

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari pembahasan hasil penelitian dan analisis data dalam skripsi ini, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Motif pemain pembeli dalam jual beli karakter *game online ninja kita* ini hanya untuk kepuasan batin semata. Karena 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. Pemain pembeli dalam jual beli ini akan merasa terpuaskan jika mereka dapat memainkan permainan *game online ninja kita* dalam level dewa (level 50 ke atas). Mereka merasa penasaran lalu mengambil jalan pintas agar dapat memainkan permainan ini dalam level dewa dengan membeli karakter dari pemain yang lain yang mempunyai dan ingin menjual karakter level dewa tersebut. Mereka mengambil jalan pintas tersebut karena merasa tidak sabar melalui tahapan-tahapan yang ada di dalam permainan ini sebab peraturan permainan ini adalah tetap memainkan dari level yang paling rendah untuk mendapatkan level dewa. Kecanduan ini merupakan hal yang menyimpang dari agama sebab kecanduan terhadap game online dapat melupakan segalanya dan lebih mengarah kepada keburukan

yaitu melupakan kegiatan lainnya terutama ibadah dan memboros-boroskan hartanya dengan membeli karakter pada para penjual.

2. 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. Seorang 'a>qid (penjual) disyaratkan mempunyai dua kriteria yaitu *ahliyah* dan juga *wilaya>h*. Disini '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.
3. Dalam jual beli karakter *game online ninja kita*, tidak menggunakan salah satu etika bisnis Islam yang ada yaitu mengambil keuntungan yang setinggi-tingginya. Pada dasarnya pelipatan harga untuk mencari keuntungan dibolehkan karena jual beli adalah aktifitas untuk mencari keuntungan. Dalam proses transaksi, apabila seorang penjual berani menaikkan harga suatu barang karena pembeli sangat senangnya terhadap barang itu atau karena sangat dibutuhkannya barang tersebut, maka penjual harus mencegah menaikkan harga tersebut. Perbuatan seperti inilah yang disebut ihsan.

B. Saran

1. Seorang pembeli yang Islami tidak boleh memboros-boroskan hartanya dan tidak menyia-nyiakannya. Sebab dalam membeli sesuatu, seorang pembeli hendaknya mengerti tentang kebutuhan yang memang ia perlukan. Barang ataupun jasa yang ia beli hendaknya memang barang yang ia perlukan bukan sesuatu yang hanya digunakan untuk kesenangan belaka apalagi hal itu juga belum tentu kejelasan dan manfaatnya. Oleh karena itu, pembeli Islami harus mengkonsumsi hartanya kepada kemaslahatan dan kemanfaatan dirinya maupun orang lain dapat melalui barang-barang yang dapat menunjang pada perbuatan baik. Misalnya, pembangunan masjid, sekolah atau yayasan serta kegiatan sosial lainnya.
2. Hendaknya seorang pembeli Islami pembaca khususnya para *gammer* lebih berhati-hati dalam bertransaksi khususnya jual beli yang terdapat dalam permainan *game online*, karena jika seseorang kurang memahami cara permainan game ini, maka dapat menjadi korban penipuan dari pihak yang kurang bertanggung jawab. Seorang konsumen Islami harus mengerti dan memahami cara-cara bertransaksi dalam permainan *game online* dan harus mengetahui apakah barang yang dijadikan objek tersebut adalah barang yang memang diperbolehkan dalam jual beli dan barang tersebut mempunyai kepemilikan yang sah dalam transaksi.

3. Dalam melakukan transaksi, hendaknya etika bisnis tetap digunakan sebab etika bisnis tersebut yang akan menunjang kesuksesan dalam melakukan kegiatan bisnis yang lainya juga. Oleh karena itu, setiap melakukan bisnis harus berpedoman pada enam perilaku etika bisnis yaitu tidak boleh berlebihan dalam mengambil keuntungan, berinteraksi yang jujur, bersikap toleran dalam berinteraksi, menghindari sumpah meskipun pedagang itu benar, memperbanyak sedekah, dan mencatat utang dan mempersaksikan.