

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari uraian diatas, berkenaan dengan pelaksanaan jual beli akun *game online* Mobile Legends maka dapat di ambil beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Jual beli akun *game online* Mobile Legends sudah merupakan hal yang biasa dilakukan hampir oleh kalangan pemain akun *game online* Mobile Legends pada umumnya. Jual beli akun *game online* Mobile Legends tidak jauh berbeda dengan jual beli online lainnya yaitu dengan transaksi tanpa bertatap muka dan dilakukan dengan pihak penjual menjual akunnya melalui situs jual beli akun *game online* dan pihak pembeli melakukan kesepakatan harga melalui media sosial karena adanya faktor yang menyebabkan tidak bisanya kedua belah pihak untuk melakukan transaksi secara langsung. Jaminan bertransaksi jual beli akun *game online* Mobile Legends yang dilakukan secara online dapat dikatakan melakukan transaksi jual beli tetap terjaga dan aman.
2. Praktek jual beli akun Mobile Legends menurut perspektif Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik diperbolehkan karena dalam prakteknya jual beli akun Mobile Legends tidak mengarah perbuatan yang dilarang yaitu tidak melanggar kesusilaan, muatan perjudian, pencemaran nama

baik, pemerasan, menyesatkan konsumen, dan menakut-nakuti konsumen sehingga menyebabkan kerugian, sebagaimana bunyi pasal 27 sampai pasal 34 Undang-undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

3. Menurut Hukum Islam transaksi jual beli akun Mobile Legends Hukumnya halal, dalam Kaidah Fiqh yang menyatakan bahwa halal memanfaatkan segala sesuatu yang hukum asalnya halal. karena penjual dan pembeli memenuhi rukun dan syarat jual beli menurut hukum Islam yakni rukun dalam jual beli adalah adanya orang yang berakad, sighthat atau ijab qabul, ada barang yang diperjual belikan, dan ada nilai tukar pengganti barang, sedangkan syarat dalam jual beli yaitu *in 'aqad, shihah, nafadz, luzum.*

B. Saran

1. Para Pihak Penjual Akun *game online* Mobile Legends

Diharapkan agar lebih cermat dan teliti dalam menjual akunnya agar tidak mengalami penipuan dari pihak pembeli yang sengaja tidak bertanggungjawab untuk menipu. Saat memberikan keterangan barang yang dijual diharapkan lebih jujur dan detail agar pembeli merasa tertarik untuk membeli akun tersebut.

2. Para Pihak Pembeli

Diharapkan lebih teliti dalam memilih akun *game online* Mobile Legends yang akan di beli agar tidak tertipu. Karena banyaknya penjual yang menawarkan dengan harga murah hanya

untuk menarik minat pembeli dan pada akhirnya pembeli tertipu setelah transfer sejumlah uang.

3. Para Pemain *Game Online*

Diharapkan dalam bermain game khususnya *game online* untuk tidak berlebihan sampai melupakan kewajiban yang harus dipenuhi. Bermain game diperbolehkan jika memang hanya sebatas sebagai sarana hiburan atau mengisi waktu luang, namun jika berlebihan juga tidak baik dan dilarang dalam agama Islam.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini sekiranya dapat dijadikan acuan dalam meningkatkan penelitian dan pengembangan khasanah keilmuan. Diharapkan bagi peneliti selanjutnya untuk memperluas penelitian dengan tema yang serupa dengan lebih menganalisis mengenai sosiologi hukum yang berkaitan dengan perkembangan fenomena-fenomena *game online* dengan perpaduan Informasi Teknologi Modern.