

ABSTRAK

Shela Maria Amanda, 1720310043, Persepsi Gamers Tentang Transaksi Virtual Property Game Online Di Pare Media Shop Serta Kedudukan Hukumnya Dalam Perspektif Ekonomi Islam.

Stigma yang mengakar di masyarakat khususnya di daerah Blitar beranggapan bahwa semua bisnis *virtual property game online* memiliki sistem transaksi yang sama yaitu menjual produk-produk *game online* yang berasal dari perbuatan *hacking* (peretasan). Transaksi *virtual property game online* termasuk ke dalam jenis transaksi elektronik yang menggunakan akad salam. Namun, di dalam Islam *game online* merupakan jenis produk virtual yang belum memiliki hukum pasti tentang halal dan haramnya. Jadi, transaksi *game online* di Pare Media perlu ditinjau apakah sudah memenuhi syarat dan rukun jual beli yang menggunakan akad salam atau belum.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis sistem transaksi *virtual property game online* di Pare Media, untuk menganalisis persepsi *gamers* tentang transaksi *virtual property game online* di Pare Media dan untuk menganalisis transaksi *virtual property game online* di Pare Media menurut perspektif ekonomi Islam. Penelitian ini adalah penelitian kualitatif yang menggunakan metode deskriptif. Data yang digunakan adalah data primer dan sekunder yang dikumpulkan dengan cara wawancara, observasi dan dokumentasi. Semua data di reduksi dan dianalisis dengan pendekatan analisis deskriptif.

Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa, *pertama*, sistem operasional transaksi *virtual property game online* di Pare Media yaitu dapat dilakukan melalui *marketplace* Itemku, G2G, atau WhatsApp. *Gamers* dapat melakukan transaksi dengan cara melihat terlebih dahulu stok akun-akun yang ada di salah satu *marketplace* tersebut, kemudian setelah mereka menemukan akun yang akan dibeli, proses transaksi beralih ke WhatsApp. Sistem pembayaran dapat menggunakan transfer ke rekening Pare Media. Selanjutnya, Penyerahan akun *game online* kepada pembeli dilakukan dengan cara memberikan *email* serta *password* akun via *chatting* tersebut. *Kedua*, persepsi *gamers* tentang transaksi *virtual property game online* di Pare Media dibagi menjadi dua yaitu, (1) persepsi *gamers* dalam memilih melakukan transaksi di Pare Media terbentuk melalui proses seleksi (*selection*), organisasi (*organization*) dan Interpretasi (*interpretation*) terhadap stimulus yang mereka rasakan yang disertai faktor lain berupa motivasi. (2) persepsi *gamers* terhadap produk dan pelayanan pada transaksi *virtual property game online* di Pare Media dinilai dari persepsi terhadap merek, persepsi terhadap toko dan persepsi terhadap korporasi. Secara umum, persepsi *gamers* menunjukkan kepuasan dan citra yang positif terhadap transaksi *virtual property game online* di Pare Media. *Ketiga*, transaksi *virtual property game online* di Pare Media memiliki dua hukum yaitu mubah dan haram yang ditinjau berdasarkan perspektif ekonomi Islam.

Kata kunci: persepsi *gamers*, transaksi *virtual property, game online, akad salam*.