

**ANALISIS JUAL BELI DENGAN SISTEM *GAME OF CHANCE*  
(GACHA) PADA *GAME ONLINE* DITINJAU MENURUT  
PERSPEKTIF FIKIH MUAMALAH  
(Suatu Penelitian pada Fitur *Shop Game Online*)**

**SKRIPSI**



Diajukan Oleh:

**MUHAMMAD RADHI AULIA**

**NIM: 180102130**

Mahasiswa Fakultas Syari'ah dan Hukum  
Prodi Hukum Ekonomi Syariah

**FAKULTAS SYARI'AH DAN HUKUM  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY  
DARUSSALAM-BANDA ACEH  
2023 M/1444 H**

**ANALISIS JUAL BELI DENGAN SISTEM *GAME OF CHANCE* (GACHA) PADA *GAME ONLINE* DITINJAU MENURUT PERSPEKTIF FIKIH MUAMALAH  
(Suatu Penelitian pada Fitur *Shop Game Online*)**

**SKRIPSI**

Diajukan Kepada Fakultas Syari'ah dan Hukum  
Universitas Islam Negeri (UIN) Ar-Raniry Banda Aceh  
Sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S1)  
dalam Ilmu Hukum Ekonomi Syari'ah


Oleh:

**MUHAMMAD RADHI AULIA**

Mahasiswa Fakultas Syari'ah dan Hukum  
Program Studi Hukum Ekonomi Syariah  
NIM: 180102130

Disetujui untuk dimunaqasyahkan oleh:

Pembimbing I

  
**Bukhari Ali, S.Ag., M.A**  
NIP.197706052006041004

Pembimbing II

  
**Riza Afrian Mustaqim, M.H**  
NIP.199310142019031013

**ANALISIS JUAL BELI DENGAN SISTEM *GAME OF CHANCE* (GACHA) PADA *GAME ONLINE* DITINJAU MENURUT PERSPEKTIF FIKIH MUAMALAH  
(Suatu Penelitian pada Fitur *Shop Game Online*)**

**SKRIPSI**

Telah Diuji oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi  
Fakultas Syari'ah dan Hukum UIN Ar-Raniry  
dan Dinyatakan Lulus Serta Diterima  
Sebagai Salah Satu Beban Studi  
Program Sarjana (S-1)  
Dalam Ilmu Hukum  
Ekonomi Syariah

Pada Hari/Tanggal: Selasa, 11 April 2023 M  
20 Ramadhan 1444 H

di Darussalam, Banda Aceh  
Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi:

Ketua

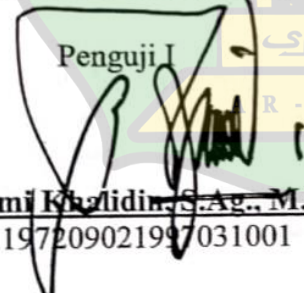
Sekretaris

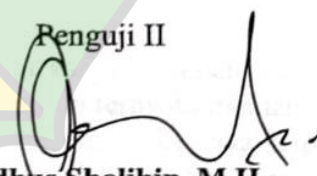
  
Bukhari Ali, S.Ag., M.A  
NIP.197706052006041004

  
Azka Amalia Jihad, S.H.I., M.E.I  
NIP.199102172018032001

Penguji I

Penguji II

  
Dr. Bismi Khalidin, S.Ag., M.Si  
NIP.197209021997031001

  
Riadhush Sholihin, M.H  
NIP.199311012019031014

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Syari'ah dan Hukum  
UIN Ar-Raniry Banda Aceh

  
Dr. Kamaruzzaman, M.Sh  
NIP.197809172009121006



## LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Muhammad Radhi Aulia  
NIM : 180102130  
Jurusan : Hukum Ekonomi Syari'ah  
Fakultas : Syari'ah dan Hukum

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

1. *Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggung jawabkan.*
2. *Tidak melakukan plagiasi terhadap naskahkarya orang lain.*
3. *Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya.*
4. *Tidak melakukan pemanipulasian dan pemalsuan data.*
5. *Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karya ini.*

Bila di kemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya,dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggung jawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap untuk di cabut gelar akademik saya atau diberikan sanksi lain berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Syariah dan Hukum UIN Ar- Raniry.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Banda Aceh, 16 Maret 2023

Yang menyatakan,



*Muhammad Radhi Aulia*  
Muhammad Radhi Aulia

## ABSTRAK

Nama: : Muhammad Radhi Aulia  
Nim : 180102130  
Fakultas/Prodi : Syariah dan Hukum/ Hukum Ekonomi Syariah  
Judul Skripsi : Analisis Jual Beli dengan Sistem *Game of Chance* (Gacha) pada *Game Online* Ditinjau Menurut Perspektif Fikih Muamalah  
Munaqasyah : 11 April 2023  
Tebal Skripsi : 61 Halaman  
Pembimbing I : Bukhari Ali, S.Ag., M.A  
Pembimbing II : Riza Afrian Mustaqim, M.H  
Kata Kunci : Gacha, *Game*, *Online*

*Game online* merupakan sebuah gaya hidup baru yang masuk ke setiap kalangan, baik itu anak-anak, remaja, bahkan orang dewasa. Pada *game online* terdapat transaksi jual beli, namun perlu diingat bahwa jual beli melalui media elektronik tentu memberikan banyak resiko dan ketidakjelasan. Salah satu jual beli dalam *game online* yang banyak ditemukan saat ini adalah jual beli dengan sistem Gacha. Gacha merupakan transaksi jual beli antara pembeli dengan penjual dengan cara pembeli memberikan uang kemudian penjual memberikan kesempatan kepada pembeli untuk memutar lotre dan mendapatkan barang atau hadiah sesuai dengan keberuntungan pembeli. Skripsi ini bertujuan untuk meneliti bagaimana mekanisme jual beli dengan sistem Gacha pada *game online*? Dan bagaimana tinjauan fikih muamalah terhadap transaksi jual beli dengan sistem Gacha pada *game online*? Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif yang bersifat deskriptif analisis, teknik pengumpulan data berupa data lapangan dari hasil wawancara dengan *Player*/konsumen dan data kepustakaan dari buku, jurnal, makalah terkait dengan sistem Gacha pada *game online*. Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa mekanisme jual beli dengan sistem gacha pada *game online* dimulai ketika pemain sebagai pembeli melakukan *top-up diamond* (alat tukar dalam *game*) kepada *merchant top-up* sebagai penjual, kemudian *diamond* yang diperoleh ditukar ke tiket gacha pada *game online*, dalam prosesnya pembeli tidak dijamin akan mendapatkan barang yang diinginkan, melainkan pembeli diberi barang berdasarkan persentase yang sesuai dengan peraturan tertulis dalam *game online*. Dalam perspektif fikih muamalah, jual beli dengan sistem gacha pada *game online* tidak diperbolehkan karena salah satu rukun dan syarat jual beli tidak terpenuhi yaitu barang yang diperoleh tidak sesuai dengan apa yang diinginkan, sehingga jual beli tersebut mengandung unsur *gharar* yang tidak diperbolehkan dalam Islam dan tidak sah dalam fikih muamalah.

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kehadiran Allah Swt. yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis telah dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan judul **Analisis Jual Beli dengan Sistem *Game of Chance (Gacha)* pada *Game Online* Ditinjau Menurut Perspektif Fikih Muamalah**. Tidak lupa pula shalawat dan salam penulis sanjungkan kepada Nabi besar Muhammad Saw beserta keluarga dan sahabat beliau yang telah membimbing kita ke alam yang penuh ilmu pengetahuan ini. Skripsi ini ditulis untuk menyelesaikan tugas akhir yang merupakan salah satu syarat dalam rangka menyelesaikan studi sekaligus untuk memperoleh gelar sarjana (S1) pada Fakultas Syariah dan Hukum UIN Ar-Raniry, Darussalam Banda Aceh.

Dalam penulisan karya ilmiah ini, telah banyak pihak yang membantu penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Pada kesempatan ini, dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan terima kasih banyak kepada:

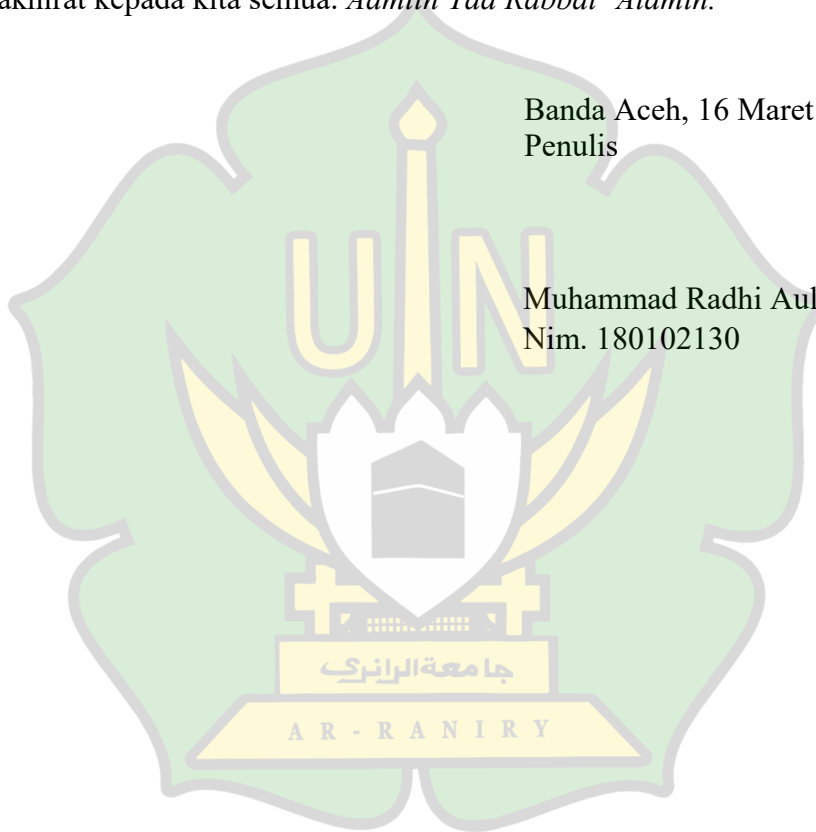
1. Bapak Bukhari Ali, S.Ag., M.A selaku Pembimbing I, dan Bapak Riza Afrian Mustaqim, M.H selaku Pembimbing II yang telah banyak membantu dan memberikan bimbingan, bantuan, nasihat, saran, arahan dan waktu kepada penulis sehingga Skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
2. Bapak Prof. Dr. Mujiburrahman, M.Ag selaku Rektor Universitas Islam Negeri Ar-Raniry.
3. Bapak Dr. Kamaruzzaman, M.Sh selaku Dekan Fakultas Syariah dan Hukum, beserta jajarannya.
4. Bapak Dr. Iur. Chairul Fahmi, M.A selaku ketua prodi Hukum Ekonomi Syariah beserta seluruh staf dan jajarannya.
5. Teristimewa penulis ucapkan terimakasih yang tidak terhingga untuk kedua orangtua tercinta, Ayahanda dan Ibunda penulis yang senantiasa mendidik dan mendoakan penulis sejak kecil dengan penuh kesabaran.

6. Para sahabat dan teman-teman Hukum Ekonomi Syariah angkatan 2018 yang telah memberikan doa, saran dan dukungan kepada penulis.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran para pihak agar penulis dapat memperbaiki kekurangan yang ada pada Skripsi ini. *Akhirulkalam* semoga Allah Swt membalas kebaikan para pihak, serta memberikan nikmat dan keberkahan dunia akhirat kepada kita semua. *Aamiin Yaa Rabbal 'Alamin*.

Banda Aceh, 16 Maret 2023  
Penulis

Muhammad Radhi Aulia  
Nim. 180102130



# PEDOMAN TRANSLITERASI

Keputusan Bersama Menteri Agama dan Menteri P dan K  
Nomor: 158 Tahun 1987 – Nomor: 0543b/U/1987

## 1. Konsonan

Fonem konsonan bahasa Arab yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan huruf dan sebagian dilambangkan dengan tanda, dan sebagian lagi dengan huruf dan tanda sekaligus.

Di bawah ini daftar huruf Arab itu dan transliterasinya dengan huruf Latin.

| Huruf Arab | Nama | Huruf Latin        | Nama                       | Huruf Arab | Nama | Huruf Latin | Nama                        |
|------------|------|--------------------|----------------------------|------------|------|-------------|-----------------------------|
| ا          | Alīf | tidak dilambangkan | tidak dilambangkan         | ط          | ṭā'  | Ṭ           | te (dengan titik di bawah)  |
| ب          | Bā'  | B                  | Be                         | ظ          | za   | z           | zet (dengan titik di bawah) |
| آ          | Tā'  | T                  | Te                         | ع          | 'ain | '           | koma terbalik (di atas)     |
| ج          | Śa'  | Ś                  | es (dengan titik di atas)  | غ          | Gain | G           | Ge                          |
| ح          | Jīm  | J                  | Je                         | ف          | Fā'  | F           | Ef                          |
| ح          | Hā'  | ḥ                  | ha (dengan titik di bawah) | ق          | Qāf  | Q           | Ki                          |
| خ          | Khā' | Kh                 | ka dan ha                  | ك          | Kāf  | K           | Ka                          |



|   |      |    |                            |   |            |   |          |
|---|------|----|----------------------------|---|------------|---|----------|
| د | Dāl  | D  | De                         | ل | Lām        | L | El       |
| ذ | Ẓal  | Ẓ  | zet (dengan titik di atas) | م | Mīm        | M | Em       |
| ر | Rā'  | R  | Er                         | ن | Nūn        | N | En       |
| ز | Zai  | Z  | Zet                        | و | Wau        | W | We       |
| س | Sīn  | S  | Es                         | ه | Hā'        | H | Ha       |
| ي | Syīn | Sy | es dan ya                  | ء | Hamza<br>h | ' | Apostrof |
| ص | Ṣād  | Ṣ  | es (dengan titik di bawah) | ي | Yā'        | Y | Ye       |
| ظ | Ḍad  | Ḍ  | de (dengan titik di bawah) |   |            |   |          |

## 2. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri dari vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong.

### 1) Vokal tunggal

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harkat, transliterasinya sebagai berikut:

| Tanda | Nama          | Huruf Latin | Nama |
|-------|---------------|-------------|------|
| ◌َ    | <i>fathah</i> | A           | A    |
| ◌ِ    | <i>Kasrah</i> | I           | I    |
| ◌ُ    | <i>dammah</i> | U           | U    |

## 2) Vokal rangkap

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harkat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

| Tanda  | Nama huruf            | Gabungan huruf | Nama    |
|--------|-----------------------|----------------|---------|
| ...يَٓ | <i>fathah dan yā'</i> | Ai             | a dan i |
| ...وُٓ | <i>fathah dan wāu</i> | Au             | a dan u |

Contoh:

كَتَبَ -*kataba*

فَعَلَ -*fa'ala*

ذُكِرَ -*zukira*

يَذْهَبُ -*yazhabu*

سُئِلَ -*su'ila*

كَيْفَ -*kaifa*

هَوَّلَ -*haulā*

## 3. Maddah

*Maddah* atau vokal panjang yang lambangnya berupa harkat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

| Harakat dan Huruf | Nama                             | Huruf dan Tanda | Nama                |
|-------------------|----------------------------------|-----------------|---------------------|
| ...اَ...يَٓ       | <i>fathah dan alif' atau yā'</i> | Ā               | a dan garis di atas |
| ...يِ             | <i>kasrah dan yā'</i>            | ī               | i dan garis di atas |
| ...وُٓ            | <i>dammah dan wāu</i>            | ū               | u dan garis di atas |

Contoh:

قَالَ -qāla  
رَمَى -ramā  
قِيلَ -qīla  
يَقُولُ -yaqūlu

#### 4. *Tā' marbūṭah*

Transliterasi untuk *tā' marbūṭah* ada dua:

1) *Tā' marbūṭah* hidup

*tā' marbūṭah* yang hidup atau mendapat harakat *fathah*, *kasrah*, dan *dammah*, transliterasinya adalah 't'.

2) *Tā' marbūṭah* mati

*tā' marbūṭah* yang mati atau mendapat harakat yang sukun, transliterasinya adalah 'h'.

3) Kalau dengan kata yang terakhir adalah *tā' marbūṭah* itu ditransliterasikan dengan ha (h).

Contoh:

رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ - *raud'ah al-atfāl*  
الْمَدِينَةُ الْمُنَوَّرَةُ - *al-Madīnah al-Munawwarah*  
طَلْحَةُ - *ṭalḥah*

#### 5. *Syaddah (Tasydīd)*

*Syaddah* atau *tasydīd* yang dalam tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda, tanda *Syaddah* atau *tasydīd*, dalam transliterasi ini tanda *syaddah* tersebut dilambangkan dengan huruf, yaitu huruf yang sama dengan huruf yang diberi tanda *syaddah* itu.

Contoh:

|          |                   |
|----------|-------------------|
| رَبَّنَا | - <i>rabbānā</i>  |
| نَزَّلَ  | - <i>nazzala</i>  |
| الْبِرِّ | - <i>al-birr</i>  |
| الْحَجِّ | - <i>al-ḥajj</i>  |
| نُعِمِّ  | - <i>nu‘ ‘ima</i> |

## 6. Kata sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, yaitu ( ال ), namun dalam transliterasi ini kata sandang itu dibedakan atas kata sandang yang diikuti oleh huruf *syamsiyyah* dan kata sandang yang diikuti huruf *qamariyyah*.

- 1) Kata sandang yang diikuti oleh huruf *syamsiyyah*

Kata sandang yang diikuti oleh huruf *syamsiyyah* ditransliterasikan sesuai dengan bunyinya, yaitu huruf /I/ diganti dengan huruf yang sama dengan huruf yang langsung mengikuti kata sandang itu.

- 2) Kata sandang yang diikuti oleh huruf *qamariyyah*

Kata sandang yang diikuti oleh huruf *qamariyyah* ditransliterasikan sesuai aturan yang digariskan di depan dan sesuai dengan bunyinya. Baik diikuti huruf *syamsiyyah* maupun huruf *qamariyyah*, kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikuti dan dihubungkan dengan tanda sempang.

Contoh:

|              |                       |
|--------------|-----------------------|
| الرَّجُلِ    | - <i>ar-rajulu</i>    |
| السَّيِّدَةِ | - <i>as-sayyidatu</i> |

|            |             |
|------------|-------------|
| اسْتَمْسُ  | -asy-syamsu |
| الْقَلَمُ  | -al-qalamu  |
| الْبَدِيعُ | -al-badī'u  |
| الْحَلَالُ | -al-jalālu  |

## 7. Hamzah

Dinyatakan di depan bahwa hamzah ditransliterasikan dengan apostrof. Namun, itu hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan di akhir kata. Bila hamzah itu terletak di awal kata tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab berupa *alif*.

Contoh:

|             |              |
|-------------|--------------|
| تَأْخُذُونَ | -ta' khuzūna |
| النَّوْءُ   | -an-nau'     |
| شَيْئٌ      | -syai'un     |
| إِنَّ       | -inna        |
| أُمِرْتُ    | -umirtu      |
| أَكَلٌ      | -akala       |

## 8. Penulisan kata

Pada dasarnya setiap kata, baik fail, isim maupun harf ditulis terpisah. Hanya kata-kata tertentu yang penulisannya dengan huruf Arab sudah lazim dirangkaikan dengan kata lain karena ada huruf atau harkat yang dihilangkan maka transliterasi ini, penulisan kata tersebut dirangkaikan juga dengan kata lain yang mengikutinya.

Contoh:

|   |  |
|---|--|
| وَإِنَّ اللَّهَ هُوَ خَيْرُ الرَّازِقِينَ | -Wa inna Allāh lahuwa khair ar-rāziqīn |
| فَأَوْفُوا الْكَيْلَ وَالْمِيزَانَ        | -Fa auf al-kaila wa al-mīzān           |

إِبْرَاهِيمَ الْخَلِيلَ -*Ibrāhīm al-Khalīl*  
بِسْمِ اللَّهِ مَجْرَاهَا وَمُرْسَاَهَا -*Bismillāhi majrahā wa mursāh*  
وَلِلَّهِ عَلَى النَّاسِ حِجُّ الْبَيْتِ -*Wa lillāhi ‘ala an-nāsi hijju al-baiti*  
مَنْ اسْتَطَاعَ إِلَيْهِ سَبِيلًا -*Man istaṭā‘a ilahi sabīla*

## 9. Huruf Kapital

Meskipun dalam sistem tulisan Arab huruf kapital tidak dikenal, dalam transliterasi ini huruf tersebut digunakan juga. Penggunaan huruf kapital seperti apa yang berlaku dalam EYD, di antaranya: Huruf kapital digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri dan permulaan kalimat. Bilamana nama diri itu didahului oleh kata sandang, maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya.

Contoh:

وَمَا مُحَمَّدٌ إِلَّا رَسُولٌ -*Wa mā Muhammadun illā rasul*  
إِنَّ أَوْلَىٰ بَيْتٍ وَضِعَ لِلنَّاسِ -*Inna awwala baitin wuḍ i‘a linnāsi*  
لِلَّذِي بَكَتْهُ مَبَارَكَةٌ -*lallaẓī bibakkata mubārakkan*  
شَهْرُ رَمَضَانَ الَّذِي أُنزِلَ فِيهِ الْقُرْآنُ -*Syahru Ramadān al-laẓi unzila fīh al-Qur‘ānu*  
وَلَقَدْ رَآهُ بِالْأُفُقِ الْمُبِينِ -*Wa laqad ra‘āhu bil-ufuq al-mubīn*  
الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ -*Alhamdu lillāhi rabbi al-‘ālamīn*

Penggunaan huruf awal kapital untuk Allah hanya berlaku bila dalam tulisan Arabnya memang lengkap demikian dan kalau penulisan itu disatukan dengan kata lain sehingga ada huruf atau harkat yang dihilangkan, huruf kapital tidak dipergunakan.

Contoh:

|                                      |   |
|--------------------------------------|---|
| نَصْرُ مِنَ اللَّهِ وَفَتْحٌ قَرِيبٌ | - <i>Nasrun minallāhi wa fathun qarīb</i> |
| لِلَّهِ الْأَمْرُ جَمِيعًا           | - <i>Lillāhi al-amru jamī'an</i>          |
| وَاللَّهُ بِكُلِّ شَيْءٍ عَلِيمٌ     | - <i>Wallāha bikulli syai'in 'alīm</i>    |

## 10. Tajwid

Bagi mereka yang menginginkan kefasihan dalam bacaan, pedoman transliterasi ini merupakan bagian yang tak terpisahkan dengan Ilmu Tajwid. Karena itu peresmian pedoman transliterasi ini perlu disertai dengan pedoman tajwid.

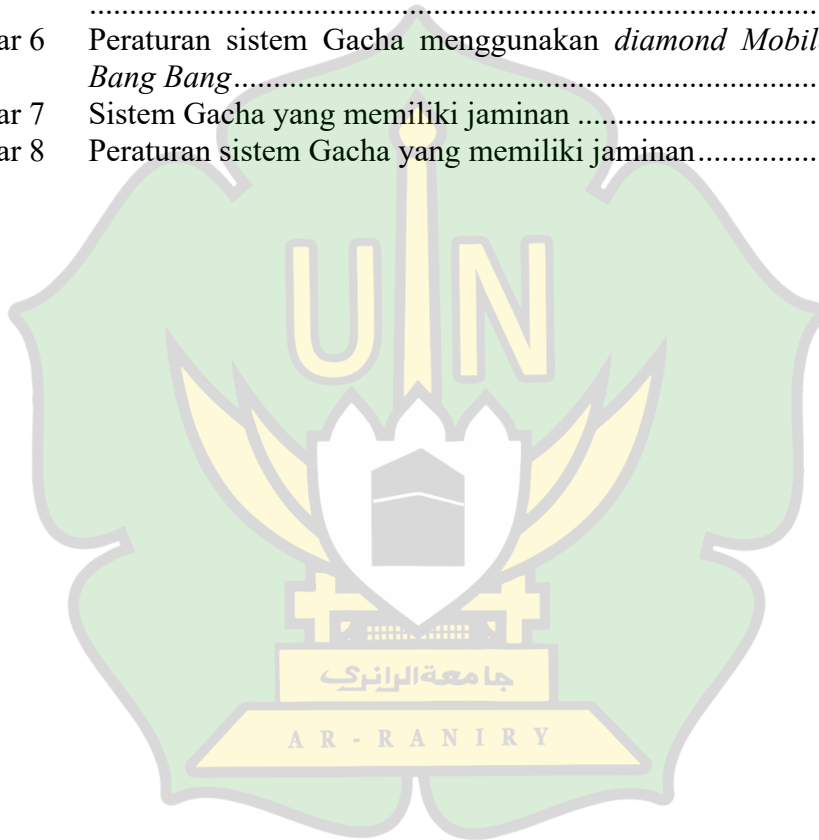
Catatan:

Modifikasi

- 1) Nama orang berkebangsaan Indonesia ditulis seperti biasa tanpa transliterasi seperti M. Syuhudi Ismail. Sedangkan nama-nama lainnya ditulis sesuai kaidah penerjemahan.  
Contoh: Şamad Ibn Sulaimān.
- 2) Nama Negara dan kota ditulis menurut ejaan Bahasa Indonesia, seperti Mesir, bukan Misr; Beirut, bukan Bayrūt; dan sebagainya.
- 3) Kata-kata yang sudah dipakai (serapan) dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia* tidak ditransliterasikan. Contoh: Tasauf, bukan Tasawuf

## DAFTAR GAMBAR

|          |   |    |
|----------|---|----|
| Gambar 1 | Tampilan pertama setelah membuka aplikasi <i>Mobile Legends Bang Bang</i> .....                           | 37 |
| Gambar 2 | Menyelesaikan tugas untuk mendapat tiket gratis Gacha .....   | 39 |
| Gambar 3 | Melakukan Gacha dengan tiket gratis yang telah diberikan oleh pihak <i>Mobile Legends Bang Bang</i> ..... | 39 |
| Gambar 4 | <i>Top-up diamond Mobile Legends Bang Bang</i> .....  | 41 |
| Gambar 5 | Sistem Gacha menggunakan <i>diamond Mobile Legends Bang Bang</i> .....                                    | 42 |
| Gambar 6 | Peraturan sistem Gacha menggunakan <i>diamond Mobile Legends Bang Bang</i> .....                          | 42 |
| Gambar 7 | Sistem Gacha yang memiliki jaminan .....  | 43 |
| Gambar 8 | Peraturan sistem Gacha yang memiliki jaminan.....   | 44 |





## DAFTAR LAMPIRAN

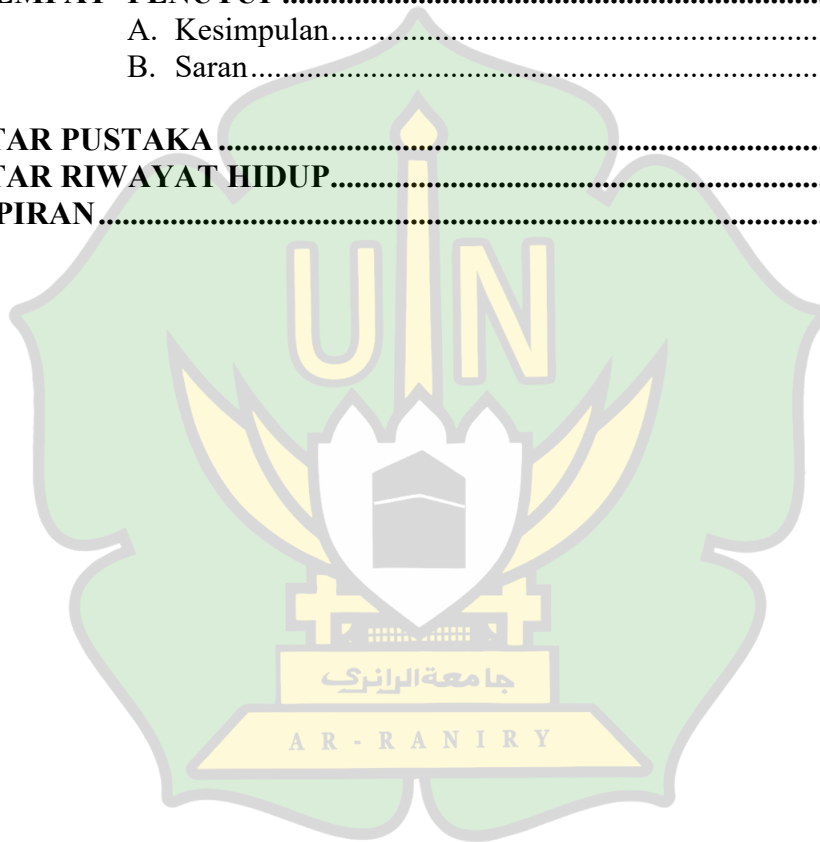
|             |                                      |    |
|-------------|--------------------------------------|----|
| Lampiran 1. | SK Penetapan Pembimbing Skripsi..... | 58 |
| Lampiran 2. | Daftar Informan.....                 | 59 |
| Lampiran 3. | Protokol Wawancara .....             | 60 |
| Lampiran 4. | Dokumentasi.....                     | 61 |



## DAFTAR ISI

|  |  |           |
|--|--|-----------|
| <b>LEMBARAN JUDUL</b>                        |  |           |
| <b>PENGESAHAN PEMBIMBING</b> .....           | <b>i</b>   |           |
| <b>PENGESAHAN SIDANG</b> .....               | <b>ii</b>  |           |
| <b>PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TULIS</b> ..... | <b>iii</b>   |           |
| <b>ABSTRAK</b> .....                         | <b>iv</b>  |           |
| <b>KATA PENGANTAR</b> .....                  | <b>v</b>   |           |
| <b>PEDOMAN TRANSLITERASI</b> .....           | <b>vii</b>   |           |
| <b>DAFTAR GAMBAR</b> .....                   | <b>xv</b>  |           |
| <b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....                 | <b>xvi</b>   |           |
| <b>DAFTAR ISI</b> .....                      | <b>xvii</b>  |           |
| <b>BAB SATU</b>                              | <b>PENDAHULUAN</b> .....                                       | <b>1</b>  |
|  | A. Latar Belakang Masalah.....                                 | 1         |
|  | B. Rumusan Masalah .....                                       | 6         |
|  | C. Tujuan Penelitian.....                                      | 6         |
|  | D. Penjelasan Istilah.....                                     | 6         |
|  | E. Kajian Pustaka.....   | 8         |
|  | F. Metode Penelitian.....                                      | 10        |
|  | 1. Pendekatan Penelitian.....                                  | 11        |
|  | 2. Jenis Penelitian .....                                      | 11        |
|  | 3. Metode Pengumpulan Data .....                               | 12        |
|  | 4. Teknik Pengumpulan Data .....                               | 13        |
|  | 5. Instrumen Pengumpulan Data .....                            | 14        |
|  | 6. Teknik Analisis Data .....                                  | 14        |
|  | 7. Langkah-langkah Analisis Data .....                         | 14        |
|  | G. Sistematika Penulisan.....                                  | 15        |
| <b>BAB DUA</b>                               | <b>JUAL BELI DENGAN SISTEM GACHA PADA <i>GAME</i></b>          |           |
|  | <b><i>ONLINE</i></b> .....                                     | <b>16</b> |
|  | A. Konsep Jual Beli.....                                       | 16        |
|  | 1. Pengertian Jual Beli.....                                   | 16        |
|  | 2. Dasar Hukum Jual Beli.....                                  | 17        |
|  | 3. Rukun dan Syarat Jual beli .....                            | 20        |
|  | B. Jual Beli dengan Sistem Gacha .....                         | 21        |
|  | C. Unsur <i>Gharar</i> .....                                   | 23        |
|  | 1. Pengertian <i>Gharar</i> .....                              | 23        |
|  | 2. Dalil Keharaman <i>Gharar</i> .....                         | 24        |
|  | 3. Bentuk-bentuk <i>Gharar</i> .....                           | 26        |
|  | 4. <i>Gharar</i> yang diperbolehkan .....                      | 29        |
|  | D. Jual Beli dalam <i>Game Online</i> Menurut Hukum Islam..... | 31        |

|                                   |   |           |
|-----------------------------------|---|-----------|
| <b>BAB TIGA</b>                   | <b>TINJAUAN FIKIH MUAMALAH TERHADAP PRAKTIK JUAL BELI DENGAN SISTEM GACHA PADA <i>GAME ONLINE</i></b> ..... | <b>34</b> |
|                                   | A. Gambaran Umum <i>Game Online</i> .....   | 34        |
|                                   | B. Mekanisme Jual Beli dengan Sistem Gacha pada <i>Game Online</i> .....                                    | 38        |
|                                   | C. Jual Beli dengan Sistem Gacha pada <i>Game Online</i> ditinjau Menurut Perspektif Fikih Muamalah .....   | 46        |
| <b>BAB EMPAT</b>                  | <b>PENUTUP</b> .....  | <b>51</b> |
|                                   | A. Kesimpulan.....  | 51        |
|                                   | B. Saran.....   | 52        |
| <b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....       |   | <b>53</b> |
| <b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP</b> ..... |   | <b>57</b> |
| <b>LAMPIRAN</b> .....             |   | <b>58</b> |



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Dalam Islam jual beli telah lama dilakukan karena jual beli merupakan kegiatan yang tidak bisa dihindari oleh seorang manusia, karena pada dasarnya manusia adalah makhluk sosial yang membutuhkan orang lain. Jual beli merupakan suatu perjanjian tukar menukar benda atau barang yang memiliki nilai secara sukarela diantara kedua belah pihak, yang satu menerima benda-benda dan pihak lain menerimanya sesuai dengan perjanjian atau peraturan yang telah dibenarkan *syara* 'dan disepakati.<sup>1</sup>

Para ulama mengelompokkan keharaman jual beli dengan cara mengurutkan sebab-sebab keharamannya, yaitu haram terkait dengan akad dan haram terkait dengan hal-hal yang di luar akad. Salah satu contoh haram terkait dengan akad adalah seperti benda najis karena objeknya tidak sesuai dengan syarat dan ketentuan dalam akad, atau riba yang telah jelas diharamkan. Adapun haram di luar akad adalah seperti jual beli saat terdengar azan dan lainnya karena melanggar perintah agama.<sup>2</sup>

Seiring perkembangan zaman, banyak terdapat bentuk-bentuk dari jual beli ini, salah satunya adalah jual beli *online*. Jual beli *online* adalah kegiatan yang dilakukan oleh penjual dan pembeli untuk melakukan transaksi terhadap suatu produk barang atau jasa yang diperdagangkan secara *online*.<sup>3</sup>

Hukum jual beli *online* merujuk pada hukum jual beli pada umumnya yaitu apabila tidak ada transaksi yang diharamkan dalam Islam maka hukumnya boleh. Semakin maju teknologi, perkembangan jual beli *online* semakin

---

<sup>1</sup> Akhmad Farroh Hasan, *Fiqh Muamalah dari Klasik hingga Kontemporer (teori dan praktik)* (Malang: UIN-Maliki Press, 2018), hlm. 30.

<sup>2</sup> Ahmad Sarwat, *Fiqh Jual-beli* (Jakarta: Rumah Fiqh Publishing, 2018), hlm. 9.

<sup>3</sup> Hafidz Muftisany, *Hukum Jual beli Online* (Karanganyar: INTERA, 2021), hlm. 7.

meningkat dan berkembang ke berbagai sektor. Salah satunya adalah di dunia permainan yang berbasis *online* atau yang disebut dengan *Game Online*.

*Game Online* adalah permainan video yang dimainkan dalam beberapa bentuk jaringan komputer, menggunakan komputer pribadi atau konsol video *game*. Jaringan ini biasanya internet atau teknologi setara.<sup>4</sup> Dalam Islam tidak dijelaskan secara terperinci mengenai *game online* ini, akan tetapi *game online* diartikan dengan permainan maka hukum memainkan *game online* ini adalah mubah selagi tidak ada unsur yang diharamkan didalamnya.

Kitab *al-Mausū'ah al-Fiqhiyah al-Kuwaitiyah* menerangkan hukum bermain *game* diklasifikasikan menjadi empat kategori antara lain yaitu mubah, sunah, makruh dan haram. Untuk kategori mubah disyaratkan bahwa permainan tersebut terhindar dari unsur merendahkan harga diri, kelalaian terhadap perintah dan kemudharatan. Dalam kategori sunah sendiri merupakan permainan yang melatih diri dan dianjurkan dalam sunah Nabi Saw seperti melatih pertahanan diri, ketangkasan dan kelincahan seperti berpedang, berkuda dan memanah dan sejenisnya, kemudian dalam kategori makruh seperti mengadu hewan, meskipun permainan tersebut tidak dilarang akan tetapi dapat menghilangkan kemuliaan yang telah Allah Swt anugerahkan kepada manusia. Sedangkan kategori terakhir adalah kategori haram, tentu saja dengan jenis permainan yang memudharatkan diri sendiri dan orang lain seperti bertaruh nasib dan Allah Swt melarangnya.<sup>5</sup>

Yūsuf Qarḍāwī juga memberikan pernyataan tentang hukum permainan (*game*). Beliau menjelaskan bahwasanya hukum asal segala sesuatu adalah mubah, dalam makna lain berarti boleh sampai ada nas yang melarangnya. Apabila ada sebab dan akibat dari permainan seperti yang telah dipaparkan di atas maka hal tersebut menjadi haram dalam status hukumnya, begitu juga dengan

---

<sup>4</sup> Krista Surbakti, "Pengaruh *Game Online* pada Remaja". *Jurnal Curere*, Vol. 1, No. 1, 2017, hlm. 30.

<sup>5</sup> Kementrian Wakaf dan Urusan Agama Kuwait, *al-Mausū'ah al-Fiqhiyah al-Kuwaitiyah*, jilid 35 (Kuwait: Dār aṣ-Ṣafwah, 1984), hlm. 268.

sebaliknya apabila mengandung manfaat seperti mengasah pola pikir dan kebugaran tubuh itu dianjurkan maka status hukumnya menjadi boleh.<sup>6</sup>

Kaidah fikih yang menerangkan bahwa suatu perkara pada asalnya adalah boleh sebelum ada dalil yang melarangnya: “Hukum asal sesuatu adalah boleh, hingga ada dalil yang menunjukkan keharamannya”. Kaidah tersebut bersumber dari hadis riwayat al-Bazzār dan Ṭabrānī, yang menerangkan bahwa segala hukum atas segala sesuatu itu adalah kehendak dari Allah Swt, dalam hadis diterangkan bahwasanya sesuatu yang telah dihalalkan Allah Swt maka sesuatu tersebut halal begitu pula dengan sebaliknya. Akan tetapi sesuatu yang didiamkan oleh-Nya maka hal tersebut dimaafkan, dengan makna lain disini, sesuatu yang hukumnya tidak diterangkan dengan jelas dalam dalil maka hal tersebut menjadi kewajiban manusia dalam mencari status hukum.<sup>7</sup>

Dalil-dalil yang diberikan tersebut menerangkan akan hukum terhadap sesuatu kegiatan yang dilakukan, karena apa-apa yang tidak diatur dalam Al-Qur’an dan sunah Nabi Saw maka hukumnya adalah mubah atau boleh dilakukan.

Dari pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa bermain *game online* pada dasarnya dibolehkan dalam Islam karena merupakan suatu bentuk dari hiburan, akan tetapi bisa berubah menjadi haram apabila dalam *game online* tersebut terdapat hal-hal yang dilarang dalam Islam seperti judi dan lain sebagainya.

Dengan berkembangnya teknologi *game online* juga semakin berkembang karena merupakan hasil dari teknologi yang semakin maju. Kemajuan yang dapat dirasakan adalah salah satunya dari segi ekonomi. Banyak orang yang memiliki keahlian dalam teknologi memanfaatkan hal ini dengan menyediakan fitur *Shop* sebagai tempat transaksi jual beli.

---

<sup>6</sup> Muhammad Yūsuf Qardāwī, *Halal dan Haram dalam Islam*, edisi revisi, terj. Mu’ammal Hamidy (Surabaya: Bina Ilmu, 2007), hlm. 362.

<sup>7</sup> Duski Ibrahim, *al-Qawā’id al-Fiqhiyyah (Kaidah-kaidah Fiqih)* (Palembang: Amanah, 2019), hlm. 60.

Transaksi jual beli yang terjadi dalam *game online* umumnya memiliki dua cara, yang pertama antara pemain dengan pemain, dan pemain dengan pembuat *game*. Transaksi antara pemain dengan pemain umumnya terjadi pada kolom *chat*, yaitu salah satu dari pemain menjual barang yang diperoleh dari *game*, dan pemain lain membeli barang tersebut. Transaksi tersebut tentunya terjadi dalam *game*, dan pembeli membelinya menggunakan mata uang dalam *game*, dan ada juga dengan mata uang asli dengan cara transfer.

Adapun transaksi antara pemain dengan pihak pembuat *game* umumnya pembuat *game* meletakkan *item* (barang) di *game* yang dapat dibeli oleh seluruh pemain. Seiring dengan banyaknya *game online* yang tersebar, semakin banyak pula saingan yang diperoleh dari setiap pembuat *game*, sehingga membuat para pembuat *game* untuk berlomba-lomba mencetuskan suatu fitur baru agar menarik perhatian para pemain. Salah satu fitur baru tersebut adalah *Game of Chance* (Gacha).

*Game of Chance* (Gacha) adalah sistem pembelian konten di dalam *game* dengan menggunakan uang dikenal dengan istilah transaksi mikro yang digunakan untuk membeli konten di dalam *game* yang berbentuk barang virtual (*in-game items*) melalui mekanisme *loot boxes*.<sup>8</sup>

Mekanisme *loot box* merupakan mekanisme yang membuat pemain yang membeli mendapatkan barang dalam *game* yang langka dan bersifat acak. Sehingga dalam hal ini mekanisme *loot box* mirip dengan mekanisme lotre yang mengandalkan keberuntungan<sup>9</sup>. Namun, dalam beberapa *game online* lainnya ada juga Gacha yang memberikan jaminan kepada pemainnya untuk mendapatkan *item* yang diinginkan dalam putaran tertentu tergantung pada peraturan Gacha dalam *game* tersebut. Seperti Gacha yang memiliki aturan dalam 10 kali putaran

---

<sup>8</sup> Amelia Yeza Pradhipta, "Mekanisme 'gacha' dan 'parasocial interaction' pemain gim seluler". *Jurnal Studi Komunikasi*, Vol. 1, No. 1, Maret 2021, hlm. 216-217.

<sup>9</sup> Nyoman Sujana, "Pengaturan Tindak Pidana Perjudian dan Pertanggungjawaban Pidana Korporasi Dalam *Micro-Transaction* Pada *Game Online*". *Jurnal Kertha Semaya*, Vol. 8, No. 9, 2020, hlm. 1469.

dijamin akan memperoleh *item* yang diinginkan tanpa menutup kemungkinan pemain memperolehnya dengan beberapa kali putaran saja.

Pada transaksi jual beli ini, terbagi menjadi dua macam transaksi seperti yang telah dijelaskan pada paragraf sebelumnya yaitu transaksi antar pemain dan transaksi antara pemain dengan sistem *game online* itu sendiri. Bentuk transaksi jual beli antar pemain tidak jauh berbeda dengan kegiatan muamalah biasa yang banyak dilakukan karena dilakukan atas kesepakatan kedua belah pihak. Disini pihak pertama menyediakan *item* yang kemudian disebut dengan produk, kemudian dijual melalui fitur *shop* seperti pada *game Growtopia*, yaitu para pemain melakukan transaksi jual beli sesamanya bukan dengan sistem pada *game* tersebut.<sup>10</sup> Kemudian jenis transaksi kedua ialah jual beli antara pemain dengan penyedia *game* itu sendiri, yaitu para pemain mengisi ulang alat tukar yang dipakai pada *game* tersebut kemudian melakukan transaksi didalamnya, setiap *game* memiliki cara sendiri untuk menarik minat pemain untuk melakukan transaksi jual beli baik melalui *event* atau lain sebagainya.

Pada transaksinya tentu saja penyelenggara menyediakan peraturan dan penjelasan pembeliannya seperti pada *Game Mobile Legends Bang Bang*<sup>11</sup> yang memberikan kepastian kepada pemain dengan jangka putaran Gacha tertentu pemain dapat memperoleh *rare item* yang diinginkan dan setiap putaran tersebut pemain akan memperoleh hadiah lainnya sebagai pengganti biaya yang dikeluarkannya, sistem ini juga serupa pada *game online* lainnya seperti *Arena of Valor*<sup>12</sup> serta *Free Fire*<sup>13</sup> dan *game online* lainnya.

---

<sup>10</sup> *Kegiatan transaksi jual beli antar pemain.* Diakses melalui situs: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.rtsoft.growtopia> pada tanggal 31 mei 2022.

<sup>11</sup> *Kegiatan transaksi jual beli antar pemain.* Diakses melalui situs: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.mobile.legends> pada tanggal 31 mei 2022.

<sup>12</sup> *Kegiatan transaksi jual beli antar pemain.* Diakses melalui situs: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.garena.game.kgid> pada tanggal 31 mei 2022.

<sup>13</sup> *Kegiatan transaksi jual beli antar pemain.* Diakses melalui situs: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.dts.freefireth> pada tanggal 31 mei 2022.



Dari pembahasan yang telah dipaparkan, maka peneliti tertarik untuk mengkaji dan menganalisis sistem jual beli dengan sistem acak yang ada pada fitur *shop game online* dalam bentuk karya tulis ilmiah berupa tulisan skripsi yang berjudul “*Analisis Jual Beli dengan Sistem Game of Chance (Gacha) pada Game Online Ditinjau Menurut Perspektif Fikih Muamalah*”.

## **B. Rumusan Masalah**

Setelah peneliti memaparkan latar belakang masalah di atas dapat ditarik beberapa pokok permasalahan yang perlu dibahas dan dikaji nantinya dalam penelitian skripsi ini, pokok permasalahan tersebut dapat dirumuskan dalam beberapa bentuk pertanyaan-pertanyaan sebagai berikut:

1. Bagaimana mekanisme jual beli dengan sistem Gacha pada *game online*?
2. Bagaimana konsep transaksi jual beli dengan sistem Gacha pada *game online* menurut perspektif fikih muamalah?

## **C. Tujuan penelitian**

Adapun tujuan yang ingin dicapai oleh peneliti dalam penelitian skripsi ini berdasarkan rumusan masalah di atas adalah:

1. Untuk mengetahui mekanisme jual beli dengan sistem Gacha pada *game online*.
2. Untuk mengetahui konsep transaksi jual beli dengan sistem Gacha pada *game online* menurut perspektif fikih muamalah.

## **D. Penjelasan Istilah**

Sebelum peneliti melakukan penelitian lebih jauh dan mendalam, maka terlebih dahulu peneliti akan menjelaskan beberapa istilah yang terdapat dalam judul penelitian ini guna untuk dapat memudahkan dalam memahami penelitian, sehingga dapat terhindar dari penafsiran yang salah dan menimbulkan kesalahpahaman pembaca dalam memahami makna dari penelitian berikut. Adapun istilah-istilah yang akan dijelaskan ialah sebagai berikut:

## 1. Analisis

Menurut kamus besar Bahasa Indonesia (KBBI) analisis merupakan penyelidikan terhadap suatu peristiwa baik itu berupa karangan, perbuatan dan lain sebagainya guna untuk mengetahui sebab-musabab pada keadaan yang sebenarnya, dalam definisi lain mengartikan bahwasanya analisis adalah penguraian suatu pokok atas berbagai bagiannya dan penelaahan bagian itu sendiri serta hubungan antar bagian untuk memperoleh pengertian yang tepat dan pemahaman arti keseluruhan.<sup>14</sup>

## 2. Jual Beli

Pengertian jual beli adalah kegiatan menukar barang dengan barang atau menukar barang dengan uang, dengan jalan melepaskan hak kepemilikan dari yang satu kepada yang lain atas dasar saling merelakan.<sup>15</sup>

## 3. Sistem

Sistem adalah suatu kumpulan atau himpunan dari suatu unsur, komponen, atau variabel yang terorganisasi, saling berinteraksi, saling tergantung satu sama lain dan terpadu.<sup>16</sup>

## 4. Gacha

Gacha adalah mekanisme yang meniru suara engkol pada mesin mainan penjual otomatis. Gacha dapat dimainkan secara gratis, namun item *game* yang sangat langka dan/atau berharga dapat dimainkan juga dapat diperoleh melalui pembelian moneter produk Gacha *online*. Berbeda dengan perjudian, pemain tidak dapat memperoleh uang nyata sebagai hadiah dalam konteks permainan. Namun, persepsi mendapatkan item langka dan spesial

---

<sup>14</sup> *Pengertian Analisis*. Diakses melalui: <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/analisis> pada tanggal 29 mei 2022.

<sup>15</sup> Ahmad Sarwat, *Fiqh Jual-beli...*, hlm. 6.

<sup>16</sup> *Konsep Dasar dan Pengertian Sistem*. Diakses melalui: <http://bpakhm.unp.ac.id> pada tanggal 27 mei 2022.

seperti senjata atau kartu yang kuat, Gacha bisa serupa dengan mendapatkan hadiah uang besar dalam perjudian.<sup>17</sup>

### 5. *Game Online*

*Game online* adalah suatu bentuk permainan yang dihubungkan melalui jaringan internet, *game* ini bisa dimainkan di perangkat komputer (PC), laptop, *handphone* serta perangkat lain sebagainya. *Game online* dapat dimainkan oleh banyak pemain melalui internet dan mempunyai berbagai macam jenis *game* mulai dari berbasis teks hingga yang berbasis grafik kompleks yang membentuk dunia virtual dan dimainkan oleh banyak pemain secara bersama-sama. Dengan bermain *game online* para *gamer* bisa beraktivitas sosial dan berinteraksi secara virtual bahkan bisa juga menciptakan suatu komunitas dalam *game* tersebut.<sup>18</sup>

### E. Kajian Pustaka

Penelitian tentang jual beli sistem Gacha belum terlalu banyak ditemukan karena mengenai sistem Gacha yang merupakan sistem hasil perkembangan teknologi yang baru ada akhir-akhir ini. Walaupun demikian untuk menghindari plagiarisme dan penelitian yang berulang-ulang, peneliti akan mengulas beberapa penelitian yang relevan dan berkesinambungan dalam lingkaran sistem Gacha, di antaranya sebagai berikut:

Pertama, skripsi yang ditulis oleh Evi Nur Azizah tentang “*Pembelian Crate Pada Permainan Player Unknown’s Battle Ground’s Dalam Perspektif Fiqh Muamalah*”. Hasil penelitian ini menguraikan dan menjelaskan bagaimana praktik pembelian *crate* pada permainan PUBG, yaitu akad dan mekanismenya

---

<sup>17</sup> Akiko Shibuya, Mizuha Teramoto & Akiyo Shoun, “*Systematic Analysis of In-game Purchases and Social Features of Mobile Social Game in Japan*”. *DiGRA Conference*, 2015, hlm. 3.

<sup>18</sup> Yusnizal Firdaus, Yulia Pebrianti, & Titi Andriyani, “Pengaruh Kecanduan *Game Online* Terhadap Perilaku Konsumtif Siswa Pengguna *Game Online*”. *Jurnal Terapan Riset Akuntansi*, Vol. 2, No. 2, 2018, hlm. 169.

dalam jual beli bukan barang sifat yang nyata dan dapat diraba dan bagaimana hukum fikih muamalahnya terhadap transaksi jual beli tersebut.<sup>19</sup>

Kedua, skripsi yang ditulis oleh Ihsan Noor Fikri tentang “*Daya Tarik Sisten Gacha Dalam Mobile Game Fate/Grand Order*”. Pada penelitian ini, peneliti menguraikan bagaimana memuat ketertarikan pemain untuk melakukan pembelian dengan cara menyediakan beberapa unsur yang menjadi daya tarik para pemain seperti memberi kemudahan untuk diakses dan bermain, membuat *gameplay* yang menarik, meningkatkan daya tarik sistem Gacha dalam *fate/grand order* serta menjelaskan dampak positif dan negatifnya dalam *mobile game*.<sup>20</sup>

Ketiga, jurnal yang ditulis oleh Aryo Sahid Sofyandi tentang “*Konsumsi Virtual Item Pada Gamer Jepang Dalam Social Game Fate/Grand Order*”. Pada penelitian ini, peneliti bertujuan mencari tahu perilaku *gamer* Jepang dalam konsumsi *virtual item* pada *game Fate/GrandOrder*. Penelitian ini mendapatkan data melalui metode sampling dengan menyebarkan kuesioner melalui media sosial kepada mahasiswa yang memainkan *game* ini. Penelitian ini menggunakan konsep nilai *virtual item* untuk melihat fenomena konsumsi *virtual item* dalam *game Fate/GrandOrder*. Penelitian ini menemukan bahwa responden mengeluarkan uang yang cukup besar untuk mendapatkan karakter dengan alasan yang subjektif untuk masing-masing responden seperti mendapatkan karakter favorit hingga memperkuat karakter.<sup>21</sup>

Keempat, jurnal yang ditulis oleh Cynthia Angelia, dkk tentang “*Perilaku Konsumtif Gamers Genshin Impact Terhadap Pembelian Gacha*” membahas dan menguji secara empiris tentang pengaruh perilaku konsumtif *Gamers* terhadap pembelian Gacha pada *Game Genshin Impact*. Gacha adalah sebuah permainan

---

<sup>19</sup>Evi Nur Azizah, “Pembelian *Crate* Pada Permainan *Player Unknown’s Battle Ground’s* Dalam Perspektif Fiqh Muamalah”. *Skripsi* (Malang: UIN Maulana Malik Ibrahim, 2020).

<sup>20</sup>Ihsan Noor Fikri, “*Daya Tarik Sistem Gacha Dalam Mobile Game Fate/Grand Order*”. *Skripsi* (Jakarta: Universitas Darna Persada, 2017).

<sup>21</sup>Aryo Sahid Sofyandi, “*Konsumsi Virtual Item pada Gamer Jepang dalam Social Game Fate/Grand Order*”. *Jurnal Japanology*, Vol. 7, No. 7, 2018.

berbasis kesempatan dan keberuntungan pemain tersebut. Kebanyakan permainan tersebut biasanya adalah permainan yang dapat dimainkan secara gratis (*free-to-play*) dengan sistem Gacha sebagai dorongan untuk menggunakan mata uang asli demi mengumpulkan *item* langka (*limited*). Metode penelitian yang digunakan adalah jenis kuantitatif. Jumlah sampel penelitian sebanyak 250 orang dari populasi pemain *Genshin Impact* yang jumlahnya belum diketahui, dengan teknik pengambilan sampel adalah aksidental sampling.<sup>22</sup>

Adapun perbedaan antara penelitian yang peneliti lakukan dengan penelitian sebelumnya adalah penelitian sebelumnya meneliti sistem Gacha yang tidak memiliki jaminan didalamnya. Sedangkan peneliti nantinya akan meneliti bukan hanya terkait sistem Gacha biasa, peneliti juga akan meneliti terkait sistem Gacha yang memiliki jaminan dalam transaksinya dan bagaimana fikih muamalah memandang hal tersebut. Kemudian hal yang membedakan berikutnya adalah terkait metode penelitian yang peneliti gunakan, pada penelitian ini peneliti akan menggunakan metode penelitian kualitatif dengan melakukan wawancara terkait sistem Gacha kepada konsumen, sedangkan penelitian sebelumnya menggunakan metode penelitian kuantitatif, yaitu mereka melakukan survey dan membuat kuisioner terkait sistem Gacha.

## **F. Metodologi Penelitian**

Dalam penelitian karya ilmiah sangat dipengaruhi oleh metode penelitian yang digunakan agar dapat memperoleh data yang lengkap dan akurat dari penelitian yang hendak diteliti<sup>23</sup>. Metode penelitian adalah suatu langkah supaya mendapatkan pemecahan dari suatu permasalahan secara ilmiah dalam suatu riset sehingga masalah tersebut dapat dianalisis secara ilmiah dengan pola yang telah

---

<sup>22</sup> Cynthia Angelia, dkk., "Perilaku Konsumtif *Gamers* *Genshin Impact* Terhadap Pembelian Gacha". *Jurnal JBE*, Vol. 2, No. 3, 2021.

<sup>23</sup> Muhammad Teguh, *Metodologi Penelitian Ekonomi Teori dan Aplikasi* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2005), hlm. 121.

disistematiskan secara logis dari fakta-fakta empiris yang terjadi dilapangan serta menggunakan yuridis formal sebagai pendekatan risetnya.

Dalam suatu penelitian karya ilmiah ini memerlukan adanya beberapa teori untuk membantu memilih salah satu jenis metode penelitian yang relevan terhadap masalah yang diajukan dalam rumusan masalah. Maka dari itu, metode penelitian menjadi aspek yang sangat penting untuk memperoleh data. Untuk mencapai suatu tujuan dari penelitian, maka penulis menggunakan metode penelitian sebagai berikut:

### 1. Pendekatan Penelitian

Dalam penelitian ini, perlu diketahui bahwasanya penelitian ini dilakukan agar sesuai dengan metode dan instrument yang digunakan dalam menghimpun data. Adapun jenis pendekatan penelitian yang peneliti lakukan adalah jenis pendekatan penelitian Normatif<sup>24</sup>, peneliti akan mengkaji tentang hukum jual beli yang diterapkan pada jual beli dengan sistem Gacha (acak) pada *game online* dalam perspektif fikih muamalah.

### 2. Jenis Penelitian

Adapun jenis penelitian yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian kualitatif yang bersifat deskriptif analisis yaitu suatu metode untuk menganalisis dan memecahkan masalah yang terjadi berdasarkan gambaran yang ada atas peristiwa yang terjadi dilapangan maupun secara teori berupa data-data dan buku-buku yang berkaitan dengan pembahasan.<sup>25</sup> Jenis penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan kemudian menganalisis fenomena-fenomena yang terjadi saat ini. Metode penelitian yang penulis maksud ialah metode untuk menganalisis keabsahan akan status hukum jual beli dengan sistem Gacha.

---

<sup>24</sup> Hamid Patilima, *Metode Penelitian Kualitatif*, edisi revisi (Bandung: Alfabeta, 2011), hlm. 3.

<sup>25</sup> Muhammad Nazir, *Metode penelitian* (Jakarta: Ghalia Indonesia, 1998), hlm. 3.

### 3. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data adalah cara yang dilakukan oleh peneliti dalam memperoleh data dan keterangan fakta lapangan atau bukti empiris yang diperlukan dalam penelitian. Dalam penulisan skripsi ini, peneliti memperoleh dua sumber data, yaitu data primer dan data sekunder. Data primer merupakan data yang diperoleh dari sumber pertama baik dari individu atau perseorangan seperti hasil wawancara. Data sekunder adalah data primer yang telah diolah dan disajikan seperti bacaan-bacaan literatur yang bersumber dari penelitian kepustakaan dan dapat digunakan untuk mendukung data primer.<sup>26</sup> Pada penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian kepustakaan (*Library Research*) dan penelitian lapangan (*Field Research*).

#### a. Penelitian Kepustakaan (*Library Research*)

*Library research* (penelitian kepustakaan) merupakan penelitian kepustakaan dalam bentuk telaah literatur yang ditempuh oleh penulis yaitu dengan cara meneliti data pustaka sebagai landasan teoritis dan referensi bagi penelitian yang akan dilakukan.<sup>27</sup> Data yang diperoleh atau dikumpulkan peneliti dari berbagai sumber yang didapatkan dengan cara membaca, mempelajari dan mengkaji buku-buku bacaan, makalah, ensiklopedia, jurnal, artikel dan peraturan perundang-undangan yang berlaku yang berkaitan dengan analisis jual beli dengan sistem Gacha pada *game online* yang ditinjau dalam perspektif fikih muamalah.

#### b. Penelitian Lapangan (*Field Research*)

*Field research* (penelitian lapangan) merupakan penelitian yang dilakukan dengan cara mengumpulkan data di lokasi objek penelitian, *Field research* merupakan sumber data primer dalam penelitian. Data

---

<sup>26</sup> Husein Umar, *Metode Penelitian Untuk Skripsi dan Tesis Bisnis* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2005), hlm. 42.

<sup>27</sup> Bogong Suyanto, *Metode Penelitian Sosial* (Jakarta: Kencana, 2005), hlm. 56.

primer yaitu data yang diperoleh langsung dari sumbernya, baik melalui wawancara, observasi maupun laporan dalam bentuk dokumen tidak resmi yang kemudian diolah peneliti. Data primer di sini yaitu penjelasan tentang peraturan jual beli dengan sistem Gacha pada *game online*.

#### 4. Teknik Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data yang diperlukan dalam penelitian ini, maka peneliti melakukan wawancara (*interview*) dan dokumentasi sebagai teknik dalam memperoleh data.

##### a. Wawancara (*interview*)

Wawancara (*interview*) merupakan suatu teknik pengumpulan data yang didapat dengan cara bertanya langsung kepada pihak pemberi informasi yang berperan penting dalam bidang yang akan diteliti atau dikaji.<sup>28</sup> Pada penelitian ini peneliti akan melakukan wawancara terhadap beberapa konsumen yang melakukan transaksi jual beli dengan sistem Gacha pada *game online*.

##### b. Dokumentasi

Dokumentasi adalah pengumpulan data sekunder yang diperoleh dari fakta lapangan, dokumen-dokumen, dan laporan peristiwa yang tidak dipublikasikan yang berkaitan dengan masalah yang akan diteliti dan menjadi pendukung serta menambah bukti dari sumber-sumber tertulis maupun dari hasil wawancara.<sup>29</sup> Dalam penelitian ini dokumentasi dapat diperoleh berupa pengambilan gambar baik dari hasil wawancara maupun pengambilan gambar objek dan rekaman audio yang telah diperoleh pada saat penelitian.

---

<sup>28</sup> Muhammad Teguh, *Metode Penelitian Ekonomi* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2005), hlm. 136.

<sup>29</sup> Robert K. Yin, *Studi Kasus (Desain Dan Metode)*, edisi revisi, cetakan ketiga (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2003), hlm. 104.



## 5. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan dalam mengumpulkan data dengan teknik wawancara adalah kertas, pulpen, *recorder* (alat perekam) untuk mencatat serta merekam keterangan-keterangan yang disampaikan oleh narasumber agar proses penelitian berjalan dengan sempurna.

## 6. Teknik Analisis Data

Teknik yang peneliti gunakan adalah teknik analisis data kualitatif, teknik analisis data kualitatif adalah upaya mencari dan menata secara sistematis catatan hasil observasi, wawancara, dan lainnya untuk meningkatkan pemahaman peneliti tentang kasus yang diteliti dan menyajikannya sebagai temuan bagi orang lain. Analisis data kualitatif menyatu dengan aktivitas pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penyimpulan hasil penelitian<sup>30</sup>.

## 7. Langkah-langkah Analisis Data

Setelah semua data yang dibutuhkan dalam penelitian ini diperoleh dan tersaji, peneliti akan melanjutkan kepada tahap pengolahan pada data. Semua data yang diperoleh dari observasi fakta lapangan, hasil wawancara dan dokumen-dokumen alam bentuk kajian kepustakaan akan diklasifikasikan dengan mengelompokkan masing-masing data sesuai dengan pertanyaan yang timbul dalam penelitian ini agar dapat menghasilkan sebuah kajian yang sistematis. Data yang dikelompokkan tersebut telah dianalisis dengan metode deskriptif yaitu peneliti berusaha menganalisis data dalam berbagai nuansa sesuai dengan bentuk aslinya<sup>31</sup> sehingga dapat mudah dipahami dan memperoleh kecermatan dan ketepatan yang objektif dari hasil penelitian ini.

---

<sup>30</sup> Ahmad Rijali, "Analisis Data Kualitatif". *Jurnal Alhadharah*, Vol. 17, No. 33, Juni 2018, hlm. 85.

<sup>31</sup> Farida Nugrahani, "Metode Penelitian Kualitatif Dalam Penelitian Pendidikan Bahasa", hlm. 96. Diakses melalui situs: <http://lppm.univetbandara.ac.id> pada tanggal 28 mei 2022.

Tahap selanjutnya ialah tahap penarikan kesimpulan dari hasil penelitian.<sup>32</sup> Tujuan dari analisis data ialah untuk merangkum setiap data dalam bentuk yang mudah dipahami dan mudah untuk ditafsirkan sehingga keterkaitan antara rumusan masalah penelitian dapat dikaji dan diuji.<sup>33</sup>

## G. Sistematika Penulisan

Untuk memperoleh karya tulisan yang baik yang mudah dipahami dan dimengerti oleh pembaca, maka sistematika penulisan dan pembahasan yang dihadirkan disini dibagi dalam beberapa bab dan tiap bab terbagi dalam sub-sub bab. Adapun sistematika pembahasan yang rinci dalam penulisan ini adalah:

Bab satu merupakan pendahuluan yang meliputi: Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Penjelasan Istilah, kajian Pustaka, Metode Penelitian, dan Sistematika Penulisan.

Bab dua merupakan landasan teoritis yang membahas mengenai tinjauan umum landasan teori, konsep jual beli, jual beli dengan sistem Gacha, unsur *gharar* dalam sistem Gacha dan jual beli dalam *game online* menurut hukum Islam.

Bab tiga merupakan bab inti yang membahas tentang gambaran umum *game online*, mekanisme jual beli dengan sistem Gacha pada *game online* dan tinjauan fikih muamalah terhadap jual beli dengan sistem Gacha pada *game online*.

Bab empat merupakan bab penutup yang berisi kesimpulan dari penjelasan yang ada dalam bab-bab sebelumnya, juga dilengkapi dengan saran-saran yang dianggap penting dan perlu, dengan harapan perbaikan dan kesempurnaan dalam penulisan karya ilmiah ini.

---

<sup>32</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2010), hlm. 252.

<sup>33</sup> Moh Kasiram, *Metodelogi Penelitian* (Malang: UIN Malang Press, 2008), hlm. 128.

## **BAB DUA**

### **JUAL BELI DENGAN SISTEM GACHA PADA *GAME ONLINE***

#### **A. Konsep Jual Beli**

Sepanjang sejarah manusia jual beli akan terjadi di belahan bumi manapun. Hal itu dapat dipahami karena manusia selalu ingin memenuhi kebutuhan hidupnya, khususnya di bidang materi. Manusia termasuk makhluk yang serba ingin memiliki, semua yang dilihat dan dimiliki oleh orang lain ingin dimilikinya. Namun dalam kenyataannya, ternyata tidak semua dapat dimiliki dengan berbuat sendiri. Ada juga benda yang bisa dimiliki setelah barter, atau setelah dipinta, boleh juga orang lain dengan kerelaannya memberikan. Namun tidak sedikit juga untuk memiliki dengan cara memaksa orang lain. Dengan cara memaksa untuk memiliki tentu akan melahirkan keresahan dalam kehidupan. Di sini perlu aturan dalam memiliki sesuatu yang diinginkan, karenanya Islam mengatur kehidupan sosial (muamalah) manusia, agar satu dengan yang lain terjalin keharmonisan, termasuk di dalamnya cara memiliki, yakni jual beli.

#### 1. Pengertian Jual Beli

Jual beli dalam Bahasa Arab disebut *al-bai'*, kata *bai'* berasal dari kata *bā'a-yabī'u-bai'an* yang berarti menjual atau menukar. Sedangkan secara istilah, ada perbedaan pendapat ulama fikih tentang definisi jual beli. Menurut Sayyid Sābiq jual beli adalah pertukaran harta dengan harta dengan dilandasi saling rela, atau pemindahan kepemilikan, dengan penukaran dalam bentuk yang diizinkan.<sup>34</sup>

Menurut Wahbah az-Zuḥailī mengutip pendapat al-'Imām an-Nawawī dalam kitab *al-Majmū' Syarḥ al-Muḥaẓẓab*, jual beli adalah tukar menukar

---

<sup>34</sup> Sayyid Sābiq, *Fikih Sunnah*, jilid 5, terj. Muhammad Nasiruddin al-Albani (Jakarta: Cakrawala Publishing, 2008), hlm. 158.

harta dengan harta lain yang berdampak pada adanya kepemilikan<sup>35</sup>. Sedangkan menurut Ahmad Sarwat, jual beli adalah menukar barang dengan barang atau menukar barang dengan uang, dengan jalan melepaskan hak kepemilikan dari yang satu kepada yang lain atas dasar saling merelakan.<sup>36</sup>

Adapun menurut Fatwa Dewan Syariah Nasional Majelis Ulama Indonesia (DSN-MUI), akad jual beli adalah akad antara penjual dan pembeli yang mengakibatkan berpindahnya kepemilikan objek yang dipertukarkan (barang dan harga).<sup>37</sup>

Berdasarkan paparan di atas, dapat disimpulkan bahwa jual beli merupakan akad atau transaksi tukar menukar harta (baik itu berupa barang atau uang) dengan harta lain yang berdampak pada adanya pelepasan hak milik dan hak milik baru bagi masing-masing pihak. Contohnya seseorang menjual buku dengan harga 200 ribu, lalu ada orang lain yang membelinya dengan memberikan uang 200 ribu. Pada contoh ini telah terjadi proses jual beli, di mana penjual buku memberikan buku yang dijual kepada pembeli, lalu pembeli memberikan uang 200 ribu kepada penjual. Dampak dari proses transaksi jual beli ini, penjual melepas kepemilikan buku miliknya dan mendapatkan kepemilikan baru berupa uang 200 ribu, sedangkan pembeli melepas kepemilikan uang 200 ribu dan mendapatkan kepemilikan baru berupa buku.

## 2. Dasar Hukum Jual Beli

Jual beli merupakan akad yang dibolehkan dalam Al-Quran dan hadis. Maka, hukum asal jual beli adalah mubah atau boleh. Artinya setiap orang

---

<sup>35</sup> Wahbah az-Zuhailī, *al-Fiqh al-Islām wa Adillatuhu*, Jilid 5, terj. Abdul Hayyie al-Kattani, dkk (Jakarta: Gema Insani, 2011), hlm. 25.

<sup>36</sup> Ahmad Sarwat, *Fiqh Jual-beli...*, hlm. 6.

<sup>37</sup> Fatwa Dewan Syariah Nasional Majelis Ulama Indonesia No: 110/DSNMUI/IX/2017 tentang Jual Beli, hlm. 3.

Islam bisa melakukan akad jual beli ataupun tidak, tanpa ada efek hukum apapun. Adapun dasar disyariatkannya jual beli sebagai berikut:

a) Al-Qur'an

Ayat Al-Qur'an tentang jual beli sangatlah sedikit, hanya berjumlah 3 ayat, yang tersebar dalam dua surah, yaitu surah Al-Baqarah dan surah An-Nisā'. Salah satu ayat Al-Qur'an yang populer serta menjadi landasan hukum jual beli terdapat dalam surah Al-Baqarah ayat 275, yang berbunyi:

... وَأَحَلَّ اللَّهُ الْبَيْعَ وَحَرَّمَ الرِّبَا فَمَنْ جَاءَهُ مَوْعِظَةٌ مِنْ رَبِّهِ فَانْتَهَى فَلَهُ مَا سَلَفَ وَأَمْرُهُ إِلَى اللَّهِ وَمَنْ عَادَ فَأُولَئِكَ أَصْحَابُ النَّارِ هُمْ فِيهَا خَالِدُونَ ﴿٢٧٥﴾

...Padahal, Allah telah menghalalkan jual beli dan mengharamkan riba. Maka barangsiapa yang datang kepadanya pelajaran dari Tuhannya (menyangkut riba), lalu ia menghentikannya maka baginya apa yang telah berlalu dan urusannya (terserah) kepada Allah. Dan orang-orang yang mengulangi (transaksi riba), maka mereka adalah penghuni neraka, kekal mereka di dalamnya. (Q.S Al-Baqarah [2]: 275).<sup>38</sup>

Imam Jalāluddīn al-Mahallī dan Jalāluddīn as-Suyūfī menafsirkan potongan ayat di atas bahwa Allah Swt telah menghalalkan jual beli dan mengharamkan riba, dan apabila telah sampai pesan tersebut kepadanya dan tidak memakan riba lagi, maka semua yang dilakukannya dahulu terkait riba tidak diminta kembali dan dalam urusan memaafkan dosa tersebut terserah kepada Allah Swt. Akan tetapi apabila tetap memakan riba dan menyamakannya dengan jual beli tentang halalnya, maka mereka adalah penghuni neraka dan kekal di dalamnya.<sup>39</sup>

<sup>38</sup> QS. Al-Baqarah (2): 275.

<sup>39</sup> Jalāluddīn al-Mahallī, Jalāluddīn as-Suyūfī, *Tafsir Jalalain berikut asbabun nuzul*, cetakan keenam, jilid 1, terj. Bahrūn Abu Bakar dan Anwar Abu Bakar (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2008), hlm. 153.

## b) Hadis

Terdapat banyak hadis terkait dasar hukum jual beli, salah satunya ialah tentang jual beli yang mabrur. Diriwayatkan oleh al-Bazzar, dari Rifā'ah bin Rāfi<sup>40</sup>

سُئِلَ النَّبِيُّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ أَيُّ الْكَسْبِ أَطْيَبُ؟ قَالَ عَمَلُ الرَّجُلِ بِيَدِهِ وَكُلُّ بَيْعٍ مَبْرُورٍ  
(رواه البزار و الحاكم)

Bahwa Nabi Saw ditanya, 'mata pencaharian apa yang paling baik?' beliau menjawab, 'Pekerjaan seseorang dengan tangannya sendiri dan setiap jual beli yang mabrur'. (HR. Al-Bazzār dan al-Hākīm)<sup>41</sup>

Imam al-Bassām memberikan penjelesan terkait hadis di atas, bahwa jual beli yang baik adalah jual beli yang terjadi sesuai dengan tuntutan syariat, yaitu dengan terkumpulnya syarat, rukun dan hal-hal yang menyempurnakan jual beli, tidak adanya hal yang mencegah dan hal-hal yang merusak syarat-syarat jual beli, seperti penipuan, ketidaktahuan, perjudian, hal-hal yang berbahaya, akad riba, pemalsuan dan cacat yang disembunyikan.<sup>42</sup>

Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa jual beli merupakan suatu kegiatan yang halal dilakukan (mubah) dan tidak menyimpang, karena pada dasarnya manusia membutuhkan manusia lain untuk menjalani kehidupannya, selagi tidak ada hal yang menyimpang seperti riba dan lainnya, maka jual beli merupakan suatu pekerjaan dan kegiatan yang halal.

<sup>40</sup> Al-Bazzār, *al-Baḥru az-Zakḥkhār al-Ma'rūf bi Musnad al-Bazzār*, Jilid 9 (Madinah: Maktabah al-'Ulūm wa al-Ḥakm, 1997), hlm. 183.

<sup>41</sup> Ibnu Hajar al-'Asqalānī, *Bulūghul Marām*, terj. Isham Musa Hadi (Bekasi: Pustaka Imam adz-Dzahabi, 2007), hlm. 411.

<sup>42</sup> 'Abdullah bin 'Abdurrahmān al-Bassām, *Syarah Bulughul Maram*, jilid 4, terj. Muhammad Irfan (Jakarta: Pustaka Azzam, 2006), hlm. 226.

### 3. Rukun dan Syarat Jual Beli

Jual beli dalam fikih muamalah harus sangat diperhatikan saat melakukan transaksi, agar kedua pihak mendapat jaminan hak, kewajiban terpenuhi dan tidak ada pihak yang merasa dirugikan. Oleh karena itu setiap penjual dan pembeli harus mengetahui bagaimana rukun dan syarat jual beli agar jual beli tersebut menjadi sah dan tidak ada yang dirugikan. Adapun rukun dan syarat jual beli adalah sebagai berikut:

#### a) Rukun Jual Beli

Rukun jual beli merupakan suatu hal yang harus ada dalam jual beli. Menurut Sayyid Sābiq, jual beli dinyatakan sah apabila disertai dengan ijab dan kabul, kecuali jika sesuatu yang dipertukarkan adalah sesuatu yang remah (tidak terlihat) karena cukup dilakukan dengan saling menyerahkan barang atas dasar sama-sama rela. Hal ini dikembalikan kepada tradisi dan kebiasaan yang berlaku pada masyarakat.<sup>43</sup> Sementara menurut jumhur ulama fikih rukun jual beli ada tiga, yaitu:

- 1) *'Aqidayn* (dua orang yang berakad, yaitu penjual dan pembeli).
- 2) *Ṣīghat* (ijab dan kabul).
- 3) *Ma'qud 'alayh* (barang yang diperjualbelikan dan nilai tukar pengganti barang).<sup>44</sup>

#### b) Syarat Jual Beli

Syarat jual beli diharuskan sesuai dengan rukun jual beli sebagaimana berdasarkan pendapat para ulama<sup>45</sup>, sebagai berikut:

- 1) Syarat orang yang berakad (*'aqidayn*) yaitu berakal maksudnya adalah orang gila atau orang yang belum mumayiz (orang yang

---

<sup>43</sup> Sayyid Sābiq, *Fikih Sunnah...*, hlm. 160

<sup>44</sup> Siregar H.S., Koko Khoerudin, *Fikih Muamalah* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2019), hlm. 122.

<sup>45</sup> Akhmad Farroh Hasan, *Fiqih Muamalah...*, hlm. 32.

telah bisa membedakan hal yang baik dan yang buruk) tidak sah dan yang mengerjakan akad tersebut harus orang yang berbeda.

- 2) Syarat yang berhubungan dengan ijab dan kabul (*Sīghat*), semua ulama telah sepakat bahwa unsur utama dalam jual beli yaitu kerelaan kedua belah pihak. Kerelaan kedua belah pihak dapat dilihat dari ijab dan kabul. Para ulama fikih berpendapat syarat-syarat dalam ijab kabul di antaranya: orang yang mengucapkan telah balig dan berakal, kabul yang dilaksanakan harus sesuai ijab, ijab dan kabul harus dilaksanakan dalam satu majlis.
- 3) Syarat barang yang diperjualbelikan (*ma'qud alayh*), yaitu benda yang diperjualbelikan harus memiliki beberapa syarat, antara lain: suci, dapat dimanfaatkan, barang harus nyata jelas, barang milik sendiri. Dengan kata lain, barangnya ada atau tidak ada di tempat tapi penjual menyatakan kesanggupannya untuk mengadakan barang tersebut.

Berdasarkan pemaparan tentang konsep jual beli di atas, dapat disimpulkan bahwa jual beli merupakan pertukaran harta, benda, atau kepemilikan dengan harta, benda, atau kepemilikan lainnya yang didasarkan atas saling rida tanpa ada paksaan dari pihak lain dengan berlandaskan hukum dalam Al-Qur'an dan hadis serta memiliki rukun dan syarat yang harus dipenuhi agar tidak terjadinya kecurangan dan penipuan dalam melakukan transaksi jual beli.

## **B. Jual Beli dengan Sistem Gacha**

Konsep Gacha di dalam *game* terinspirasi dari mesin *toy capsule* (mesin yang mengeluarkan kapsul berisi hadiah mainan) yang biasanya ditemukan di toko mainan, pasar, dan toko hadiah di Jepang. Sedangkan di Indonesia sendiri Gacha dapat ditemukan di toko mainan seperti Mal besar, dan lain sebagainya.<sup>46</sup>

---

<sup>46</sup> Akiko Shibuya, dkk., “Long-Term Effects of In Game Purchases and Event Game Mechanics on Young Mobile Social Game Players in Japan”. *Jurnal Simulation & Gaming*, Vol. 50, No. 1, 2019, hlm. 78.



Gacha berasal dari istilah *Game of Chance* yang merupakan mekanisme di dalam *game* berbentuk lotre. Pemain mendapatkan kesempatan untuk menarik lotre di dalam *game* untuk mendapatkan barang virtual atau *in game item*. Gacha dalam *game* dapat dimainkan secara gratis, tetapi barang virtual dalam *game* dengan *rarity* (kelangkaan) yang sangat tinggi biasanya hanya didapatkan melalui pembelian dengan transaksi mikro.<sup>47</sup> Transaksi mikro merupakan fitur di dalam *game online* untuk mendapatkan kemampuan atau barang lebih sehingga memudahkan mereka dalam bermain, dan fitur tersebut diperoleh dengan cara membeli menggunakan uang di dunia nyata.<sup>48</sup>

Menurut Akiko Shibuya yang melakukan penelitian terkait efek Gacha terhadap anak muda di Jepang, Gacha merupakan mekanisme yang meniru mesin mainan penjual otomatis. Gacha dalam *game* dapat dimainkan secara gratis, namun item *game* yang sangat langka atau berharga lebih besar kemungkinan dapat diperoleh melalui pembelian produk Gacha.<sup>49</sup>

Sedangkan menurut Amelia, Gacha memiliki kemiripan dengan lotre, yaitu pemain dapat menarik Gacha untuk mendapatkan barang virtual di dalam *game* secara acak. Walaupun beberapa Gacha dapat digunakan secara gratis oleh pemain, konten hadiah Gacha dengan kelangkaan yang sangat tinggi cenderung hanya bisa didapatkan dengan pemain membeli kesempatan menarik Gacha secara berulang kali melalui transaksi mikro.<sup>50</sup>

Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa jual beli dengan sistem Gacha merupakan transaksi jual beli antara pembeli dengan penjual dengan cara pembeli memberikan uang kemudian penjual memberikan

---

<sup>47</sup> Marco Kaeder, Ema Tanaka, & Mitomi Hitoshi, “Exploring the game-of-chance elements in F2P mobile games”. *Jurnal DHU*, Vol. 5, 2018, hlm. 17.

<sup>48</sup> Garvin, Jennifer Claudia, & Evita, “Micro Transaction dalam Online Game: Apakah Memicu Perilaku Belanja Online yang Bermasalah?”. *Jurnal Psikologi*, Vol. 1, No. 2, 2019, hlm. 46.

<sup>49</sup> Akiko Shibuya, Mizuha Teramoto & Akiyo Shoun, “Systematic Analysis...”, hlm. 3.

<sup>50</sup> Amelia Yeza Pradhipta, “Mekanisme ‘gacha’...”, hlm. 230.

kesempatan kepada pembeli untuk memutar lotre dan mendapatkan barang atau hadiah sesuai dengan keberuntungan pembeli. Sedangkan transaksi jual beli Gacha dalam *game* merupakan transaksi antara pemain dengan pembuat *game* dengan cara pemain diberikan kesempatan untuk menggunakan Gacha secara gratis dengan hadiah yang telah ditentukan, dan juga pemain diberikan kesempatan untuk melakukan pembelian Gacha dengan menggunakan mata uang di dalam *game* dan memperoleh hadiah dengan persentase yang telah ditentukan oleh pembuat *game*.

### C. Unsur *Gharar*

Potensi *gharar* dalam sistem Gacha cukup besar, sebab benda yang diperjualbelikan masih samar-samar dan tidak jelas apa yang akan didapatkan dari sistem Gacha tersebut. Ditambah lagi, pada jual beli dengan sistem Gacha yang dilakukan secara *online*, tentu akan semakin besar potensi *gharar* yang dimiliki, sebab pada jual beli *online*, pembeli dan penjual tidak pernah bertemu dan tidak saling kenal, bahkan transaksinya juga dilakukan antara manusia dengan mesin seperti *handphone*, *computer* dan lain sebagainya. Hal ini tentu menimbulkan masalah serta memiliki potensi *gharar* yang sangat besar dikarenakan dalam mesin bisa saja terjadi *error* dan kerusakan yang tak terduga lainnya.

#### 1. Pengertian *Gharar*

Secara singkat *gharar* dapat diartikan sebagai suatu bentuk transaksi yang mengandung unsur ketidakjelasan dan ketidakpastian yang menimbulkan potensi adanya pihak yang dirugikan. Hal ini dapat diketahui dari beberapa pendapat ulama tentang *gharar* sebagai berikut:

- a) As-Sarakhsī al-Ḥanafī,

الغرر ما يكون مستور العاقبة

*Gharar* itu adalah sesuatu yang akibatnya tertutup (tidak diketahui).<sup>51</sup>

<sup>51</sup> As-Sarakhsī, *al-Mabsūt*, jilid 12 (Libanon: Dār al-Fikr, 2000), hlm. 194.

## b) Ar-Ramlī asy-Syāfi'ī

بيع الغرر هو ما احتمل أمرين أغلبهما أخوفهما

Jual beli *gharar* adalah yang memiliki dua hal kemungkinan, dimana kemungkinan yang paling besar adalah yang paling dikhawatirkan.<sup>52</sup>

## c) Al-Qaḍi Abū Ya'lā al-Hambali

ما تردد بين أمرين ليس أحدهما أظهر

Sesuatu yang berada di atas dua kemungkinan, dimana salah satunya tidak lebih jelas dari yang lainnya.<sup>53</sup>

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa *gharar* adalah ketidakpastian dalam transaksi yang diakibatkan dari tidak terpenuhinya ketentuan syariat dalam transaksi tersebut. Dampak dari transaksi yang mengandung *gharar* adalah adanya kezaliman atas salah satu pihak yang bertransaksi.

2. Dalil Keharaman *Gharar*

Dalam fikih muamalah ada banyak dalil terkait keharaman *gharar*. Beberapa dalil Al-Qur'an dan hadis yang menyatakan keharaman *gharar* sebagai berikut:

## a) Al-Qur'an

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا لَا تَأْكُلُوا أَمْوَالِكُمْ بَيْنَكُمْ بِالْبَاطِلِ إِلَّا أَنْ تَكُونَ تِجَارَةً عَنْ تَرَاضٍ مِّنْكُمْ ۖ وَلَا تَقْتُلُوا أَنْفُسَكُمْ ۚ إِنَّ اللَّهَ كَانَ بِكُمْ رَحِيمًا ﴿٢٩﴾

Wahai orang-orang yang beriman! Janganlah kamu saling memakan harta sesamamu dengan jalan yang batil (tidak benar), kecuali dalam perdagangan yang berlaku atas dasar suka sama suka di antara kamu. Dan janganlah kamu membunuh dirimu. Sungguh, Allah Maha Penyayang kepadamu. (QS. An-Nisā' [4]: 29).<sup>54</sup>

<sup>52</sup> Ar-Ramlī, *Nihāyah al-Muhtāj ilā Syarḥ al-Minhāj*, jilid 3 (Beirūt: Dār al-Kutub al-'Ilmiyyah, 2002), hlm. 405.

<sup>53</sup> Ar-Ruḥaybānī, *Maṭālib ulīn Nuhā*, jilid 3 (ttp, tnp, t.t.), hlm. 25.

<sup>54</sup> QS. An-Nisā' (4): 29.

Imam al-Qurtubi menafsirkan ayat di atas bahwa ayat tersebut tidak secara tegas melarang jual beli *gharar*, akan tetapi ada dua poin yang terkandung dalam ayat tersebut yang mengarah kepada keharaman *gharar*. Poin pertama, Allah Swt melarang memakan harta dengan cara yang batil. Para ulama menjelaskan yang dimaksud batil di sini adalah transaksi-transaksi yang dilarang seperti mencuri, riba, judi, dan *gharar*. Poin kedua, pada ayat di atas juga tersirat adanya kewajiban menghadirkan unsur saling rida dalam jual beli. Sedangkan *gharar* menghilangkan unsur saling rida tersebut, sebab *gharar* menimbulkan potensi adanya pihak yang merasa dirugikan. Sehingga *gharar* termasuk jual beli yang terlarang.<sup>55</sup>

#### b) Hadis

عَنْ أَبِي هُرَيْرَةَ، قَالَ: نَهَى رَسُولُ اللَّهِ ﷺ عَنْ بَيْعِ الْخُصَاةِ، وَ عَنْ بَيْعِ الْغَرَرِ (رواه مسلم)<sup>56</sup>  
 Dari Abū Hurayrah r.a. ia berkata, “Rasulullah Saw melarang jual beli kerikil dan jual beli yang mengandung unsur penipuan. (H.R. Muslim)<sup>57</sup>

Imam Nawawī memberikan penjelasan terkait hadis di atas, yang dimaksud jual beli kerikil dalam hadis tersebut adalah jual beli dengan cara meletakkan beberapa barang, kemudian pembeli melemparkan kerikil ke arah barang-barang itu. Barang yang terkena lemparan kerikil itulah yang didapat oleh pembeli. Praktik jual beli tersebut termasuk jual beli terlarang karena mengandung unsur *gharar*, pembeli tidak punya kepastian barang apa yang akan didapatkannya.<sup>58</sup>

<sup>55</sup> Al-Qurtubi, *Tafsīr Al-Qurtubi*, jilid 5, terj. Mahmud Hamid Utsman (Jakarta: Pustaka Azzam, 2008), hlm. 347-356.

<sup>56</sup> Muslim, *Ṣaḥīḥ Muslim*, jilid 1 (Riyāḍ: Dār al-Mughnī, 1998), hlm. 814.

<sup>57</sup> Muslim, *Ḥadīṣ Ṣaḥīḥ Muslim*, jilid 2, terj. Fachruddin (Jakarta: Bulan bintang, 1983), hlm. 99.

<sup>58</sup> An-Nawawī, *Syarḥ Ṣaḥīḥ Muslim*, cetakan kedua, jilid 7, terj. Darwis, Muhtadi, & Fahoni Muhammad (Jakarta: Darus Sunnah, 2013), hlm. 500.

Dari dalil yang disebutkan di atas dapat diketahui bahwa *gharar* merupakan transaksi yang tidak diperbolehkan dalam Islam karena mengandung penipuan dan merugikan salah satu pihak.

### 3. Bentuk-bentuk *Gharar*

#### a) *Gharar* dalam Akad

*Gharar* dalam akad yaitu bentuk akad yang disepakati oleh kedua belah pihak mengandung unsur ketidakpastian, ada klausul-klausul yang tidak jelas atau pasal karet, yang berpotensi merugikan salah satu pihak atau berpotensi menimbulkan perselisihan antara keduanya. Contohnya adalah praktik di masa Nabi Saw yaitu jual beli *mulāmasah* dan *munābazah*. *Mulāmasah* adalah seorang penjual memberikan klausul akad yang mengandung potensi merugikan pembeli. Misalnya penjual berkata, “Kain mana saja yang engkau sentuh, maka kain tersebut menjadi milikmu dengan harga sekian”. Atau dalam kalimat yang lebih sederhana “Menyentuh berarti membeli”. Begitu juga jual beli *munābazah*, yaitu seorang penjual berkata kepada calon pembeli, “Pakaian manapun yang aku lemparkan kepadamu, maka kamu bayar sekian”. Tentu akad ini cacat, sebab tidak ada kejelasan pakaian mana yang akan didapatkan oleh pembeli, bisa jadi sesuai keinginannya dan bisa jadi tidak.<sup>59</sup>

#### b) *Gharar* dalam Objek Akad

*Gharar* mungkin saja terjadi pada barang atau jasa yang menjadi objek akad yang diperjualbelikan. Maksudnya, barang atau jasa yang menjadi objek akadnya tidak jelas. Ketidakjelasan itu bisa dalam ukurannya, kualitasnya, spesifikasinya, keberadaannya dan lain-lain. Ulama kontemporer Yūsuf Qarḍāwī mengatakan dalam kitabnya apabila barang yang dijual itu tidak diketahui atau karena ada unsur penipuan yang dapat menimbulkan pertentangan antara penjual dan pembeli atau karena

---

<sup>59</sup> *Ibid.*, hlm. 497-498.

salah satu ada yang menipu, maka cara ini dilarang oleh Rasulullah Saw. Seperti dilarang menjual bibit binatang yang masih ada di dalam tulang rusuk binatang jantan, atau menjual anak yang masih dalam kandungan, atau menjual burung yang terbang di udara, atau menjual ikan yang masih dalam air dan semua macam jual beli yang terdapat unsur-unsur penipuan.<sup>60</sup>

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa yang termasuk *gharar* dalam objek akad adalah jual beli barang yang tidak ada atau tidak jelas jenis dan sifatnya atau tidak pasti apakah bisa diserahkan atau tidak.

c) *Gharar* dalam Harga

*Gharar* dalam harga yaitu harga yang disepakati tidak jelas nominalnya, atau harga tidak disebutkan pada saat akad, sehingga menimbulkan potensi pembeli merasa dirugikan, sebab penjual bisa menentukan harga seenaknya. Contohnya seperti penetapan harga pangkalan ojek, setelah diturunkan penumpang ojek tersebut menyebutkan harga seenaknya tanpa memperhitungkan jarak yang ditempuh dan unsur lainnya, sehingga hal ini merugikan bagi penumpang karena tidak mengetahui harga di awal. Hal ini selaras dengan pendapat ulama Yūsuf Qarḍāwī, jika penetapan harga itu mengandung unsur-unsur kezaliman dan pemaksaan yang tidak betul, yaitu dengan menetapkan suatu harga yang tidak dapat diterima, atau melarang sesuatu yang oleh Allah Swt benarkan, maka jelas penetapan harga semacam itu hukumnya haram.<sup>61</sup>

---

<sup>60</sup> Muhammad Yūsuf Qarḍāwī, *Halal dan Haram...*, hlm. 317.

<sup>61</sup> *Ibid.*, hlm. 319.

Berdasarkan pendapat ulama di atas dapat diketahui bahwa transaksi yang mengandung kezaliman dan pemaksaan terhadap harga termasuk dalam transaksi *gharar* yang dilarang oleh Allah Swt.

d) *Gharar* dalam Waktu Serah Terima

*Gharar* memiliki potensi terjadi dalam waktu serah terima, baik serah terima harga ataupun serah terima barang. Jual beli yang dilakukan secara tidak tunai harus ada kejelasan dan kepastian terkait dengan waktu penyelesaian transaksinya. Hal ini dapat dipahami dari hadis Nabi Saw berikut<sup>62</sup>:

عَنْ ابْنِ عُمَرَ قَالَ كَانَ أَهْلُ الْجَاهِلِيَّةِ يَتَبَايَعُونَ حَمَّ الْجُرُورِ إِلَى حَبْلِ الْحَبَلَةِ وَحَبْلِ الْحَبَلَةِ  
أَنْ تُنْتَجِ النَّاقَةُ ثُمَّ تَحْمِلَ الَّتِي تُنَجَّتْ فَنَهَاهُمْ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ عَنْ ذَلِكَ  
(رواه مسلم)

Dari Ibnu ‘Umar ia berkata, orang-orang masa jahiliyah melakukan pembelian daging dengan menjanjikan hamil anak yang dalam perut. Yang dimaksud dengan anak yang dalam perut ialah lahir anak yang dalam kandungan unta betina, kemudian itu hamil pula anak yang dilahirkan tadi. Lalu Rasulullah Saw melarang mereka jual beli secara demikian. (HR. Muslim).<sup>63</sup>

Imam Nawawī memberikan penjelasan terkait hadis di atas bahwa jual beli tersebut tidak sah karena merupakan jual beli dengan harga yang ditangguhkan hingga jangka waktu yang tak diketahui, sedangkan perjalanan waktu mengurangi sebagian nilai harga. Kemudian tidak sah juga karena merupakan jual beli barang yang tidak ada di tempat, tidak diketahui sifatnya, belum dimiliki oleh penjual, dan tidak mungkin diserahkan kepada pembeli.<sup>64</sup>

Berdasarkan penjelasan hadis di atas dapat disimpulkan bahwa jual beli yang mengandung *gharar* dan ketidakpastian dalam waktu

<sup>62</sup> Muslim, *Ṣaḥīḥ Muslim...*, hlm. 814.

<sup>63</sup> Muslim, *Ḥadīṣ Ṣaḥīḥ Muslim...*, hlm. 100.

<sup>64</sup> An-Nawawī, *Syarḥ Ṣaḥīḥ Muslim...*, hlm. 505.

pembayarannya dan barangnya tidak ada di tempat serta tidak mungkin diserahkan pembeli dilarang oleh Nabi Saw.

#### 4. *Gharar* yang diperbolehkan

Keharaman *gharar* sudah jelas dalam Al-Qur'an dan hadis, dalam fikih muamalah *gharar* juga bisa diperbolehkan apabila memiliki salah satu sebab sebagai berikut:

##### a) *Gharar* yang Sedikit

*Gharar* yang terjadi dalam suatu akad, akan tetapi *gharar* itu sedikit dan tidak diperhitungkan, maka *gharar* tersebut tidak menjadi masalah (tidak haram). Hal ini sesuai dengan perkataan ulama Ibnu Qayyim al-Jawziyyah: “bukan termasuk dari transaksi *gharar*, menjual apa-apa yang terpendam di tanah semisal kubis, wortel, lobak, kentang, bawang, dan semisalnya. Karena makanan-makanan di atas diketahui menurut kebiasaan, dan diketahui oleh seseorang yang berpengalaman. *Gharar* yang kadarnya sedikit dan tidak akan mungkin dihindari bukan penyebab tertolaknya keabsahan jual beli. Berbeda dengan *gharar* dalam kadar sangat besar dan mungkin dihindari, *gharar* tersebut telah disebutkan dalam beberapa jenis yang telah Rasulullah Saw larang”.<sup>65</sup>

Berdasarkan pendapat ulama di atas dapat diketahui bahwa apabila *gharar* yang dimiliki itu kadarnya sedikit dan dimaafkan serta tidak dapat dihindari maka transaksi *gharar* tersebut diperbolehkan.

##### b) *Gharar* dalam Akad *Tabarru'*

Akad *tabarru'* merupakan akad yang tidak terjadi pertukaran harta antar kedua orang yang berakad, dan pelaku akad sama sekali tidak mengharapkan imbalan ataupun keuntungan materi, melainkan untuk tujuan kebaikan, seperti akad hibah, hadiah dan sebagainya. Jika terjadi

---

<sup>65</sup> Ibnu Qayyim al-Jawziyyah, *Zādul Ma'ād Bekal Perjalanan Akhirat*, Jilid 7, terj. Abdul Qadir al-Arna' & Syu'aib al-Arna' (Jakarta: Griya Ilmu, 2006), hlm. 479.



*gharar* dalam akad *tabarru'* maka tidak menjadikan akadnya haram. Contohnya yaitu, hadiah yang dibungkus kertas kado ketika diberikan kepada penerima ia tidak mengetahui isi hadiah tersebut. Pada contoh ini terjadi *gharar*, akan tetapi karena akadnya adalah hadiah, penerima tidak merasa dirugikan karena gratis. Hal ini tidak menjadikan haram dan diperbolehkan dalam Islam.<sup>66</sup>

c) *Gharar* Bukan Fokus Objek Akad

Para ulama sepakat bahwa *gharar* yang diharamkan adalah *gharar* yang terjadi pada fokus dari objek akad yang diperjualbelikan. Sedangkan jika *gharar* itu ada pada pengikut atau pelengkapya saja maka dibolehkan. Hal ini berdasarkan kaidah:

يغفر في التوابع ما لا يغفر في غيرها

(*Gharar*) itu dimaafkan dalam pengikut/pelengkap, tapi tidak dalam selain pelengkap (inti objek akad).<sup>67</sup>

Contohnya jual beli pohon yang berbuah yang buahnya masih belum matang. Jika yang dibeli adalah pohonnya, maka hukumnya boleh meskipun buahnya belum matang. Sebab yang menjadi objek akadnya adalah pohon, buah hanya pelengkap/pengikut.

d) Ada Hajat

Para ulama juga sepakat jika ada hajat *syar'i* dalam transaksi jual beli yang mengandung *gharar* yang tidak dapat dihindari lagi, jual beli tersebut diperbolehkan. Hal ini berdasarkan pendapat imam Nawawī yang menyatakan bahwa apabila terdapat hajat atau kebutuhan dalam transaksi yang mengandung *gharar* dan hal tersebut tidak dapat dihindari kecuali

<sup>66</sup> Muhammad Abdul Wahhab, *Gharar dalam Transaksi Modern* (Jakarta: Rumah Fiqh Publishing, 2019), hlm. 30.

<sup>67</sup> As-Suyūṭi, *al-Asybah wan Nazā'ir* (Beirūt: Dār al-Kutub al-‘Ilmiyyah, 1983), hlm. 120.

dengan kesulitan atau *gharar*-nya sedikit, maka jual beli tersebut diperbolehkan.<sup>68</sup>

Berdasarkan pemaparan tentang *gharar* di atas, dapat diketahui bahwa *gharar* merupakan suatu transaksi yang dilarang dalam Islam karena mengandung unsur penipuan, ketidakjelasan dan merugikan salah satu pihak. Akan tetapi *gharar* bisa dibolehkan apabila *gharar*-nya sedikit, *gharar* dalam akad *tabarru'*, *gharar* bukan objek akad, dan ada hajat yang tidak bisa dihindari.

#### **D. Jual Beli dalam *Game Online* Menurut Hukum Islam**

*Game online* berasal dari dua suku kata Bahasa Inggris yaitu *game* yang berarti permainan dan *online* yang berarti terhubung. *Game online* secara bahasa di artikan sebagai permainan yang terhubung. Adapun secara istilah, *game online* dapat didefinisikan dalam beberapa pendapat. Menurut Krista Surbakti, *game online* adalah permainan video yang dimainkan dalam beberapa bentuk jaringan komputer, menggunakan komputer pribadi atau konsol video *game*. Jaringan ini biasanya internet atau teknologi setara.<sup>69</sup>

Menurut Yusnizal Firdaus, *game online* adalah suatu bentuk permainan yang dihubungkan melalui jaringan internet, *game* ini bisa dimainkan di perangkat komputer (PC), laptop, *handphone* serta perangkat lainnya. *Game online* dapat dimainkan oleh banyak pemain melalui internet dan mempunyai berbagai macam jenis *game* mulai dari berbasis teks hingga yang berbasis grafik kompleks yang membentuk dunia virtual dan dimainkan oleh banyak pemain secara bersama-sama. Dengan bermain *game online* para *gamer* bisa beraktivitas sosial dan berinteraksi secara virtual bahkan bisa juga menciptakan suatu komunitas dalam *game* tersebut.<sup>70</sup>

---

<sup>68</sup> Muhammad Abdul Wahhab, *Gharar dalam Transaksi Modern...*, hlm. 33.

<sup>69</sup> Krista Surbakti, "Pengaruh *Game Online* pada Remaja...", hlm. 30.

<sup>70</sup> Yusnizal Firdaus, Yulia Pebrianti, dan Titi Andriyani, "Pengaruh Kecanduan *Game Online* Terhadap Perilaku Konsumtif Siswa Pengguna *Game Online*...", hlm. 169.

Sedangkan menurut Syahrul, *game online* adalah permainan digital yang hanya bisa dimainkan ketika perangkat terhubung dengan jaringan internet dan memungkinkan penggunaanya untuk dapat berhubungan dengan pemain-pemain lain yang mengakses *game* tersebut di waktu yang sama.<sup>71</sup>

Dalam fikih muamalah tidak dijelaskan secara terperinci mengenai *game online* ini, akan tetapi *game online* diartikan dengan permainan, ulama kontemporer berpendapat bahwa hukum memainkan *game online* adalah boleh apabila tidak ada hal yang dilarang oleh Islam dalam *game online* tersebut. Menurut pendapat Muṣṭafā al-Bughā dalam kitab *al-Fiqh al-Manhajī 'alā Mazhabil Imām asy-Syāfi'ī* mengatakan: “Di antara permainan ini adalah catur, yang selalu menyibukkan hati dan menggerakkan akal pikiran. Tidak diragukan lagi bahwa catur tidak terlepas dari faedah bagi hati dan akal. Apabila seseorang disibukkan dengannya sampai melebihi kadar faedah itu, maka hukumnya makruh. Namun, apabila terlalu disibukkan, sehingga berdampak menggugurkan sebagian kewajiban, maka hukumnya kembali menjadi haram.”<sup>72</sup>

Adapun dalam kitab *al-Mausū'ah al-Fiqhiyah al-Kuwaitiyah* menerangkan terkait hukum bermain suatu permainan (*game*) terdiri dari beberapa keadaan, yaitu: “Hukum sebuah permainan ada yang mubah, sunah, makruh dan haram. Permainan yang mubah yaitu, permainan yang memenuhi syarat tidak ada unsur hinaan yang merendahkan harga diri seseorang. Tidak menyebabkan bahaya karena jika termasuk membahayakan seseorang atau hewan seperti melecehkan ayam jantan dan anjing, mengadu domba jantan, dan menonton hal-hal tersebut, maka hal ini dilarang. Tidak memalingkan dari salat atau kewajiban agama yang lain. Tidak mengarahkan pada dusta atau hal-hal lain yang diharamkan. Permainan yang sunah yaitu, permainan yang bermanfaat

---

<sup>71</sup> Syahrul Perdana Kusumawardani, “*Game Online* Sebagai Pola Perilaku (Studi Deskriptif Tentang Interaksi *Sosial Gamers Clash of Clans* Pada Clan Indo Spirit)”. *Jurnal Antropologi*, Vol. 4, No. 2, 2015, hlm. 156.

<sup>72</sup> Muṣṭafā al-Bughā, *al-Fiqh al-Manhajī 'alā Mazhabil Imām asy-Syāfi'ī*, jilid 8 (Damaskus: Dār al-Qalam, 1992), hlm. 166.

melatih perang, main panah-memanah pada sasaran atau tembak-tembakan. Permainan yang makruh yaitu, seperti bermain adu burung atau merpati, karena hal itu tidaklah pantas bagi orang yang terhormat, serta membiasakannya bisa memalingkan dari berbuat suatu yang maslahat dan dari amal ibadah. Dan permainan yang haram menurut ulama fikih, yaitu setiap permainan yang mengandung unsur *qimār* (judi)".<sup>73</sup>

Dari pendapat para ulama di atas dapat diketahui bahwa hukum bermain *game online* asalnya adalah boleh sampai ada hal yang menjadi sebab tidak dibolehkannya bermain *game online* seperti hal yang dilarang oleh Allah Swt. Begitu pula dengan jual beli dalam *game online* hukumnya boleh menurut fikih muamalah, karena pada dasarnya transaksi jual beli adalah sesuatu perkara yang boleh dilakukan sampai ada dalil yang melarangnya. Hal ini sesuai dengan kaidah imam Syāfi'ī:

الأَصْلُ فِي الْمُعَامَلَاتِ الْإِبَاحَةُ حَتَّى يَدُلَّ الدَّلِيلُ عَلَى التَّحْرِيمِ

Hukum asal semua muamalah adalah boleh, hingga ada dalil yang menunjukkan keharaman.<sup>74</sup>

Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa hukum asal segala jual beli adalah mubah atau boleh sampai ada dalil yang menyebutkan keharamannya. Begitu pula dengan hukum jual beli dalam *game online* menurut hukum Islam, apabila semua syarat dan rukun jual beli terpenuhi pada jual beli dalam *game online* maka transaksi jual beli dalam *game online* dibolehkan, akan tetapi apabila salah satu dari syarat dan rukun jual beli tidak terpenuhi maka jual beli dalam *game online* tidak diperbolehkan.

<sup>73</sup> Kementerian Wakaf dan Urusan Agama Kuwait, *al-Mausū'ah al-Fiqhiyah al-Kuwaitiyah...*, hlm. 268.

<sup>74</sup> Duski Ibrahim, *al-Qawā'id al-Fiqhiyyah (Kaidah-kaidah Fiqih)*..., hlm. 61.

## **BAB TIGA**

### **TINJAUAN FIKIH MUAMALAH TERHADAP PRAKTIK JUAL BELI DENGAN SISTEM GACHA PADA *GAME ONLINE***

#### **A. Gambaran Umum *Game Online***

Di masa modern sekarang ini banyak memberikan pengaruh yang dirasakan dalam kehidupan pribadi maupun kehidupan masyarakat di dunia. Salah satu yang dapat dirasakan adalah kemajuan teknologi informasi yang sangat pesat. Teknologi informasi yang dimaksud dalam hal ini yaitu internet. Internet adalah komunikasi yang dilakukan awalnya melalui *computer*, dan sekarang berkembang ke *Handphone* dan alat elektronik lain sebagainya. Internet berisikan ribuan jaringan yang memudahkan untuk terhubung keseluruhan dunia, sehingga internet menyediakan informasi yang tak terhingga. Internet melahirkan adanya media sosial yang kini diminati oleh masyarakat seperti *facebook*, *instagram*, *twitter*, *path*, *Whatsapp*, dan *line* serta adanya *Game online*. *Game online* sendiri berawal dari adanya *video game* tanpa menggunakan internet. *Video game* adalah permainan sebagai media hiburan yang semakin lama kian berkembang dan menjadi *game online* yang terhubung dengan jaringan internet sehingga memungkinkan pemainnya untuk terhubung dengan orang lain secara virtual dan memainkan *game* tersebut secara bersama di seluruh daerah yang memiliki jaringan internet.<sup>75</sup>

Awal mula perkembangan *game online* di Indonesia dimulai sekitar tahun 2001 yakni *Game Nexia* yang berjenis RPG (*Role Playing Game*). Kemudian pada sekitar tahun 2003 sampai tahun 2006 *game* yang banyak dimainkan oleh masyarakat adalah *Era Ragnarok* yang *game* tersebut banyak membuat pemain sampai kecanduan. Pada tahun 2006-2008 *game online* mulai berevolusi yakni

---

<sup>75</sup> Satria Sagara, Achmad Mujab Masykur, "Gambaran *Online Gamer*". *Jurnal Empati*, Vol. 7, No. 2, 2018, hlm. 419.

terdapat perubahan grafis yang lebih nyata. Pada tahun 2009-2013 merupakan era *Game FPS (First Person Shooting)*. Kemudian pada tahun 2015-2016 merupakan era *Mobile Gaming*. Lalu pada Tahun 2017 sampai sekarang merupakan era *Game* berjenis *MOBA (Multiplayer Online Battle Arena)* dan *Battle Royale* (Permainan Bertahan Hidup) baik yang dimainkan pada *Platform Mobile* maupun pada *Platform Computer*.<sup>76</sup>

*Game online* memiliki beberapa jenis *genre* (model permainan) yang memiliki keunggulan dan kekurangan masing-masing. Berikut jenis *genre* pada *game online* tersebut.<sup>77</sup>

1. *Casual*, yaitu Jenis *game online* yang memberikan model permainan yang simpel dan dapat menyelesaikan *game* ini jenis ini dengan mudah, jenis *game casual* ini merupakan jenis *game* yang umumnya menyenangkan dan banyak dimainkan oleh anak-anak.
2. *Battle Royal*, yaitu jenis *game online* yang memiliki konsep *last man standing* (orang terakhir yang bertahan), untuk memenangkan *game online* berjenis *battle royal* ini harus bertahan hidup sampai akhir permainan dengan melakukan berbagai aktivitas di dalamnya seperti mengeksplorasi area dan mendapatkan berbagai macam senjata untuk mengalahkan pemain lain dan bertahan sampai batas waktu yang ditentukan.
3. *MOBA (Multiplayer Online Battle Arena)*, yaitu jenis *game online* yang mengharuskan pemainnya untuk mengatur strategi dan mengalahkan lawan. *Game* ini umumnya dimainkan dengan berkelompok dan untuk mengalahkan kelompok lawan diharuskan untuk melakukan kerja sama antara sesama pemain di satu kelompok.

---

<sup>76</sup> Robby Desya Caesaryo R., "Perlindungan Hukum Terhadap Pemain atas Pembelian Barang Virtual dalam *Game Online* Jenis *Freemium* di Indonesia". *Jurnal Kertha Semaya*, Vol. 9, No. 5, 2021, hlm. 850.

<sup>77</sup> Rio Caesar, "Kajian Pustaka Perkembangan Genre *Games* dari Masa ke Masa". *Jurnal Animation and Games Studies*, Vol. 1, No. 2, 2015, hlm. 127-131.

4. RPG (*Role Playing Game*), yaitu jenis *game online* yang menawarkan permainan dengan memerankan seorang karakter dalam *game*. Umumnya untuk memenangkan *game online* ini cukup dengan memainkan karakter tokoh utama dan mengikuti alur cerita *game* hingga tamat.
5. *Simulation*, yaitu jenis *game online* yang menawarkan pengalaman simulasi layaknya objek dalam dunia nyata. Jenis *game* ini umumnya berbentuk aktivitas sehari-hari yang dikemas dalam satu *game* dan tidak dibatasi untuk mengontrol objek yang sedang disimulasikan.
6. FPS (*First Person Shooter*), yaitu jenis *game online* yang menggambarkan jenis *game* tembak-tembakan dengan sudut pandang orang pertama. Dalam *game online* ini memberikan pengalaman bermain yang seru dan menegangkan seperti perang sungguhan.
7. *Music Games*, yaitu jenis *game online* yang bertemakan musik, umumnya *game* ini membutuhkan konsentrasi yang tinggi dan jari yang cepat untuk mencetak skor tinggi.

Berdasarkan cara mendapatkan *game* di atas, *game online* memiliki dua cara untuk dapat memainkannya. Yaitu *Pay to Play* dan *Free to Play*. *Pay to play* merupakan *game online* yang didapatkan dengan cara melakukan pembayaran terlebih dahulu untuk dapat memainkan *game* tersebut. Kemudian *free to play* kebalikannya, yaitu bisa dimainkan secara gratis tanpa melakukan pembayaran. Umumnya *game online free to play* memiliki fitur jual beli dalam *game* untuk memaksimalkan pendapatan dari *developer game* (pencipta *game*) tersebut.<sup>78</sup>

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan *game online Mobile Legends Bang-bang* (MLBB) sebagai salah satu contoh yang memiliki *genre* MOBA dan untuk memainkannya termasuk ke dalam *game online free to play*. MLBB merupakan *game* yang dikembangkan dan dirilis oleh *Moonton* (perusahaan *game*

---

<sup>78</sup> Prima Diana Khaled, Kurniawati Iskandar, "In-App Purchase in Japanese Free-To-Play Mobile Game: The Motivation of Indonesian Players". *Jurnal BIRCU*, Vol. 5, No. 1, 2022, hlm. 6397.

*online*) pada tahun 2016, dan *game* ini telah mencapai sebanyak 500 juta unduhan dengan *rating* 4.0 dan menduduki *game* no. 1 populer di bidang laga dalam aplikasi *play store* yang merupakan tempat unduh aplikasi dan *game online* di *platform mobile android*.<sup>79</sup>



Gambar 1: Tampilan pertama setelah membuka aplikasi *Mobile Legends Bang Bang*

*Game* ini dimainkan sebanyak 10 orang yang terbagi menjadi dua kelompok. Permainan dimulai dengan setiap pemain memilih satu *hero* (sebutan karakter dalam *game*) dari daftar *hero* yang bisa diakses oleh pemain. *Hero* yang tersedia adalah *hero* yang telah dibeli dan *hero* yang sedang dipinjamkan secara gratis kepada pemain oleh sistem. Lama permainan berkisar sekitar 15 menit untuk satu kali main. Tujuan utama *game* MLBB ini adalah untuk menghancurkan *base* (pertahanan terakhir) lawan. Terdapat tiga *lane* (jalan) utama dalam *map* (peta), yaitu *middle* (tengah), *top* (atas), *bottom* (bawah), *lane*. Masing-masing *lane* dijaga oleh *turret* (tower) yang akan menyerang *unit* musuh secara otomatis. Permainan berakhir ketika *base* salah satu kelompok hancur.<sup>80</sup>

<sup>79</sup> *Game online Mobile Legends Bang Bang*. Diakses melalui situs: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.mobile.legends> pada tanggal 5 januari 2023.

<sup>80</sup> Bangun D.P., Sara Sintia Harahap E.I., “Fenomena Bermain *Game Online Mobile Legend* Terhadap Perilaku Komunikasi Antar Pribadi Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Darma Agung Medan”. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, Vol. 6, No. 1, 2021, hlm. 3.

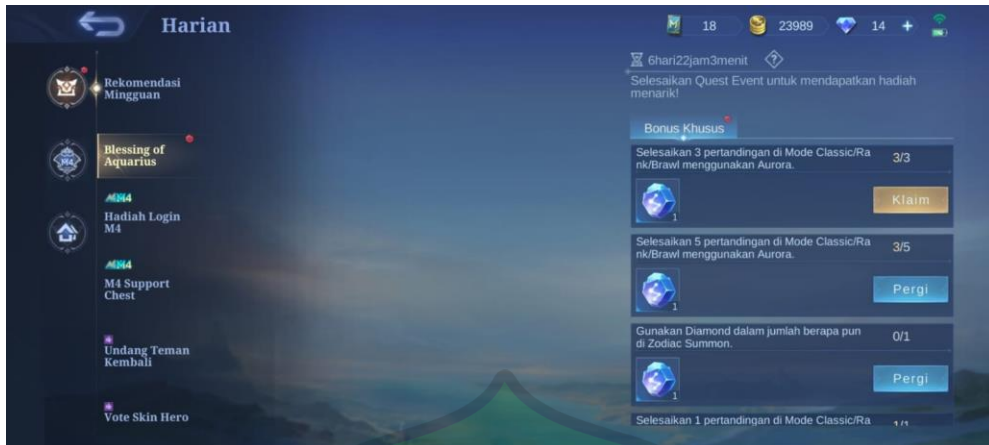


## **B. Mekanisme Jual Beli dengan Sistem Gacha pada *Game Online***

Praktik jual beli merupakan suatu aktivitas yang tidak bisa terpisahkan dari kehidupan masyarakat di manapun ia berada. Jual beli merupakan proses tukar menukar yang memiliki kemanfaatan. Di era modern sekarang ini, praktik jual beli telah banyak berkembang ke berbagai sektor industri salah satunya di sektor industri *game online*. Salah satu jual beli yang berkembang di dalam *game online* dan populer di kalangan *player* (pemain) sekarang ini adalah jual beli dengan sistem Gacha.

Sistem Gacha dalam *game online* seperti yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya merupakan transaksi antara pemain dengan pembuat *game*, pemain diberikan kesempatan untuk menggunakan Gacha secara gratis dengan hadiah yang telah ditentukan, dan juga pemain diberikan kesempatan untuk melakukan pembelian Gacha dengan menggunakan mata uang di dalam *game* dan memperoleh hadiah dengan persentase yang telah ditentukan oleh pembuat *game*.

Dalam *game* MLBB, pemain dapat melakukan transaksi jual beli dengan sistem Gacha melalui dua cara, pertama pemain dapat melakukan Gacha dengan cara gratis tanpa dipungut biaya apapun dari MLBB, hanya dengan menyelesaikan tugas yang diberikan oleh *game* MLBB kemudian dari penyelesaian tugas tersebut diperoleh tiket untuk melakukan Gacha dan memperoleh barang/*item* dalam *game* sesuai dengan persentase yang telah ditentukan oleh pihak MLBB.



Gambar 2: Menyelesaikan tugas untuk mendapatkan tiket gratis Gacha



Gambar 3: Melakukan Gacha dengan tiket gratis yang telah diberikan oleh pihak *Mobile Legend Bang Bang*

Kedua pemain dapat melakukan pembelian Gacha dengan cara melakukan *top-up* (pembelian) alat tukar dalam *game* terlebih dahulu di aplikasi *top-up* yang telah bekerja sama dengan game MLBB seperti play store dengan cara membeli *diamond* (alat tukar dalam *game*) untuk melakukan transaksi jual beli dalam *game* tersebut, para pihak yang terlibat dalam transaksi *top-up* ini adalah pemain sebagai pembeli dan aplikasi pihak ketiga sebagai penjual, dalam transaksinya pemain membayar sejumlah uang kepada pihak ketiga untuk mendapatkan *diamond*, kemudian pihak ketiga mengirim *diamond* yang dijualnya kepada

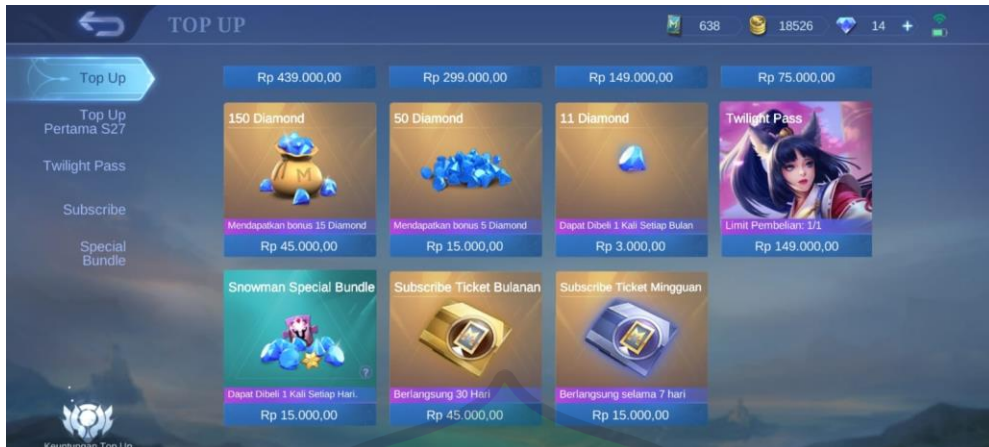
pemain, yang menjadi objek transaksi jual belinya adalah *diamond*. Dalam transaksi jual beli dengan sistem gacha, terdapat tiga pihak yang terlibat dalam transaksi ini, yaitu pemain sebagai pembeli, Pihak ketiga (tempat *top-up*) sebagai penjual dan *developer* game sebagai tempat penukaran *diamond*. Mekanismenya hampir serupa dengan cara gratis, yaitu pemain menukar *diamond* yang telah dibeli dari pihak ketiga dengan tiket Gacha kemudian melakukan Gacha dan memperoleh *item* sesuai dengan persentase yang telah ditentukan oleh pihak pembuat MLBB.<sup>81</sup>

Adapun cara *top-up diamond* dalam *game* MLBB adalah sebagai berikut:

1. Pilih menu *top-up* yang berada pada bagian pojok kanan atas.
2. Kemudian pilih *diamond* sesuai kebutuhan yang ingin dibeli. Dalam proses pembelian akan dikenakan sejumlah pajak tertentu sesuai dengan nominal yang dibeli.
3. Setelah itu akan otomatis diarahkan kedalam metode pembayaran. Namun sebelum itu *game* MLBB harus sudah terkoneksi dengan akun email yang ada Playstore bagi pengguna Android, atau akun iCloud bagi pengguna Ios.
4. Setelah masuk kedalam menu pembayaran, pemain tinggal memilih metode apa yang digunakan sebagai alat pembayaran, bisa menggunakan ShoopePay, Google Pay, Alfamart, Dana, dan lain sebagainya.
5. Jika sudah memilih metode pembayaran, langkah selanjutnya adalah tinggal tekan menu “beli”.
6. Maka selanjutnya adalah memasukkan Pin untuk memverifikasi pembayaran yang dilakukan.
7. Jika sudah, maka *item* yang dibeli secara otomatis akan masuk kedalam *game* dalam hitungan detik.

---

<sup>81</sup> Hasil wawancara dengan Putra, sebagai *player Mobile Legends Bang Bang* pada tanggal 15 Januari 2023.



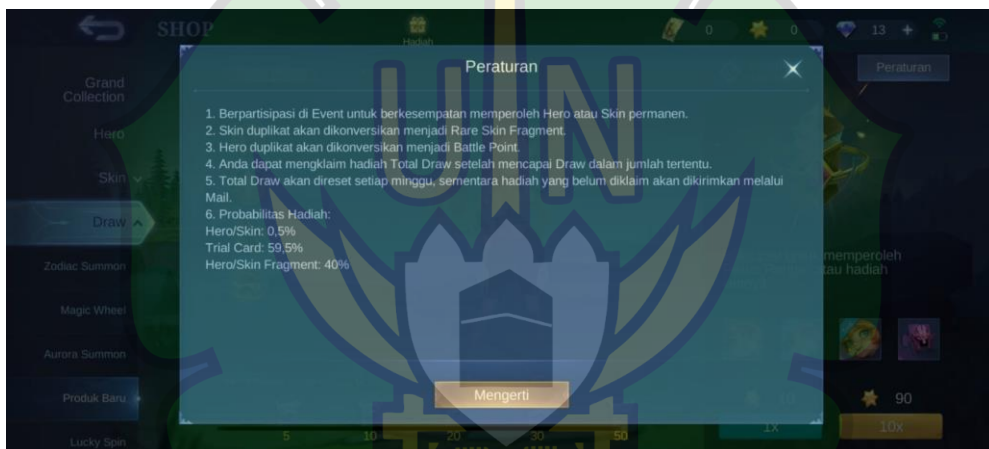
Gambar 4: *Top-up diamond Mobile Legends Bang Bang*

Adapun peraturan sistem Gacha menggunakan *diamond* dalam *game* MLBB adalah sebagai berikut:

1. Berpartisipasi di *Event* untuk berkesempatan memperoleh *Hero* atau *Skin* permanen.
2. *Skin* duplikat akan dikonversikan menjadi *Rare Skin Fragment*.
3. *Hero* duplikat akan dikonversikan menjadi *Battle Point*.
4. Anda dapat mengklaim hadiah *Total Draw* setelah mencapai *Draw* dalam jumlah tertentu.
5. *Total Draw* akan direset setiap minggu, sementara hadiah yang belum diklaim akan dikirimkan melalui *Mail*.
6. Probabilitas Hadiah: *Hero/Skin*: 0,5%, *Trial Card*: 59,5%, *Hero/Skin Fragment*: 40%.



Gambar 5: Sistem Gacha menggunakan *diamond Mobile Legend Bang Bang*



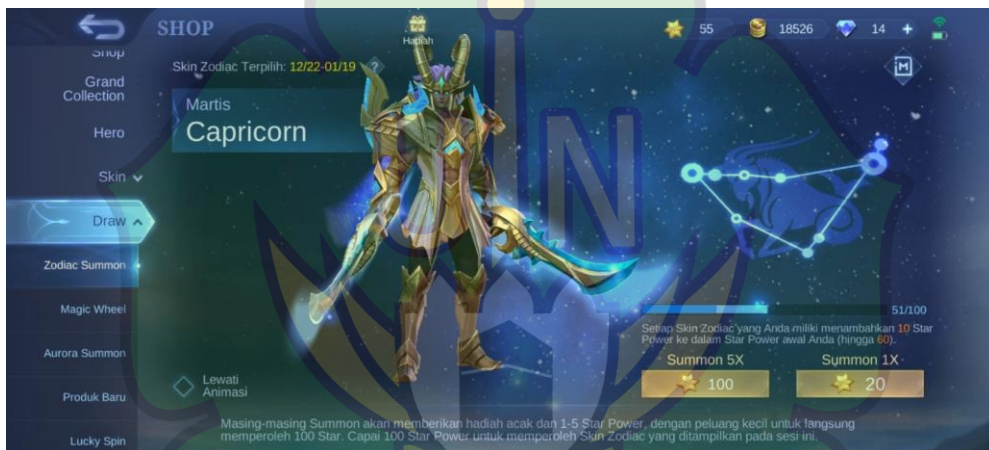
Gambar 6: Peraturan sistem Gacha menggunakan *diamond Mobile Legend Bang Bang*

Dalam beberapa praktik sistem Gacha, pihak MLBB juga memberikan kesempatan kepada pemain untuk mendapatkan *item* yang diinginkan melalui Gacha yang memiliki jaminan. Dalam mekanismenya Gacha yang memiliki jaminan memiliki kemiripan dengan Gacha yang biasa. Akan tetapi, Gacha yang memiliki jaminan ini memberikan jaminan kepada pemain untuk memperoleh *item* yang diinginkan dengan syarat tertentu seperti melakukan Gacha sebanyak 100 kali sesuai dengan peraturan yang tertulis di dalam *game* tersebut. Sehingga dalam hal ini pemain tidak dirugikan karena walaupun tidak mendapatkan *item*

yang diinginkan dalam Gacha biasa, pemain bisa mendapatkannya dengan mengikuti peraturan Gacha yang memiliki jaminan.<sup>82</sup>

Adapun peraturan sistem Gacha yang memiliki jaminan dalam *game* MLBB adalah sebagai berikut:

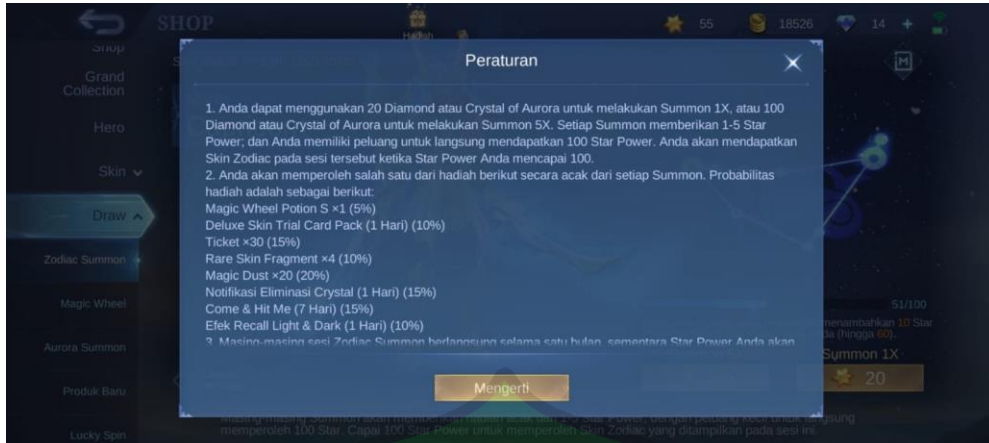
1. Anda dapat menggunakan 20 *diamond* untuk melakukan Gacha 1 kali, atau 100 *diamond* untuk melakukan Gacha 5 kali. Setiap Gacha memberikan 1-5 *star power* dan anda memiliki peluang untuk langsung mendapatkan 100 *star power*. Anda akan mendapatkan *skin zodiac* tersebut ketika *star power* anda mencapai 100.



Gambar 7: Sistem Gacha yang memiliki jaminan

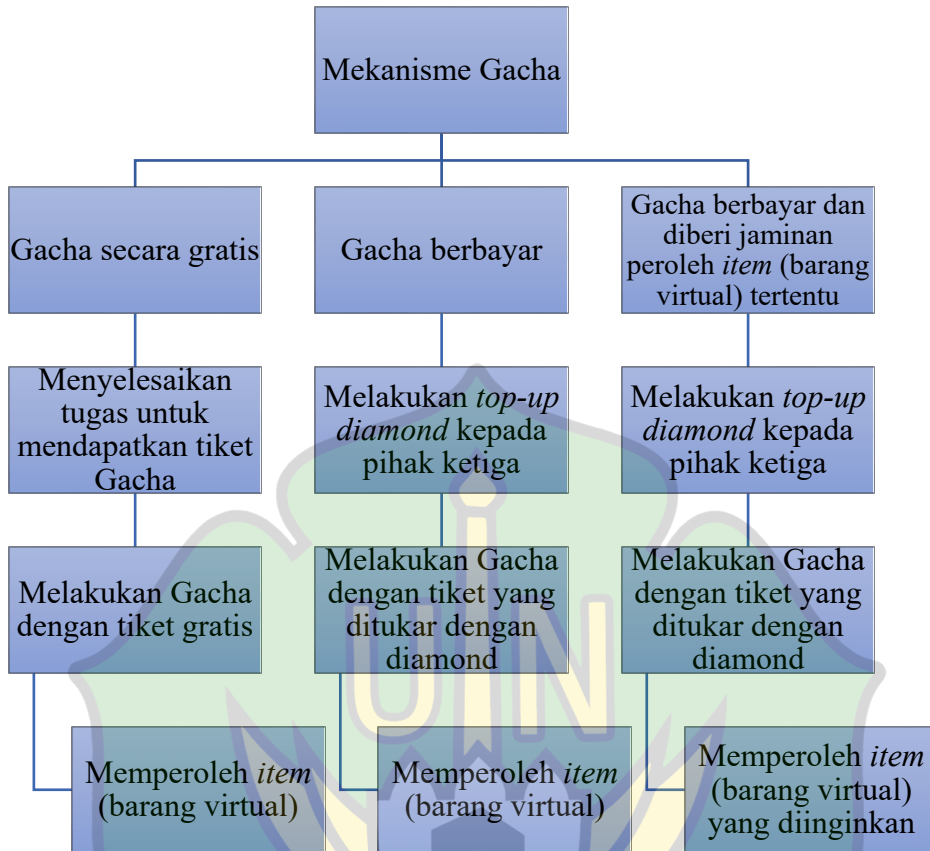
2. Anda akan memperoleh salah satu dari hadiah berikut secara acak dari setiap Gacha. Probabilitas hadiah adalah sebagai berikut: *magic wheel* 1 (5%), *Deluxe skin trial card pack* (1 hari) (10%), *Ticket 30* (15%), *Rare skin fragment 4* (10%), *Magic dust 20* (20%), *Notifikasi eliminasi crystal* (1 hari) (15%), *Emote* (7 hari) (15%), *Efek recall light & dark* (1 hari) (10%).
3. Setiap Gacha juga memiliki peluang sebesar 0,001% untuk langsung mendapatkan *skin zodiac*.

<sup>82</sup> Hasil wawancara dengan Wahyu, sebagai *player Mobile Legends Bang Bang* pada tanggal 16 januari 2023.



Gambar 8: Peraturan sistem Gacha yang memiliki jaminan

Dari hasil wawancara yang peneliti lakukan terhadap beberapa narasumber yang merupakan konsumen, dalam melakukan pembelian dengan sistem Gacha mereka mendapatkan *item* terkadang sesuai dan terkadang tidak sesuai dengan apa yang mereka inginkan karena mengandalkan unsur keberuntungan sehingga mereka merasa dirugikan, akan tetapi dalam sistem Gacha yang memiliki jaminan mereka mendapatkan *item* yang diinginkan karena pihak MLBB telah memberikan jaminan kepada pemain yang melakukan pembelian Gacha untuk memperoleh *item* yang diinginkan mereka tersebut.



Penjelasan:

1. Dalam transaksi *top-up diamond* terdapat dua pihak yang terlibat yaitu pembeli dan pihak *merchant/toko diamond* sebagai penjual. Pada transaksinya jual beli ini menggunakan akad *bai' salam* dimana pembeli membayar terlebih dahulu kemudian penjual mengirimkan diamond kepada pembeli.
2. Dalam transaksi pertukaran *diamond* dengan tiket Gacha juga terdapat dua pihak yang terlibat yaitu pemain *game* dan pihak *developer game*. Dalam transaksinya menggunakan akad *bai' mutlaq*. Dimana pemain menukarkan diamond yang dimilikinya sebagai alat tukar yang telah disepakati oleh kedua belah pihak dengan barang dari *developer game* berupa tiket Gacha.



3. Tiket yang telah diperoleh digunakan untuk melakukan Gacha dalam *game online* tersebut, dalam transaksi dengan sistem Gacha, barang yang diperoleh bersifat acak, sehingga memungkinkan pemain untuk mendapatkan barang yang mahal dan mungkin pula mendapatkan barang yang murah.

### C. Jual Beli dengan Sistem Gacha pada *Game Online* ditinjau Menurut Perspektif Fikih Muamalah

Dalam fikih muamalah, terdapat rukun dan syarat jual beli yang harus dipenuhi sebagaimana yang telah peneliti jelaskan di atas, rukun dan syarat jual beli menurut perspektif fikih muamalah yang terdapat pada transaksi jual beli dengan sistem Gacha pada *game online* ini antara lain:<sup>83</sup>

1. *'Aqidayn* yaitu antara penjual dan pembeli. Pada transaksi jual beli dengan sistem Gacha pada *game online* terdapat tiga pihak yang terlibat yaitu pemain sebagai pembeli, *merchant top-up* sebagai penjual, dan pihak *game online* sebagai tempat penukaran barang. Pada hukum fikih muamalah dijelaskan bahwa syarat-syarat orang yang berakad harus berakal, balig dan memiliki kecakapan bertindak hukum sehingga anak kecil atau orang gila tidak boleh melakukan transaksi jual beli. Namun pada *game MLBB* ini semua kalangan remaja bahkan anak kecil bebas mengoperasikannya, maka transaksi jual beli dalam *game online* dengan sistem Gacha ini tidak ada syarat khusus antara penjual dan pembeli.
2. *Ṣīghat* (ijab dan kabul). Suatu transaksi jual beli sebelum adanya ijab dan kabul maka belum bisa dinyatakan sah karena ijab dan kabul menandakan kerelaan diantara keduanya. Hakikatnya ijab dan kabul dilakukan dengan mengucapkan suatu kalimat tertentu, namun pendapat yang paling kuat yakni ijab dan kabul bisa dilakukan dengan segala macam ungkapan yang

---

<sup>83</sup> Akhmad Farroh Hasan, *Fiqih Muamalah...*, hlm. 32.

biasa digunakan masyarakat umum untuk bertransaksi jual beli. Namun pada transaksi jual beli dengan sistem Gacha ini tidak ada istilah ijab dan kabul, maka jika para pemain ingin membeli sesuatu yang di inginkan mereka hanya cukup membuka laman *shop* pada *game* MLBB langsung pilih barang yang diinginkan dan setelah itu melakukan pembayaran di aplikasi pihak ketiga (*merchant top-up*).

3. *Ma'qud 'alayh* (benda atau barang) benda atau barang yang diperjualbelikan meliputi barang yang dijual serta harga atau uang. Dalam transaksi jual beli dengan sistem Gacha sudah tercantum harga setiap pembelian. Pada hukum fikih muamalah dijelaskan bahwa benda yang diperjualbelikan harus memiliki beberapa syarat, antara lain: suci, dapat dimanfaatkan, barang harus nyata jelas, barang milik sendiri. Syarat-syarat yang sudah disebutkan harus terpenuhi pada barang yang akan diperjualbelikan, pada transaksi jual beli dengan sistem Gacha barang yang diperjualbelikan adalah *diamond* yang jelas dan dapat dimanfaatkan, transaksi jual beli *diamond* ini sah karena terpenuhi syarat *Ma'qud 'alayh*, namun pada perolehan *item* dari penukaran *diamond* yang menjadi tujuan transaksi jual beli ini, ada syarat yang menimbulkan permasalahan yaitu barang dari hasil penukaran tidak jelas dan tidak dapat dipastikan barang apa yang diperoleh, sehingga tidak sah jual beli yang tidak memiliki kejelasan dan kepastian dari barang tersebut.

Dilihat dari rukun dan syarat jual beli yang sudah dipaparkan di atas, praktik jual beli dengan sistem Gacha terdapat rukun dan syarat yang belum terpenuhi dan adanya unsur yang tidak diperbolehkan dalam jual beli yaitu *gharar*. *Gharar* disini terdapat pada ketidakjelasan barang di dapat oleh pemain saat membeli Gacha tersebut. Sehingga dampak yang ditimbulkan adalah sangat merugikan para pemain.

*Gharar* menurut jumhur ulama yang telah dipaparkan pada bab sebelumnya merupakan bentuk transaksi yang mengandung unsur ketidakjelasan

dan ketidakpastian yang menimbulkan potensi adanya pihak yang dirugikan. Bentuk-bentuk *gharar* terbagi menjadi 4 yaitu, *Gharar* dalam akad, *gharar* dalam objek akad, *gharar* dalam harga, dan *gharar* dalam waktu serah terima. Dalam pembelian dengan sistem Gacha ini yang memiliki unsur *gharar* terdapat dalam objek akad yaitu *item* yang diperoleh pemain dalam Gacha tersebut tidak jelas dan tidak sesuai dengan apa yang mereka inginkan, sehingga pemain merasa dirugikan dan transaksi jual beli dengan sistem Gacha ini tidak diperbolehkan karena memiliki unsur *gharar*.

*Gharar* tidak selamanya dilarang dalam jual beli, sebagaimana yang telah peneliti jelaskan pada bab sebelumnya, terdapat *gharar* yang diperbolehkan dalam fikih muamalah, yaitu sebagai berikut:

1. *Gharar* yang sedikit, apabila dilihat dari praktik transaksi jual beli dengan sistem Gacha pada *game online* yang menggunakan banyak *diamond*, hal ini tidak bisa dikatakan *gharar* yang diperoleh sedikit, karena pembeli mengeluarkan uang yang banyak untuk mendapatkan barang atau *item* yang diinginkan pada sistem Gacha ini, sehingga *gharar* dalam transaksi jual beli dengan sistem Gacha pada *game online* bukan merupakan *gharar* yang diperbolehkan.
2. *Gharar* dalam akad *tabarru'*, dalam transaksi jual beli dengan sistem Gacha pada *game online* menggunakan uang asli yang ditukar menjadi *diamond* untuk mendapatkan barang atau *item*. Oleh karena itu, transaksi jual beli ini bukan merupakan akad *tabarru'*, seperti yang telah dijelaskan pada sebelumnya, akad *tabarru'* adalah akad yang bertujuan untuk kebaikan seperti hibah, hadiah dan lain sebagainya.
3. *Gharar* bukan fokus objek akad, pada transaksi jual beli dengan sistem Gacha pada *game online* ini yang menjadi fokus objek adak adalah *item* yang diperoleh. Sehingga tidak bisa dikatakan bahwa *gharar* dalam transaksi jual beli ini merupakan *gharar* yang diperbolehkan, karena fokus

objek akadnya merupakan barang utama yang diinginkan oleh pembeli bukan pelengkap.

4. Ada hajat, maksud dari ada hajat adalah sesuatu yang tidak bisa dihindari, sedangkan transaksi jual beli dengan sistem Gacha pada *game online* ini merupakan sesuatu yang bisa dihindari sehingga tidak memungkinkan untuk dikatakan sebagai *gharar* yang diperbolehkan karena tidak ada hajat sama sekali, melainkan untuk memuaskan diri memiliki *item* yang mahal atau langka.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa *gharar* dalam transaksi jual beli dengan sistem Gacha pada *game online* bukan merupakan *gharar* yang diperbolehkan karena tidak terpenuhinya syarat yang menjadikan *gharar* tersebut dibolehkan dalam fikih muamalah.

MUI Malaysia juga memberikan penjelasan terkait jual beli dengan sistem Gacha ini, mereka mengatakan bahwa sistem Gacha merupakan sesuatu yang bertentangan dalam Islam karena memiliki unsur perjudian dan bergantung pada nasib semata-mata. Di samping itu juga menghilangkan hak pembeli yaitu membeli sesuatu yang diinginkan.<sup>84</sup>

*Al-Majma' al-Fiqh al-Islāmī* atau sering diterjemahkan menjadi Lembaga Fikih Islam juga mengatakan terkait jual beli yang mengandalkan keberuntungan seperti Gacha dalam kitab *Tawdīhul Ahkām min Bulūgh al-Marām*: “Setiap peserta yang dihadapkan kepada dua pilihan, untung dengan mendapatkan hadiah atau rugi karena kehilangan uang yang telah diserahkan, inilah tolak ukur taruhan yang haram.”<sup>85</sup>

Dari beberapa pendapat ulama di atas, diketahui bahwa transaksi jual beli menggunakan sistem Gacha memiliki dua hal yang tidak dibolehkan dalam fikih

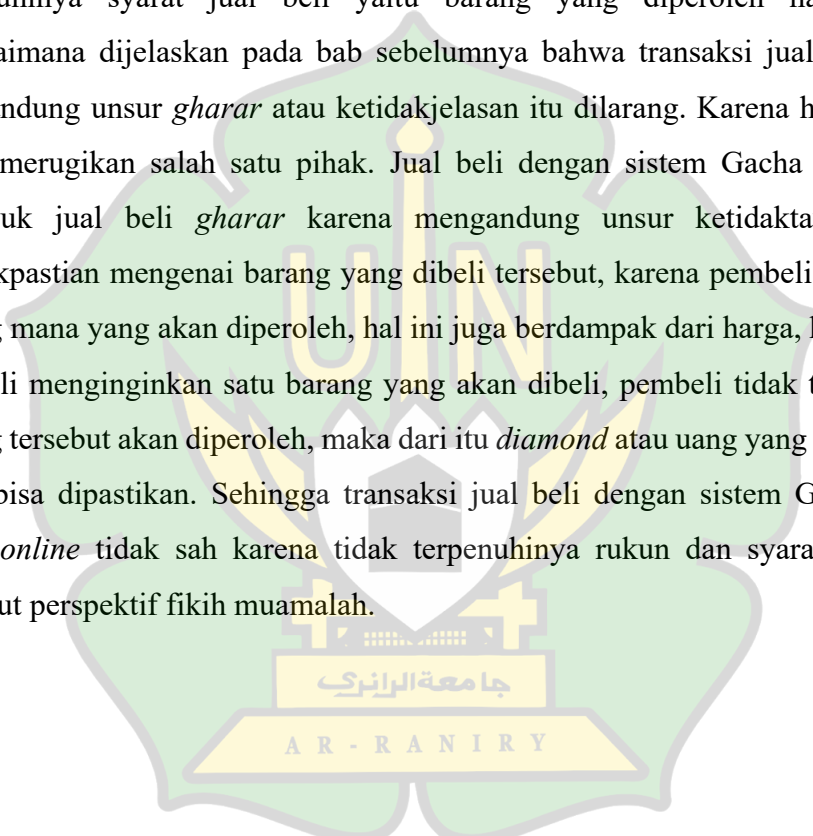
---

<sup>84</sup> *Fatwa Mufti Malaysia terkait Jual Beli Sistem Gacha*. Diakses melalui situs: <https://www.facebook.com/muftiWilayahPersekutuan/posts/2231661696973797> pada tanggal 14 februari 2023.

<sup>85</sup> ‘Abdullah bin ‘Abdurrahmān al-Bassām, *Tawdīhul Ahkām min Bulūgh al-Marām*, jilid 4 (Makkah: Maktabah al-‘Asadī, 2003), hlm. 351.

muamalah, yaitu mengandung unsur *gharar* yakni barang yang diperoleh tidak jelas dan tidak sesuai dengan dengan apa yang diinginkan pembeli. Kemudian mengandung unsur judi, seperti dalam transaksi Gacha ini yang sangat dipengaruhi dengan keberuntungan dari pembeli tersebut.

Dari fakta inilah, maka transaksi jual beli dengan sistem Gacha dalam *game online* tidak sah menurut perspektif fikih muamalah, karena tidak terpenuhinya syarat jual beli yaitu barang yang diperoleh harus jelas. Sebagaimana dijelaskan pada bab sebelumnya bahwa transaksi jual beli yang mengandung unsur *gharar* atau ketidakjelasan itu dilarang. Karena hal tersebut dapat merugikan salah satu pihak. Jual beli dengan sistem Gacha seperti ini termasuk jual beli *gharar* karena mengandung unsur ketidaktahuan atau ketidakpastian mengenai barang yang dibeli tersebut, karena pembeli tidak tahu barang mana yang akan diperoleh, hal ini juga berdampak dari harga, karena jika pembeli menginginkan satu barang yang akan dibeli, pembeli tidak tahu kapan barang tersebut akan diperoleh, maka dari itu *diamond* atau uang yang diperlukan tidak bisa dipastikan. Sehingga transaksi jual beli dengan sistem Gacha pada *game online* tidak sah karena tidak terpenuhinya rukun dan syarat jual beli menurut perspektif fikih muamalah.



## BAB EMPAT PENUTUP

### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah penulis lakukan pada praktik jual beli dengan sistem Gacha pada *game online*, dapat penulis simpulkan sebagai berikut:

1. Mekanisme jual beli dengan sistem Gacha dimulai ketika pemain sebagai pembeli melakukan *top-up diamond* kepada *merchant top-up* sebagai penjual, *diamond* yang dibeli ditukar menjadi tiket yang digunakan dalam transaksi sistem Gacha. Barang atau *item* yang diperoleh dari hasil Gacha tidak dijamin akan mendapatkan *item* yang berharga atau *item* yang diinginkan, melainkan pemain mendapatkan *item* secara acak sesuai dengan persentase yang diberikan oleh pihak *game* dalam peraturan tertulis.
2. Menurut fikih muamalah, praktik jual beli dengan sistem Gacha pada *game online* adalah transaksi yang mengandung unsur *gharar* karena tidak terpenuhinya salah satu rukun dan syarat jual beli yaitu barang yang diperjualbelikan tidak jelas apakah bisa didapatkan atau tidak. Sehingga jual beli dengan sistem Gacha pada *game online* tidak sah dan haram menurut tinjauan fikih muamalah.

### B. Saran

Saran yang dapat penulis sampaikan melalui hasil penelitian di atas sebagai berikut:

1. Untuk pemerintahan terkait teknologi agar senantiasa menghimbau serta memberi arahan atau sosialisasi kepada masyarakat untuk menghindari atau tidak memainkan *game online* yang belum jelas diketahui apakah *game* tersebut boleh dimainkan atau tidak dalam Islam, terlebih lagi terkait dengan transaksi jual beli dalam *game* tersebut. Karena jual beli

menyangkut harta yang tentunya berharga dan sangat sia-sia apabila dihaburkan untuk *game online*, seperti sistem Gacha dalam *game online* yang barangnya belum tentu bisa didapatkan.

2. Untuk pemain *game online* agar senantiasa mengetahui terlebih dahulu bagaimana hukum melakukan transaksi jual beli dalam *game online*. Sebab sangat banyak *game online* pada saat ini yang memiliki fitur jual beli dengan berbagai sistem didalamnya termasuk salah satunya adalah sistem Gacha.



## DAFTAR PUSTAKA

### Media Cetak

- ‘Abdullah bin ‘Abdurrahmān al-Bassām. *Syarah Bulughul Maram*. terj. Muhammad Irfan. Jakarta: Pustaka Azzam, 2006
- ‘Abdullah bin ‘Abdurrahmān al-Bassām. *Tawdīhul Ahkām min Bulūgh al-Marām*. Makkah: Maktabah al-‘Asadī, 2003
- Ahmad Rijali. “Analisis Data Kualitatif”. *Jurnal Alhadharah*. Vol. 17, No. 33, 2018
- Ahmad Sarwat. *Fiqh Jual-beli*. Jakarta: Rumah Fiqh Publishing, 2018
- Akhmad Farroh Hasan. *Fiqh Muamalah dari Klasik hingga Kontemporer (teori dan praktik)*. Malang: UIN-Maliki Press, 2018
- Akiko Shibuya, dkk. “Long-Term Effects of In Game Purchases and Event Game Mechanics on Young Mobile Social Game Players in Japan”. *Jurnal Simulation & Gaming*. Vol. 50, No. 1, 2019
- Akiko Shibuya, Mizuha Teramoto & Akiyo Shoun. *Systematic Analysis of In-game Purchases and Social Features of Mobile Social Game in Japan*. DiGRA Conference, 2015
- Amelia Yeza Pradhipta. “Mekanisme ‘gacha’ dan ‘parasocial interaction’ pemain gim seluler”. *Jurnal Studi Komunikasi*. Vol. 1, No. 1, 2021
- Aryo Sahid Sofyandi. “Konsumsi Virtual Item pada Gamer Jepang dalam Social Game Fate/Grand Order”. *Jurnal Japanology*. Vol. 7, No. 7, 2018
- Bangun D.P., Sara Sintia Harahap E.I. “Fenomena Bermain Game Online Mobile Legend Terhadap Perilaku Komunikasi Antar Pribadi Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Darma Agung Medan”. *Jurnal Ilmu Komunikasi*. Vol. 6, No. 1, 2021
- Al-Bazzār. *al-Baḥru az-Zakhhār al-Ma’rūf bi Musnad al-Bazzār*. Madinah: Maktabah al-‘Ulūm wa al-Ḥakm, 1997
- Bogong Suyanto. *Metode Penelitian Sosial*. Jakarta: Kencana, 2005
- Cynthia Angelia, dkk. “Perilaku Konsumtif Gamers Genshin Impact Terhadap Pembelian Gacha”. *Jurnal JBE*. Vol. 2, No. 3, 2021
- Duski Ibrahim. *al-Qawā’id al-Fiqhiyyah (Kaidah-kaidah Fiqih)*. Palembang: Amanah, 2019



- Evi Nur Azizah. “Pembelian *Crate* Pada Permainan Player Unknown’s Battle Ground’s Dalam Perspektif Fiqh Muamalah”. *Skripsi*. Malang: UIN Maulana Malik Ibrahim, 2020
- Fatwa Dewan Syariah Nasional Majelis Ulama Indonesia No: 110/DSNMUI/IX/2017 tentang Jual Beli
- Garvin, Jennifer Claudia, & Evita. “*Micro Transaction* dalam *Online Game*: Apakah Memicu Perilaku Belanja *Online* yang Bermasalah?”. *Jurnal Psikologi*. Vol. 1, No. 2, 2019
- Hafidz Muftisany. *Hukum Jual beli Online*. Karanganyar: INTERA, 2021
- Hamid Patilima. *Metode Penelitian Kualitatif*. edisi revisi. Bandung: Alfabeta, 2011
- Holilur Rohman. *Hukum Jual Beli Online*. Pamekasan: Duta Media, 2020
- Husein Umar. *Metode Penelitian untuk Skripsi dan Tesis Bisnis*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2005
- Ibnu Hajar al-‘Asqalānī. *Bulūghul Marām*. terj. Isham Musa Hadi. Bekasi: Pustaka Imam adz-Dzahabi, 2007
- Ibnu Qayyim al-Jawziyyah. *Zādul Ma’ād Bekal Perjalanan Akhirat*. terj. Abdul Qadir al-Arna’ & Syu’aib al-Arna’. Jakarta: Griya Ilmu, 2006
- Ihsan Noor Fikri. “Daya Tarik Sistem Gacha Dalam *Mobile Game* Fate/Grand Order”. *Skripsi*. Jakarta: Universitas Darna Persada, 2017
- Jalāluddīn al-Mahallī, Jalāluddīn as-Suyūṭī. *Tafsir Jalalain berikut asbabun nuzul*. terj. Bahrūn Abu Bakar dan Anwar Abu Bakar. Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2008
- Kementrian Wakaf dan Urusan Agama Kuwait. *al-Mausū’ah al-Fiqhiyah al-Kuwaitiyah*. Kuwait: Dār aṣ-Ṣafwah, 1984
- Krista Surbakti. “Pengaruh *Game Online* pada Remaja”. *Jurnal Curere*. Vol. 1, No. 1, 2017
- Marco Kaeder, Ema Tanaka, & Mitomi Hitoshi. “*Exploring the game-of-chance elements in F2P mobile games*”. *Jurnal DHU*. Vol. 5, 2018
- Moh Kasiram. *Metodelogi Penelitian*. Malang: UIN Malang Press, 2008
- Muhammad Abdul Wahhab. *Gharar dalam Transaksi Modern*. Jakarta: Rumah Fiqh Publishing, 2019
- Muhammad Nazir. *Metode Penelitian*. Jakarta: Ghalia Indonesia, 1998
- Muhammad Teguh. *Metodologi Penelitian Ekonomi, Teori dan Aplikasi*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2005

- Muhammad Yūsuf Qarḍāwī. *Halal dan Haram dalam Islam*. edisi revisi. terj. Mu'ammal Hamidy. Surabaya: Bina Ilmu, 2007
- Muslim. *Ḥadīṣ Ṣaḥīḥ Muslim*. terj. Fachruddin. Jakarta: Bulan bintang, 1983
- Muslim. *Ṣaḥīḥ Muslim*. Riyāḍ: Dār al-Mughnī, 1998
- Muṣṭafā al-Bughā. *al-Fiqh al-Manhajī 'alā Mazhabil Imām asy-Syāfi'ī*. Damaskus: Dār al-Qalam, 1992
- An-Nawawī. *Syarḥ Ṣaḥīḥ Muslim*. terj. Darwis, Muhtadi, & Fahoni Muhammad. Jakarta: Darus Sunnah, 2013
- Nyoman Sujana. "Pengaturan Tindak Pidana Perjudian dan Pertanggungjawaban Pidana Korporasi Dalam *Micro-Transaction* Pada *Game Online*". *Jurnal Kertha Semaya*. Vol. 8, No. 9, 2020
- Prima Diana Khaled, Kurniawati Iskandar. "*In-App Purchase in Japanese Free-To-Play Mobile Game: The Motivation of Indonesian Players*". *Jurnal BIRCU*. Vol. 5, No. 1, 2022
- Al-Qurṭubī. *Tafsīr al-Qurṭubī*. Jakarta: Pustaka Azzam, 2008
- Ar-Ramlī. *Nihāyah al-Muḥtāj ilā Syarḥ al-Minhāj*. Beirut: Dār al-Kutub al-'Ilmiyyah, 2002
- Rio Caesar. "Kajian Pustaka Perkembangan Genre *Games* dari Masa ke Masa". *Jurnal Animation and Games Studies*. Vol. 1, No. 2, 2015
- Robby Desya Caesaryo R. "Perlindungan Hukum Terhadap Pemain atas Pembelian Barang Virtual dalam *Game Online* Jenis *Freemium* di Indonesia". *Jurnal Kertha Semaya*. Vol. 9, No. 5, 2021
- Robert K. Yin, *Studi Kasus (Desain Dan Metode)*. edisi revisi. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2003
- Ar-Ruḥaybānī. *Maṭālib ulīn Nuhā*. Ttp: tnp, t.t
- As-Sarakhsī. *al-Mabsūt*. Libanon: Dār al-Fikr, 2000
- Sayyid Sābiq. *Fikih Sunnah*. terj. Muhammad Nasiruddin al-Albani. Jakarta: Cakrawala Publishing, 2008
- Satria Sagara, Achmad Mujab Masykur. "Gambaran *Online Gamer*". *Jurnal Empati*. Vol. 7, No. 2, 2018
- Siregar H.S., Koko Khoerudin. *Fikih Muamalah*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2019
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2010
- As-Suyūṭī. *al-Asybah wan Nazā'ir*. Beirut: Dār al-Kutub al-'Ilmiyyah, 1983

- Syahrul Perdana Kusumawardani. “*Game Online* Sebagai Pola Perilaku (Studi Deskriptif Tentang Interaksi *Sosial Gamers Clash of Clans* Pada Clan Indo Spirit)”. *Jurnal Antropologi*. Vol. 4, No. 2, 2015
- Wahbah az-Zuhailī. *al-Fiqh al-Islām wa Adillatuhu*. terj. Abdul Hayyie al-Kattani, dkk. Jakarta: Gema Insani, 2011
- Yusnizal Firdaus, Yulia Pebrianti, & Titi Andriyani. “Pengaruh Kecanduan *Game Online* Terhadap Perilaku Konsumtif Siswa Pengguna *Game Online*”. *Jurnal Terapan Riset Akuntansi*. Vol. 2, No. 2, 2018

### Media Online

<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/analisis>

<http://bpakhm.unp.ac.id>

<http://lppm.univetbandara.ac.id>

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.rtsoft.growtopia>

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.mobile.legends>

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.garena.game.kgid>

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.dts.freefireth>

<https://www.facebook.com/muftiWilayahPersekutuan/posts/2231661696973797>



## DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Nama/NIM : Muhammad Radhi Aulia/180102130  
 Tempat/Tanggal Lahir : Alur Pinang/18 Januari 2001  
 Jenis Kelamin : Laki-laki  
 Pekerjaan : Mahasiswa  
 Agama : Islam  
 Kebangsaan/Suku : Indonesia/Aceh  
 Status : Belum Kawin  
 Alamat : Desa Peulanghahan, Kec. Kutaraja, Kota Banda Aceh  
 Orang Tua  
     Nama Ayah : Zaimaruddin  
     Nama Ibu : Safnawati  
     Alamat : Desa Pulo Sarok, Kec. Singkil, Kab. Aceh Singkil  
 Pendidikan  
     SD/MI : SDN 1 Singkil  
     SMP/MTs : SMPS Safinatussalamah  
     SMA/MA : MAN Singkil  
     Perguruan Tinggi : UIN Ar-Raniry Banda Aceh

Demikian riwayat hidup ini saya buat dengan sebenarnya agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Banda Aceh, 17 Maret 2023  
Penulis

Muhammad Radhi Aulia

## Lampiran 1: SK Penetapan Pembimbing Skripsi



**KEMENTERIAN AGAMA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH**  
**FAKULTAS SYARI'AH DAN HUKUM**

Jl. SyekhAbdurRaufKopelma Darussalam Banda Aceh  
Telp. 0651-7557442 Email :fsh@ar-raniry.ac.id

SURAT KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS SYARI'AH DAN HUKUM  
UIN AR-RANIRY BANDA ACEH  
Nomor: 5686/Un.08/FSH/PP.00.9/10/2022

T E N T A N G

PENETAPAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA

**Menimbang** : a. Bahwa untuk kelancaran bimbingan KKK Skripsi pada Fakultas Syari'ah dan Hukum, maka dipandang perlu menunjukkan pembimbing KKK Skripsi tersebut;  
b. Bahwa yang namanya dalam Surat Keputusan ini dipandang mampu dan cakap serta memenuhi syarat untuk diangkat dalam jabatan sebagai pembimbing KKK Skripsi.

**Mengingat** : 1. Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional;  
2. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen;  
3. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi;  
4. Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan;  
5. Peraturan Pemerintah RI Nomor 04 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;  
6. Peraturan Presiden RI Nomor 64 Tahun 2013 tentang Perubahan Institut Agama Islam Negeri IAIN Ar-Raniry Banda Aceh Menjadi Universitas Islam Negeri;  
7. Keputusan Menteri Agama 492 Tahun 2003 tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan dan Pemberhentian PNS Adilungkungan Departemen Agama RI;  
8. Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2014 tentang Organisasi dan Tata Kerja Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;  
9. Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 21 Tahun 2015 tentang Statuta Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;  
10. Surat Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 Tahun 2015 tentang Pemberi Kuasa dan Pendelegasian Wewenang Kepada Para Dekan dan Direktur Program Pasca Sarjana dalam Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh;

**Menetapkan** :

**Pertama** :

Menunjuk Saudara (i):  
a. Bukhari, S.Ag., M.A  
b. Riza Afrian Mustaqim, M.H

Sebagai Pembimbing I  
Sebagai Pembimbing II

untuk membimbing KKK Skripsi Mahasiswa (i):

N a m a : Muhammad Radhi Aulia

N I M : 180102130

Prodi : HES

J u d u l : Analisis Jual Beli dengan Sistem *Game of Change* (GACHA) Pada *Game Online* Ditinjau dalam Perspektif Fikih Muamalah (Suatu Penelitian Pada Fitur *Shop Game Online*)

**Kedua** : Kepada pembimbing yang tercantum namanya di atas diberikan honorarium sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku;

**Ketiga** : Pembiayaan akibat keputusan ini dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Tahun 2022;

**Keempat** : Surat Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan diubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya apabila ternyata terdapat kekeliruan dalam keputusan ini.

Kutipan Surat Keputusan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dilaksanakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Banda Aceh  
Pada tanggal : 14 Oktober 2022  
D e k a n

  
Kamaruzzaman

**Tembusan :**

1. Rektor UIN Ar-Raniry;
2. Ketua Prodi HES;
3. Mahasiswa yang bersangkutan;
4. Arsip.

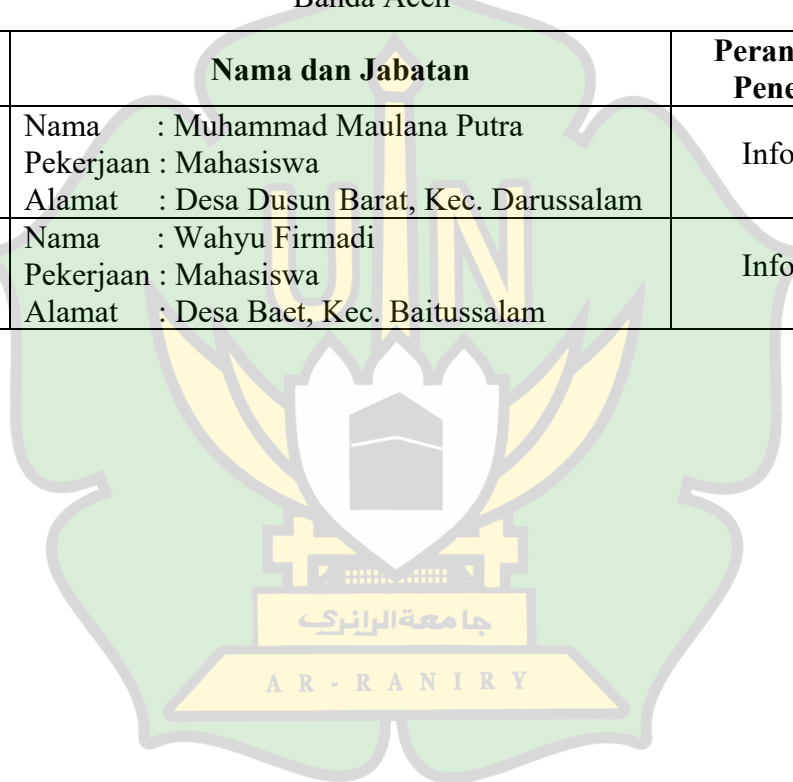
**Lampiran 2: Daftar Informan****DAFTAR INFORMAN**

Judul Penelitian/Skripsi : **ANALISIS JUAL BELI DENGAN SISTEM GAME OF CHANCE (GACHA) PADA GAME ONLINE DITINJAU MENURUT PERSPEKTIF FIKIH MUAMALAH**

Nama Peneliti/NIM : Muhammad Radhi Aulia/180102130

Institusi Peneliti : Program Studi Hukum Ekonomi Syari'ah, Fakultas Syari'ah dan Hukum, UIN Ar-Raniry, Banda Aceh

| No. | Nama dan Jabatan   | Peran dalam Penelitian |
|-----|--|------------------------|
| 1   | Nama : Muhammad Maulana Putra<br>Pekerjaan : Mahasiswa<br>Alamat : Desa Dusun Barat, Kec. Darussalam | Informan               |
| 2   | Nama : Wahyu Firmadi<br>Pekerjaan : Mahasiswa<br>Alamat : Desa Baet, Kec. Baitussalam                | Informan               |



**Lampiran 3: Protokol Wawancara****PROTOKOL WAWANCARA**

|                          |  |
|--------------------------|--|
| Judul Penelitian/Skripsi | : <b>ANALISIS JUAL BELI DENGAN SISTEM <i>GAME OF CHANCE</i> (GACHA) PADA <i>GAME ONLINE</i> DITINJAU MENURUT PERSPEKTIF FIKIH MUAMALAH</b> |
| Waktu Wawancara          | : Pukul 16:00-17:00 WIB  |
| Hari/Tanggal             | : Minggu-Senin/15-16 Januari 2023  |
| Pewawancara              | : Muhammad Radhi Aulia   |
| Orang yang Diwawancarai  | : <i>Player</i> (Pemain <i>game online</i> )/Konsumen/Pembeli  |

Wawancara ini akan meliputi topik tentang “**Analisis Jual Beli dengan Sistem *Game of Chance* (Gacha) pada *Game Online* Ditinjau Menurut Perspektif Fikih Muamalah**”. Tujuan dari wawancara ini untuk syarat penyusunan penelitian/skripsi, berdasarkan data yang terkumpul dari lapangan, data tersebut akan dilindungi kerahasiaannya, baru dibuka kepada khalayak umum dengan terlebih dahulu mendapat persetujuan dari Orang yang Diwawancarai. Wawancara ini akan membutuhkan waktu selama 60 (enam puluh) menit.

**Daftar Pertanyaan:**

1. Apa yang Saudara ketahui tentang sistem Gacha?
2. Apa alasan Saudara melakukan transaksi jual beli dengan sistem Gacha?
3. Bagaimana mekanisme sistem gacha yang Saudara ketahui dalam melakukan transaksi jual beli?
4. Bagaimana bentuk kesepakatan antara penjual dan pembeli dalam sistem Gacha?
5. Apakah ada syarat yang harus dipenuhi ketika hendak melakukan pembelian dengan sistem Gacha?
6. Apakah ada kendala/kerugian yang Saudara alami setelah melakukan pembelian dengan sistem Gacha?

**Lampiran 4: Dokumentasi**