

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Hasil penelitian yang dapat peneliti simpulkan bahwa transaksi di *game online* sangat banyak terjadi. Dalam konteks transaksi di dalam *game online*, akad atau kontrak yang digunakan harus disesuaikan dengan prinsip-prinsip hukum dan syariat yang relevan.

1. Transaksi yang dilakukan di *game online* menggunakan alat tukar, alat tukar dapat didapatkan melalui dua cara yaitu; *pertama*, alat tukar seperti *battlepoint* di Mobile Legend, *Gold* di Free Fire dan *Mora* di Genshin Impact dapat didapatkan dengan menyelesaikan permainan atau pertandingan, menyelesaikan *quest*/misi/tugas. *Kedua*, alat tukar yang didapatkan dengan cara *Top Up* seperti *diamond* di Mobile Legend, *diamond* di Freefire dan *Crystal genesis* di *Genshin Impact*.

Dengan menggunakan alat tukar tersebut, pemain dapat melakukan beberapa transaksi di *game online*. Pada penelitian ini ada 3 (tiga) transaksi yaitu;

- a. *in-game currency* adalah transaksi pembelian yang dilakukan langsung oleh pemain di dalam *game online* dengan fitur yang telah disediakan oleh *game online* tersebut seperti pada *game Mobile legend* dengan fitur shop yang menyediakan *hero*, *skin*, *emotion* dan item-item lainnya. Free fire dengan fitur shop juga menyediakan *character*, *weapon*, *gacha box* juga beberapa item-item lainnya.
- b. Transaksi yang kedua yaitu transaksi langganan bulanan yaitu transaksi sewa fitur yang ada di dalam *game online* dengan sistem ini player dapat mendapatkan berbagai jenis hadiah.
- c. Transaksi ketiga yaitu transaksi yang dilakukan dengan menyelesaikan sebuah *quest*/tugas/misi yang disediakan oleh pihak *game online* sehingga mendapatkan hadiah.

2. Dalam pandangan Hukum Ekonomi Syariah transaksi-transaksi mempunyai kategori serta rukun dan syarat yang harus terpenuhi.
- a. Transaksi *in-gamecurrency*, pada transaksi ini menggunakan akad jual-beli. Akad jual beli mempunyai rukun dan syarat. Pada transaksi ini rukunnya sudah sesuai yaitu, penjual (pihak *game online*), pembeli (*player*), barang (yang telah disediakan di *shop*), dan juga ijab dan kabul (adanya konfirmasi sebelum melakukan pembelian). Maka transaksi ini memiliki kesesuaian dengan rukun dan syarat akad jual-beli.
 - b. Transaksi Langganan bulanan, pada transaksi ini menggunakan akad *ijarah* yang mana pihak *game online* menyediakan fitur langganan kepada para pemain dengan berbagai hadiah dan bonus. Akad *ijarah* mempunyai rukun dan syarat. Pada transaksi ini rukun dan syarat sudah sesuai yaitu; Shigat (kesepakatan), *Mu'jir* (pemain yang menyewa fitur di dalam *game online*, *Mustajir* (pihak *game online* yang menyewakan fitur kepada pemain), barang/jasa (fitur yang disediakan *game online*), Upah/bayaran (*diamond* yang digunakan untuk menyewa fitur tersebut). maka transaksi ini sesuai dengan rukun dan syarat *ijarah*.
 - c. Transaksi ketiga adalah transaksi yang dilakukan pemain dengan menyelesaikan tugas/misi/*quest* yang disediakan oleh pihak *game online*, pada transaksi ini menggunakan akad *ju'alah*, sama seperti akad jual-beli dan akad *ijarah*, akad *ju'alah* juga mempunyai rukun dan syarat yang harus dipenuhi, pada transaksi ini rukun dan syarat akad *ju'alah* sesuai yaitu; Shigat (adanya misi/tugas/*quest* yang jelas), *Ja'il* (para pemain yang menyelesaikan tugas), *Maj'ul* (pihak *game online* yang memberikan tugas/misi/*quest*), hadiah (hadiah yang disediakan pihak *game online*). Maka transaksi ini mempunyai kesesuaian dengan rukun dan syarat akad *ju'alah*.
 - d. Pada ketiga transaksi ini boleh dilakukan karena objek akad memiliki kejelasan dari segi fungsi, harga, dan memiliki nilai

manfaat, sebagaimana yang ditegaskan oleh Imam Qardhawi bahwa item/jasa harus memiliki nilai manfaat, tidak mengandung unsur yang diharamkan dan juga adanya kejelasan akad serta kerelaan para pihak. Juga menurut Fatwa DSN-MUI bahwa item virtual di dalam *game online* boleh ditransaksikan jika disamakan dengan aset digital.

B. Rekomendasi atau Saran

Sama seperti halnya pepatah “tak ada gading yang tak retak” tentunya penelitian ini masih ada kekurangan, baik kurang pada sumber data dan juga keterbatasan kemampuan penulis, berdasarkan penelitian ini yang telah penulis lakukan maka ada beberapa rekomendasi atau saran yaitu;

1. Bagi Pengembang *Game online*

Memiliki *game* yang mengandung konten-konten yang diperbolehkan oleh syariat-syariat Islam, hindari menggunakan simbol atau logo yang dapat menyebabkan penistaan terhadap agama atau keyakinan tertentu. Memperhatikan etika dan moral bisnis yaitu memiliki nilai-nilai positif seperti kejujuran, kerjasama dan tanggung jawab.

Mempertimbangkan fitur batas waktu, agar para *player* tidak terlalu lama bermain dan dapat mengatur waktu mereka dengan bijak juga untuk menghindari dari kecanduan bermain *game online*.

Menghindari sistem sistem yang mengandung perjudian, *garâr* dan *maisîr* yang mendorong *player* untuk menghabiskan banyak uang tanpa mendapatkan apapun. Membangun fasilitas yang positif yang dapat memberikan edukasi terhadap ilmu pengetahuan tidak hanya sekedar bermain *game* tapi menambah wawasan dan juga bisa bersilaturahmi.

2. Bagi *Player Game online*

Sesuai dengan penelitian ini pilihlah *game online* yang mengandung transaksi yang diperbolehkan oleh syariat Islam, sedikit banyaknya *game online*

mempunyai transaksi masing-masing maka sebagai kaum muslim perlu memperhatikan hal-hal ini.

Pilihlah *game* yang halal artinya *game* yang diperbolehkan oleh syariat yang tidak merugikan *player*, hindari *game-game* yang mengandung konten haram dan juga yang mengandung simbol atau konten yang dapat menghina agama atau keyakinan tertentu.

Membatasi waktu bermain, ingat bahwa bermain *game online* hanyalah sebuah hiburan semata maka janganlah mengganggu waktu ibadah, kerja atau tanggung jawab lainnya karena dapat menjadikan *game online* itu sendiri menjadi haram dimainkan.

Mengontrol pengeluaran untuk *game online*, menggunakan uang atau melakukan transaksi di *game online* sesuai dengan porsi tidak menggunakannya secara berlebihan.

Pilihlah *game* yang mendidik dan yang tidak melalaikan kewajiban yang sudah ada, sehingga menjadikan *game online* sebagai hiburan di kala waktu refreshing atau bisa dikatakan *healing*. Penting juga untuk menjaga interaksi positif dan kontrol diri ketika bermain *game online*.