

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Praktik Pembelian Mata Uang Game Online oleh Anak di Bawah Umur

Fenomena top up atau pembelian mata uang game online oleh anak di bawah umur di Kecamatan Muara Bangka Hulu terjadi secara bebas dan cukup masif. Anak-anak dengan mudah melakukan transaksi melalui BRI-Link, Indomaret, atau layanan pembayaran digital tanpa adanya batasan usia. Uang yang digunakan umumnya berasal dari pemberian orang tua, baik berupa uang jajan maupun uang yang dialokasikan untuk keperluan lain. Faktor utama yang mendorong anak melakukan top up adalah keinginan untuk mendapatkan item eksklusif dalam game, mengikuti tren teman sebaya, dan memperoleh pengakuan sosial di lingkungan bermainnya.

2. Tinjauan Hukum Ekonomi Syariah terhadap Transaksi Anak di Bawah Umur

Berdasarkan perspektif Hukum Ekonomi Syariah, transaksi pembelian mata uang game online oleh anak di bawah umur tidak memenuhi syarat sah akad, karena anak dianggap belum cakap hukum untuk melakukan transaksi jual beli, dan dari perilaku transaksi pembelian mata uang game online ini melanggar beberapa prinsip hukum ekonomi syariah di antaranya yaitu prinsip keadilan yang mana kita diharuskan bersikap adil terhadap

penggunaan harta dan juga prinsip tanggung jawab karna anak-anak yang melakukan transaksi pembelian mata uang game online ini belum bisa mempertanggung jawabkan dari apa yang mereka lakukan terhadap harta yang dikeluarkan. Selain itu, dalam beberapa jenis game terdapat unsur gharar (ketidakpastian) dan maysir (unsur perjudian), terutama pada sistem gacha atau loot box yang bersifat untung-untungan.

B. Saran

Berdasarkan penelitian dan penarikan kesimpulan diatas, maka peneliti menyampaikan beberapa saran bagi beberapa pihak yang mungkin dapat menjadi bahan pertimbangan :

1. Saran Teoritis

- a. Teori Ekonomi Syariah dalam Ruang Digital perlu dilakukan pengembangan dan pendalaman teori ekonomi syariah yang lebih responsif terhadap perkembangan teknologi digital, khususnya terkait dengan status hukum aset virtual (*virtual property*), mata uang dalam game (*in-game currency*), serta mekanisme transaksi elektronik yang melibatkan pihak yang belum cakap hukum. Teori klasik seperti *hifz al-māl* (perlindungan harta) dan *hifz al-‘aql* (perlindungan akal) perlu diperluas pemaknaannya untuk mencakup aspek-aspek kontemporer seperti *digital well-being*, kecanduan teknologi, dan keamanan transaksi daring.
- b. Penelitian Lanjutan tentang Status Hukum *Gacha* dan *Loot Box* maraknya mekanisme *gacha* dan *loot box* dalam game online yang mengandung unsur ketidakpastian (*gharar*) dan spekulasi (*maysir*), diperlukan penelitian fikih kontemporer yang mendalam untuk menetapkan status hukumnya secara lebih jelas dan terperinci. Kajian ini dapat mencakup analisis perbandingan dengan

praktik judi dalam fikih klasik, serta mengevaluasi dampak sosial-ekonominya terhadap pengguna anak di bawah umur.

2. Saran Praktis

a. Bagi Orang Tua dan Wali

Meningkatkan pengawasan dan pendampingan aktif terhadap aktivitas daring anak, termasuk memanfaatkan fitur *parental control* dan pembatasan waktu bermain. Memberikan edukasi sejak dini tentang nilai uang, prinsip kehalalan dalam bertransaksi, serta bahaya kecanduan game online dan pemborosan harta dan membangun komunikasi terbuka dengan anak mengenai motivasi dan kebutuhan bermain game, serta mengarahkannya pada alternatif hiburan yang lebih sehat, kreatif, dan sesuai dengan nilai-nilai Islam.

b. Bagi Pelaku Usaha dan Penyedia Layanan *Top-Up*

Menerapkan mekanisme verifikasi usia yang ketat dan sistem persetujuan orang tua (*parental consent*) untuk setiap transaksi yang dilakukan oleh pengguna di bawah umur. Serta menyediakan informasi yang transparan dan mudah dipahami mengenai nilai tukar, mekanisme transaksi, serta risiko yang mungkin timbul dari pembelian mata uang game.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya disarankan untuk menambahkan luas cakupan penelitian dan waktu penelitian sehingga akan diperoleh hasil penelitian yang lebih akurat. Selain itu, penelitian selanjutnya disarankan mengambil sampel dari kabupaten/kota daerah lain agar dapat membandingkan apakah hasil penelitian ini berlaku untuk kabupaten/kota di luar provinsi Bengkulu.

DAFTAR PUSTAKA

- Adiningtiyas, S. W. (2017). Peran guru dalam mengatasi kecanduan game online. *Jurnal KOPASTA*, 28–40.
- Afandi, M. Y. (2009). *Fiqh muamalah dan implementasinya dalam lembaga keuangan syariah*. Logung Pustaka.
- Al-Asqalani, A.-H. I. H. *Bulughul maram dan penjelasannya*.
- Al-Ghazali, A. H. (1993). *Al-Mustashfa min 'Ilm al-Usul*. Dar al-Kutub al-'Ilmiyyah.
- Al-Qaradawi, Y. (2006). *Maqasid al-Syari'ah al-Mutallaqah*. Dar al-Syuruq.
- Al-Qardhawi, Y. (1997). *Norma dan etika ekonomi syariah*. Gema Insani Press.
- Ali, D. H. M. (1991). *Asas-asas hukum Islam*. Rajawali Press.
- Ali, Z. (2018). *Hukum pidana Islam*. Bumi Aksara.
- Ambary, H. M. (1996). *Suplemen ensiklopedia Islam*. Ichtiar Baru Van Hoeve.
- Amir, A. (2015). *Ekonomi dan keuangan Islam*. Pustaka Muda.
- Amirullah, A., Purnomo, S. W., & Agung, M. T. (2020). Upaya meningkatkan keselamatan pelayaran di atas kapal KMP Kirana IX. *E-Journal Marine Inside*, 2, 58.
- Anisa, A. (2022). *Analisis keabsahan akad jual beli oleh anak di bawah umur dalam perspektif hukum ekonomi syari'ah (Studi kasus pada jual beli handphone di pasar Sekampung)* [Skripsi sarjana, IAIN Metro].
- Ascarya. (2013). *Akad dan produk bank syariah*. Raja Grafindo Persada.
- Ash-Shiddieqy, H. (1987). *Pengantar fiqh muamalah*. Bulan Bintang.
- Ahmad, I. *Musnad Ahmad* (Jilid 8).
- Azhar Basyir, A. (2000). *Asas-asas hukum muamalah*. UII Press.
- Bela, S. (2022). *Analisis keabsahan transaksi jual beli online yang dilakukan anak di bawah umur menurut hukum Islam dan hukum perdata Indonesia* [Tesis magister, UIN Raden Intan Lampung].
- Bismar Siregar. (1986). *Telaah tentang perlindungan hukum terhadap anak dan wanita*. Pusat Studi Kriminologi F. H. UII.

- Dasuki, H. H. (2011). *Ensiklopedi hukum Islam*. PT Ichtiar Baru van Hoeve.
- Departemen Agama RI. (2012). *Al-Qur'an dan terjemahannya*. PT. Syamil Cipta Media.
- Dewi, G. (2005). *Hukum perikatan Islam di Indonesia*. Prenada Media.
- Fathoni, A. (2011). *Metodologi penelitian & teknik penyusunan skripsi*. PT Rineka Cipta.
- Hamari, J., Hanner, N., & Koivisto, J. (2017). Why do players buy in-game content? An empirical study on concrete purchase motivations. *Computers in Human Behavior*, volume 68, 538–546.
- Haroen, N. (2021). *Fiqh mu'amalah kontemporer*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Hartomo, T. (n.d.). *6 fungsi diamond mobile legend selain untuk membeli skin*.
- Hilman Hadikusuma. (2003). *Hukum waris adat*. PT. Citra Aditya Bakti.
- Hosen, I. (1987). *Apakah judi itu?* Lembaga Kajian Ilmiah Institut Ilmu Al-Qur'an (IIQ).
- Idri. (2015). *Hadis ekonomi dalam perspektif hadis Nabi*. Kencana.
- Irmanutama, R. F. (2024). *Keabsahan transaksi anak di bawah umur dalam pembelian mata uang game online (Studi perbandingan Kitab Undang-Undang Hukum Perdata dan Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah)* [Skripsi sarjana, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta].
- Kecamatan Muara Bangkahulu dalam angka 2024. (2024). BPS Kota Bengkulu. Diakses pada 26 Juni 2025, dari <https://bengkulukota.bps.go.id/id/publication/2024/09/26/42c6a1166c9226fd266e3e52/kecamatan-muara-bangkahulu-dalam-angka-2024.html?utm>
- Koesnan, R. A. (2005). *Susunan pidana dalam negara sosialis Indonesia*. Sumur.
- Kustiawan, A. A., & Utomo, A. W. (2019). *Jangan suka game online: Pengaruh game online dan tindakan pencegahan*. CV. AE Media Grafika.
- Lubis, S. K. (2012). *Hukum ekonomi Islam*. Sinar Grafika.
- Manan, A. (n.d.). *Hukum ekonomi syariah dalam perspektif kewenangan peradilan agama*. Kencana.

- Manan, M. A. (1997). *Teori dan praktik ekonomi Islam*. Dana Bhakti Prima Yasa.
- Martinez Sitorus, F., dkk. (2022). Status hak kebendaan atas virtual property serta keabsahan real money trading yang dilakukan oleh para pemain dalam permainan mobile legends ditinjau dari hukum perdata dan cyber law Indonesia. *Jurnal Sains Sosio Humaniora*, *6*(1), 111.
- Moleong, L. J. (2018). *Metodologi penelitian kualitatif* (Edisi Revisi). Remaja Rosdakarya.
- Mufid. (2017). *Kaidah fiqh ekonomi syariah teori dan aplikasi praktek*. Zahra Litera.
- Muga, S. F. P. (2024). *Perlindungan hukum terhadap anak dalam transaksi jual beli virtual token game online dengan reseller melalui Instagram* [Skripsi sarjana, Universitas Atma Jaya].
- Muhammad, B. M. (1994). *Tafsir Ibnu Katsir* (Jilid 1). Pustaka Imam.
- Muhammad. (2004). *Etika bisnis Islam*. UII Press.
- Muslich, A. W. (2010). *Fiqh muamalah*. Amzah.
- Mustofa, A. (1993). *Terjemah tafsir al Maraghi*. Karya Tobaputra.
- Nawawi, I. (2012). *Fikih muamalah klasik dan kontemporer: Hukum perjanjian, ekonomi, bisnis, dan sosial*. Ghalia Indonesia.
- Nur Faiqoh, U. (n.d.). *Analisis kedudukan mahkum 'alaih terhadap praktik e-commerce yang dilakukan anak di bawah umur (studi kasus top up game online di desa Blubuk kabupaten Lamongan)* [Tesis magister, UIN Sunan Kalijaga].
- Prints, D. (1997). *Hukum anak Indonesia*. Citra Aditya Bhakti.
- Purnomo, D. A. P. H., & Marlina, T. (2024). Hukum top up pembelian diamond game online anak di bawah umur prespektif fatwa MUI No:110/DSN-MUI/IX/2017: Studi kasus jalan Batang Serangan kecamatan Padang Tualang kabupaten Langkat. *RESLAJ: Religion Education Social Laa Roiba Journal*, vol 6 (5), 1.
- Purnomo, S. H. (2016). *Prinsip-prinsip ekonomi Islam*. UINSA Press.
- Qal'aji, M. R. (1939). *Mahabis fil iqtishad al-Islamiyah*. Matba'ah al-Istiqomah.

- Raihan, M. (2023). *Analisis mekanisme jual beli mata uang dalam game ditinjau dalam perspektif ekonomi syariah* [Skripsi sarjana, UIN Sumatra Utara].
- Ramadani. (2018). *Penarikan diri dalam game online* [Skripsi sarjana, UMS Fakultas Komunikasi dan Informatika].
- Sanjaya, W. (2015). *Penelitian pendidikan: Jenis, metode, dan prosedur*. Prenada Media Group.
- Sabiq, S. (1987). *Terjemah fiqh sunnah* (Jilid III, K. A. Marzuki, Penerj.). Al Ma'arif. (Karya asli diterbitkan pada tahun tidak diketahui).
- Samad, M. (2016). *Etika bisnis syariah*. Sunrise.
- Shihab, M. Q. (2000). *Wawasan Al-Qur'an: Tafsir maudhu'i atas pelbagai persoalan umat*. Mizan.
- Sugiri. (1990). *Aspek hukum perlindungan anak*. Bumi Aksara.
- Suhendi, H. (2002). *Fiqh muamalah*. Raja Grafindo Persada.
- Taymiyyah, I. (1995). *Majmū' al-Fatāwā* (Juz 28). Dar al-Wafa'.
- Umar Hapra. (2022). *Islam dan tantangan ekonomi syariah*. Gema Insani Press.
- Undang-Undang Hukum Pidana [KUHP] Pasal 330.*
- Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah [KHES] Pasal 98.*
- Jumlah penduduk Kota Bengkulu 394,19 ribu jiwa data per 2024.* (2024). Databoks Katadata. Diakses pada 26 Juni 2025, dari <https://databoks.katadata.co.id/demografi/statistik/800493ce026c3fd/jumlah-penduduk-kota-bengkulu-394-19-ribu-jiwa-data-per-2024>
- Zulfirman, R. (2022). Implementasi metode outdoor learning dalam peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam di Man 1 Medan. *Jurnal Penelitian, Pendidikan dan Pengajaran*, 3, 150.
- ash-shawi, S. (2008). *Fiqh ekonomi keuangan Islam* (Cet. ke-2). Darul Haq.