

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Simpulan**

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. Jual beli benda maya dalam *game online*, sebagaimana yang telah dikemukakan para ulama yang dimintai pendapat ada yang membolehkan dan ada yang mengharamkan atau tidak membolehkan transaksi tersebut, bahkan ada salah satu di antara ulama tersebut memakruhkannya dengan alasan dan dasar mereka masing-masing.

Mayoritas pendapat ulama disini lebih condong melarang dan tidak memperbolehkan jual beli benda maya dalam *game online*. Disebabkan bendanya yang tidak nyata, sering terjadi tipu-menipu, dapat merugikan orang lain dan benda yang diperjualbelikan dalam *game online* sebenarnya tidak ada manfaatnya bahkan lebih banyak mudaratnya, akan tetapi hanya untuk kepuasan sesaat.

2. Alasan dan dasar hukum pendapat ulama terhadap jual beli benda maya dalam *game online*. Ada 7 informan yang dimintai pendapat dengan alasan dan dasar hukum yang berbeda dari ketujuh informan tersebut. Pertama, para ulama atau informan memiliki alasan yang telah dijelaskan di atas mengenai jual beli tersebut boleh tidaknya, bahkan ada yang mengatakan

makruh. Kedua, mengenai dasar hukum para ulama memiliki alasan yang berlandaskan dari Alquran dan hadis, bahkan ada yang menggunakan hukum qiyas. Dasar hukum yang disebutkan menegaskan bagaimana rukun, syarat dan prinsip dalam berjual beli sesuai syariat Islam.

## **B. Saran**

1. Kepada para ulama alangkah baiknya mengadakan rundingan atau rapat dalam satu majelis untuk membahas persoalan ini, sebab persoalan ini masih baru saja ramai dan sudah banyak yang melakukan transaksi tersebut. Agar masyarakat dapat mengambil pelajaran dan memahami dalam menyimpulkan sehingga memberikan kontribusi terhadap ilmu pengetahuan pada umumnya dan khususnya dalam dunia akademik dan studi ke-Islaman.
2. Untuk para pemain yang termasuk penjual dan pembeli dalam transaksi jual beli benda maya dalam *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 *online* janganlah membuat lalai dan berlarut-larut sehingga lupa waktu.