

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Objek Penelitian

1. Sejarah Pare Media

Pare Media berdiri ketika pemilik menyadari bahwa menjadi joki akun *game online* memiliki peluang yang bagus dan menjanjikan jika diperhatikan dan dikembangkan dengan serius. Pare Media didirikan oleh salah satu pemuda dari wilayah Jawa Timur tepatnya kota Blitar yaitu Putra Ibrahimov Pare atau biasa dikenal dengan Pare (22) pada tahun 2019 dan resmi memiliki *website* serta mendapatkan surat izin usaha dari pemerintah pada tahun 2020.⁹⁸

Pare Media adalah *brand* atau *merchant* yang secara khusus menjual produk-produk virtual *game online* berupa *top-up* akun dan akun *game online*. Selain itu, Pare Media juga bekerja sama dengan *gamer-gamer* dalam pelayanan joki akun. *Game online* seperti PUBG, Mobile Legend dan Free Fire menjadi top produk virtual *game online* yang diminati oleh pelanggan Pare Media.⁹⁹

Gambar 4. 1
Logo Pare Media



Sumber: <https://www.g2g.com/id/PAREMEDIA>

⁹⁸ Putra Ibrahimov Pare, Wawancara oleh penulis dengan pemilik Pare Media, 6 Januari, 2021, wawancara I, transkrip.

⁹⁹ Putra Ibrahimov Pare, Wawancara oleh penulis dengan pemilik Pare Media, 6 Januari, 2021, wawancara I, transkrip.

2. Visi Misi Pare Media

Pare Media memiliki visi “menjadikan usaha *game online* tidak dipandang sebelah mata oleh orang lain” serta memiliki misi “memperluas pangsa pasar hingga ke seluruh dunia”.¹⁰⁰ Sasaran utama Pare Media adalah orang-orang yang memiliki hobi bermain *game online* dengan penghasilan menengah keatas dari berbagai wilayah manapun di seluruh dunia. Tidak tanggung-tanggung dalam memberikan pelayanan, pihak Pare Media memberikan keistimewaan kepada konsumen yaitu memberikan jaminan berupa garansi akun. Pemberian garansi akun diberikan selama tiga bulan dan akan melakukan pengembalian dana sebesar 100% jika terdapat kesalahan dari pihak Pare Media yang terjadi di dalam akun *game* yang sudah dibeli oleh konsumen.¹⁰¹

3. Produk Virtual Pare Media

Tabel 4. 1

Daftar produk virtual *game online* yang di jual di Pare Media

No.	Produk Virtual	Harga
1.	PUBG Mobile	Rp. 800.000 s/d Rp. 5.000.000
2.	Mobile Legend	Rp. 200.000 s/d Rp. 5.000.000

Produk-produk diatas adalah contoh dari produk virtual *game online* yang dijual di Pare Media.¹⁰² Produk virtual akun *game online* tersedia dan dapat didapatkan melalui *marketplace* Itemku atau G2G. Selain itu, Pare Media juga menyediakan *top-up* akun dan joki akun

¹⁰⁰ Putra Ibrahimov Pare, Wawancara oleh penulis dengan pemilik Pare Media, 6 Januari, 2021, wawancara I, transkip.

¹⁰¹ Putra Ibrahimov Pare, Wawancara oleh penulis dengan pemilik Pare Media, 6 Januari, 2021, wawancara I, transkip.

¹⁰² PAREMEDIA, G2G, diakses pada 25 Agustus 2021, <https://www.g2g.com/PAREMEDIA/store>.

game online. Jika pelanggan ingin mencari akun *game online* yang tidak tersedia di *marketplace*, pelanggan dapat menghubungi Pare Media secara langsung melalui nomor WhatsApp untuk menanyakan atau menyuruh untuk mencarikan akun *game* tersebut yang diinginkan.¹⁰³

4. Sistem Operasional Pare Media

Waktu operasional transaksi di Pare Media sangat fleksibel tergantung dengan permintaan konsumen. Produk-produk yang tersedia dipasarkan melalui *marketplace* Itemku dan G2G. Konsumen dapat membeli produk virtual *game online* di Pare Media melalui *marketplace* tersebut.¹⁰⁴

Alat pembayaran yang digunakan pada pembelian akun *game online* dapat melalui transfer antar rekening, antar bank, atau PayPal. Sedangkan untuk jasa joki akun *game*, konsumen harus membayar diawal terlebih dahulu sebesar harga yang sudah ditentukan oleh pihak Pare Media dan harus dilunasi setelah akun tersebut selesai.

B. Data Persepsi Gamers Terhadap Transaksi Virtual Property Game Online Di Pare Media

Penulis memaparkan data pada penelitian ini berdasarkan rumusan masalah yang ada pada bab pertama. Pada sub bab ini, penulis membagi data hasil penelitian menjadi dua bagian, yaitu : (1) sistem operasional transaksi *virtual property game online* di Pare Media (2) persepsi *gamers* terhadap transaksi *virtual property game online* di Pare Media. Penyajian data berdasarkan bagaimana penulis memperoleh data yaitu dari hasil observasi, wawancara maupun dokumentasi. Adapun jumlah responden dalam penelitian ini sebanyak 3 *gamers* pelanggan Pare Media yang diwawancarai oleh peneliti.

¹⁰³ Putra Ibrahimov Pare, Wawancara oleh penulis dengan pemilik Pare Media, 6 Januari, 2021, wawancara I, transkrip.

¹⁰⁴ Putra Ibrahimov Pare, Wawancara oleh penulis dengan pemilik Pare Media, 6 Januari, 2021, wawancara I, transkrip.

1. Sistem Operasional Transaksi *Virtual Property Game Online* Di Pare Media

Pare Media menjual akun *game online* seperti PUBG Mobile dan Mobile Legend. Berdasarkan penjelasan dari pemilik Pare Media, *supply* produk virtual akun *game online* yang dijual berasal dari temannya yang sudah dipercaya. Hal ini dikarenakan, banyaknya kasus pencurian akun *game online* oleh oknum yang tidak bertanggung jawab, Pare Media berkomitmen untuk mencari *supplier* yang terpercaya demi memberikan yang terbaik bagi pelanggan.¹⁰⁵

Transaksi ini termasuk ke dalam transaksi elektronik yang tidak terbatas oleh waktu dan tempat. Bagi Pare Media, pelayanan dalam transaksi ini sangat fleksibel tergantung dari adanya permintaan konsumen. Pare Media memiliki dua karyawan, satu di bagian *accounting* dan pencatatan stok akun sedangkan yang satu lainnya di bagian *marketing*. Meskipun memiliki karyawan yang sedikit, namun Pare Media tetap berusaha untuk memberikan pelayanan yang cepat dan aman bagi para pelanggan.¹⁰⁶

Konsep transaksi akun *game online* antara *gamer* dan Pare Media dapat dilakukan dengan berbagai cara. *Gamer* dapat mengunjungi toko Pare Media di berbagai *marketplace* seperti Itemku dan G2G. Disana terdapat produk-produk akun *game online* yang sedang dipromosikan lengkap dengan spesifikasi serta harganya. Kemudian, pelanggan yang tertarik dengan salah satu akun *game* tersebut dapat membelinya dengan cara menekan ikon *buy* dan mengikuti langkah selanjutnya untuk proses pembayaran hingga penyerahan akun.¹⁰⁷

Gambar 4. 2

¹⁰⁵ Putra Ibrahimov Pare, Wawancara oleh penulis dengan pemilik Pare Media, 6 Januari, 2021, wawancara I, transkip.

¹⁰⁶ Putra Ibrahimov Pare, Wawancara oleh penulis dengan pemilik Pare Media, 6 Januari, 2021, wawancara I, transkip

¹⁰⁷ Putra Ibrahimov Pare, Wawancara oleh penulis dengan pemilik Pare Media, 6 Januari, 2021, wawancara I, transkip.

Toko Pare Media di Itemku



Sumber: <https://itemku.com/t/pare-shop>

Gambar 4. 3
Toko Pare Media di G2G



Sumber: <https://www.g2g.com/PAREMEDIA/>

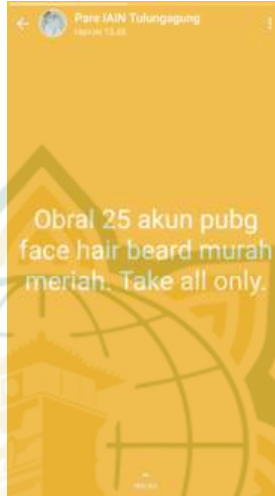
Transaksi juga dapat dilakukan dengan cara menghubungi nomor WhatsApp Pare Media yang sudah tertera pada masing-masing profil toko di setiap *marketplace* atau pada *description box* atau memanfaatkan fitur pesan langsung pada *marketplace*

tersebut untuk meminta nomor WhatsApp dan melanjutkan transaksi di aplikasi chatting tersebut. Pelanggan dapat memperlihatkan akun *game* mana yang ingin dibeli kepada admin Pare Media. Pada proses transaksi melalui WhatsApp, pelanggan dapat melakukan negosiasi harga dengan penjual sampai menghasilkan kesepakatan harga akhir akun *game* tersebut. Pelanggan yang sudah pernah melakukan transaksi melalui WhatsApp dapat melakukan *repurchase* secara langsung melalui aplikasi *chatting* tersebut.

Pare Media juga sering melakukan promosi melalui *broadcast message* atau melalui fitur cerita pada aplikasi tersebut. Terkadang, pelanggan yang sudah pernah melakukan transaksi sebelumnya dapat mengetahui stok akun-akun yang sedang dipromosikan dengan mudah tanpa berkunjung kembali ke *marketplace* Itemku atau G2G. Bahkan, Pare Media lebih sering *update* stok akun *game online* baik dengan harga normal atau yang sedang diskon pada aplikasi WhatsApp tersebut. Hal ini disebabkan, antusias pelanggan di WhatsApp lebih tinggi dibandingkan dengan konsumen di *marketplace*. Jadi, akun belum sempat diunggah di *marketplace* karena sudah terjual lebih dahulu.¹⁰⁸

¹⁰⁸ Putra Ibrahimov Pare, Wawancara oleh penulis dengan pemilik Pare Media, 6 Januari, 2021, wawancara I, transkrip.

Gambar 4. 4
Iklan Produk *Game Online* di WhatsApp



Sumber: cerita WhatsApp pemilik Pare Media

Sistem pembayaran dapat dilakukan dengan berbagai cara seperti transfer antar rekening dan bank, *cash on delivery* (CoD), *e-wallet* atau PayPal. Pembeli dapat memilih salah satu cara dari pembayaran yang berlaku di Pare Media. Masing-masing jenis pembayaran memiliki kekurangan dan kelebihan. Kekurangannya adalah pada jenis pembayaran yang berbeda server dapat dikenakan biaya admin dengan nominal tertentu yang ditanggung oleh pelanggan sendiri. Sedangkan, kelebihanannya adalah sistem pembayaran dapat dilakukan dengan mudah dan cepat karena Pare Media menyediakan berbagai akses. Pelanggan dapat memilih jenis pembayaran sesuai dengan akses yang dimiliki dengan mudah dan cepat. Selain itu, kedua belah pihak juga dapat mengadakan kesepakatan dengan jenis pembayaran tertentu untuk mendapatkan harga spesial.¹⁰⁹

¹⁰⁹ Putra Ibrahimov Pare, Wawancara oleh penulis dengan pemilik Pare Media, 6 Januari, 2021, wawancara I, transkrip.

Selanjutnya proses penyerahan akun *game online* dapat dilakukan dengan dua cara yaitu:

a. Secara *online*

Akun *game online* akan diserahkan kepada pembeli setelah berhasilnya proses pembayaran. Kemudian proses penyerahannya dilakukan secara *online* yaitu dengan cara pihak Pare Media memberikan *password* akun *game* tersebut kepada pembeli melalui *chatting*. Selanjutnya pembeli melakukan proses *log-in* sendiri berdasarkan instruksi atau cara *log-in* yang sudah disampaikan oleh pihak Pare Media. Setelah proses *log-in* berhasil maka transaksi akun *game online* pun dinyatakan berhasil dan selesai.

b. Secara *offline*

Proses penyerahan akun *game* juga dapat dilakukan secara *offline* yaitu pembeli dan penjual bertemu di suatu tempat sesuai kesepakatan. Kemudian pihak Pare Media dapat memberikan *password* akunya sekaligus membantu pembeli untuk melakukan *log-in* pada perangkatnya. Pada proses ini juga pembeli dapat melakukan pembayaran secara langsung atau biasa disebut dengan *Cash on Delivery* (CoD). Namun, cara ini hanya dapat dilakukan bagi mereka yang memiliki cukup waktu serta jarak yang saling dekat dengan pihak Pare Media.

Pada masing-masing proses transaksi baik melalui *marketplace* maupun WhatsApp, Pare Media akan memberikan jaminan garansi akun *game online*. Jaminan garansi akun *game online* berbeda-beda tergantung dengan jenis dan spesifikasinya, ada yang satu minggu, satu bulan dan tiga bulan. Pare Media juga memberikan garansi khusus yaitu uang 100% kembali jika suatu waktu akun yang sudah dibeli oleh pelanggan secara tidak sengaja hilang dari perangkat atau mengalami pembajakan oleh oknum yang tidak bertanggung jawab. Pare Media juga menerima keluhan dari pelanggan dan

akan bertanggung jawab untuk mengatasi keluhan tersebut.¹¹⁰

Tujuan setiap bisnis bukan hanya serta merta mendapatkan profit, namun lebih dari itu. Konsumen merupakan elemen terpenting bagi perjalanan suatu bisnis. Pebisnis yang tidak mampu membaca kemauan konsumen dan memelihara konsumen dalam jangka panjang dapat dipastikan mengalami hambatan besar dalam proses mengembangkan bisnisnya. Maka dari itu, Pare Media memiliki strategi untuk memelihara pelanggannya dalam jangka panjang dengan cara:¹¹¹

- a. Memberikan harga yang murah untuk pelanggan yang bertindak sebagai *reseller*, serta memberikan harga yang terjangkau untuk pelanggan biasa.
- b. Memberikan kualitas akun yang baik dan dapat dipertanggung jawabkan.
- c. Menghimbau kepada pelanggan agar data yang masuk ke dalam akun *game* harus data tunggal dan tidak terkait dengan aplikasi atau data *email* yang lain.
- d. Menanggapi permasalahan akun yang berkendala secara sigap dan cepat

2. Persepsi Gamers Terhadap Transaksi *Virtual Property Game Online* Di Pare Media

Penulis menemukan beberapa data tentang bagaimana persepsi *gamers* terhadap transaksi produk virtual *game online* yang akan diuraikan menjadi dua bagian yaitu:

a. Persepsi *gamers* dalam memilih melakukan transaksi produk virtual *game online* di Pare Media

Sebelum *gamers* memutuskan melakukan transaksi di Pare Media, perlu digali terlebih dahulu dari mana mereka mengetahui Pare Media serta apa

¹¹⁰ Putra Ibrahimov Pare, Wawancara oleh penulis dengan pemilik Pare Media, 6 Januari, 2021, wawancara I, transkrip.

¹¹¹ Putra Ibrahimov Pare, Wawancara oleh penulis dengan pemilik Pare Media, 6 Januari, 2021, wawancara I, transkrip.

yang mereka ketahui tentang Pare Media. Hal ini untuk mengetahui bagaimana mereka memulai untuk memutuskan bertransaksi di Pare Media.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti dengan salah satu pelanggan Pare Media yaitu Angga Putra, menjelaskan bahwa dia pertama kali mengetahui Pare Media berasal dari Facebook. Jadi, di Facebook terdapat suatu forum grup jual beli akun *game online*, kemudian dia melihat postingan akun *game online* yang sedang dijual oleh Pare pemilik Pare Media lalu memutuskan untuk membeli. Angga menuturkan bahwa sebelumnya dia tidak mengetahui atau mendengar hal apapun tentang Pare Media.¹¹²

Penjelasan lain mengenai pengetahuan tentang Pare Media, Azwar Rahmatullah salah satu pelanggan yang sudah *repurchase* berkali-kali, menjelaskan bahwa dia menemukan Pare Media pertama kali berasal dari *marketplace* Itemku. Dari sana, dia menuturkan bahwa Pare Media adalah salah satu *start up* yang bergerak dibidang keamanan dan penjualan akun *game*.¹¹³

Menurut pandangan lain dari seseorang yang pernah menjadi *reseller* Pare Media yang bernama Sony Setyo, menjelaskan bahwa pertama kali dia mengetahui Pare Media dari pemiliknya secara langsung karena mereka saling berteman di kampus. Dia juga menjelaskan pemahamannya tentang apa itu Pare Media, yaitu penyedia akun *game online* Mobile Legend yang diperjualbelikan baik di dalam negeri maupun ke luar negeri.¹¹⁴

¹¹² Angga Putra, Wawancara oleh penulis dengan *gamers* pelanggan Pare Media, 3 Juli, 2021, wawancara IV, transkrip.

¹¹³ Azwar Rahmatullah, Wawancara oleh penulis dengan *gamers* pelanggan Pare Media, 29 Juni, 2021, wawancara III, transkrip.

¹¹⁴ Sony Setyo, Wawancara oleh penulis dengan *gamers* pelanggan Pare Media, 22 Juni, 2021, wawancara II, transkrip.

Proses memutuskan untuk melakukan pembelian dipengaruhi oleh faktor dari dalam dan luar. Faktor dari dalam misalnya adalah motivasi pada diri masing-masing *gamers*.

Motivasi Azwar Rahmatullah dalam membeli akun *game online* di Pare Media adalah agar dapat bermain *game* dengan enak dan juga sebagai hiburan. Dia juga menjelaskan bahwa kadang-kadang dia sengaja membeli akun *game online* untuk dijual kembali atau diberikan kepada temannya yang masih memiliki level *game* yang rendah secara gratis.¹¹⁵

Sedangkan motivasi Angga Putra untuk membeli akun *game online* di Pare Media adalah berawal dari keisengan dia yang tertarik dengan produknya kemudian memutuskan untuk membeli. Selain itu, dia menjelaskan bahwa motivasinya dalam pembelian akun *game* yaitu sebagai sarana hiburan.¹¹⁶

Sony Setyo menjelaskan bahwa hal yang mendasarinya untuk menjadi *reseller* adalah pengetahuannya tentang sistem yang berlaku di Pare Media, jadi dia tidak ragu menawarkan akun-akun *game online* tersebut kepada orang lain.¹¹⁷

Berdasarkan pernyataan diatas, pemilihan Pare Media sebagai tempat untuk melakukan transaksi *game online* dipengaruhi oleh stimulus yang mereka tangkap dengan menggunakan alat inderawi serta faktor lain yang datang dari dalam diri mereka berupa motivasi.

¹¹⁵ Azwar Rahmatullah, Wawancara oleh penulis dengan *gamers* pelanggan Pare Media, 29 Juni, 2021, wawancara III, transkrip.

¹¹⁶ Angga Putra, Wawancara oleh penulis dengan *gamers* pelanggan Pare Media, 3 Juli, 2021, wawancara IV, transkrip.

¹¹⁷ Sony Setyo, Wawancara oleh penulis dengan *gamers* pelanggan Pare Media, 22 Juni, 2021, wawancara II, transkrip.

b. Persepsi *gamers* terhadap produk dan pelayanan pada transaksi produk virtual *game online* di Pare Media

Setelah informan menemukan apa yang mereka inginkan di Pare Media, maka mereka memutuskan untuk melakukan pembelian. Pada setiap proses transaksi yang dilalui, persepsi dapat muncul kembali tentang bagaimana kualitas produk dan pelayanan yang diberikan oleh Pare Media kepada mereka.

Selain jenis akun *game*, faktor-faktor lain yang dapat mempengaruhi persepsi terhadap produk *game online* di Pare Media salah satunya yaitu tentang bagaimana Pare Media mengkomunikasikan spesifikasi produk-produk akun *game online* yang sedang ditawarkan. Menurut Azwar Rahmatullah, Pare Media mencantumkan dengan jelas spesifikasi akun *game online* yang sedang dipromosikan di Itemku. Akun yang diterima juga spesifikasinya sesuai dengan apa yang dia lihat di Itemku.¹¹⁸

Selanjutnya, menurut Angga Putra yang melakukan transaksi melalui forum grup jual beli akun *game online* di Facebook juga menjelaskan bahwa Pare Media mencantumkan spesifikasi akunnya dengan jelas, akun yang diterima juga sesuai dengan apa yang dia lihat di forum grup jual beli tersebut.¹¹⁹

Kemudian, berdasarkan penjelasan Sony Setyo yang pernah menjadi *reseller*, bahwa dia menjelaskan kepada pembeli secara langsung tentang bagaimana spesifikasi akun *game*, kelebihan serta kekurangan akun tersebut.¹²⁰

¹¹⁸ Azwar Rahmatullah, Wawancara oleh penulis dengan *gamers* pelanggan Pare Media, 29 Juni, 2021, wawancara III, transkrip.

¹¹⁹ Angga Putra, Wawancara oleh penulis dengan *gamers* pelanggan Pare Media, 3 Juli, 2021, wawancara IV, transkrip.

¹²⁰ Sony Setyo, Wawancara oleh penulis dengan *gamers* pelanggan Pare Media, 22 Juni, 2021, wawancara II, transkrip.

Harga akun *game online* di pasaran berkisar antara ratusan sampai puluhan juta rupiah tergantung spesifikasi akun *game* tersebut. Harga tersebut dapat dikatakan murah, terjangkau atau bahkan mahal tergantung dari latar belakang pembeli tersebut. Menurut pandangan Azwar Rahmatullah, harga akun *game* di Pare Media relatif lebih murah daripada toko-toko lain dan akunya juga bagus. Pada saat Azwar melakukan transaksi dengan Pare Media, dia adalah seseorang yang memiliki pekerjaan dan juga sebagai pemilik bisnis di bidang *food and beverages*.¹²¹

Selanjutnya, menurut pandangan Angga Putra, harga akun *game online* yang dia beli sesuai dengan harga di pasaran. Pada saat dia melakukan transaksi dengan Pare Media, dia masih menjadi siswa di salah satu Sekolah Menengah Atas di daerah Tulungagung.¹²²

Sebagai pembeli, terkadang negosiasi harga tetap dibutuhkan meskipun mereka mampu untuk membayarnya. Dalam hal ini, Pare Media bersedia untuk melakukan negosiasi dengan pembeli-pembelinya.

Contohnya seperti yang dilakukan oleh informan Azwar Rahmatullah yang melakukan negosiasi harga dengan pihak Pare Media hingga mengadakan kesepakatan harga akhir turun sekitar 10% dari harga jualnya yaitu Rp. 900.000,-.

Informan Angga Putra juga dapat melakukan negosiasi harga dengan pihak Pare Media. Tiga kali melakukan transaksi dengan pihak Pare Media, dia selalu mendapatkan harga akhir sesuai dengan kesepakatan melalui negosiasi. Dia membeli akun *game* dengan kisaran harga akhir Rp. 450.000,- s/d

¹²¹ Azwar Rahmatullah, Wawancara oleh penulis dengan *gamers* pelanggan Pare Media, 29 Juni, 2021, wawancara III, transkrip.

¹²² Angga Putra, Wawancara oleh penulis dengan *gamers* pelanggan Pare Media, 3 Juli, 2021, wawancara IV, transkrip.

Rp. 850.000,- dari yang semula harga awal sekitar Rp. 500.000 s/d Rp. 1.000.000,-

Setelah mereka sepakat dengan harga akun *game online* tersebut, tahap selanjutnya adalah proses pembayaran. Sistem pembayaran pada transaksi ini dapat melalui transfer antar bank atau antar rekening. Namun, jika pembeli berlokasi di daerah yang sama dengan pihak Pare Media, maka pembeli dapat memilih sistem pembayaran berupa COD.

Sistem pembayaran pada transaksi *virtual property akun game online* di Pare Media menurut Azwar Rahmatullah sangat mudah dan cepat, tidak ada kendala sama sekali dan pihak Pare Media juga membebaskan dia untuk memilih jenis pembayaran yang ada. Azwar melakukan pembayaran melalui transfer ke sesama bank, jadi tidak ada biaya tambahan untuk admin ataupun pajak.¹²³

Sedangkan menurut pandangan Angga Putra yang melakukan pembayaran via COD, karena mereka berada di domisili yang sama dengan pihak Pare Media. Dia menjelaskan bahwa tidak ada keluhan pada proses pembayaran yang dia pilih serta tidak merasa keberatan, meskipun membutuhkan waktu dan tenaga untuk membuat janji dan bertemu dengan pihak Pare Media.¹²⁴

Berdasarkan pengalaman Sony Setyo, dia menjelaskan bahwa pembeli yang sudah berminat dengan akun *game* langsung melakukan pembayaran melalui transfer ke rekening Pare Media. Setelah pembayaran tersebut berhasil, Sony setyo kemudian

¹²³ Azwar Rahmatullah, Wawancara oleh penulis dengan *gamers* pelanggan Pare Media, 29 Juni, 2021, wawancara III, transkrip.

¹²⁴ Angga Putra, Wawancara oleh penulis dengan *gamers* pelanggan Pare Media, 3 Juli, 2021, wawancara IV, transkrip.

mendapatkan *fee* secara langsung dari Pare Media sebagai keuntungannya dalam menjadi *reseller*.¹²⁵

Inti dari transaksi *virtual property akun game online* ini adalah pengalihan akun dari Pare Media kepada pembeli. Azwar Rahmatullah menjelaskan bahwa Pare Media memberikan *email* serta *password* akun *game* tersebut selang satu menit setelah proses pembayaran berhasil. selanjutnya pada proses pengalihan akun, dia tidak mengalami kesulitan dalam proses *log in* karena sebelumnya sudah pernah melakukan transaksi serupa di toko lain. Menurutnya, proses pengalihan akun berjalan dengan mudah, cepat dan aman.¹²⁶

Kemudian, berdasarkan pengalaman Angga Putra, setelah melakukan pembayaran dia langsung bisa *log in* akun *game* tersebut di perangkatnya dengan dibantu secara langsung oleh Pare. Namun pada transaksi kedua, dia pernah mengalami hambatan dalam proses *log in*, lalu dia langsung bertemu kembali dengan Pare untuk perbaikan akun serta dibantu dalam *log in* kembali.¹²⁷

Sony Setyo memiliki pengalaman lain dalam hal ini, dia pernah mengalami kejadian berupa hambatan dalam proses pengalihan akun yang dibeli oleh pembelinya. Dia menjelaskan bahwa kendala proses *log in* yang dialami pembelinya disebabkan oleh waktu yang bertabrakan. Maksudnya adalah akun masih terpasang di perangkat lain dan harus menunggu untuk di *log out*. Jadi, menurutnya ini bukan masalah yang sulit. Dia juga menjelaskan bahwa setelah transaksi tersebut berhasil, dia tidak

¹²⁵ Sony Setyo, Wawancara oleh penulis dengan *gamers* pelanggan Pare Media, 22 Juni, 2021, wawancara II, transkrip.

¹²⁶ Azwar Rahmatullah, Wawancara oleh penulis dengan *gamers* pelanggan Pare Media, 29 Juni, 2021, wawancara III, transkrip.

¹²⁷ Angga Putra, Wawancara oleh penulis dengan *gamers* pelanggan Pare Media, 3 Juli, 2021, wawancara IV, transkrip.

menerima keluhan apa-apa tentang kondisi akun yang sudah dibeli oleh pelanggan tersebut.¹²⁸

Setiap produk yang dijual oleh perusahaan pasti memiliki garansi. Garansi diberikan sebagai bentuk tanggung jawab perusahaan terhadap produknya yang dipasarkan. Garansi juga menjadi sebuah bentuk pelayanan perusahaan dalam jangka panjang kepada pembeli yang bertujuan agar mendapatkan kepercayaan dari mereka. Pada praktiknya, Pare Media selalu memberikan garansi terhadap akun-akun *game online* yang dijual.

Berdasarkan pernyataan Azwar Rahmatullah yang menjelaskan bahwa, dia mendapatkan garansi akun *game online* selama satu bulan. Jika akun tersebut mengalami *error* dan tidak bisa diperbaiki, maka Pare Media akan mengembalikan uangnya secara penuh sebesar 100%. Namun berdasarkan pengalamannya, akun yang sudah terpasang di perangkatnya tidak pernah mengalami *error* ataupun *hacking*.¹²⁹

Pernyataan lain yang diberikan oleh informan Angga Putra, dia menjelaskan bahwa Pare Media selalu memberikan garansi akun *game online*. Garansi tersebut ada yang satu minggu dan satu bulan. Garansi juga diberikan pada saat Angga mengalami kesulitan dalam proses *log in*. Pihak Pare Media memberikan jaminan jika akun tersebut tidak dapat masuk ke perangkatnya maka 100% uangnya akan dikembalikan. Namun, pada akhirnya akun tersebut dapat diperbaiki dan kembali seperti semula. Selama memiliki akun tersebut, menurut Angga, akunnya tidak pernah mengalami *hacking* ataupun *error*.¹³⁰

¹²⁸ Sony Setyo, Wawancara oleh penulis dengan *gamers* pelanggan Pare Media, 22 Juni, 2021, wawancara II, transkrip.

¹²⁹ Azwar Rahmatullah, Wawancara oleh penulis dengan *gamers* pelanggan Pare Media, 29 Juni, 2021, wawancara III, transkrip.

¹³⁰ Angga Putra, Wawancara oleh penulis dengan *gamers* pelanggan Pare Media, 3 Juli, 2021, wawancara IV, transkrip.

Beredarnya stigma negatif masyarakat di daerah Blitar yang menganggap sebelah mata bisnis akun *game online*, karena kebanyakan mereka yang menjual dan mendapatkan akun *game* tersebut dengan cara membajak akun milik orang lain. Sehingga apabila pembeli membeli akun tersebut maka akun tersebut tidak akan bertahan lama di perangkat mereka. Bisa jadi akun tersebut hilang sendiri atau diretas kembali oleh pemilik akun *game* yang asli dan penjual tidak akan bertanggung jawab dengan hal tersebut. Stigma ini juga berlaku pada Pare Media dari mereka yang tidak mengetahui bagaimana sistem transaksi yang sebenarnya berjalan.

Azwar Rahmatullah menjelaskan bahwa selama dia melakukan beberapa kali transaksi dengan Pare Media, transaksi tersebut berjalan dengan cepat, lancar dan akun dapat bertahan di perangkatnya dengan aman. Selain itu, dia menjelaskan bahwa Pare Media pernah membantunya untuk memperbaiki akun *game online* yang dia beli dari toko lain. Dia menuturkan bahwa, akun *game* yang bukan tanggung jawabnya Pare Media saja bersedia untuk memperbaiki, apalagi akun *game* yang memang sudah menjadi tanggung jawabnya. Azwar juga tidak ragu dalam merekomendasikan Pare Media kepada temannya sebelum temannya bertanya tentang hal tersebut.

Kemudian Angga Putra menjelaskan bahwa selama dia bertransaksi dengan Pare Media, transaksi berjalan dengan lancar dan aman. Hal ini dibuktikan dengan tindakannya yang melakukan *repurchase* produk akun *game online* sampai tiga kali di Pare Media.¹³¹

¹³¹ Angga Putra, Wawancara oleh penulis dengan *gamers* pelanggan Pare Media, 3 Juli, 2021, wawancara IV, transkrip.

Sony Setyo menjelaskan bahwa dia mengetahui terdapat calon pembeli yang merasa akan ditipu oleh pihak Pare Media, karena teknis pembelian yang mengharuskan untuk membayar terlebih dahulu setelah itu akun *game* akan diserahkan kepada pembeli. Dia menepis anggapan tersebut karena sistem transaksi yang berlaku di Pare Media memang seperti itu dan Sony juga mengetahui kalau pihak Pare Media selalu jujur dan bertanggung jawab atas akun-akun yang dijual. Dia bahkan tidak ragu untuk menjualnya kembali atau sekedar merekomendasikan Pare Media kepada orang lain.¹³²

Dari hasil dokumentasi profil Pare Media di *marketplace* Itemku dan G2G, menunjukkan bahwa penilaian pelanggan pada Itemku mayoritas memberikan bintang 5 presentase keberhasilan transaksi sebesar 98%. Pengiriman produk tercepat dalam waktu 1 menit sedangkan pengiriman produk terlama pada waktu kurang lebih 15 jam 55 menit. Sedangkan keberhasilan transaksi di G2G ditunjukkan dengan persentase 100%. artinya mereka puas dengan pelayanan yang diberikan oleh Pare Media.

Gambar 4. 5
Profil Pare Media di G2G



¹³² Sony Setyo, Wawancara oleh penulis dengan *gamers* pelanggan Pare Media, 22 Juni, 2021, wawancara II, transkrip.

Sumber : <https://www.g2g.com/PAREMEDIA>

Gambar 4. 2
Profil Pare Media di Itemku



Sumber : <https://itemku.com/t/pare-shop>

Meskipun informan-informan mengatakan bahwa Pare Media memiliki sistem transaksi yang aman, terpercaya dan cepat, penulis masih menggali apa kekuarangan-kekurangan yang harus diperbaiki pada sistem transaksi di Pare Media.

Azwar Rahmatullah menyampaikan kekurangan yang menurutnya dapat menjadi saran yang membangun bagi Pare Media, yaitu dia berharap agar Pare Media mengedukasi tentang akun *game online* yang akan dibeli para pelanggan sebelum mereka melakukan proses pengalihan akun tersebut ke perangkat mereka. Edukasi ini ditujukan bagi pembeli yang baru pertama kali melakukan transaksi, jadi selama pengalaman Azwar dalam bertransaksi, Pare Media biasanya menjelaskan proses *log in* bersamaan dengan pembelinya melakukan *log in*.¹³³

¹³³ Azwar Rahmatullah, Wawancara oleh penulis dengan *gamers* pelanggan Pare Media, 29 Juni, 2021, wawancara III, transkrip.

C. Analisis dan Pembahasan

1. Analisis Sistem Transaksi Virtual Property *Game online* Di Pare Media

Wu Hong dan Peng Hue yang dikutip oleh Meng Wang berpendapat bahwa produk virtual mengacu pada konten jaringan yang dapat dikirim dan didistribusikan melalui internet, seperti *game online*, produk digital dan layanan digital yang esensinya adalah program komputer atau kode. Produk virtual *game online* adalah produk yang dapat digunakan untuk berdagang, memenuhi kebutuhan konsumen dan menyediakan utilitas.¹³⁴

Produk virtual seperti *game online* memiliki nilai ekonomi yang tinggi jika dikelola oleh orang-orang yang tepat. Semakin bertambahnya jumlah pengguna *game online* di Indonesia, dapat memberikan peluang kepada orang-orang yang tidak mau mendapatkan dampak negatinya saja dalam bermain *game*, melainkan mereka dapat memanfaatkannya menjadi peluang usaha yang memiliki prospek bagus ke depannya. Jenis-jenis usaha di bidang *game online* salah satunya adalah jual beli akun. Jual beli dapat dilakukan melalui *marketplace-marketplace* besar ternama seperti Itemku dan G2G. Pare Media adalah salah satu bisnis yang memanfaatkan peluang tersebut.

Transaksi produk virtual *game online* dikategorikan ke dalam transaksi elektronik (*E-commerce*). *E-Commerce* merupakan suatu transaksi yang dilakukan antara penjual dan pembeli atau dengan pihak lain. Masing-masing pelaku dalam hubungan perjanjian yang sama untuk mengirimkan sejumlah barang, pelayanan, atau peralihan hak. Transaksi komersial ini berlangsung di dalam media elektronik (media digital) yang secara fisik tidak memerlukan pertemuan antar kedua belah pihak.¹³⁵

¹³⁴ Meng Wang, "Online Games Virtual Product-Transaction And Value," 341-342.

¹³⁵ Abdul Halim Barkatullah, Hukum Transaksi Elektronik di Indonesia, 15-16.

Pare Media adalah salah satu bisnis di bidang *game online* yang sudah berjalan selama kurang lebih dua tahun. Konsep transaksi produk virtual *game online* pada Pare Media secara umum dilakukan melalui media digital seperti G2G, Itemku atau aplikasi *chatting* WhatsApp. Transaksi dapat dilakukan secara bebas kapan saja dan pelanggan juga dapat memilih jenis pembayaran apa yang akan digunakan. Sebagai konsumen, memutuskan untuk melakukan transaksi secara elektronik pasti mempertimbangkan keamanan terlebih dahulu baik keamanan bertransaksi maupun keamanan data diri. Maka dari itu, Pare Media mengedepankan keamanan dalam bertransaksi serta data pelanggan agar pelanggan dapat menaruh kepercayaan kepadanya.

Perkembangan cara transaksi antara produsen dan konsumen berdampak pada perubahan konstruksi hukum. Perubahan konstruksi hukum diawali dengan perubahan paradigma hubungan antara produsen dan konsumen, yaitu hubungan yang semula dibangun atas prinsip *caveat emptor* berubah menjadi prinsip *caveat venditor*. Suatu prinsip hubungan yang semula menekankan pada kesadaran konsumen sendiri untuk melindungi dirinya berubah menjadi kesadaran pelaku usaha untuk melindungi konsumen.¹³⁶

Meskipun transaksi berjalan secara digital, Pare Media tidak memberi jarak kepada pelanggan dan proses transaksi berjalan dengan *friendly*. Pihak Pare Media selalu memberikan informasi tentang akun *game*-nya secara jujur, jelas dan spesifik kepada pelanggan. Hal ini dapat dilihat dari produk-produk yang dijual di tokonya yang berada di *marketplace* serta bentuk percakapannya kepada pelanggan. Selain itu, Pare Media juga membebaskan pelanggan untuk melakukan negosiasi, memilih jenis pembayaran hingga menyampaikan keluhan. Setiap transaksi pasti memiliki kekurangan dan

kelebihan, namun kekurangan tersebut dapat diatasi dengan cara melayani pelanggan dengan sabar dan ramah serta mengatasi keluhan-keluhan yang disampaikan dengan sigap dan cepat. Dengan demikian, pengalaman transaksi elektronik di Pare Media secara aman dan nyaman dapat membekas di dalam ingatan pelanggan.

2. Analisis Persepsi *Gamers* Terhadap Transaksi Virtual Property *Game online* di Pare Media

Stimulus yang diterima oleh para *gamer* yang pernah melakukan transaksi dengan Pare Media menimbulkan suatu persepsi yang dapat mempengaruhi tanggapan mereka terhadap transaksi tersebut. Persepsi masing-masing *gamer* dapat berbeda tergantung dengan stimuli yang mereka rasakan. Stimuli adalah setiap bentuk fisik, visual maupun komunikasi verbal yang dapat mempengaruhi tanggapan individu.¹³⁷ Persepsi *gamers* terhadap transaksi produk virtual *game online* di Pare Media dibagi menjadi dua yaitu:

a. Persepsi *gamers* dalam memilih melakukan transaksi produk virtual *game online* di Pare Media

Gamers yang sudah siap berbuat sesuatu, perbuatannya tersebut dipengaruhi oleh persepsi masing-masing individu berdasarkan situasi tertentu. Orang dapat memiliki persepsi yang berbeda terhadap suatu objek yang sama disebabkan oleh adanya perbedaan dalam proses persepsi masing-masing individu yang dimulai dari tahapan sensasi, penerimaan selektif, perhatian selektif, pemahaman selektif dan ingatan selektif.¹³⁸

Berdasarkan hasil keseluruhan data yang penulis kumpulkan, maka menurut analisa penulis bahwa proses persepsi yang terjadi pada setiap proses transaksi dipengaruhi oleh faktor dari dalam dan luar *gamers*. Analisis persepsi *gamers* dalam

¹³⁷ Etta Mamang Sangadji dan Sopiah, *Perilaku Konsumen*, 65.

¹³⁸ Ekawati Rahayu Ningsih, *Perilaku Konsumen Pengembangan Konsep dan Praktek Dalam Pemasaran*, 77-78.

memilih melakukan transaksi *virtual property game online* di Pare Media dapat terbentuk melalui proses yaitu sebagai berikut:¹³⁹

a) Seleksi (*selection*)

Seleksi merupakan suatu tindakan memperhatikan menggunakan elemen inderawi atas stimuli tertentu dalam lingkungan. Ada banyak beragam stimulus dalam lingkungan, stimuli yang terpilih juga dapat tergantung pada dua faktor lain yaitu pengalaman sebelumnya dan motif individu pada waktu itu. Motif individu dapat berupa kebutuhan, keinginan atau minat yang dapat muncul seketika pada saat memperhatikan stimuli.¹⁴⁰

Proses menjelajahi forum grup di Facebook seperti yang dilakukan oleh informan Angga adalah proses mendeteksi dan menyeleksi stimulus berupa akun-akun *game online* yang ada dengan menggunakan alat indera mata untuk melihat dan memperhatikan hingga menemukan ketertarikan pada akun *game* yang dijual oleh Pare Media.

Dalam praktiknya, proses mendeteksi stimulus dan yang dialami oleh informan Azwar Rahmatullah dalam melakukan pembelian produk virtual akun *game online* di Pare Media dimulai dengan proses penginderaan melalui alat indera penglihatan.

Kemudian dari hasil pernyataan Sony Setyo, proses terbentuknya persepsi dimulai dengan proses penginderaan yaitu indera pendengaran dengan cara mendengar informasi secara langsung dari penuturan pemilik Pare Media. Dengan demikian, proses terjadinya

¹³⁹ Ronald B. Adler dan Rodman George, *Understanding Human Communication*, terj. Agus Darma, 76.

¹⁴⁰ Ronald B. Adler dan Rodman George, *Understanding Human Communication*, terj. Agus Darma, 76.

persepsi pada diri Sony Setyo dipengaruhi oleh stimuli yang berasal dari luar tubuh informan.

b) Organisasi (*organization*)

Informasi yang datang dari lingkungan akan diteruskan oleh alat indera melalui syaraf-syaraf sensoris ke otak. Kemudian konsumen mengorganisasikannya dengan merangkai informasi tersebut sehingga bermakna. proses ini disebut dengan pengorganisasian dan akan berlangsung sangat unik dan cepat.¹⁴¹

Setiap *gamers* yang sudah melakukan seleksi terhadap apa yang mereka lihat dan dengar selanjutnya akan menuju ke tahap ini. Tahap ini tidak dapat didefinisikan secara jelas karena berhubungan dengan kemampuan otak masing-masing individu untuk mengolah informasi yang diterima dari lingkungan luar. Proses ini kemudian sebagai penentu bagaimana pemahaman dan interpretasi *gamer* terhadap stimulus yang diterima.

Proses pemahaman ini akan memberikan *output* berupa interpretasi setiap *gamer* terhadap stimulus yang diterima. Interpretasi dapat berupa persetujuan atau penolakan yang diikuti oleh tindakan lainnya.

c) Interpretasi (*interpretation*)

Interpretasi adalah tahap akhir dalam proses persepsi. Interpretasi merupakan penjelasan stimulus-stimulus yang diterima dengan cara yang dimengerti oleh masing-masing konsumen yang dapat berupa tanggapan, gambaran atau kesan.¹⁴²

Interpretasi dapat dilihat dari sikap dan perilaku *gamers* setelah mereka melihat atau

¹⁴¹ Ronald B. Adler dan Rodman George, *Understanding Human Communication*, terj. Agus Darma, (Jakarta: Erlangga, 2010), 76.

¹⁴² Ronald B. Adler dan Rodman George, *Understanding Human Communication*, terj. Agus Darma, 76.

mendengarkan stimulus yang ada. Selain itu, interpretasi juga dipengaruhi oleh faktor lain yang dalam hal ini berupa motivasi *gamers* yang ingin memiliki akun game online yang bagus dan sebagai sarana hiburan mereka.

Dari proses interpretasi ini, *gamers* kemudian menarik kesimpulan dan mengambil keputusan untuk melakukan transaksi di Pare Media.

b. Persepsi *gamers* terhadap produk dan pelayanan pada transaksi produk virtual game online di Pare Media

Berdasarkan hasil penelitian yang berkaitan dengan persepsi *gamers* terhadap kualitas produk dan pelayanan yang diberikan oleh Pare Media, terdapat beberapa aspek yang dapat penulis analisa sebagai berikut:

a) Persepsi terhadap merek

Citra merek merepresentasikan keseluruhan persepsi terhadap merek dan dibentuk dari informasi dan pengalaman masa lalu terhadap merek itu. Pemasar pada suatu perusahaan harus pintar dalam memosisikan produknya agar dapat mengkomunikasikan manfaat yang diinginkan melalui iklan dan penggunaan media yang menjangkau pasar sasaran. Dengan demikian, konsumen akan memiliki citra yang positif terhadap merek sehingga lebih memungkinkan untuk melakukan pembelian.¹⁴³

Pare Media memiliki sistem pemasaran yang bagus dan memahami target pasarnya. Beberapa usaha yang dilakukan yakni dengan cara menjual produknya di *marketplace* *Itemku* dan

¹⁴³ Nugroho J. Setiadi, *Perilaku Konsumen*, 110.

G2G. Pare Media juga memanfaatkan fitur promosi pada masing-masing *marketplace* tersebut yang mana hal ini bertujuan untuk menggapai target pasar yang lebih luas agar semakin banyak yang mengetahui Pare Media serta untuk menaikkan penjualan. Namun, bagi Pare Media pemasaran dari mulut ke mulut dianggap memiliki dampak yang besar karena level objektivitasnya kecil. Hal ini sesuai dengan visi dan misi Pare Media yaitu menjadikan bisnis *game online* tidak dipandang sebelah mata oleh orang lain dan memperluas pasar hingga ke seluruh dunia.¹⁴⁴

Dengan demikian, Pare Media berhasil mengomunikasikan produk-produknya dengan baik serta mampu mencapai target sasaran pasarnya. Berdasarkan hal tersebut, *gamers* pelanggan Pare Media menunjukkan persepsi merek yang positif terhadap Pare Media.

b) Persepsi terhadap toko

Citra toko dikembangkan oleh konsumen berdasarkan pada iklan, kelengkapan di dalam toko, pendapat teman dan kerabat, dan juga pengalaman belanja.¹⁴⁵ Pare Media tidak memiliki toko secara fisik, tetapi memiliki toko di *marketplace* Itemku dan G2G. Sehingga penilaian citra toko dapat ditinjau dari sisi pelayanan yang diberikan oleh Pare Media kepada para pelanggan.

¹⁴⁴ Putra Ibrahimov Pare, Wawancara oleh penulis dengan pemilik Pare Media, 6 Januari, 2021, wawancara I, transkrip.

¹⁴⁵ Nugroho J. Setiadi, Perilaku Konsumen, 111.

Pelayanan yang diberikan oleh Pare Media akan membentuk pengalaman belanja yang mempengaruhi persepsi mereka terhadap citra toko.

Produk virtual *game online* merupakan produk yang tidak berwujud yang mana tidak dapat diterima secara fisik. Pada aspek ini Pare Media bertanggung jawab untuk memenuhi hak-hak konsumen. Pada setiap proses transaksi akun *game online*, tidak menyulitkan informan karena masing-masing dari mereka sudah berpengalaman dalam melakukan transaksi tersebut. Sehingga mereka sudah memiliki informasi lain yang memudahkan mereka untuk membandingkan pelayanan yang diberikan oleh Pare Media dengan toko-toko lain. Berdasarkan pernyataan-pernyataan diatas, persepsi informan terhadap toko berkembang menjadi citra toko yang positif terhadap Pare Media. Bahkan secara terang-terangan, informan mengatakan Pare Media lebih unggul daripada toko-toko lain.

c) Persepsi terhadap korporasi

Informasi mengenai perusahaan atau korporasi akan diperhatikan oleh konsumen serta bagaimana pengalaman mereka atas penggunaan produk yang dihasilkan oleh perusahaan. Ketika konsumen memiliki pengalaman yang baik atas penggunaan berbagai merek produk yang dihasilkan oleh sebuah perusahaan, maka konsumen akan mempunyai citra yang positif atas perusahaan tersebut.¹⁴⁶

¹⁴⁶ Nugroho J. Setiadi, *Perilaku Konsumen*, 111.

Produk-produk virtual *game online* harus diamankan dengan cara yang benar agar tidak mudah diretas oleh oknum tidak bertanggung jawab. Selain itu, penjual juga harus hati-hati dalam memilih *supplier*. Akun *game online* yang tidak jelas asalnya darimana, tidak akan bertahan lama di perangkat. Oleh sebab itu, Pare Media memberikan perhatian penuh pada keamanan akun *game online* yang dijual. Karena, hal ini dapat memengaruhi citra korporasi dalam pandangan konsumen.

Pemberian garansi akun adalah salah satu bentuk usaha Pare Media dalam memberikan akun-akun *game* yang aman. Meskipun Pare Media memegang prinsip tanggung jawab terhadap akun *game* yang dijual, hal ini bukan berarti tetap membiarkan *reseller*-nya tidak menyampaikan informasi tersebut kepada pembeli. Pare Media harus selalu memberikan edukasi kepada *reseller* untuk menyampaikan hal-hal yang menjadi hak konsumen dalam mendapatkan informasi. Berdasarkan data-data diatas, mayoritas informan memiliki citra korporasi yang positif terhadap Pare Media.

Selain itu, berdasarkan pengalaman pada masing-masing informan, persepsi yang sudah tertanam di otak terhadap korporasi mengakibatkan suatu tindakan berupa ajakan kepada konsumen lain untuk melakukan transaksi yang sama di Pare Media. Informasi yang diberikan kepada konsumen lain ini dapat menjadi acuan konsumen tersebut untuk melakukan transaksi di Pare Media. Jadi, setiap pelanggan Pare Media memiliki kontribusi

khusus dalam menyebarkan citra korporasi yang positif kepada konsumen lain.

3. Analisis Transaksi Virtual Property Game online di Pare Media dalam Perspektif Ekonomi Islam

Transaksi *virtual property game online* di Pare Media termasuk ke dalam jenis transaksi yang menggunakan akad *salam*. Arti *salam* sendiri menurut bahasa adalah menyegerakan atau mendahulukan uang pembayaran.¹⁴⁷ Pada praktiknya, transaksi *virtual property game online* di Pare Media menggunakan sistem bayar terlebih dahulu kemudian akun *game online* akan diserahkan kepada pembeli. Sebagaimana yang dijelaskan sebelumnya pada dasar teori, jual beli yang menggunakan akad *salam*, rukun dan syarat *salam* harus terpenuhi, jika tidak maka akad tersebut dinyatakan tidak sah menurut perspektif ekonomi Islam. Berikut adalah analisa penulis tentang tinjauan akad *salam* dalam transaksi produk virtual *game online* di Pare Media:

a. Tinjauan rukun *salam*

a) *Muslim ilaih* (penjual)

Pare Media bertindak sebagai penjual dan pelaku dalam memenuhi hak-hak konsumen. Selain itu, Pare Media juga bertanggung jawab atas jenis barang serta menginformasikan spesifikasi produknya dengan rinci dan jelas di dalam *marketplace*.

Pada rukun akad *salam* ini tidak ada masalah karena sudah memenuhi syarat penjual dalam transaksi elektronik yaitu Pare Media jujur dalam menginformasikan produk-produknya secara jelas kepada pelanggan-pelanggannya.

b) *Muslim* yaitu pembeli

Seorang pembeli diperbolehkan untuk bertindak jika orang tersebut baligh, sehat,

¹⁴⁷ Uswah Hasanah, “*Bay’ Al Salam dan Bay’ Al-Istisna*,” 164.

berakal dan dengan kehendaknya sendiri. Anak kecil yang belum bisa membedakan mana yang baik dan buruk (*mumayyiz*) dilarang bertindak sebagai pembeli.¹⁴⁸

Pada praktik transaksi di Pare Media, pembelinya adalah orang yang sudah baligh dan berakal. Hal ini berdasarkan pernyataan informan Azwar Rahmatullah yang menjelaskan bahwa pada saat melakukan transaksi *game online* dia adalah seorang pekerja.¹⁴⁹ Pernyataan lain dari Angga Putra, yang menjelaskan bahwa dia adalah seorang siswa Sekolah Menengah Atas (SMA) pada saat melakukan transaksi tersebut.¹⁵⁰ Sedangkan informan Sony Setyo adalah seorang mahasiswa di salah satu kampus di daerah Tulungagung.¹⁵¹ Selain itu, motivasi pembelian juga datang dari dalam diri informan dan tidak ada paksaan dari pihak manapun.

Dengan demikian, praktik transaksi produk virtual *game online* di Pare Media pada rukun ini tidak ada masalah karena sudah sesuai dengan syarat pembeli.

c) Barang (*ma'qud alaih*)

Barang yang dijual belikan harus memenuhi syarat-syarat diantaranya yaitu bersih barangnya.¹⁵² Benda yang bersih adalah benda yang dikualifikasikan ke dalam benda

¹⁴⁸ Shobirin, "Jual Beli dalam Pandangan Islam," BISNIS, no. 2 (2015) : 248.

¹⁴⁹ Azwar Rahmatullah, Wawancara oleh penulis dengan *gamers* pelanggan Pare Media, 29 Juni, 2021, wawancara III, transkrip.

¹⁵⁰ Angga Putra, Wawancara oleh penulis dengan *gamers* pelanggan Pare Media, 3 Juli, 2021, wawancara IV, transkrip.

¹⁵¹ Sony Setyo, Wawancara oleh penulis dengan *gamers* pelanggan Pare Media, 22 Juni, 2021, wawancara II, transkrip.

¹⁵² Shobirin, "Jual Beli dalam Pandangan Islam", 249.

najis atau barang yang haram berdasarkan firman Allah SWT di dalam Al-Qur'an:¹⁵³

إِنَّمَا حَرَّمَ عَلَيْكُمُ الْمَيْتَةَ وَالدَّمَ وَلَحْمَ الْخِنْزِيرِ وَمَا
أُهِلَّ بِهِ لِغَيْرِ اللَّهِ فَمَنْ أَضْطَرَّ غَيْرَ بَاغٍ وَلَا عَادٍ فَلَا
إِثْمَ عَلَيْهِ إِنَّ اللَّهَ غَفُورٌ رَحِيمٌ ﴿١٧٣﴾

Artinya : “Sesungguhnya Allah hanya mengharamkan bagimu bangkai, darah, daging babi, dan binatang yang (ketika disembelih) disebut (nama) selain Allah. Tetapi barangsiapa dalam keadaan terpaksa (memakannya) sedang dia tidak menginginkannya dan tidak (pula) melampaui batas, maka tidak ada dosa baginya. Sesungguhnya Allah Maha Pengampun lagi Maha Penyayang.” (Q.S al-Baqarah : 173)

Quraish Shihab dalam tafsir al-Misbah yang dikutip oleh Rini Elvira menjelaskan bahwa komoditas yang dikategorikan haram ada dua yaitu haram karena zatnya dan haram karena merugikan diri sendiri, tidak diizinkan pemilikinya. Sedangkan komoditas halal adalah komoditas yang tidak termasuk dalam dua macam tersebut.¹⁵⁴

Produk virtual akun *game online* tidak termasuk ke dalam salah satu barang najis dan

¹⁵³ Alquran, Al-Baqarah ayat 173, *Alquran* dan Terjemahnya, 26.

¹⁵⁴ Rini Elvira, “Pengaruh Persepsi Konsumen Muslim Tentang Masalah Terhadap Keputusan Konsumsi Terbatas Hanya Pada Komoditas Halal,” 178.

haram seperti yang disebutkan dalam firman Allah SWT surat al-Baqarah ayat 173 diatas. Tetapi berdasarkan tafsir al-Misbah karangan Quraish Shihab, *game online* termasuk ke dalam komoditas yang haram dengan alasan dapat merugikan diri sendiri atau dengan kata lain lebih banyak mendatangkan dampak negatifnya daripada positifnya. Hukum asal bermain *game online* adalah mubah (boleh), namun pada kondisi tertentu *game online* dapat menjadi haram. Berikut adalah penjelasannya:

I. Mubah (boleh)

Pendiri Rumah Fikih Indonesia (RFI), Ustadz Ahmad Sarwat menjelaskan, dalam pandangan syariat Islam bermain *game online* pada dasarnya hukumnya mubah atau boleh. Hanya saja kebolehan dalam hukum bermain *game* tersebut bisa berkonsekuensi pada hukum makruh, dan bahkan haram.¹⁵⁵

Pada kasus ini transaksi game online di Pare Media ini, penulis menemukan alasan informan mengonsumsi *game online* yaitu sebagai sarana hiburan dari kepenatan dalam melakukan aktivitas sehari-hari. Hal ini dapat memberikan dampak sosial yang positif yaitu dapat menciptakan kesenangan dan hiburan, memiliki banyak teman dan komunitas baru dan mendapatkan penghasilan. Disisi lain, pada saat dilakukan

¹⁵⁵ Muhammad Hafil, “Penjelasan Ulama Soal Hukum Bermain Game Online”, *Republika*, 2021, Diakses pada tanggal 8 September 2021, <https://www.republika.co.id/berita/qzd6n3430/penjelasan-ulama-soal-hukum-bermain-game-online>.

wawancara, mayoritas mereka sudah mengurangi intensitas waktu bermain *game online* dan membeli akun *game online* tersebut. Mereka lebih banyak fokus untuk melakukan kegiatan utama mereka yaitu sebagai mahasiswa, karyawan dan pebisnis. Jadi pada kasus ini, hukum bermain *game online* yang dilakukan oleh informan adalah mubah karena lebih banyak dampak positif yang mereka rasakan daripada dampak negatifnya.

II. Haram

Sejauh ini *game online* paling banyak dimainkan oleh pelajar laki-laki dalam rentang usia wajib belajar dan sisanya adalah masyarakat umum dari semua kalangan usia maupun profesi. Alasan para pelajar yang menyukai *game online* cukup beragam. Diantaranya adalah *game online* merupakan sarana hiburan bagi mereka setelah seharian harus berjibaku dengan buku-buku pelajaran. Selain itu ketertarikan terhadap teknologi juga menjadi alasan mereka memilih *game online* sebagai media bermain. *Game online* dimainkan oleh pelajar juga sebagai pengisi waktu luang, serta wadah berkumpul dengan teman-teman serta media untuk mendapatkan lebih banyak kenalan baru baik dari dunia maya melalui

game online maupun dari warnet tempat bermain.¹⁵⁶

Tetapi, bermain *game online* memiliki dampak negatif yang membuat pelajar jarang/malas belajar, lupa waktu, boros dalam memanfaatkan uang jajan pemberian orangtua. Bermain *game online* juga memancing pelajar untuk gemar berbicara kasar, membuat pelajar menjadi orang yang agresif, dan membuat pergaulan pelajar tidak terkontrol atau sulit dikontrol. Kesehatan fisik dan psikologis juga terganggu akibat bermain *game online* yang akhirnya hal tersebut membuat orangtua cemas terhadap diri para pelajar.¹⁵⁷

Fenomena adanya musibah yang menimpa umat Islam di dua masjid di Christchurch, Selandia Baru, Majelis Ulama Indonesia (MUI) pada Selasa sore, 26 Maret 2019, menggelar pertemuan dengan berbagai pihak untuk membahas isu *game* pertempuran dan kekerasan yang sedang populer di Indonesia seperti PUBG. Dalam pertemuan tersebut, Hasanuddin AF selaku ketua komisi Fatwa MUI membahas hal tersebut dengan melihat sejauh

¹⁵⁶ Pitaloka, Ardanareswari Ayu. "Perilaku Konsumsi *Game Online* Pada Pelajar (Studi Fenomenologi Tentang Perilaku Konsumsi *Game Online* Pada Pelajar Di Kelurahan Gemolong, Kabupaten Sragen Tahun 2013)," *Sosialitas: Jurnal Ilmiah Pend. Sos.* no. 1 (2013): 1.

¹⁵⁷ Pitaloka, Ardanareswari Ayu. "Perilaku Konsumsi *Game Online* Pada Pelajar (Studi Fenomenologi Tentang Perilaku Konsumsi *Game Online* Pada Pelajar Di Kelurahan Gemolong, Kabupaten Sragen Tahun 2013)," 12.

mana *mudharat* yang dihasilkan oleh permainan, serta manfaatnya. Selanjutnya, hasil dari pembahasan tersebut kemudian dijadikan bahan pertimbangan untuk merumuskan fatwa tentang permainan tersebut dan menjadi acuan bagi pemerintah untuk memberlakukan peraturan. Majelis Ulama Indonesia (MUI) Jawa Barat juga dianggap mengeluarkan fatwa haram terhadap *Player Unknown's Battlegrounds* (PUBG). Namun, hingga saat ini Majelis Ulama Indonesia (MUI) masih dalam proses peninjauan dan telah belum mengeluarkan pernyataan atau keputusan resmi tentang fatwa terhadap *battle-royale* atau *shooting game* seperti PUBG.

158

Sementara itu, Majelis Permusyawaratan Ulama Aceh (MPU) mengeluarkan fatwa haram terhadap PUBG dan *game online* dengan genre tembak-menembak. Tgk H Faisal Ali, selaku wakil ketua MPU Aceh, mengatakan fatwa itu dikeluarkan karena *game* PUBG dapat menyebabkan banyak kerugian seperti yang dibahas dengan ahli seperti ahli IT dan psikolog. Diskusi itu berlangsung dari tanggal 17-19 Juni 2019 di Aula gedung MPU Aceh, Banda Aceh. Keputusan yang berkaitan dengan

¹⁵⁸ Hudzaifah Achmad, dkk, "Analysis On Fatwa Of Majelis Permusyawaratan Ulama Aceh (Mpu) On Against Prohibition Of PUBG: A Legal View Based On Masalah And Mafsadah," Jurnal Ilmiah Islam Futura, no. 2, (2020): 190.

hukum terdiri dari: Menimbang dan memperhatikan dengan bertawakal kepada Allah dan keridhaan-Nya sidang paripurna, MPU Aceh memutuskan bahwa bermain game PUBG dan sejenisnya adalah haram, karena permainan mengandung dua elemen berbahaya bagi generasi Islam berikutnya. Kekerasan dan kebrutalan adalah hal yang paling menonjol dan berpotensi memiliki pengaruh negatif terhadap sikap pemain dan perilaku. Permainan 'langsung' seperti itu merendahkan simbol-simbol Islam.¹⁵⁹

d) Modal atau uang

Praktik transaksi produk virtual *game online* di Pare Media, pembayaran dilakukan dengan menggunakan mata uang asli yang memiliki nilai tukar sah.

e) Akad (*ijab qobul*)

Akad menurut bahasa yaitu ikatan yang ada diantara ujung suatu barang. Sedangkan menurut istilah ahli fiqih yaitu perkataan antara *ijab qabul* dengan cara yang dibenar oleh *syara'* yang menetapkan kedua belah pihak. Mengucapkan dalam akad merupakan salah satu cara yang dapat ditempuh dalam akad, tetapi ada acara lain yang dapat menggambarkan kehendak untuk berakad para ulama menerangkan beberapa cara yang ditempuh dalam akad salah satunya yaitu dengan cara tulisan.¹⁶⁰

¹⁵⁹ Hudzaifah Achmad, dkk, "Analysis On Fatwa Of Majelis Permusyawaratan Ulama Aceh (Mpu) On Against Prohibition Of PUBG: A Legal View Based On Masalahah And Mafsadah," 191.

¹⁶⁰ Shobirin, "Jual Beli dalam Pandangan Islam", 246-247.

Transaksi *game online* di Pare Media melibatkan pembeli yang berasal dari berbagai wilayah serta tidak memiliki toko yang secara fisik ada. Maka dari itu, untuk memudahkan sistem jual beli serta memanfaatkan teknologi yang ada, transaksi di Pare Media menggunakan akad dengan cara tulisan yaitu melalui aplikasi media percakapan WhatsApp.

b. Tinjauan syarat-syarat *salam*

Dalam praktik transaksi produk virtual *game online* di Pare Media, penjual dan pembeli tidak terlihat atau tidak berada di tempat secara langsung, maka dari itu ditentukan syarat-syarat yang harus dilaksanakan pada transaksi menggunakan akad *salam* yaitu sebagai berikut:¹⁶¹

- a) Adanya barang yang dijual, adalah akun *game online* yang dijual oleh Pare Media.
- b) Barang tersebut harus jelas ukurannya dan disebutkan sifat-sifatnya.

Spesifikasi akun *game online* yang dijual oleh Pare Media dijelaskan secara rinci berapa levelnya, keadaan *hero* dan *skin* serta atribut-atribut lainnya.

Hal ini sesuai dengan pernyataan informan Azwar Rahmatullah yang menjelaskan bahwa Pare Media mencantumkan dengan jelas spesifikasi akun *game online* yang dijual di Itemku.¹⁶²

Pendapat tersebut diperkuat oleh pernyataan dari *reseller* Sony Setyo yang menjelaskan bahwa dia memberitahukan spesifikasi, kekurangan serta kelebihan akun *game online* yang akan dijual kepada

¹⁶¹ Saprida, “Akad *Salam* Dalam Transaksi Jual Beli, Mizan: Jurnal Ilmu Syariah, no. 1 (2016): 125.

¹⁶² Azwar Rahmatullah, Wawancara oleh penulis dengan *gamers* pelanggan Pare Media, 29 Juni, 2021, wawancara III, transkrip.

pembeli.¹⁶³ Selain itu, hasil observasi penulis pada *marketplace* Itemku dan G2G juga menunjukkan bahwa Pare Media mencantumkan dengan jelas spesifikasi akun beserta harga-harganya.

Produk-produk virtual akun *game online* yang dijual oleh Pare Media berasal dari *supplier* yang terpercaya. Selanjutnya akun tersebut diambil alih dan diamankan oleh pihak Pare Media untuk kemudian dijual ke pasar. Akun *game online* yang dijual di *marketplace* atau *broadcast* WhatsApp pun masing-masing memiliki keterangan berupa spesifikasi dan harga yang tertera dengan jelas.

- c) Uangnya hendaklah dibayar di tempat akad atau pembayaran dilakukan terlebih dahulu.

Dalam jual beli akun *game online* di Pare Media, pembayaran dilakukan terlebih dahulu oleh pembeli sesuai dengan harga yang disepakati. Pembeli juga dapat melakukan negosiasi terlebih dahulu dengan pihak Pare Media kemudian melakukan pembayaran.

Adapun pernyataan informan Azwar Rahmatullah menjelaskan bahwa dia melakukan negosiasi harga dengan pihak Pare Media kemudian melakukan pembayaran melalui transfer ke rekening Pare Media. Setelah pembayaran berhasil, pihak Pare Media langsung mengalihkan akun *game online* ke perangkatnya.¹⁶⁴

- d) Tempat dan waktu penyerahan barang harus jelas.

Akun *game online* diserahkan setelah pembeli menyelesaikan pembayarannya.

¹⁶³ Sony Setyo, Wawancara oleh penulis dengan *gamers* pelanggan Pare Media, 22 Juni, 2021, wawancara II, transkrip.

¹⁶⁴ Azwar Rahmatullah, Wawancara oleh penulis dengan *gamers* pelanggan Pare Media, 29 Juni, 2021, wawancara III, transkrip.

Karena akun *game* adalah barang digital dan dapat dikatakan tidak berwujud, maka penyerahannya melalui media komunikasi yaitu WhatsApp dengan memberikan *username* dan *password* kepada pembeli.

Namun, pembeli yang kebetulan berada pada satu wilayah dengan Pare Media juga dapat bertemu untuk menyerahkan barang. Proses pengalihan akun *game online* kepada pembeli terkadang mengalami sedikit kendala. Jadi, untuk pembeli yang merasa membutuhkan bantuan dalam proses *log in* dapat memilih untuk COD dengan pihak Pare Media sesuai dengan kesepakatan.

Seperti yang dilakukan oleh informan Angga Putra yang melakukan COD dengan pihak Pare Media. Dia menjelaskan bahwa mereka masih satu domisili dan jarak yang dekat sehingga memutuskan untuk COD. Pada saat COD, setelah pembayaran selesai, informan langsung melakukan pengalihan akun di perangkatnya dengan dibantu oleh pihak Pare Media.¹⁶⁵

Penjual juga harus menyerahkan barang yang sesuai dengan kualitas dan kuantitas sesuai kesepakatan. Adapun informan Angga Putra menjelaskan bahwa akun yang diterima sesuai dengan apa yang dia lihat di iklan. Sebelumnya, Angga juga melakukan pengecekan terlebih dahulu pada akun tersebut.¹⁶⁶

¹⁶⁵ Angga Putra, Wawancara oleh penulis dengan *gamers* pelanggan Pare Media, 3 Juli, 2021, wawancara IV, transkrip.

¹⁶⁶ Angga Putra, Wawancara oleh penulis dengan *gamers* pelanggan Pare Media, 3 Juli, 2021, wawancara IV, transkrip.