



PERSEPSI PLAYER TERHADAP POTENSI EKONOMI GAME MOBILE LEGEND SURVEI PADA MAHASISWA UIN FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS ISLAM

M. Adliansyah

Universitas Islam Negeri Sultan Thaha Saifuddin Jambi

Email : adliansyahjr@gmail.com

A.A. Miftah

Universitas Islam Negeri Sultan Thaha Saifuddin Jambi

Email : miftah@uinjambi.com

Muhammad Subhan

Universitas Islam Negeri Sultan Thaha Saifuddin Jambi

Email : muhammadsubhan@uinjambi.ac.id

Korespondensi penulis: adliansyahjr@gmail.com

Abstrak. *This research aims to determine Player Perceptions of the Economic Potential of the Mobile Legend Game (Survey of UIN Students, Faculty of Islamic Economics and Business). The number of informants in this research was 10 informants, namely students from the Islamic Economics and Business Faculty. This type of research is descriptive qualitative with primary data and secondary data. The data collection technique in this research uses observation, documentation and interview techniques, while for data analysis the researcher uses editing (data presentation), clarification and description. The results of this research explain students' perceptions about the economic potential and new professions in the field of online games, especially mobile legend games*

Keywords: *Income and the Digital Economy*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Persepsi Player Terhadap Potensi Ekonomi Game Mobile Legend (Survei Pada Mahasiswa UIN Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam) jumlah informan pada penelitian ini sebanyak 10 informan yaitu mahasiswa fakultas ekonomi dan bisnis islam. Adapun jenis penelitian ini adalah kualitatif deskriptif dengan jenis data primer dan data sekunder. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu menggunakan teknik observasi, dokumentasi dan wawancara, sedangkan untuk analisis data peneliti menggunakan editing (penyajian data), klarifikasi dan deskripsi. Hasil penelitian ini menjelaskan persepsi mahasiswa tentang potensi ekonomi dan profesi baru pada bidang game online khususnya game mobile legend

Kata Kunci: Pendapatan dan Ekonomi Digital

LATAR BELAKANG

Game Mobile Legends: Bang Bang (MLBB) merupakan salah satu game online yang merupakan wujud dari perkembangan teknologi elektronik yang semakin hari semakin pesat pada era globalisasi saat ini. Bermain game online dapat dilakukan di layar monitor komputer atau layar telepon seluler, yang semula telepon seluler hanya digunakan untuk memenuhi kebutuhan komunikasi, sekarang juga bisa digunakan untuk melakukan banyak hal termasuk bermain game online ataupun game offline. Game terbagi atas dua jenis, pertama adalah game offline yang bisa kita mainkan pada perangkat komputer atau telepon selulertanpa harus terhubung ke jaringan internet. Kedua adalah game online yang hanya bisa kita mainkan komputer atau telepon selulersaat terhubung dengan jaringan internet

MLBB adalah game multiplayer online battle arena (MOBA) yang mirip dengan game Dota 2 dimana game ini menggunakan strategi untuk menang, dengan pertarungan 5 versus 5 melawan tim musuh. Game ini mempunyai 3 jalur (line) yang diperkuat dengan tower tujuannya sama yaitu untuk menghancurkan tower utama musuh dengan hero yang kita gunakan. Game online MLBB saat ini sedang marak (booming) di masyarakat, peminatnya tidak pandang bulu mulai dari anak-anak sampai orang dewasa termasuk mahasiswa.

Game online sudah masuk dari waktu yang cukup lama di Indonesia, penyebarannya pun sangat cepat sekali terutama dalam waktu empat tahun terakhir sudah diminati kurang lebih 50 juta peminat game yang sudah mengunduh aplikasi game online MLBB ini. Game yang satu ini memang menjadi sangat populer belakangan ini. Sebelumnya juga ada satu game online bernama Clash of Clans (COC) yang sangat populer.

Saat ini yang cukup populer dikalangan remaja atau mahasiswa pengguna telepon seluler adalah Game MLBB. Fenomena game MLBB ini sudah tidak asing lagi dan sudah menjadi virus yang menjalar ke seluruh dunia. Game MLBB berjenis strategis ini sangat menarik sehingga membuat para pemainnya menjadi ambisius dalam bermain. MLBB itu sendiri adalah game yang bergenre multiplayer online battle arena (MOBA) yang bertujuan menghancurkan tower milik tim lawan untuk mencapai kemenangan, perusahaan yang mengembangkan game ini adalah sebuah perusahaan yang berasal dari kota China yang bernama Moonton. Game MLBB sebenarnya baik untuk ajang hiburan

PERSEPSI PLAYER TERHADAP POTENSI EKONOMI GAME MOBILE LEGEND SURVEI PADA MAHASISWA UIN FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS ISLAM

seseorang dan baik dalam hal melatih ketangkasan dalam bermain, tetapi disarankan kepada orang yang bermain game harus dapat mengontrol dirinya sendiri, sehingga tidak berakibat kecanduan yang berlebihan.

KAJIAN TEORITIS

Pengertian Persepsi

Persepsi merupakan kata yang berasal dari bahasa Inggris “perception” yang berarti tanggapan. Tanggapan ialah gambaran pengamatan yang tinggal dikesadaran kita sesudah mengamati.¹ Dalam Kamus Lengkap Psikologi Perception (persepsi) adalah proses mengetahui atau mengenali objek dan kejadian objektik dengan bantuan indera. Kesadaran dari proses-proses organis dan (Titchener) satu kelompok penginderaan dengan penambahan arti-arti yang berasal dari pengalaman di masa lalu.

Persepsi Ekonomi Terhadap Potensi Game Online Mobile Legend

Mobile Legends Bang-Bang merupakan game MOBA yang dirilis oleh developer China (Moonton). Saat ini, MLBB telah menjadi game populer dengan ratusan juta pengguna di lebih dari 200 negara. Sejak awal rilis, Mobile Legends memang didesain khusus untuk mobile, sehingga siapa saja bisa memainkannya. Berbeda dengan game MOBA lainnya yang hanya bisa dimainkan di PC (Personal Computer). Munculnya teknologi dan perkembangan game online juga berdampak pada gaya hidup di berbagai tingkatan. Begitu pula dengan generasi muda yang tidak bisa dipisahkan dari smartphone. Pada awalnya, para pemain yang bermain game online melakukannya hanya untuk hiburan dan menghilangkan stress. Gamer sendiri menganggap bermain game sebagai situasi yang normal, dan banyak gamer yang kini menghasilkan uang dari game online dengan menjadi gamer profesional, menjual akun game, dan menjadi joki rank service

1) Persepsi terhadap potensi Esport

Orang-orang bermain game untuk menjaga kesehatan mental, berinteraksi dengan orang lain, dan meningkatkan skill bermain. Bermain game tidak hanya sekedar kegiatan yang semakin banyak dilakukan untuk mengisi waktu, tetapi juga mendatangkan banyak manfaat positif. Menurut hasil survei gaming global HP, orang-orang di seluruh dunia

¹ Agus Sujanto, Psikologi Umum, (Jakarta : Aksara baru, 1986), h. 31.

bermain game untuk menjaga kesehatan mental, berinteraksi dengan orang lain, dan meningkatkan skill bermain. Survei tersebut dilakukan di 13 negara dengan 1.000+ responden di setiap negara pada Oktober 2021. Dirancang untuk memahami pengaruh pandemi terhadap kebiasaan bermain *game* dan persepsi terhadap *gaming*, Hasilnya menunjukkan bahwa sebanyak 95% *gamer* di Indonesia menghabiskan lebih banyak waktu bermain *game* selama pandemi.

2) Pengertian Permainan

Menurut KBBI, Game merupakan sesuatu yang digunakan untuk bermain, barang atau sesuatu yang di mainkan. Game merupakan kata yang berasal dari bahasa Inggris yaitu permainan. Permainan (Game) merupakan sebuah aplikasi yang dirancang dalam suatu perangkat dengan berbagai bentuk strategi dalam permainannya, sehingga game tersebut dapat diketahui yang menang dan yang kalah.

Permainan terdiri atas sekumpulan peraturan yang membangun situasi bersaing dari dua sampai beberapa orang atau kelompok dengan memilih strategi yang dibangun untuk memaksimalkan kemenangan sendiri ataupun untuk meminimalkan kemenangan lawan.

3) Permainan Dalam Persepektif Islam

Secara umum, hiburan dan permainan yang sesuai dengan syariah Islam wajib ada tiga syarat sebagai berikut: Hiburan atau permainan harus halal secara syariah. Artinya tidak melenceng dari syariah Islam seperti olahraga, renang, lari dan sebagainya. Hiburan atau permainan tidak boleh melalaikan kita dari kewajiban, misalnya kewajiban sholat, bekerja, menutup aurat, menuntut ilmu, berdakwah, dan sebagainya. Hiburan atau permainan tidak boleh membahayakan, misalnya olahraga beladiri tanpa latihan yang benar, mendaki gunung tanpa persiapan fisik atau peralatan yang memadai dan sebagainya. Dari contoh tersebut tidak boleh, karena dapat membahayakan badan kita.

Sejarah Game Mobile Legend bang-bang

Mobile Legend adalah sejenis game MOBA (Multiplayer Online Battle Arena). Secara harafiah, dapat diartikan sebagai pertempuran dalam suatu arena yang dilakukan oleh beberapa pemain secara online. Bila kita tarik jauh kebelakang, sejarah game MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) sebenarnya 8 di prakarsai dari genre RTS (Real Time

PERSEPSI PLAYER TERHADAP POTENSI EKONOMI GAME MOBILE LEGEND SURVEI PADA MAHASISWA UIN FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS ISLAM

Strategy) yang menariknya telah dimulai sebelum tahun 90-an! Salah satu “bapak” dari game RTS sendiri adalah HerzogZwei yang diluncurkan pada tahun 1989 untuk console Sega. Permainan Herzog Zwei sendiri memang memiliki beberapa elemen MOBA (Multiplayer Online Battle Arena), di mana kita memainkan sebuah unit dan bertujuan menghancurkan markas musuh dibantu beberapa unit yang dikontrol oleh AI (Di tahun yang sama, Blizzard meluncurkan salah satu game RTS paling populer, yaitu Starcraft untuk PC

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan strategi penelitian subjektif untuk menghasilkan informasi sebagai informasi penjelas, yaitu ungkapan tertentu oleh seseorang atau perilaku dari sesuatu yang diamati, sehingga teknik ini sangat tepat digunakan dalam penelitian ini yang diharapkan dapat mengetahui dan menggambarkan keseluruhan objek penelitian.

Lokasi dan Objek Penelitian

Objek dari penelitian ini dilakukan pada mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis islam yang telah memainkan game mobile legend lebih dari setahun mengenai Persepsi Player Terhadap Potensi Ekonomi pada Game Online Mobile Legend, maka dari itu lokasi penelitian ini adalah di Kampus UIN STS Jambi yang bertempat di Telanaipura

Jenis dan Sumber Data

Penelitian ini menggunakan data kualitatif. Data kualitatif merupakan data yang disajikan dalam bentuk verbal (lisan/kata) bukan dalam bentuk angka. Sumber data yang digunakan adalah data primer Sumber data utama dalam penelitian ini adalah ketua dan anggota komunitas game mobile legend UIN Jambi. Data sekunder merupakan data tambahan data primer atau bisa disebut data pendukung dalam penelitian yang dikumpulkan oleh peneliti, kemudian diolah dan disajikan dan dipublikasi dalam bentuk buku, jurnal maupun skripsi, tesis, dan disertasi khususnya mengenai persepsi ekonomi.

Teknik Pengumpulan Data

Data penelitian dikumpulkan peneliti dengan berbagai teknik yaitu melalui observasi (pengamatan), wawancara, dan dokumentasi.

Metode observasi didefinisikan dengan melihat dan mendengarkan langsung suatu peristiwa dari orang yang diamati, lalu merekam hasilnya dengan catatan atau alat bantu lainnya. Wawancara adalah prosedur pengumpulan informasi melalui siklus respons verbal satu arah, yang menyiratkan bahwa pertanyaan datang dari individu yang berbicara dan tanggapan diberikan oleh orang yang diwawancarai. Pada wawancara kali ini yang menjadi subjek adalah Ibu pelaku-pelaku yang terlibat secara langsung dalam game online Mobile Legends Bang-Bang yang ada di UIN STS Jambi, dokumentasi adalah data atau pembuktian melalui gambar, kutipan, kliping dan bahan referensi lainnya.

Metode Analisis Data

Tahap – tahap yang dilakukan peneliti dalam menganalisis data yang diteliti yaitu dimulai dari pengumpulan data, mereduksi data, menyajikan data, dan menarik kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bermain mobile legend tentunya mempunyai dampak positif dan negatif bagi seseorang, menurut hasil survei penulis dengan mahasiswa yang bermain game mereka mengungkapkan game online mobile legend berdampak positif terhadap mereka selaku player. Dengan maraknya game pemerintah mulai serius terhadap industri esports dan menyediakan wadah bagi player untuk berkarir.

Game kompetitif telah berkembang sangat pesat, dari sekadar persaingan di game center menjadi industri bernilai jutaan dolar. Para pemain, yang kini sudah layak menyandang gelar “atlet”, menyandang reputasi serta popularitas layaknya selebritas. Esports membuat video game berubah bukan hanya hiburan lagi tapi juga menjadi mata pencaharian yang menjanjikan. Begitu gemerlap dunia esports terlihat di permukaan. Tapi mungkin kita tidak sadar bahwa di balik semua itu ada harga yang harus dibayar. Ketika seseorang terjun menjadi atlet profesional, ia harus mencurahkan seluruh energinya, terkadang sampai harus mengorbankan banyak aspek kehidupan lain.

Anda yang sering bermain game pasti mengenal istilah “grinding”, yaitu melakukan suatu kegiatan berulang-ulang dalam jangka waktu yang lama untuk meningkatkan level karakter kita. Banyak atlet esports percaya bahwa untuk menjadi pemain yang baik, mereka pun harus melakukan grinding di dunia nyata. Seorang gamer

PERSEPSI PLAYER TERHADAP POTENSI EKONOMI GAME MOBILE LEGEND SURVEI PADA MAHASISWA UIN FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS ISLAM

profesional bisa menghabiskan waktu hingga 12 jam sehari hanya untuk bermain, berlatih, dan meningkatkan keahlian. Pola hidup seperti ini pada akhirnya bisa berujung pada cedera, terutama cedera tangan.

Bermain game itu memang menyenangkan. Tapi ketika sudah menyangkal gelar profesional, game tak lagi hanya hiburan melainkan juga profesi. Ada tuntutan yang harus dipenuhi, dan seorang pemain harus menghabiskan banyak waktu memainkan satu game saja hingga mahir. Ini bisa menimbulkan rasa bosan, bahkan burnout yang membuat atlet jadi kehilangan motivasi bermain. Dampak positif yang dirasakan oleh mahasiswa juga menjadi salah satu keuntungannya dalam bermain game online, hasil penelitian peneliti terhadap mahasiswa di UIN FEBI membenarkan bahwa pemain game akan mendapatkan pengetahuan dan pengalaman yang baik tentang teknologi terutama internet, bisa menjadikan seseorang yang bermain game kreatif dan imajinatif, dan dapat mengrelaskan pikiran ketika bosan maka pelarian bagi mahasiswa adalah dengan cara bermain game sehingga mereka akan lebih mendapatkan ketenangan dan kepuasan tersendiri.

KESIMPULAN

1. Persepsi mahasiswa FEBI UIN STS Jambi terhadap potensi pendapatan melalui esport. Dimana game mobile legend ini memiliki dampak positif dan negatif tergantung penggunaannya. Bermain Mobile Legends rupanya bisa meningkatkan daya pikir seseorang, bermain game ini memungkinkan kalian mampu kognitif dan juga bermain kritis. Hal ini bisa kalian dapatkan karena Mobile Legends merupakan game strategi yang mana setiap orang akan berpikir dan terus berpikir bagaimana untuk memenangkan pertandingan. Kalian dituntut untuk menggunakan strategi yang kuat untuk menang. Tidak hanya itu game ini juga dapat melatih motorik seseorang. Boleh saja bermain mobile legends tetapi juga harus tau waktu dan kapan selesai bermain, kalau diseriusin kalian bisa dapat banyak manfaat dari mobile legends. Terutama bagi kalian yang ingin menjadi pro player yang menghasilkan uang.
2. Faktor yang mempengaruhi persepsi mahasiswa terhadap esport sebagai profesi baru. Dimana setiap mahasiswa yang menyukai game pasti memiliki cita-cita untuk berkarir di bidang esport, apalagi saat ini sudah banyak contoh orang-orang yang sukses di industri esport dan menjadi motivasi para mahasiswa ini untuk serius dalam mengejar passion mereka di bidang esport. Potensi profesi esport di Indonesia terbuka

- ketika pemerintah secara resmi upaya pemerintah mengembangkan esports dilandaskan pada visi mencetak sumber daya manusia Indonesia berkualitas unggul. Layaknya cabang olahraga lain, untuk mencetak atlet esports berprestasi harus ditekuni dengan baik dan berlatih disiplin sejak usia muda. Sekarang, turnamen esports bisa dilaksanakan dengan jumlah yang tak terhitung setiap tahunnya, disertai nominal hadiah yang mencapai angka miliaran rupiah. Maka dari itu banyak sekali potensi dan peluang bagi generasi muda Indonesia untuk berkarir di dunia esport. Hambatan yang terjadi di dunia esport ini adanya stigma dari masyarakat yang masih menganggap bermain game itu hanya sebatas kegiatan pelepas penat dan menjadi kegiatan sia-sia.
3. Selain dampak esport terhadap islamic entrepreneurship adalah, Para mahasiswa Universitas Islam Negeri Jambi khususnya Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam memiliki persepsi positif tentang pertumbuhan industri esports di Indonesia. Dampak positif bagi perekonomian menghasilkan pendapatan yang signifikan, menciptakan lapangan kerja, dan menerima dukungan dari pemerintah. Karena industri ini terus tumbuh, kemungkinan akan memiliki dampak yang lebih besar terhadap perekonomian di masa depan. Harapan besar para mahasiswa yang bermain game ini yaitu, kita sebagai masyarakat juga mendukung industri esport di Indonesia agar terus melangkah maju dan menjadi penyokong dalam perekonomian bangsa serta bisa terus membanggakan nama Indonesia di kancah dunia.

DAFTAR PUSTAKA

- Anisatul Mutmainnah. "Hiburan Dalam Perspektif Islam." IAIN Madura. Accessed September 15, 2022. <https://iainmadura.ac.id>.
- Arikunto, Suharsemi. "Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek." *Jakarta: Rineka Cipta*, 1998, hlm.114.
- ChoirulFajri. "Tantangan Industri Kreatif Game Online Di Indonesia". *Jurnal Ilmu Komunikasi, Universitas Ahmad Dahlan, Yogyakarta:2012.* *Jurnal Ilmu Komunikasi, Universitas Ahmad Dahlan, Yogyakarta, 2012.*
- Dede Satriani, Sri Wahyuningsih. "Pendekatan Ekonomi Kreatif Terhadap Pertumbuhan Ekonomi (Studi Kasus Di Desa Pedekik)." *Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Bengkalis* Vol.8, No.2: 195-205 (hlm 196AD).
- "Esports Hadir Di Olimpiade Asian 2018 Di Jakarta Dan Palembang," n.d.
- Firdaus, Carunia Mulya. "Strategi Pengembangan Ekonomi Kreatif Di Indonesia." *Jakarta, Yayasan Pustaka Obor Indonesia, 2017, hlm.52.*

**PERSEPSI PLAYER TERHADAP POTENSI EKONOMI GAME MOBILE LEGEND
SURVEI PADA MAHASISWA UIN FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS ISLAM**

- Gunawan Widyantara. "Industri Esports Punya Peran Besar Terhadap Kemajuan Ekonomi Indonesia," March 10, 2022. <https://www.oneesports.id>.
- Hartono, Teguh. "Perkembangan Game Online Di Indonesia," hlm.16. <http://www.pulsagram.com>.
- "Hukum Bermain Mobile Legend Dalam Islam Bisa Jadi Boleh Makruh Dan Haram," June 7, 2022. www.dream.co.id Techno.
- Husain Bin Audahawaysasyah. *Mausu'ah Fiqhiyah Al-Kuwaitiyah*. Kementrian Kuwait, 1980.
- Imam Al Ghazali. "Benang Tipis Antara Halal Haram." *UIN Banten*, 2019, hlm.19.
- Indri. "Dari Mana Gaji Pro Player Berasal." *Akses 21 September 2022*, n.d. <https://www.indo.esports.com>.
- "Kamus Besar Bahasa Indonesia, Permainan," September 4, 2022.
- "Kitab Al - Fiqhul Manhaji Oleh Syekh Musthafa," 1992.
- "Kitab I'lamul Muwaqi'in, 1/344," n.d. <https://alhikmah.ac.id/>.
- Lexy J Moleong. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosda Karya, 2011.
- Manda, Akhmad Ashari. "Tinjauan Hukum Islam Terhadap Game Online Mobile Legends Sebagai Peningkat Ekonomi Masyarakat." *IQTISHADUNA: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Jurusan Hukum EKonomi Syariah* Vol. 3 (hlm 222AD).
- Moh Karim. *Metodologi Penelitian Kualitatif Kuantitatif*. Yogyakarta: UIN Malik Press, 2010.
- "Peraturan Pemerintah Tentang Undang-Undang Olahraga Pasal 1 Angka 7.," n.d.
- "Peraturan Pemerintah Tentang Undang-Undang Olahraga Pasal 1 Angka 9," n.d.
- "Peraturan Pemerintah Tentang Undang-Undang Olahraga Pasal 1 Angka 24.," n.d.
- "Peraturan Presiden Republik Indonesia, Nomor:112 Tahun 2007, Tentang Penataan Dan Pembinaan Pasar Tradisional, Pusat Perbelanjaan Dan Toko Modern Bab I Pasal I," n.d.
- Prasetyo, Mochamad Fajar Prasetyo. "Game Online Sebagai Peningkat Ekonomi Tulung Agung." IAIN Tulung Agung, n.d.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2018.
- Teddy K Wirakusumah. "Study Industry Kreatif Indonesia." *Universitas Padjadjaran*, 2009.
- Wildan Fawaid. "Pengaruh Harta Halal Dan Haram Pada Umat." *Journal.Um-Surabaya.Ac.Id* Vol 1 No, 2 November 2016 (n.d.): hlm.70.
- Akses 15 September 2022. "Yuk Kenali Berbagai Jenis Game Online Terbaru," 2019. <https://carisinyal.com>.

Zahrah, Muhammad Abu. "Zahratu Al-Tafasir Juz 8, (Arab: Dar Al-Fikr Al-Araby)," n.d., hlm.4.

Zoltan And Rejcovis. "A Newborn Business Esport," 2018, hlm.85.