

ABSTRAK

Skripsi ini berjudul **“Penggunaan Fitur *Loot Boxes* pada Game Mobile Legends Menurut Perspektif Etika Konsumen Dalam Ekonomi Islam”** ditulis oleh Farras Arkan dengan Ni 3221033, Program Studi Ekonomi Islam Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Islam, Universitas Islam Negeri Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh adanya fenomena game online yang semakin berkembang pesat, dan salah satu yang paling populer di Indonesia adalah Mobile Legends. Game ini memiliki fitur *loot boxes*, yaitu kotak hadiah berisi item acak yang bisa dibeli menggunakan mata uang virtual dalam game, yang didapat dengan uang asli. Penelitian ini bertujuan untuk memahami mekanisme transaksi ekonomi dalam penggunaan fitur *loot boxes* pada game Mobile Legends serta menganalisisnya dari perspektif etika konsumen dalam ekonomi Islam.

Penelitian ini merupakan penelitian lapangan serta pendekatan kualitatif deskriptif, yang berfokus pada bagaimana fitur *loot boxes* dalam Mobile Legends beroperasi dan bagaimana mekanismenya jika dilihat dari perspektif etika konsumen dalam ekonomi Islam. Data dikumpulkan melalui wawancara dengan pemain Mobile Legends serta ahli ekonomi Islam, ditambah dengan studi literatur terkait. Untuk memahami fenomena ini secara lebih mendalam, analisis data dilakukan menggunakan metode Miles dan Huberman, yang meliputi proses merangkum, menyajikan, dan menarik kesimpulan dari temuan yang diperoleh.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan, pertama bahwa fitur *loot boxes* dalam Mobile Legends memiliki unsur ketidakpastian (*gharar*) dan perjudian (*maysir*), karena pemain membeli *loot box* tanpa jaminan akan mendapatkan item yang mereka inginkan. Dari sudut pandang etika konsumen dalam ekonomi Islam, sistem ini berisiko mendorong perilaku konsumtif dan pemborosan, yang tidak selaras dengan prinsip keadilan, transparansi, dan tanggung jawab dalam bertransaksi. Kedua, meskipun *loot boxes* memberikan keseruan dalam permainan, fitur ini juga bisa berdampak negatif secara finansial maupun psikologis bagi pemain.

Kata Kunci: *Loot Boxes, Mobile Legends, Ekonomi Islam, Mobile Legends, Ekonomi Islam, Etika Konsumen*