga manusia mulai berpikir jika sudah di hadapkan dengan sebuah masalah. Sehingga pada sebuah *game* kita di tuntut untuk menyelesaikan masalah yang ada dalam *game* tersebut atau bahkan kita dapat memenangkan masalah yang ada dalam *game* tersebut.

Perkembangan *game online* sendiri tidak lepas juga dari perkembangan teknologi komputer dan jaringan computer itu sendiri. Meledaknya *game online* sendiri merupakan cerminan dari pesatnya jaringan komputer yang dahulunya berskala kecil (*small local network*)

sampai menjadi internet dan terus berkembang sampai sekarang. *Game Online* saat ini tidaklah sama seperti ketika *games online* diperkenalkan untuk pertama kalinya. Pada saat muncul pertama kalinya tahun 1960, computer hanya bisa dipakai untuk 2 orang saja untuk bermain *game*. Lalu munculah computer dengan kemampuan *time-sharing* sehingga pemain yang bisa memainkan *game* tersebut bisa lebih banyak dan tidak harus berada di suatu ruangan yang sama (*Multiplayer Games*).<sup>2</sup>

Lalu pada tahun 1970 ketika muncul jaringan computer berbasis paket (*packet based computer networking*), jaringan computer tidak hanya sebatas LAN saja tetapi sudah mencakup WAN dan menjadi Internet. *Game online* pertama kali muncul kebanyakan adalah *game-game* simulasi perang

---

<sup>2</sup><https://reviandhika95.wordpress.com/2012/10/12/sejarah-dan-perkembangan-game-online/>  
diakses tanggal 08 juli 2018 jam 09:50

ataupun pesawat yang dipakai untuk kepentingan militer yang akhirnya dilepas lalu dikomersialkan, *game-game* ini kemudian menginspirasi *game-game* yang lain muncul dan berkembang. Pada tahun 2001 adalah puncak dari demam dotcom, sehingga penyebaran informasi mengenai *game online* semakin cepat.<sup>3</sup>

Perkembangan Komputer atau teknologi di jaman sekarang sangat terpengaruh terhadap *game online* di mana perubahannya semakin cepat hingga membuat para *gamers* berlomba-lomba untuk memiliki dan memainkan *game* yang mereka senangi sehingga memainkan dengan cara yang sangat mudah tidak perlu bersusah payah memainkannya. Memasuki tahun 2012 hingga sekarang, semakin banyak *game-game online* yang tidak kalah saing dengan *game-game* sebelumnya. Bahkan *game online* sekarang tak hanya dapat dimainkan di laptop atau computer, sehingga para pecinta *game* dapat dengan mudah memainkan *game online* yang di gemari kapanpun dan dimanapun.

Termasuk kemunculan *game-game online* berbagai *genre* yang kini dapat dimainkan melalui media handphone berbasis *IOS* maupun *android* mempermudah *gamers* dalam bermain *game*. Termasuk salah satu *game* yang kini sedang degemari hampir *gamers* di dunia termasuk di Indonesia dari kalangan anak-anak hingga dewasa yakni *game online Mobile Legend*.<sup>4</sup>

---

<sup>3</sup>Ibid,

<sup>4</sup>Mobile Legends Pikat Penikmat Game”, *Jurnal Pos Media*, <http://jurnalposmedia.com/mobile-legends-pikat-penikmat-game/> diakses tanggal 09 April 2018

*Mobile Legends* merupakan salah satu *game action Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA). *Mobile Legends* saat ini mengalami perkembangan sangat pesat diantara permainan MOBA lainnya, ini dibuktikan dengan banyaknya pemain dari *game* tersebut. Kita bisa melihatnya ketika *macth up* atau pertandingan peringkat, setelah itu kita bisa mendapatkan kawan dan lawan dalam kurun waktu bersamaan.

*Mobile Legends* ini memiliki perbedaan game MOBA lainnya, permainan ini bisa anda mainkan 10 orang sekaligus. Anda bisa melakukan pertarungan 5 VS 5 dengan melawan manusia ataupun melawan komputer. *Mobile Legends* memiliki fitur yang sama dengan DOTA, namun yang perlu anda ketahui untuk memperoleh kemenangan dari *game* *Mobile Legends* adalah dengan menghancurkan tower musuh yang sudah menjadi prioritas utama daripada dengan membunuh musuh.

Untuk memperoleh kemenangan dalam permainan ini anda pasti membutuhkan *tips and trik* untuk memenangkannya. Saat anda bermain sebaiknya gunakan hero pertahanan dan hero serangan yang terbaik, pada mulanya hero yang anda ambil memiliki skill yang biasa saja, namun skill bisa bertambah menjadi luar biasa jika anda meracik *equipment* atau peralatannya dengan sempurna. Trik yang selanjutnya adalah dengan selalu melihat peta, tentunya ini memiliki fungsi yang sangat membantu tim untuk meraih kemenangan.

Selain itu, anda juga jangan sampai terpancing oleh musuh, hal ini bertujuan untuk menghindari *kill* lawan. Yang terakhir dan yang paling penting adalah selalu kompak dalam bermain. Karena permainan tim 5 VS 5 membutuhkan kekompakan dalam permainan ini dan sangat dibutuhkan untuk meraih kemenangan. Sebaiknya anda bangun tim sendiri dengan teman-teman yang juga bermain *game* mobile legend ini, sebuah tim yang dibangun bersama akan lebih mudah menang dibandingkan dengan tim yang didapat dari pertandingan acak (*random match*).

Banyak penikmat *game* Mobile Legends mengatakan bahwa mereka tertarik untuk bermain Mobile Legends ini karena mereka bisa mengundang teman-temannya untuk ikut bermain. Selain itu, mereka juga bisa menambahkan bahwa game ini memiliki banyak avatar yang bisa mereka pilih.<sup>5</sup>

## **B. Paparan Data**

Dalam rangka mencari jawaban permasalahan sebagaimana dikemukakan pada fokus penelitian, peneliti menggunakan upaya pengumpulan data dengan berbagai metode, yaitu wawancara, observasi dan dokumentasi. Hasil pengumpulan data tersebut selanjutnya peneliti kemukakan paparan studi kasus dalam bentuk kualitatif. Untuk data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi.

---

<sup>5</sup>“forum in”,(<https://m.mobilelegends.com/en> diakses tanggal 13 juli 2018)

Sebagaimana hasil wawancara saya bersama Reza selaku pemain dan juga penjual akun game online *Mobile Legends*.

“sebelum itu mas, kita harus mempunyai modal seperti skill dan material kayak uang untuk men-*top up* diamond untuk membeli skin hero. Dan skill kita untuk memenangkan setiap *war* dan itu cara untuk mengangkat bintang kita dan menaikkan level atau *tier* kita ke level yang tertinggi dan itupun juga bisa menjadi acuan harga jual akun”<sup>6</sup>

Dari wawancara diatas, peneliti menyimpulkan bahwa persiapan dari penjual akun game online *Mobile Legends* dalam mekanisme jual beli akun game online itu adalah skill dan material. Dalam hal ini, peneliti menyimpulkan skill itu dengan kemampuan seseorang dalam memainkan game tersebut. adapun jika seseorang tidak mempunyai skill yang mahir dalam bermain game *Mobile Legends*, maka dia akan kesulitan dalam meningkatkan level atau *tier* karena *tier* tersebut akan menjadi patokan harga sebuah akun tersebut. sedangkan peneliti menyimpulkan material dalam wawancara tadi sebagai modal kedua yang harus dimiliki penjual akun game online. Material tersebut sangat membantu penjual dalam menentukan harga juga dikarenakan material itu berupa diamond yang bisa untuk membeli skin hero yang bisa juga menambah harga jual.

Kemudian peneliti melakukan wawancara dengan penjual akun game online lainnya bernama Zaka.

“sak bar e nduwe akun to mas, pean dukurne *rank* e. gunane yo pas wayah e adol, pean iso masang rego duwur dewe. Biasane aku lek

---

<sup>6</sup> Reza, penjual akun game online *Mobile Legends*, Pare, 27 Agustus 2018.

posting kui neng facebook mas mergane gampang payu ne. Yo ngunukui pertamane akun e pean kui level e wes duwur koyok wes *legend* lah. Bar ngunu pean *screenshot* level e pean, hero seng pean nduweni, *win rate* e pean mas”<sup>7</sup>

Dari wawancara diatas peneliti menyimpulkan bahwa sebelum menjual akun, seorang penjual harus memiliki *rank* yang tinggi untuk memasang harga tinggi. Setelah itu penjual harus menjual memosting akun yang akan dijualnya di media sosial seperti *facebook*, *whatsapp*, dll. Sebelum memosting akunnya, terlebih dahulu penjual harus *screenshot* level rank, *win rate*, dan juga hero beserta skinnya. Setelah itu dilakukan barulah penjual bisa memosting akunnya dan menentukan harga yang pas dengan kondisi akunnya yang bisa dilihat dari level rank, *winrate*, hero dan skin yang dimilikinya.

Kemudian peneliti melakukan wawancara dengan penjual selanjutnya yang bernama Fian untuk menanyakan tentang jalannya akad jual beli akun tersebut.

“pertama saya posting akun saya dan menetapkan harga untuk akun saya. Ketika sudah saya posting, saya tunggu pembeli yang tertarik dengan akun saya. Ketika ada pembeli mengomentari postingan akun saya. Langsung saya arahkan ke *chat whatsapp* agar tidak ada yang mengganggu jalannya jual beli diantara kami. Biasa pembeli akan menego akun saya dan saya pun juga tidak kalah. Terkadang berakhir *deal* dan juga berakhir tidak terjual”<sup>8</sup>

---

<sup>7</sup> Zaka, penjual akun game online *Mobile Legends*, Pare, 27 Agustus 2018.

<sup>8</sup> Fian, penjual akun game online *Mobile Legends*, Pare, 27 Agustus 2018.

Dari hasil wawancara diatas, dapat disimpulkan bahwa terkadang dalam transaksi jual beli akun game online itu juga bisa mengalami kebuntuan atau bisa dikatakan tidak terjual dikarenakan dari pembeli sendiri kadang menawar akun tersebut dengan harga yang sangat rendah dan membuat penjual merasa rugi, makanya transaksi tersebut batal.

Di sisi lain pandangan ekonomi syariah pun tidak luput untuk mengawasi jalannya transaksi jual beli akun game online *Mobile Legends*. Untuk itu peneliti melakukan wawancara kepada pemain game online *Mobile Legends* yang ada di komunitas pemain game ini. Untuk menanyakan hal-hal yang berhubungan dengan game online.

Pertama, peneliti mewawancarai seorang pemain game *Mobile Legends* bernama Yohan.

“nggak tentu mas, saya biasa main *Mobile Legends* lama dan bisa saja bentar tergantung hati aja mas. Kalau untuk aktifitas saya sebagai pelajar saya rasa nggak mengganggu mas karena saya juga tahu waktu juga mas. Jadi aman lah kalo saya main *Mobile Legends*. Dan menurut saya main *Mobile Legends* itu positif untuk ngisi waktu luang biar nggak nganggur mas”<sup>9</sup>

Selanjutnya peneliti melakukan wawancara dengan pemain game *Mobile Legends* lainnya bernama Rian.

“kalau saya cuma malem saja sekitar 2-3 jam. Menurut saya nggak mas karena saya sebagai tutor kerjanya juga pagi mas. Jadi ya nggak

---

<sup>9</sup> Yohan, siswa SMK YP 17 Pare, Pare, 27 Agustus 2018.



ngganggu banget mas. Kalo saya sih positif soalnya ngisi waktu luang dan bisa nambah temen juga mas”<sup>10</sup>

Kemudian peneliti melakukan wawancara dengan pegawai cafe sekaligus salah satu anggota dari komunitas dan juga pemain *Mobile Legends* bernama Toni.

“saya bermain *Mobile Legends* tidak menentu mas. Tapi biasanya ketika sepi pembeli, saya baru bisa main. Kalau untuk saya bermain *Mobile Legends* tidak mengganggu sama sekali karena mengisi waktu luang saja. Dan menurut saya, cukup positif juga karena saya bisa melatih kemampuan memainkan strategi dan melatih kesabaran saya”<sup>11</sup>

Dari pernyataan ketiga narasumber diatas, peneliti bisa menyimpulkan bahwa game online *Mobile Legends* ini bisa membawa dampak positif bagi pemainnya sendiri bila memainkannya sesuai dengan porsi atau bisa dikatakan bisa mengatur lamanya bermain. Tetapi tidak juga menutup kemungkinan apabila dalam memainkannya tidak kenal waktu atau *overtime* dan membuat kegiatan yang seharusnya dilakukan menjadi terganggu bahkan ditinggalkan seperti ketika waktu sholat tiba dan ketika itu juga masih bermain *Mobile Legends*. Itu yang membuat game ini bisa berubah menjadi tidak baik dikarenakan sifat individu itu sendiri yang lupa waktu dalam bermain game *Mobile Legends*.

---

<sup>10</sup> Rian, seorang Tutor di Global English di Kampung Inggris Tulungrejo, Pare, 27 Agustus 2018

<sup>11</sup> Toni, pegawai cafe D’Leon, Pare, 27 Agustus 2018.

### C. Temuan Penelitian

Setelah paparan data, peneliti menemukan beberapa temuan penelitian hasil dari observasi yang dilakukan pada komunitas pemain game online *Mobile Legends* di kecamatan Pare kabupaten Kediri terhadap praktek jual beli akun game online yang sedang marak dilakukan di kecamatan Pare :

1. Mekanisme dari praktek jual beli akun game online dimulai dari postingan penjualan akun yang dilakukan oleh pihak penjual dan menentukan harga sesuai dengan level rank atau *tier*. Semakin tinggi *tier*, semakin tinggi pula harga yang dibanderol untuk satu buah akun. Dan dalam penentuan harga sebuah akun, tidak hanya *tier* atau level rank yang dilihat, tetapi *win rate* atau tingkat kemenangan, *hero*, dan skin dari *hero* tersebut. ketika satu buah akun yang berisi hal tersebut secara lengkap dan banyak, maka tinggi pula harga yang di tawarkan penjual kepada pembeli.
2. Dalam proses transaksi, penjual dan pembeli tidak berada dalam satu tempat atau tidak bertemu secara langsung. Karena objek yang diperjualbelikan itu berupa akun yang dimana hanya sebuah *email* dan *password*. Dengan itu pula, akun hanya diberikan dalam bentuk alamat *email* dan *password* dan dikirim lewat sosial media seperti *whatsapp*, *facebook*, atau bisa juga via SMS.

3. Game online *Mobile Legends* bisa dikatakan bermanfaat bagi penggunanya yang bermain sesuai dengan porsinya atau bisa dikatakan tidak melupakan kewajibannya dan aktifitas lainnya. Dan akan menjadi merugikan bahkan bisa menjadi tidak bermanfaat jika pemainnya bermain sampai lupa waktu dan meninggalkan kewajiban dan aktifitas mereka.