BAB V
PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, penulis dapat mengambil kesimpulan sebagai berikut:

1. *Game Arcane Legends* merupakan permainan atau hiburan yang diperbolehkan dalam Islam. Hal ini dikarenakan *Arcane Legends* tidak masuk dalam 6 jenis hiburan yang dilarang dalam Islam, yakni permainan yang mengandung bahaya, permainan yang mengumbar aurat, permainan yang mengandung unsur sihir, permainan yang menyakiti binatang, permainan yang mengandung unsur judi, dan permainan yang melecehkan atau menghina orang atau kelompok lain. Hal ini juga diperkuat dengan *basic* permainan *Arcane Legends* sendiri yang merupakan *game* petualangan serta *rating* dari dari *International Age Rating Coalition* (IARC) menunjukkan bahwa *game Arcane Legends* bukan merupakan permainan atau hiburan yang mengandung bahaya, ditunjukkan dengan rating 12+ yang berarti *Arcane Legends* merupakan *game* yang melibatkan karakter fantasi dan kekerasan non-grafis yang merupakan penggambaran tindakan yang tidak nyata dan bukan merupakan simulasi aksi langsung yang divisualisasikan ke dalam *game*. Kemudian pihak developer tidak mentoleransi dan memberikan akan sanksi berupa *banned* kepada yang melecehkan atau mengancam pemain lain, pemain yang menggunakan obrolan seksual, berbahaya, cabul, kebencian, ras, etnis, atau menyinggung nasional, pemain yang memposting atau menautkan konten seksual, berbahaya, kasar, fitnah, cabul, penuh kebencian, atau menyinggung ras atau etnis, pemain yang melakukan *spamming* atau melakukan chat terus menerus tanpa henti dan pemain yang menyebarkan informasi pribadi.
2. Mekanisme jual beli mata uang dalam *game (in game currency) Arcane Legends* berupa *gold* terdiri dari 2 tahap, mulai dari tahap memperoleh

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA MEDAN

mata uang, dimana penjual dengan menggunakan karakter *level* 71 harus melakukan *farming* atau proses pencarian dan pengumpulan *gold* pada *map Deep Marsh* dan *Elite Vardan Valley Gates* menggunakan perlengkapan *(items)* dalam *game* khusus untuk *farming.* Kemudian pada tahap selanjutnya setelah *gold* yang ingin dijual terkumpul, barulah penjual akan mempromosikannya di dalam Forum Jual Beli *Game Arcane Legend.* Jika ada yang berminat membeli *gold* tersebut, maka kedua belah pihak akan melakukan negoisasi harga hingga terjadi kesepakatan diantara mereka. Setelah kedua belah pihak sepakat mengenai harganya, kemudian pembeli akan melakukan transfer ke rekening penjual dalam rupiah, yang selanjutnya penjual dan pembeli akan bertemu di dalam *game* untuk melakukan penyerahan mata uang dalam *game Arcane Legends* berupa *gold* dengan menggunakan fitur *trade* dalam *game*.

3. Dalam perspektif ekonomi Islam praktik jual beli mata uang dalam *game (in game currency) Arcane Legends* tidak memenuhi salah satu dari tiga prinsip dasar ekonomi Islam itu sendiri, yakni prinsip hukum, karena pada dasarnya jual beli semacam ini harus memenuhi syarat dan rukun dalam jual beli alat tukar *(sharf)* yang mengatur mulai dari mekanisme dan syarat-syarat objek yang diperjual belikan. Salah satu syarat objek yang diperjual belikan tidak terpenuhi, yakni kepemilikan mata uang dalam *game Arcane legends* berupa *gold* oleh penjual bermasalah. Karena dalam *game online* sendiri, pemilik atas segala sesuatu yang berkaitan dengan game tersebut adalah sang pembuat *game* itu sendiri atau *game developer*. Baik *account* yang dibuat oleh *gamers* maupun segala inventaris pelengkapan yang ada pada *game* tersebut. Karena pada hakikatnya, otoritas untuk untuk memperjual belikan *game online* hanya milik *game* developer. Ketidak sempurnaan dalam kepemilikan mata uang dalam *game Arcane Legends* berupa *gold* berpeluang besar merugikan salah satu pihak. Hal ini tentu saja tidak sejalan dengan tujuan dari ekonomi Islam itu sendiri yakni agar tercapainya *maqashid syari'ah*, diantaranya terpeliharanya agama *(hifz ad-din)*, jiwa *(nafs)*, akal *(aql)*, keturunan *(nasl)*, dan harta *(mal)*. Hal ini bukan karena

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA MEDAN

Islam ingin menghambat perkembangan di sektor ekonomi dan bisnis. Justru dalam Islam bisnis-bisnis modern boleh berkembang dan harus berkembang seiring dengan kemajuan zaman. Namun perkembangannya harus tetap menjaga dari hal-hal yang diharamkan untuk menghindari peluang-peluang yang dapat merugikan salah satu pihak. Karena dalam Islam yang terpenting dalam berbisnis itu adalah transparansi dan kejujuran antara pembeli dan penjual. Harus ada kesetaraan antara kedua belah pihak yang bertransaksi untuk mencegah peluang kezaliman. Bukan hanya soal kerelaan, namun harus terpenuhi syarat dan rukunnya agar terhindar dari segala bentuk kegiatan muamalah yang mengandung penipuan, riba, gharar, ikhtikar dan lain sebagainya.

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti mengemukakan beberapa saran yang ditujukan kepada umat muslim khususnya para pemain dan pelaku transaksi jual beli mata uang dalam *game Arcane Legends* berupa *gold*, sebagai berikut:

1. Diharapkan kepada para pemain kepada para pemain *game Arcane Legends* khususnya yang beragama Islam, dalam memainkan *game* ini tidak sampai keluar dari koridor agama yang menyangkut hal-hal yang diharamkan dalam sebuah permainan atau hiburan. Seperti memainkan *game Arcane Legends* secara berlebihan sehingga melupakan kewajiban sebagai manusia ataupun malah menjadikan *game* ini sebagai sarana perjudian ataupun taruhan dengan pemain lainnya.
2. Diharapkan kepada para pemain *game Arcane Legends* agar memanfaatkan *game* ini sebagai sarana hiburan saja, dimainkan sesuai porsinya dan menghindari segala bentuk transaksi antara pemain termasuk jual beli mata uang dalam *game (in game currency) Arcane Legends* berupa *gold* dengan rupiah. Kerena menjual sesuatu yang tidak dimiliki secara sempurna maka berpeluang besar merugikan salah satu pihak dan membuka peluang bagi pintu kezaliman yang sangat bertentangan dengan

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA MEDAN

tujuan ekonomi Islam itu sendiri, yakni agar tercapainya *maqashid syari'ah.*

3. Diharapkan peran dari oraganisasi-organisasi Islam agar memberikan edukasi kepada para anggotanya agar tidak ikut ke dalam transaksi semacam ini. *Game* hanya untuk sekedar dinikmati atau *entertainment* biasa, jangan sampai terlibat dalam menggantikan akad-akad transaksi bisnis.
4. Diharapkan kepada lembaga pemerintahan seperti MUI ikut andil dalam mewujudkan pelaksanaan kegiatan ekonomi dan bisnis yang baik dan benar. Sangat diperlukan partisipasi MUI untuk memodifikasi tatanan hukum bisnis yang mengatur kehalalan dalam kegiatan ekonomi dan bisnis tersebut.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA MEDAN