

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari penelitian yang dilakukan peneliti maka peneliti dapat mengambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Praktek jual beli pada produk digital dalam gacha *game online* terletak pada proses penerimaan produk digital di mana pemain tidak dapat memilih produk digital apa yang akan ia dapatkan. Walaupun saat melakukan pembelian pemain bisa mengetahui kira-kira produk yang akan didapatkan adalah produk A, B, C dan seterusnya. Namun pemain tidak dapat memilih langsung dan hanya bergantung pada keberuntungan mereka akan mendapatkan produk digital apa.
2. Praktek jual beli pada produk digital dalam gacha *game online* ditinjau dari perspektif sosiologi Hukum Islam dijelaskan bahwa sistem gacha yang membuat pemain tidak dapat melakukan pemilihan terhadap produk digital yang akan dibeli menimbulkan dua permasalahan. Pertama masuk dalam ranah perjudian atau *maisir* karena pemain bergantung kepada keberuntungan mereka. Kedua masuk dalam permasalahan *gharar* karena tidak jelas objek yang diperjualbelikan spesifikasinya bagaimana. Karena dua hal ini maka transaksi yang dilakukan kedua belah pihak dalam jual beli produk digital dalam gacha *game online* dinilai cacat hukum. Walaupun dinilai *gharar* dan *maisir* namun masyarakat tetap melakukan pembelian produk digital dalam gacha *game online* karena beberapa faktor. Faktor utamanya ialah masalah ekonomi dan interaksi, bahwa

dengan bermain *game online* masyarakat bisa mendapatkan pemasukan selain itu bisa melakukan interaksi dengan pemain lainnya di dunia maya. Jadi walaupun dirasa merugikan, namun kerugiannya tidak seberapa, masih banyak keuntungannya terutama masalah pemasukan dan interaksi yang terjalin baik antar pemain yang sudah seperti saudara sendiri.

B. Saran

Setelah melakukan penelitian ini maka peneliti dapat memberikan saran sebagai berikut:

1. Untuk pemain diharapkan bisa melakukan permainan *game* dengan menghindari pembelian produk digital dengan system gacha, karena banyak juga *game online* yang menyediakan produk digital tanpa menggunakan system gacha
2. Untuk developer *game* sebaiknya berusaha untuk menghapus system gacha dan mengembangkannya dengan baik agar menghindari hal-hal yang bisa bertentangan dengan muamalah hukum Islam
3. Untuk masyarakat umum diharapkan bisa memilih dengan baik *game-game online* yang sesuai dengan syariat Islam agar tetap bisa beribadah walaupun sedang dalam melakukan permainan *game*