

BAB V PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil pengumpulan data yang telah penulis uraikan pada bab-bab sebelumnya, berkaitan dengan persepsi *gamers* tentang transaksi *virtual property game online* di Pare Media serta kedudukan hukumnya dalam perspektif ekonomi Islam, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Sistem operasional transaksi *virtual property game online* di Pare Media melalui *marketplace* Itemku, G2G, Facebook 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*.
2. Berdasarkan analisa data-data yang sudah penulis uraikan di bab sebelumnya, maka persepsi *gamers* tentang transaksi *virtual property game online* di Pare Media dapat dibagi menjadi beberapa segmen sebagai berikut:
 - a. Persepsi *gamers* dalam memilih melakukan transaksi *virtual property game online* di Pare Media
Persepsi *gamers* untuk memilih melakukan transaksi di Pare Media melalui terbentuk melalui proses seleksi (*selection*), organisasi (*organization*) dan Interpretasi (*interpretation*). Adapun persepsi *gamers* dalam memilih untuk melakukan transaksi di Pare Media berbeda-beda. Ada yang berdasarkan motivasi yang datang dalam diri mereka untuk mencari akun *game online* yang sesuai dengan keinginan mereka. Ada juga yang berdasarkan informasi yang mereka dengar dari luar tentang sistem transaksi yang berlaku di Pare Media.

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

Persepsi ini dapat diuraikan menjadi beberapa aspek sebagai berikut:

- a) Persepsi terhadap merek

Pare Media berhasil dalam melakukan komunikasi pemasaran pada berbagai media seperti Itemku dan Facebook. Sehingga pelanggan memutuskan untuk melakukan pembelian yang berarti *gamers* memiliki citra merek yang positif kepadanya.

- b) Persepsi terhadap toko

Persepsi *gamers* terhadap toko terbentuk berdasarkan pengalamannya dalam bertransaksi di Pare Media. Pare Media dapat bertanggung jawab untuk memenuhi hak-hak mereka sebagai pelanggan. Secara umum, *gamers* merasakan kepuasan terhadap pelayanan yang diberikan oleh Pare Media. Pelayanan-pelayanan yang diberikan oleh Pare Media kepada *gamers* membentuk suatu persepsi yang positif yaitu Pare Media adalah toko akun *game online* yang terpercaya, mudah dan aman.

- c) Persepsi terhadap korporasi

Persepsi terhadap korporasi merupakan kombinasi antara persepsi terhadap merek dan toko. Adapun persepsi *gamers* terhadap korporasi Pare Media adalah, Pare Media memiliki kualitas produk yang bagus, sistem transaksi yang terpercaya, cepat dan aman, serta pelayanan yang bagus.

3. Transaksi *virtual property game online* di Pare Media termasuk ke dalam jual beli yang menggunakan akad *salam*. Akadnya menggunakan jenis akad tulisan yang dilakukan dengan cara memanfaatkan teknologi internet yaitu bertukar pesan melalui media komunikasi WhatsApp. Tidak ada unsur *gharar* pada mekanisme transaksi tersebut. Kemudian, akad *salam* pada transaksi

yang berlaku di Pare Media belum memenuhi rukun akad *salam* pada salah satu rukunnya yaitu barang. Produk virtual *game online* jika dilihat dari nilainya lebih banyak memberikan dampak positif daripada dampak negatifnya. Maka dari itu, hukum *game online* dapat menjadi haram karena penggunaannya yang melalaikan kewajiban utama manusia sebagai makhluk Allah SWT. Meskipun MUP Aceh sudah mengeluarkan fatwa tentang haramnya PUBG dengan alasan jika *game* tersebut memotivasi individu untuk melakukan terorisme atau kegiatan sejenisnya, namun sampai saat ini MUI masih menimbang dan menganalisis tentang bagaimana hukum pasti produk virtual *game online* ini. Jadi, dari hasil penelitian yang sudah penulis paparkan di bab sebelumnya, secara subjektif transaksi produk virtual *game online* yang dilakukan oleh informan di Pare Media hukumnya mubah.

B. Saran-saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah penulis sajikan, selanjutnya penulis menyampaikan saran yang mungkin dapat memberi manfaat dan inspirasi ide kepada pihak-pihak yang terkait dengan hasil penelitian ini. Adapun saran yang dapat disampaikan adalah sebagai berikut:

1. Bagi pemilik Pare Media

Mempertahankan sistem transaksi yang sudah dijalankan dengan konsisten. Meningkatkan kualitas-kualitas produknya sebagai penyedia akun *game online* yang terpercaya. Selalu memperhatikan secara berkala cara kerja *reseller*-nya agar sesuai dengan Standar Operasional Prosedur (SOP) yang berlaku di Pare Media. Memberikan edukasi terlebih dahulu tentang bagaimana cara melakukan log in di perangkat bagi *gamer* yang masih awam dengan transaksi *virtual property game online*.

2. Bagi *gamers*

Sering memilih Pare Media sebagai tempat untuk melakukan transaksi *virtual property game online* di Pare Media. Tidak ragu dalam menyampaikan keluhan, kritik

atau saran kepada Pare Media agar Pare Media senantiasa memperbaiki sistem transaksinya. Memberikan rekomendasi Pare Media kepada teman-temannya untuk melakukan transaksi akun *game online* atau produk-produk lainnya.

