



Transaksi Bisnis Game Axie Infinity di Bungkal Perspektif Etika Bisnis Islam

Mevianti Nur Rahma

Institut Agama Islam Negeri Ponorogo, Indonesia

Email: rahmamevianti88@gmail.com

Ely Masykuroh

Institut Agama Islam Negeri Ponorogo, Indonesia

Email: masykuroh@iainponorogo.ac.id

Amin Wahyudi

Institut Agama Islam Negeri Ponorogo, Indonesia

Email: aminwahyudi@iainponorogo.ac.id

Received	Revised	Accepted	Published
28 Juni 2023	20 Agustus 2023	25 September 2023	11 November 2023

Abstract

Online games that carry the theme of the play-to-earn movement have become a new phenomenon in the game industry because they can be used for a business. One of the games that developed into a business is the Axie Infinity game. The research method is a qualitative descriptive, field research approach with data obtained from interview data collection and documentation. The results of this study are 1) The practice of Axie Infinity game business transactions is carried out in two ways, namely through the Axie Infinity marketplace and through the intermediary of the Axie Family community leader. Both ways of business transactions are contrary to the principles or axioms of Islamic business ethics, which are not in accordance with the principles of tawhid, balance or justice, free will, and responsibility. 2) Factors that affect the business transactions of the Axie Infinity game include interpretation factors of the law, organizational factors, and individual factors or certain condition situations. 3) The play of Axie Infinity game done by players has an impact on the game players. Impact can be in the form of impacts on economic, social, impact on physical health, psychological aspects, time aspects, and financial aspects. In general, the business does have an impact on increasing player income, but the income obtained is erratic and risks player losses.

Keywords: *Axie Infinity Game, Business Transactions, Islamic Business Ethics, Play to Earn.*

Abstrak

Game online yang mengusung tema gerakan *play-to-earn* menjadi fenomena baru di industri game karena bisa dimanfaatkan untuk suatu bisnis. Salah satu game yang berkembang menjadi bisnis adalah game Axie Infinity. Transaksi bisnis dalam game tersebut, terdapat unsur transaksi yang tidak jelas dan spekulatif karena penghasilan pemain yang tidak jelas dan harga yang tidak transparan. Tujuan penelitian ini adalah menganalisis bagaimana transaksi bisnis game Axie Infinity ditinjau dari etika bisnis Islam serta apa faktor dan dampak adanya transaksi bisnis tersebut. Metode penelitiannya adalah deskriptif kualitatif, pendekatan penelitian lapangan dengan data diperoleh dari pengumpulan data wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian ini adalah 1) Praktik transaksi bisnis game Axie Infinity dilakukan dengan dua cara, yaitu melalui *marketplace* Axie Infinity dan melalui perantara ketua komunitas Axie Family. Kedua cara transaksi bisnis tersebut bertentangan dengan prinsip atau aksioma etika bisnis Islam, yakni tidak sesuai dengan prinsip tauhid, keseimbangan atau keadilan, kehendak bebas, dan tanggungjawab. 2) Faktor-faktor yang mempengaruhi transaksi bisnis game Axie Infinity antara lain faktor interpretasi terhadap hukum, faktor organisasional, dan faktor individu atau situasi kondisi tertentu. 3) Permainan game Axie Infinity yang dilakukan oleh pemain memiliki dampak bagi para pemain game. Dampak dapat berupa dampak pada aspek ekonomi, sosial, dampak pada kesehatan jasmani, segi psikologi, segi waktu, dan segi keuangan. Secara umum, bisnis tersebut memang berdampak pada pertambahan penghasilan pemain, namun penghasilan yang didapat tidak menentu dan beresiko pada kerugian pemain.

Kata Kunci: Etika Bisnis Islam, Game Axie Infinity, *Play to Earn*, Transaksi Bisnis.

PENDAHULUAN

Menurut Hikmah Prisia Yudiwinata dan Pambudi Handoyo, game online ialah suatu bentuk kegiatan permainan yang merupakan perkembangan dan lanjutan dari permainan tradisional.¹ Pada awalnya game online hanyalah media hiburan yang digunakan untuk mengisi waktu luang, akan tetapi ide-ide yang semakin kreatif dalam dunia game online menjadikan game online juga dapat dijadikan sebuah peluang untuk berbisnis.² Bisnis pada sebuah game online cukup berkembang pesat hingga pada saat ini ada beberapa game online yang memanfaatkan teknologi *blockchain* dan mengembangkan game yang menggunakan *Non-Fungible Token* dalam permainannya. Salah satu game berbasis *Non-Fungible Token* yang cukup populer adalah game Axie Infinity. Dalam penelitian Andi Siti Nur Azizah dan Irfan, game Axie Infinity adalah video game online berbasis *Non-Fungible Token* yang

¹ Hikmah Prisia Yudiwinata dan Pambudi Handoyo, "Permainan Tradisional dalam Budaya dan Perkembangan Anak", *Paradigma*, Vol. 02 No. 03 (2014): 70.

² Dewa Gede dan Putra Arsana, "Tranformasi Budaya dalam Permainan Tradisional Menuju Game Online" 15 (2016): 41-45.

menggunakan *cryptocurrency Axie Infinity Shard (AXS)* dan *Small Love Potion (SLP)* berbasis Ethereum.³ Game Axie Infinity ini juga memiliki pengguna di Kecamatan Bungkal, Kabupaten Ponorogo sejak tahun 2020 dan membentuk sebuah komunitas bernama Komunitas Axie Family. Game Axie Infinity merupakan game NFT yang kini tengah populer, sebab game ini mampu mendatangkan keuntungan bagi para pemainnya.⁴

Berdasarkan hasil wawancara, transaksi bisnis pada game Axie Infinity pertama kali dilakukan oleh salah seorang warga di Desa Nambak.⁵ Dalam pelaksanaannya, transaksi bisnis dalam game Axie Infinity terbagi menjadi dua cara; pertama transaksi langsung melalui *marketplace* Axie Infinity dan kedua transaksi melalui perantara ketua komunitas Axie Family.⁶ Sebelum bisa bermain dalam Axie Infinity, pemain game setidaknya harus memiliki tiga Axies⁷ yang dapat dimiliki dengan cara membeli di *marketplace* Axie Infinity. Harga setiap Axies berbeda-beda sesuai dengan kemampuannya menghasilkan token *Small Love Potion (SLP)* berbasis Ethereum. Sebelum melakukan transaksi pada *marketplace* game Axie Infinity, pembeli dalam hal ini calon pemain game mendapatkan informasi mengenai game hanya dengan membaca internet dan tidak mengetahui perputaran keuangan maupun sistem yang menjalankan game Axie Infinity.⁸ Pengembang game Axie Infinity yang berasal dari luar negeri juga tidak memberikan penjelasan secara rinci terkait dengan transaksi bisnis yang dijalankan. Walaupun terdapat ketidakjelasan dan minimnya pengetahuan calon pemain game, mereka tetap melakukan transaksi bisnis pada game Axie Infinity.

Pada transaksi kedua, yaitu melalui perantara ketua komunitas Axie Family. Pada pelaksanaannya, pemain memberikan sejumlah uang pada ketua komunitas dan kemudian dengan bantuan ketua komunitas tersebut pemain mendapatkan akun

³ Andi Siti Nur Azizah dan Irfan, "Fenomena Cryptocurrency Dalam Perspektif Hukum Islam", *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Perbandingan Mazhab* Vol. 1 No. 1 (2020): 62.; Ethereum adalah platform perangkat lunak terdesentralisasi yang juga menciptakan mata uang kripto bernama Ether (ETH). Harga Ethereum terbaru adalah US\$4,429.03 atau sekitar Rp63,3 juta.

⁴ Dalam dunia game, aset NFT akan bisa dijual belikan hingga berbentuk mata uang virtual (kripto). Nantinya, mata uang kripto itu bisa ditukarkan lagi dengan uang asli di platform penukaran yang mendukung game tersebut.

⁵ Pemain tersebut menjadi ketua komunitas Axie Family.

⁶ Dwi, (Ketua Komunitas Axie Family), Wawancara, Ponorogo, 2 Februari 2022.

⁷ Axies dalam Game Axie Infinity merupakan karakter atau binatang yang nantinya bisa dimainkan dan digunakan untuk mendapatkan Token SLP. Axies ini merupakan Non-Fungible Token.

⁸ Dimas, (Anggota Komunitas Axie Family), Wawancara, Ponorogo, 8 Februari 2022.

game Axie Infinity. Ketua komunitas mematok harga sekitar dua puluh lima juta untuk satu akun game Axie Infinity, dan kemudian hasil perolehan penghasilan dari permainan game juga diatur oleh ketua komunitas.⁹ Hal ini dilakukan pemain juga demi untuk bisa bermain game Axie Infinity sehingga memperoleh penghasilan. Berapapun harga yang ditawarkan oleh ketua komunitas disetujui oleh pemain, padahal hasil yang didapat dari bermain game Axie Infinity juga tidak pasti. Dari data penelitian tersebut, Peneliti menemukan fakta bahwa pelaku bisnis dalam hal ini ketua komunitas menetapkan harga game Axie Infinity secara sepihak tanpa menjelaskan rincian apa yang akan didapatkan oleh pembeli.

Berdasarkan data penelitian di lapangan dan pemaparan teori etika bisnis Islam, Peneliti menemukan *gap* masalah, yaitu berdasarkan data transaksi bisnis pada *marketplace* Axie Infinity seluruhnya berjalan pada ekosistem game sehingga cenderung ada unsur transaksi yang tidak jelas, transaksi bisa dikatakan spekulatif karena penghasilan pemain yang tidak menentu. Transaksi yang tidak jelas dan bersifat spekulatif seperti ini bisa dikatakan melanggar prinsip kesatuan dimana transaksi bisnis harus bertitik tolak dari Allah dan berjalan dalam koridor syariat Islam.¹⁰ Pada transaksi bisnis game Axie Infinity, kedua transaksi bisnis dilakukan tidak dengan transparan pada penentuan harga yang akan didapatkan karena calon pemain tidak mengetahui rincian yang jelas dari ketua komunitas maupun pengembang game.¹¹ Hal ini bertentangan dengan prinsip keseimbangan atau keadilan.

Tidak terlaksananya prinsip-prinsip etika bisnis Islam pada transaksi bisnis game Axie Infinity pada pelaku bisnis dapat disebabkan oleh beberapa faktor yang mempengaruhi perilaku etika seseorang. Dalam pelaksanaan etika bisnis Islam di masyarakat, masih ada beberapa orang yang tidak melaksanakan etika ini secara murni. Hal demikian adalah suatu kenyataan yang terjadi di masyarakat hadapi, yakni perilaku menyimpang dari ajaran agama, dan merosotnya etika dalam berbisnis yang baik dan menjunjung kejujuran.¹² Dengan adanya pelanggaran pada prinsip-prinsip

⁹ Bima, (Anggota Komunitas Axie Family), Wawancara, Ponorogo, 11 Februari 2022.

¹⁰ Veithzal Rivai, Amiur Nuruddin, dan Faisar F. Arfa, *Islamic Business and Economic Ethic* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2012), 36.

¹¹ Dimas, (Anggota Komunitas Axie Family), Wawancara, Ponorogo, 8 Februari 2022.

¹² Buchari Alma dan Donni Juni Priansa, *Manajemen Bisnis Syariah* (Bandung: Alfabeta, 2009), 199.

transaksi syariah yang dilakukan oleh pelaku bisnis pada game Axie Infinity maka pada transaksi bisnis tersebut telah menimbulkan dampak bagi pelaku bisnis dan atau pemain game Axie Infinity.

Dengan adanya beberapa gap masalah dan juga dampak yang bisa terjadi dari adanya transaksi bisnis pada game Axie Infinity yang telah Peneliti paparkan diatas, maka dari itu perlu pengkajian ulang atas problem tersebut melalui konsep etika bisnis Islam yang diharapkan mampu menyelesaikan fenomena problem tersebut. Sehingga perlu penelitian yang lebih mendalam untuk membahas problem-problem seperti ini. Hal inilah yang menuntun Peneliti untuk melakukan penelitian “Transaksi Bisnis Game Axie Infinity Ditinjau dari Etika Bisnis Islam (Studi pada Komunitas Axie Family Kecamatan Bungkal)”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di Kecamatan Bungkal Kabupaten Ponorogo, khususnya pada pemain game Axie Infinity yang tergabung dalam komunitas Axie Family. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan pendekatan penelitian lapangan berdasarkan analisis data yang diperoleh dari pengumpulan data yang berupa wawancara dan dokumentasi. Adapun sumber data adalah pertama, pada *key person* merupakan narasumber yang mengetahui banyak hal mengenai data pemain game Axie Infinity dan juga transaksinya di Kecamatan Bungkal. *Key person* tersebut adalah ketua komunitas game Axie Infinity di Kecamatan Bungkal. Kedua, Peneliti melakukan wawancara pada pemain game Axie Infinity di Kecamatan Bungkal. Dalam penelitian ini, Peneliti melakukan wawancara pada tujuh orang pemain kategori pemain aktif dan yang sudah lama menjadi member komunitas Axie Family.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Analisis Praktik Transaksi Bisnis Game Axie Infinity Ditinjau dari Etika Bisnis Islam

Setiap manusia memerlukan harta untuk mencukupi segala kebutuhan hidupnya. Karenanya, manusia akan selalu berusaha memperoleh harta kekayaan itu. Salah satu usaha untuk memperolehnya adalah dengan cara bekerja atau berdagang atau membuat suatu bisnis. Kegiatan penting dalam muamalah yang

banyak dilakukan oleh manusia setiap saat adalah kegiatan bisnis.¹³ Islam juga mengatur kegiatan bisnis yang dilakukan manusia, dalam arti, pelaksanaan bisnis harus tetap berpegang pada ketentuan syariat (aturan-aturan dalam Al-Qur'an dan al-Hadith). Aktivitas bisnis yang dilakukan manusia haruslah berpedoman pada etika bisnis Islam.¹⁴ Seorang pebisnis muslim sudah selayaknya menjadikan etika bisnis Islam sebagai rujukan untuk menjalankan bisnisnya. Dengan berpedoman pada etika bisnis Islam maka pebisnis akan lebih terarah dan bisa berbisnis sesuai dengan syariat Islam.¹⁵

Berdasarkan data yang telah dipaparkan terkait dengan praktik transaksi bisnis game Axie Infinity oleh Komunitas Axie Family di Kecamatan Bungkal dilakukan dengan dua mekanisme, yaitu melalui *marketplace* Axie Infinity dan melalui perantara ketua komunitas. Selanjutnya, lebih mendalam lagi akan dibahas tentang bagaimana pandangan etika bisnis Islam terhadap praktik transaksi bisnis dalam game Axie Infinity yang ada pada Komunitas Axie Family. Berikut cara pandang empat prinsip dalam etika bisnis Islam:

1. Prinsip Kesatuan (Tauhid)

Pada prinsip kesatuan di sini adalah kesatuan yang tercermin dalam konsep tauhid, yang menyatukan seluruh aspek kehidupan Islam dalam bidang ekonomi, politik dan sosial menjadi satu kesatuan yang homogen dan menekankan pada konsep kesatuan dalam keteraturan yang holistik.¹⁶ Ketika prinsip tauhid diaplikasikan dalam etika bisnis, maka seorang pengusaha tidak akan berbuat diskriminatif, tidak dapat dipaksa untuk berbuat tidak etis, tidak menimbun kekayaan dengan penuh keserakahan.¹⁷

Transaksi bisnis game Axie Infinity yang pertama, yaitu melalui *marketplace* Axie Infinity. Pada transaksi ini seluruh proses dan mekanismenya dalam kendali pihak pengembang tanpa ada campur tangan dari pemain. Pemain harus mengikuti langkah sebelumnya yang telah dirancang oleh

¹³ Syed Nawab Haider Naqvi, *Menggagas Ilmu Ekonomi Islam* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2003), 20.

¹⁴ Veithzal Rivai, Amiur Nuruddin, dan Faisar F. Arfa, *Islamic Business and Economic Ethic*, 36.

¹⁵ Ibid, 37.

¹⁶ Faisal Badroen, *Etika Bisnis Dalam Islam* (Jakarta: Prenada Media Group, 2006), 45.

¹⁷ Ahyani Sakirah, *Pengantar Bisnis Islam* (Bandung: CV. Widina Media Utama, 2021) 50.

pihak pengembang. Berdasarkan hasil wawancara pada poin sebelumnya, mekanisme transaksi bisnis melalui *marketplace* Axie Infinity tidak ditemukan perilaku diskriminatif yang dilakukan oleh pihak pengembang. Perbedaan harga Axies yang ada dalam game tersebut murni karena disesuaikan dengan skill atau kemampuan Axies tersebut dalam bertarung dan menghasilkan SLP untuk pemain. Seluruh calon pemain yang akan melakukan transaksi juga harus memiliki modal yang cukup untuk membeli minimal tiga Axies sesuai dengan yang diinginkan, dan hal ini berlaku untuk seluruh calon pemain. Pada transaksi pertama, tidak ada paksaan untuk berbuat tidak etis, karena berjalan normal seperti transaksi pada umumnya. Hanya saja, beberapa calon pemain juga mengeluhkan akan harga setiap Axies yang mahal dan harus memiliki minimal tiga Axies yang membuat adanya indikasi bahwa pihak pengembang ingin mengambil keuntungan sebanyak-banyaknya melalui game Axie Infinity.

Transaksi bisnis game Axie Infinity yang kedua, yaitu transaksi bisnis melalui perantara ketua komunitas Axie Family. Pada transaksi kedua, seluruh kendali transaksi ada pada ketua komunitas Axie Family. Berdasarkan hasil wawancara pada poin sebelumnya, ditemukan bahwa terdapat diskriminasi harga pembuatan akun yang dilakukan oleh ketua komunitas. Hal ini terlihat dari beberapa pemain yang mengaku bahwa menyetorkan sejumlah uang yang berbeda kepada ketua komunitas Axie Family. Diskriminasi harga tersebut tidak wajar karena ketua komunitas mematok harga yang berbeda didasarkan pada seberapa dekat calon pemain tersebut dengan dirinya. Padahal seharusnya seluruh harga sama disesuaikan dengan harga yang tertera pada *marketplace* Axie Infinity. Selain itu, ketua komunitas Axie Family juga memberikan harga setiap pembuatan akun yang cukup mahal untuk mendapatkan keuntungan yang besar. Patokan harga tersebut juga dilakukan sesukanya yang terpenting bisa mendapatkan keuntungan. Keuntungan dari setiap transaksi memang menjadi hak dari seorang pelaku usaha. Akan tetapi, harus diperhatikan juga adanya prinsip *Ukhuwah* di mana pelaku bisnis tidak seharusnya mengejar keuntungan yang

sebanyak-banyaknya tetapi juga berorientasi pada sikap *ta'awun* (tolong menolong).

Ketika seorang muslim memiliki harta dan ingin menginvestasikannya agar produktif,¹⁸ maka dia tidak akan menggunakannya untuk bisnis yang cenderung spekulatif. Selain itu, sebagai pelaku bisnis muslim sudah selayaknya tunduk pada aturan syariat sesuai dengan Al-Qur'an dan Hadith dengan menghindari hal yang spekulatif.¹⁹ Pada transaksi bisnis dalam game Axie Infinity, para pemain game seharusnya melihat sisi kebermanfaatannya dari bermain game Axie Infinity, apakah memang game tersebut bisa mendatangkan masalah dan manfaat atau cenderung akan menghasilkan mudharat bagi dirinya. Dilihat dari praktik bisnis yang ada dalam Komunitas Axie Family, memang bermain game Axie Infinity bisa mendapatkan penghasilan, akan tetapi membuat para pemain menjadi tidak produktif dan tidak adanya manfaat yang didapatkan dari aktivitas game tersebut.

Jadi, pada prinsip Tauhid yang merupakan dimensi vertikal Islam transaksi bisnis game Axie Infinity telah menyalahi ketentuan secara vertikal antara manusia dengan Allah swt., yakni pihak pengembang maupun pemain dengan Allah swt. hal tersebut terlihat dari transaksi bisnis dalam game Axie Infinity bisa dikatakan batil (transaksi digital yang tidak jelas) karena bersifat spekulatif dan tidak bertujuan falah. Transaksi bisnis game Axie Infinity ini juga berimplikasi secara horizontal, yakni adanya aspek diskriminasi khususnya harga pada transaksi kedua yang dilakukan oleh ketua komunitas.

2. Prinsip Keseimbangan atau Kesejajaran (*al-'Adl wa al-Ihsan*)

Pada prinsip keseimbangan ini juga dibahas dimensi horizontal (sesama manusia), yakni *al-'Adl* yang dalam pengertian mendalam menunjukkan suatu imbangannya daya kesetimbangan.²⁰ Ketika prinsip keseimbangan atau keadilan diaplikasikan dalam etika bisnis, maka seorang pengusaha tidak akan melakukan kecurangan dalam takaran dan timbangan. Kecurangan dalam berbisnis pertanda kehancuran bisnis tersebut, karena

¹⁸ Muhammad Ismail Yunanto, *Menggagas Bisnis Islami* (Jakarta: Gema Insani, 2002), 42.

¹⁹ Faisal Badroen, *Etika Bisnis Dalam Islam*, 45.

²⁰ Hendra K, Wahid, dan Riadi, *Etika Bisnis Islam* (Bandung: Manggu Makmur Tanjung Lestari, 2018), 20.

kunci keberhasilan bisnis adalah kepercayaan. Al-Qur'an memerintahkan muslimin untuk menimbang dan mengukur dengan cara yang benar. Penentuan harga berdasarkan mekanisme pasar yang normal.²¹

Pada transaksi pertama, yakni melalui *marketplace* Axie Infinity memang tidak terdapat kecurangan yang dilakukan oleh pihak pengembang pada pemain. Dalam game Axie Infinity mengusung tema *play to earn* dimana pemain yang berhasil mengumpulkan SLP maka bisa mendapatkan uang. Dan hal tersebut benar adanya, banyak pemain yang berhasil mendapatkan uang dari hasil bermain game Axie Infinity. Sehingga tidak ada kecurangan yang dilakukan pihak pengembang. Akan tetapi, jika kita lihat kembali paparan data pada poin sebelumnya, seluruh transaksi melalui *marketplace* Axie Infinity ini berjalan melalui sistem yang dirancang khusus oleh pihak pengembang. Seluruh pemain tidak mengetahui bagaimana sistem tersebut berjalan hingga sampai menghasilkan uang. Hal ini dikarenakan tidak adanya penjelasan mengenai sistem tersebut, seluruhnya berjalan secara online dan bersifat digital.

Harga Axies yang tertera pada game Axie Infinity tidak diketahui secara pasti bagaimana sistem mekanisme pasarnya. Seluruhnya berjalan melalui sistem *blockchain* Ethereum. Para pemain Axie Infinity juga tidak mengetahui spesifikasi yang jelas terkait Axies yang ia beli. Hal tersebut karena Axies merupakan hewan atau barang virtual yang menjadi karakter utama dalam game Axie Infinity dan digunakan untuk memperoleh SLP. Nilai tukar SLP cenderung naik dan turun sesuai dengan permintaan dan penawarannya. Namun mekanisme harga pasar SLP tidaklah jelas karena semua melalui sistem dan pemain tidak mengetahui hal tersebut. Oleh karenanya, transaksi bisnis game Axie Infinity melalui *marketplace* ini dapat merugikan pemain game Axie infinity.

Transaksi kedua, yaitu transaksi bisnis game Axie Infinity melalui perantara ketua komunitas. Pada transaksi kedua ini, pemain menyerahkan uang pada ketua komunitas untuk dibuatkan akun dalam game Axie Infinity. Dalam hal ini pemain mengaku bahwa ketua komunitas tidak menjelaskan

²¹ Ahmad Syahrizal, *Etika Bisnis dalam Perspektif Islam*, 112.

secara transparan mengenai alokasi uang yang dibayarkan pada ketua komunitas. Pemain hanya menyerahkan sejumlah uang yang kemudian seluruh proses transaksi diatur oleh ketua komunitas. Hal ini tidak sesuai dengan prinsip keadilan, dimana kedua belah pihak harus mengetahui transaksi dari bisnis tersebut secara jelas agar tidak merugikan salah satu pihak. Penentuan harga yang dilakukan oleh ketua komunitas juga didasarkan pada kehendaknya sendiri tidak disesuaikan dengan mekanisme pasar yang ada dalam *marketplace* Axie Infinity.

Jadi, pada prinsip keseimbangan atau keadilan yang merupakan dimensi horizontal Islam (hubungan antar manusia), yakni pada pihak pengembang, dapat disimpulkan bahwa keseimbangan belum teraplikasikan dengan baik. Dapat dilihat dari kedua transaksi yang tidak transparan dan penentuan harga tidak disesuaikan dengan mekanisme pasar normal.

3. Prinsip Kehendak Bebas (*Ikhtiyar*)

Prinsip kehendak bebas pada dasarnya adalah bebas memilih atau bertindak sesuai etika atau sebaliknya.²² Berdasarkan aksioma kehendak bebas ini, para pelaku bisnis memiliki kebebasan untuk membuat suatu perjanjian, termasuk menghormati atau melanggar perjanjian tersebut. Dalam hal perjanjian, baik perjanjian kepada Allah swt. maupun perjanjian yang telah dibuat sesama manusia (dalam kehidupan), manusia harus dapat menepati semua janji-janji tersebut.²³

Pihak yang terlibat dalam permainan game Axie Infinity, antara lain pihak pengembang, ketua komunitas, serta pemain game bisa secara bebas menentukan pilihan bisnis apa yang ingin dijalankan. Namun, dalam Islam kebebasan manusia tidak bersifat mutlak oleh karena itu dibatasi oleh syariat, seperti larangan untuk tidak merugikan kepentingan kolektif. Pada transaksi bisnis game Axie Infinity baik melalui *marketplace* maupun perantara ketua komunitas, keduanya melibatkan banyak pemain yang ikut bergabung untuk bermain. Pihak pengembang memang menciptakan bisnis dalam ekosistem

²² Syed Nawab Haider Naqvi, *Menggagas Ilmu Ekonomi Islam*, 42.

²³ *Ibid*, 56.

blockchain ini selain untuk mendapatkan keuntungan juga memberikan keuntungan pula pada pemain yang bermain. Hanya saja keuntungan yang didapatkan memang tidak stabil dan juga bisa berpotensi pada kerugian jika pemain tidak berhati-hati, sehingga hal ini bisa saja merugikan kepentingan kolektif pemain.

Kebebasan untuk menentukan pilihan itu melekat pada diri manusia, karena manusia telah dianugerahi akal untuk memikirkan mana yang baik dan mana yang buruk, mana yang *maslahat* dan *mafsadah*.²⁴ Jika dilihat dari data hasil wawancara, terlihat bahwa pemain yang ikut bergabung dalam transaksi bisnis game Axie Infinity tidak menyadari bahwa pilihan mereka itu bisa berisiko kerugian pada dirinya. Selain itu, bisnis dalam game ini bukanlah hal yang bisa dikatakan produktif karena tidak menghasilkan sesuatu yang bermanfaat bagi para pemain game Axie Infinity.

Jadi pada prinsip kehendak bebas ini dapat dipahami sebagai kehendak bebas yang bisa merugikan kepentingan kolektif, yakni kerugian pada para pemain yang telah mengeluarkan modal untuk bermain game namun penghasilan yang didapat belum tentu sebanding dengan modal yang telah dikeluarkan. Selain itu, pemain game juga harus bisa memilih mana bisnis yang memang lebih bermanfaat daripada hanya sekedar mengandalkan bisnis pada game kurang bermanfaat

4. Prinsip Tanggung Jawab (*Fardh*)

Prinsip pertanggungjawaban ini secara fundamental akan mengubah perhitungan ekonomi dan bisnis karena semuanya harus berpedoman pada keadilan. Dan Islam melarang semua transaksi yang sifatnya kurang transparan seperti yang dicontohkan dengan istilah *gharar*.²⁵ Arti *al-gharar* ialah “ketidakpastian”, dan ketidakpastian dalam transaksi mu’amalah ialah terdapat sesuatu yang ingin disembunyikan oleh sebelah pihak dan ianya boleh menimbulkan rasa ketidakadilan serta penganiayaan kepada pihak yang lain”.²⁶

²⁴ Syed Nawab Haider Naqvi, *Menggagas Ilmu Ekonomi Islam*, 59.

²⁵ *Ibid*, 103-104.

²⁶ M. Nur Rianto Al-Arif, *Dasar-Dasar Ekonomi Islam*, (Solo: PT. Era Adicitra Indonesiam, 2011),

Pada praktik transaksi bisnis game Axie Infinity melalui *marketplace* Axie Infinity, terdapat ketidaktransparan sistem bisnis yang ada dalam game. Seluruhnya berjalan melalui sistem dimana pemain tidak mengetahui secara pasti bagaimana sistem tersebut berjalan. Sama halnya pada transaksi melalui ketua komunitas, pemain yang ikut bergabung juga tidak dijelaskan secara rinci mengenai transaksi yang berlangsung. Tidak hanya itu, penghasilan yang didapatkan juga tidak pasti yang semuanya berjalan sesuai dengan sistem *blockchain*. Sehingga dalam hal ini praktik transaksi bisnis bisa dikatakan sebagai sesuatu yang tidak pasti atau *gharar*.

Jadi, berdasarkan analisis di atas dapat disimpulkan bahwa etika bisnis Islam belum teraplikasikan secara keseluruhan pada praktik transaksi bisnis game Axie Infinity yang dilakukan oleh komunitas Axie Family baik transaksi melalui *marketplace* Axie Infinity maupun transaksi melalui perantara komunitas Axie Family. Hal ini dikarenakan kedua transaksi tersebut belum sesuai dengan prinsip tauhid, keseimbangan, kehendak bebas dan pertanggungjawaban.

B. Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Transaksi Bisnis Game Axie Infinity Ditinjau dari Etika Bisnis Islam

Dalam menjalankan bisnis, seorang pebisnis muslim akan lebih memilih pada bisnis yang bisa memiliki manfaat di dunia maupun di akhirat kelak. Akan tetapi tidak sedikit pula pebisnis muslim yang menghalalkan segala cara untuk mendapatkan profit yang lebih banyak dan tidak mengindahkan ketentuan etika bisnis Islam.²⁷ Hal tersebut karena terdapat beberapa faktor yang menentukan dan mempengaruhi perilaku etika seseorang.²⁸ Berdasarkan paparan data pada poin sebelumnya, dapat diketahui bahwa dalam komunitas Axie Family, pemain melakukan transaksi bisnis game Axie Infinity ini dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain faktor interpretasi terhadap hukum, faktor organisasional, faktor pribadi, dan situasi kondisi tertentu.

1. Faktor Interpretasi terhadap Hukum

²⁷ Abdurrahman Kasdi, "Tafsir Ayat-Ayat Konsumsi dan Implikasinya terhadap Pengembangan Ekonomi Islam," *Equilibrium* 1 No. 1 (2013): 20

²⁸ Faisal Badroen, *Etika Bisnis Dalam Islam*, 59.

Pada faktor ini lebih menekankan pada penafsiran dan pengetahuan seseorang terhadap hukum dalam Islam yang akan mempengaruhi perilaku etika seseorang.²⁹ Berdasarkan hasil wawancara yang didapatkan oleh Peneliti, rata-rata pemain game Axie Infinity memutuskan untuk melakukan transaksi bisnis game Axie Infinity karena kurangnya pengetahuan terkait dengan hukum-hukum Islam khususnya pada ketentuan etika bisnis Islam. Pemain cenderung mengindahkan ketentuan etika bisnis Islam dan lebih memilih melakukan bisnis tersebut meski banyak resiko yang akan didapatkan. Hal tersebut memang dikarenakan pemain tidak memahami benar hukum transaksi bisnis dalam game Axie Infinity tersebut dalam pandangan etika bisnis Islam. Pemain game Axie Infinity yang melakukan transaksi bisnis tersebut merupakan seorang muslim sehingga bisa dikatakan sebagai pebisnis muslim. Sebelum melakukan transaksi bisnis ini, pebisnis muslim khususnya pemain game Axie Infinity sudah selayaknya menelusuri hukum-hukum yang mengatur bisnis yang akan mereka jalankan. Pemahaman mengenai etika bisnis Islam memang sangat penting diketahui oleh setiap pebisnis muslim terutama pada anak muda generasi sekarang.

2. Faktor Organisasional

Faktor kedua, yang mempengaruhi perilaku etika dalam berbisnis seseorang, yaitu faktor organisasional. Pada faktor ini lebih menekankan pada lingkungan atau organisasi di mana ia hidup.³⁰ Berdasarkan hasil wawancara yang didapatkan oleh Peneliti, rata-rata pemain game Axie Infinity memutuskan untuk melakukan transaksi bisnis game Axie Infinity karena pengaruh aktivitas teman sebaya di lingkungan sekitar. Adanya fenomena serta isu mengenai game Axie Infinity yang menyebar di kalangan pemuda Kecamatan Bungkal membuat banyak masyarakat mulai dari kalangan remaja hingga dewasa memutuskan untuk melakukan transaksi bisnis pada game Axie Infinity. Selain pengaruh teman sebaya dan pergaulan pemain yang membuat pemain memutuskan untuk melakukan transaksi bisnis game Axie Infinity. Ada pula faktor keluarga dan saudara yang juga mempengaruhi.³¹

²⁹ Rafiq Issa Beekun, *Islamic Business Ethics* (Herdon: IIIT, 2006), 3.

³⁰ Ibid, 4.

³¹ Rafiq Issa Beekun, *Islamic Business Ethics*, 5.

Berdasarkan hasil wawancara, beberapa pemain game Axie Infinity juga didukung oleh keluarga juga saudara sehingga bisa melakukan transaksi bisnis tersebut.

3. Faktor Pribadi dan Situasi Kondisi Tertentu

Faktor ketiga, yang mempengaruhi perilaku etika dalam berbisnis seseorang, yaitu faktor pribadi dan situasi kondisi tertentu. Pada faktor ini lebih menekankan pada pengalaman batin seseorang yang juga merupakan faktor bagi terbentuknya perilaku etik bagi seseorang. Selain itu, situasi kondisi tertentu seperti latar belakang ekonomi keluarga terutama kelas menengah ke bawah, secara psikologi juga bisa menyebabkan seseorang melakukan sesuatu hal tidak sesuai dengan etika.³² Berdasarkan pada hasil wawancara yang telah dilakukan oleh Peneliti, pemain game Axie Infinity melakukan transaksi bisnis memang atas dasar kemauannya sendiri tanpa paksaan dari siapapun. Pemain Game Axie Infinity memiliki latar belakang sosial dan ekonomi yang berbeda-beda. Begitupun pola perilaku mereka dalam hal transaksi bisnis dalam game Axie Infinity tersebut. Sehingga situasi kondisi seperti latar belakang ekonomi sosial pemain sangat mempengaruhi pemain dalam melakukan transaksi bisnis game Axie Infinity.

Beberapa pemain game Axie Infinity memiliki latar belakang pekerjaan dan penghasilan yang kecil sehingga memutuskan untuk bertransaksi demi mendapatkan penghasilan dari game yang terbilang lebih menjanjikan. Dengan begitu, pemain game Axie Infinity lebih memilih untuk memutuskan bertransaksi tanpa memikirkan resiko kerugian yang bisa didapatkan oleh pemain game Axie Infinity. Sehingga dalam hal ini perilaku etika belum terbentuk juga dipengaruhi oleh faktor pribadi, khususnya pada faktor situasi kondisi tertentu seperti keadaan ekonomi dan latar belakang masing-masing pemain game Axie Infinity.

Secara umum, faktor-faktor di atas secara bersamaan mempengaruhi transaksi bisnis dalam game Axie Infinity yang dilakukan oleh komunitas Axie Family. Pemain game Axie Infinity memutuskan untuk melakukan transaksi bisnis game Axie Infinity secara sadar untuk mendapatkan penghasilan dari

³² Ibid, 6.

permainan game Axie Infinity. Mereka memutuskan untuk berbisnis demi mendapatkan keuntungan dengan cepat dan banyak dalam satu waktu. Padahal jika dilihat dari pernyataan para pemain game, untuk bermain game tersebut memerlukan modal yang tidak sedikit dan juga penghasilam yang didapatkan juga tidak menentu. Pemain juga banyak yang dipengaruhi oleh kelompok organisasional yaitu ikut-ikutan trend agar tidak ketinggalan oleh temannya.³³

C. Analisis Dampak Transaksi Bisnis Game Axie Infinity Ditinjau dari Etika Bisnis Islam terhadap Sosial Ekonomi Pemain Game di Kecamatan Bungkal

Dampak perkembangan teknologi di antaranya adalah perkembangan jaringan internet. Dengan adanya perkembangan internet berkembanglah teknologi salah perbuatan satunya adalah munculnya game online dan disertai dengan transaksi bisnis di dalamnya. Dampak adalah suatu akibat yang ditimbulkan oleh tindakan atau. Adapun dampak dari transaksi bisnis pada game Axie Infinity ini antara lain sebagai berikut:³⁴

1. Dampak pada Aspek Ekonomi

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dipaparkan diatas, terdapat dampak pada aspek ekonomi yang ditimbulkan dari transaksi bisnis game Axie Infinity pada pemain game Axie Infinity. Dampak tersebut ada dampak positif dan juga negatif. Adapun dampak positif pada aspek ekonomi dari adanya transaksi bisnis game Axie Infinity antara lain meningkatkan penghasilan pemain yang notabene awalnya memang memiliki pekerjaan serabutan. Akan tetapi, penghasilan yang didapatkan oleh pemain juga tidaklah menentu sehingga terbentuk pula dampak negatif yang bisa terjadi pada pemain. Dengan penghasilan yang tidak menentu dan modal yang dikeluarkan juga banyak bisa beresiko kerugian yang diakibatkan oleh turunnya harga token SLP pada game Axie Infinity.

Setiap bisnis memang memiliki resikonya masing-masing. Akan tetapi seorang pengusaha harus mampu mengenali resiko tersebut dan memahaminya agar tidak sampai mengalami kerugian. Bisnis haruslah

³³ Roni, (Anggota Komunitas Axie Family), Wawancara, Ponorogo, 6 Februari 2022.

³⁴ Ayu Rini, *Menanggulangi Kecanduan Game Online Pada Anak* (Jakarta: Pustaka Mina, 2011), 32.

diniatkan ibadah dan semata untuk memenuhi kebutuhan hidup di dunia. Pengusaha muslim harus mengetahui bisnis manakah yang memang sesuai dengan syariat dan mendatangkan manfaat di dunia maupun di akhirat nantinya. Transaksi bisnis game Axie Infinity memanglah bisa mendatangkan penghasilan untuk pemainnya akan tetapi jika dilihat dari sisi kebermanfaatannya kurang dan cenderung merugikan pemainnya. Sehingga dalam hal ini, pemain seharusnya lebih memperhatikan lagi bisnis yang sedang dijalaninya.

Dalam transaksi bisnis game Axie Infinity ini dapat dikatakan memang cenderung spekulatif sehingga penghasilan yang didapatkan juga tidak jelas dan tidak menentu. Dengan modal yang dikeluarkan pemain yang juga tidak sedikit dan hasil yang didapatkan belum jelas maka dapat dikatakan bahwa transaksi bisnis ini hanya memberikan keuntungan kamufase dan menjadi sebuah bisnis yang memang tidak produktif. Dalam game ini tidak ada hasil atau output yang nyata dan juga tidak memiliki *value addict*. Dalam hal ini, Peneliti juga menemukan fakta bahwa terdapat perbedaan perilaku ekonomi pada pemain game Axie Infinity, dimana beberapa mereka sadar jika dirugikan akan bisnis ini namun kebanyakan mereka hanya pasrah dan tidak ada complain pada ketua komunitas. Dalam hal ini seolah mereka sudah memiliki kesepakatan bahwa resiko memang ditanggung oleh masing-masing pemain game Axie Infinity.

2. Dampak pada Aspek Sosial

Sama halnya dengan poin di atas, bahwa transaksi bisnis pada game Axie Infinity juga memiliki dampak pada Aspek Sosial, yaitu dampak yang positif maupun dampak negatif. Adapun dampak positif dari aspek sosial, meliputi terjalinnya kerjasama dan keakraban antar pemain melalui komunitas Axie Family. Dalam komunitas juga terdapat aksi nyata berupa bakti sosial untuk masyarakat sekitar yang membutuhkan sehingga sebagian penghasilan pemain disisihkan untuk membantu warga sekitar. Selain dampak positif, terdapat dampak negatif pada aspek sosial antara lain kurangnya komunikasi pemain di lingkungan keluarga. Dalam komunitas

memang terjalin interaksi sosial, namun komunikasi yang terbentuk sangat pasif karena antar pemain hanya fokus pada smartphone masing-masing.

Dampak sosial merupakan pengaruh sosial yang terjadi setelah adanya suatu peristiwa dan merupakan perubahan yang terjadi pada hubungan atau interaksi antar individu.³⁵ Transaksi bisnis yang terjadi pada komunitas Axie Family memanglah berdampak pada perubahan sosial para pemain. Dalam hal ini, dalam komunitas Axie Family tidak terdapat perubahan berbentuk disosiatif dan lebih mengarah kearah asosiatif. Sehingga tidak terjadi perselisihan dan persaingan yang bisa berakibat buruk. Dengan adanya komunitas Axie Family ini lebih merekatkan tali persaudaraan antar warga di Kecamatan Bungkal khususnya pada para pemain game Axie Infinity. Akan tetapi perlu juga meningkatkan interaksi di lingkungan keluarga agar terbentuk komunikasi dengan baik.

Dalam transaksi bisnis game Axie Infinity, aktifitas utama para pemain untuk dapat menghasilkan uang ialah dengan bermain game Axie Infinity secara intens. Selain berdampak pada aktivitas bisnisnya, transaksi bisnis ini juga mengakibatkan dampak dari permainan game itu sendiri, dampak tersebut diantaranya sebagai berikut:

1. Dari segi jasmani

Berdasarkan hasil wawancara pada poin sebelumnya, terlihat bahwa dengan bermain game Axie Infinity bisa melatih pemain dalam meningkatkan kompetensi bahasa asing. Jika terus memainkan maka akan meningkatkan skill dalam berbahasa asing terutama Bahasa Inggris. Selain itu, kemampuan teknologi para pemain Game Axie Infinity juga dapat diasah dengan baik. Namun, perlu diketahui bahwa permainan game Axie Infinity juga dapat mengganggu kesehatan jasmani pemain. Pemain yang terus menerus bermain game ini memiliki daya tahan tubuh yang lemah akibat kurangnya aktivitas fisik, sering terpapar pancaran radiasi dari layar monitor bisa menyebabkan kerusakan pada mata, pemain juga mengaku sering terlambat makan dan memicu timbulnya penyakit maag, dan untuk

³⁵ Hamdi Agustin, *Studi Kelayakan Bisnis* (Depok: PT RajaGrafindo Persada, 2017), 21.

dapat mencapai target maka pemain juga sering tidur larut malam hingga begadang setiap malam.

2. Dari segi Psikologi

Transaksi bisnis pada game Axie Infinity juga berdampak pada segi Psikologi. Permainan game Axie Infinity ini dapat merusak perkembangan mental seseorang khususnya pada pemain game. Banyak adegan di game online yang mengajarkan untuk melakukan tindakan kriminal dan juga kekerasan seperti, perkelahian, perselisihan, pengerusakan, dan sebagainya. Berdasarkan hasil wawancara, dalam permainan game Axie Infinity terdapat pola permainan yang memang melawan satu sama lain. Secara tidak langsung telah mempengaruhi alam bawah sadar seseorang seperti emosional, memaki, mengucapkan kata-kata kotor, berbicara tidak sopan, mudah marah dan sebagainya. Berdasarkan pengamatan Peneliti, pemain game Axie Infinity terlihat mengumpat dan memaki pada saat gagal mendapatkan token SLP atau pada saat kalah permainan. Hal tersebutlah yang dapat merusak perkembangan mental seorang pemain.

3. Dari segi waktu

Berdasarkan hasil wawancara diatas, transaksi bisnis pada permainan game Axie Infinity ini menarik para pemain untuk duduk di depan layar selama berjam-jam. Hal ini dilakukan demi kejar target agar bisa memperoleh token SLP sebanyak-banyaknya sehingga penghasilan yang di dapatkan juga bisa berlipat. Setiap kali menuntaskan level, mereka melanjutkan ke level yang berikutnya untuk terus mengumpulkan token SLP. Akibatnya pemain akan sulit untuk meninggalkan permainannya untuk melakukan aktivitas wajibnya. Hal ini akan berpengaruh pada tugas-tugas yang harus di selesaikan, seperti belajar, dan kegiatan bersosialisasi dengan anggota keluarga menjadi terlupakan. Dalam Islam, pekerjaan yang kurang bermanfaat dan menimbulkan kemudharatan haruslah dihindari. Islam menganjurkan umatnya untuk terus melakukan hal produktif serta bermanfaat baik bagi dirinya maupun orang lain.

4. Dari segi keuangan (pemborosan)

Berdasarkan hasil wawancara, ditemukan bahwa untuk bermain game Axie Infinity haruslah memiliki modal yang cukup untuk membeli Axies. Pembelian Axies ini menyebabkan seorang pemain harus membutuhkan biaya, dan juga mereka harus membeli paket internet supaya tetap bisa bermain game online. Sehingga jika seseorang sudah kecanduan dengan game tidak menutup kemungkinan akan menghabiskan uangnya hanya untuk membeli Axies yang ada dalam game Axie Infinity. Bermain game Axie Infinity memanglah dapat mendatangkan keuntungan bagi pemain, namun keuntungan yang didapat belum tentu sebanding dengan modal yang telah dikeluarkan oleh setiap pemain. Oleh karena itu, dampak negatif yang dapat ditimbulkan dari game online ini adalah mengakibatkan pemborosan dan juga kerugian pada pemain.

Pemain game Axie Infinity yang tergabung dalam Komunitas Axie Family seharusnya melakukan transaksi bisnis juga harus mempertimbangkan dampak yang bisa diakibatkan oleh bisnis tersebut. Dengan begitu, mereka dapat menghindarkan diri dari kerugian dari game Axie Infinity. Hal ini merupakan kondisi yang kurang baik bagi sosial ekonomi para pemain game Axie Infinity mereka sehingga perlu adanya pengaturan ulang keuangan. Bisnis-bisnis yang memang tidak bermanfaat sebaiknya dikesampingkan terlebih dahulu agar terhindar dari kemudharatan dan kerugian.

KESIMPULAN

Adapun kesimpulan dari hasil penelitian terkait transaksi bisnis game Axie Infinity ditinjau dari etika bisnis Islam adalah praktik transaksi bisnis pada game Axie Infinity dilakukan dengan dua cara, yaitu melalui *marketplace* Axie Infinity dan melalui perantara ketua komunitas Axie Family. Pada transaksi melalui *marketplace* Axie Infinity seluruh proses transaksi berjalan melalui sistem pada game sehingga tidak diketahui secara rinci bagaimana sistem tersebut berjalan hingga bisa menghasilkan uang. Transaksi bisa dikatakan spekulatif dan tidak jelas. Pada transaksi kedua, ketua komunitas Axie Family melakukan diskriminasi harga terkait dengan pembuatan

akun. Transaksinya juga tidak transparan. Sehingga kedua transaksi tersebut bertentangan dengan prinsip atau aksioma etika bisnis Islam, yakni tidak sesuai dengan prinsip tauhid, keseimbangan atau keadilan, kehendak bebas, dan tanggungjawab.

Faktor-faktor yang mempengaruhi transaksi bisnis game Axie Infinity yang dilakukan pemain pada Komunitas Axie Family antara lain dipengaruhi oleh faktor interpretasi terhadap hukum karena hampir semua pemain tidak mengetahui akan hukum Islam terkait dengan transaksi, faktor organisasional karena dipengaruhi oleh teman-teman sebaya dan lingkungan untuk ikut bertransaksi, dan faktor individu atau situasi kondisi tertentu seperti faktor latar belakang keuangan keluarga. Ketiga faktor tersebut secara bersama-sama mempengaruhi praktik transaksi bisnis game Axie Infinity. Permainan game Axie Infinity yang terus dilakukan oleh pemain memiliki dampak bagi para pemain game. Dampak dapat berupa dampak pada aspek ekonomi, sosial, dampak pada segi kesehatan jasmani, segi psikologi, segi waktu, dan segi keuangan. Secara umum, bisnis tersebut memang berdampak pada penambahan penghasilan pemain, namun penghasilan yang didapat tidak menentu dan beresiko pada kerugian pemain. Pada transaksi bisnis game Axie Infinity ini hanya memberikan keuntungan kamufase dan menjadi sebuah bisnis yang memang tidak produktif. Dalam game ini tidak ada hasil atau output yang nyata dan juga tidak memiliki *value addict*.

REFERENSI

- Agustin, Hamdi. *Studi Kelayakan Bisnis Syariah*. Depok: PT RajaGrafindo Persada. 2017.
- Al-Arif, M. Nur Rianto. *Dasar-Dasar Ekonomi Islam*. Solo: PT. Era Adicitra Indonesiam, 2011.
- Alma, Buchari dan Priansa, Donni Juni. *Manajemen Bisnis Syariah*. Bandung: Alfabeta. 2009).
- Azizah, Andi Siti Nur dan Irfan. "Fenomena Cryptocurrency Dalam Perspektif Hukum Islam". *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Perbandingan Mazhab*. Vol. 1 No. 1 (2020): 62.
- Badroen, Faisal. *Etika Bisnis Dalam Islam*. Jakarta: Prenada Media Group. 2006.
- Bima. (Anggota Komunitas Axie Family). Wawancara. Ponorogo, 11 Januari 2023.
- Dimas. (Anggota Komunitas Axie Family). Wawancara. Ponorogo, 8 Januari 2023.

- Dwi. (Ketua Komunitas Axie Family). Wawancara. Ponorogo, 12 Januari 2023.
- Edi. (Anggota Komunitas Axie Family). Wawancara. Ponorogo, 28 Januari 2023.
- Gede, Dewa dan Arsana, Putra. "Tranformasi Budaya dalam Permainan Tradisional Menuju Game Online". 15 (2016): 41-45.
- Hendra, Joni., Wahid, Abdul., dan Riadi, Haris. *Etika Bisnis Islam*. Bandung: Manggu Makmur Tanjung Lestari. 2018.
- Kasdi, Abdurrahman. "Tafsir Ayat-Ayat Konsumsi dan Implikasinya terhadap Pengembangan Ekonomi Islam," *Equilibrium* 1 No. 1 (2013): 20.
- Naqvi, Syed Nawab Haider. *Menggagas Ilmu Ekonomi Islam*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. 2003.
- Reza. (Anggota Komunitas Axie Family). Wawancara. Ponorogo, 18 Februari 2023.
- Rina. (Anggota Komunitas Axie Family). Wawancara. Ponorogo, 12 Februari 2023.
- Rini, Ayu. *Menanggulangi Kecanduan Game Online Pada Anak*. Jakarta: Pustaka Mina. 2011.
- Rini, Ayu. *Menanggulangi Kecanduan Game Online Pada Anak*. Jakarta: Pustaka Mina. 2011.
- Rivai, Veithzal. dkk.,. *Islamic Business and Economic Ethic*. Jakarta: PT Bumi Aksara. 2012.
- Roni. (Anggota Komunitas Axie Family). Wawancara. Ponorogo, 9 Februari 2023.
- Sakirah, Ahyani. *Pengantar Bisnis Islam*. Bandung: CV. Widina Media Utama. 2021.
- Yudiwinata, Hikmah Prisia dan Handoyo, Pambudi. "Permainan Tradisional dalam Budaya dan Perkembangan Anak". *Paradigma*. Vol. 02 No. 03 (2014): 70.
- Yunanto, Muhammad Ismail. *Menggagas Bisnis Islami*. Jakarta: Gema Insani. 2002

