

BAB III

TRANSAKSI DI DALAM GAME ONLINE

A. Hukum Bermain Game Online

Hukum bermain *game online* pada dasarnya adalah mubah, sebagaimana kaidah fiqih di dalam kitab *Al-Asybah wan-Nazha'ir* karya As-Suyuthi dan *Al-Muwafaqat* karya Asy-Syathibi.

الأصل في الأشياء الإباحة حتى يدل الدليل على التحريم

Karena di zaman Nabi Muhammad SAW, tidak ada *game online* maka hukum *game online* diqiyaskan dengan permainan yang ada pada zaman dahulu yaitu permainan catur yang sudah ada sejak zaman kuno.

Dalam kitab fathul Muin IV/285;

واللعب بالشطرنج بكسر أوله وفتحه معجما ومهملا مكروه إن لم يكن فيه
شرط مال من الجانبين أو أحدهما أو تفويت صلاة ولو بنسيان بالاشتغال به أو
لعب مع معتقد تحريمه وإلا فحرام

Di dalam kitab lain yaitu kitab Mausuah Fiqhiyyah Kuwaitiyyah Juz 35/268-269 memberikan pendapat bahwa permainan itu ada yang mubah, dianjurkan, makruh dan haram

مِنَ اللَّعِبِ الْمُبَاحِ الْمُسَابَقَةُ الْمَشْرُوعَةُ عَلَى الْأَقْدَامِ وَالسُّفْنِ وَنَحْوِ ذَلِكَ وَإِبَاحَةُ اللَّعِبِ
إِنَّمَا يَكُونُ بِشَرْطٍ أَنْ لَا يَكُونَ فِيهِ دَنَاءَةٌ يَتَرَقَّعُ عَنْهَا ذَوُو الْمَرْوَاتِ، وَبِشَرْطٍ أَنْ لَا
يَتَضَمَّنَ ضَرَرًا فَإِنْ تَضَمَّنَ ضَرَرًا لِلْإِنْسَانِ أَوْ حَيَوَانٍ كَالْتَحْرِيشِ بَيْنَ الذُّيُولِ وَالْكِلَابِ

وَنَظَاحِ الْكِبَاشِ وَالتَّفَرُّجِ عَلَى هَذِهِ الْأَشْيَاءِ فَهَذَا حَرَامٌ، وَبَشَرِطُ أَنْ لَا يَشْغَلَ عَنْ صَلَاةٍ أَوْ فَرَضٍ آخَرَ أَوْ عَنْ مُهِمَّاتٍ وَاجِبَةٍ فَإِنْ شَغَلَهُ عَنْ هَذِهِ الْأُمُورِ وَأَمْثَالِهَا حَرَمَ، وَبَشَرِطُ أَنْ لَا يُخْرِجَهُ إِلَى الْحَلْفِ الْكَاذِبِ وَنَحْوِهِ مِنَ الْمُحَرَّمَاتِ.

وَمِنَ اللَّعِبِ الْمُسْتَحَبِّ الْمُنَاصَلَةُ عَلَى السِّهَامِ وَالرِّمَاحِ وَالْمَزَارِيقِ وَكُلِّ نَافِعٍ فِي الْحَرْبِ.

وَمِنَ اللَّعِبِ الْمَكْرُوهِ اللَّعِبُ بِالطَّيْرِ وَالْحَمَامِ لِأَنَّهُ لَا يَلِيقُ بِأَصْحَابِ الْمَرْوَاتِ وَالْإِدْمَانِ عَلَيْهِ قَدْ يُؤَدِّي إِلَى إِهْمَالِ الْمَصَالِحِ وَيَشْغَلَ عَنِ الْعِبَادَاتِ وَالطَّاعَاتِ.

وَمِنَ اللَّعِبِ الْمُحَرَّمِ عِنْدَ الْفُقَهَاءِ: كُلُّ لُغْبَةٍ فِيهَا قِمَارٌ لِأَنَّهَا مِنَ الْمَيْسِرِ الَّذِي أَمَرَ اللَّهُ بِاجْتِنَابِهِ.

Permainan catur pada dasarnya hukumnya makruh walaupun tidak ada unsur judi di dalamnya, adapun permainan yang dimubahkan yaitu permainan seperti lomba lari, lomba perahu dan permainan yang bersifat olahraga dengan syarat tidak merendahkan kehormatan diri sendiri dan orang lain, tidak menyebabkan kerugian diri sendiri dan orang lain, tidak melalaikan sholat tidak sembarangan mengucapkan sumpah, tidak mengadu hewan dan tidak meninggalkan kewajiban. Ada juga permainan yang dianjurkan di dalam Islam yaitu memanah, setiap perkara yang bermanfaat bagi perang. Maka dalam konteks sekarang ini, maka permainan yang mengandung unsur-unsur yang bermanfaat seperti menunjang pendidikan dianjurkan oleh Islam.

Permainan yang makruh adalah permainan mengadu merpati yang tidak memiliki kehormatan bagi diri sendiri dan merugikan, sehingga jauh dari kemaslahatan. Kemudian permainan yang diharamkan adalah setiap permainan yang mengandung unsur judi yang dilarang oleh Allah Swt. Dengan demikian, segala bentuk permainan, baik game online maupun bukan, harus disikapi dengan bijak.

Maka kesimpulannya adalah bermain game online selama di dalamnya tidak ada unsur judi, tidak menyakiti, tidak menipu, tidak pornografi dan tidak merugikan orang lain, maka permainan game online itu hukumnya boleh. Meski demikian, harus ada pengawasan khusus bagi anak-anak agar mendapat control dari orang tuanya.

Hukum bermain game online juga di bahas pada Majelis Tarjih, terkait hukum bermain game online ada di dalam artikel tarjih yang berjudul “Hukum Game Online” yang terbit pada suara Muhammadiyah Nomor 14 Tahun 2011, dengan ringkasan sebagai berikut;

1. Hukum memainkan *game online* adalah boleh. Sesuai dengan kaidah fikih: “hukum asal segala sesuatu adalah mubah, kecuali setelah ada dalil yang mengharamkannya.” Perlu dicatat, memang ada hal-hal yang menjadi batasan sejauh mana *game online* diperbolehkan, yakni: Materi permainan tidak bertentangan dengan nilai-nilai ajaran Islam di ranah akidah, akhlak dan ibadah. Juga tidak bertentangan dengan kebudayaan Islam dan kebudayaan lokal yang telah mengakar di tengah-tengah masyarakat.
2. *Game* tidak boleh yang mengandung unsur kekerasan, brutalitas, seksualitas, dan atau yang tidak cocok dengan usia perkembangan pengguna *game*.
3. Tidak dipungkiri pula bahwa *game* sebagai teknologi visualisasi dan interaksi antar-muka (*interface*) dalam perkembangan terkini telah memberi manfaat di berbagai bidang kehidupan seperti edukasi, penyebaran informasi, literasi media, relaksasi, olahraga, dan lain sebagainya. Dalam konteks ini, *game online* tidak dapat dipungkiri ternyata telah memberikan kemungkinan pemanfaatan yang lebih dari pada kita duga di masa-masa sebelumnya.
4. Hendaknya *game* yang dimainkan harus sesuai porsi, waktu, fungsi, dan aspek-aspek lain yang sangat tergantung pada konteks penggunaannya. Harus diperhatikan apakah *game* semata merupakan hiburan atau dalam rangka yang lain. Jika untuk hiburan, maka seseorang perlu mengatur waktu

seberapa lama ia akan memainkan *game* agar tidak melalaikan tanggung jawabnya dalam pekerjaan atau kehidupan sehari-hari.

5. Terkait apakah boleh mencari penghasilan melalui bermain *game online*, tarjih telah melakukan penelusuran pada berbagai jenis *game* yang menyediakan skema keuntungan penghasilan bagi penggunanya (riset tahun 2011 pada *game online* berupa *Texas Holdem Poker* di platform Facebook dan yang sejenis). Menurut hemat Majelis Tarjih, ada beberapa *game online* yang menawarkan penghasilan bagi penggunanya tapi mengandung unsur-unsur perjudian. Maka, terkait *game online* yang menawarkan penghasilan atau keuntungan bagi penggunanya dan ternyata skema permainannya pada dasarnya adalah perjudian, maka sudah jelas hukumnya adalah haram.

Mayoritas ulama memperbolehkan hukum permainan yaitu permainan yang menggunakan kekuatan pikiran. Menurut Imam Nawawi dalam *Al-Majmu' Syarh al-Muhadzdzab*, bermain *game* diperbolehkan selama tidak melalaikan kewajiban atau melanggar larangan agama. Ini berarti bahwa jika permainan tersebut tidak mengganggu ibadah wajib seperti shalat dan puasa, maka hukum asalnya adalah mubah. Namun, hukum bermain *game* bisa berubah menjadi haram jika menyebabkan kemafsadatan atau perjudian. Kemafsadatan ini mencakup hal-hal seperti kecanduan yang berlebihan, menghabiskan waktu yang seharusnya digunakan untuk hal yang lebih bermanfaat, atau mengabaikan tanggung jawab sosial dan keluarga.

Islam hanya membolehkan jenis-jenis hiburan yang di dalamnya terdapat unsur-unsur pendidikan, kesehatan, dan nilai-nilai moral lainnya. Yusuf al-Qaradhawi dalam bukunya *Fiqhu al-Lahwi wa al-Tarwîhi*, menyebutkan jenis-jenis hiburan atau permainan yang dilarang dalam agama Islam, yaitu:

1. Permainan atau hiburan yang mengandung unsur berbahaya, seperti tinju, karena di dalamnya terdapat unsur menyakiti badan sendiri dan orang lain.
2. Permainan atau hiburan yang menampilkan fisik dan aurat wanita di depan laki-laki bukan mahramnya, seperti renang dan gulat.
3. Permainan atau hiburan yang mengandung unsur magis (sihir).

4. Permainan atau hiburan yang menyakiti binatang seperti menyabung ayam.
5. Permainan atau hiburan yang mengandung unsur judi.
6. Permainan atau hiburan yang melecehkan dan menghina orang atau kelompok lain.
7. Permainan atau hiburan yang dilakukan secara berlebih-lebihan.

Beberapa dalil tentang permainan dalam Islam, baik yang dianjurkan maupun yang dilarang:

1. Al-Qur'an

Allah SWT berfirman dalam QS. Al-An'am: 6/32;

وَمَا الْحَيَاةُ الدُّنْيَا إِلَّا لَعِبٌ وَلَهْوٌ وَلَلْآخِرَةُ خَيْرٌ لِّلَّذِينَ يَتَّقُونَ أَفَلَا تَعْقِلُونَ ﴿٣٢﴾
 الانعام/ (٦ : ٣٢)

Ayat ini menunjukkan bahwa permainan dan hiburan di dunia tidak boleh melalaikan dari tujuan utama kehidupan, yaitu beribadah kepada Allah SWT dan mencari kebahagiaan di akhirat.

2. Hadits

a. Permainan yang diperbolehkan dan dianjurkan

Rasulullah ﷺ bersabda:

كُلُّ شَيْءٍ لَيْسَ مِنْ ذِكْرِ اللَّهِ لَهُوَ وَلَعِبٌ إِلَّا أَرْبَعًا: مَلَاعِبَةُ الرَّجُلِ امْرَأَتُهُ، وَتَأْدِيبُ الرَّجُلِ
 فَرَسَهُ، وَمَشْيُهُ بَيْنَ الْغَرَضَيْنِ، وَتَعَلُّمُهُ السِّبَاخَةَ

Hadits ini menunjukkan bahwa permainan yang memiliki manfaat, seperti olahraga dan hiburan bersama keluarga, diperbolehkan bahkan dianjurkan.

b. Permainan anak-anak

Diriwayatkan bahwa Aisyah radhiyallahu‘anha berkata:

كُنْتُ أَلْعَبُ بِالْبَنَاتِ عِنْدَ النَّبِيِّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ وَكَانَ لِي صَوَاحِبٌ يَلْعَبْنَ مَعِي،
فَكَانَ النَّبِيُّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ إِذَا دَخَلَ يَتَقَمَّعْنَ مِنْهُ فَيُسْرِبُهُنَّ إِلَيَّ فَيَلْعَبْنَ مَعِي

Hadits ini menunjukkan bahwa permainan anak-anak diperbolehkan selama tidak mengandung hal yang diharamkan.

Para ulama merumuskan kaidah:

الأصل في الأشياء الإباحة حتى يدل الدليل على التحريم

Maka segala bentuk permainan pada dasarnya diperbolehkan kecuali jika mengandung unsur yang diharamkan, seperti perjudian, melalaikan kewajiban, atau mengandung unsur maksiat.

B. Mobile legend

1. Sejarah Singkat *Mobile legend*

Mobile legend di kembangkan oleh *Moonton*. *Moonton* adalah perusahaan dari Shanghai, Tiongkok. *Shanghai Moonton Technology Co. Ltd.* Sebelumnya bernama *YoungJoy Technology Pte. Ltd.* adalah sebuah pengembang dan penerbit *game* video yang berkantor pusat di Shanghai, Tiongkok. Di dirikan pada bulan April 2014, perusahaan ini terkenal berkat *game multiplayer online battle arena*

(Moba) *Mobile legend: Bang-Bang* yang mereka luncurkan pada 14 juli 2016 di platform Android dan iOS.¹⁰⁵

Mobile legend dirilis pada tahun 2016, *game* ini mendapatkan popularitas yang sangat tinggi di seluruh dunia, terutama di kawasan Asia Tenggara dan sejak saat itu telah melampaui 1Milliar unduhan, dengan puncak *player* bulanan sebanyak 100 juta. Pada tahun 2021, “*Mobile legends: Bang-bang*” mencapai pendapatan kotor sepanjang masa sebesar US 1 Miliar dengan 44 persen pendapatan berasal dari luar Asia. Sehingga menjadikan *game* ini peringkat teratas dengan daya tarik global.

Mobile legends: Bang Bang adalah salah satu *game mobile* paling populer di dunia, khususnya di kawasan Asia Tenggara. Dikembangkan oleh perusahaan teknologi asal China, *Moonton*, *game* ini berhasil memperoleh jutaan *player* sejak perilisannya pada tahun 2016.

Konsep dan Genre: *Mobile legends* adalah *game Multiplayer Online Battle Arena (MOBA)*. Dalam *game* ini, dua tim yang terdiri dari lima *player* masing-masing bertarung untuk menghancurkan basis lawan sambil mempertahankan *base* mereka sendiri. *Game* ini terinspirasi dari *game MOBA* populer di *personal computer*, seperti *League of Legends* dan *Dota 2*, namun dirancang untuk bisa dimainkan di perangkat *mobile*.

¹⁰⁵ “*Mobile legends: Bang Bang*,” dalam *Wikipedia bahasa Indonesia, ensiklopedia bebas*, 23 Juni 2024, https://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Mobile_Legends:_Bang_Bang&oldid=25901443.

Mobile legends dengan cepat mendapatkan popularitas, terutama di Asia Tenggara. Indonesia, Filipina, Malaysia, dan Myanmar adalah beberapa negara dengan basis *player* yang besar. Kejayaan *E-sports*: Popularitasnya berlanjut dengan dibentuknya turnamen *E-sports*, seperti *Mobile legends Professional League* (MPL) dan *Mobile legends: Bang Bang Southeast Asia Cup* (MSC). *Game* ini juga menjadi bagian dari ajang internasional seperti *Southeast Asian Games* 2019. Perkembangan *game* ini dengan adanya *update* dari *Moonton* terus menambahkan hero baru, *skin*, dan fitur *gameplay* untuk menjaga agar *player* tetap tertarik dan terlibat.¹⁰⁶

Sempat mengalami masalah hak cipta pada tahun 2017, *Moonton* menghadapi gugatan hak cipta dari *Riot Games*, pengembang *League of Legends*. *Riot* mengklaim bahwa *Mobile legends* meniru banyak elemen dari *League of Legends*. Kasus ini akhirnya diselesaikan dengan *Moonton* membayar kompensasi sebesar \$2,9 juta.

Pada masa awal juga *Mobile legends* menghadapi kritik karena masalah server dan koneksi yang buruk, tetapi *Moonton* telah berupaya untuk meningkatkan infrastruktur mereka seiring waktu.

Moonton secara berkala memperbaharui *game* dengan meningkatkan kualitas grafis dan mekanisme permainan untuk memberikan pengalaman yang lebih baik kepada para *player*. *Moonton* juga sering mengadakan acara khusus dan

¹⁰⁶ Bola.com, “*E-sports* SEA Games 2019 : Timnas *Mobile legends* Indonesia Gagal Raih Emas Usai Kalah dari Tuan Rumah,” bola.com, 10 Desember 2019, <https://www.bola.com/e-sports/read/4129435/E-sports-sea-games-2019-timnas-mobile-legends-indonesia-gagal-raih-emas-usai-kalah-dari-tuan-rumah>.

kolaborasi dengan berbagai lisensi lain untuk menarik lebih banyak *player*. Misalnya, mereka pernah berkolaborasi dengan serial anime terkenal, seperti *Saint Seiya*, *Star Wars* dan lainnya.

Mobile legends memiliki jutaan *player* aktif dan komunitas yang besar dan berdedikasi. *Game* ini tidak hanya menjadi hiburan tetapi juga bagian penting dari ekosistem *E-sports*. Dengan berbagai turnamen internasional dan nasional, *Mobile legends* telah membantu mempopulerkan *E-sports* di berbagai negara, memberikan peluang bagi *player* profesional untuk bersaing dan meraih prestasi.

Hingga hari ini, *Mobile legends* tetap menjadi salah satu *game mobile* terpopuler dengan *update* dan *event* yang konstan untuk menjaga komunitasnya tetap aktif. *Moonton* terus mengembangkan *game* dengan fitur baru dan memperluas pasar mereka ke wilayah lain di luar Asia Tenggara. *Mobile legends* telah membuktikan dirinya sebagai salah satu *game mobile* terpopuler dengan pertumbuhan dan inovasi yang berkelanjutan, menciptakan dampak yang signifikan dalam dunia *game* dan *E-sports*.

2. Pembelian Diamond Mobile legend

Untuk membeli *Diamond* di *Mobile legends* ada dua cara yang bisa dilakukan cara pertama langsung pada *Mobile legend* dengan tahapan sebagai berikut;

- a. Buka Aplikasi *Mobile legends*: Pastikan aplikasi sudah diupdate ke versi terbaru.
- b. Login ke akun *Mobile legends* yang ingin top up diamond.

- c. Masuk ke menu *top up*: Klik ikon *diamond* di bagian atas layar atau masuk ke menu “*Shop*” dan pilih “*Recharge*”.
- d. Pilih Jumlah *Diamond*: Pilih jumlah *Diamond* yang ingin dibeli. Akan ada beberapa pilihan paket dengan harga berbeda.
- e. Pilih Metode Pembayaran: Setelah memilih jumlah *Diamond*, kemudian akan diarahkan ke halaman pembayaran. Metode pembayaran yang tersedia biasanya meliputi; *Google Play* (untuk pengguna Android), *App store* (untuk pengguna iOS), Pulsa (tergantung operator seluler), Dompet digital (seperti GoPay, OVO, DANA), Kartu kredit/debit.
- f. Selesaikan Pembayaran: Ikuti instruksi untuk menyelesaikan pembayaran. Setelah pembayaran berhasil, *diamond* akan langsung masuk ke akun.

Untuk cara yang kedua melalui situs atau aplikasi pihak ketiga dengan tahapan sebagai berikut:

- a. Kunjungi Situs atau Aplikasi *Top up*: Beberapa situs atau aplikasi terpercaya untuk *top up diamond Mobile legends* adalah *Codashop*, *Unipin*, dan lainnya.
- b. Pilih *game Mobile legends* dari daftar *game* yang tersedia.
- c. Masukkan ID Akun: Masukkan ID dan Server akun *Mobile legends* .
- d. Pilih Jumlah *diamond*: Pilih jumlah *diamond* yang ingin beli.
- e. Pilih Metode Pembayaran: Pilih metode pembayaran yang tersedia dan ikuti instruksi untuk menyelesaikan pembayaran.

- f. Konfirmasi dan Selesaikan Pembayaran: Setelah pembayaran berhasil, *Diamond* akan ditambahkan ke akun dalam beberapa menit.

Saran untuk pembelian lewat pihak ketiga pastikan *website* yang digunakan adalah *website* yang terpercaya untuk menghindari situs atau aplikasi yang tidak dikenal untuk menghindari penipuan.

3. Transaksi-Transaksi di dalam *Mobile legend*

a. *Starlight Membership*

Salah satu yang menarik bagi *player mobile legend* adalah adanya fitur *Starlight*. *Starlight* adalah membership yang ditawarkan pihak *moonton* kepada *player mobile legend* yang mempunyai tawaran menarik dan memiliki berbagai keuntungan.

Starlight member adalah fitur berlangganan yang ada di dalam *game online Mobile legend* yang memberikan keuntungan pada para *player*. Dengan fitur ini para *player* dapat meningkatkan level dengan lebih cepat dan mendapatkan *skin* eksklusif (*skin* yang hanya didapat ketika membeli *starlight membership*) dan berbagai hadiah menarik lainnya.



Gambar 1 penawaran *starlight membership* dari *mobile legend*
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Beberapa Keuntungan yang didapatkan ketika menjadi *Starlight membership* sebagai berikut;

a) *Skin* Eksklusif Gratis

Player akan mendapat *skin* eksklusif yang hanya didapat ketika menjadi *starlight* member.

b) Border Avatar yang keren

Player juga akan mendapat border avatar yang menarik yang membedakan dengan *player* non *startlight* member

c) Ekstra *Battle Point* 5%

Mendapatkan ekstra *battle point* ketika selesai melakukan pertandingan sehingga dapat memperkuat dan meningkatkan level lebih cepat

d) Hadiah menarik lainnnnya

Banyak hadiah yang menarik ketika menjadi *starlight* member seperti, *skin* permanen, *hero* gratis dan *item-item* eksklusif yang hanya didapat ketika menjadi *starlight membership*.¹⁰⁷

Mobile legend juga menyediakan dua tipe *starlight membership* yaitu *starlight membership* biasa dan *starlight member plus*.

a) *Starlight* biasa

Starlight member biasa dibandrol dengan harga 300 *diamond*, paket ini memberikan benefit dasar seperti *skin* eksklusif, avatar border, dan ekstra battle point.

b) *Starlight Plus*

Sedangkan *starlight plus* ditawarkan dengan harga yang lebih mahal yaitu 750 *diamond*, benefit yang didapat lebih banyak dibandingkan dengan *starlight* member biasa.

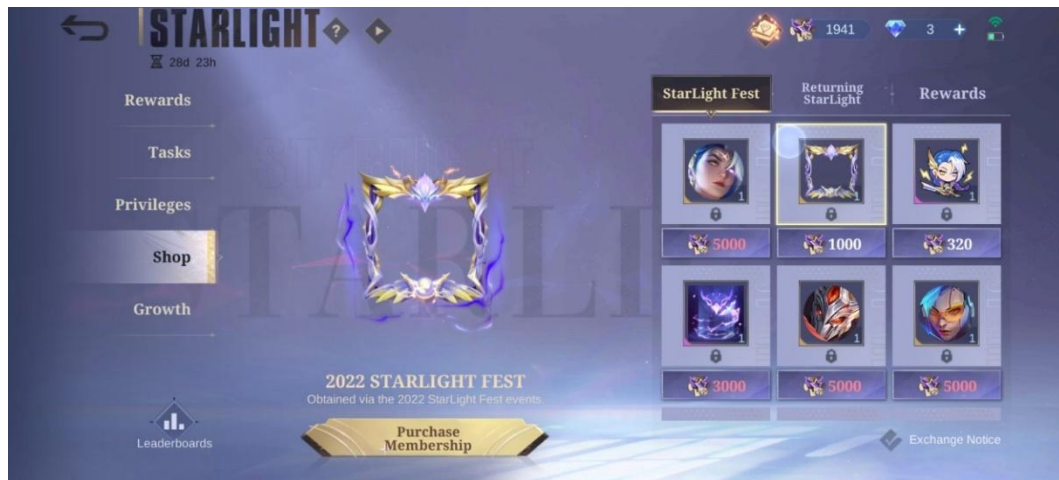
¹⁰⁷ “Unipin - *Starlight* Member *Mobile legend*: Pengertian, Kelebihan, dan Cara *Top up*,” diakses 3 Juli 2024, <https://www.unipin.com/id/article/starlight-member-mobile-legend-pengertian-kelebihan-dan-cara-top-up>.



Gambar 2 Pilihan pembelian starlight member
Sumber: Dokumentasi pribadi



Gambar 3 Fitur-fitur yang didapat ketika menggunakan starlight membership
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 4 item-item yang dapat di beli ketika menggunakan starlight membership
Sumber: Dokumentasi pribadi

Pembelian menjadi *starlight membership* harus membelinya dengan *diamond* di dalam *game mobile legend* untuk pembelian menggunakan *diamond*. Pembelian/*Top up diamond* dapat dilakukan langsung dari *Mobile legend* atau dengan menggunakan pihak ketiga, harga *diamond* untuk pembelian langsung dalam *mobile legend* dengan harga terendah 11 (sebelas) *diamond* dengan harga Rp. 3000,- (tiga ribu rupiah) dengan pajak 11% maka harga 11 (sebelas) *diamond* itu setara dengan Rp. 3.300,- (tiga ribu tiga ratus rupiah). Jadi untuk menjadi member *starlight* memerlukan 300 (tiga ratus) *diamond* setara dengan Rp. 90.000,- (sembilan puluh ribu rupiah).



Gambar 5 Harga diamond dalam Game Mobile Legend

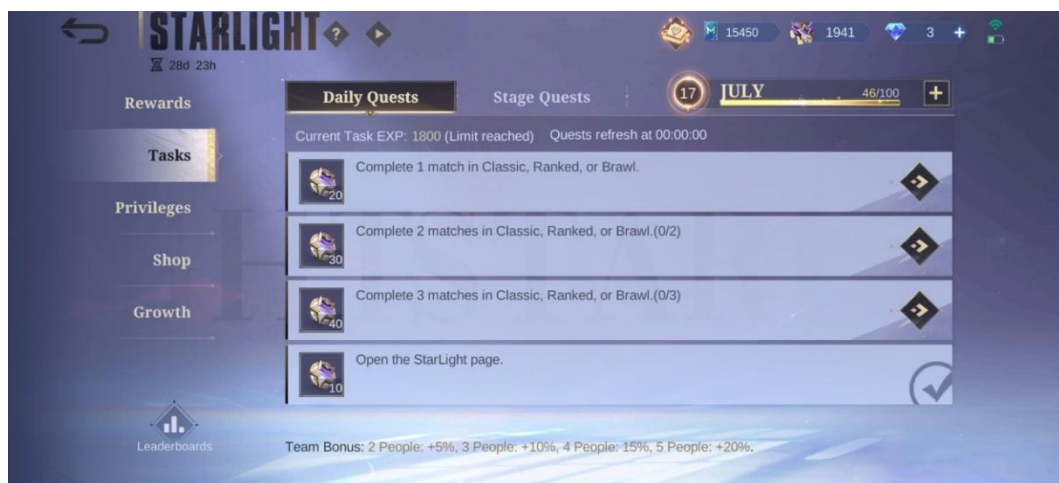
Sumber: Dokumentasi pribadi

Harga *diamond* dengan menggunakan pihak ketiga *website* seperti *codashop* dan *Unipin* bervariasi tetapi harga *diamond* tidak jauh antar *website*. Pada *codashop* harga terendah untuk *top up diamond* sekitar Rp. 1.171,- (seribu seratus tujuh puluh satu rupiah) untuk 3 (tiga) *diamond* dan harga tertinggi sebesar Rp. 1.140.000,- (satu juta seratus empat puluh ribu rupiah) untuk 4830 (empat ribu delapan ratus tiga puluh) *diamond*.¹⁰⁸ sedangkan untuk *Unipin* harga terendah Rp. 1.425,- (seribu empat ratus dua puluh lima rupiah) untuk 5 (lima) *diamond* dan harga tertinggi 1.140.000,- (satu juta seratus empat puluh ribu rupiah) untuk 4830 (empat ribu delapan ratus tiga puluh) *diamond*.¹⁰⁹ untuk pembelian/*top up diamond* menggunakan pihak ketiga harga bisa berbeda sesuai dengan pembayaran yang digunakan dan memungkinkan mendapatkan diskon untuk pembelian/*top up*.

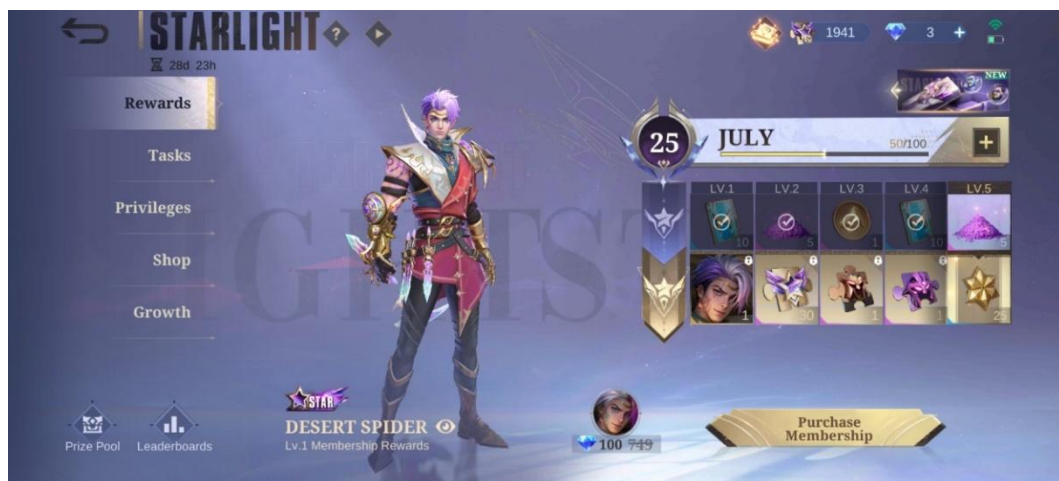
¹⁰⁸ "Codashop Indonesia," Codashop Indonesia, diakses 26 Agustus 2024, <https://www.codashop.com/id-id/>.

¹⁰⁹ "Unipin - Mobile Legends: Bang Bang," diakses 26 Agustus 2024, <http://www.unipin.com/id/mobile-legends>.

Hadiah/reward yang disediakan ketika menjadi *starlight membership* ada 50 (lima puluh) level dan pada setiap level akan mendapatkan hadiah yang telah disediakan, untuk mencapai satu level itu memerlukan 100 point dan untuk mendapatkan point harus menyelesaikan *quests* yang tersedia sehingga mendapatkan hadiah/reward menarik lainnya.



Gambar 6 Quest yang disediakan starlight membership
Sumber: Dokumentasi pribadi



Gambar 7 hadiah yang didapatkan ketika menyelesaikan quest dan mengumpulkan point dari quest
Sumber: Dokumentasi pribadi

C. Free fire

1. Sejarah Singkat *Free fire*

Free fire adalah *game online* dengan genre *battle royale*. *Game Free fire* adalah hasil asuhan studio dari vietnam yaitu *111DotsStudio*. Namun *free fire* diterbitkan oleh *Garena*, Perusahaan Asal Singapura.¹¹⁰

Sejarah dirilisnya *game free fire* bermula dari *Alpha Test* pada tanggal 27 September 2017 yang dilakukan di enam negara yaitu di Indonesia, Thailand, Vietnam, Singapura, Malaysia dan Filipina. Versi penuh dari *game* ini diluncurkan pada 4 Desember 2017 untuk platform Android dan iOS. Awalnya menggunakan *alpha test* dan hanya beberapa orang saja yang dapat mengikuti.¹¹¹

Para player yang mengikuti *alpha test* kemudian dimintai *feedback* dan pendapatnya mengenai *game free fire* tersebut. setelah mendapatkan *feedback* dan pendapat yang positif dari para *player alpha test*. *Free fire* kemudian mengadakan *closed beta test (CBT)*, yang bisa diikuti oleh *player* yang mendaftar. *Free fire* dengan cepat mendapatkan popularitas karena *gameplay* yang mudah diakses dan tidak memerlukan perangkat dengan spesifikasi tinggi. *Game* ini sangat populer di negara-negara berkembang di mana ponsel dengan spesifikasi rendah lebih umum. Dalam waktu singkat setelah peluncurannya, *Free fire* berhasil menarik jutaan *player* di seluruh dunia.

¹¹⁰ “Begini Sejarah *Free fire* dan Siapa Penciptanya, Player FF Wajib Tahu!,” GGWP.ID, diakses 4 Juli 2024, <https://ggwp.id/media/E-sports/free-fire/begini-sejarah-free-fire-dan-siapa-penciptanya-player-ff-wajib-tahu>.

¹¹¹ “*Free fire*,” dalam *Wikipedia bahasa Indonesia, ensiklopedia bebas*, 8 Juli 2024, https://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Free_Fire&oldid=26005017.

Garena Free fire, sering disebut hanya *Free fire*, adalah salah satu *game battle royale mobile* paling populer di dunia. *Game* ini telah menjadi fenomena global, khususnya di Asia dan Amerika Latin. *Free fire* mengikuti format *battle royale*, di mana hingga 50 (lima puluh) *player* diterjunkan ke sebuah pulau dan bertempur hingga hanya tersisa satu *player* atau tim yang bertahan hidup. Dibandingkan dengan *game battle royale* lainnya, *Free fire* menawarkan *game* yang lebih cepat dengan durasi pertandingan sekitar 10-15 menit, membuatnya lebih cocok untuk sesi *game* singkat di perangkat *mobile*. *Free fire* dirancang dengan kontrol yang disederhanakan untuk perangkat *mobile*, memungkinkan pengalaman bermain yang lancar bahkan pada ponsel dengan spesifikasi rendah.

Sebagai *Game* yang populer *Garena* secara konsisten merilis pembaruan untuk *Free fire*, termasuk karakter baru, senjata, mode *game*, dan event musiman. Hal ini membantu menjaga *game* tetap segar dan menarik bagi para *player*. Selain mode *battle royale*, *Free fire* juga menawarkan berbagai mode *game* lain seperti *Clash Squad* dan event khusus yang sering berganti. Tidak seperti banyak *game battle royale* lainnya, *Free fire* memperkenalkan karakter yang memiliki kemampuan unik, menambah kedalaman strategis dalam *gameplay*.

Free fire menjadi sangat populer di berbagai kawasan seperti Asia Tenggara, India, dan Amerika Latin. *Game* ini sering kali berada di puncak tangga unduhan di *Google play* dan *App store* di berbagai negara. Kepopuleran *game* ini dapat dilihat berapa juta unduhan yang bisa dilihat di playstore dengan kata kunci

game populer gratis.¹¹² Kesuksesan *Free fire* mendorong banyak pengembang lain untuk menciptakan *game battle royale* yang dioptimalkan untuk perangkat *mobile* dengan spesifikasi rendah. *Free fire* juga memiliki ekosistem *E-sports* yang berkembang pesat, dengan turnamen besar seperti *Free fire* World Series yang menawarkan hadiah besar dan menarik partisipasi tim dari seluruh dunia.

Garena sering melakukan kolaborasi dengan berbagai tokoh dan *franchise* terkenal, seperti Cristiano Ronaldo dan Money Heist, untuk menarik lebih banyak *player* dan memperkaya pengalaman dalam *game*. Pada tahun 2021, *Garena* meluncurkan *Free fire MAX*, versi peningkatan dari *game* asli dengan grafis yang lebih baik dan pengalaman yang lebih halus, tetapi tetap mempertahankan kompatibilitas dengan ponsel dengan spesifikasi rendah. *Free fire* terus mengembangkan komunitas *player* dan konten kreator yang aktif, menjadikannya salah satu *game mobile* paling berpengaruh di dunia. Pada tahun 2020 dan telah mencapai lebih dari 1 miliar kali unduhan di *Google play* Store pada tahun 2021. Pada tahun 2020, *Free fire* menjadi salah satu *game mobile* dengan pendapatan tertinggi di dunia, mencapai lebih dari \$1 miliar dalam pendapatan tahunan.

2. Pembelian Diamond di *Free fire*

Pembelian diamond di *free fire* mempunyai dua cara sebagai berikut; pertama Melalui Aplikasi *Free fire*:

- a. Buka Aplikasi *Free fire*: Pastikan aplikasi sudah *terupdate* ke versi terbaru.

¹¹² “Aplikasi Android di *Google play*,” diakses 25 Desember 2023, <https://play.google.com/store/games?hl=id&gl=ID>.

- b. Masuk ke Akun : *Login* ke akun *Free fire* .
- c. Masuk ke Menu *Top up*: Klik ikon *diamond* di bagian atas layar atau masuk ke menu “*Shop*” dan pilih “*Top up*”.
- d. Pilih Jumlah *diamond*: Pilih jumlah *diamond* yang ingin beli. Tersedia beberapa pilihan paket dengan harga berbeda.
- e. Pilih Metode Pembayaran: Setelah memilih jumlah *diamond*, kemudian akan diarahkan ke halaman pembayaran. Metode pembayaran yang tersedia biasanya meliputi: *Google play* (untuk pengguna Android), *App store* (untuk pengguna iOS), Pulsa (tergantung operator seluler), Dompot digital (seperti GoPay, OVO, DANA), Kartu kredit/debit.
- f. Selesaikan Pembayaran: Ikuti instruksi untuk menyelesaikan pembayaran. Setelah pembayaran berhasil, *Diamond* akan langsung masuk ke akun .

Kemudian cara selanjutnya adalah melalui situs atau aplikasi pihak ketiga dengan langkah sebagai berikut:

- a. Kunjungi Situs atau Aplikasi *Top up*: Beberapa situs atau aplikasi terpercaya untuk *top up diamond Free fire* adalah *Codashop*, *Unipin*, dan lainnya.
- b. Pilih *Free fire*: Pilih *game Free fire* dari daftar *game* yang tersedia.
- c. Masukkan ID Akun: Masukkan ID dan Nickname akun *Free fire* yang ingin diisi *diamond*.
- d. Pilih Jumlah *diamond*: Pilih jumlah *diamond* yang ingin beli.

- e. Pilih Metode Pembayaran: Pilih metode pembayaran yang tersedia dan ikuti instruksi untuk menyelesaikan pembayaran.
- f. Konfirmasi dan Selesaikan Pembayaran: Setelah pembayaran berhasil, *Diamond* akan ditambahkan ke akun dalam beberapa menit.

3. Transaksi-transaksi dalam *Free fire*

Dalam *game online* selanjutnya yaitu *Free fire* sistem yang digunakan *booyah pass* (BP) merupakan sistem seperti *Starlight* member di *Mobile legend*. *Booyah pass* adalah fitur berlangganan yang ada di dalam *game online Free fire* yang memberikan keuntungan kepada para *playernya*. Fitur ini memberikan kepada para player untuk mendapatkan *item-item* yang akan mendukung permainan dan juga mendapatkan *bundle* eksklusif yang hanya didapat ketika berlangganan *booyah pass* serta hadiah/reward yang menarik untuk *player*. *player* berkemampuan mendapatkan *item* eksklusif *free fire*. Hadiah tersebut berbeda-beda setiap bulannya, tergantung tema yang disediakan.

Beberapa keuntungan yang didapatkan ketika membeli atau berlangganan *booyah pass* yaitu;

a. *Bundle* Eksklusif

Ketika *player free fire* membeli *booyah pass* akan mendapatkan 2 (dua) *bundle* eksklusif sesuai dengan tema yang telah disediakan.

b. *Skin-skin* Eksklusif

Ketika player free fire membeli booyah pass akan mendapatkan *skin skyboard, skin granade, skin senjata*, dan juga *skin backpack* tetapi dengan syarat telah mencapai level tertentu.

c. *Item-item gratis*

Player free fire juga mendapatkan *item-item* yang dapat digunakan di dalam permainan berlangsung dan juga mendapatkan *gold*.

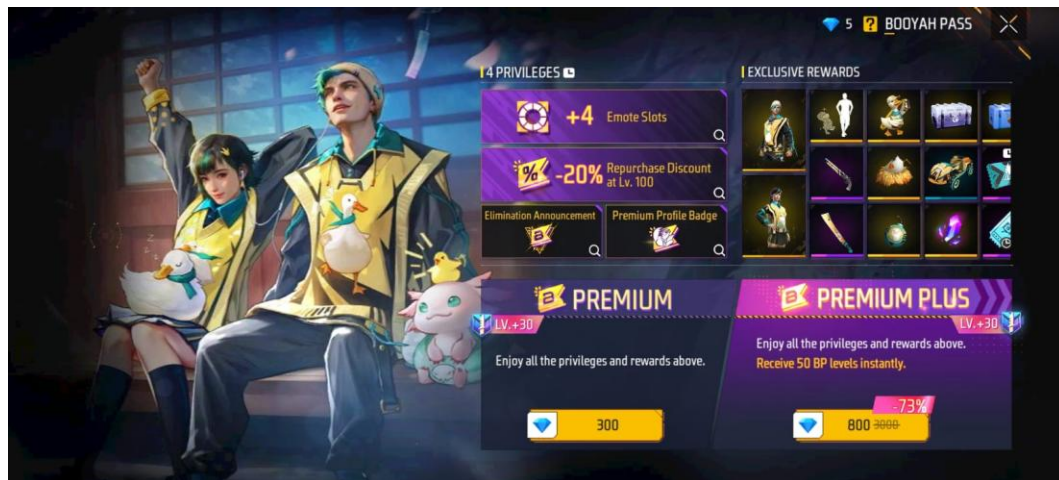
Free fire menyediakan pilihan untuk pembelian *booyah pass* yaitu *Booyah Pass Premium* dan *Booyah Pass Premium Plus*.

a. *Booyah Pass Premium*

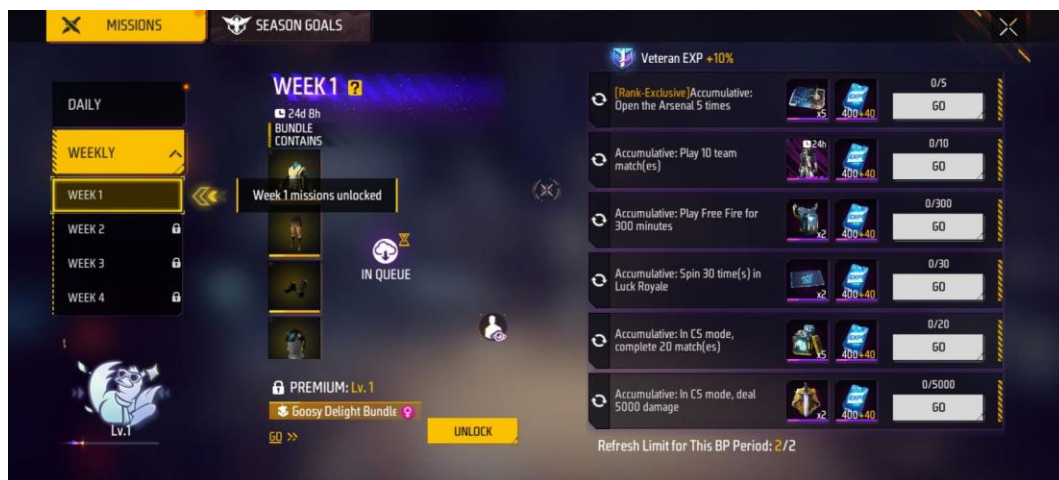
Booyah pass premium bisa dibeli dengan harga 300 *diamond*, *booyah pass premium* ini memberikan benefit dasar dengan 4 (empat) *privileges* yaitu; +4 slot *emote slots*, diskon 20% *repurchase at lv. 100*, *elimination announcement*, dan *premium profile badge*. Untuk mendapatkan *skin* dan *item-itemnya* perlu menyelesaikan *quest/misi* dan mengumpulkan point sehingga mencapai level tertentu.

b. *Booyah Pass Premium Plus*

Booyah Pass Premium Plus bisa dibeli dengan harga 800 *diamond*, *booyah pass premium plus* ini selain mendapatkan fitur seperti *booyah pass premium* juga memberikan semua *skin* dan *item* yang disediakan oleh *booyah pass* tanpa menyelesaikan *quest/misi*, sehingga *skin* dan *item* langsung bisa di *claim*/di ambil.



Gambar 8 Pilihan pembelian booyah pass game online free fire
Sumber: Dokumentasi pribadi



Gambar 9 Quest yang disediakan Free fire ketika menggunakan booyah pass
Sumber: Dokumentasi pribadi



Gambar 10 hadiah yang didapat ketika menyelesaikan quest dan mengumpulkan point
Sumber: Dokumentasi pribadi



Gambar 11 Harga dan tipe booyah pass yang disediakan oleh Free fire
Sumber: Dokumentasi pribadi

Para *player* yang ingin membeli *booyah pass* harus membeli dengan *diamond* di dalam *game free fire*, untuk pembelian *diamond* menggunakan dua cara yaitu dengan cara *top up* langsung di dalam *game free fire* dan juga bisa menggunakan pihak ketiga dengan menggunakan *website-website* yang menyediakan jasa *top up diamond free fire*, harga *diamond* terendah di dalam *free fire* itu sendiri 100 (seratus) *diamond* dengan harga Rp. 16.000,- (enam belas ribu rupiah) dengan

pajak 11% maka harga 100 (seratus) *diamond* itu setara dengan Rp. 17.760,- (tujuh belas ribu rupiah). Maka untuk membeli *booyah pass* seharga 300 (tiga ratus) *diamond* setara dengan Rp. 49,760,- (empat puluh sembilan tujuh ratus enam puluh rupiah).



Gambar 12 Daftar Harga Diamond di game Freefire
Sumber: Dokumentasi pribadi

Harga *diamond* melalui pihak ketiga dengan *website* seperti *codashop* dan *Unipin* bervariasi tetapi harga *diamond* tidak terlalu jauh antar *website*. Pada *codashop* harga terendah untuk top up *diamond* sekitar Rp. 901,- (sembilan ratus satu rupiah) untuk 5 (lima) *diamond* dan harga tertinggi sebesar Rp. 9.009.009,- (sembilan juta sembilan ribu sembilan rupiah) untuk 73100 (tujuh puluh tiga ribu seratus) *diamond*.¹¹³ Sedangkan untuk *unipin* harga terendah Rp. 1000,- (seribu rupiah) untuk 5 (lima) *diamond* dan harga tertinggi sebesar Rp. 10.000.000,- (sepuluh juta rupiah) untuk 73100 (tujuh puluh tiga ribu seratus) *diamond*.¹¹⁴

¹¹³ "Codashop Indonesia," Codashop Indonesia, diakses 26 Agustus 2024, <https://www.codashop.com/id-id/>.

¹¹⁴ "UniPin - Free Fire," diakses 26 Agustus 2024, <http://www.unipin.com/id/garena/free-fire>.

Hadiah/reward yang disediakan *booyah pass Free fire* mencapai 100 (seratus) level, untuk menaikkan level memerlukan *BP Exp* 100 (seratus). *BP Exp* didapat *player* ketika menyelesaikan *quest/misi* yang ada pada *booyah pass*.

D. Genshin impact

1. Sejarah singkat *Genshin impact*

miHoYo, didirikan pada tahun 2012, adalah perusahaan yang juga mengembangkan *game* populer seperti *Honkai Impact 3rd*. Setelah sukses dengan *Honkai Impact 3rd*, *miHoYo* mulai mengerjakan *Genshin impact* pada tahun 2017.¹¹⁵

Genshin impact adalah *game* video yang dikembangkan dan diterbitkan *miHoYo*. *Game* ini rilis pada tanggal 28 September 2020 di Android, *iOS*, *windows* serta *PlayStation 4* dan juga 28 April 2021 di Platform *PlayStation 5*. *miHoYo Co., Ltd.* merupakan perusahaan yang berbasis di Shanghai, Tiongkok. Perusahaan ini didirikan pada tahun 2012 oleh tiga mahasiswa dari *Universitas Jiao Tong Shanghai* dan hingga 2022, sudah memperkerjakan lebih dari 4.000 orang.¹¹⁶

Dalam beberapa minggu setelah peluncurannya, *Genshin impact* mencapai lebih dari 17 juta unduhan hanya di perangkat *mobile* dan meraih pendapatan sebesar \$100 juta dalam waktu dua minggu.¹¹⁷ *Genshin impact* mendapat pujian luas dari kritikus dan *player* karena dunia terbukanya yang luas, grafis yang

¹¹⁵ “*Genshin impact*,” dalam *Wikipedia bahasa Indonesia, ensiklopedia bebas*, 29 Juni 2024, https://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Genshin_Impact&oldid=25968192.

¹¹⁶ “*miHoYo*,” dalam *Wikipedia bahasa Indonesia, ensiklopedia bebas*, 11 Maret 2024, <https://id.wikipedia.org/w/index.php?title=MiHoYo&oldid=25418719>.

¹¹⁷ “Dalam waktu dua minggu, *Genshin impact* meraup Rp1,47 triliun | ONE E-sports Indonesia,” 14 Oktober 2020, <https://www.oneE-sports.id/genshin-impact/dalam-waktu-dua-minggu-genshin-impact-meraup-rp147-triliun/>.

memukau, dan sistem pertarungan yang dinamis. Banyak yang terkesan dengan kedalaman cerita dan karakter yang dikembangkan dengan baik.

Genshin impact adalah salah satu *game RPG Action (role-playing game)* dengan elemen *gacha* yang paling sukses dan terkenal dalam beberapa tahun terakhir. Dikembangkan oleh *miHoYo*, sebuah perusahaan *game* asal China, *Genshin impact* telah menarik perhatian global dengan *gameplay* yang mendalam, dunia terbuka yang luas, dan grafis yang memukau. *Genshin impact* terinspirasi oleh berbagai *game RPG Action* dunia terbuka seperti *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*. Tim pengembang ingin menciptakan pengalaman yang mendalam dan terbuka dengan cerita yang kaya dan karakter yang menarik. *Game* ini dikembangkan menggunakan teknologi *Unity*, yang memungkinkan grafis berkualitas tinggi dan dunia yang luas. *miHoYo* juga fokus pada optimisasi sehingga *game* bisa berjalan di berbagai platform termasuk *Personal Computer (PC)*, konsol, dan perangkat *mobile*.

Genshin impact berlatarkan dunia fiksi bernama *Teyvat*, yang terdiri dari tujuh negara dengan elemen dan budaya yang berbeda. *Player* dapat menjelajahi dunia ini secara bebas. Setiap karakter dalam *game* memiliki afinitas dengan satu dari tujuh elemen (*Anemo, Geo, Electro, Dendro, Hydro, Pyro, dan Cryo*), yang dapat digunakan dalam pertarungan dan eksplorasi. *Game* ini menggunakan sistem *gacha* untuk memperoleh karakter dan senjata baru. *Player* bisa mengumpulkan berbagai karakter dengan kemampuan unik dan berinteraksi dengan mereka. *Genshin impact* mendukung *cross-play* dan *cross-save*, memungkinkan *player* untuk melanjutkan *game* di berbagai platform dengan lancar. *miHoYo* juga sering

mengadakan acara dalam *game* dan kolaborasi dengan *franchise* lain, seperti *crossover* dengan *Horizon Zero Dawn* dan kemunculan karakter *Aloy* dalam *game*.

Genshin impact telah menjadi fenomena budaya, dengan pengaruh besar dalam komunitas *gaming* dan budaya pop secara umum. *Game* ini juga menghasilkan banyak *fan art*, *cosplay*, dan konten kreatif lainnya. Meskipun tidak berfokus pada *E-sports*, komunitas *Genshin impact* sangat aktif dengan banyak *streamer*, *youtuber*, dan forum diskusi yang membahas strategi dan perkembangan *game*. *Genshin impact* telah menghasilkan pendapatan miliaran dolar sejak peluncurannya dan terus menjadi salah satu *game mobile* dengan pendapatan tertinggi setiap bulannya.

Seperti banyak *game* dengan sistem *gacha*, *Genshin impact* menerima kritik terkait mikrotransaksi dan elemen *gacha* yang bisa menghabiskan uang *player* dalam jumlah besar. Beberapa *player* mengalami masalah kinerja di perangkat dengan spesifikasi lebih rendah, meskipun *miHoYo* terus berupaya untuk mengoptimalkan *game*. *miHoYo* berencana untuk terus memperluas dunia *Genshin impact* dengan penambahan wilayah baru, karakter, dan cerita. *Game* ini diproyeksikan untuk memiliki siklus hidup yang panjang dengan banyak konten di masa depan.

2. Pembelian *genesis crystals*

Untuk membeli *Genesis crystals* di *Genshin impact* mempunyai dua cara, cara yang pertama adalah melalui aplikasi *genshin impact* dengan tahapan tahapan sebagai berikut;

- a. Buka Aplikasi *Genshin impact*: Pastikan aplikasi sudah diupdate ke versi terbaru.
- b. Masuk ke Akun : *Login* ke akun *Genshin impact* .
- c. Masuk ke Menu *Top up*: Klik ikon “Shop” (toko) di menu utama.
- d. Pilih *Genesis crystals*: Pilih menu “Crystal Top-Up” atau “Blessing of the Welkin Moon” untuk membeli *Genesis crystals*.
- e. Pilih Paket *Genesis crystals*: Pilih jumlah *Genesis crystals* yang ingin beli. Tersedia beberapa pilihan paket dengan harga berbeda.
- f. Pilih Metode Pembayaran: Setelah memilih jumlah *Genesis crystals*, akan diarahkan ke halaman pembayaran. Metode pembayaran yang tersedia biasanya meliputi: *Google play* (untuk pengguna Android), *App store* (untuk pengguna iOS), Pulsa (tergantung operator seluler), Dompet digital (seperti GoPay, OVO, DANA), Kartu kredit/debit.
- g. Selesaikan Pembayaran: Ikuti instruksi untuk menyelesaikan pembayaran. Setelah pembayaran berhasil, *Genesis crystals* akan langsung masuk ke akun .

Cara kedua untuk pembelian *genesis crystals* di *Genshin impact* adalah melalui situs atau aplikasi pihak ketiga dengan tahapan sebagai berikut;

- a. Kunjungi Situs atau Aplikasi *Top up*: Beberapa situs atau aplikasi terpercaya untuk *top up Genesis crystals Genshin impact* adalah *Codashop*, *Unipin*, dan lainnya.
- b. Pilih *Genshin impact*: Pilih *game Genshin impact* dari daftar *game* yang tersedia.

- c. Masukkan UID dan Server: Masukkan UID dan Server akun *Genshin impact*.
- d. Pilih Paket *Genesis crystals*: Pilih jumlah *Genesis crystals* yang ingin beli.
- e. Pilih Metode Pembayaran: Pilih metode pembayaran yang tersedia dan ikuti instruksi untuk menyelesaikan pembayaran.
- f. Konfirmasi dan Selesaikan Pembayaran: Setelah pembayaran berhasil, *Genesis crystals* akan ditambahkan ke akun dalam beberapa menit.

3. Transaksi-Transaksi dalam *Genshin impact*

Game online Genshin Impact juga mempunyai fitur langganan seperti *Mobile legend* dengan *Starlight membership* dan *Free Fire* dengan *Booyah Pass*. *battle pass* di *Genshin Impact* disebut dengan *Gnostic Hymn* dengan *battle pass* kalian akan mendapatkan lebih banyak hadiah. tidak hanya itu, *battle pass* ini juga memberikan material yang dibutuhkan untuk menaikkan level karakter.

Beberapa keuntungan yang didapatkan ketika membeli *battle pass/Gnostic Hymn* yaitu;

a. *Sanctifying Essence*

Digunakan untuk memperkuat artefak-artefak yang memberikan 10.000 EXP. item ini didapatkan ketika membeli *gnostic Hymn*.

b. *Mystic Enhancement Ore*

Digunakan untuk memperkuat senjata-senjata yang dimiliki yang memberikan 10.000 EXP. item ini didapatkan ketika membeli *gnostic hymn*

sehingga lebih cepat untuk meningkatkan atau memperkuat senjata-senjata yang dimiliki.

c. *Hero Wit*

Digunakan untuk meningkatkan level karakter sebesar 20.000 EXP. sehingga dapat meningkatkan level lebih cepat.

d. *Interwined Fate*

Digunakan untuk menggacha karakter yang ada di event permohonan karakter atau juga bisa di gunakan untuk event permohonan senjata.

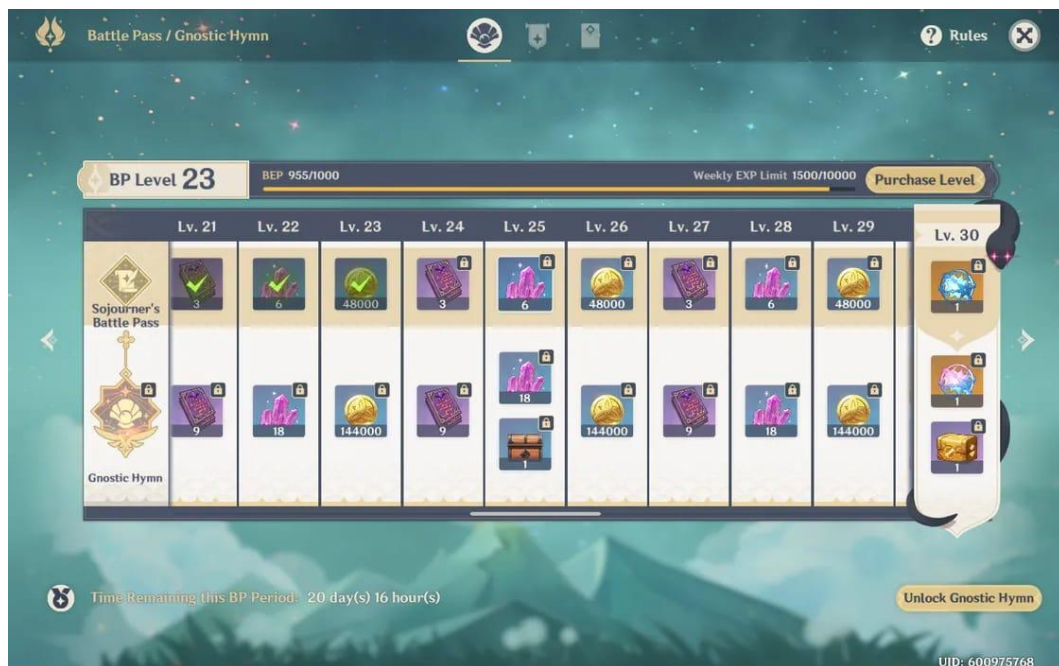
e. *Guides of a Journey*

Sebuah *box* yang dapat yang ketika digunakan dapat memilih salah satu hadiah yang telah disediakan.

f. *BP Bounty*

Sebuah *box* yang didapatkan ketika level *battle pass* mencapai 30 (tiga puluh), ketika digunakan dapat memilih sebuah senjata yang hanya didapatkan ketika membeli *gnostic hymn*.

g. Hadiah-hadiah menarik lainnya.



Gambar 13 item yang didapat ketika menyelesaikan quest dan mengumpulkan point dari game *genshin impact*

Sumber: Dokumentasi pribadi

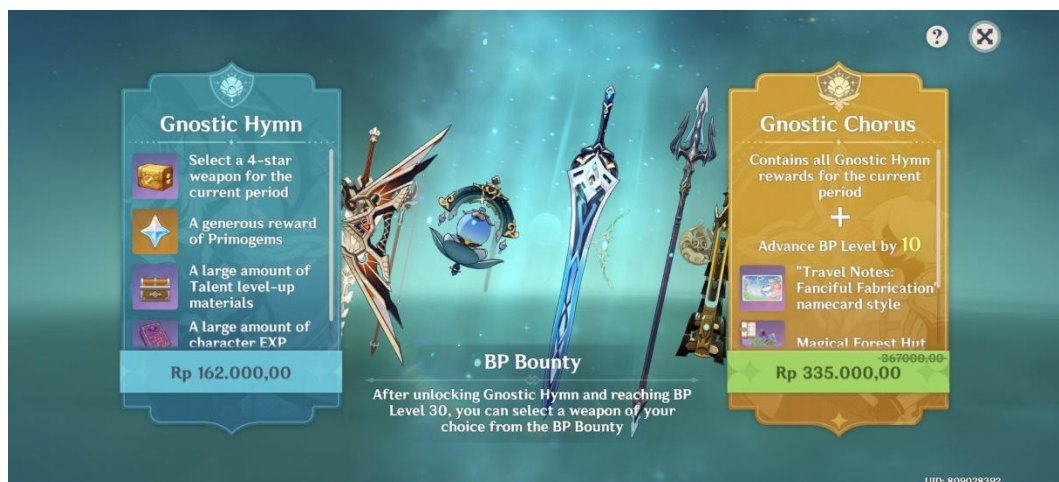
Genshin Impact menyediakan pilihan untuk pembelian *battle pass* yaitu *gnostic hymn* dan *gnostic chorus*.

a. *Gnostic Hymn*

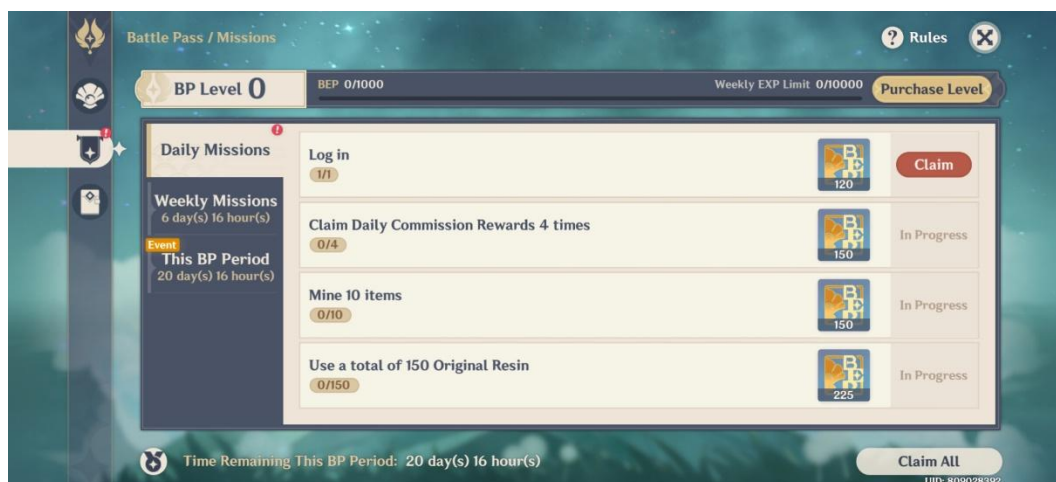
Gnostic Hymn bisa dibeli dengan harga Rp 162.000,- (seratus enam puluh dua ribu rupiah) dengan pajak sebesar 11 (sebelas) %, maka harga untuk membuka *gnostic hymn* ini sebesar Rp 179.820,- (seratus tujuh puluh sembilan delapan ratus dua puluh rupiah). Untuk mendapatkan *item-itemnya* atau hadiah-hadiah yang sudah disebutkan tadi maka *player* perlu menyelesaikan *quest/misi* harian dan mingguan yang sudah disediakan dan mengumpulkan point sehingga mencapai level tertentu.

b. *Gnostic Chorus*

Gnostic chorus bisa dibeli dengan harga Rp 335.000,- (tiga ratus tiga puluh lima ribu rupiah) dengan pajak 11 (sebelas) %, maka harga yang dibayarkan untuk membeli *gnostic chorus* sebesar Rp 371.850,- (tiga ratus tujuh puluh satu delapan ratus lima puluh rupiah). Berbeda dengan *Gnostic hymn*, *Gnostic chorus* memberikan benefit lain seperti langsung meningkatkan 10 (sepuluh) level *battle pass*, *style* kartu nama dan juga mendapatkan blueprint perabotan luar ruangan.



Gambar 14 Harga dan pilihan yang disediakan pihak genshin impact untuk menggunakan battle pass
Sumber: Dokumentasi pribadi



Gambar 15 Quest yang disediakan ketika menggunakan battle pass di genshin impact
Sumber: Dokumentasi pribadi

E. Transaksi-Transaksi yang ada dalam Game Online Populer di Playstore

Dalam konteks *game online*, istilah “akad” atau “transaksi” merujuk pada berbagai jenis aktivitas perdagangan atau pertukaran yang terjadi di dalam *game*. Berikut adalah beberapa jenis transaksi yang umum ditemukan dalam *game online*.

1. Transaksi Mikro atau In-game Currency Transactions

Pembelian *item* atau konten dalam *game* dengan uang nyata. Ini bisa berupa kosmetik, *item*, mata uang dalam *game*, atau konten tambahan. Transaksi ini sering digunakan pada *game online* sebagai pendapatan dari pengembang *game*. Transaksi ini adalah hal yang umum ada pada *game* berbasis Android atau iOS.¹¹⁸

Game online yang gratis yang memakai sistem transaksi mikro disebut *pay to win* dikarenakan memberikan keuntungan kepada *player* dari *player* yang hanya memainkan *game* tanpa melakukan transaksi mikro. Tujuan adanya transaksi ini

¹¹⁸ “Transaksi mikro (aplikasi),” dalam *Wikipedia bahasa Indonesia, ensiklopedia bebas*, 5 Januari 2023, [https://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Transaksi_mikro_\(aplikasi\)&oldid=22551890](https://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Transaksi_mikro_(aplikasi)&oldid=22551890).

adalah untuk menyediakan *item* atau barang-barang yang diinginkan dengan fitur yang dapat dibeli *player* jika mereka tertarik dengan keuntungan jangka panjang. Secara umum, transaksi ini melakukan monetisasi yang terlalu agresif sehingga menjadikan antar *player* yang melakukan transaksi ini dan tidak melakukan dengan perbedaan jauh.¹¹⁹ *Item* dan fitur yang disediakan dalam transaksi mikro ini beragam dari *item* yang berguna seperti senjata dan armor sampai dari berbagai dekorasi.

Pertukaran mata uang yang ada di dalam *game* untuk *item*, upgrade, atau layanan dalam *game*. Para pengembang *game* pasti memiliki mata uang sendiri di dalam *game* mereka. Mata uang di *game* bertujuan untuk membentuk hubungan antara *player* dengan *game* tersebut dapat melakukan transaksi pada *game* tersebut. adapun mata uang ini di beli menggunakan mata uang real pada aplikasinya.¹²⁰

Sebagai contoh pada *game mobile legend* termasuk adalah adanya *diamond*, battle point. Digunakan untuk membeli hero, *skin*, dan berbagai *item-item* yang dapat digunakan di dalam *battle* atau pertandingan.

2. Langganan Bulanan

Sistem langganan yang memberikan keuntungan kepada para *player* seperti akses untuk mendapatkan beberapa *item* yang eksklusif para periode waktu tertentu. Sistem langganan ada pada setiap *game online populer* pada *Mobile legend* disebut sebagai *Starlight membership*, pada *Free fire* disebut sebagai *Booyah pass* dan pada

¹¹⁹ Imam Salehudin dan Frank Alpert, "To pay or not to pay: understanding *mobile game* app users' unwillingness to pay for in-app purchases," *Journal of Research in Interactive Marketing* 16, no. 4 (1 Januari 2022): 633–47, <https://doi.org/10.1108/JRIM-02-2021-0053>.

¹²⁰ "Microtransactions In Video Games - Intelligent Economist," 19 November 2017, <https://www.intelligenteconomist.com/microtransactions/>.

Genshin Impact disebut sebagai *Gnostic Hymn*. Fitur atau sistem ini umumnya mempunyai dua opsi: gratis dan berbayar, dengan opsi berbayar akan mendapatkan *item-item* eksklusif yang di dapat ketika membeli sistem langganan yang berbayar dan juga menawarkan *item-item* menarik dengan syarat menyelesaikan beberapa misi/*quest* yang disediakan oleh *game online* tersebut.¹²¹

Kebanyakan *game online* yang gratis menyediakan sistem ini, sehingga *game-game* populer seperti *mobile legend*, *free fire* dan *genshin impact* mempunyai fitur ini. Sistem ini merupakan sistem yang menguntungkan bagi *player* dan pembuat *game*.¹²²

3. Ghaca

Pembelian kotak berisi *item* acak yang dapat berisi barang langka atau berharga. *Gacha* ini mengandung unsur perjudian dan sarana ekplotatif sehingga menurut hukum di indonesia adalah hal yang ilegal oleh karena itu bisa dikenai sanksi pidana.¹²³

Transaksi ini bisa dilakukan melalui platform resmi *game* atau melalui pasar sekunder yang difasilitasi oleh *player*. Peraturan dan kebijakan terkait transaksi ini sering diatur oleh pengembang *game* untuk memastikan keamanan dan keseimbangan dalam *game*.

¹²¹ “Microtransactions In Video Games - Intelligent Economist.”

¹²² “Battle Pass,” dalam *Wikipedia*, 28 April 2024, https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Battle_pass&oldid=1221221911.

¹²³ Pradika Muizzul Mufti, “PENGUNAAN SISTEM GACHA DALAM GAME ONLINE DILIHAT DARI PERSPEKTIF HUKUM PIDANA SKRIPSI,” t.t.