BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan data yang berhasil dikumpulkan di lapangan dan analisis yang telah dilakukan, dapat ditarik kesimpulan guna menjawab rumusan masalah. Adapun kesimpulan penelitian ini adalah:

- 1. Praktik *top up game online*, sebagaimana yang telah dikemukakan para mahasiswa yang dimintai informasi tentang cara *top up* dalam *game online*, beragam variasi tentang cara yang dilakukan 10 informan, yaitu:
 - a. Pertama, praktik *top up* dilakukan dengan cara bertransaksi langsung antara penjual dan pembeli, praktik seperti ini dilakukan oleh informan 1, 2, 4, 5 dan 7 yang mana tidak ada pihak ketiga yang membantu transaksi tersebut. Praktik ini sangat sering terjadi melalui sosial media seperti grup *facebook*, *instagram whatsapp* dan lain sebagainya. Proses akad yang dilakukan yaitu pembeli mengirimkan pesan kepada penjual yang mana si penjual mengiklankan prngisian saldo *game* dalam sebuah forum/grup, kemudian pembeli melakukan pilihan saldo yang ingin dia isi dan membayar lebih dulu melalui rekening, kemudian pembeli memproses pengisian saldo tersebut.
 - b. Kedua, praktik *top up* dilakukan dengan cara bertansaksi melewati sistem otomatis dan *marketplace* seperti shopee, tokopedia, bukalapak dan lain sebagainya, praktik seperti ini dilakukan oleh

informan 3, 6, 8, 9, 10. Yang mana praktik top up seperti ini melibatkan pihak ketiga dalam transaksi top up tersebut, Sedangkan untuk proses terjadinya akad dalam transaksi ini adalah pembeli membuka salah satu aplikasi marketplace atau situs web yang sudah disediakan, kemudian memilih nominal pengisian saldo game online miliknya dan melakukan pembayaran bisa melalui transfer bank atau dengan mendatangi toko yang sudah bekerjasama dengan pihak marketplace, disini pembeli tidak langsung berkomunikasi dengan penjual namun melalui sebuah sistem melalui marketplace selaku pihak yang mempertemukan antara penjual dan pembeli yang mendapat upah atas usahanya tersebut (biaya admin), serta memiliki beberapa ketentuan yang mereka terapkan demi menjaga keamanan pasarnya.

2. Tinjauan hukum Islam terhadap praktik *top up game online*, berdasarkan teori yang ada dalam hukum Islam, melihat dari segi rukun maupun syarat sah jual beli maka praktik *top up* yang dilakukan oleh mahasiswa sudah memenuhi sah nya sebuah transaksi jual beli meskipun ada beberapa mahasiswa yang masih keliru dalam transaksi ini, apalagi yang diteliti adalah mahasiswa yaitu seseorang yang berpendidikan atau terpelajar maka sudah seharusnya mahasiswa mengetahui dan menerapkan dalam kehidupan sehari-hari rukun dan syarat jual beli. Jadi penulis lebih condong membolehkan transaksi *top up game online*, karena tidak akan

ada *gharar* apabila pembeli cerdas dalam melakukan transaksi dalam *top* up game online.

B. Saran

- 1. Kepada para mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin yang melakukan *top up game online* alangkah baiknya mengetahui tentang mekanisme transaksi *top up game online* yang dilakukan, harus cermat dan lebih berhati-hati dalam bertransaksi agar terhindar dari kejahatan, serta mahasiswa yang melakukan transaksi jual beli terlebih dahulu harus mengetahui dengan baik bagaimana tata cara transaksi jual beli yang benar. Agar masyarakat luas dapat mengambil pelajaran dan memahami tata cara transaksi jual beli yang benar sehingga memberikan kontribusi terhadap ilmu pengetahuan pada umumnya dan pada khususnya dalam dunia akademik dan studi ke-Islaman dalam masyarakat.
- 2. Untuk para pemain *game online* yang termasuk penjual maupun pembeli dalam transaksi *top up game online*, hendaklah bertransaksi sesuai prinsip-prinsip jual beli yang baik sehingga dapat menyelamatkan diri kita semua dari pada dosa maupun hal yang merugikan diri sendiri. Begitupun dalam memainkan permainan *game online* janganlah membuat lalai dan berlarutlarut sehingga lupa waktu.