

## **ABSTRAK**

### **ANALISIS PERILAKU KONSUMSI GAMERS MOBILE LEGENDS DALAM PRESPEKTIF EKONOMI ISLAM**

Oleh:

AHMAD FAUZI

Skripsi dengan judul “Analisi Perilaku Konsumsi Gamers Mobile Legends dalam Prespektif Eonomi Islam” ini merupakan penelitian yang dilakukan untuk menjawab rumusan masalah tentang bagaimana perilaku konsumsi para pemain game Mobile Legends yang berlatar belakang sebagai mahasiswa Universitas Trunojoyo Madura dan bagaimana analisis perilaku konsumsi tersebut apabila dipandang dalam prespektif ekonomi Islam.

Metode penelitian yang digunakan, mengacu pada pendekatan deskriptif kualitatif dengan subjek penelitian adalah mahasiswa Universitas Trunojoyo Madura yang bermain game Mobile Legends dengan objek penelitiannya adalah perilaku konsumsinya. Sumber data dalam penelitian ini adalah data primer dan data sekunder, analisis data penelitian ialah reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan sedangkan data diperoleh melalui wawancara, dan dokumentasi.

Dalam penelitian ini, hasil penelitian berdasarkan pembahasan dapat disimpulkan bahwa perilaku konsumsi para pemain game Mobile Legends mahasiswa Universitas Trunojoyo Madura merupakan perilaku yang boros dan kurang bermanfaat. Tidak hanya dapat merugikan materiil tetapi waktu, tenaga dan pikiran mahasiswa Universitas Trunojoyo Madura tersita dengan mereka terlalu sering bermain game Mobile Legends. Maka dari itu, dalam penelitian ini membahasnya dalam pandangan ekonomi Islam dalam segi prinsip konsumsi Islam, manfaat-manfaatnya, serta motif dan tujuan dalam melakukan konsumsi.

Keyword: Perilaku Konsumsi, *Mobile Legends*, Ekonomi Islam.

## **ABSTRACT**

Shesis entitled "Analysis of Consumption Behavior of Gamers Mobile Legends in the Perspective of Islamic Economics" is a research conducted to answer the problem formulation of how consumption behavior of Mobile Legends game players who have backgrounds as students of Trunojoyo University in Madura and how the analysis of consumption behavior when viewed in Islamic economic perspective.

The method which used point to descriptive qualitative approach with research subject is research is the Trunojoyo University student in Madura who plays the Mobile Legends game with the object of research being the consumption behavior. The source of data in this research is primary data and secondary data, analysis data in this research is data reduction, data presentation, draw the conclusion, where as data is gotten through interview, and documentation.

In the research, the result of research based on discussion which conclude that the consumption behavior of Mobile Legends game players of Trunojoyo Madura University students is wasteful and less useful behavior. Not only can material harm but the time, energy and mind of the students of the University of Trunojoyo Madura be consumed with them too often play the game Mobile Legends. Therefore, in this study discussing it in the view of Islamic economics in terms of the principles of Islamic consumption, its benefits, as well as the motives and goals in carrying out Islamic production.

Key words : Consumsption Behavior, *Mobile Legends*, Islamic Economyc.