

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari pembahasan diatas, berhubungan dengan implementasi jual beli *item game online DotA* yang dilakukan oleh pemain di *magnum game center* Kediri, penulis dapat menyimpulkan beberapa hal diantaranya:

1. Jual beli *item game online DotA* merupakan peluang bisnis masa sekarang bagi para pemain *game online* terutama *gamers* yang ada di *magnum game center* untuk mencari keuntungan dengan menjual *item* yang dimilikinya kepada sesama pemain *game online DotA* lainnya. Jual beli *item game online DotA* ini hampir sama dengan jual beli pada umumnya dengan adanya penjual dan pembeli, barang yang diperjual belikan, harga terhadap barang yang diperjual belikan, negoisasi dan akad, serta adanya serah terima barang. Yang membedakan adalah barang yang diperjual belikan disini yaitu *item* pada *game online DotA* yang merupakan benda virtual. Dalam jual beli *item game online DotA* ini, terdapat fitur *chat room* dan juga *steam market* yang mempermudah proses transaksi antar pemain. Selain *steam market*, pemain juga dapat menggunakan *middle man* maupun *trade* antar pemain. Sehingga sebagian besar proses transaksi yang dilakukan secara *online* tanpa adanya pertemuan antar penjual dan pembeli. Disisi lain barang yang diperjual belikan merupakan benda virtual yang berupa *item* pada *game* dan tidak memiliki wujud nyata namun memiliki manfaat tersendiri bagi para pemain *game online DotA* itu sendiri.

2. Dalam melakukan transaksi, baik dari pihak penjual maupun pembeli telah menerapkan etika bisnis Islam dengan menunjukkan spesifikasi item dan harga. Serta sebagian besar pembeli juga mematuhi sistem transaksi yang mewajibkan untuk membayar terlebih dahulu sesuai harga item yang dipesan serta mengirimkan bukti pembayarannya. Namun disisi lain penjual maupun pembeli masih ada yang memanfaatkan celah untuk melakukan penipuan. Seperti yang dialami oleh beberapa pemain *DotA* di warnet *magnum game center* yang pernah menjadi korban penipuan oleh pemain lain sehingga hal tersebut tidak sesuai dengan konsep etika bisnis Islam terutama pada prinsip keadilan dan tanggung jawab dalam etika bisnis Islam karena pada saat adanya penipuan tersebut menyebabkan kerugian pada salah satu pihak.

B. Saran

Dalam transaksi jual beli *online* bentuk apapun, baik dari pihak penjual maupun pembeli harus lebih berhati-hati ketika ingin bertransaksi. Usahakan terlebih dahulu menyelidiki dan mencari tahu informasi mengenai penjual maupun calon pembeli.

Pada jual beli *item game online DotA* ini, kehati-hatian pembeli dapat dilakukan dengan cara melihat komentar dan *rating* bintang sebelum melakukan transaksi dengan pemain lain sehingga dapat dipastikan bahwa penjual tersebut terpercaya dan memiliki nama dalam game. Selain itu supaya lebih aman, bisa membeli item dengan memanfaatkan jasa rekber (rekening bersama). Karena disini rekber sebagai perantara antara penjual dan pembeli sehingga bertanggung

jawab apabila ada hal-hal yang tidak diinginkan oleh pihak penjual maupun pembeli. Begitu pula dengan penjual, sebelum menyerahkan item lebih baik meminta bukti transfer kepada pembeli sesuai jumlah yang seharusnya dibayar atau setengahnya dulu yang dibayar. Untuk lebih amannya lagi, penjual bisa menggunakan jasa rekber. Bagi pemain *game online Dota* yang masih pemula, sebaiknya melakukan transaksi dengan teman yang dikenal saja dan melakukan pembayaran maupun trade item secara langsung / *Cash On Delivery (COD)*.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulah, Ruf'ah, *Fikih Muamalah*, Bogor: Ghalia Indonesia, 2011.
- Afifudin, Pemain *Game Online DotA*, Sukorame Kediri. 15 Juli 2019.
- Ahmad, Mustaq, *Etika Bisnis Dalam Islam*, Jakarta: Pustaka Al-Kausar, 2005.
- Al-Faruk, Oemar, Pemain *Game Online DotA*, Sukorame Kediri. 25 Juli 2019
- Almufarrid, Aqil, Pemain *Game Online DotA*, Sukorame Kediri. 25 Juli 2019.
- Amar, Abdurrahman, Pemain *Game Online DotA*, Sukorame Kediri. 25 Juli 2019.
- Andang, Ismail, *Education Games Panduan Praktis Permainan yang menjadi Anak Anda Cerdas, Kreatif, dan Shaleh*, Yogyakarta: Pro U Media, 2009.
- Angga, Revi, Pemain *Game Online DotA*, Sukorame Kediri. 16 Juli 2019.
- Arikunto, Suharsimi, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek Edisi Revisi V*, Jakarta: Rineka Cipta, 2002.
- Az Zuhaili, Wahbah, *Fiqh Islam wa Adillatuhu*, Abdul Hayyie al Kattani, dkk, terj. Fiqh Islam, Depok: Gema Insani, 2007.
- Aziz, Abdul, *Etika Bisnis Prespektif Islam*, Bandung: Alfabeta.
- Az-Zuhaily, Wahbah, *al-Fiqh al-Islami wa Adillatuh*, Juz 4, Libanon: Dar al-Fikri, 1984..
- _____, *al-Mu'amalat al-Maliyah al-Mu'ashirah*, Beirut: Dar al-Fikri, 2006.
- Basyir, Ahmad Azhar, *Asas-Asas Hukum Mu'amalat Hukum Perdata Islam*, Yogyakarta: UII Press, 2000.
- Beekum, Rafik Issa, *Etika Bisnis Islami*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2004.
- Departemen Agama Republik Indonesia Jakarta, *Al Qur'an dan Terjemahannya*, Semarang: Tanjung Mas Inti, 1992.
- Djakfar, Muhammad, *Etika Bisnis Islam Tataran Teoritis dan Praktis*, Malang: UIN Malang Press, 2008.

- Djuwaini, Dimyauddin, *Pengantar Fiqih Muamalah*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2008.
- Efendi, Yudha Aldila, Pemain *Game Online DotA*, Sukorame Kediri. 18 Juli 2019.
- Fajri, Pemain *Game Online DotA*, Sukorame Kediri. 15 Juli 2019.
- Fauzia, Ika Yunia, *Etika Bisnis Islam*, Jakarta: Kencana, 2013.
- Ghony, M. Djunaidi dan Fauzan Almansur, *Metode Penelitian Kualitatif*, Jogjakarta: 2012.
- Hafifah, Umi, *Transaksi Penjualan dalam Etika Bisnis Islam (Studi Kasus Toko Baju Mas Bro Langensari Banjar Ciamis Jawa Barat)*, (Skripsi S1 Jurusan Ekonomi Syari'ah, Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam, IAIN Purwokerto, 2015.
- Haidar, Ali, *Durar al-Hukka Syarah al-Majallah al-Ahkam*, Beirut: Dar al-Kutub al-Ilmiyah, t.t,
- Hasan, Ali, *Manajemen Bisnis Syari'ah Kaya di Dunia Terhormat di Akhirat*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009.
- Hendry, Samuel, *Cerdas dengan Game*, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2010.
- Janendra, Ayik, Pemain *Game Online DotA*, Sukorame Kediri. 20 Juli 2019
- Kuncoro, Rizki Agung, Pemain *Game Online DotA*, Sukorame Kediri 17 Juli 2019.
- Maliki, R. Maulana Ishaq, *Tinjauan Ekonomi Syari'ah Terhadap Jual Beli Akun Game Online (Studi Kasus Game Clash Of Clans)*, (Skripsi S1 Program Studi Ekonomi Syari'ah STAIN Kediri, 2018.
- Mardani, *Hukum Perikatan Syariah Di Indonesia*, Jakarta: Sinar Grafika. 2013.
- Moleong, Lexy J., *Metode Penelitian Kualitatif*, Bandung: Rosdakarya, 2014.
- Muslich, Ahmad Wardi, *Etika Bisnis Islam*, Yogyakarta : Ekonisia, 2004.
- Muslich, Ahmad Wardi, *Fiqh Muamalat*, Jakarta: Amzah, 2015.
- Nasrullah, Nadhif, Pemain *Game Online DotA*, Sukorame Kediri. 16 Juli 2019.
- Pasaribu, Chairuman, dan Suhrawardi K. Lubis, *Hukum Perjanjian Islam*, Jakarta: Sinar Grafika, 1999.

- Permatasari, Liza, *Owner Magnum Game Center*, Sukorame Kediri. 13 Juli 2019.
- Rahardjo, Tommy, *Pemain Game Online Dota*, Sukorame Kediri. 20 Juli 2019.
- Rini, Ayu, *Menanggulangi Kecanduan Game On-Line Pada Anak*, Jakarta: Pustaka Mina, 2011.
- Rivai, Veithzal, *Islamic Business And Economic Ethics*, Jakarta: Bumi Aksara, 2012.
- Rozalinda, *Fikih Ekonomi Syariah, Prinsip dan Implementasinya Pada Sektor Keuangan Syari'ah*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2016.
- Sama, Muhamad Amin, *Menggali Akar Serta Ekonomi dan Keuangan Islam*, Tangerang: Kholam Publishing, 2008.
- Shihab, M. Quraish, *B-erbisnis de-ngan Allah*, Tangerang: Lentera Hati, 2008.
- Soehadha, Moh, *Metodologi Penelitian Sosiologi Agama*, Yogyakarta: Bidang Akademik, UIN SUKA, 2008.
- Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif*, Bandung: Alfabeta, 2007.
- Syeikh Abdullah, Abu bin Abd al-Salam 'Allusy, *Syarah Bulughul Maram*, Terj. Nor Hasanuddin .M. Fauzi, Jeddah: Dar al-Haramain, 2010.
- Syekh Abdurahman Dkk, *Fiqh Jual Beli Panduan Praktis Jual Beli*, Jakarta: Senayan Publishing, 2008.
- Utami, Nani, *Penerapan Etika Bisnis Islam Terhadap Jual Beli Online Sistem Dropshipping di Ritel Wilayah Ponorogo*, (Skripsi S1 Jurusan Ekonomi Syari'ah, Fakultas Syari'ah, IAIN Ponorogo, 2018.
- Yusanto, Muhammad Ismail dan Muhammad Karebet Widjajakusuma, *Menggagas Bisnis Islami*, Jakarta: Gema Insani, 2002.
- Zaroni, Ahmad Nur, *Bisnis Dalam Prespektif Islam*, Telaah Aspek Keagamaan Dalam Kehidupan Ekonomi, *Mazaqib*, Vol.IV, No.2, Desember 2007.

Sumber Internet:

- <https://esportsnesia.com/game/dota2/apa-itu-dota-2/> Diakses pada 12 Maret 2019.
- http-s://id.m.wikipedia.org/wiki/Dota_2 Diakses pada 14 Februari 2019.
- https://id.wikipedia.org/wiki/Warung_Internet. Diakses pada 20 Agustus 2019.

<https://itemku.com/games/dota>. Diakses pada 21 Agustus 2019.

<https://reviandhika95.wordpress.com/2012/10/12/sejarah-dan-perkembangan-game-online/>. Diakses pada 12 Maret 2019.