

TRANSAKSI JUAL BELI ITEM VIRTUAL DALAM *GAME ONLINE* DENGAN SISTEM *GACHA* PERSPEKTIF FIQH MUAMALAH

Oleh: Muspita Sari¹; Agiel Setiawan²; Yusuf Djabbar³

Islam Institut Agama Islam Negeri Bone, Indonesia

Email. ¹muspitasari435@gmail.com; ³djabbaryusuf@gmail.com

Article history:

Submitted: 04-02-2025

Revised: 26-05-2025

Accepted: 01-06-2025

Abstract

This article examines the legal standing of buying and selling virtual items in online games that use the Gacha system, which often involves loss and uncertainty (Gharar). The Gacha system in online games typically begins when a player, acting as the buyer, performs a top-up to purchase items (in-game currency exchange) from a top-up provider acting as the seller. The virtual goods obtained are then exchanged for Gacha tickets; however, during this process, buyers are not guaranteed to receive the items they desire. Instead, they receive items based on predetermined probability rates outlined in the game's terms. Players require in-game currency to spin or draw from the Gacha in order to use this method. Essentially, a contract must be based on mutual consent of the parties involved, but this method introduces various levels of uncertainty into the transaction. The use of the Gacha system in online games for buying and selling is prohibited in Islamic commercial jurisprudence (fiqh muamalah) because it violates one of the essential pillars and conditions of a valid sale—namely, that the item received does not match what was intended or expected. This means the transaction contains elements of gharar, which is prohibited in Islam and renders the sale invalid under fiqh muamalah.

Keywords: Online Games; Gacha System; Buying and Selling; Fiqh Muamalah.

Abstrak

Artikel ini mengkaji tentang kedudukan hukum jual-beli item virtual dalam *game online* dengan memakai sistem *Gacha*, yang memungkinkan terjadi kerugian dan ketidakpastian (*Gharar*). Sistem *gacha* dalam permainan online diawali kala pemain yang berperan selaku pembeli melaksanakan top up buat membeli item (penukaran dalam permainan) dari pengembang top-up yang berperan selaku penjual. Benda virtual yang diperoleh setelah itu ditukarkan dengan tiket *gacha*; pembeli tidak dipastikan menerima benda yang diinginkannya sepanjang proses ini, melainkan menerimanya bersumber pada persentase cocok dengan ketentuan tertulis *game*. Pemain membutuhkan mata uang permainan buat memutar ataupun menarik *gacha* supaya bisa memakai metode ini. Intinya, suatu kontrak wajib didasarkan pada persetujuan para pihak dalam perjanjian, serta pemanfaatan prosedur ini guna membeli serta menjual menyertakan sekian banyak tingkatan ketidakpastian. Pemanfaatan sistem *gacha* pada *games online* buat jual beli dilarang dalam fikih muamalah karena melanggar salah satu rukun serta ketentuan jual beli

adalah benda yang diperoleh tidak cocok dengan yang diinginkan. Maksudnya jual beli tersebut memiliki faktor *gharar* yang dilarang dalam Islam serta tidak legal dalam fiqh muamalah.

Kata Kunci: Game Online; Gacha Sistem; Jual-Beli; Fiqh Muamalah.

A. Pendahuluan

Jual beli ialah salah satu tipe muamalah yang tidak mampu dilepaskan dari kehidupan manusia setiap hari. Aktifitas jual beli sudah tumbuh dengan pesat. Teknologi modern sudah mempermudah manusia dalam melaksanakan apa saja yang tercantum dalam jual beli. Oleh sebab itu, salah satu perihal yang biasa dicoba warga buat mengatur operasional perekonomian tiap hari yakni dengan melaksanakan jual beli. Bagi hukum syariah, jual beli menyertakan pengalihan kepemilikan ataupun pertukaran property (seluruh yang dipunyai serta bisa digunakan) dengan metode yang legal, bergantung pada persetujuan bersama. Teknologi serta ilmu data tumbuh terus menjadi pesat bersamaan dengan pertumbuhan era.¹

Pola kehidupan manusia juga menghadapi pergantian yang signifikan akibat kemajuan tersebut, warga memilah cara-cara yang lebih efisien dalam menggunakan kemajuan teknologi, salah satunya adalah dengan jual beli online. Perkembangan internet yang pesat sudah memberikan akibat besar pada banyak aspek warga, tercantum dunia usaha. Kita bisa dengan gampang, terjangkau, instan, serta kilat berbicara, ikut serta, serta apalagi bertransaksi dengan orang di segala dunia berkat internet². Dunia korporat sudah memandang transformasi signifikan selaku akibat dari teknologi internet. Banyak konsumen yang merasa transaksi jual beli terasa tentram serta aman. Publik tidak butuh lagi mengantri ataupun mendatangi setiap toko guna memperoleh apa yang mereka inginkan yang mereka perlukan cumalah fitur serta koneksi internet.

Tidak cuma itu, kita pula kerap bermain games serta mencermati musik berkat teknologi internet. Permainan online merupakan aplikasi bermain video

¹ Irfa Khunainah, Soesi Idayanti, and Kanti Rahayu, *Pembuktian Kepemilikan Aset Investasi Dengan Trading Kripto Di Indonesia* (Penerbit NEM, 2024).

² Muhammad Fitri Rahmadana, *Ekonomi Digital* (Nilacakra, 2021).

permainan dengan koneksi internet. Siapapun yang mempunyai koneksi internet bisa memainkan bermacam game online kapan saja serta dari posisi mana saja.

Permainan online terkenal di golongan banyak golongan dalam kehidupan tiap hari. Oleh sebab itu, tidak hanya selaku fasilitas hiburan, permainan online ini pula bisa diperjualbelikan, serta digunakan buat menciptakan pemasukan yang besar. Bagi hukum Islam, jual beli merupakan pertukaran benda berharga secara sukarela antara dua pihak, dimana pihak yang satu menjual benda tersebut serta pihak yang lain menerimanya dengan syarat- syarat yang sudah disetujui serta dibenarkan oleh syara.³ Ikatan yang diujarkan muamalah terbentuk pada saat orang berperilaku serta mengaplikasikan perbuatan baik satu sama lain, sehingga memunculkan hal-hal layaknya perpindahan kepemilikan. Pemindahan kepemilikan harta dalam bentuk barang dapat diperoleh antara lain lewat pewarisan, jual beli, serta menghibahkan kepada orang lain dalam wujud zakat, infaq, ataupun sadaqah. Kedua belah pihak wajib bertemu untuk melakukan pengalihan kepemilikan lewat sebagian metode, paling utama dikala membeli ataupun menjual yang merupakan bagian dari salah satu rukun akad yang diketahui dengan sebutan aqidain merupakan pertemuan kedua belah pihak. Mengingat masa teknologi ataupun 5.0 sudah formal diawali, dimana teknologi sudah mengambil alih sebagian kedudukan manusia, sehingga banyak transaksi jual beli yang dicoba secara online.⁴

Jual beli online tidak lagi wajib berjumpa langsung, terlebih bersama memahami. Mereka belum sempat berjumpa secara langsung, tetapi keduanya dapat berjumpa secara virtual atau dikenal dengan istilah online, yang terkadang diucap dunia maya. Pembeli di dunia maya tidak hendak sempat dapat memastikan apakah produk yang diperdagangkan itu asli, ialah apakah produk tersebut diperoleh lewat jalur hukum, bukan lewat pencurian ataupun metode seragam.⁵ Untuk membenarkan pemainnya agar ikut serta serta tidak tidak beralih ke

³ Aulia Ikhsani, 'Jual Beli Game Online Dalam Perspektif Hukum Islam (Studi Pada Komunitas Game Online Banda Aceh)' (UIN Ar-Raniry Banda Aceh, 2019).

⁴ Ilham Abbas, 'Hukum Perbankan Islam: Perspektif Teori Dan Praktik' (Pustaka Rabbani Indonesia, 2018).

⁵ Dede Abduroman, Haris Maiza Putra, and Iwan Nurdin, 'Tinjauan Fiqih Muamalah Terhadap Jual Beli Online', *Ecopreneur: Journal of Sharia Economics Study Program*, 1.2 (2020), pp. 35–48.

permainan lain, pembentuk permainan online senantiasa membuat serta menyempurnakan bermacam tipe permainan online yang diawali dengan kenaikan keahlian tampilan grafis, bermacam-macam avatar yang menunjukkan kepribadian berbeda, serta plot game. *Multiplayer Online Battle Arena* ataupun MOBA ialah salah satu genre permainan yang dikala ini lagi tumbuh pesat dimana MOBA ialah permainan online yang bisa dimainkan di fitur iOS serta Android. Permainan *pc Aeon Of Strike (AoS)*, yang ialah tipe kustomisasi dari *Starcraft*, merupakan yang awal dalam genre MOBA.

Permainan MOBA awal yang menemukan pengakuan luas serta dijadikan ajang turnamen merupakan permainan custom DoTA di *Warcraft III: The Frozen Throne*.⁶ Menyusul setelah itu muncullah game-game baru yang lebih mutakhir semacam *League of Legends* serta DoTA yang dimainkan di Komputer pada tahun 2013. *Mobile Legends: Bang Bang* yang meluncurkan pada tahun 2016 saat ini jadi permainan yang terkenal.

Mobile Legends: Bang Bang ialah salah satu dari sekian banyak permainan online yang dikala ini sangat terkenal di golongan kanak-kanak, anak muda, serta berusia Indonesia. Salah satu tipe permainan online yang terbuat buat ponsel merupakan ⁷ *Mobile Legends: Bang Bang* yang bisa dimainkan dengan kuota internet. Pemain wajib mempunyai koneksi internet buat memainkan permainan ini. Mereka setelah itu butuh memasukkan alamat email serta kata sandi mereka. Pengguna bisa memainkan permainan tersebut sehabis mereka tersambung serta mempunyai email.

Hukum jual beli online sesungguhnya mengacu pada hukum jual beli secara universal, ialah bila di dalamnya tidak terdapat transaksi yang haram ataupun haram dalam Islam hingga hukumnya tidak boleh. Para ulama mengelompokkan haramnya jual beli bersumber pada urutan alibi haramnya, ialah haram yang berkaitan dengan akad serta haram yang berkaitan dengan hal-hal di

⁶ Muhammad Zainudin, 'Akad Jual Beli Akun Game Online *Mobile Legends* Dalam Perspektif Hukum Ekonomi Syariah (Studi Di Kampung Kota Gajah Lampung Tengah)' (IAIN Metro, 2021).

⁷ Zainudin, 'Akad Jual Beli Akun Game Online *Mobile Legends* Dalam Perspektif Hukum Ekonomi Syariah (Studi Di Kampung Kota Gajah Lampung Tengah)'.

luar akad.⁸ Barang najis yang tidak mematuhi syarat- syarat akad ataupun riba yang jelas- jelas haram ialah contoh haram yang berkaitan dengan sesuatu akad. Jual beli sembari mengumandangkan adzan ialah salah satu tentang yang diharamkan di luar akad sebab berlawanan dengan ketetapan agama.

Sebab menyangkut komponen yang cuma menguntungkan satu pihak saja, sehingga praktek jual beli yang memiliki faktor gharar maupun keragu-raguan dilarang oleh Islam. Transaksi yang dicoba dalam permainan yang memakai sistem gacha buat membeli benda digital dapat jadi contohnya. Gacha sendiri ialah tata cara monetisasi. Permainan semacam gacha mengandalkan kesempatan serta keberuntungan pemainnya. Kebanyakan permainan ini memakai sistem gacha, yang berikan insentif kepada pemain buat menginvestasikan duit nyata supaya dapat menang, serta kerap kali free buat dimainkan buat memperoleh benda sangat jarang.⁹

B. Metode Penelitian

Penelitian ini mengadopsi pendekatan kualitatif dengan menggunakan metode studi kepustakaan sebagai teknik pengumpulan data yang mengandalkan literatur dan sumber data yang ada tanpa keterlibatan langsung di lapangan. Pendekatan ini melibatkan analisis dan interpretasi teori, konsep, dan data dari berbagai sumber seperti jurnal ilmiah, buku teks, dan literatur lain yang relevan. Penelitian perpustakaan dapat diterapkan di berbagai bidang, antara lain pengembangan Pendidikan studi kepuasan kerja pegawai dan penelitian pendidikan sains. Metode tersebut biasanya melibatkan analisis deskriptif, yang berfokus pada pencarian fakta, hasil, dan ide melalui pencarian, analisis, interpretasi, dan kesimpulan Pendekatan yang digunakan ialah normative.

Penelitian ini berfokus pada analisis mendalam terhadap konsep dan pengaturan mutlak dalam jual beli dengan permainan sistem game, sebagaimana hal tersebut juga sering dimainkan saat ini bagian dari kalangan anak-anak maupun kalangan dewasa dan hal tersebut. Bahan Hukum primer adalah Kompilasi

⁸ Zainudin, 'Akad Jual Beli Akun Game Online Mobile Legends Dalam Perspektif Hukum Ekonomi Syariah (Studi Di Kampung Kota Gajah Lampung Tengah)'.

⁹ Rayhan Diokabilla Soewandi, 'Keabsahan Jual Beli Benda Virtual Melalui Sistem Gacha Dalam Game Online' (Universitas Islam Indonesia, 2024).

Hukum Ekonomi Syariah serta bahan hukum sekudernya seperti artikel dan jurnal ilmiah. Data kemudian dikelompokkan dan dianalisis mendalam untuk mengidentifikasi konsep dan pengaturan mengenai permainan game sistem gacha.

C. Hasil dan Pembahasan

1. Pengertian Game Online Dan Sistem Gacha

Dalam ilmu linguistik, kata "game" berasal dari kata bahasa Inggris "game", yang secara harafiah berarti "permainan". Dalam konteks ini, permainan dimaksudkan sebagai video yang bisa diakses pemainnya lewat konsol permainan, gadget/smartphone, serta Komputer ataupun laptop. Di sisi lain, sebutan "permainan" serta "online" merupakan pangkal dari sebutan yang digunakan dalam permainan online. Permainan online tersambung ke internet, serta permainan merupakan permainan. Bagi Kamus Macmillan, game merupakan aktivitas yang mengasyikkan dengan ketentuan yang memastikan siapa yang menang serta siapa yang kalah. Bagi ketentuan tertentu, game pula memiliki makna sesuatu perlombaan, baik mental ataupun raga, serta bisa dimainkan buat berhura-hura, bersantai, ataupun bertaruh kemenangan. Permainan online, di sisi lain, didefinisikan oleh Wikipedia sebagai "video permainan merupakan game elektronik yang mengaitkan interaksi manusia dengan antarmuka pengguna buat menciptakan umpan balik visual pada fitur video." Permainan online merupakan permainan yang dimainkan secara online (lewat internet) serta bisa dimainkan di Komputer (Personal Computer) ataupun konsol semacam PS2, bagi Eddy Liem, Direktur Indonesia Permainan, suatu komunitas pecinta permainan di Indonesia.¹⁰

Permainan ataupun game digital yang cuma bisa dimainkan pada saat fitur dengan koneksi internet mengizinkan penggunaannya buat tersambung dengan pemain lain yang secara bertepatan mengakses permainan tersebut diucap permainan online. Area permainan dalam game online dirancang untuk menciptakan suasana yang menyerupai dunia nyata. Game ini berfungsi sebagai sarana hiburan dan penyegaran pikiran bagi para penggemar, sehingga seharusnya

¹⁰ Soewandi, 'Keabsahan Jual Beli Benda Virtual Melalui Sistem Gacha Dalam Game Online'.

menjadi objek perhatian psikologis, terutama ketika mereka merasa tidak lagi mendapatkan manfaat dari permainan tersebut¹¹

Selaku area virtual imajiner, permainan online membolehkan pengguna untuk ikut serta dalam kegiatan yang sering kali dilarang dalam kehidupan nyata, semacam perjudian, berhura-hura, bahkan menggunakan kekerasan. Walaupun bermain merupakan kegiatan berarti yang bisa dimanfaatkan buat merevitalisasi kehidupan seorang, bermain jadi tidak bermanfaat kala game tersebut mempunyai mutu yang hegemonik serta membuat ketagihan.

Pemain tidak butuh lagi berangkat ke lapangan sepak bola buat bermain sepak bola, berlarian, ataupun apalagi memungut kelereng yang jatuh ke dalam kolam berkat kemajuan teknologi yang sudah dimasukkan ke dalam permainan, semacam Playstation, Nintendo, serta permainan pc individu. Buat memainkan game kekinian ini, mereka cuma butuh duduk di depan monitor serta memakai tongkat ataupun mouse. Sebab media elektronik merupakan produk sampingan dari peradaban manusia, hingga mustahil memisahkannya dari pengetahuan yang diperoleh darinya.

Timbulnya media elektronik serta internet selaku platform game masa saat ini menandai dimulainya pertumbuhan game masa saat ini. Akibatnya, kanak-kanak yang tadinya bermain dengan perlengkapan simpel saat ini memakai fitur elektronik semacam ponsel ataupun komputer (personal computer) dengan style bermain yang berbeda-beda.¹² Banyak permainan lama mulai kalah dengan permainan modern yang lebih ramah pengguna sebab media yang terus menjadi canggih. Internet ialah salah satu wujud media elektronik yang awal mulanya diciptakan selaku perlengkapan buat mempermudah kehidupan manusia. Semenjak dini kemunculannya selaku perlengkapan komunikasi, internet sudah mengganti kehidupan warga secara signifikan. Teknologi yang diketahui dengan internet sudah hadapi transformasi yang luar biasa, menjadikan waktu serta ruang tidak lagi jadi

¹¹ Keken Frita Vanri and Benni Yusriza Hasbiyalloh, 'Games Online Dan Katarsis Virtual (Studi Kasus Dengan Analisis Psikoanalisis Freud Pada Kecenderungan Permainan Game Interaktif Point Blank Dan Second Life)', *Ultimacomm: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 3.2 (2011), pp. 35–54.

¹² Vanri and Hasbiyalloh, 'Games Online Dan Katarsis Virtual (Studi Kasus Dengan Analisis Psikoanalisis Freud Pada Kecenderungan Permainan Game Interaktif Point Blank Dan Second Life)'.

penghalang buat berhubungan. Data, platform buat berekspresi, metode hidup, serta metode menciptakan kepuasan diri, seluruhnya bisa ditemui di internet. Dengan fitur interaktif serta komponen digital serta virtualnya, internet sudah menghasilkan style komunikasi yang berbeda dari media tradisional.¹³

Pemain dapat memperoleh bermacam-macam kepribadian serta perihal tertentu di permainan ini dengan memakai sistem gacha. Pemain memutar ataupun menarik gacha memakai mata duit permainan buat mengaktifkan sistem ini, serta hasilnya setelah itu didetapkan secara acak.¹⁴ Pemain kerap kali melaksanakan penarikan gacha serta menghasilkan uang sebab banyaknya kepribadian ataupun item yang tidak sering tiba ataupun cuma pada waktu-waktu tertentu saja. Pemain bisa jadi menghabiskan banyak uang hingga ia memperoleh kepribadian yang diinginkannya bila ia berperan bersumber pada gagasan kalau ia wajib memperoleh item ataupun kepribadian sangat jarang. Hukum Indonesia cuma muat peraturan hukum buat klasifikasi game; tidak terdapat peraturan buat gacha.“ Peraturan Menteri ini bertujuan buat menolong warga pengguna, tercantum orang tua, dalam memilah game interaktif elektronik yang cocok dengan umur pengguna,” bunyi Pasal 2 Peraturan Menteri Komunikasi serta Informatika No 11 Tahun 2016 tentang Klasifikasi Game Interaktif Elektronik, yang berisi aturan-aturan yang mengendalikan klasifikasi game yang berlaku di Indonesia. Peraturan Menteri ini mengendalikan klasifikasi umur game yang dimainkan di Indonesia yang didetapkan oleh Sistem Papan Peringkat Permainan Indonesia ataupun IGRS¹⁵

Sebab menyangkut komponen yang cuma menguntungkan satu pihak saja, hingga praktek jual beli yang memiliki faktor gharar ataupun keragu-raguan dilarang oleh Islam. Transaksi yang dicoba dalam permainan yang memakai sistem gacha buat membeli benda digital dapat jadi contohnya. Gacha sendiri ialah tata cara monetisasi. Pemain dapat memperoleh bermacam-macam kepribadian serta perihal tertentu di permainan ini dengan memakai sistem gacha. Pemain memutar

¹³ Syahrul Perdana Kusumawardani, *Game Online Sebagai Pola Perilaku (Studi Deskriptif Tentang Interaksi Sosial Gamers Clash Of Clans Pada Clan Indo Spirit)*, Vol.IV/No.2/Juli 2015, Hlm. 155.

¹⁴ Reza Andre Purnomo, ‘Hubungan Antara Kesepian Dengan Kecenderungan Adiksi Game Gacha’ (Universitas Islam Sultan Agung Semarang, 2024).

¹⁵ Purnomo, ‘Hubungan Antara Kesepian Dengan Kecenderungan Adiksi Game Gacha’.

ataupun menarik gacha memakai mata duit permainan buat memakai proses ini, serta hasilnya setelah itu diresmikan secara acak.¹⁶

2. Sistem Games online Gacha Virtual di Indonesia

Banyak produsen permainan yang memakai tata cara gacha buat pembelian serta penjualan permainan online, tetapi perihal ini memunculkan permasalahan sebab gamer kerap kali tidak memperoleh apa yang diinginkannya. Para pemain lebih banyak bersaing dikala bermain permainan online, serta pembentuk permainan bisa menggunakan kecenderungan manusia buat bersaing demi menciptakan duit.

Sistem gacha, yang membolehkan pengguna membeli produk dalam aplikasi memakai uang tunai ataupun tata cara pembayaran yang lain, ialah salah satu metode monetisasi yang kerap digunakan dalam bisnis permainan. Gacha merupakan tipe transaksi mikro dalam video permainan di mana pengguna bisa membeli produk ataupun objek virtual dengan nilai ataupun keuntungan dalam permainan secara acak memakai duit sungguhan.¹⁷

Terdapat komponen tertentu pada sistem gacha yang membolehkan pemain memperoleh produk ataupun benda cuma secara kebetulan. Dengan demikian, uraian yang kokoh terhadap sah standing sistem monetisasi gacha bersumber pada hukum positif Indonesia ialah kepastian hukum dalam konteks ini. Maksudnya, Kamu bisa memastikan dengan tentu apakah undang-undang yang berlaku melarang sistem ini. Bersumber pada kajian peraturan perundang-undangan terpaut, sistem gacha teruji mempunyai aspek perjudian yang dilarang keras oleh hukum Indonesia. Walaupun sistem gacha sah, riset lebih dahulu sudah mengenali kelemahan dalam desainnya, semacam penggabungan elemen perjudian serta fitur lain yang bisa menimbulkan kecanduan konsumen, paling utama pada kanak-kanak serta mereka yang rentan terhadap kecanduan perjudian.

Undang-undang terpaut sistem gacha yang hendak melindungi pemain dari kemampuan kerugian akibat transaksi sistem belum diterapkan dengan baik oleh

¹⁶ Purnomo, 'Hubungan Antara Kesepian Dengan Kecenderungan Adiksi Game Gacha'.

¹⁷ Bahaestie Al Ayyubie, 'Fikih Digital Milenial: Sistem Gacha Pada Game Online Efootball Champion Squads', *At-Ta'awun: Jurnal Mu'amalah Dan Hukum Islam*, 2.2 (2023), pp. 230–42.

pemerintah Indonesia. Dikala ini belum terdapat ketentuan yang mengendalikan sistem gacha sehingga dapat berperan secara leluasa di permainan online Indonesia. Perihal ini membuat pemain rentan hadapi kerugian yang lumayan besar bila tidak menguasai seluruhnya metode kerja sistem gacha serta tidak mengambil aksi yang pas buat menanggulangi permasalahan tersebut.

Sebab Indonesia tidak mempunyai peraturan yang mengendalikan sistem gacha, upaya negeri ini buat melindungi. oleh sebab itu, buat mempraktikkan undang- undang tentang sistem gacha, dibutuhkan peraturan khusus yang lebih baik.¹⁸ Walaupun sistem gacha sudah diidentifikasi selaku mungkin pemicu permasalahan untuk pemain ataupun pengguna, permainan yang memakainya bisa jadi masih bisa berperan walaupun terdaftar di Departemen Komunikasi serta Informatika (Kemenkominfo) tanpa terdapatnya definisi yang lebih pas lewat standar hukum ataupun peraturan pemerintah. Perihal ini menampilkan kalau pemerintah nyatanya tidak menyadari kemampuan resiko yang bisa jadi mencuat dari sistem gacha, spesialnya untuk para gamer. sebab peraturan sistem gacha yang berlaku tidak diterapkan, kebanyakan dari mereka merupakan anak muda.¹⁹

3. Analisis Hukum Terhadap Jual Beli Item dalam Game Online Berbasis sistem Gacha Perspektif Fikih Muamalah

a. Gharar

Sebab item yang diperjualbelikan masih rancu serta belum jelas apa yang hendak diterima dari sistem Gacha, hingga besar mungkin terbentuknya gharar. Tidak hanya itu, resiko gharar pastinya hendak lebih besar bila jual beli lewat sistem gacha dicoba secara online, sebab pembeli serta penjual tidak berjumpa langsung serta tidak silih tahu; kebalikannya, transaksi dicoba antara orang serta fitur semacam pc, ponsel, serta fitur yang lain. Pasti saja, perihal ini memunculkan

¹⁸ Muhammad Hanzolah Bin Shairozi, *‘Transaksi Jual Beli Dalam Aplikasi Game Online Player Unknown’s BattleGround (PUBG) Dari Perspektif Keabsahan Mabi’* (UIN Ar-Raniry Banda Aceh, 2023).

¹⁹ Rayhan Diokabilla Soewandi, “Keabsahan Jual Beli Benda Virtual Melalui Sistem Gacha Dalam Game Online”, h. 165.

permasalahan serta resiko sungguh-sungguh sebab mesin bisa melaksanakan kesalahan ataupun memunculkan kehancuran lain yang tidak terduga.²⁰

1. Pengertian Gharar Secara ringkas,

Gharar bisa dimaksud selaku salah satu tipe transaksi yang memiliki aspek ketidakpastian serta ambiguitas yang memperbesar mungkin kerugian untuk salah satu pihak.

2. Bentuk Bentuk Gharar

a) Gharar dalam Akad Gharar

Secara khusus, ada faktor intimidasi dalam struktur kontrak yang disepakati para pihak, dan ketentuan-ketentuan ambigu ataupun hal-hal yang bertabat ambigu yang bisa merugikan salah satu pihak ataupun memunculkan perselisihan di antara mereka. Kerutinan jual beli mulāmasah serta munābazah pada masa Nabi SAW bisa jadi gambarannya. Penjual yang memasukkan syarat-syarat dalam akad yang bisa merugikan pembeli diucap mulāmasah. Penjual bisa berpendapat, "Kain apa juga yang Kamu sentuh, kain itu kepunyaan Kamu dengan harga itu." Atau pun "Memegang berarti membeli" dengan metode yang lebih lugas. Perihal seragam pula berlaku dalam jual beli munābazah, ialah penjual mengatakan kepada pembeli, "Kalian hendak membayar beberapa itu buat baju apa juga yang saya lemparkan kepadamu." Pasti saja kontrak ini mempunyai kekurangan sebab tidak jelas apa yang hendak diterima pembeli; itu bisa jadi bukan yang ia mau.

b) Gharar dalam Objek Akad

Gharar bisa terjalin pada produk ataupun jasa yang jadi subyek perjanjian perdagangan.²¹ Perihal ini menampilkan kalau tidak jelas komoditas ataupun jasa mana yang jadi subjek kontrak. Dimensi, mutu, spesifikasi, keberadaan, serta aspek yang lain bisa jadi tidak jelas. Dalam kitabnya, ustadz masa saat ini Yūsuf Qardāwī melaporkan kalau Rasulullah melarang amalan tersebut bila benda yang dijual tidak dikenal, bila terdapat faktor penipuan yang bisa memunculkan perselisihan antara

²⁰ Ni Luh Putu Novita Sari and Dewa Gede Pradnya Yustiawan, 'Praktik Black Market Pada Transaksi Iphone Ex-Inter Ditinjau Dari Hukum Perlindungan Konsumen', *MANDUB: Jurnal Politik, Sosial, Hukum Dan Humaniora*, 1.4 (2023), pp. 1–9.

²¹ Achmad Hijri Lidnillah and Imron Mawardi, 'Praktik Gharar Pada Hubungan Bisnis UMKM-Eksporitur Furnitur Di Jepara', *Jurnal Ekonomi Syariah Teori Dan Terapan*, 2.2 (2015).

pembeli serta penjual, ataupun bila salah satunya. curang. Misalnya, menjual ikan yang masih di dalam air, anak yang masih dalam isi, burung yang terbang di hawa, benih hewan yang masih terletak di tulang rusuk hewan jantan, serta seluruh tipe pembelian serta penjualan yang lain merupakan haram. penjualan yang mengaitkan penipuan.

c) Gharar dalam Harga

Pembeli dapat saja merasa dirugikan sebab penjual memiliki kewenangan buat memastikan harga sesuai dengan keinginan. Perihal ini diketahui dengan sebutan gharar dalam harga, dimana harga yang disepakati tidak dinyatakan pada dikala akad ataupun tidak jelas nominalnya.²² Ketika misalnya memastikan biayanya, mereka melaksanakannya seenaknya sehabis diturunkan penumpangnya, tanpa memikirkan aspek semacam jarak tempuh. Perihal ini berakibat kurang baik untuk konsumen sebab mereka tidak mengenali harga lebih dahulu. Perihal ini sejalan dengan pemikiran ulama Yūsuf Qardāwī yang berkomentar kalau penetapan harga jelas legal bila memiliki faktor tekanan serta kezaliman, semacam menetapkan harga yang tidak masuk ide ataupun mengharamkan suatu yang dibolehkan Allah SWT.

d) Gharar dalam Waktu Serah Terima

Gharar dapat terjalin pada dikala terjalin penyerahan benda, baik itu harga ataupun benda.²³ Pembelian serta penjualan yang dicoba tanpa duit tunai wajib jelas serta tidak ambigu kapan transaksi hendak berakhir.

3. Gharar itu diperbolehkan

Walaupun gharar secara tegas dilarang dalam Al- Quran serta hadits, tetapi dalam fiqh muamalah diperbolehkan sebab salah satu alibi berikut:

1) Gharar yang sedikit

Bila terdapat gharar dalam sesuatu kontrak namun kecil serta tidak dicermati, hingga tidak jadi permasalahan (tidak diperbolehkan). Ulama Ibnu

²² Husaman Benladhen Muhammad, 'Praktik Jual Beli Dan Pemotongan Ayam Potong Dalam Tinjauan Hukum Islam (Studi Pada Tempat Pemotongan Ayam Apen, Kampung Tiuh Balak Kecamatan Baradatu Kabupaten Way Kanan)' (UIN Raden Intan Lampung, 2024).

²³ Tentiyo Suharto and Sri Sudiarti, 'Tentiyo Suharto Analisis Jenis-Jenis Kontrak Dalam Fiqh Muamalah', *Mumtaz: Jurnal Ekonomi Dan Bisnis Islam*, 1.2 (2022), pp. 93–104.

Qayyim al- Jawziyyah melaporkan kalau menjual beberapa barang yang terkubur di dalam tanah, semacam kubis, wortel, lobak, kentang, bawang bombay, serta sejenisnya, tidak tercantum dalam transaksi gharar. Sebab hal-hal yang tercantum di atas telah universal dikenal serta dikenal oleh orang yang berpengalaman. Peningkaran terhadap keabsahan jual beli tersebut bukan sebab gharar yang kadarnya kecil serta tidak bisa dihindari. Gharar ini sudah disebutkan dalam sebagian perihal yang diharamkan Rasulullah SAW, berbeda dengan gharar yang kadarnya sangat besar serta bisa dihindari. Bagi komentar para akademisi di atas, transaksi gharar diperbolehkan bila ghararnya kecil, pengampunannya dapat, serta tidak dapat dihindari.²⁴

2) Gharar dalam Akad Tabarru

Akad tabarru merupakan akad yang tidak terdapat pihak yang silih mengubah harta barang dengan pihak lain serta pihak yang membuat akad tidak mengharapkan terdapatnya keuntungan ataupun imbalan materiil apa juga, melainkan memakai akad tersebut buat tujuan amal, semacam perjanjian hibah, sumbangan, serta lain sebagainya. Akad tabarru tidak haram cuma sebab terjalin gharar di dalamnya. Misalnya, penerima tidak mengenali isi kado dikala dibungkus dengan kertas kado. Walaupun gharar terjalin dalam perihal ini, tetapi penerimanya tidak merasa dirugikan sebab akad tersebut ialah hadiah. Perihal ini diperbolehkan dalam Islam serta tidak menjadikannya haram.²⁵

3) Gharar bukan fokus objek akad

Para pakar setuju kalau gharar yang terjalin pada pusat akad merupakan haram. Sebaliknya ghararnya boleh saja cuma sebatas pengikut ataupun aksesoris saja. Jual beli tumbuhan berbuah yang buahnya belum masak merupakan salah satu contohnya. Kalaupun buahnya belum matang, sah-sah saja jika tumbuhan itu dibeli. Buah cuma hanya aksesoris ataupun pengikut sebab pohonlah yang jadi tujuan akad.

²⁴ Ibnu Qayyim Al-Jauziyah, Abdul Qadir Al-Arna'uth, and Shu'aib Al-Arna'uth, *Zadul Ma'ad: Bekal Perjalanan Akhirat* (Griya Ilmu, 2006).

²⁵ Lc M Abdul Wahab, 'Gharar Dalam Transaksi Modern', 2019.

4) Ada Hajat

Para ulama pula berkomentar kalau sesuatu transaksi pembelian sesuatu benda hendak sukses bila memiliki tujuan yang jelas serta memiliki gharar yang tidak bisa dihindari. Perihal ini bersumber pada ajaran Imam Nawawī kalau bila sesuatu transaksi memiliki gharar serta ada kebutuhan ataupun kemauan, hingga transaksi tersebut tidak bisa didetetapkan bersumber pada banyak gharar ataupun kesusahan, serta bisa dicoba penjualan benda tersebut.

D. Penutup

Dalam ilmu linguistik, kata "game" berasal dari kata bahasa Inggris "game", yang secara harafiah berarti "permainan". Dalam konteks ini, permainan dimaksudkan selaku video yang bisa diakses pemainnya lewat konsol permainan, gadget/smartphone, serta komputer ataupun laptop. Sistem gacha dalam permainan online memungkinkan pemain untuk membeli item secara acak dengan uang nyata. Dalam perspektif hukum Islam, transaksi yang mengandung gharar dilarang, sehingga praktik gacha yang tidak jelas dan berpotensi merugikan pemain dapat dianggap haram. Sebab item yang diperjualbelikan masih rancu serta belum jelas apa yang hendak diterima dari sistem Gacha, hingga besar mungkin terbentuknya gharar. Tidak hanya itu, resiko gharar pastinya hendak lebih besar bila jual beli lewat sistem gacha dicoba secara online. Dalam konteks jual beli item digital melalui sistem gacha, risiko gharar meningkat karena pembeli tidak dapat memastikan apa yang akan mereka terima. Oleh karena itu, transaksi semacam ini harus dievaluasi secara hati-hati untuk memastikan bahwa tidak ada unsur penipuan atau kerugian yang tidak adil bagi pembeli sehingga diperlukan regulasi yang lebih jelas dan ketat mengenai sistem gacha di Indonesia untuk melindungi konsumen, terutama anak-anak dan remaja yang rentan terhadap kecanduan. Pemerintah perlu mempertimbangkan penerapan undang-undang yang melindungi pemain dari potensi kerugian akibat transaksi yang tidak transparan.

E. Referensi

- Abbas, Ilham, 'Hukum Perbankan Islam: Perspektif Teori Dan Praktik' (Pustaka Rabbani Indonesia, 2018)
- Abduroman, Dede, Haris Maiza Putra, and Iwan Nurdin, 'Tinjauan Fiqih Muamalah Terhadap Jual Beli Online', *Ecopreneur: Journal of Sharia*

- Economics Study Program*, 1.2 (2020), pp. 35–48
- Al-Jauziyah, Ibnu Qayyim, Abdul Qadir Al-Arna'uth, and Shu'aib Al-Arna'uth, *Zadul Ma'ad: Bekal Perjalanan Akhirat* (Griya Ilmu, 2006)
- Al Ayyubie, Bahaestie, 'Fikih Digital Milenial: Sistem Gacha Pada Game Online Efootball Champion Squads', *At-Ta'awun: Jurnal Mu'amalah Dan Hukum Islam*, 2.2 (2023), pp. 230–42
- Ikhsani, Aulia, 'Jual Beli Game Online Dalam Perspektif Hukum Islam (Studi Pada Komunitas Game Online Banda Aceh)' (UIN Ar-Raniry Banda Aceh, 2019)
- Khunainah, Irfah, Soesi Idayanti, and Kanti Rahayu, *Pembuktian Kepemilikan Aset Investasi Dengan Trading Kripto Di Indonesia* (Penerbit NEM, 2024)
- Lidnillah, Achmad Hijri, and Imron Mawardi, 'Praktik Gharar Pada Hubungan Bisnis UMKM-Eksporir Furnitur Di Jepara', *Jurnal Ekonomi Syariah Teori Dan Terapan*, 2.2 (2015)
- M Abdul Wahab, Lc, 'Gharar Dalam Transaksi Modern', 2019
- Muhammad, Husaman Benladhen, 'Praktik Jual Beli Dan Pematangan Ayam Potong Dalam Tinjauan Hukum Islam (Studi Pada Tempat Pematangan Ayam Apen, Kampung Tiuh Balak Kecamatan Baradatu Kabupaten Way Kanan)' (UIN Raden Intan Lampung, 2024)
- Purnomo, Reza Andre, 'Hubungan Antara Kesepian Dengan Kecenderungan Adiksi Game Gacha' (Universitas Islam Sultan Agung Semarang, 2024)
- Rahmadana, Muhammad Fitri, *Ekonomi Digital* (Nilacakra, 2021)
- Sari, Ni Luh Putu Novita, and Dewa Gede Pradnya Yustiawan, 'Praktik Black Market Pada Transaksi Iphone Ex-Inter Ditinjau Dari Hukum Perlindungan Konsumen', *MANDUB: Jurnal Politik, Sosial, Hukum Dan Humaniora*, 1.4 (2023), pp. 1–9
- Shairozi, Muhammad Hanzolah Bin, 'Transaksi Jual Beli Dalam Aplikasi Game Online Player Unknown's Battleground (PUBG) Dari Perspektif Keabsahan Mabi' (UIN Ar-Raniry Banda Aceh, 2023)
- Soewandi, Rayhan Diokabilla, 'Keabsahan Jual Beli Benda Virtual Melalui Sistem Gacha Dalam Game Online' (Universitas Islam Indonesia, 2024)
- Suharto, Tentiyo, and Sri Sudiarti, 'Tentiyo Suharto Analisis Jenis–Jenis Kontrak Dalam Fiqh Muamalah', *Mumtaz: Jurnal Ekonomi Dan Bisnis Islam*, 1.2 (2022), pp. 93–104
- Vanri, Keken Frita, and Benni Yusriza Hasbiyallah, 'Games Online Dan Katarsis Virtual (Studi Kasus Dengan Analisis Psikoanalisis Freud Pada Kecenderungan Permainan Game Interaktif Point Blank Dan Second Life)', *Ultimacomm: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 3.2 (2011), pp. 35–54
- Zainudin, Muhammad, 'Akad Jual Beli Akun Game Online Mobile Legends Dalam Perspektif Hukum Ekonomi Syariah (Studi Di Kampung Kota Gajah Lampung Tengah)' (IAIN Metro, 2021)