

## ABSTRAK

Skripsi ini merupakan hasil dari penelitian kepustakaan (*Bibliographic Reseach*) untuk menjawab tiga pertanyaan penelitian sebagai berikut: Pertama, Bagaimana motif konsumen terhadap jual beli karakter *game online ninja kita* di internet? Kedua, Bagaimana implementasi jual beli karakter *game online ninja kita* di internet? Ketiga, Bagaimana prespektif etika bisnis Islam terhadap jual beli karakter *game online ninja kita* di internet?

Data penelitian ini keseluruhannya diperoleh dan dihimpun melalui wawancara (*interview*) dan kajian kepustakaan teks (*text reading*) dan kemudian dianalisis dengan menggunakan metode deskriptif kemudian kesimpulannya diambil melalui teknik analitis, dengan pola pikir induktif.

Dari hasil penelitian yaitu dalam jual beli karakter *game online ninja kita* terdapat penjual, pembeli dan juga objek yang diperjualbelikan. Akan tetapi, jual beli karakter ini dilakukan melalui media online dengan tidak saling bertemu dan kesepakatan dicapai melalui media tersebut. Karakter yang diperjualbelikan dalam permainan *game online ninja kita* adalah karakter yang sudah mencapai level 50 keatas. Harga dari karakter *game online ninja kita* juga sangat melambung tinggi hingga 3 juta sampai 7 juta. Karakter *game online ninja kita* bukan milik dari pemain penjual melainkan milik dari Tim GameWeb Indonesia yang menciptakan. Para pemainnya hanya diberi hak untuk menikmati permainan tersebut.

Analisis penelitian yaitu motif pemain pembeli dalam jual beli karakter *game online ninja kita* ini hanya untuk kepuasan batin semata. Pemain pembeli karakter *game online ninja kita* membeli karakter ini demi untuk memuaskan batin karena kecanduan terhadap permainan *game online ninja kita*. Sistem jual beli karakter *game online ninja kita* tidak memenuhi rukun dan syarat akad yang telah ditetapkan syara'. Jual beli karakter *game online ninja kita* ini memang terdapat penjual, pembeli dan juga objek jual beli. Akan tetapi dari rukun dan syarat seorang '*a>qid* (penjual) tidak terpenuhi. Dalam jual beli karakter *game online ninja kita*, tidak menggunakan salah satu etika bisnis Islam yang ada yaitu mengambil keuntungan yang setinggi-tingginya.

Melalui pembahasan dan analisis yang dilakukan penulis, akhirnya dapat disimpulkan bahwa: Pertama, dalam permainan game online ini bisa membuat seseorang merasa kecanduan. Dan ketika seseorang merasa kecanduan maka orang tersebut akan melakukan hal-hal yang berhubungan dengan permainan tersebut meskipun mengorbankan waktu, tenaga dan juga harta. Kedua, dalam proses transaksi jual beli, seorang '*a>qid* (penjual) tidak memenuhi kriteria *wilaya>h*. Karena '*a>qid* (penjual) tidak memiliki hak atau kewenangan terhadap objek atau karakter yang akan dijual. Sebab '*a>qid* (penjual) hanya mempunyai hak untuk menggunakan dan menikmati karakter tersebut sebab karakter itu kepunyaan dari Tim GameWeb Indonesia. Ketiga, proses transaksi jual beli karakter *game online* tidak menggunakan salah satu etika bisnis Islam yang ada yaitu mengambil keuntungan yang setinggi-tingginya. Apabila seorang penjual berani menaikkan harga suatu barang karena pembeli sangat senangya terhadap barang itu atau karena sangat dibutuhkannya barang tersebut, maka penjual harus mencegah menaikkan harga tersebut. Perbuatan seperti inilah yang disebut ihsan.