BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam konsep ekonomi islam, telah dijelaskan bahwa perilaku dasar konsumen cenderung lebih menekankan kepada seseorang untuk mencari barang yang mampu memberikan manfaat ketika seseorang tersebut memakainya atau memilikinya. yang mana hal tersebut sesuai dengan tujuan perekonomian ingin menciptakan kebaikan yang diperoleh dalam melakukan kegiatan konsumtif.

Tujuan syariat islam yang menjadi impian dari kegiatan konsumsi adalah tercapainya suatu kebaikan atau *mashalah*. Kata *Mashlahah* seringkali dipergunakan dalam ruang lingkup ekonomi islam, hal tersebut dikarenakan visi dan misi seseorang dalam kegiatan ekonomi utamanya dalam kegiatan jual beli adalah mencari barang yang mampu memberikan kepuasan tanpa melihat barang tersebut dapat memberikan manfaat atau tidak bagi yang memakainya. Selebihnya, kegiatan perekonomian utamanya kegiatan konsumsitif adalah kegiatan yang sebatas dilakukan tanpa mempertimbangkan aturan dan prinsip syariat islam.[1]

Dalam Bahasa Indonesia kata *"Maslahah"* diartikan dengan maslahat. Pengertian *Maslahah* secara bahasa memiliki arti: manfaat atau faedah yang baik. [2] Sedangkan secara istilah, *al-maslahah* memiliki arti anjuran

---

[1] Rozalinda, *"Ekonomi islam teori dan aplikasinya pada aktivitas ekonomi"*, PT Grafindo
[2]Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, "*Kamus Besar Bahasa Indonesia"*, cet II, (Jakarta: Balai Pustaka, 1996),634

untuk memelihara agama, memelihara jiwa atau diri pribadi, memelihara kehormatan atau memelihara keturunan, memelihara akal budi pekerti, dan memelihara harta kekayaan seseorang.[3]

Di Indonesia kegiatan bermain *game online* telah menjadi suatu gaya hidup dan kegemaran di kalangan masyarakat terutama pada kalangan masyarakat muda. *Game* online adalah suatu permainan yang bisa dimainkan sendiri atau bersama dalam satu waktu. Game online mobile legend adalah suatu permainan yang dapat dimainkan oleh dua tim yang akan bertarung untuk memperebutkan kemenangan. Di dalam game mobile legend suatu kemenangan akan mampu di raih apabila tim mampu menghancurkan bangunan tertentu milik lawan.

Game Mobile Legends atau biasa disingkat ML disempurnakan oleh Shanghai Moonton Technology dan dirilis di Indonesia pada tanggal 11 juli 2016. Apabila kita lihat lebih lanjut, game mobile legend ini memakai *genre multiplayer online batlle arena*.

Tidak dapat kita pungkiri bahwa industri game juga merupakan industri bisnis, dimana dalam industri bisnis tersebut selalu mempunyai tujuan mencari keuntungan yang besar dengan memakai modal yang minim.

Dengan kemajuan dan kecanggihan teknologi saat ini, internet semakin mudah diakses, ditambah dengan adanya dukungan dari platform

[3]Abu Hamid Muhammad al-Ghazali, al-Mustasfa, (beirut: Dar al-Fikr, t.th.), Juz ke-1,hlm.286-287.

gaming secara langsung, menciptakan peluang yang besar bagi industri bisnis game online.

Kegiatan jual beli dalam dunia industri game tersebut dilakukan dengan tujuan agar mendapatkan keuntungan. Akan tetapi tidak semua transaksi jual beli mendatangkan keuntungan. kita contoh kepada transaksi Jual beli seperti *gharar*, dengan adanya transaksi *gharar* tersebut dalam syariat islam dikatakan justru menyebabkan kerugian bagi pembeli karena mengandung unsur penipuan. Dalam ekonomi islam transaksi *Gharar* adalah sesuatu transaksi yang wujudnya belum bisa kita pastikan atau masih samar-samar, belum jelas ada tidaknya suatu barang, belum bisa dipastikan mengenai kualitas serta kuantitasnya suatu barang, serta belum jelas waktu serah terima atas suatu barang.

Gharar merupakan suatu akad transakasi yang mengandung unsur penipuan, hal tersebut dikarenakan saat terjadi akad transaksi tidak ada kepastian objek, tidak jelas jumlah besar kecil obyek, maupun kepastian waktu saat penyerahkan objek.[4] Hal ini sebagaimana dalam firman Allah SWT. dalam Q.S. An-Nisa ayat 29 :[5]

يَٰٓأَيُّهَا ٱلَّذِينَ ءَامَنُواْ لَا تَأۡكُلُوٓاْ أَمۡوَٰلَكُم بَيۡنَكُم بِٱلۡبَٰطِلِ إِلَّآ أَن تَكُونَ تِجَٰرَةً عَن تَرَاضٖ مِّنكُمۡۚ
وَلَا تَقۡتُلُوٓاْ أَنفُسَكُمۡۚ إِنَّ ٱللَّهَ كَانَ بِكُمۡ رَحِيمٗا

Artinya: *"Hai orang-orang yang beriman, janganlah kamu saling memakan harta sesamamu dengan jalan yang batil, kecuali dengan jalan perniagaan yang berlaku dengan suka sama-suka diantara kamu. Dan Janganlah kamu membunuh dirimu; sesungguhnya Allah adalah Maha Penyayang kepadamu"*

[4] Nasrun Haroen, *Fiqh Muamalah,* (Jakarta: Gaya Media Pratama, 2007), hlm. 122

Kegiatan atau transaksi jual beli online saat ini merupakan suatu layanan yang sangat digemari dan diminati oleh banyak masyarakat. Marketplace merupakan sarana atau media online berbasis internet, dimana masyarakat dengan mudah bisa melakukan kegiatan jual beli dan berbisnis. Ketika melakukan transaksi secara online melalui market place pembeli atau pelaku konsumtif diberikan kesempatan untuk memilih supplier yang diinginkan, hal tersebut dilakukan agar pembeli memperoleh harga pasar yang sesuai. Dengan adanya transaksi jual beli secara online membuat aktifitas bisnis jual beli menjadi lebih efisien karena tidak ada batasan jarak maupun tempat.

Pasar virtual adalah tempat bertemunya penjual dan pembeli untuk melakukan transaksi bisnis melalui internet. Konsumen era ini semakin mengandalkan online marketplace untuk melakukan transaksi bisnis.

Situs itemku.com saat ini menjadi salah satu marketplace yang diminati oleh banyak masyarakat baik anak-anak, remaja, hingga orang dewasa. Dengan adanya situs itemku.com yang mampu memenuhi kebutuhan masyarakat akan jual beli yang juga memenuhi jual beli diamond dalam game mobile membuat situs ini menjadi wadah belanja online khusus di dalam dunia game online. Dalam prinsip-prinsip bisnis Islam, transaksi Jual beli melalui *market place* bisa memakai 2 akad yakni *ijarah* dan *salam.*

Yang pertama, saat jual beli memakai komitmen *Ijarah* melalui *marketplace* terjadi saat pihak penjual *diamond* bergabung dalam situs

itemku.com, setelah bergabung dalam situs itemku.com maka pihak penjual *diamond* telah dianggap sebagai penyewa, dan situs *itemku.com* dianggap sebagai pihak toko yang menyewakan tokonya secara online. Situs *itemku.com* dimana dalam hal ini sebagai pihak yang memfasilitasi pihak penjual dengan menyediakan toko secara online untuk kegiatan jual beli antara pihak pihak penjual dan pihak pembeli disebut sebagai makelar. Disebut sebagai makelar karena dalam situs *itemku.com* menjualkan *diamond* milik pihak penjual atau orang lain dan dia sebagai yang memfasilitasi toko online mendapatkan keuntungan atas jasa menjualkan *diamond* tersebut .[6]

Yang Kedua, jual beli melalui marketplace termasuk dalam kategori bisnis yang memakai komitmen atau akad pemesanan (salam). Menurut *Ascarya,* komitmen atau akad pemesanan (salam) adalah jual beli yang dilakukan secara lisan pada saat kesepakatan jual beli kemudian penyerahan barang di lakukan setelahnya dimana harga, spesifikasi barang (seperti jumlah dan kualitas) serta tanggal dan tempat penyerahan telah jelas sesuai dengan kesepakatan.[7] Dalam bisnis islam, terdapat beberapa aturan serta prinsip yang wajib dipenuhi saat menjalankan jual beli dengan cara komitmen atau akad *salam*, seperti : Pihak penjual diharuskan menyerahkan barang kepada pihak penjual sesuai dengan kesepakatan bersama baik dari segi harga, kualitas barang, serta waktu dan tempat penyerahan barang.

---

[6]Wahbah Az-Zuhaili, *Al-Wajiz fi Al-Fiqh Al-Islami,* (Damaskus: Dar Al-Fikr, 2006), hlm. 22.
[7]Ascarya, *AkaddanProduk Bank Syariah*, (Jakarta: RajawaliPres, 2007), hlm. 90.

Berikut langkah-langkah membeli *diamond game online mobile legends* pada marketplace *itemku.com, Yang Pertama* pihak pembeli diberikan kebebasan untuk memilih jumlah *diamond* yang akan dibeli, selanjutnya pihak pembeli mengisi nama id dalam *game online mobile legends*, kemudian pembeli melakukan proses pembelian diamond dengan memilih icon "beli" dan "bayar". Setelah itu pihak pembeli tinggal menunggu *diamond* yang telah dibeli berhasil masuk di akun *game* miliknya.

Metode transaksi Itemku.com dengan codashop.com, misalnya, menjadi kendala dalam transaksi jual beli *online mobile legends game diamond*. Sedangkan kendala yang timbul saat melakukan transaksi jual beli diamond game mobile legend di marketplace itemku.com adalah karena adanya metode transaksi pembelian yang memakai codashop.

Codashop adalah sebuah aplikasi penjualan diamond resmi yang dikeluarkan oleh game mobile legend. Terdapat beberapa perbedaan jual beli diamond yang dilakukan di marketplace itemku.com dengan codashop perbedaan tersebut diantaranya terletak pada harga diamond dimana harga *diamond* yang dijual di *codashop* mahal, dibandingkan harga *diamond* yang dijual di marketplace *itemku.com.*

Selain pada harga, perbedaan lainnya terletak pada proses pengiriman diamond. Contoh pembelian diamond melalui marketplace itemku.com, apabila pihak pembeli melakukan pembayaran diamond hari ini maka diamond yang dibeli akan dikirimkan dalam kurun waktu 1x24 jam.

Kemudian jika pembelian dilakukan melalui codashop yang merupakan aplikasi resmi game mobile legend maka setelah pihak pembeli memutuskan untuk membeli dan membayar diamond tersebut seketika diamond tersebut akan langsung masuk ke akun game milik pihak pembeli.

Berdasarkan uraian tersebut, penulis ingin melakukan penelitian dan pembahasan lebih lanjut dengan mengangkat judul "**TINJAUAN HUKUM TRANSAKSI JUAL BELI *DIAMOND* PADA SITUS ITEMKU DALAMGAME *MOBILE LEGEND*S MENURUT PRESPEKTIF *MASLAHAH***".

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana mekanisme transaksi *diamond game mobile legends* di situs *itemku* ?
2. Bagaimana tinjauan hukum islam terhadap transaksi *diamond game mobile legends* melalui aplikasi itemku menurut perspektif maslahah ?

C. Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah diatas, tujuan penelitian ini adalah

1. Untuk mengetahui mekanisme transaksi *diamondgame mobile legend*s di situs *itemku*.
2. Untuk mengetahui tinjauan hukum islam terhadap transaksi*diamond game mobile legends* menurut perspektif maslahah.

D. Manfaat Penelitian

Nilai dari suatu penelitian dapat dilihat dari manfaat yang dapat diberikan. Berkaitan dengan manfaat dari hasil penelitian ini diuraikan sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

   Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi model untuk penelitian selanjutnya tentang konsep maslahah dalam penggunaan diamond mobile legends oleh penulis lain, institusi pendidikan, dan masyarakat umum.

2. Manfaat Praktis

   Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan yang dapat memberikan informasi mengenai konsep maslahah dalam penggunaan *diamond mobile legends.*

E. Kerangka Pemikiran

Di dalam skripsinya penulis merumuskan sebuah kerangka pemikiran yang masing-masing memuat uraian tentang konsep yang dipakai untuk menyelesaikan pokok masalah yang sedang penulis teliti.[8]

Diperkirakan 91% anak-anak Amerika berusia 2 hingga 17 tahun bermain video game online, dengan persentase meningkat menjadi 94% untuk anak perempuan dan 99% untuk anak laki-laki saat mereka memasuki masa remaja.[9]. Pada dasarnya sebuah game atau permainan itu

---

[9]A Gebrina,"BAB II Kajian Pustaka dan Kerangka Pemikian", (Online), (http://repositori.Unisba.ac.id). Diakses 17 Agustus 2021.

diciptakan dengan tujuan untuk membuat para pemainnya merasa bahagia ketika melakukan kegiatan tersebut terlepas mereka melakukan hal tersebut karena mengisi waktu luang ataupun karena sedang merasa bosan. (Brenda Brathwaite, 2009) dari keterangan beberapa pengguna *game mobile legends*, *game mobile legend* ini dianggap sebagai game Dota 2 namun dengan versi yang semakim ringan dan simpel, karena apabila dilihat dari keseluruhan aspek permainannya hampir sama namun permainan game mobile legend memang sengaja dirancang agar dapat dimainkan melalui mobile, juga ukuran *game* yang tergolong kecil dan kontrol *game* yang mudah membuat *game mobile legends* banyak diminati oleh masyarakat luas baik baik anak-anak maupun para remaja.

Sebagai pelengkap dan pembeda tampilan, dalam sebuah *game* sudah lazim apabila menyematkan beberapa fitur modifikasi karater seperti *skin* khusus untuk setiap hero. Dan untuk mendapatkan *skin* khusus tersebut pengguna game mobile legend harus melakukan *top up diamond.* Dalam dunia game mobile legend *diamond* diartikan sebagai mata uang virtual. Bagi para pengguna game khususnya pengguna game mobile legend melakukan *top up diamond* dianggap sudah menjadi kebutuhan dasar dalam bermain. Dengan melakukan *top up diamond*, perlengkapan dan fitur-fitur item di dalam *game* bisa diperbaharui[10]. Di dalam game online terdapat sebuah istilah yang dikenal dengan *gacha*, *gacha* adalah kegiatan

[10]Fahmy Fotaleno,"Bisnis Top Up Games Semakin Menggiurkan", (www.indozone.id) Diakses 17 Agustus 2021.

untuk mendapatkan suatu item di dalam *game* dengan memakai *diamond* yang diputar secara acak dan bisa menghabiskan beberapa *diamond*.

Berkaitan dengan jual beli item utamanya yang menjadi kajian penelitian ini adalah jual beli diamond game mobile legend, Sekretaris Komisi Fatwa MUI memberikan pendapatnya mengenai jual beli tersebut bahwa jual beli yang dilakukan tersebut tidak dapat langsung dikatakan hukumnya haram namun sangat berisiko menimbulkan sesuatu yang di larang dalam syariat semisal timbulnya unsur gharar dalam transaksi jual beli tersebut.

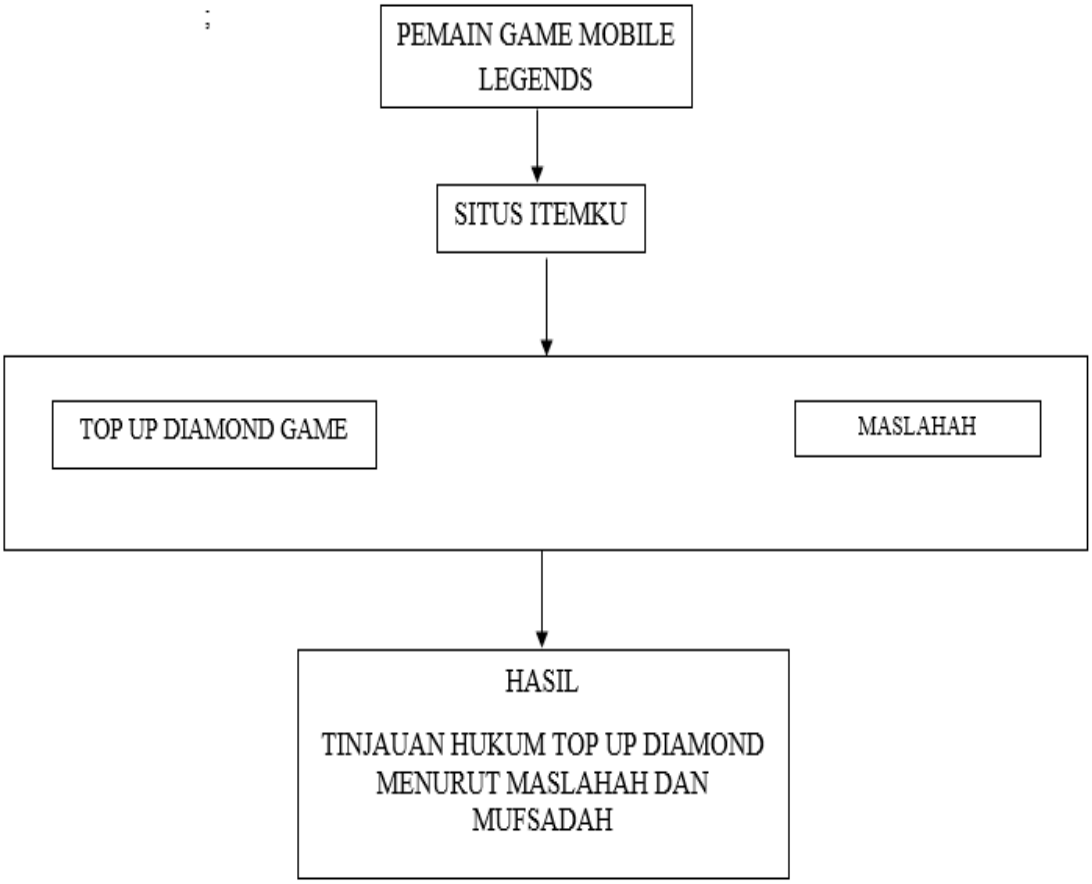
Di dalam pengertiannya, *gharar* adalah semacam transaksi jual beli yang memiliki unsur-unsur tidak jelas, baik akibat serta bahaya yang bisa menimbulkan potensi kerugian bagi salah satu pihak baik penjual ataupun pembeli.[11]

Ulama Syafiiyah di dalam karyanya *Qawa'id al-ahkām fī mas*ālih *al-anām* mengungkapkan bahwa adanya syariat di dalam islam bertujuan untuk mencapaikan kebaikan dan menjauhkan manusia dari kerusakan. Sedikit ulama yang mengakui adanya konsep maslahah dan mafsadah yang murni (mahdah).

Menurut beliau, adanya suatu perkara yang memiliki unsur mashlahah murni sangatlah jarang, demikian juga suatu perkara yang memiliki unsur mafsadah murni. Sedangkan suatu perkara pada umumnya mengandung

[11]Achmad Maudhody,"Game Online Menurut Ustadz Rawan Unsur Gharar", (http://banjarmasin.tribunnews.com) Diakses 17 Agustus 2021.

maslahah sekaligus[12]. Contoh yang dapat kita lihat semisal nilai kebaikan dan keburukan yang bercampur menjadi satu dan yang lainnya.[13] Berikut ini adalah sebuah kerangkan pemikiran yang penulis buat dalam penelitian skripsinya :



Gambar 1. Kerangka Berfikir

[12] ‘Izzaldîn‘Abdal-Salām,*Qawā’id al-Kubrā*…,14
[13]IbnManzūr, *Lisān al‘Arab…*, 516.

F. Metode Penelitian

Metode penelitian adalah sebuah metode dimana penulis memakai cara ilmiah untuk mendapatkan data tertentu.[14] Di dalam menuliskan penelitiannya, penulis memakai metode kualitatif. Pengumpulan data purposive dan snowball adalah dua komponen kunci dari metode penelitian kualitatif, yang didasarkan pada filosofi post-positivis. Analisis data induktif/kualitatif dipakai bersama dengan berbagai teknik pengumpulan data.[15]

Metode kualitatif juga bisa disebut dengan metode interpretive dimana hasil penelitian berkaitan dengan insterpretasi data dilapangan.[16]

1. Metode Pendekatan

   Dalam penulisan skripsinya penulis memakai metode pendekatan yuridis empiris dimana penulis melakukan analisa terhadap ketentuan hukum yang berlaku kemudian di sondingkan dengan keadaan atau fakta yang terjadi di lapangan.[17] Dengan kata lain penelitian ini bisa dilakukan dengan mencari fakta yang terjadi di lapangan kemudian setelah ditemukan data yang dibutuhkan penulis akan melakukan identifikasi masalah kemudian mencari penyelesaian masalah.[18] Penelitian dengan memakai pendekatan yuridis empiris dapat di sebut

---

[14] Sugiyono, 2015, "*Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*," Bandung: Alfabeta, hlm. 3.
[15] *Ibid*., hlm. 15.
[16] Sandu Siyoto dan M. Ali Sodik, 2015, "*Dasar Metodologi Penelitian*, Yogyakarta": Literasi Media Publishing, hlm. 27.
[17] Suharsimi Arikunto, 2012, "*Prosedur Penelitiaan Suatu Pendekatan Praktik"*, Jakarta: Rineka Cipta, hlm. 126.
[18] Bambang Waluyo, 2002, "*Penelitian Hukum Dalam Praktik"*, Jakarta: Sinar Grafika, hlm. 15.

sebagai pendekatan dengan menganalisa suatu masalah kemudian di cocokan dengan sumber data yang ada di lapangan. (data primer dan sekunder).

2. Jenis penelitian

   Penelitian lapangan adalah istilah untuk jenis penelitian ini. Pendekatan sistematis dipakai untuk mengumpulkan data di lapangan untuk penelitian ini. Para pemain RTG Squad akan menjadi satu-satunya sumber informasi untuk penelitian ini.

3. Bentuk dan Jenis Data

   a. Data Primer

      Penulis dalam melakukan penelitian ini mengambil data dari sumber pertama yang berhubungan secara langsung dengan permasalahan yang diangkat melalui wawancara.[19] Sumber data primer penulis peroleh dari lapangan secara langsung melalui wawancara kepada pemain *squad* RTG dengan topik *game mobile legends*.

   b. Data Sekunder

      Sedangkan pada saat menggali data sekunder, penulis mencari data langsung dari sumber primer terkait dengan permasalahan yang diangkat melalui wawancara terstruktur.[20] Data sekunder tersebut berupa dokumen-dokumen terkait, buku-buku terkait,

[19] Amiruddin, 2006, "*Pengantar Metode Penelitian Hukum"*, Jakarta: Raja Grafidno Persada, hlm. 30.
[20] Marzuki, 2002, "*Metodologi Riset*," Yogyakarta: BPFEUII, hlm. 56.

kemudian penelitian tersebut diolah dan menghasilkan data penelitian yang dikemas dalam bentuk sebuah laporan.[21]

4. Metode Pengumpulan Data

Dalam bab metode pengumpulan data ini penulis telah mengumpulkan beberapa data yang dianggap akurat serta otentik, Berikut adalah teknik pengumpulan data yang dipakai penulis dalam menyusun penelitiannya baik berupa tehnik pengumpulan data primer maupun sekunder:

a. Observasi

Observasi adalah suatu cara pengumpulan data dengan cara mengamati serta mencatat hal-hal berkaitan yang terjadi di lapangan.[22] Di dalam penelitian ini penulis melakukan observasi terkait jual beli penggunaan *diamond* terhadap pemain *game mobile legends* yang menimbulkan *maslahah*.

b. Wawancara

Dalam penelitian ini penulis telah melakukan wawancara secara langsung kepada subyek yang berkaitan dengan game mobile legend yakni pemain *squad* RTG dengan topik *game mobile legends.* Di dalam wawancaranya penulis telah mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang sebelumnya telah dipersiapkan dengan tujuan memperoleh jawaban yang sesuai dengan masalah

[21] Soerjono Soekanto, 1986, "*Pengantar Penelitian Hukum"*, Jakarta: Universitas Indonesia, hlm. 12.
[22] Cholid Narbuko dan Abu Achmadi, 2013, "*Metode Penelitian"*, Jakarta: Bumi Aksara, hlm. 70.

yang diangkat.[23] Wawancara yang penulis lakukan semata-mata dilakukan karena ingin memperoleh keterangan secara lisan dengan tujuan untuk memperoleh informasi yang sebenarnya dari narsumber terkait.[24] Di dalam penulisan skripsinya penulis telah melakukan wawancara dengan berbagai persiapan sebelumnya kepada beberapa pemain *game mobile legends squad RTG*.

c. Dokumentasi

Dokumentasi adalah metode pengumpulan data yang dilakukan oleh penulis dengan cara mengumpulkan sumber data secara visual baik dalam bentuk gambar ataupun tulisan. Contoh pengumpulan data dengan cara dokumentasi adalah pengumpulan dokumen-dokumen resmi terkait, pengumpulan buku-buku terkait, pengumpulan arsip-arsip terkait, pengumpulan dokumen pribadi terkait, dan pengumpulan foto-foto dilapangan terkait dengan permasalahan yang penulis sedang teliti.[25]

5. Teknik Analisis Data

Di dalam penelitian ini penulis memakai teknik analisis data kualitatif. Teknik analisis data kualitatif adalah tehnik dimana seorang penulis mengolah penelitiannya dengan cara menginterpretasikan data yang telah diperoleh kemudian menggambarkannya secara menyeluruh

[23] Amiruddin, *Op.Cit*., hlm. 82.
[24] Burhan Ashshofa, 2013, "*Metode Penelitian Hukum"*, Jakarta: Rineka Cipta, hlm. 95.
[25] Sudarto, 2002, "*Metodologi Penelitian Filsafat"*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, hlm. 71.

tentang keadaan dan fakta yang sebenarnya terjadi. Analisis data ini penulis lakukan dari tahapan reduksi data, display data, hingga pada penarikan sebuah hipotesis.

a. Reduksi Data

Pada tahap ini penulis melakukan pengumpulan-pengumpulan data yang diperoleh dari lapangan kemudian penulis akan menyertakan data yang berkaitan dan membuang sebagian data yang tidak diperlukan dalam penelitiannya.

b. Display data

Setelah penulis melakukan proses reduksi data, selanjutnya penulis akan melakukan display data. Di dalam penelitianya penulis menjabarkan data yang berkaitan dengan penelitiannya dalam bentuk naratif.

c. Penarikan Kesimpulan

Proses terkahir dalam penelitian ini adalah penulis akan mengambil sebuah kesimpulan dari penelitian yang sudah dilakukan. Dalam penelitian ini penulis memilih menyajikan data secara kualitatif dan menjawab rumusan masalah yang diangkat dalam penelitiannya.[26]

[26] Sugiyono, *Op.Cit.*, hlm. 341.

G. Sistematika Penulisan

Di dalam menulis skripsinya, penulis membuat beberapa uraian secara garis besar terkait dengan penelitian yang diangkat, uraian-uraian secara garis besar tersebut dapat digambarkan dengan sebagai berikut :

1. BAB I PENDAHULUAN,

   Di dalam bab pendahuluan ini penulis menguraikan sedikit gambaran terkait latar belakang yang menjadi permasalahan, rumusan masalah dalam penelitian, tujuan dalam penelitian, manfaat penelitian yang dilakukan, kajian pustaka yang menjadi pedoman dalam penulisan, metodologi penelitian penulis dan prosedur penulisan yang dipakai untuk melakukan penelitian.

2. BAB II TINJAUAN PUSTAKA,

   Studi-studi ini dan penelitian penulis sendiri tentang dampak maslahah dan mafsadah terhadap kepuasan game mobile legends dibahas dalam bab ini.

3. BAB III HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN,

   Di dalam penelitian ini penulis menjabarkan penelitiannya dengan cara menguraikan tentang skema umum mengenaiopermainan *game mobile legends*, baik secara individu maupun kelompok.

4. BAB IV PENUTUP

   Sedangkan untuk bab penutup, penulis akan memberikan kesimpulan dari penelitian yang diteliti serta memberikan saran yang relevan terkait penelitian yang dilakukan.