

BAB IV

PEMBAHASAN ANALISIS HUKUM EKONOMI SYARIAH TERHADAP TRANSAKSI DALAM GAME OLINE

A. Kesesuaian Akad *Game Online* dengan Hukum Ekonomi Syariah

1. Akad Jual Beli

Akad jual beli dalam *game online* melibatkan kesepakatan antara penjual dan pembeli untuk mentransfer barang atau jasa *virtual* dalam *game* dengan imbalan uang nyata atau mata uang *virtual*. Akad jual beli dalam *Game online* di dari segi hukum ekonomi syariah yang mana pada akad harus mempunyai rukun dan syarat yang seperti;

a. Ijab dan Kabul (Penawaran dan Penerimaan)

Ijab adalah Penjual menawarkan barang atau jasa *virtual*, misalnya senjata, pakaian, atau layanan dalam *game*. Penjual di dalam penelitian ini adalah pihak *game online* misalnya di dalam *game online Mobile legend* yang menyediakan *hero*, *skin*, *emotion* dan dll, di dalam *game online Free fire* juga menyediakan karakter, *emotion*, *pet*, dll, juga pada *game online Genshin Impact*. Dapat di lihat dari fitur di *Mobile legend* itu sendiri dengan mengklik *shop*.



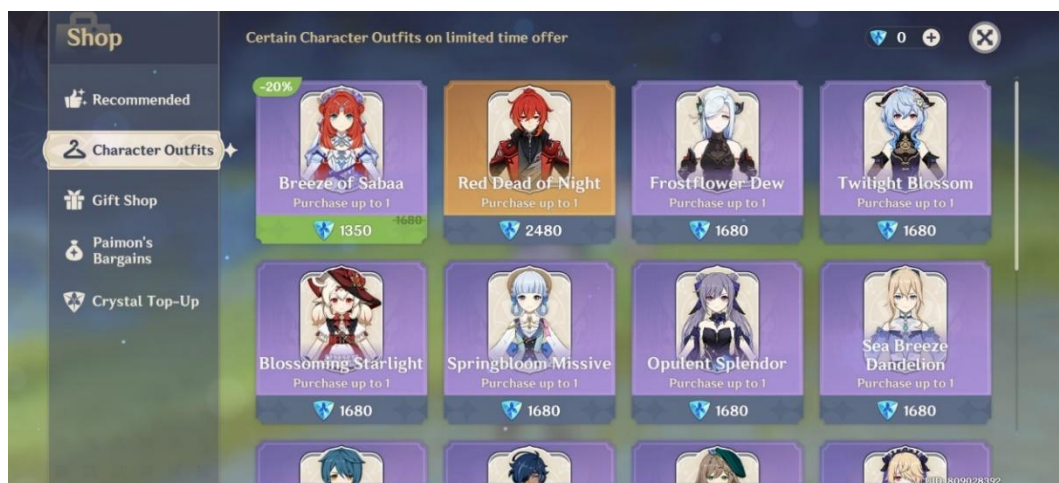
Gambar 16 item-item yang dapat dibeli di game mobile legend
Sumber: Dokumentasi pribadi

Dapat di lihat juga pada *game Free fire* yang mempunyai fitur yang sama dengan mengklik *store*.



Gambar 17 item-item yang dapat dibeli di game free fire
Sumber: Dokumentasi pribadi

Pada *game Genshin impact* juga mempunyai fitur ini dengan mengklik *shop*.

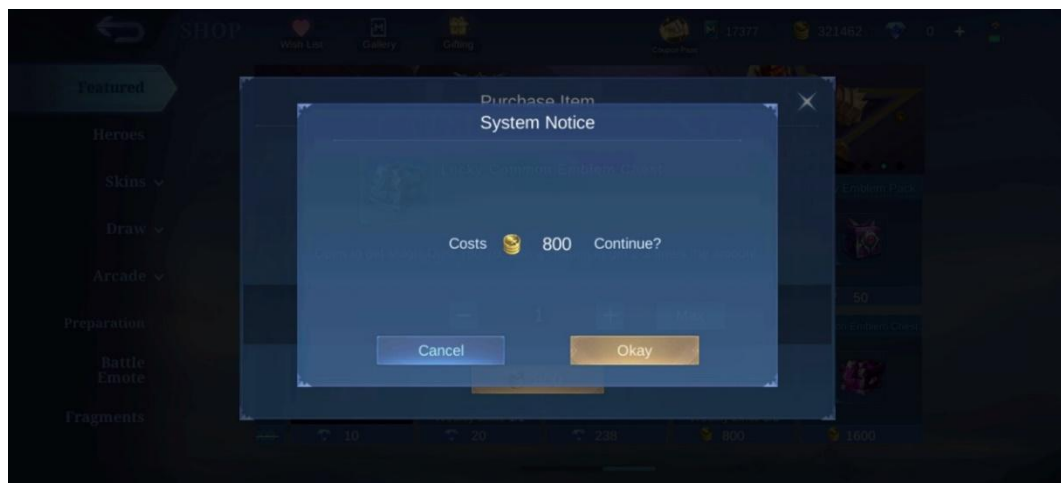


Gambar 18 item-item yang dapat dibeli di game genshin impact
Sumber: Dokumentasi pribadi

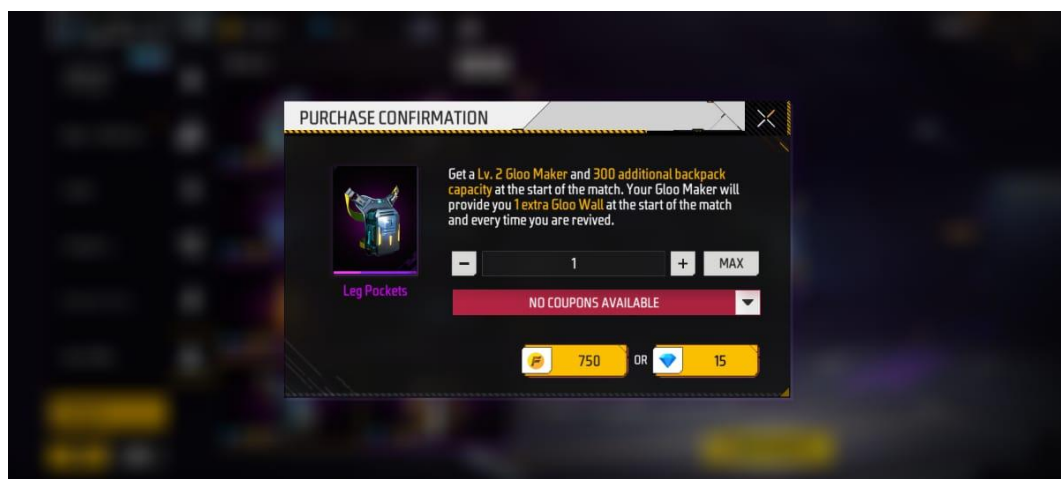
Kabul ialah Pembeli menerima tawaran tersebut dan setuju untuk membayar harga yang disepakati. Pembeli di sini ialah para *player game online*.

b. *Shighat* (Ucapan Akad)

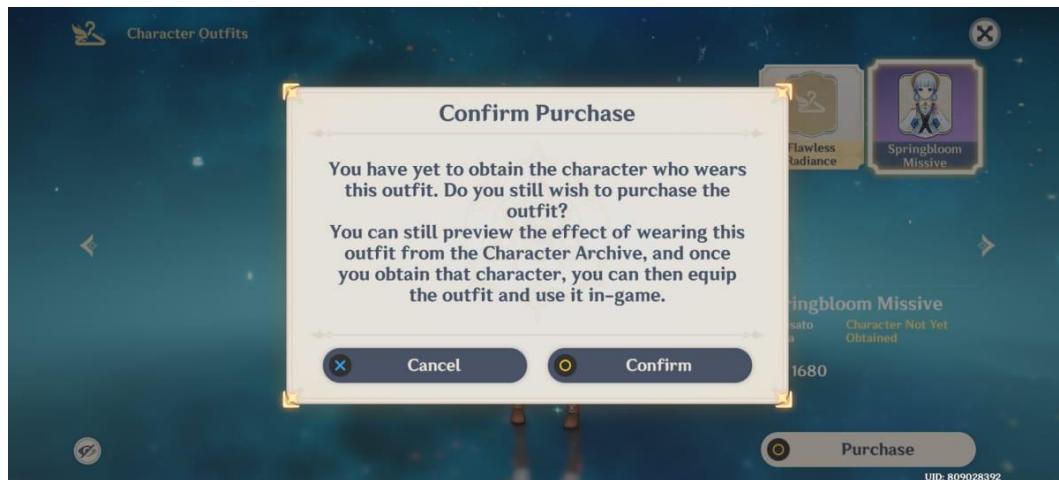
Dalam konteks digital, *shighat* bisa berupa pesan teks, chat dalam *game*, atau **konfirmasi** melalui platform ecommerce dalam *game*. *Mobile legend* memberikan konfirmasi untuk melakukan pembelian dengan notif “Cancel” or “Okay” begitu juga dengan *game free fire* dan *genshin impact*



Gambar 19 Konfirmasi transaksi di game mobile legend
Sumber: Dokumentasi pribadi



Gambar 20 konfirmasi transaksi di dalam game free fire
Sumber: Dokumentasi pribadi



Gambar 21 konfirmasi transaksi di dalam game genshin impact
Sumber: Dokumentasi pribadi

c. Barang dan Harga

Item atau barang *virtual* yang dijual harus jelas deskripsinya, termasuk fungsi dan kegunaannya dalam *game*. Pada *game online Mobile legenda, free fire* dan *genshin impact* sudah tertera jelas kegunaan *item* atau barang *virtual* yang di tawarkan . Harga harus disepakati bersama sebelum transaksi dilakukan, harga yang tersedia juga sudah jelas sesuai dengan benefit yang didapatkan semakin bagus *skin*, senjata dll, maka harga yang ditawarkan semakin mahal. Untuk harga *diamond* pada *Mobile legend* itu sekitar 11 (sebelas) *diamond* = Rp. 3330,- (tiga ribu tiga ratus ribu rupiah), *Free fire* 100 (seratus) *diamond* = Rp. 17.760,- (tujuh belas ribu tujuh ratus enam puluh rupiah) sedangkan untuk *genshin impact* 60 (enam puluh) *genesis crystal* = Rp. 18.315,- (delapan belas ribu tiga ratus lima belas rupiah).

d. Pembayaran dan Pengiriman

Pembayaran bisa dilakukan dengan uang nyata melalui transfer bank, kartu kredit, atau platform pembayaran digital, atau dengan mata uang *virtual* yang ada dalam *game*. Pengiriman barang *virtual* dikirimkan ke akun *game* pembeli setelah pembayaran diterima.

2. Akad Ijarah

Akad Ijarah dalam hukum ekonomi syariah adalah kontrak sewa atau upah di mana satu pihak menyewakan atau menyewakan jasa kepada pihak lain dengan imbalan tertentu. Ini melibatkan pembayaran untuk menggunakan *item* atau jasa selama periode tertentu. Dalam konteks *game online*, akad ijarah dapat diterapkan dengan melihat rukun dan syarat pada *game online* tersebut. adapun beberapa akad yang menggunakan akad ijarah menurut peneliti yaitu;

a. Penyewaan Akun atau Penyewaan *item virtual*

Penyewaan Akun Beberapa *player* mungkin menyewakan akun mereka kepada *player* lain untuk periode tertentu. Misalnya, seorang *player* mungkin ingin mencoba akun dengan level tinggi atau karakter khusus tanpa harus membangunnya dari awal. Penyewaan *item in game* memungkinkan *player* untuk menyewa *item* khusus atau peralatan dalam *game* untuk jangka waktu tertentu.

b. Langganan

Langganan *Game* Beberapa *game online* memerlukan biaya berlangganan bulanan atau tahunan untuk mengakses *game* atau fitur tertentu dalam *game*. Ini adalah bentuk akad ijarah di mana *player* membayar untuk menggunakan layanan *game* selama periode tertentu.

Adapun rukun dan syaratnya;

a. Pihak yang melakukan akad

Adanya pihak yang ingin melakukan akad atau perjanjian ijarah, pada konteks *game online*, pihak yang mendapat upah atau menerima jasa dari apa yang disewakan disebut *musta'jir* sedangkan orang yang menyewa atau memberi upah *item* atau akun yang disewa disebut *mu'jir*, maka pihak *mu'jir* pada konteks *game online* adalah para *player* yang memainkan *game online*. Sedangkan pihak *musta'jir* adalah pihak pengembang *game online* jika yang disewa itu *item-item* dan/atau fitur langganan, sedangkan jika yang disewa adalah akun milik *player* maka *musta'jirnya* adalah pemilik akun tersebut.

b. *Shighat*

Adanya ijab dan kabul guna melaksanakan perjanjian yang disepakati, pada konteks *game online* adanya perjanjian apa saja yang di sewakan, berapa lama durasinya, dan apa kegunaan atau manfaat *item virtual* atau fitur yang disewakan. Untuk yang melakukan ijab adalah pihak *musta'jir* dan yang melakukan kabul adalah pihak *mu'jir*.

c. *Item-item/fitur/akun*

Item-item/fitur/akun harus jelas memiliki durasi waktu yang telah disepakati selain itu juga memiliki kejelasan untuk kemanfaatannya.

d. Upah/bayaran

Upah/ bayaran harus jelas sesuai dengan kemanfaatan barang dan juga durasi yang telah ditentukan. Tentunya semakin bagus item/barang atau fitur yang digunakan semakin mahal juga bayaran/upah yang harus dibayar.

Menurut peneliti transaksi yang bisa menggunakan akad ijarah adalah *item* yang memiliki durasi waktu dan fitur langganan atau *Battle pass*.

Battle Pass menawarkan akses ke fitur atau konten tertentu hanya selama periode langganan, ini bisa dianggap sebagai bentuk Ijarah.

Untuk memastikan bahwa penggunaan akad Ijarah dalam *game online* sesuai dengan prinsip syariah, beberapa hal perlu dipertimbangkan Transparansi Kondisi sewa atau jasa harus dijelaskan dengan jelas, termasuk durasi, biaya, dan layanan atau barang yang disewa. Tidak ada unsur *Garâr* Tidak boleh ada ketidakpastian yang berlebihan mengenai kondisi sewa atau jasa. Kepastian imbalan biaya sewa atau jasa harus jelas dan pasti. Konten halal barang atau jasa yang disewakan harus halal dan tidak bertentangan dengan prinsip-prinsip Islam.

Fitur berlangganan seperti *Starlight membership* di *Mobile legends*, *Booyah pass* di *Free fire*, dan *Gnostic Hymn* di *Genshin impact* telah menjadi trend umum

dalam industri *game online*. Fitur ini menawarkan berbagai keuntungan kepada *player* dengan membayar sejumlah biaya tertentu.

Berdasarkan analisis dan mekanisme yang ditawarkan sistem ini akad yang digunakan adalah akad ijarah. Tujuan *player* adalah sewa menyewa suatu barang atau jasa. *Player* “menyewa” hak untuk menggunakan fitur-fitur premium selama periode tertentu.

Pada dasarnya akad ijarah dalam game online bisa dilakukan jika memiliki kesesuaian dengan rukun dan syarat, dan juga tidak memiliki hal-hal yang dilarang dalam transaksi. Larangan yang dimaksud sebagai berikut;

- a. Larangan *Garâr* Semua transaksi harus bebas dari ketidakpastian yang berlebihan dan harus jelas dalam segala hal yang berkaitan dengan hak dan kewajiban.
- b. Larangan *Maisîr* (Judi) Semua bentuk perjudian atau taruhan dilarang dalam Islam. Transaksi yang melibatkan perjudian atau ketidakpastian adalah tidak sah.
- c. Keadilan dan Transparansi Setiap transaksi harus transparan, jujur, dan adil. Semua pihak harus memahami dengan jelas hak dan kewajiban mereka tanpa adanya unsur penipuan atau eksploitasi.
- d. Tidak Mengandung Riba Transaksi finansial harus bebas dari unsur riba, yaitu bunga atau keuntungan yang diperoleh dari pinjaman uang tanpa adanya risiko atau usaha.

3. Akad *Ju'alah*

Akad *ju'alah* adalah salah satu bentuk kontrak dalam hukum ekonomi syariah yang digunakan untuk menjanjikan hadiah atau imbalan bagi seseorang yang berhasil menyelesaikan suatu tugas atau pekerjaan yang ditentukan. Contoh umum dari akad *ju'alah* adalah seseorang yang menawarkan imbalan kepada siapa saja yang dapat menemukan barang yang hilang.

Akad *ju'alah* sama seperti akad yang lain juga mempunyai rukun dan syarat yang harus dipenuhi yaitu sebagai berikut;

a. Para pihak yang melakukan akad

Orang yang memberikan pekerjaan atau tugas disebut dengan *ja'il*, sedangkan orang yang menerima pekerjaan atau tugas disebut dengan *maj'ul*. Adapun pihak *ja'il* adalah pihak pengembang *game online*, sedangkan pihak *maj'ul* adalah para *player* yang menerima pekerjaan atau tugas dari pihak *ja'il*.

b. *Shighat*

Shighat yang di beritahukan harus jelas dengan menunjukkan tugas apa yang diberikan dan juga imbalan apa yang didapat. *Shighat* pada konteks *game online* biasanya diberitahukan sudah sangat jelas untuk mendapatkan item atau barang yang di jadikan imbalan oleh pihak *ja'il*, seperti contoh; selesaikan 3 (tiga) kali pertandingan akan mendapatkan *skin*, *emot*, atau *item* lainnya.

c. Upah/Imbalan

Akad *ju'alah* harus disertakan dengan upah/imbalan, upah/imbalan harus diberitahukan dengan jelas, tidak samar, dan juga tidak bertentangan dengan syariah. Upah/imbalan yang diterima harus diketahui oleh pihak *maj'ul*. Adapun upah/imbalan di dalam *game online* berbagai macam, seperti; *money in game*, *skin*, *emot*, dan juga *item-item* lainnya.

d. Tugas/pekerjaan

Tugas yang dilakukan adalah tugas yang tidak melanggar ketentuan syariah, pada konteks *game online* tugas biasanya disebut dengan *quest*. *Quest* yang ada pada *game online* selalu berhubungan dengan *game online* tersebut.

Dalam konteks *game online*, penerapan akad *ju'alah* bisa dilihat dalam beberapa situasi; *Quest* atau *mission rewards* Banyak *game online* yang memberikan imbalan kepada *player* yang berhasil menyelesaikan *quest* atau misi tertentu. Jika imbalan ini diumumkan sebelumnya dan *player* mengetahui tugas yang harus diselesaikan untuk mendapatkan imbalan tersebut, ini bisa dianggap sebagai bentuk *ju'alah*. Beberapa *game* menawarkan tantangan khusus atau kompetisi di mana *player* yang mencapai tujuan tertentu (misalnya, menjadi yang

pertama menyelesaikan level atau memenangkan turnamen) akan mendapatkan hadiah.

Community *Events* Dalam *game* *multiplayer* online, seringkali ada acara komunitas di mana *player* diberi tugas bersama, seperti mengumpulkan *item* tertentu atau mencapai target kolaboratif. Imbalan diberikan kepada *player* yang berkontribusi atau mencapai target.



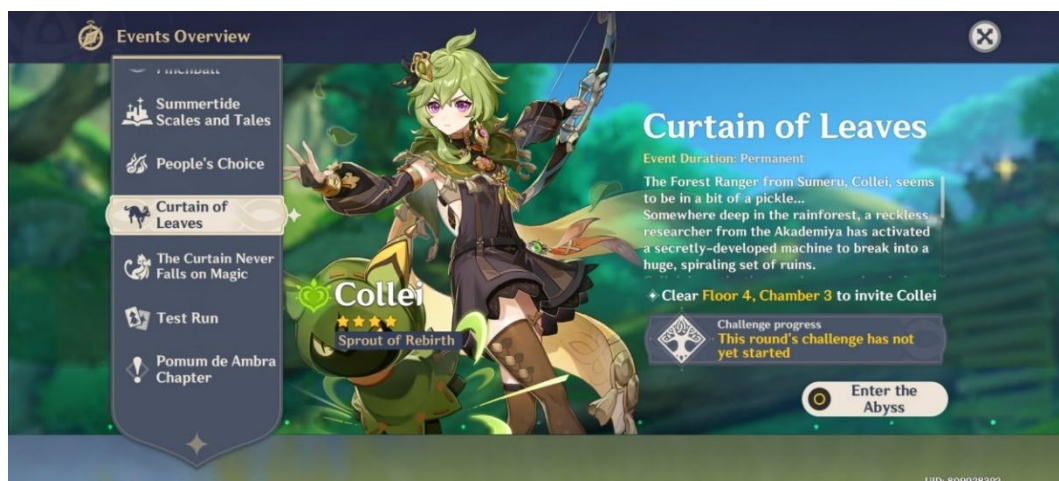
Gambar 22 Quest event yang diberikan oleh mobile legend kepada player
Sumber: Dokumentasi pribadi



Gambar 23 hadiah atau reward yang didapat ketika menyelesaikan quest dan mengumpulkan eventnya
Sumber: Dokumentasi pribadi



Gambar 24 event login yang disediakan pihak free fire
Sumber: Dokumentasi pribadi



Gambar 25 event yang disediakan pihak genshin impact untuk menyelesaikan quest demi mendapatkan karakter
Sumber: Dokumentasi pribadi

Prinsip Akad *ju'alah* dalam *Game online* memastikan bahwa penggunaan akad *Ju'alah* dalam *game online* sesuai dengan prinsip syariah, beberapa hal perlu dipertimbangkan;

- a. Transparansi Tugas atau pekerjaan yang harus diselesaikan serta imbalan yang akan diberikan harus dijelaskan dengan jelas kepada *player*.
- b. Tidak ada unsur *garâr*, tidak boleh ada ketidakpastian yang berlebihan mengenai tugas atau imbalan. *Player* harus tahu apa yang mereka perlu lakukan dan apa yang akan mereka terima sebagai imbalan.

- c. Kepastian imbalan harus benar-benar diberikan kepada *player* yang berhasil menyelesaikan tugas, tanpa ada syarat tambahan yang tidak diketahui sebelumnya.
- d. Imbalan harus halal dan tugas juga harus yang diperbolehkan oleh syariah tidak bertentangan dengan syariah. Misalnya, tugas yang mengharuskan *player* melakukan sesuatu yang dilarang dalam Islam tidak diperbolehkan.

B. Analisis Hukum Ekonomi Syariah terhadap Transaksi-Transaksi di dalam Game Online

1. Hukum transaksi di dalam *game online*

Menurut Imam Al-Qardhawi dalam kitab *fiqh al-mu'amalat al-maliyyah al-mu'asirah*, konsep dasar dari muamalah adalah segala sesuatu pada muamalah dasarnya mubah, kecuali ada dalil yang mengharamkannya. Dan juga sesuai dengan syarat sah transaksi yaitu; kerelaan, kejelasan akad, tidak ada unsur riba, maisîr dan *garâr*.

Dalam kitab *bayna al-halal wa al-haram fi al-islam*. Imam Al-Qardhawi menegaskan bahwa “islam tidak melarang hiburan dan permainan, selama tidak mengandung unsur haram dan melalaikan kewajiban”.

Ketika di dalam game online tersebut terjadi transaksi jual-beli dan sebagainya maka prinsip-prinsip syariah muamalah tetap berlaku.

Dalam kitab *Fiqh al-Zakah*, menjelaskan tentang konsep harta, harta dalam Islam tidak harus berbentuk fisik, asal bisa dimiliki, dimanfaatkan dan memiliki nilai dalam masyarakat, maka *item virtual* di dalam *game online* memenuhi kriteria disebut dengan harta sehingga dapat di transaksikan. Sependapat juga dengan Dr. Wahbah Az-Zuhaili yang mana objek akad harus memiliki nilai manfaat, bisa dimiliki dan tidak melanggar syariah.

Kesimpulan yang dapat diambil dari pendapat imam Qardhawi bahwa transaksi di dalam *game online* dibolehkan jika,

- a. *Item* itu memiliki nilai dan manfaat.
- b. Tidak mengandung unsur yang diharamkan.

- c. Ada kejelasan akad dan kerelaan antara para pihak.
- d. Tidak menyebabkan mafsadat kerusakan dan kecanduan yang berlebihan.

Menurut Fatwa DSN-MUI walaupun belum spesifik tentang untuk *game online*. Fatwa No. 116/DSN-MUI/IX/2017 tentang uang elektronik, mengakui alat bayar digital jika tidak mengandung riba dan *garâr*. Dan juga pada Fatwa No. 140/DSN-MUI/2021 menyatakan bahwa aset digital boleh dimiliki dan diperjualbelikan, jika memenuhi prinsip syariah dan memiliki nilai manfaat. Dalam konteks *game online item* yang boleh ditransaksikan adalah item yang tidak spekulatif, tidak haram dan ada manfaat yang jelas di dalam *game online* tersebut.

2. Transaksi pada game online (Mobile legend, Free fire, dan Genshin impact)

a. Pembelian *Gacha/Lucky draw/Loot boxes*

Player menggunakan tiket atau *diamond* untuk memutar roda keberuntungan dan mendapatkan *item* acak seperti *skin*, *hero*, *fragment*, atau *battle points*. Sistem *gacha* yang lebih eksklusif dengan hadiah langka. *Player* memutar roda dengan menggunakan *Magic Wheel Potion* atau *Crystal of Aurora*. Sistem *gacha* juga ada sesuai dengan *event* yang disediakan oleh pihak *Mobile legend* dengan syarat dan ketentuan tertentu untuk mendapatkan sebuah *item* eksklusif yang disediakan. Sistem *gacha box* juga tersedia di *Mobile legend* menyediakan *item* di dalam sebuah *box* untuk mendapatkan *item* tersebut *player* harus menggacha.



Gambar 26 Ghaca loot boxes Mobile Legend
Sumber: Dokumentasi pribadi



Gambar 27 Gacha dengan kemungkinan mendapatkan skin dengan syarat dan ketentuan event tersedia
Sumber: Dokumentasi pribadi

Dalam perspektif hukum ekonomi Islam, hukum dasar muamalah atau transaksi di perbolehkan oleh syariah kecuali ada dalil yang mengharamkannya atau melarangnya. Sebagaimana kaidah fiqih

الأَصْلُ فِي الْمَعَامَلَةِ الْإِبَاحَةُ إِلَّا أَنْ يَدُلُّ دَلِيلٌ عَلَى تَحْرِيمِهَا

Dalil-dalil yang menjadikan haramnya muamalah terbagi atas empat yaitu maisîr, riba dan *garâr* (MARIGA). Secara istilah maisîr adalah keuntungan dan kerugian yang tidak tentu. Secara istilah *garâr* mempunyai tiga pengertian, pertama

garâr yang berlaku pada hasil yang tidak jelasnya dapat atau tidak didapatnya. Kedua *garâr* yang tidak jelas spesifikasi objek. Ketiga, *garâr* yang mengandung kedua pengertian di atas. *Garâr* adalah sesuatu yang akibatnya tidak jelas. Riba berarti الزيادة (tambahan), sedangkan risywah adalah pemberian yang bertujuan membatalkan yang benar dan memenangkan yang salah.¹²⁴

Transaksi *gacha* yang melibatkan keberuntungan dan ketidakpastian bisa dianggap sebagai *garâr* (ketidakpastian yang berlebihan). Dalam Islam, transaksi yang mengandung *garâr* yang signifikan dianggap tidak sah. sistem ini juga mengandung unsur *maisîr* yaitu praktik perjudian, *maisîr* menggunakan segala bentuk transaksi dengan maksud memperoleh sesuatu yang diinginkan misalnya, lotre, bertaruh, berjudi dan juga melakukan *gacha*. Judi pada umumnya dan apapun yang berhubungan dengan transaksi dengan keberuntungan maka dalam hukum Ekonomi Islam adalah haram.¹²⁵

Maisîr Judi atau taruhan dilarang dalam Islam. Jika sistem *gacha* dianggap sebagai bentuk perjudian, maka ini tidak diperbolehkan.

Free fire juga mempunyai sistem *gacha* dengan sebutan *Weapon Loot Crates* Berisi *skin* senjata acak dengan berbagai tingkat kelangkaan. *Character Loot Crates* Berisi karakter atau *item* terkait karakter secara acak.

¹²⁴ Sri Maulida, M. Fahmi Al-Amruzi, dan Ahmadi Hasan, “Urgensi Prinsip Dalam Pengembangan Hukum di Bidang Mu’amalah, Ekonomi, Perbankan, dan Keuangan Syariah,” *Al-Azhar Islamic Law Review* 2, no. 2 (13 Juli 2020): 78–86, <https://doi.org/10.37146/ailrev.v2i2.28>.

¹²⁵ Taufiq dan Ali Masjono, *Hubungan Maisîr, Gharar Dan Riba dengan Strategi Pembiayaan Berbasis Syariah Di Bank Muamalat Indonesia*, t.t.



Gambar 28 Gacha loot boxes pada free fire
Sumber: Dokumentasi pribadi

Garâr dan *Maisîr* Sama seperti dalam *Mobile legends*, *loot boxes* yang menghasilkan *item* acak bisa jadi melibatkan *garâr* dan *maisîr*. Islam mengharamkan perjudian dan transaksi yang tidak jujur.

Sebagaimana hadits nabi Muhammad Saw;

حَدَّثَنَا أَبُو حُدَيْبٍ عَنْ أَبِي كَثِيرٍ عَنْ عَطَاءٍ عَنْ ابْنِ عَبَّاسٍ
قَالَ نَهَى رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ عَنْ بَيْعِ الْغَرَرِ قَالَ أَبُو بَكْرٍ وَفَسَّرَ يَحْيَى بَيْعَ
الْغَرَرِ قَالَ إِنَّ مِنَ الْغَرَرِ ضَرْبَةَ الْغَائِصِ وَبَيْعَ الْغَرَرِ الْعَبْدُ الْآئِقُ وَبَيْعُ الْبَعِيرِ الشَّارِدِ
وَبَيْعُ الْغَرَرِ مَا فِي بُطُونِ الْأَنْعَامِ وَبَيْعُ الْغَرَرِ تُرَابُ الْمَعَادِنِ وَبَيْعُ الْغَرَرِ مَا فِي ضُرُوعِ
الْأَنْعَامِ إِلَّا بِكَيْلٍ

Garâr dalam bahasa Arab memiliki arti ketidakpastian, pertaruhan, atau tipuan. Dalam konteks transaksi ekonomi Islam, *garâr* merujuk pada suatu kondisi di mana terdapat ketidakjelasan atau ketidakpastian yang signifikan mengenai objek

transaksi, jumlahnya, atau waktu penyerahannya.¹²⁶ Hal ini dapat menimbulkan kerugian bagi salah satu pihak atau bahkan kedua belah pihak yang bertransaksi.

Keadilan dan Keterbukaan Harus ada kejelasan dan keadilan dalam transaksi untuk memastikan tidak ada eksploitasi terhadap *player*. Para ulama sepakat bahwa *garâr* dilarang dalam Islam karena mengandung unsur ketidakadilan dan ketidakpastian yang bertentangan dengan prinsip-prinsip keadilan dan kepastian dalam transaksi.

Ibnu Taimiyah: Beliau menjelaskan bahwa *garâr* adalah sesuatu yang akibatnya tidak dapat diketahui secara pasti. *Garâr* dapat terjadi karena ketidakjelasan objek transaksi, jumlahnya, atau waktu penyerahannya.¹²⁷ Ibnu Qayyim al-Jauziyah: Menurut beliau, *garâr* adalah suatu objek akad yang tidak dapat diserahkan secara pasti, baik objek tersebut ada maupun tidak ada.¹²⁸ Contohnya, menjual sapi yang sedang lepas. As-Sarakhsi: Beliau memng *garâr* sebagai sesuatu yang tersembunyi akibatnya.¹²⁹ Artinya, terdapat ketidakpastian mengenai hasil akhir dari suatu transaksi.

Transaksi *loot boxes* dalam *game*, seperti *Free fire*, merupakan fenomena baru yang menghadirkan tantangan dalam konteks hukum Islam. Konsep ini melibatkan pembelian kotak *virtual* yang berisi *item* acak, seperti *skin* senjata, karakter, atau mata uang dalam *game*. Karena sifatnya yang melibatkan unsur ketidakpastian (*garâr*) dan potensi perjudian, transaksi ini menjadi perdebatan di kalangan ulama. Pendapat Para Ulama Secara umum, pendapat ulama mengenai transaksi *loot boxes* atau *gacha* terbagi menjadi haram dan boleh:

¹²⁶ Baiq ismiati M.E S. E. I. , M. H. dkk., *TRANSAKSI DALAM EKONOMI ISLAM* (EDU PUBLISHER, 2022).

¹²⁷ 180102112 Putroe Salsabila Mauza, “Analisis Keberadaan Unsur *Garâr* dan Tadhîs Pada Operasional Member Card Dalam Jual Beli (Studi Kasus Pada Perusahaan Rabbani Cabang B Aceh)” (masters, UIN ArRaniry, 2022), <http://repository.arraniry.ac.id>.

¹²⁸ “Pane et al. FIQH MU’AMALAH KONTEMPORER.pdf,” diakses 5 Agustus 2024, <http://eprints.umsb.ac.id/1101/2/Buku.pdf>.

¹²⁹ “Muamalah Terlarang: Maysir dan *Garâr* | Jurnal AsySyukriyyah,” diakses 5 Agustus 2024, <https://jurnal.asysyukriyyah.ac.id/index.php/AsySyukriyyah/article/view/73>.

1. Hukumnya Haram

Unsur ketidakpastian dalam mendapatkan *item* yang diinginkan sangat tinggi, sehingga memenuhi definisi *garâr* yang dilarang dalam Islam. Mirip Judi karena Mekanisme *loot boxes* dianggap mirip dengan perjudian karena melibatkan taruhan untuk mendapatkan hadiah yang tidak pasti. Sebagian besar ulama kontemporer yang memiliki pemahaman mendalam tentang hukum Islam dan perkembangan teknologi cenderung mengharamkan transaksi *loot boxes*.

2. Hukumnya Boleh

Meskipun ada unsur *garâr*, namun jika nilai ketidakpastiannya rendah atau ada mekanisme yang mengurangi unsur ketidakpastian, maka hukumnya bisa menjadi boleh. Hukum boleh ini bersifat relatif dan tergantung pada kondisi masing-masing transaksi.

Ghaca di dalam game online pada penelitian ini mempunyai dua kategori, pertama, gacha yang berbayar yaitu ghaca menggunakan diamond/genesis crystals/mata uang yang digunakan dalam game yang didapat melalui top up. Kedua ghaca yang gratis yaitu gacha yang menggunakan mata uang yang didapat melalui tugas-tugas di dalam game online tersebut.

Ghaca yang berbayar memiliki dua sistem, yaitu sistem yang memiliki kepastian untuk mendapatkan *item*/barang yang diinginkan seperti pada *game mobile legend* dengan jaminan ketika melakukan 10 (sepuluh) kali ghaca akan mendapat *item*/barang yang diinginkan, juga pada *game genshin impact* ketika melakukan *gacha* sebanyak 100 (seratus) kali *ghaca* akan mendapatkan karakter/*weapon* yang diinginkan. Berbeda dengan *gacha game Freefire* yang kebanyakan menggunakan sistem persen kemungkinan sehingga untuk mendapatkan *item*/barang yang diinginkan hanya mengandalkan keberuntungan atau hoki saja.

Gacha yang ada pada *mobile legend* dan *genshin impact* masih di perbolehkan karena ada jaminan kepastian untuk mendapatkan *item*/barang yang diinginkan, tetapi perlu diperhatikan jika *gacha* yang dilakukan merugikan pemain maka *gacha* tersebut menjadi tidak diperbolehkan. Sedangkan kebanyakan *gacha game Freefire* adalah *gacha* yang tidak diperbolehkan.

Alasan *Garâr* Dilarang

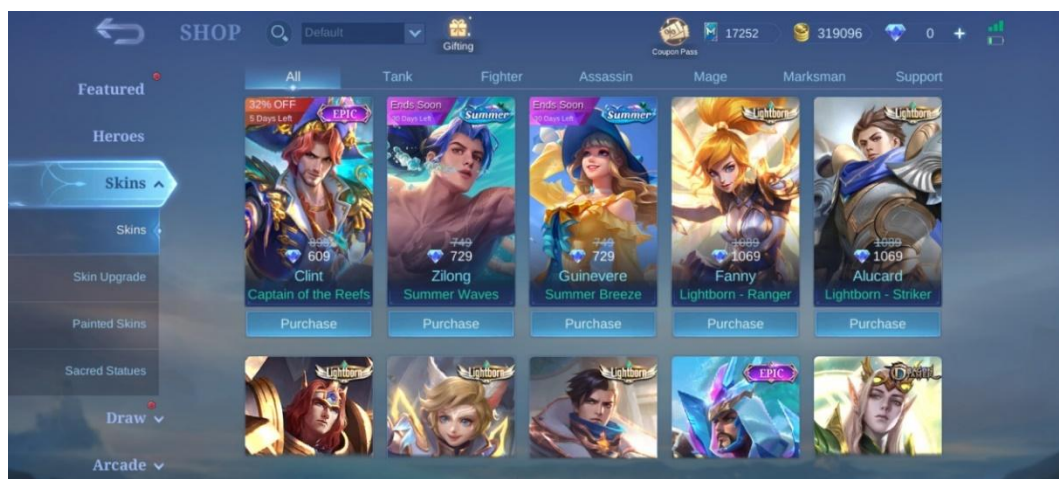
- Ketidakadilan: *Garâr* dapat menimbulkan kerugian bagi salah satu pihak atau bahkan kedua belah pihak yang bertransaksi. Hal ini dapat terjadi karena ketidakpastian mengenai kualitas, kuantitas, atau kondisi barang yang diperjualbelikan.
- Ketidakpastian: Transaksi yang mengandung *garâr* tidak memberikan kepastian hukum dan dapat menimbulkan sengketa di kemudian hari. Hal ini karena sulit untuk menentukan hak dan kewajiban masing-masing pihak.

Acquaint Fate dan *Intertwined Fate* Mata uang yang digunakan untuk melakukan *wish*, yang dapat menghasilkan karakter atau senjata bintang 3 hingga 5. *Event Wishes* yang tersedia untuk periode waktu tertentu dengan karakter atau senjata eksklusif yang memiliki peluang lebih tinggi untuk didapatkan. Kewajaran Harga *Genesis crystalss* dan *item* lainnya harus sesuai dengan nilai yang diberikan tanpa unsur eksploitasi.



Gambar 29 Gacha yang tersedia pada game Genshin impact
Sumber: Dokumentasi pribadi

b. InGame Currency

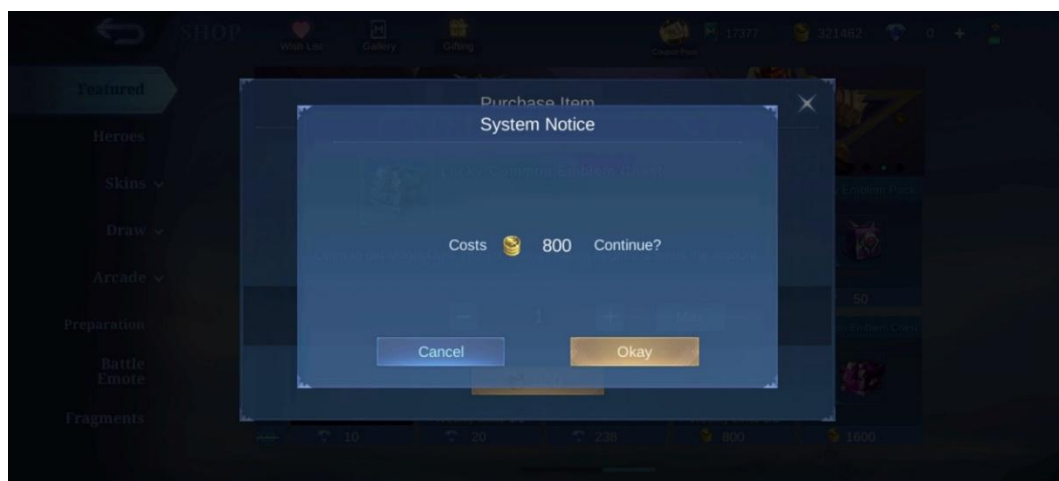


Gambar 30 item-item yang disediakan di shop mobile legend
Sumber: Dokumentasi pribadi

Mata uang yang premium yang digunakan di dalam game online dibeli dengan uang asli. Digunakan untuk membeli *hero*, *skin*, *emotion*, dan *item* lainnya. pembelian dalam game merupakan aktivitas yang sangat umum dalam dunia game online. *Player* dapat membeli berbagai *item*, mata uang *virtual*, atau fitur tambahan untuk meningkatkan pengalaman bermain mereka.

Transaksi *ingame currency* pada dasarnya adalah jual beli, di mana *player* membeli *item* atau layanan *virtual* dengan imbalan uang sungguhan. Akad yang digunakan untuk transaksi adalah jual beli karena rukunrukun dan syarat-syarat jual beli terpenuhi, adapun rukun jualbeli menurut jumhur ulama ada empat yaitu;¹³⁰

Adanya penjual, penjual yang dimaksud adalah pihak *Mobile legend* yang menyediakan *hero*, *skin*, *emotion* dan *item* lainnya. Ada Pembeli, pembeli yang dimaksud disini ialah para *player game Mobile legend*. *Shighat* di dalam transaksi ini adalah setujuanya pembelian *item*, *hero*, *skin* atau emot dengan menyediakan tombol “OKAY” or “CANCEL”. Benda atau Objek barang yang ingin di transaksikan juga jelas harga, jumlah dan fungsinya.



Gambar 31 konfirmasi persetujuan untuk membeli item-item di shop mobile legend
Sumber: Dokumentasi pribadi

Transaksi *ingame purchase* umumnya tidak mengandung unsur perjudian (*maisîr*) yang jelas, kecuali jika *item* yang dibeli digunakan untuk kegiatan perjudian dalam *game*.

Secara rukun dan sahnya sebuah jual beli memenuhi maka transaksi *ingame currency* sah dan boleh dilakukan, namun harus diperhatikan bahwa transaksi ini benar-benar tidak mengandung *garâr* dan *maisîr* dan mempunyai manfaat yang

¹³⁰ H. Rachmat Syafe'i, *FIQIH MUAMALAH*. 76.

jelas kepada kedua belah pihak juga mempunyai kesesuaian dengan prinsip-prinsip syariah.

3. Starlight Membership/ Booyah pass/ Battle Pass

Transaksi langganan bulanan dalam *game online* merupakan model bisnis yang cukup populer saat ini. Dalam sistem ini, *player* membeli langganan bulanan untuk mendapatkan berbagai hadiah atau *reward* selama periode tertentu. Hadiah tersebut bisa berupa *item*, skin, emot, karakter, weapon, exp, mata uang dalam *game* serta item-item eksklusif lainnya dan akses ke fitur khusus.

Langganan bulanan pada *game online* adalah transaksi yang cukup kompleks, akad yang digunakan dalam transaksi ini tidak secara pasti jual beli, juga tidak secara pasti akad ijarah bahkan bisa menggunakan akad ju'alah

Akad pertama langganan bulanan pada dasarnya adalah akad ju'alah dengan versi gratis, untuk akad kedua adalah akad ijarah dengan tujuan para player menyewa fitur yang disediakan oleh pihak pengembang *game online*, akad ketiga menggunakan akad jual beli jika tujuan para player adalah untuk membeli item yang diinginkan ketika melakukan transaksi langganan bulanan.. Objek yang diperjualbelikan adalah akses ke konten tambahan. Konten ini bisa berupa *item virtual*, pengalaman bermain yang unik, atau fitur eksklusif lainnya.

Unsur ketidakpastian dalam transaksi langganan bulanan jauh relatif rendah dibandingkan dengan *loot boxes*. *Player* umumnya sudah mengetahui jenis hadiah yang akan mereka dapatkan, meskipun urutannya mungkin acak. Tujuan utama dari transaksi *langganan bulanan* adalah untuk memberikan pengalaman bermain yang lebih baik dan mendapatkan hadiah tambahan.

4. Kepemilikan *Item* di dalam *Game Online*

Kepemilikan sebuah harta atau barang di lihat dari sifatnya ada dua teori, yaitu kepemilikan penuh dan kepemilikan tidak penuh. Kepemilikan penuh ialah seseorang yang memiliki kendali penuh atas harta atau barang yang dimilikinya.¹³¹

Pada buku KHES pasal bagian 3 tentang sifat pemilikan amwal pasal 19 prinsip pemilikan anwal adalah;¹³²

1. Pemilikan yang penuh, menimbulkan adanya kepemilikan manfaat dan tidak dibatasi waktu.
2. Pemilikan tidak penuh, mengharuskan adanya kepemilikan manfaat dan dibatasi waktu.
3. Pemilikan yang penuh tidak bisa dihapuskan, tetapi bisa dialihkan.
4. Pemilikan syarikat yang tidak penuh sama dengan kepemilikan terpisah tasharruf-nya.
5. Pemilikan syarikat yang penuh di tasharruf-kan dengan hak dan kewajiban secara porposional.¹³³

Game online pada dasarnya tidak memiliki kendali penuh atas *item* yang didapatkan, pemilik atas segala sesuatu yang ada pada *game online* tersebut adalah sang pembuat, pengembang atau publisher *game* itu sendiri. baik akun *game online* itu ataupun inventaris, *item*, *skin*, weapon yang ada pada *game online* tersebut. sehingga kepemilikan yang dimiliki oleh para player bersifat sementara, yakni hanya ketika dia memainkan *game online* tersebut, jadi para *gamers* hanya diberi hak guna atau hak pemanfaatan sementara untuk melakukan transaksi bukan hak penuh untuk menguasai *game online* tersebut.

Game online juga pada dasarnya merupakan harta ma'nawi yang hak nya dijamin menggunakannya. Status hak di jamin ini adalah lisensi dari pemilik, pengembang atau publisher *game online* itu sendiri. Sebagai harta ma'nawi artinya

¹³¹ Lukman Hamdani, "Prinsip-Prinsip Kepemilikan Harta Dalam Islam," *El-Mal: Jurnal Kajian Ekonomi & Bisnis Islam* 1, no. 1 (2020): 117–31, <https://doi.org/10.47467/elmal.v1i1.282>.

¹³² Tim Literasi Nusantara, *KOMPILASI HUKUM EKONOMI SYARIAH (KHES)*.

¹³³ *KOMPILASI HUKUM EKONOMI SYARIAH*. 10.

game online adalah harta yang ditransaksikan kemanfaatannya. Suatu harta bisa disebut sebagai manfaat ketika memiliki empat hal, yaitu;

1. Jaminan barang
2. Jaminan utang
3. Jaminan layanan
4. Hak, bukan barang, utang maupun layanan.

Semua manfaat tersebut wajib diberikan hak secara pasti mengingat adanya S&K atau petunjuk penggunaan ketika pertama kali memainkan *game online*. Jika kepastian ini dapat terjadi, maka keempat manfaat di atas tadi sah sebagai harta penjamin transaksi disebabkan ikatan atau perjanjian kelaziman penunaian “hak” user oleh publisher atau developer *game*. Adapun *item*, *skin*, dll yang nanti didapatkan ketika bermain *game online* karena beberapa transaksi yang dilakukan didalam *game online* tersebut. *item-item* itu bisa dikatakan sebagai syai-in maushufin fidz dzimmah, yaitu sesuatu yang diketahui karakteristiknya dan berjamin. Jika diperoleh dengan menyelesaikan *quest* atau misi yang di sediakan pihak *game online* maka dapat dikatakan akad yang digunakan adalah akad ju’alah. Jika transaksi dilakukan dengan tujuan menyewa sistem yang disediakan oleh pihak *game online* maka dapat digunakan akad ijarah, jika transaksi hanya sekedar membeli apa yang sudah disediakan pihak *game online* pada fitur shop/store dapat digunakan akad jual-beli. Untuk kedudukan harta merupakan aset berjami (ma fidz dzimmah). Karena keadaannya yang sudah terjamin oleh pihak *game online*, maka telah memenuhi syarat sebagai mal atau mutawwal.

Dasar dari penetapan status harta ini berpegang pada penjelasan imam jalaluddin as-Suyuthi yaitu sebagai berikut;

“terkait batasan harta dan sesuatu yang diserupakan harta. Adapun definisi harta, maka sebagaimana disampaikan Imam Asy-syafi’i: ‘sesuatu bisa disebut sebagai harta hanya apabila memiliki nilai jual dan keterikatan membayar ganti rugi bagi perusakanya.’”

“adapun sesuatu yang bisa diserupakan sebagai harta, maka sebagaimana yang disampaikan Imam Asy-syafi’i dalam bab luqathah, ada dua batasan. Pertama, bahwa segala sesuatu yang dapat diukur memiliki nilai manfaat, maka masuk kategori harta, sebaliknya, jika tidak ada manfaat yang tampak jelas, atau mungkin karena sedikitnya manfaat yang bisa dirasakan, maka tidak termasuk kategori harta. Kedua, bahwa sesuatu bisa dikategorikan sebagai harta adalah bila ia menampilkan nilai berharganya ketika terjadi krisis harga. Sebaliknya, jika ada sesuatu yang menunjukkan indikasi kebalikannya, tidak menampilkan nilai manfaat dan tidak menampilkan keberhagaannya saat krisis, menandakan ia bukan harga.”¹³⁴

Karena *item-item* di dalam *game online* secara nyata dapat menunjukkan nilai manfaat yang disediakan oleh pihak *game online* dan dapat dirasakan pengaruhnya juga kepada *player*, yaitu berupa akses fitur *game*, serta bisa dikuasai dan dimiliki oleh para *player*, maka *item-item* telah memenuhi syarat boleh atau halal di transaksikan.

Item-item ini juga sangat memiliki nilai dan berharga di kalangan *gamer* sehingga mereka dapat bersepakat menjadikan hal ini dalil, sehingga *item-item* ini dapat diterima sebagai harta, sehingga kepemilikan *item* tersebut menjadi sah secara syaria.

¹³⁴ Jalaaludin As-suyuthi, *Al-Asybah wan Nadhair*, t.t. 237.