BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Permainan *online* dalam meningkatkan konomi kreatif asyarakat Tulungagung

Permainan *online* telah diakui oleh pemerintah melalui Perpres Nomor 72 tahun 2015 tentang ekonomi kreatif pada *sub bab* tentang *gamedeveloper* (pengembang game), di Tulungagung meski belum menjadi ekonomi dengan hasil yang besar, namun sangat berpotensi. Terbukti dengan adanya traksaksi jual beli *game online*, baik item atau akun, yang dilakukan melalui komunitas atau individual.

2. Faktor yang mempengaruhi permainan *online* dalam peningkatan ekonomi kreatif masyarakat Tulungagung

Beberapa faktor menjadi pengaruh dalam perkembangan *game online* di Tulungagung, diantaranya yaitu: adanya komunitas sebagai wadah, adanya pasar konvensioanl melalui traksasi secara langsung / COD *(Cash on Delivery)*, keberadaan sosial media sebagai pasar aktif. Perkembangan permainan online dalam ranah ekonomi di Tulungagung, faktor eksternal atau lebih ke keberadaan pasar menjadi faktor pendukung.

3. Pandangan ekonomi Islam terhadap laba yang diperolah dari hasil tranksasi permainan *online*

Berkaitan dengan penelitian ini, dinilai dari segi ekonomi keberadaan *game* yang menghasilkan manfaat dan itu tidak dilarang oleh agama, dari berbagai tahapan hingga penjualan maka itu tidak menjadi masalah. Jika dampak yang dimunculkan dari sebuah *game* tersebut condong kearah negatif maka permainan atau *game* tersebut harus dijauhi dan dinyatakan dilarang.

B. Saran

1. Pengguna *game online*

   Game online, dalam satu sisi mampu menghasilkan penghasilan, namun pada sisi yang lainnya berdampak negatif jika penggunaanya sampai kecanduan untuk terus bermain *game*. Hasil penelitian ini menyarankan kepada pengguna *game online* dengan berbagai alasan dan latar belakang memainknnya untuk bijak dan tidak melupakan tugas dan kewajibannya.

2. Peneliti Selanjutnya

   Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan penelitian lapangan kualitatif, dengan mengkaji peningkatan ekonomi di masyrakat pada sisi ekonomi kreatifnya khusus pada game PUBG. Peneliti menyarankan kepada peneliti selanjutnya untuk mengkaji sisi lain dalam sebuah *game online* yang sama atau pada jenis game yang berbeda untuk menemukan kajian-kajian yang baru.