

**STUDI KOMPARATIF JUAL BELI KARAKTER
GAME DALAM GAME ONLINE MOBILE LEGENDS:
BANG BANG DAN GENSHIN IMPACT MENURUT
PERSPEKTIF HUKUM EKONOMI SYARIAH**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Tugas dan Melengkapi Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Program Strata 1 (S.1)



Disusun Oleh:

DIVA SUCI WULANDARI

2102036112

**PRODI HUKUM EKONOMI SYARI'AH
FAKULTAS SYARIAH DAN HUKUM
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) WALISONGO
SEMARANG**

2025

PERSETUJUAN PEMBIMBING



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
FAKULTAS SYARIAH DAN HUKUM
Jl. Prof. Dr. Hamka, Ngaliyan, Semarang. Telp (024) 7601291

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Hal : Naskah Skripsi
An. Sdr. Diva Suci Wulandari

Kepada Yth.
Dekan Fakultas Syariah dan Hukum UIN Walisongo
di Semarang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah melalui proses bimbingan dan perbaikan seperlunya, bersama ini saya kirim naskah skripsi Saudara :

N a m a : Diva Suci Wulandari
NIM : 2102036112
Prodi : Hukum Ekonomi Syariah
Judul : Studi Komparatif Jual Beli Karakter *Game* Dalam *Game Online Mobile Legends: Bang Bang* dan *Genshin Impact* Menurut Perspektif Hukum Ekonomi Syariah

Dengan ini saya mohon kiranya skripsi Saudara tersebut dapat segera dimunaqasyahkan. Demikian persetujuan ini untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Semarang, 31 Januari 2025

Pembimbing I

Raden Arfan Rifqiawan, M.Si.

NIP. 198006102009011009

Pembimbing II

Muhamad Ichrom M.S.I.

NIP. 198409162019031003



LEMBAR PENGESAHAN

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO

FAKULTAS SYARIAH DAN HUKUM

Jl. Prof. Dr. Hamka, Ngaliyan, Semarang. Telp. (024) 7601291

PENGESAHAN

Skripsi Saudara : Diva Suci Wulandari
NIM : 2102036112
Jurusan/Prodi : Hukum Ekonomi Syariah
Judul : Studi Komparatif Jual Beli Karakter *Game* dalam
Game Online Mobile Legends: Bang Bang dan
Genshin Impact Menurut Perspektif Hukum
Ekonomi Syariah

telah dimunaqasahkan oleh Dewan Penguji Fakultas Syariah dan
Hukum Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang, dan
dinyatakan lulus dengan predikat *cumlaude* / baik / cukup, pada
tanggal : 17 April 2025.

dan dapat diterima sebagai syarat guna memperoleh gelar Sarjana
Strata 1 tahun akademik 2024/2025.

Semarang, 17 April 2025

Ketua Sidang

Sekretaris Sidang

Dr. Supangat, M.Ag.

Raden Arfan Rifqiawan, M.Si.

NIP. 197104022005011004

NIP. 198006102009011009

Penguji I

Penguji II

Dr. Mohamad Hakim Junaidi, M.Ag.

H. Lathif Hanafir Rifqi, S.E., M.A.

NIP. 197105091996031002

NIP. 198910092019031007

Pembimbing I

Pembimbing II

Raden Arfan Rifqiawan, M.Si.

Muhamad Ichrom, M.S.I.

NIP. 198006102009011009

NIP. 198409162019031003

MOTTO

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

“Hai orang-orang yang beriman, janganlah kamu saling memakan harta sesamamu dengan jalan yang batil, kecuali dengan jalan perniagaan yang berlaku dengan suka sama-suka di antara kamu. Dan janganlah kamu membunuh dirimu; sesungguhnya Allah adalah Maha Penyayang kepadamu.”¹

¹ Departemen Pendidikan Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an Dan Terjemahnya*, Yayasan Penyelenggara Penterjemah/Penafsir Al-Qur'an, 2018.

PERSEMBAHAN

Dengan penuh kebahagiaan, akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Tugas akhir ini penulis persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua penulis yaitu Tabi'in dan Sri Yatun yang senantiasa selalu memberikan doa, semangat, dan nasehat untuk penulis selama menyusun skripsi.
2. Seluruh teman-teman penulis yang telah memberi dukungan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Kepada diri penulis sendiri karena telah bertahan sampai sejauh ini sehingga pada akhirnya skripsi ini dapat selesai.

DEKLARASI

DEKLARASI

Yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Diva Suci Wulandari

NIM : 2102036112

Jurusan : Hukum Ekonomi Syariah

Fakultas : Syariah dan Hukum

Dengan penuh kejujuran dan tanggung jawab, penulis menyatakan bahwa skripsi ini yang saya buat dengan judul **“Studi Komparatif Jual Beli Karakter Game dalam Game Online Mobile Legends: Bang Bang dan Genshin Impact Menurut Perspektif Hukum Ekonomi”** bahwasannya skripsi ini tidak berisi materi yang telah pernah ditulis oleh orang lain atau diterbitkan. Demikian juga skripsi ini tidak berisi satu pun pikiran-pikiran orang lain, kecuali informasi yang terdapat dalam referensi yang dijadikan bahan rujukan penulisan naskah skripsi.

Semarang, 13 Maret 2025



Divia Suci Wulandari

2102036112

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

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

1. Konsonan

No.	Arab	Latin
1	ا	tidak dilambangkan
2	ب	B
3	ت	T
4	ث	ṡ
5	ج	J
6	ح	ḥ
7	خ	Kh
8	د	D
9	ذ	ẓ
10	ر	R
11	ز	Z
12	س	S
13	ش	Sy
14	ص	ṣ
15	ض	ḍ

No.	Arab	Latin
16	ط	ṭ
17	ظ	ẓ
18	ع	ʿ
19	غ	G
20	ف	F
21	ق	Q
21	ك	K
22	ل	L
23	م	M
24	ن	N
25	و	W
26	ه	H
27	ء	ʾ
28	ي	Y

Vokal Pendek

...َ. = a	كَتَبَ	Kataba
...ِ. = i	سُئِلَ	su'ila
...ُ. = u	يَذْهَبُ	yazhabu

Vokal Panjang

...َا = ā	قَالَ	qāla
...ِي = ī	قِيلَ	Qīla
...ُو = ū	يُقُولُ	Yaqūlu

Diftong

أَي = ai	كَيْفَ	Kaifa
أَوْ = au	حَوْلَ	ḥaula

Catatan:

Kata sandang [al-] pada bacaan syamsiyyah atau qamariyyah ditulis [al-] secara konsisten supaya selaras dengan teks Arabnya.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana mekanisme jual beli karakter game pada *game online* Mobile Legends: Bang Bang dan Genshin Impact serta untuk meneliti bagaimanana tinjauan hukum ekonomi syariah terhadap transaksi jual beli karakter game pada *game online* Mobile Legends: Bang Bang dan Genshin Impact. Penelitian ini menggunakan jenis metode penelitian kualitatif dengan pendekatan normatif-empiris. Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini ialah menggunakan metode kualitatif dengan sifat deskriptif, analitis, dan komparatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pada Mobile Legends: Bang Bang, pembelian karakter dapat dilakukan melalui fitur Toko dengan menggunakan item *game* (*diamond*, *battle point*, dan *rare hero fragment*) sebagai alat tukarnya. Sementara pada Genshin Impact, pembelian karakter dilakukan di Event Permohonan Karakter menggunakan item *game* (*primogems*, *intertwined fate*, dan *acquaint fate*) dengan cara perolehan karakter menggunakan sistem *Game of Chance* (Gacha). Sistem Gacha ini mengandung unsur *maysir* dan *garar* yang ada pada objek transaksi dan cara perolehannya. Dalam hal ini jual beli karakter *game* menurut hukum ekonomi syariah pada Genshin Impact dikategorikan sebagai jual beli yang mengandung *garar* dan haram untuk dilakukan sedangkan jual beli karakter *game* pada Mobile Legends: Bang Bang dikategorikan sah hukumnya karena telah memenuhi syarat dan rukun jual beli.

Kata Kunci: Jual Beli, Karakter *Game*, *Garar*, *Maysir*, Sistem *Game of Chance*, Mobile Legends: Bang Bang, Genshin Impact.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah Swt., atas segala karunia nikmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Studi Komparatif Jual Beli Karakter Game dalam Game Online Mobile Legends: Bang Bang dan Genshin Impact Menurut Perspektif Hukum Ekonomi Syariah”. Salawat serta salam semoga tercurah kepada Nabi Muhammad Saw., keluarganya, sahabatnya, para pengikut dan para juru dakwah yang menyeru kebenaran sampai hari pembalasan. Skripsi ini ditulis dengan tujuan untuk menyelesaikan tugas akhir yang menjadi salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan sekaligus memperoleh gelar Sarjana (S1) pada Program Studi Hukum Ekonomi Syariah Fakultas Syariah dan Hukum Universitas Islam Negeri (UIN) Walisongo Semarang.

Dalam proses penulisan skripsi ini, penulis menyadari bahwa banyak pihak yang membantu penulis sehingga skripsi ini dapat diselesaikan. Pada kesempatan ini, dengan penuh keikhlasan, ketulusan, serta kerendahan hati, penulis mengucapkan rasa terima kasih kepada orang-orang yang paling berjasa dalam penulisan skripsi ini:

1. Prof. Dr. H. Nizar, M.Ag. selaku Rektor UIN Walisongo Semarang beserta Wakil Rektor I, II, III.
2. Prof. Dr. H. Abdul Ghofur, M.Ag. selaku Dekan Fakultas Syariah dan Hukum UIN Walisongo Semarang.
3. Dr. Amir Tajrid M.Ag. selaku Kepala Jurusan Hukum Ekonomi Syariah.
4. Raden Arfan Rifqiawan, S.E., M.Si. selaku dosen pembimbing I, terima kasih atas segala dukungan, masukan, ide, arahan, serta perhatian dan kesabarannya terhadap penulis selama proses penyusunan skripsi ini.
5. Muhamad Ichrom, M.S.I. selaku dosen pembimbing II, terima kasih karena telah banyak meluangkan waktu, tenaga, masukan, serta arahan dalam penyusunan skripsi ini ataupun dalam masa perkuliahan.

6. Muhammad Abdur Rosyid Albana, Lc. M.H. selaku dosen wali, terima kasih karena telah memberikan arahan dan nasehat terhadap penulis dalam masa perkuliahan.
7. Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Syariah dan Hukum UIN Walisongo Semarang yang telah meluangkan waktu untuk mengajarkan berbagai disiplin ilmu dan segenap dosen di lingkungan UIN Walisongo Semarang.
8. Segenap staf dan karyawan di lingkungan Fakultas Syariah dan Hukum serta segenap staf dan karyawan di lingkungan UIN Walisongo Semarang.
9. Teman-teman Jurusan Hukum Ekonomi Syariah Kelas C 2021 khususnya Farahda Meitsa Sabila, Semi Mulyani, dan Bintang Maura Salsabila Firdaus yang senantiasa membagi canda dan tawa selama kurang lebih dalam waktu empat tahun ini.
10. Kepada semua pihak yang telah mendoakan dengan tulus serta membantu baik secara langsung maupun tidak langsung dalam proses penyusunan skripsi ini. Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak luput dari kekurangan sehingga penulis mengharapkan kritik dan saran demi kesempurnaan dan perbaikan untuk skripsi ini sehingga pada akhirnya dapat memberikan manfaat bagi bidang pendidikan maupun penerapan di lapangan, serta dapat dijadikan referensi bagi pembaca supaya dapat dikembangkan lagi lebih lanjut.

Semarang, 31 Januari 2025

Diva Suci Wulandari

2102036112

DAFTAR ISI

STUDI KOMPARATIF JUAL BELI KARAKTER <i>GAME</i> DALAM <i>GAME ONLINE</i> MOBILE LEGENDS: BANG BANG DAN GENSIN IMPACT MENURUT PERSPEKTIF HUKUM EKONOMI SYARIAH.....	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
MOTTO.....	iv
PERSEMBAHAN.....	v
DEKLARASI.....	vi
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN.....	vii
ABSTRAK.....	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	8
C. Tujuan Penelitian.....	8
D. Manfaat Penelitian.....	9
E. Telaah Pustaka.....	9
F. Kerangka Teori.....	13

G. Metodologi Penelitian	14
H. Sistematika Penelitian.....	19
BAB II.....	23
LANDASAN TEORI.....	23
A. Konsep Dasar Jual Beli.....	23
1. Pengertian Jual Beli	23
2. Dasar Hukum Jual Beli.....	24
3. Rukun dan Syarat Jual Beli	26
4. Jenis-Jenis Jual Beli	29
5. Macam-Macam Jual Beli yang Dilarang.....	29
B. Konsep Al-Maysir.....	30
1. Pengertian Maysir	30
2. Dasar Hukum Maysir	31
3. Jenis-Jenis Maysir	32
C. Konsep Garar	32
1. Pengertian Garar.....	32
2. Dasar Hukum Garar	33
3. Bentuk Garar.....	35
D. Game Online	36
1. Definisi Game Online	36
2. Jenis-Jenis Game Online	37
BAB III.....	40
GAMBARAN UMUM TENTANG GAME ONLINE	
MOBILE LEGENDS: BANG BANG DAN GENSHIN	
IMPACT	40

A.	Game Online Mobile Legends: Bang Bang	40
1.	Karakter Game Mobile Legends: Bang Bang	40
2.	Fitur Toko Mobile Legends: Bang Bang	42
3.	Alat Tukar dalam Pembelian Karakter Game Mobile Legends: Bang Bang	43
4.	Mekanisme Jual Beli Karakter Game Mobile Legends: Bang Bang	44
B.	Game Online Genshin Impact	46
1.	Karakter Game Genshin Impact	47
2.	Toko dalam Genshin Impact	49
3.	Alat Tukar dalam Transaksi Pembelian Karakter dalam Game Genshin Impact	49
4.	Mekanisme Jual Beli Karakter Game Genshin Impact	53
BAB IV		57
PEMBAHASAN		57
A.	Studi Komparatif Transaksi Jual Beli Karakter Game Mobile Legends: Bang Bang dan Genshin Impact	57
B.	Analisa Tentang Jual Beli Karakter Game pada Game Online Mobile Legends: Bang Bang dan Genshin Impact Menurut Hukum Ekonomi Syariah	59
BAB V		62
PENUTUP		62
A.	Kesimpulan	62
C.	Saran	63
DAFTAR PUSTAKA		64

LAMPIRAN	68
A. Daftar Identitas Narasumber	68
B. Dokumentasi	69
DAFTAR RIMAYAT HIDUP	71

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Fitur Toko dalam Game Mobile Legends: Bang Bang	42
Gambar 3. 2 Fitur Top-up dalam Game Mobile Legends: Bang Bang	43
Gambar 3. 3 Fitur Pembelian Karakter Menggunakan Rare Hero Fragment	44
Gambar 3. 4 Cara Pembelian Karakter Game Mobile Legends: Bang Bang	46
Gambar 3. 5 Fitur Toko dalam Game Genshin Impact	49
Gambar 3. 6 Penukaran Primogems menjadi Interwined Fate dan Acquaint Fate	50
Gambar 3. 7 Top-up Genesis Crystal dalam Fitur Toko Game Genshin Impact	51
Gambar 3. 8 Peraturan Gacha dalam Game Online Genshin Impact	53
Gambar 3. 9 Cara Pembelian Karakter Game Genshin Impact	55

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 2. 1 Bukti Screenshot Wawancara dengan Narasumber 1 melalui Chat WhatsApp	69
Lampiran 2. 2 Bukti Screenshot Wawancara dengan Narasumber 2 melalui Chat WhatsApp	70

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi setiap harinya semakin berkembang secara cepat dan hal tersebut mempengaruhi seluruh aspek kehidupan di masyarakat. Meluasnya jaringan komunikasi di antara masyarakat menyebabkan interaksi antara satu manusia dengan manusia lain menjadi lebih mudah dan bahkan saat ini, bukan suatu hal yang mustahil untuk berkomunikasi dengan seseorang dari seluruh dunia. Masyarakat mendapat banyak kemudahan dalam bidang teknologi, salah satu contoh dari kemudahan itu ada pada bidang ekonomi, lebih tepatnya dalam kegiatan jual beli.¹

Perkembangan teknologi informasi yang secara cepat dimanfaatkan dengan maksimal oleh manusia dengan tujuan guna mempermudah dalam menjalani kehidupan. Seperti halnya teknologi informasi yang mengalami perkembangan, transaksi jual beli juga mengalami hal yang serupa. Pemanfaatan dari kecanggihan teknologi ini mengambil peran penting dalam menyokong pertumbuhan ekonomi dalam kancan nasional sehingga kesejahteraan masyarakat dapat terwujud lantaran telah memanfaatkan teknologi dengan bertransaksi melalui media elektronik.

Perkembangan teknologi juga membawa pengaruh yaitu meningkatkan sistem dari transaksi jual beli. Dewasa ini, masyarakat banyak sekali yang melakukan transaksi jual beli *online*. Jual beli *online* ialah jual beli yang dilakukan melalui internet atau biasa disebut dengan istilah *Electronic Commerce* atau *E-Commerce*, yang mengandung definisi suatu kegiatan jual beli secara elektronik bukan secara tatap muka langsung

¹ Abdul Halim Barkatullah, *Hukum Transaksi Elektronik* (Bandung: Nusa Media, 2017).

antara penjual dan pembeli seperti definisi jual beli pada umumnya. Jual beli secara elektronik dapat diartikan sebagai jual beli yang dilaksanakan di media elektronik dan tidak mengharuskan antara penjual dan pembeli untuk bertemu langsung atau saling bertatap muka.²

Karakteristik dari jual beli *online* dalam pandangan hukum Islam, regulasi terkait jual beli online mengambil rujukan dari regulasi terkait hukum jual beli secara umum yaitu hukum asal terkait suatu transaksi atau jual beli diperbolehkan selama tidak ada dalil-dalil yang mengharamkannya. Persoalan muamalah yang fleksibel dan elastis dapat mengakomodir berbagai perkembangan transaksi modern, selama tidak bertentangan dengan *nash* Al-Qur'an, Sunnah, dan *ijma'* para ulama.

Landasan hukum Islam terkait jual beli secara *online* atau bertransaksi secara elektronik juga mengacu pada firman Allah Swt.

الَّذِينَ يَأْكُلُونَ الرِّبَا لَا يَقُومُونَ إِلَّا كَمَا يَقُومُ الَّذِي يَتَخَبَّطُهُ
الشَّيْطَانُ مِنَ الْمَسِّ ۚ ذَٰلِكَ بِأَنَّهُمْ قَالُوا إِنَّمَا الْبَيْعُ مِثْلُ
الرِّبَا ۗ وَأَحَلَّ اللَّهُ الْبَيْعَ وَحَرَّمَ الرِّبَا ۚ فَمَنْ جَاءَهُ مَوْعِظَةٌ
مِّن رَّبِّهِ فَآتَنَهَا فَلَهُ مَا سَلَفَ وَأَمْرُهُ إِلَى اللَّهِ ۗ وَمَنْ عَادَ
فَأُولَٰئِكَ أَصْحَابُ النَّارِ ۖ هُمْ فِيهَا خَالِدُونَ

“Orang-orang yang memakan (bertransaksi dengan) riba tidak dapat berdiri, kecuali seperti orang yang berdiri sempoyongan karena kesurupan setan. Demikian itu terjadi karena mereka berkata bahwa jual beli itu sama dengan riba. Padahal, Allah telah

² Tira Nur Fitria, “Bisnis Jual Beli Online(Online Shop) Dalam Hukum Islam Dan Hukum Negara,” *Jurnal Ilmiah Ekonomi Islam* 03, no. 2477–6157 (2017): 52–53.

menghalalkan jual beli dan mengharamkan riba. Siapa pun yang telah sampai kepadanya peringatan dari Tuhannya (menyangkut riba), lalu dia berhenti sehingga apa yang telah diperolehnya dahulu menjadi miliknya dan urusannya (terserah) kepada Allah. Siapa yang mengulangi (transaksi riba), mereka itulah penghuni neraka. Mereka kekal di dalamnya.” (Q.S. 2 [Al-Baqarah]: 275)³

Transaksi yang dilaksanakan melalui media elektronik saat ini dirasa lebih memudahkan bagi penjual maupun pembeli dikarenakan kedua belah pihak tidak diharuskan untuk bertemu dan mereka hanya perlu berkomunikasi melalui suatu media elektronik untuk melangsungkan transaksi tersebut. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik mengatur regulasi terkait transaksi elektronik. Transaksi elektronik ialah suatu perbuatan hukum yang dilakukan dengan menggunakan komputer, jaringan komputer, dan/atau media elektronik lainnya.⁴

Dengan berkembangnya teknologi diikuti kemajuan ilmu pengetahuan, mengarahkan manusia pada perubahan seperti contoh transaksi jual beli *online* tersebut. Semakin maju perkembangan teknologi, transaksi jual beli juga mengalami perkembangan di berbagai sektor. Salah satu contohnya ada pada sektor *game* yang berbasis *online* atau dapat juga disebut *game online*. Meski *game online* tidak dapat digolongkan ke dalam kategori media untuk berkomunikasi, tetapi *game online* dapat dijadikan sebagai sarana komunikasi antara penggunaannya.⁵

³ Departemen Pendidikan Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an Dan Terjemahnya*.

⁴ Republik Indonesia, “Undang-Undang Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik” (2008).

⁵ Rizki Ahmalina Putra, “Game Online Genshin Impact Sebagai Media Komunikasi Antar Budaya,” *Sadida Islamic Communications Media Studies* 2, no. 1 (2022): 17–25.

Game online memiliki peminat dari berbagai kalangan mulai dari anak-anak, remaja, bahkan sampai para orang tua. Pada awalnya game online hanya dianggap sebagai hiburan namun seiring berkembangnya waktu, karena peminat yang kian meningkat sehingga kini *game online* juga dapat menjadi objek dalam transaksi jual beli dan dapat menghasilkan keuntungan. Fenomena maraknya *game online* ini menyebabkan keumunculan barang ataupun benda baru yang tidak berwujud dan tampak di dunia nyata tetapi berwujud di dunia maya. *Game online* memunculkan keberadaan benda baru berupa benda virtual seperti item yang terdapat dalam suatu *game*.

Item dalam game dapat dikatakan sebagai benda virtual yang memiliki nilai bukan hanya di dalam dunia game tetapi juga di dunia nyata.⁶ Dalam Pasal 58 Peraturan Mahkamah Agung RI Nomor 2 Tahun 2008 Tentang Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah menjelaskan objek jual-beli terdiri atas benda yang berwujud maupun yang tidak berwujud, yang bergerak maupun tidak bergerak, dan yang terdaftar maupun yang tidak terdaftar. Sehingga benda virtual dalam *game online* dapat dikategorikan sebagai benda tak berwujud. Benda virtual dalam game online menyangkut item-item yang ada dalam suatu game. Item tersebut antara lain seperti karakter, senjata, *skin* (pakaian), dan item *game* lain yang berfungsi sebagai alat tukar untuk melakukan pembelian dalam *game*.

Untuk itu, para pihak pembuat *game* berlomba-lomba dalam hal membuat *game online* yang akan diminati oleh berbagai kalangan. Tujuannya tentu guna meraih keuntungan yang cukup besar dari transaksi yang dilakukan oleh para pemain guna mendapatkan item dalam *game* karena pembelian item *game* memiliki manfaat supaya pengalaman bermain para pemain akan semakin meningkat dan semakin mempermudah permainan yang dimainkan.

⁶ Misno, "Virtual Property Pada Game Online Dalam Perspektif Hukum Ekonomi Syariah," *Al Maal: Journal of Islamic Economics and Banking* 3, no. 1 (2021): 49.

Transaksi jual beli dalam *game online* dapat dilakukan dengan dalam dua cara, yang pertama transaksi jual beli *game online* antara pemain dengan pemain. Transaksi jual beli antara pemain dengan pemain merupakan transaksi yang objek jual belinya berupa akun digital yang biasa dilakukan di beberapa platform sosial media. Jenis transaksi jual beli yang kedua ialah transaksi yang terjadi antara pihak pembuat *game* dengan pemain, objek jual belinya berupa item di dalam *game*. Transaksi antara pihak pembuat *game* dengan pemain ini dapat dilakukan oleh seluruh pemain *game* tersebut. Salah satu contoh *game online* yang memiliki fitur jual beli *online* antara pemain dan pihak pembuat *game* ialah *game online* Mobile Legends: Bang Bang dan Genshin Impact.

Mobile Legends: Bang Bang merupakan *game online* berjenis MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*). Sistem permainan yang disajikan dalam *game* ini ialah berbasis pada strategi. Para pemain memiliki satu tujuan yang sama yaitu bertugas menghancurkan tower musuh demi mendapatkan kemenangan. Sesuai dengan jenisnya yang berupa MOBA, maka *game* ini dimainkan oleh 5 (lima) orang dan melawan 5 (lima) orang dari pihak musuh. Item *game* yang diperjualbelikan dalam *game online* ini ialah *diamond* yang digunakan sebagai mata uang premium dalam *game* Mobile Legends: Bang Bang, *hero* yang berupa karakter *game*, *skin* yang mana berupa perubahan animasi atau efek dalam sebuah *hero game* dan memberikan tambahan kekuatan ketika bermain.⁷

Sementara Genshin Impact sendiri merupakan sebuah *game* berjenis RPG atau *Role Playing Game* yang dapat dimainkan secara gratis. *Game* ini menggabungkan aliran *game* aksi dengan *open world* yang membuat para pemain *game* dapat merasakan sensasi turut berkontribusi secara

⁷ M. Ichsan Nawawi et al, "Pengaruh Game Mobile Legends Terhadap Minat Belajar Mahasiswa/i Fakultas Sains Dan Teknologi UIN Alauddin Makassar," *AL MA'ARIEF: Jurnal Pendidikan Sosial Dan Budaya* 3, no. 1 (2021): 46–54.

langsung ke dalam dunia *game* tersebut. *Game* ini bisa dimainkan menggunakan platform Mobile, PC (*Personal Computer*), dan Playstation.⁸ Kegiatan jual beli dalam *game* ini sama halnya dengan yang ada pada *game* Mobile Legends: Bang Bang yaitu *primogems* yang berlaku sebagai mata uang premium dalam *game*, karakter *game*, dan senjata yang akan dikenakan oleh karakter *game* yang ada, serta *skin* untuk karakter *game*.

Mekanisme perolehan suatu karakter *game* dalam kedua *game* Mobile Legends: Bang Bang dan Genshin Impact memiliki mekanisme yang berbeda tergantung kebijakan dari masing-masing pembuat *game*. Seperti contoh, di dalam *game online* Genshin Impact, pembelian karakter dilakukan dengan menggunakan sistem *Game of Chance* (*Gacha*). *Gacha* merupakan sebuah mekanisme yang ada pada suatu *game online* berbentuk lotre atau *lucky draw*. Ibaratnya para pemain *game* dapat menarik lotre di dalam *game* guna memperoleh item dalam *game* yang mereka inginkan. Sistem *gacha* ini sama halnya dengan mesin penjual mainan anak-anak yang akan mengeluarkan hadiah jika pemain mendapat keberuntungan, atau dengan kata lain *gacha* sendiri mengandung unsur acak dapat perolehannya karena bergantung pada keberuntungan.

Gacha di dalam *game online* dapat dimainkan secara gratis dan berbayar. Item *game* dengan tingkat kelangkaan sangat tinggi seringkali membuat pemain mau tidak mau mengeluarkan uang guna melakukan pembelian di dalam sebuah *game* sehingga mereka dapat melakukan *gacha*.⁹ Dalam Genshin Impact, pembelian karakter dapat dilakukan

⁸ Rafli Irfan Haikal, Dedy Panji Agustino, and I Made Pasek Pradnyana Wijaya, "Evaluasi User Experience Pada Game Genshin Impact Menggunakan Metode Cognitive Walkthrough Dan Persona," *Jurnal Sistem Dan Informatika (JSI)* 16, no. 1 (2021): 17–25.

⁹ Amelia Yeza Pradhipta, "Mekanisme 'Gacha' Dan 'Parasocial Interaction' Pemain Gim Seluler," *Jurnal Studi Komunikasi (Indonesian Journal of Communications Studies)* 5, no. 1 (2021): 215.

dengan menggunakan undian sebesar 160 *primogems* untuk satu undiannya. Sementara dalam *Mobile Legends: Bang Bang*, pembelian karakter dapat dilakukan dengan *Battle Points*, *diamond*, dan *Rare Hero Fragment*.

Penulis melihat ada kejanggalan dalam transaksi jual beli benda virtual seperti karakter *game* dalam kedua *game online* tersebut. Transaksi tersebut diperoleh dengan sistem *gacha* itu membuat para pemain merasa dirugikan karena meskipun telah mengeluarkan uang banyak, tetapi tetap tidak mendapatkan karakter *game* yang mereka inginkan lantaran perolehannya menggunakan sistem acak. Sementara ada pemain yang berhasil mendapatkan karakter *game* yang mereka inginkan dengan pengeluaran uang lebih sedikit. Penulis menilai transaksi pembelian karakter *game* tersebut terindikasi unsur *garar* atau ketidakpastian.

Hal tersebut telah dijelaskan dalam firman Allah Swt:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِنَّمَا الْخَمْرُ وَالْمَيْسِرُ وَالْأَنْصَابُ وَالْأَزْلَامُ
رَجْسٌ مِّنْ عَمَلِ الشَّيْطَانِ فَاجْتَنِبُوهُ لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ

“Wahai orang-orang yang beriman, sesungguhnya minuman keras, berjudi, (berkurban untuk) berhala, dan mengundi nasib dengan anak panah adalah perbuatan keji (dan) termasuk perbuatan setan. Maka, jauhilah (perbuatan-perbuatan) itu agar kamu beruntung.” (Q.S. 5 [Al-Maidah]: 90)¹⁰

Agama Islam melarang praktik jual beli yang di dalamnya terkandung unsur *garar*. Hal tersebut karena *garar* menyebabkan salah satu pihak berada pada posisi yang tidak menguntungkan.

Namun, tetap terdapat banyak masyarakat yang masih melakukan pembelian karakter dalam *game online*. Padahal

¹⁰ Departemen Pendidikan Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an Dan Terjemahnya*.

menurut pandangan hukum Islam, secara objek jual beli dari transaksi tersebut masih memerlukan kajian *fiqh*. Sehingga penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai masalah ini supaya dapat mencari tahu akan kepastian hukum dari transaksi pembelian karakter *game* pada *game online* Mobile Legends: Bang Bang dan Genshin Impact. Oleh karena itu, penulis dalam penelitian ini mengangkat judul **“Studi Komparatif Jual Beli Karakter Game dalam Game Online Mobile Legends: Bang Bang dan Genshin Impact Menurut Perspektif Hukum Ekonomi Syariah”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah penulis paparkan di atas, penulis telah merumuskan beberapa pokok masalah yang akan menjadi pembahasan dalam penelitian ini. Pokok masalah tersebut adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana persamaan dan perbedaan mekanisme jual beli karakter *game* dalam *game online* Mobile Legends: Bang Bang dan Genshin Impact?
2. Bagaimana praktik jual beli karakter *game* dalam *game online* Mobile Legends: Bang Bang dan Genshin Impact menurut perspektif Hukum Ekonomi Syariah?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah Penulis tentukan, muncul beberapa tujuan yang ingin dicapai oleh penulis dalam penelitian ini. Tujuan tersebut adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui bagaimana persamaan dan perbedaan mekanisme jual beli karakter *game* dalam *game online* Mobile Legends: Bang Bang dan Genshin Impact.
2. Untuk mengetahui bagaimana praktik jual beli karakter *game* dalam *game online* Mobile Legends: Bang Bang dan Genshin Impact menurut perspektif Hukum Ekonomi Syariah.

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi penulis, penelitian ini bermanfaat untuk menambah pengetahuan yang selama ini hanya penulis dapat secara teoritis.
2. Bagi akademik, penelitian ini diharapkan akan bermanfaat dan memberikan kontribusi dalam bidang ilmu pengetahuan serta dijadikan sebagai salah satu bahan rujukan bagi penelitian yang akan muncul pada masa mendatang.
3. Bagi masyarakat, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan rujukan serta informasi bagi masyarakat.

E. Telaah Pustaka

Dalam bagian ini, penulis telah melakukan telaah terhadap hasil karya ilmiah yang memiliki keterkaitan dengan tema supaya menghindari terjadinya duplikasi penelitian.

Skripsi karya Arzha Zhara Bhastira tahun 2020 berjudul “Transaksi Jual Beli Item Game Online Perspektif Hukum Islam dan Perlindungan Konsumen”. Fokus penelitian tersebut terhadap analisa praktik jual beli item dalam *game online* menurut perspektif hukum Islam dan Hukum Perlindungan Konsumen. Hasil dari penelitian ini ialah mekanisme transaksi item *game online* ini menggunakan *voucher* yang mana pembeli yang menginginkan *voucher game* akan datang ke retail *store* Midas Buy atau melalui retail resmi lain. Transaksi tersebut secara akad sah karena telah sesuai dengan asas jual beli yaitu akad dilaksanakan dalam rangka menegakkan kemashlahatan. Majelis Ulama Indonesia kota Malang menganggap transaksi *voucher game online* hukumnya *mubah* yang artinya disejajarkan dengan jual beli pada umumnya sesuai syariat.¹¹

Skripsi karya Ardi Nu'man tahun 2022 berjudul “Tinjauan Hukum Ekonomi Syariah terhadap Jual Beli Event

¹¹ Arzha Zhara Bhastira, ‘Transaksi Jual Beli Item Game Online Perspektif Hukum Islam Dan Perlindungan Konsumen’ Skripsi (Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, 2020).

Mega Diamond di Game Mobile Legends: Bang Bang”. Fokus pada penelitian tersebut adalah pada analisa praktik jual beli Event Mega Diamond di Game Mobile Legends: Bang Bang menurut perspektif Hukum Ekonomi Syariah. Hasil dari penelitian ini ialah jual beli *event* tersebut menurut Pasal 4 ayat (5) Peraturan Menteri Sosial RI No. 4 Tahun 2021 Tentang Undian Gratis Berhadiah masuk ke kategori Undian Gratis Berhadiah yang secara tidak langsung dan berupa kode unik. Praktik jual beli undian dalam *event* tersebut juga sah hukumnya dan diperbolehkan karena syarat serta rukun jual beli telah terpenuhi yang mana terdiri dari pihak MLBB sebagai penjual, *player* sebagai pembeli, *Rare Skin Fragment*, dan Skor Event Mega Diamond sebagai objek yang diperjualbelikan. Alat bayarnya adalah dengan menggunakan *diamond*. Hadiah yang diperoleh dalam *event* tersebut masuk ke dalam kategori hadiah yang diperbolehkan dan tidak mengandung unsur *maysir* serta *garar*. Pihak MLBB dianggap sebagai *wahib*, *player* sebagai *mauhub lahu*, *diamond* sebagai *mauhub*, dan *mail* bagi *player* yang memenangkan hadiah *event* tersebut dianggap sebagai *sighat* pemindahan harta milik.¹²

Skripsi karya Muhammad Radhi Aulia tahun 2023 yang berjudul “Analisis Jual Beli dengan sistem *Game of Chance* (Gacha) pada Game Online Ditinjau Menurut Perspektif Fikih Muamalah (Suatu Penelitian pada Fitur Shop Game Online)”. Fokus pada penelitian tersebut adalah analisa terhadap transaksi jual beli dengan sistem *Game of Chance* (Gacha) pada *game online* menurut perspektif *fiqh muamalah*. Hasil dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa mekanisme jual beli dengan sistem *gacha* dimulai saat pemain yang berperan sebagai pembeli melakukan *top-up diamond* kepada *merchant top-up* sebagai penjual. *Diamond* yang telah dibeli tadi lantas ditukar menjadi tiket yang dapat digunakan dalam

¹² Ardi Nu'man, ‘Tinjauan Hukum Ekonomi Syariah Terhadap Jual Beli Event Mega Diamond Di Game Mobile Legends: Bang Bang’, Skripsi UIN Walisongo Semarang, 2022.

transaksi sistem *gacha*. Item yang diinginkan oleh pemain akan didapat secara acak tergantung seberapa banyak presentasi yang diberikan dalam kebijakan yang dibuat oleh pihak pembuat *game*. Menurut *fiqh muamalah*, praktik jual beli dengan sistem *gacha* pada *game online* merupakan transaksi yang mengandung unsur *garar* karena tidak terpenuhinya salah satu syarat dan rukun dari jual beli yakni barang yang diperjualbelikan tidaklah jelas apakah bisa didapatkan atau tidak. Sehingga praktik jual beli dengan sistem *gacha* pada *game online* tidaklah sah dan haram menurut pandangan *fiqh muamalah*.¹³

Jurnal karya Amril Ahsan dan Rahma Amir tahun 2020 yang berjudul “Eksistensi Jual Beli Sistem Gacha dalam Game Online di Kota Makassar Perspektif Hukum Perdata dan Hukum Islam”. Fokus pada penelitian ini ialah terkait eksistensi dari jual beli sistem *gacha* dalam Game Online di Kota Makassar menurut Hukum Perdata dan Hukum Islam. Hasil dari penelitian ini ialah jual beli sistem *gacha* dalam Hukum Perdata dianggap sah sebagai karena unsur dan syarat jual beli telah terpenuhi. Sedangkan menurut Hukum Islam, transaksi sistem *gacha* dianggap sah sebagai bentuk jual beli. Jual beli sistem Gacha masuk ke kategori *Ba'i al-Tauliyah* dan *Ba'i al-Wadhiah*. Namun, jual beli sistem *gacha* dalam hukum Islam juga dapat dikatakan haram karena mengandung unsur *garar* dan *maysir*.¹⁴

Jurnal karya Achmad Rijal, Irvan Iswandi, dan Ahmad Asrof Fitri tahun 2023 berjudul “Tinjauan Hukum Islam terhadap Praktik Jual Beli Diamond Game Mobile Legends”. Fokus penelitian ini ialah terhadap praktik jual beli *diamond*

¹³ Muhammad Radhi Aulia, ‘Analisis Jual Beli Dengan Sistem Game Of Chance (GACHA) Pada Game Online Ditinjau Menurut Perspektif Fikih Muamalah (Suatu Penelitian Pada Fitur Shop Game Online)’, Skripsi UIN Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh, 2023.

¹⁴ Amril Ahsan dan Rahma Amir, “Eksistensi Jual Beli Sistem Gacha Dalam Game Online,” *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Hukum Keluarga Islam* 1 (2020): 93–107.

game Mobile Legends. Hasil dari penelitian ini adalah transaksi jual beli *diamond game* Mobile Legends sama halnya dengan jual beli *online* pada umumnya, hanya saja yang menjadi objek jual belinya merupakan sebuah benda maya atau virtual. jual beli *voucher game online (diamond)* Mobile Legends ini dapat dikategorikan ke dalam *bai' salam*, karena pada prosesnya pembeli membayar penuh di muka baru setelah itu produk akan dikirimkan kemudian. Ditinjau dari segi hukum Islam, jual beli *diamond game* Mobile Legends: Bang Bang hukum asalnya adalah boleh selama tidak ada pelanggaran pada praktiknya. Jual beli *diamond game* Mobile Legends: Bang Bang juga telah memenuhi rukun dan syarat jual beli dalam hukum Islam, karena jual beli *diamond game* Mobile Legends: Bang Bang yang terjadi tidak mengandung unsur penipuan, dan barang yang dijual sesuai dengan spesifikasi dan informasi yang telah ada yang disediakan penjual mulai dari pilihan *diamond game*, nominal *diamond* dan harga *diamond*.¹⁵

Dari kelima penelitian sebelumnya di atas, belum ada yang membahas tentang komparasi antara satu game dengan game lain yang berbeda. Penelitian penulis membahas tentang studi komparatif jual beli karakter *game* dalam *game online* Mobile Legends: Bang Bang dan Genshin Impact Menurut Perspektif Hukum Ekonomi Syariah. Penelitian terdahulu hanya berfokus pada satu objek penelitian saja sementara penulis mencoba membandingkan dua jenis game yang memiliki mekanisme transaksi jual beli yang berbeda, dan bagaimana analisa praktik jual beli tersebut jika ditinjau menurut hukum ekonomi syariah.

¹⁵ Achmad Rijal, Irvan Iswandi, and Ahmad Asrof Fitri, "Tinjauan Hukum Islam Terhadap Praktik Jual Beli Diamond Game Mobile Legends," *Jurnal Hukum Dan HAM Wara Sains* 2, no. 04 (2023): 211–22.

F. Kerangka Teori

1. Jual Beli

Jual-beli dalam kehidupan manusia merupakan suatu kebutuhan yang tidak mungkin ditinggalkan, sehingga manusia tidak dapat hidup tanpa adanya kegiatan jual-beli. Jual beli juga merupakan sarana tolong menolong antar sesama umat manusia, sehingga Islam menetapkan dan membolehkan sebagaimana yang telah dijelaskan di dalam Al-Quran dan As-Sunnah. Jual beli menurut bahasa adalah tukar-menukar apa saja, baik antara barang dengan barang, barang dengan uang, atau uang dengan uang. Sedangkan menurut terminologi *ba'i* atau jual beli ialah peristiwa pertukaran signifikas yang mempengaruhi kepemilikan barang dengan barang lainnya.¹⁶

2. *Maysir*

Maysir adalah transaksi yang digantungkan pada suatu keadaan yang tidak pasti dan bersifat untung-untungan. Kata *maysir* dalam bahasa Arab arti secara harfiah adalah memperoleh sesuatu dengan sangat mudah tanpa kerja keras atau mendapat keuntungan tanpa bekerja. *Maysir* merupakan hal yang mengandung unsur judi, taruhan, atau permainan beresiko. *Maysir* ini ke dalam bahasa Indonesia diartikan dengan pengertian yang sempit, yaitu judi. Judi dalam terminologi agama ialah suatu transaksi yang dilakukan oleh dua pihak untuk kepemilikan suatu benda atau jasa yang menguntungkan satu pihak dan merugikan pihak lain dengan cara mengaitkan transaksi tersebut dengan suatu tindakan atau kejadian tertentu.¹⁷

3. *Garar*

Secara bahasa *garar* dimaknai sebagai *al-khatr* dan *al-taghrir* yang berarti suatu penampilan yang menimbulkan kerusakan, atau sesuatu yang tampaknya menyenangkan,

¹⁶ Subairi, *Fiqh Muamalah*, vol. 11 (Duta Media Publishing, 2021).

¹⁷ Rian Hidayat, "Implikasi Hukum Ekonomi Syariah: Analisis Konsep Riba, Garar, Dan Maisir Dalam Transaksi Keuangan," *Jurnal Inen Paer* 1, no. 1 (2024): 1–15.

namun dalam realitasnya justru memunculkan kebencian. Sedangkan secara etimologis, *garar* mengacu pada tipu muslihat atau penipuan, yakni suatu penampilan yang menimbulkan kerugian atau kesenangan semu namun berakhir dengan kebencian.¹⁸

G. Metodologi Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah jenis penelitian yang bertujuan untuk memahami fenomena sosial secara mendalam, dengan menggali makna, pemahaman, dan perspektif dari individu atau kelompok yang menjadi subjek penelitian. Penelitian kualitatif juga bertujuan untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian, misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan lain-lain, secara holistik dan dengan cara deskriptif dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode ilmiah.¹⁹

2. Pendekatan Penelitian

Pendekatan penelitian yang digunakan ialah dengan menggunakan pendekatan normatif-empiris. Pendekatan normatif-empiris ialah pendekatan di mana hukum tidak hanya dianalisis sebagai sistem norma yang tertulis dalam peraturan perundang-undangan, tetapi juga ditelaah bagaimana norma tersebut diterapkan dan berfungsi dalam praktik kehidupan masyarakat. Hasil yang diinginkan dalam penggunaan pendekatan ini ialah untuk menjabarkan dan menghubungkan, menguji serta

¹⁸ Evan Hamzah Muchtar, “Muamalah Terlarang: Maysir Dan Garar,” *Jurnal Asy-Syukriyyah* 18 (2017): 82–100.

¹⁹ Abdulkadir Muhammad, *Hukum Dan Penelitian Hukum* (Bandung: Citra Aditya Bakti, 2004).

mengkritik bagaimana hukum formal bekerja dalam masyarakat.²⁰

3. Sumber Data

1) Sumber Data

a) Data Primer

Data primer merupakan data yang didapatkan penulis secara langsung dari sumbernya.²¹ Sumber data dalam penelitian ini ialah berupa wawancara, observasi, maupun laporan dalam bentuk dokumen tidak resmi yang nantinya akan diolah oleh penulis.

b) Data Sekunder

Data Sekunder merupakan data yang telah dirancang, dikembangkan, serta diolah kemudian dicatat. Fokus dari data sekunder ini terletak pada praktik jual beli karakter *game* dalam *game online* Mobile Legends: Bang Bang dan Genshin Impact. Selain itu, data sekunder juga akan memuat buku-buku yang berisi hasil dari penelitian sebelumnya yang berhubungan dengan tema penelitian ini. Bahan hukum yang digunakan adalah Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, Peraturan Mahkamah Agung RI Nomor 2 Tahun 2008 Tentang Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah, Q.S Al-Baqarah ayat 275.

2) Bahan Hukum

a) Primer

Bahan hukum primer yang digunakan penulis dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

²⁰ Nur Solikin, *Pengantar Penelitian Hukum*, 2022.

²¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif R&D*, 2015.

- Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.
- Peraturan Mahkamah Agung RI Nomor 2 Tahun 2008 Tentang Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah.

b) Sekunder

Bahan hukum sekunder yang digunakan dalam penulisan hukum ini yaitu karya ilmiah dari para ahli sarjana dan jurnal-jurnal hukum.

c) Tersier

Bahan hukum tersier yang digunakan dalam penulisan hukum ini yaitu berupa buku-buku dan literatur lain.

3) Metode Pengumpulan Data

a) Observasi

Secara bahasa observasi berasal dari bahasa latin yang memiliki arti melihat dan memperhatikan. Sedangkan observasi secara terminologi ialah suatu kegiatan memperhatikan secara akurat dan tepat, mencatat fenomena yang muncul, serta mempertimbangkan hubungan dari berbagai aspek yang ada pada suatu fenomena atau permasalahan. Metode observasi digunakan guna melakukan pengamatan ke lokasi yang menjadi objek penelitian. Penulis akan mengobservasi mekanisme transaksi jual beli pada *game online* Mobile Legends: Bang Bang dan Genshin Impact.

b) Wawancara

Wawancara ialah suatu kegiatan tanya jawab secara tatap muka (*face to face*) antara pewawancara (*interviewer*) dan narasumber (*interviewee*) tentang masalah yang diteliti, di mana pewawancara bermaksud guna

mendapatkan persepsi, sikap, dan pola pikir yang memiliki relevansi terkait masalah yang diteliti dari narasumber.

Dalam hal ini, penulis akan melaksanakan wawancara yang bersifat tidak terstruktur atau bersifat lebih luwes dan terbuka. Pertanyaan yang diajukan bersifat fleksibel, akan tetapi tidak menyimpang dari tujuan wawancara yang telah ditentukan.²²

Penulis melaksanakan wawancara kepada beberapa pihak yang memiliki relevansi terhadap praktik jual beli karakter *game* dalam *game online* Mobile Legends: Bang Bang dan Genshin Impact yaitu pemain-pemain yang pernah melakukan transaksi jual beli karakter *game*.

c) Dokumentasi

Dokumentasi ialah teknik pengumpulan data yang ditujukan kepada subjek penelitian.²³ Terkait dengan penelitian ini, fokus dari penulis ialah pada praktik jual beli karakter *game* dalam *game online* Mobile Legends: Bang Bang dan Genshin Impact. Dokumentasi yang digunakan adalah berupa foto.

4) Metode Analisis Data

Setelah data-data terkumpul, langkah selanjutnya yang akan dilakukan ialah menganalisis data tersebut. Metode analisis data dalam penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan sifat deskriptif, analitik, dan komparatif. Penelitian ini nantinya akan memaparkan soal studi komparatif praktik jual

²² Imam Gunawan, *Metode Penelitian Kualitatif Teori Dan Praktek*, 2013.

²³ Sukandar Rumidi, *Metodologi Penelitian Hukum*, 2012.

beli karakter *game* dalam *game online* Mobile Legends: Bang Bang dan Genshin Impact jika ditinjau menurut perspektif Hukum Ekonomi Syariah. Sifat analitis deskriptif berarti penulis berusaha menganalisis data sesuai dengan apa yang didapatkannya.²⁴

Peneliti kemudian menganalisis praktik jual beli karakter *game* dalam *game online* Mobile Legends: Bang Bang dan Genshin Impact dengan menggunakan tiga metode, yakni:

a. Reduksi Data

Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, serta memfokuskan pada hal-hal yang penting. Tahapan ini berlangsung terus-menerus sampai laporan berakhir secara lengkap dan terstruktur.

b. Penyajian Data

Setelah data direduksi, maka langkah selanjutnya ialah menyajikan data. Melalui sekumpulan data yang telah diperoleh, maka penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan dapat diambil dan dituangkan dalam bentuk matrik, data, gambar, dan lain sebagainya sehingga akan semakin mudah untuk dipahami.

c. Penarikan Kesimpulan (*Verification*)

Penarikan kesimpulan dapat dilakukan setelah memahami arti dari berbagai hal yang didapatkan dengan membuat catatan terkait peraturan, pernyataan, alur sebab akibat dari permasalahan tersebut, sehingga pada

²⁴ Sigit Sapto Nugroho, Anik Tri Haryani, and Farkhani, *Metodologi Riset Hukum, Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., vol. 2, 2020.

akhirnya penulis dapat menarik suatu kesimpulan atas permasalahan yang diteliti. Penarikan kesimpulan juga dapat diverifikasi selama penelitian berlangsung.²⁵

H. Sistematika Penelitian

Sistematika penulisan dalam penyusunan skripsi ini, penulis menguraikan secara umum pada setiap bab yang meliputi beberapa sub-bab, yaitu sebagai berikut:

Bab satu, berisi tentang latar belakang permasalahan, rumusan masalah, tujuan dan manfaat, metode penelitian, dan sistematika penulisan dalam penyusunan skripsi.

Bab kedua, bab ini menerangkan konsep umum mengenai jual beli, jual beli secara *online*, serta jual beli benda virtual dalam *game* menurut Hukum Ekonomi Syariah.

Bab ketiga, bab ini berisi tentang gambaran umum tentang *game online* Mobile Legends: Bang Bang, mekanisme perolehan karakter *game* dalam Mobile Legends: Bang Bang, gambaran umum tentang *game online* Genshin Impact, serta mekanisme perolehan karakter *game* dalam Genshin Impact.

Bab keempat, bab ini berisi tentang analisis menurut Hukum Ekonomi Syariah terhadap praktik jual beli karakter *game* dalam *game online* Mobile Legends: Bang Bang dan Genshin Impact. Mengkolaborasi beberapa temuan mengenai mekanisme jual beli karakter *game* pada Mobile Legends: Bang Bang dan Genshin Impact untuk selanjutnya dikomparasikan mana yang telah sesuai dengan Hukum Ekonomi Syariah.

Bab kelima, dalam bab ini terdiri dari tiga sub-bab yaitu kesimpulan dari hasil penelitian serta penutup. Bab ini merupakan bagian penutup dari rangkaian penulisan skripsi.

²⁵ Moh Kasiram, *Metodelogi Penelitian* (Malang: UIN Malang Press, 2008).

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Konsep Dasar Jual Beli

1. Pengertian Jual Beli

Jual beli (البيع) secara etimologis berarti menjual, mengganti, dan menukar (sesuatu dengan sesuatu yang lain). Kata البيع dalam bahasa Arab terkadang digunakan untuk pengertian lawannya, yaitu kata رشا (beli). Dengan demikian, kata البيع berarti kata jual dan sekaligus juga berarti kata beli. Adapun pengertian jual beli menurut terminologis sebagaimana dikemukakan oleh para *Fuqaha* adalah sebagai berikut:¹

- a. Menurut Sayyid Sabiq, jual beli adalah penukaran benda dengan benda lain, saling merelakan atau memindahkan hak milik dengan ada penggantinya dengan cara yang diperbolehkan.
- b. Menurut Hasbi ash-Shiddieqy, jual beli adalah akad yang tegak atas dasar penukaran harta dengan harta, maka jadilah penukaran hak milik secara tetap.
- c. Menurut Ibnu Qudamah, jual beli adalah saling menukar harta dengan harta dalam bentuk pemindahan milik.

¹ Koko Khaerudin and Hariman Surya Siregar, *Fiqh Mu'amalah Teori Dan Implementasi*, Pt Remaja Rosdakarya, 2019, 112.

Dalam Islam, definisi dari jual beli merupakan suatu transaksi yang saling menukarkan harta antara dua pihak yang disertai pemindahan kepemilikan dan dilakukan atas dasar suka sama suka.

Dari beberapa definisi yang telah diterangkan di atas, dapat ditarik suatu kesimpulan bahwa jual beli ialah proses tukar menukar antara dua orang terhadap barang bernilai dengan sesuatu yang telah menjadi kesepakatan bersama dan yang telah dibenarkan oleh *syara*’.

2. Dasar Hukum Jual Beli

a. Al-Qur’an

الَّذِينَ يَأْكُلُونَ الرِّبَا لَا يَقُومُونَ إِلَّا كَمَا يَقُومُ الَّذِي
يَتَخَبَّطُهُ الشَّيْطَانُ مِنَ الْمَسِّ ۚ ذَٰلِكَ بِأَنَّهُمْ قَالُوا إِنَّمَا
الْبَيْعُ مِثْلُ الرِّبَا ۗ وَأَحَلَّ اللَّهُ الْبَيْعَ وَحَرَّمَ الرِّبَا ۚ فَمَنْ
جَاءَهُ مَوْعِظَةٌ مِنْ رَبِّهِ فَانْتَهَىٰ فَلَهُ مَا سَلَفَ
وَأَمْرُهُ إِلَى اللَّهِ ۗ وَمَنْ عَادَ فَأُولَٰئِكَ أَصْحَابُ النَّارِ ۖ هُمْ
فِيهَا خَالِدُونَ

“Orang-orang yang memakan (bertransaksi dengan) riba tidak dapat berdiri, kecuali seperti orang yang berdiri sempoyongan karena kesurupan setan. Demikian itu terjadi karena mereka berkata bahwa jual beli itu sama dengan riba. Padahal, Allah telah menghalalkan jual beli dan mengharamkan riba. Siapa pun yang telah sampai kepadanya peringatan dari Tuhannya (menyangkut riba), lalu dia berhenti sehingga apa yang telah diperolehnya dahulu menjadi miliknya dan urusannya (terserah)

kepada Allah. Siapa yang mengulangi (transaksi riba), mereka itulah penghuni neraka. Mereka kekal di dalamnya” (Q.S. 2 [Al-Baqarah]: 275)²

Dari ayat tersebut di atas dapat kita ambil pemahaman bahwa Allah telah menghalalkan jual beli kepada hamba-Nya dengan baik dan melarang praktik jual beli yang mengandung riba.³

b. Sunnah

Terdapat banyak hadis terkait dasar hukum jual beli, salah satunya ialah tentang jual beli yang *mabrur* dari Rifa’a bin Rafi’ yang diriwayatkan oleh Bazzar dan dishahihkan oleh al-Hakim.

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

“Bahwa Nabi Saw. ditanya, ‘mata pencaharian apa yang paling baik?’ beliau menjawab, ‘pekerjaan seseorang dengan tangannya sendiri dan setiap jual beli yang mabrur’” (HR. Al-Bazzār dan al-Hākim)⁴

Imam al-Bassām memberikan penjelesan terkait hadis di atas, bahwa jual beli yang baik adalah jual beli yang terjadi sesuai dengan tuntutan syariat, yaitu dengan terkumpulnya syarat, rukun dan hal-hal

² Departemen Pendidikan Agama Republik Indonesia, *Al-Qur’an Dan Terjemahnya*.

³ Sya’idun, “Jual Beli (Bisnis) Dalam Perspektif Hukum Islam,” *Jurnal Ekonomi Dan Bisnis* 7, no. 1 (2022): 15.

⁴ Ibn Hajar Al-Asqalani, *Bulughul Maram* (Bandung: Penerbit Marja, 2018).

yang menyempurnakan jual beli, tidak adanya hal yang mencegah dan hal-hal yang merusak syarat-syarat jual beli, seperti penipuan, ketidaktahuan, perjudian, hal-hal yang berbahaya, akad riba, pemalsuan dan cacat yang disembunyikan.

Penghalalan Allah Swt. terhadap jual beli memiliki dua makna, yaitu:⁵

- 1) Allah Swt. menghalalkan jual beli yang dilakukan oleh dua orang pada barang yang diperbolehkan untuk diperjualbelikan atas dasar suka sama suka.
- 2) Allah Swt. menghalalkan praktik jual beli apabila barang tersebut tidak dilarang oleh Rasulullah Saw. sebagai individu yang memiliki otoritas untuk menjelaskan apa yang datang dari Allah Swt. akan arti yang dikehendaki-Nya.

Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa jual beli merupakan suatu kegiatan yang halal dilakukan (*mubah*) dan tidak menyimpang, karena pada dasarnya manusia membutuhkan manusia lain untuk menjalani kehidupannya, selagi tidak ada hal yang menyimpang seperti riba dan lainnya, maka jual beli merupakan suatu pekerjaan dan kegiatan yang halal.⁶

3. Rukun dan Syarat Jual Beli

a. Rukun Jual Beli

Jual beli merupakan perbuatan hukum yang mempunyai konsekuensi terjadinya peralihan hak atas sesuatu barang dari pihak penjual kepada pihak pembeli. Oleh karena itu, dalam transaksi jual beli

⁵ Imam Syafii, "Ringkasan Kitab Al-Umm (Jilid 2)".

⁶ Abdullah bin Abdurrahman Al-Bassam, *Syarah Bulughul Maram*, Cetakan Ke (Jakarta: Pustaka Azzam, 2006).

harus mengandung tiga unsur yang mana sebagai berikut:⁷

1) Pihak yang berakad

Pihak yang berakad dalam transaksi jual beli disebut sebagai penjual dan pembeli.

2) Barang yang diakadkan

Barang ataupun harta yang diakadkan ialah sesuatu yang menjadi objek dalam transaksi jual beli. Barang tersebut nantinya akan berpindah tangan dari satu orang ke orang lain.

3) *Sighat* (Ijab Qabul)

Sighat menurut para ahli *fiqh* ialah suatu tata cara yang sudah diatur dalam syariat sehingga memberikan akibat dari pelaksanaannya. *Ijab* dan *qabul* dianggap sebagai tanda akan keridhaan atas transaksi yang terjadi di antara penjual dan pembeli. *Ijab* dan *qabul* dapat dilaksanakan dengan dua metode, yaitu secara lisan dan tulisan.

b. Syarat Jual Beli

Transaksi jual beli tidak hanya memiliki rukun-rukun tetapi juga memiliki syarat-syarat yang perlu dipenuhi bagi kedua belah pihak, yaitu penjual dan pembeli.⁸ Adapun syarat-syarat jual beli menurut para jumhur ulama ialah sebagai berikut:

1) Syarat bagi orang yang berakad

- Baligh atau Berakal.
- Islam.
- Tidak ada unsur paksaan baik di pihak pembeli maupun penjual.

2) Syarat yang berkaitan dengan *ijab qabul*

Para ulama *fiqh* sepakat berpendapat bahwa unsur utama jual beli ialah kerelaan kedua belah pihak. Jika telah ada unsur kerelaan, maka

⁷ Koko Khaerudin and Siregar, *Fiqh Mu'amalah Teori Dan Implementasi*, 123.

⁸ *Ibid.*, 126.

setelahnya *ijab qabul* dapat berlangsung. *Ijab qabul* harus diungkapkan dengan jelas dalam transaksi yang bersifat mengikat kedua belah pihak seperti jual beli, sewa menyewa, dan nikah. Apabila *ijab* dan *qabul* telah dilakukan, maka kepemilikan barang sudah berpindah tangan dari pemilik semula. Barang yang dimiliki penjual harus berpindah tangan ke tangan pembeli.

Namun dewasa ini, *ijab* dan *qabul* dalam suatu transaksi jual beli tidak lagi hanya melalui perkataan yang diucapkan melainkan dapat juga dilakukan dengan sikap dalam mengambil barang dan membayar uang kepada penjual dengan kesepakatan harta yang sudah dicantumkan jika hal tersebut sudah menjadi kebiasaan di suatu wilayah serta karena perkembangan zaman. Seperti halnya jual beli yang terjadi di pasar swalayan.

- 3) Syarat barang yang diperjualbelikan
 - Barang itu ada, atau tidak ada di tempat, tetapi pihak penjual menyatakan kesanggupannya untuk mengadakan barang itu.
 - Dapat dimanfaatkan dan bermanfaat bagi manusia. Oleh karena itu, jual beli *khamr* dan darah tidak diperbolehkan oleh *syara'* karena tidak memiliki manfaat bagi umat muslim.
 - Barang tersebut milik seseorang. Barang yang belum menjadi milik seseorang tidak boleh diperjualbelikan seperti jual beli burung di udara atau jual beli ikan di lautan.
 - Boleh diserahkan saat akad berlangsung atau dalam waktu yang disepakati ketika transaksi berlangsung.
- 4) Syarat nilai tukar (harga barang)
 - Harga yang disepakati kedua belah pihak harus jelas jumlahnya.

- Boleh diserahkan pada waktu akad, sekalipun secara hukum seperti pembayaran dengan cek dan kartu kredit. Apabila harga barang itu dibayar kemudian (berutang), maka waktu pembayarannya harus jelas.
- Apabila jual beli itu dilakukan dengan saling mempertukarkan barang (*al-muqayyadhah*), maka barang yang dijadikan nilai tukar bukanlah barang yang diharamkan oleh *syara'* seperti babi atau *khamar*.⁹

4. Jenis-Jenis Jual Beli

Jual beli terbagi menjadi tiga jenis jika ditinjau dari keabsahan akadnya. Jenis-jenisnya ialah sebagai berikut:¹⁰

- a. Jual beli *Ṣaḥih*. Jual beli *Ṣaḥih* merupakan jual beli yang telah terpenuhi baik syarat-syarat akad maupun syarat sah akad.
- b. Jual beli *Fasid*. Jual beli *fasid* merupakan jual beli yang telah terpenuhi syarat akadnya tetapi syarat sahnya akad tidak terpenuhi.
- c. Jual beli *Baṭil*. Jual beli *Baṭil* merupakan jual beli yang tidak memenuhi syarat akad serta syarat sah akad. Sebagai contoh, seseorang menjual atau membeli suatu barang haram seperti *khamr*, babi, ataupun kotoran hewan.

5. Macam-Macam Jual Beli yang Dilarang

- a. Jual beli *Garar*. Transaksi jual beli jenis ini diharamkan dengan alasan mengandung unsur penipuan dan pengkhianatan di dalamnya.

⁹ Prilla Kurnia Ningsih, *Fiqh Muamalah* (Jakarta: Rajawali Press PT. Raja Grafindo Persada, 2021).

¹⁰ Nur Fathoni, "Konsep Jual Beli Dalam Fatwa Dsn-Mui," *Economica: Jurnal Ekonomi Islam* 4, no. 1 (2013): 51–82.

- b. Jual beli *Mudhamin*. Jual beli hewan yang masih berada di dalam kandungan induknya.
- c. Jual beli *Muhaqalah*. Jual beli buah-buahan yang masih ada pada tangkainya dan belum layak untuk dimakan.
- d. Jual beli *Najasy*. Jual beli yang bersifat pura-pura, di mana si pembeli menaikkan harga barang tetapi bukan untuk membelinya, melainkan untuk menipu pembeli lain supaya membeli dengan harga tinggi.¹¹

B. Konsep Al-Maysir

1. Pengertian Maysir

Maysir merupakan hal yang mengandung unsur judi, taruhan, atau permainan yang memiliki resiko di dalamnya. Kata *maysir* secara etimologi dapat diartikan gampang atau mudah, orang yang kaya dan wajib. Sedangkan menurut terminologi, *maysir* berarti suatu transaksi yang dilaksanakan oleh dua pihak untuk kepemilikan suatu benda maupun jasa yang hanya menguntungkan satu pihak serta merugikan pihak yang lain dengan cara mengaitkan transaksi tersebut dengan suatu tindakan atau kejadian tertentu. Menurut Syekh Muhammad Rasyid Ridha, *maysir* ialah sesuatu permainan dalam mencari keuntungan tanpa harus berpikir dan bekerja keras.¹²

¹¹ Sudarto, *Ilmu Fikih (Refleksi Tentang: Ibadah, Muamalah, Munakahat, Dan Mawaris)* (Yogyakarta: Deepublish, 2018).

¹² Rudiansyah Rudiansyah, "Telaah Garar, Riba, Dan Maisir Dalam Perspektif Transaksi Ekonomi Islam," *Al-Huquq: Journal of Indonesian Islamic Economic Law* 2, no. 1 (2020): 98.

2. Dasar Hukum Maysir

a. Al-Qur'an

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِنَّمَا الْخَمْرُ وَالْمَيْسِرُ وَالْأَنْصَابُ وَالْأَزْلَامُ
رِجْسٌ مِّنْ عَمَلِ الشَّيْطَانِ فَاجْتَنِبُوهُ لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ

“Wahai orang-orang yang beriman, sesungguhnya minuman keras, berjudi, (berkorban untuk) berhala, dan mengundi nasib dengan anak panah adalah perbuatan keji (dan) termasuk perbuatan setan. Maka, jauhilah (perbuatan-perbuatan) itu agar kamu beruntung. (Q.S. 5 [Al-Maidah] : 90)”¹³

Ayat diatas menjelaskan bahwa Allah melarang perbuatan berjudi karena perbuatan tersebut adalah termasuk perbuatan *syaitan*. Kegiatan berjudi akan menimbulkan permusuhan dan kebencian antara sesama manusia, dan juga menghalangi untuk mengingat Allah dan beribadah kepada Allah. Oleh karena itu, Allah melarang untuk melakukan perbuatan tersebut.

b. Sunnah

Rasulullah SAW. pernah bersabda,

مَنْ قَالَ لِأَخِيهِ: تَعَالَ أَقَامِرَكَ، فَلَيْتَ صَدَّقَ

“Barangsiapa yang menyatakan kepada saudaranya, ‘mari aku bertaruh denganmu’, maka hendaklah ia bersedekah.” (HR. Bukhari-Muslim)¹⁴

¹³ Departemen Pendidikan Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an Dan Terjemahnya*.

¹⁴ Imam Al Bukhori, *Shahih Al-Adab Al-Mufrad*, vol. 11, n.d.

Dalam hadis tersebut, Rasulullah menjadikan ajakan bertaruh baik dalam konteks pertarungan maupun *muamalah* maka ia harus membayar *kafarat* melalui sedekah. Hal tersebut menunjukkan jika pertarungan atau perjudian merupakan sesuatu yang haram.

3. Jenis-Jenis Maysir

Maysir dalam *fiqh* kontemporer dapat dikategorikan menjadi empat jenis, yaitu sebagai berikut:¹⁵

- a. Undian. *Maysir* atau perjudian dalam jenis ini biasanya dalam bentuk lotre, togel, dan lain-lainnya yang memiliki nomor tertentu.
- b. Taruhan. Perjudian ini biasanya berbentuk balapan kuda, pertarungan, sambung ayam, ataupun sepak bola.
- c. Perjudian antara sesama penjudi. Bentuk dari perjudian ini ialah seperti permainan domino, poker, dan dadu.
- d. Perjudian antara manusia dan mesin. Bentuk dari perjudian ini ialah seperti *jackpot*, mesin *ding dong*, *pachinko*, maupun permainan komputer lainnya seperti yang ada dalam sebuah *game online*.

C. Konsep Garar

1. Pengertian Garar

Garar dapat diartikan sebagai khayalan, penipuan, atau resiko yang mana resiko tersebut berada dalam hal keuangan yang biasanya bersifat tidak pasti dan hanya berupa spekulasi. Definisi *garar* dalam bahasa Arab *al-khatr* yang artinya pertarungan. Dapat disebut juga sebagai *majhul al-aqibah* yang berarti kesamaran hasilnya. *Garar* didefinisikan sebagai suatu yang bahaya atau suatu ketidakjelasan.

¹⁵ Tuah Itona Tona, "Praktik Garar Dan Maisir Era Modern," *Mu'amalat: Jurnal Kajian Hukum Ekonomi Syariah* 14, no. 2 (2022): 163–76.

Dalam ilmu *fiqh*, *garar* dimaknai sebagai ketidaktauhan terkait akibat dari suatu kejadian yang ada dalam transaksi jual beli, atau ketidakpastian atas sesuatu yang baik atau buruk. Wahbah az-Zuhayli menerangkan pengertian *garar* sebagai *al-khida'* yang berarti penipuan, *garar* sendiri merupakan suatu tindakan yang dipercaya tidak mengandung dasar realitas. Ibnu Qoyyim juga memiliki pendapat tentang *garar* yakni sebuah perkara yang tidak dapat diukur penerimaannya baik wujud barang tersebut ada ataupun tidak ada. Dari banyaknya definisi tentang *garar*, dapat diambil kesimpulan bahwa *garar* ialah setiap bentuk jual beli yang mengandung unsur ketidakjelasan.¹⁶

2. Dasar Hukum Garar

a. Al-Qur'an

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

“Hai orang-orang yang beriman, janganlah kamu saling memakan harta sesamamu dengan jalan yang batil, kecuali dengan jalan perniagaan yang berlaku dengan suka sama-suka di antara kamu. Dan janganlah kamu membunuh dirimu; sesungguhnya Allah adalah Maha Penyayang kepadamu.” (Q.S. 4 [An-Nisa] : 29)¹⁷

¹⁶ Zulfahmi and Nora Maulana, “Batasan Riba, Garar, Dan Maisir (Isu Kontemporer Dalam Hukum Bisnis Syariah),” *Jurnal Hukum Islam Dan Ekonomi* 11 (2022): 134–50.

¹⁷ Departemen Pendidikan Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an Dan Terjemahnya*.

Imam al-Qurṭubī menafsirkan ayat di atas bahwa ayat tersebut tidak secara tegas melarang jual beli *garar*, akan tetapi ada dua poin yang terkandung dalam ayat tersebut yang mengarah kepada keharaman *garar*. Poin pertama, Allah SWT. melarang memakan harta dengan cara yang bathil. Para ulama menjelaskan yang dimaksud batil di sini adalah transaksi-transaksi yang dilarang seperti mencuri, riba, judi, dan *garar*. Poin kedua, pada ayat di atas juga tersirat adanya kewajiban menghadirkan unsur saling rela dalam jual beli. Sedangkan *garar* menghilangkan unsur saling rela tersebut, sebab *garar* menimbulkan potensi adanya pihak yang merasa dirugikan. Sehingga *garar* termasuk jual beli yang terlarang.¹⁸

b. Sunnah

عَنْ أَبِي هُرَيْرَةَ، قَالَ: كَتَبَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ
عَنْ بَيْعِ الْحَصَاةِ وَعَنْ بَيْعِ الْغَرَرِ (رواه مسلم)

“Dari Abū Hurairah r.a. ia berkata, “Rasulullah Saw melarang jual beli kerikil dan jual beli yang mengandung unsur penipuan.” (H.R. Muslim)¹⁹

Imam Nawawī menjelaskan bahwa jual beli kerikil yang disebutkan dalam hadis adalah metode di mana beberapa barang diletakkan, kemudian pembeli melemparkan kerikil ke arah barang-barang tersebut. Barang yang terkena lemparan itulah yang menjadi

¹⁸ Al-Qurṭubī, *Tafsīr Al-Qurṭubī Jilid 5 Terjemahan Mahmud Hamid Utzman* (Jakarta: Pustaka Azzam, 2008).

¹⁹ Muslim, *Hadis Sahih Muslim Jilid 2 Terjemahan Fachruddin* (Jakarta: Bulan Bintang, 1983).

milik pemb.eli. Praktik ini dilarang karena mengandung unsur ketidakpastian atau *garar* sehingga pembeli tidak tahu secara pasti barang apa yang akan diperolehnya.²⁰

3. Bentuk Garar

Garar berkaitan erat dengan keshahihan suatu transaksi jual beli yang terjadi. Baik itu dari segi subjek, objek, maupun akadnya sendiri. Untuk itu, para ulama menyepakati bahwa *garar* dapat dibagi menjadi tiga jenis, yaitu sebagai berikut:²¹

a. *Garar Fahisy*

Garar jenis ini merupakan *garar* yang dapat membatalkan akad. Sebab dari adanya *garar fahisy* ialah barang yang menjadi objek jual beli tidak ada dan spesifikasi barang yang diserahkan tidak sama dengan seperti yang dijanjikan. *Garar* jenis ini tidak dianggap sah menurut *syara'*. Contohnya ialah menjual ikan yang masih berada di laut atau menjual burung yang masih terbang bebas di langit.

b. *Garar Yasir*

Garar jenis ini merupakan jenis *garar* ringan, yang keberadaannya tidak sampai membatalkan akad dan para ulama menyepakati kebolehnya. Menurut Ibnu Qayyim, tidak semua jenis *garar* menjadi sebab pengharaman, jika kandungan *garar* di dalamnya tergolong sedikit atau ringan, maka tidak menjadi penghalang bagi suatu akad jual beli. Contohnya seperti membeli buah yang masih belum jelas tentang kualitas, ukuran, serta rasa. *Garar Yasir* dianggap dapat dimaafkan karena tidak dapat dihindari dalam transaksi sehari-hari.

²⁰ Imam Nawawi, *Syarah Shahih Muslim Jilid 7 Terj. Darwis, Muhtadi, & Fahoni Muhammad*, 2nd ed. (Jakarta: Darus Sunnah, 2013).

²¹ Ismail Pane Dkk, *Fiqh Muamalah Kontemporer, Fiqih Muamalah Kontemporer*, vol. 1, 2021.

c. *Garar yang Masih Diperselisihkan*

Garar jenis ini disepakati oleh para ulama tentang keberadaannya, tetapi masih terdapat perbedaan pendapat dalam menghukuminya. *Garar* jenis berada di antara *garar fahisy* dan *garar yasir*.

D. Game Online

1. Definisi Game Online

Game online ialah suatu permainan yang dimainkan secara daring dalam suatu jaringan, biasanya dimainkan secara bersamaan dengan pemain lain yang jumlahnya tak terbatas, dapat dimainkan secara individu maupun kelompok. *Game online* juga dapat diartikan sebagai permainan yang menggunakan jaringan, terdapat interaksi antara satu pemain dengan pemain lain yang memiliki tujuan yang sama seperti untuk menyelesaikan misi atau meraih kedudukan tinggi di dalam dunia game yang dimainkan.²²

Pada mulanya, istilah *game online* lebih dikenal dengan sebutan game jaringan yang berarti bahwa suatu game akan dikaitkan dengan *Personal Computer* (PC) supaya pemain dapat memainkan *game* dengan sepuasnya. Dengan perkembangan zaman yang telah modern yang mana membuat teknologi menjadi semakin canggih, maka istilah game jaringan pun mulai digantikan dengan keberadaan *game online*.²³

Meskipun masih ada beberapa orang yang menganggap *game online* berkaitan erat dengan komputer atau PC, tetapi kini berkat perkembangan teknologi, *game*

²² Yosua Falentino Rompas, John D Zakarias, and Evelin J R Kawung, "Pengaruh Game Online Terhadap Interaksi Sosial Di Kalangan Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Dan Politik Universitas Sam Ratulangi," *Jurnal Ilmiah Society* 3, no. 1 (2023): 1–11.

²³ Emy Yunita Rahma Pratiwi, *Positif Negatif Game Online (Pengaruh Fenomena Game Online Terhadap Prestasi Belajar)* (Jombang: LPPM UNHAS Y Tebuiireng Jombang, 2019).

online juga dapat diakses melalui *handphone* dan tidak harus dimainkan dengan posisi duduk menghadap layar komputer.

2. Jenis-Jenis Game Online

Game online mempunyai berbagai macam jenis dari yang menggunakan tampilan sederhana sampai yang menggunakan grafik dengan kompleksitas tinggi sehingga dapat membentuk dunia virtual yang dapat dimainkan oleh banyak pemain dalam waktu yang bersamaan. Untuk itu terdapat berbagai macam jenis dari *game online*, yaitu sebagai berikut:²⁴

a. Massively Multiplayer Online First-Person Shooter Games (MMOFPS)

Game online jenis ini menggunakan sudut pandang orang pertama sehingga memberi kesan seolah-olah para pemainnya turut serta ke dalam permainan melalui suatu karakter *game* yang dimainkan. *Game online* berjenis MMOFPS melibatkan banyak pemain dan biasanya di dalam dunia gamenya berlatarbelakang peperangan yang dibekali senjata-senjata militer. Contoh dari *game* model MMOFPS ialah *Counter Strike*, *Call of Duty*, *Point Blank*, dan *Unreal*.

b. Massively Multiplayer Online Real-time Strategy Games (MMORTS)

Game online jenis ini memfokuskan pada kepandaian para pemain *game* dalam membentuk suatu strategi. *Game* jenis ini mengedepankan strategi sehingga para pemainnya harus mengoptimalkan kecerdasan mereka dalam membentuk strategi. Tema dalam *game* ini biasanya menggunakan tema sejarah, fantasi, maupun fiksi ilmiah.

²⁴ Amaliah Sabrina Ni Made Diah Purnamasari, "Tinjauan Kriminologis Terhadap Anak Pecandu Game Online Khususnya Di Kota Balikpapan," *Lex Suprema* II, no. September (2020): 153–67.

c. Massively Multiplayer Online Role Playing Games (MMORPG)

Game online jenis ini dimainkan dengan tokoh utama berupa karakter-karakter khayalan diikuti sebuah alur cerita. RPG ini bukanlah game dengan sifat kompetitif melainkan lebih mengutamakan petualangan yang akan dirasakan bagi pemainnya. Contoh dari *game* ini adalah Ragnarok Online, The Lord of The Rings Online: Shadows of Angmar, dan Final Fantasy.

d. Cross Platform Online Play

Game jenis ini dapat dimainkan dengan perangkat yang berbeda. Berkat kemajuan teknologi, mesin permainan konsol mulai berkembang dan beralih menggunakan PC yang dilengkapi jaringan sumber terbuka (*open source networks*) seperti PlayStation 2, Dreamcast, serta Xbox yang mempunyai fungsi online. Contoh *game* dengan jenis ini ialah Need for Speed Underground yang dapat dimainkan secara *online* melalui PC ataupun Xbox 360.

e. Simulation Games

Game ini mengusung tema simulasi. Ada berbagai jenis permainan dalam *game* simulasi seperti *life-simulation games*, dan *construction and management simulation games*. Pada jenis *life-simulation games*, pemain memiliki tanggungjawab atas sebuah karakter game dalam game tersebut dan harus memenuhi kebutuhan-kebutuhan karakter selayaknya kehidupan manusia seperti bekerja, melakukan sosialisasi, makan, sampai belanja. Contoh *game* dari jenis ini ialah *Second Life*.

f. Multiplayer Online Battle Arena (MOBA)

Game jenis ini mengusung tema strategi, permainan peran, dan aksi. Dalam game berjenis MOBA, terdapat dua tim pemain yang akan

berkompetensi di suatu arena yang telah ditentukan. Biasanya, *game* berjenis MOBA melibatkan dua tim yang terdiri dari lima pemain sehingga kerja sama dan kekompakan tim berperan sangat penting dalam meraih kemenangan.

BAB III

GAMBARAN UMUM TENTANG GAME ONLINE

MOBILE LEGENDS: BANG BANG DAN GENSHIN IMPACT

A. Game Online Mobile Legends: Bang Bang

Mobile Legends: Bang Bang adalah permainan video seluler bergenre *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA) yang dikembangkan dan diterbitkan oleh Moonton, anak perusahaan dari ByteDance. *Game online* ini dirilis pada tahun 2016, game ini makin populer di seluruh dunia, terutama di wilayah Asia Tenggara, dan sejak itu telah melampaui satu miliar kali unduhan, dengan puncak pemain bulanan sebanyak 100 juta. *Game* asal China ini dibuat pada tanggal 14 Mei 2016 dan resmi merilis Mobile Legend ke pasar android pada 14 Juli 2016 dan 9 November 2016 untuk pasar IOS. *Game* ini berstrategi mempertarungkan 5 orang vs 5 orang yang memiliki tujuan yang sama yaitu menghancurkan tower musuh. *Game* ini memiliki *reset season* yang akan dilaksanakan setiap tiga bulan sekali.¹

1. Karakter Game Mobile Legends: Bang Bang

Karakter *game* dalam *game online* Mobile Legends: Bang Bang juga biasa disebut dengan istilah hero. *Hero* dalam Mobile Legends: Bang Bang ialah karakter *game* yang nantinya akan digunakan untuk memainkan *game* tersebut. Pembagian *hero* dalam *game* ini dibagi menjadi enam jenis. Jenis-jenis *hero* dalam Mobile Legends: Bang Bang ialah sebagai berikut:²

¹ Data Mobile Legends: Bang Bang Ingame Di Update Tanggal 13 Desember 2024.

² Data Mobile Legends: Bang Bang Ingame Di Update Tanggal 13 Desember 2024.

a. Marksman

Hero dengan jenis Marksman ialah *hero* yang memiliki kemampuan khusus untuk menyerang dalam jarak yang jauh. Marksman dapat memberikan damage yang begitu besar terlebih jika sudah memasuki waktu akhir dalam permainan.

b. Mage

Hero dengan jenis Mage ialah *hero* yang memiliki kekuatan sihir yang berguna untuk memberi efek serangan yang besar. Efek serangan tersebut dapat berupa serangan area (*Area of Effect*) yang sangat efektif untuk melawan banyak musuh sekaligus.

c. Assassin

Hero Assassin ialah *hero* yang dapat digunakan untuk memberi kerusakan yang berat kepada lawan. *Hero* jenis ini memiliki tipe serangan yang eksplosif dan kemudian melarikan diri dengan cepat setelah berhasil mengalahkan lawan.

d. Fighter

Hero Fighter dapat disebut sebagai *hero* petarung dengan daya serang yang relatif dekat. *Hero* jenis ini memiliki kekuatan yang seimbang dalam hal serangan maupun ketahanan.

e. Support

Hero Support ialah *hero* yang dapat memulihkan darah atau HP (*Health Point*), dapat juga memberi *buff* atau peningkatan kekuatan, serta dapat melemahkan musuh dalam suatu tim. Fokus dari *hero* jenis Support ialah untuk menjaga keberlangsungan hidup rekan tim dengan memulihkan darah mereka ketika sedang terjadi pertempuran.

f. Tank

Hero Tank ialah *hero* yang berfungsi untuk melindungi tim dengan menerima *damage* atau

kerusakan yang diberikan oleh tim musuh. *Hero* ini memiliki ketahanan diri yang sangat tinggi karena memiliki jumlah HP lebih besar dibanding jenis *hero* lain. *Hero* Tank biasanya akan berada di garis terdepan untuk memulai pertempuran, melindungi rekan tim yang memiliki ketahanan diri rendah seperti Marksman dan Mage.

2. Fitur Toko Mobile Legends: Bang Bang

Fitur Toko dalam Mobile Legends: Bang Bang ialah fitur yang memberikan layanan bagi pemain untuk membeli berbagai item dalam game guna meningkatkan pengalaman bermain. Toko dapat diakses melalui menu utama dan menyediakan beragam pilihan barang, seperti *hero*, *skin*, *emblem*, *resource*, hingga penawaran eksklusif lainnya.³



Gambar 3. 1 Fitur Toko dalam Game Mobile Legends: Bang Bang

³ Data Mobile Legends: Bang Bang Ingame Di Update Tanggal 13 Desember 2024.

3. Alat Tukar dalam Pembelian Karakter Game Mobile Legends: Bang Bang

Karakter *game* dalam Mobile Legends: Bang Bang dapat bisa dibeli dengan menggunakan tiga item, yaitu:⁴

a. *Battle Points* (BP)

Battle Points ialah item yang akan diperoleh pemain setelah menyelesaikan pertandingan, melaksanakan login harian, atau karena mendapat pencapaian tertentu seperti menaikkan level akun dan bermain dengan *hero* tertentu. Item ini dapat dengan mudah diperoleh serta didapatkan dengan gratis.

b. *Diamond*

Diamond merupakan mata uang premium yang ada di dalam *game* ini dan item tersebut dapat digunakan untuk membeli karakter, *skin*, serta item *game* yang lainnya. Pemain dapat memiliki item *game* ini dengan melakukan *top-up* secara langsung menggunakan fitur *game* dengan metode pembayaran berupa pembayaran kartu kredit, dompet digital seperti GoPay, ShopeePay, dan sebagainya. Pemain juga dapat melakukan *top-up diamond* melalui platform resmi seperti Codashop dan Unipin.



Gambar 3. 2 Fitur Top-up dalam Game Mobile Legends: Bang Bang

⁴ Data Mobile Legends: Bang Bang Ingame Di Update Tanggal 13 Desember 2024.

c. *Rare Hero Fragment*

Rare Hero Fragment merupakan item yang menjadi mata uang eksklusif dan dapat ditukarkan dengan karakter tertentu di *Fragment Shop*. *Rare Hero Fragment* diperoleh melalui partisipasi pemain dalam *event* khusus, membuka peti hadiah, atau melalui fitur tertentu dalam *game*.



Gambar 3. 3 Fitur Pembelian Karakter Menggunakan Rare Hero Fragment

4. Mekanisme Jual Beli Karakter Game Mobile Legends: Bang Bang

Game online Mobile Legends: Bang Bang merupakan *game* yang berjenis *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA). Setelah melakukan penelitian dan melakukan wawancara dengan narasumber selaku pemain dari *game Mobile Legends: Bang Bang*, maka diperoleh informasi terkait proses pembelian karakter *game* pada *game* tersebut ialah sebagai berikut:

Untuk mekanisme jual beli karakter di game mobile legends ada berbagai cara kak. Pertama, bisa menggunakan battle point. Itu biasanya kita harus sering memainkan gamenya dlu baru bisa kekumpul dengan harga yang tertera didalam karakter yang kita inginkan. Kedua, bisa menggunakan diamond. Diamond ini biasanya kita beli terlebih dahulu di dalam game.

Diamond ini berbeda dengan battle point kak, kalau battle point dengan cara sering memainkan gamenya (perlu waktu cukup lama) kalau diamond ini prosesnya instan karena kita membeli dengan uang pribadi kita lalu ditukar dengan diamond sesuai karakter yang kita inginkan. Ketiga, bisa menggunakan rare hero fragment kak. Kalau hero fragment ini biasanya didapatkan dari berbagai event mlbb yang diselenggarakan didalam gamenya, biasanya didalam game MLBB menawarkan event seperti valentine lalu kita memainkan 1 game ditukar dengan 1 rare hero fragment lalu kita kumpulkan hingga sesuai dengan kebutuhan karakter yang kita inginkan.⁵

Proses pembelian karakter *game* dalam *game online* Mobile Legends: Bang Bang secara umum ialah pemain diberikan opsi yaitu dapat membeli suatu karakter dengan cara gratis (*tanpa top-up*), atau melakukan pembelian dengan cara *top-up*.

a. Pembelian tanpa *top-up*

Pemain dapat melakukan pembelian menggunakan item *game* seperti *Battle Points* dan *Rare Hero Fragment* yang bisa didapatkan hanya dengan menjalankan *login* harian dalam *game*, memainkan pertandingan, dan karena mendapatkan *achievement* tertentu.

b. Pembelian dengan *top-up*

Pemain yang melakukan pembelian karakter *game* dengan cara *top-up* biasanya ialah masuk ke golongan pemain sultan yang gemar membuang-buang uang mereka untuk suatu *game*. Pembeliannya dapat dilakukan dengan menggunakan *diamond*. Biasanya, cara ini dilakukan karena pemain tidak mau

⁵ Wawancara dengan Narasumber Muhammad Faqih Yakhsallah, pada Tanggal 24 Februari 2025.

menunggu lama untuk mengumpulkan item *game* seperti *Battle Points*, dan *Rare Hero Fragment*.

Pembelian karakter *game* di *game online* Mobile Legends: Bang Bang dilakukan di fitur Toko yang ada di dalam *game* tersebut. Untuk tahapan pembelian karakter *game* dalam Mobile Legends: Bang Bang ialah sebagai berikut:

- a. Buka aplikasi Mobile Legends: Bang Bang dan pilih ikon Toko di sebelah kiri yang ditampilkan pada layar utama.
- b. Pilih bagian Hero yang ada pada fitur Toko.
- c. Kemudian pilih *hero* yang ingin dibeli.
- d. Pemain akan disuguhkan opsi pembelian yaitu dengan *Battle Points* atau *diamond* dan setelahnya karakter yang telah dibeli akan langsung dimiliki.



Gambar 3. 4 Cara Pembelian Karakter Game Mobile Legends: Bang Bang

B. Game Online Genshin Impact

Genshin Impact ialah permainan video yang dapat diakses secara gratis bergenre *Role-Playing Game* (RPG) yandikembangkan oleh HoYoverse. *Game* berbasis *online* ini dirilis pada 28 September 2020 di platform Android, iOS, Windows, serta PlayStation 4. Pada 28 April 2021, kemudian

game ini rilis di PlayStation 5. *Game* ini mengusung tema RPG sehingga para pemain dapat menjelajahi dunia fiksi terbuka yang dinamakan Teyvat, mengendalikan dan memainkan berbagai karakter dengan kemampuan elemen, terlibat dalam pertempuran secara langsung, serta menyelesaikan suatu misi atau *puzzle* yang disuguhkan oleh *developer game*. *Game online* ini dapat dimainkan dengan pemain lain dari penjuru negara di dunia dengan mode Co-Op.⁶

1. Karakter *Game* Genshin Impact

Karakter *game* dalam Genshin Impact merupakan tokoh-tokoh yang dapat dimainkan oleh para pemainnya di dalam dunia terbuka (*open world*) bernama Teyvat. Setiap karakter yang ada dalam *game* ini mempunyai latar belakang cerita mereka masing-masing, mempunyai *skill* yang berbeda. Dalam Genshin Impact, karakter terbagi menjadi dua jenis, yaitu karakter B4 dan karakter B5. B5 Limited dan karakter B5 Standar.⁷

a. Karakter B4

Karakter B4 atau Bintang 4 dalam Genshin Impact merupakan karakter yang memiliki kualitas di bawah karakter B5, tetapi tetap dapat berguna dan membantu pemain dalam permainan. berguna dalam berbagai aspek permainan. Karakter B4 mudah untuk didapatkan oleh para pemain, dan dapat juga diperoleh tanpa mengeluarkan uang untuk *top-up*. Pemain dapat memperoleh karakter B4 melalui sistem *gacha* pada Event Permohonan Karakter Limited atau Event Permohonan Karakter Standar.

b. Karakter B5

Karakter B5 dalam Genshin Impact merupakan karakter yang nilainya lebih tinggi daripada karakter B4. Karakter B5 memiliki dua jenis, yaitu

⁶ Data Genshin Impact Ingame Di Update Tanggal 20 Desember 2024.

⁷ Data Genshin Impact Ingame Di Update Tanggal 20 Desember 2024.

a) Karakter B5 Limited

Karakter B5 Limited memiliki nilai yang sangat tinggi karena memiliki kekuatan (*power*) dan dapat memberikan kerusakan (*damage*) besar dalam permainan. Sifatnya yang *limited* membuat karakter B5 Limited ini banyak diminati untuk dibeli oleh para pemain Genshin Impact. Karakter ini hanya akan muncul pada *banner* Event Permohonan Karakter Limited yang akan direset setiap tiga minggu sekali.

b) Karakter B5 Standar

Karakter B5 Standar merupakan karakter B5 yang ada pada banner Event Permohonan Karakter Standar. Event Permohonan Karakter Standar berbeda dengan versi Limited karena *event* tersebut berlangsung tidak memiliki batas waktu dan akan selalu ada. Karakter B5 Standar biasanya akan dihadirkan dalam Event Permohonan Karakter B5 Limited sehingga pemain yang melakukan gacha pada Event Permohonan Karakter Limited memiliki kesempatan (*chance*) untuk mendapatkan karakter B5 Standar alih-alih karakter B5 Limited.

Baik dalam karakter *game* jenis B4 dan B5, terdapat 7 elemen yang menjadi ciri khas dari suatu karakter. Tujuh elemen tersebut ialah Anemo (Angin), Geo (Tanah), Pyro (Api), Hydro (Air), Electro (Listrik), dan Dendro (Tumbuhan). Kemudian masing-masing karakter juga memiliki tipe senjata yang berbeda. Tipe senjata dalam game Genshin Impact terdiri atas Sword (Pedang), Bow (Panas), Catalyst (Katalis), Polearm (Tombak), dan Claymore (Pedang Belati).⁸

⁸ Data Genshin Impact Ingame Di Update Tanggal 20 Desember 2024.

2. Toko dalam Genshin Impact

Toko dalam game Genshin Impact ialah fitur yang disediakan oleh *developer game* supaya pemain dapat membeli berbagai produk dalam game seperti *Primogems*, *Genesis Crystal*, *Skin*, *Battle Pass*, *Blessing of The Welkin Moon*, dan lain sebagainya. Cara untuk melakukan *top-up* dalam game ini dapat dilakukan dengan *top-up* secara langsung pada fitur Toko dalam game dengan pembayaran melalui dompet digital, kartu kredit, serta platform resmi seperti Codashop dan Unipin.⁹



Gambar 3. 5 Fitur Toko dalam Game Genshin Impact

3. Alat Tukar dalam Transaksi Pembelian Karakter dalam Game Genshin Impact

Pembelian karakter game dalam Genshin Impact dapat dilakukan dengan sistem gacha Event Permohonan Karakter. Pemain dapat melakukan *gacha* dengan menggunakan mata uang dalam game, yaitu *Primogems* dan *Genesis Crystal*.¹⁰

a. Primogems

⁹ Data Genshin Impact Ingame Di Update Tanggal 20 Desember 2024.

¹⁰ Data Genshin Impact Ingame Di Update Tanggal 20 Desember 2024.

Primogems merupakan mata uang yang didapatkan dengan dua cara. Cara yang pertama ialah pemain dapat mendapatkannya secara gratis dengan melakukan eksplorasi *map*, mengerjakan *quest* dan *event* dalam *game*, serta mendapatkan *achievement*. Sedangkan cara kedua ialah dengan melakukan *top-up Genesis Crystal* yang nantinya akan ditukarkan menjadi *Primogems*. *Primogems* sendiri dapat digunakan juga untuk membeli *Interwined Fate* dan *Acquaint Fate* yang dapat digunakan untuk melakukan *gacha* pada Event Permohonan Karakter.



Gambar 3. 6 Penukaran Primogems menjadi *Interwined Fate* dan *Acquaint Fate*

b. *Genesis Crystal*

Genesis Crystal merupakan mata uang premium yang hanya dapat didapatkan dengan cara *top-up*. *Genesis Crystal* yang dimiliki nantinya dapat ditukarkan menjadi *Primogems*. Pembelian *Genesis Crystal* dapat dilakukan di fitur Toko Genshin Impact

ataupun platform *top-up* resmi seperti Codashop dan Unipin Unipin.



Gambar 3. 7 Top-up Genesis Crystal dalam Fitur Toko Game Genshin Impact

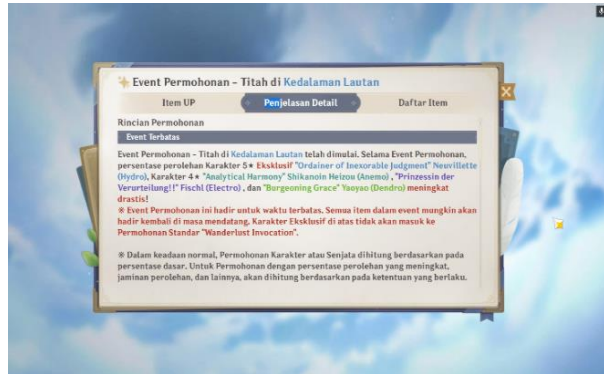
Baik *Primogems* dan *Genesis Crystal*, dapat digunakan untuk melakukan pembelian karakter *game* di Event Permohonan Karakter Limited maupun Standar. Event Permohonan Karakter dalam Genshin Impact ialah fitur yang disediakan bagi para pemain untuk melakukan pembelian karakter. Event Permohonan Karakter Limited suatu karakter memiliki periode tertentu, yaitu hanya berdurasi 21 hari. Sementara untuk Event Permohonan Karakter Standar bersifat selamanya dan tanpa adanya batas waktu tertentu.

Dalam suatu Event Permohonan Karakter Limited, satu karakter Bintang 5 tertentu yang akan *rate up* atau dijadikan fokus utama untuk menarik perhatian pemain. Di dalam suatu banner Event Permohonan Karakter Limited juga terdapat tiga karakter Bintang 4 supaya dapat menarik perhatian para pemain, sehingga pemain akan melakukan pembelian dengan cara *gacha*. Adapun peraturan dari sistem *gacha* pada suatu *banner* Event Permohonan Karakter Limited adalah sebagai berikut:¹¹

¹¹ Data Genshin Impact Ingame Di Update Tanggal 20 Desember 2024.

1. Satu kali *gacha* dihargai sebanyak 160 Primogems sementara 10 kali *gacha* dihargai sebanyak 1.600 Primogems.
2. Presentase dasar untuk memperoleh karakter B5 ialah 0,600% dan presentase keseluruhan termasuk jaminan ialah 1,600%.
3. Pemain dijamin akan memperoleh karakter B5 (Limited ataupun Standar) setidaknya satu kali setiap 90 kali permohonan.
4. Ketika pemain memperoleh karkater B5 dari permohonan, ada 50,000% kemungkinan karakter yang diperoleh ialah karakter B5 Limited UP yang ada di Event Permohonan.
5. Jika karakter B5 yang diperoleh pemain bukan karakter B5 Limited UP dalam suatu Event Permohonan, maka karakter B5 yang akan pemain peroleh dalam 90 kali permohonan selanjutnya ialah karakter B5 Limited UP. Kondisi ini berarti pemain mendapatkan jaminan.
6. Jika pemain tidak mendapat jaminan, maka akan ada kemungkinan terjadi mekanisme *Capturing Radiance* saat memperoleh karakter B5. Jika hal ini terjadi, maka pemain akan memperoleh karakter B5 Limited UP yang ada di suatu Event Permohonan.
7. Saat pemain memperoleh karakter B5 dari permohonan dengan menggunakan *Capturing Radiance*, maka ada 55,000% kemungkinan karakter tersebut ialah karakter B5 Limited UP di suatu Event Permohonan.
8. Jika pemain memperoleh karakter B5 yang telah dimiliki untuk ke 2-7 kalinya, tidak peduli perolehan tersebut didapat dari Event Permohonan, menukarkannya di Toko, atau diberikan langsung oleh *developer game* secara gratis, karakter duplikat tersebut akan dikonversi menjadi *Stella Fortuna* Karakter tersebut x1, dan *Masterless Starglitter* x10.

Untuk ke-9 kali dan seterusnya, karakter duplikat yang diperoleh akan dikonversi menjadi *Masterless Starglitter* x25.



Gambar 3. 9 Peraturan Gacha dalam Game Online Genshin Impact

4. Mekanisme Jual Beli Karakter Game Genshin Impact

Mekanisme pembelian karakter dalam game online Genshin Impact berdasarkan hasil wawancara dengan narasumber selaku pemain sekaligus pembeli dalam game tersebut ialah sebagai berikut:

“Mekanisme pembelian karakter diperoleh melalui sistem gacha yang disebut Wish, yang mana itu menggunakan Primogems (mata uang dalam game) atau Intertwined Fate (tiket) yang bisa didapatkan ketika telah menyelesaikan misi tertentu didalam game.”¹²

Secara umum, pembelian karakter menggunakan item game berupa *primogems* dan dilakukan di Event

¹² Wawancara dengan Narasumber Reva Rachim Agustin, pada Tanggal 25 Februari 2025.

Permohonan Karakter dengan sistem *gacha*. *Primogems* ini didapatkan dengan dua cara, yaitu:

a. Pembelian tanpa *top-up*

Pemain dapat mengumpulkan *primogems* secara gratis dengan mengerjakan misi harian, menyelesaikan *quest*, melakukan eksplorasi, dan mendapatkan *achievement*. Semua hal itu dilakukan tanpa mengeluarkan uang dan pemain hanya bermodalkan tenaga dan waktu.

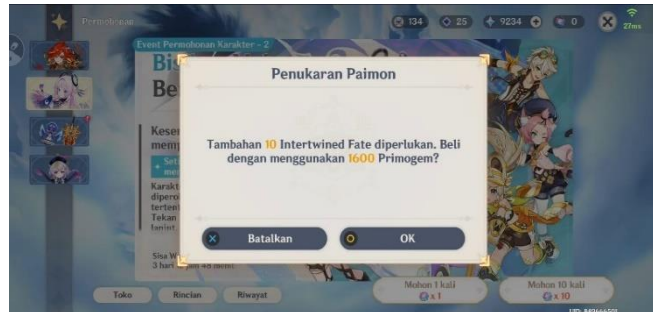
b. Pembelian dengan *top-up*

Pembelian karakter dapat dilakukan dengan cara *top-up* melalui fitur Toko di dalam game ataupun melakukan pembelian di platform luar. Cara ini biasa dilakukan pemain karena mereka ingin mengumpulkan *primogems* dalam jumlah banyak secara cepat, karena jika harus mengerjakan misi, melakukan eksplorasi, dan lain-lain, akan membutuhkan waktu lama sementara dalam Event Permohonan Karakter terdapat batas waktu tertentu yaitu 21 hari yang berarti suatu banner karakter B5 Limited dapat hilang sebelum pemain mendapatkan karakter yang mereka inginkan.

Tahapan dalam pembelian karakter game di game online Genshin Impact ialah sebagai berikut:

- a. Buka aplikasi Genshin Impact dan pilih ikon bergambar avatar di pojok kiri atas di layar utama.
- b. Pilih fitur Permohonan.
- c. Pemain akan diarahkan ke halaman yang memuat Event Permohonan Karakter Limited maupun Standar, dan Event Permohonan Senjata.
- d. Pilih *banner* Permohonan karakter yang ingin dibeli.
- e. Pemain dapat melakukan *gacha* sebanyak 1x atau langsung 10x.

- f. Selanjutnya lakukan kegiatan *gacha* tersebut sampai pemain mendapatkan karakter yang diinginkan atau sampai pemain mencapai *pity* (putaran) tertentu sehingga karakter yang dibeli dapat dimiliki.



Gambar 3. 10 Cara Pembelian Karakter Game Genshin Impact

BAB IV PEMBAHASAN

A. Studi Komparatif Transaksi Jual Beli Karakter Game Mobile Legends: Bang Bang dan Genshin Impact

Jual beli karakter *game* dalam *game* Mobile Legends: Bang Bang dan Genshin Impact merupakan jual beli yang dapat digolongkan ke dalam praktik jual beli *online*. Dalam UU No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik disebutkan bahwa segala jenis transaksi elektronik, termasuk transaksi yang dilakukan dalam suatu *game online*, merupakan transaksi yang sah. Transaksi yang dilakukan oleh pemain dalam bentuk pembelian karakter *game* dianggap sebagai transaksi yang menjual objek digital karena karakter *game* memiliki nilai ekonomis dan memiliki manfaat nyata. Karakter *game* yang diperjualbelikan juga termasuk ke dalam objek transaksi karena transaksi tersebut dilakukan secara digital melalui media elektronik.

Pembelian karakter *game* yang pada *game* Mobile Legends: Bang Bang dan Genshin Impact memiliki kesamaan yaitu keduanya sama-sama termasuk ke dalam transaksi elektronik, dan karakternya sama-sama dapat dibeli menggunakan item *game* seperti *diamond*, *battle points*, *rare hero fragment*, *primogems*, dan *genesis crystal*. Namun, terdapat perbedaan dalam hal mekanisme pembelian karakter *game*. Semua item *game* tersebut dapat diperoleh melalui proses *top-up* maupun tidak *top-up*. Sedangkan untuk perbedaannya ialah sebagai berikut:

- a. Pembelian karakter dalam *game* Genshin Impact dilakukan di Event Permohonan Karakter Limited dan Event Permohonan Standar. Tidak seperti Mobile

Legends: Bang Bang, yang pembelian karakter *game* yang dilakukan pada fitur Toko.

- b. Pembelian karakter dalam Genshin Impact dilakukan menggunakan mekanisme *gacha* yang mana pemain yang akan melakukan pembelian, harus mencapai *pity* (putaran) tertentu supaya karakter yang ingin dibeli dapat dimiliki. Sementara pada *game* Mobile Legends: Bang Bang, karakter dapat dimiliki secara langsung tanpa adanya sistem *gacha*.
- c. Pembelian karakter dalam Genshin Impact tidak memiliki kejelasan dalam perolehan karakter dikarenakan adanya sistem *gacha* yang bersifat acak dan untung-untungan, sehingga pemain seringkali gagal mendapatkan karakter *game* yang telah dibeli karena malah mendapat karakter B5 Standar. Sedangkan dalam Mobile Legends: Bang Bang, pemain yang melakukan pembelian akan langsung mendapatkan karakter yang telah dibeli.
- d. Pembelian karakter dalam Genshin Impact mengharuskan pemainnya untuk mengeluarkan banyak uang karena sistem Event Permohonan Karakter Limited yang akan mengalami perubahan *banner* setiap 21 hari sekali. Sedangkan pada Mobile Legends: Bang Bang, pemain tidak perlu mengeluarkan uang untuk membeli karakter yang mereka inginkan karena item *game* dapat dikumpulkan dengan mengerjakan misi dan sebagainya. Selain itu, pembelian karakternya juga tidak dibatasi oleh waktu dan dapat dilakukan kapanpun. Hal inilah yang membuat banyak pemain Genshin Impact merasa rugi karena sistem *gacha* yang hadir tersebut.

B. Analisa Tentang Jual Beli Karakter Game pada Game Online Mobile Legends: Bang Bang dan Genshin Impact Menurut Hukum Ekonomi Syariah

Jual beli karakter *game* di *game online* Mobile Legends: Bang Bang dan Genshin Impact merupakan salah satu kegiatan *muamalah*. Menurut *fiqh muamalah*, hukum asal dalam transaksi *muamalah* ialah *mubah* (boleh) sampai terdapat dalil yang menunjukkan keharamannya. Transaksi jual beli karakter *game* pada *game online* Mobile Legends: Bang Bang dan Genshin Impact jika ditinjau menurut rukun dan syarat jual beli menurut Hukum Ekonomi Syariah ialah sebagai berikut:

1. Pihak yang berakad

Dalam kedua transaksi jual beli karakter *game* pada Mobile Legends: Bang Bang dan Genshin Impact, telah memenuhi rukun. Pada transaksi tersebut terdapat dua pihak yang terlibat yaitu pemain sebagai pembeli serta pembuat *game* sebagai penjual. Syarat-syarat bagi pihak yang berakad ialah *baligh* dan berakal. Pemain kedua *game* ini berasal dari kalangan remaja sampai orang dewasa yang tentunya telah dapat memahami tentang peraturan *game* yang dimainkan. Terlebih jika menyangkut soal *top-up* di dalam *game* maupun di platform lain, hal tersebut tentunya hanya dapat dilakukan oleh seseorang yang sudah *baligh* dan mengerti tentang mekanisme pembayaran.

2. Barang yang objek akad

Barang atau benda yang menjadi objek transaksi dalam kedua akad jual beli ialah karakter *game* yang dijual oleh masing-masing pembuat *game* kepada pemain. Barang atau benda yang menjadi objek transaksi dalam kedua akad jual beli ialah karakter *game* yang dijual oleh masing-masing pembuat *game* kepada pemain. Pasal 76 Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah menerangkan tentang

syarat dari barang yang menjadi objek transaksi dalam jual beli, yaitu:

Namun, dalam *game online* Genshin Impact, karakter *game* yang dibeli oleh pemain tidak diserahkan secara langsung melainkan harus menggunakan sistem *gacha* terlebih dahulu dalam melakukan pembelian. Berbeda dengan sistem pembelian karakter *game* pada *game* Mobile Legends: Bang Bang yang dalam hal ini, dapat dikatakan telah memenuhi syarat untuk menjadi suatu objek dalam transaksi jual beli.

3. *Sighat* (Ijab Qabul)

Suatu transaksi jual beli akan dihukumi sah ketika ada unsur *ijab qabul* di dalamnya. *Ijab qabul* merupakan tanda atau bukti bahwa dari pihak penjual dan pembeli telah sama-sama rela dalam melakukan transaksi. Praktik jual beli karakter *game* pada kedua *game* tersebut dapat diibaratkan dengan praktik jual beli yang terjadi di suatu swalayan. *Ijab* dilakukan oleh *developer game* dengan menyajikan fitur *top-up* beserta nominal harga yang harus dikeluarkan oleh pemain ketika membeli item *game* yang dapat digunakan untuk membeli suatu karakter. Sementara *qabul* dilakukan oleh pemain yang berkedudukan sebagai pembeli dengan cara melakukan pembayaran melalui uang tunai. Dari proses tersebut dapat dianggap adanya bentuk kerelaan antara kedua belah pihak sebagaimana yang tercantum dalam firman Allah SWT. dalam QS. An-Nisa ayat 29.

Menurut rukun dan syarat jual beli yang sudah dipaparkan di atas, praktik jual beli karakter *game* pada kedua *game* tersebut telah memenuhi rukun dan syarat-syarat dari jual beli. Namun, dalam *game* Genshin Impact, terdapat sistem *gacha* yang mana membuat transaksi jual beli karakter *game* menjadi tidak memenuhi rukun dan syarat jual beli karena mengandung unsur *maysir* dan *garar* di dalamnya.

Unsur *maysir* dalam transaksi ini dapat dilihat dalam hal cara perolehan karakter yang menggunakan sistem *gacha*,

yang bisa disamakan dengan judi. Menurut Yusuf Qardhawi dalam kitab “*Al-Halal Wal-Haram Fil Islam*”, judi ialah setiap permainan yang mengandung taruhan. Perjudian dalam Islam merupakan perbuatan yang dilarang karena *mudharat* yang disebabkan karenanya jauh lebih besar daripada manfaatnya. Transaksi jual beli karakter *game* dalam Genshin Impact termasuk ke dalam jenis perjudian yang terjadi antara manusia dan mesin karena transaksi tersebut terjadi pada suatu *game online*.

Sementara untuk unsur *garar* yang terkandung dalam transaksi jual beli karakter *game* Genshin Impact ialah pemain tidak mendapatkan kepastian dalam perolehan karakter yang telah dibeli. *Garar* dalam transaksi ini terletak pada objek akadnya. Karakter *game* yang tidak dapat dimiliki secara langsung ketika melakukan pembelian menyebabkan adanya unsur ketidakpastian. Pemain harus lebih dulu melakukan *gacha* atau melakukan putaran sampai mendapatkan karakter yang diinginkan.

Pembayaran dalam transaksi ini menggunakan banyak *primogems* dan mengharuskan pemain untuk *top-up* demi mendapatkan karakter yang diinginkan sehingga *garar* dalam jenis transaksi ini bukanlah termasuk *garar* yang ringan dan diperbolehkan. Dari pemaparan di atas, pembelian karakter pada *game* Genshin Impact tidak sah hukumnya jika ditinjau menurut Hukum Ekonomi Syariah karena rukun dan syarat dari jual beli yang tidak terpenuhi.

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah penulis lakukan pada praktik jual beli karakter *game* di *game online* Mobile Legends: Bang Bang dan Genshin Impact, penulis dapat mengambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Mekanisme jual beli karakter *game* di Mobile Legends: Bang Bang dan Genshin Impact memiliki perbedaan. Mekanisme pembelian karakter di Mobile Legends: Bang Bang cenderung menguntungkan pemain karena pemain tidak harus melakukan *top-up* untuk membeli suatu karakter, dan karakter yang dibeli akan langsung diperoleh setelahnya. Sedangkan, pada Genshin Impact, pembelian karakternya menggunakan sistem *gacha* sehingga mau tak mau pemain harus melakukan *top-up* dan mengeluarkan uang yang banyak demi memulangkan suatu karakter di Event Permohonan Karakter yang akan mengalami pergantian *banner* dalam 21 hari.
2. Menurut Hukum Ekonomi Syariah, praktik jual beli karakter *game* di *game* Mobile Legends: Bang Bang telah sah karena syarat dan rukun jual belinya sudah terpenuhi dan kegiatan jual beli itu termasuk ke dalam jual beli *ṣaḥiḥ*. Sedangkan jual beli karakter *game* di Genshin Impact mengandung unsur *garar* karena tidak terpenuhinya salah satu rukun dan syarat jual beli, yaitu barang yang menjadi objek transaksi mengandung sifat ketidakjelasan apakah akan didapatkan atau tidak. Selain itu, sistem *gacha* yang dilakukan pemain dalam melakukan pembelian karakter mengandung unsur *maysir* yang mana hal tersebut diharamkan. Sehingga praktik jual beli karakter *game* di Genshin Impact tidak sah dan haram

hukumnya menurut Hukum Ekonomi Syariah karena termasuk ke dalam jenis jual beli yang diharamkan.

B. Saran

Saran yang dapat penulis berikan berdasarkan hasil penelitian di atas ialah sebagai berikut:

1. Untuk pemerintah terkait perkembangan teknologi dan informasi yang terjadi, sebaiknya pemerintah dapat menghimbau dan memberikan sosialisasi kepada masyarakat khususnya di kalangan remaja supaya tidak memainkan sebuah *game online* yang belum jelas apakah diperbolehkan menurut hukum Islam terkait transaksi yang dilakukan dalam sebuah *game*. Hal tersebut dikarenakan kegiatan jual beli ini menyangkut harta berharga sehingga akan amat menjadi sia-sia jika pemain menghabiskan dan menghamburkan uang mereka untuk sebuah *game online* yang dapat merugikan pemain karena mekanisme pembeliannya mengandung sistem *gacha*.
2. Untuk pemain *game online* seharusnya dapat mencari tahu jenis *game* yang dimainkan sebelum melakukan transaksi jual beli dan diharapkan dapat menghindari jenis *game online* dengan mekanisme pembelian secara *gacha* supaya tidak mengalami kerugian.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahsan, Amril, and Rahma Amir. "Eksistensi Jual Beli Sistem Gacha Dalam Game Online." *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Hukum Keluarga Islam* 1 (2020): 93–107.
- Al-Asqalani, Ibn Hajar. *Bulughul Maram*. Bandung: Penerbit Marja, 2018.
- Al-Bassam, Abdullah bin Abdurrahman. *Syarah Bulughul Maram*. Cetakan Ke. Jakarta: Pustaka Azzam, 2006.
- Al-Qurṭubī. *Tafsīr Al-Qurṭubī Jilid 5 Terjemahan Mahmud Hamid Utsman*. Jakarta: Pustaka Azzam, 2008.
- Barkatullah, Abdul Halim. *Hukum Transaksi Elektronik*. Bandung: Nusa Media, 2017.
- Bhastira, Arzha Zhara. "Transaksi Jual Beli Item Game Online Perspektif Hukum Islam Dan Perlindungan Konsumen." Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, 2020.
- Bukhori, Imam Al. *Shahih Al-Adab Al-Mufrad*. Vol. 11.
- "Data Genshin Impact Ingame Di Update Tanggal 20 Desember 2024,".
- "Data Mobile Legends: Bang Bang Ingame Di Update Tanggal 13 Desember 2024,".
- Departemen Pendidikan Agama Republik Indonesia. *Al-Qur'an Dan Terjemahnya*. Yayasan Penyelenggara Penterjemah/Penafsir Al-Qur'an, 2018.
- Dkk, Ismail Pane. *Fiqh Muamalah Kontemporer*. *Fiqh Muamalah Kontemporer*. Vol. 1, 2021.
- Emy Yunita Rahma Pratiwi, Dkk. *Positif Negatif Game Online (Pengaruh Fenomena Game Online Terhadap Prestasi Belajar)*. Jombang: LPPM UNHAS Y Tebuireng Jombang,

2019.

- Fathoni, Nur. "Konsep Jual Beli Dalam Fatwa Dsn-Mui." *Economica: Jurnal Ekonomi Islam* 4, no. 1 (2013): 51–82.
- Fitria, Tira Nur. "Bisnis Jual Beli Online(Online Shop) Dalam Hukum Islam Dan Hukum Negara." *Jurnal Ilmiah Ekonomi Islam* 03, no. 2477–6157 (2017): 52–53.
- Gunawan, Imam. *Metode Penelitian Kualitatif Teori Dan Praktek*, 2013.
- Haikal, Rafli Irfan, Dedy Panji Agustino, and I Made Pasek Pradnyana Wijaya. "Evaluasi User Experience Pada Game Genshin Impact Menggunakan Metode Cognitive Walkthrough Dan Persona." *Jurnal Sistem Dan Informatika (JSI)* 16, no. 1 (2021): 17–25.
- Hidayat, Rian. "Implikasi Hukum Ekonomi Syariah: Analisis Konsep Riba, Gharar, Dan Maisir Dalam Transaksi Keuangan." *Jurnal Inen Paer* 1, no. 1 (2024): 1–15.
- Imam Syafii. "Ringkasan Kitab Al-Umm (Jilid 2)."
- Kasiram, Moh. *Metodelogi Penelitian*. Malang: UIN Malang Press, 2008.
- Koko Khaerudin, and Hariman Surya Siregar. *Fiqh Mu'amalah Teori Dan Implementasi. Pt Remaja Rosdakarya*, 2019.
- Misno. "Virtual Property Pada Game Online Dalam Perspektif Hukum Ekonomi Syariah." *Al Maal: Journal of Islamic Economics and Banking* 3, no. 1 (2021): 49.
- Muchtar, Evan Hamzah. "Muamalah Terlarang: Maysir Dan Gharar." *Jurnal Asy-Syukriyyah* 18 (2017): 82–100.
- Muhammad, Abdulkadir. *Hukum Dan Penelitian Hukum*. Bandung: Citra Aditya Bakti, 2004.

- Muslim. *Hadis Sahih Muslim Jilid 2 Terjemahan Fachruddin*. Jakarta: Bulan Bintang, 1983.
- Nawawi, Imam. *Syarah Shahih Muslim Jilid 7 Terj. Darwis, Muhtadi, & Fahoni Muhammad*. 2nd ed. Jakarta: Darus Sunnah, 2013.
- Nawawi, M. Ichsan, Hikmawati Pathuddin, Nabila Syukri, Alfidayanti Alfidayanti, Sartika Poppysari, Saputri Saputri, Muhammad Ramdani, Muhammad Jun, and Ismail Marsuki. "Pengaruh Game Mobile Legends Terhadap Minat Belajar Mahasiswa/i Fakultas Sains Dan Teknologi UIN Alauddin Makassar." *AL MA'ARIEF: Jurnal Pendidikan Sosial Dan Budaya* 3, no. 1 (2021): 46–54.
- Ni Made Diah Purnamasari, Amaliah Sabrina. "Tinjauan Kriminologis Terhadap Anak Pecandu Game Online Khususnya Di Kota Balikpapan." *Lex Suprema* II, no. September (2020): 153–67.
- Ningsih, Prilla Kurnia. *Fiqh Muamalah*. Jakarta: Rajawali Press PT. Raja Grafindo Persada, 2021.
- Nu'man, Ardi. "Tinjauan Hukum Ekonomi Syariah Terhadap Jual Beli Event Mega Diamond Di Game Mobile Legends: Bang Bang," 2022.
- Nugroho, Sigit Spto, Anik Tri Haryani, and Farkhani. *Metodologi Riset Hukum. Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952. Vol. 2, 2020.
- Pradhipta, Amelia Yeza. "Mekanisme 'Gacha' Dan 'Parasocial Interaction' Pemain Gim Seluler." *Jurnal Studi Komunikasi (Indonesian Journal of Communications Studies)* 5, no. 1 (2021): 215.
- Putra, Rizki Ahmalina. "Game Online Genshin Impact Sebagai Media Komunikasi Antar Budaya." *Sadida Islamic Communications Media Studies* 2, no. 1 (2022): 17–25.

- Radhi Aulia, Muhammad. “Analisis Jual Beli Dengan Sistem Game Of Chance (GACHA) Pada Game Online Ditinjau Menurut Perspektif Fikih Muamalah (Suatu Penelitian Pada Fitur Shop Game Online),” 2023.
- Republik Indonesia. Undang-Undang tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (2008).
- Rijal, Achmad, Irvan Iswandi, and Ahmad Asrof Fitri. “Tinjauan Hukum Islam Terhadap Praktik Jual Beli Diamond Game Mobile Legends.” *Jurnal Hukum Dan HAM Wara Sains* 2, no. 04 (2023): 211–22.
- Rompas, Yosua Falentino, John D Zakarias, and Evelin J R Kawung. “Pengaruh Game Online Terhadap Interaksi Sosial Di Kalangan Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Dan Politik Universitas Sam Ratulangi.” *Jurnal Ilmiah Society* 3, no. 1 (2023): 1–11.
- Rudiansyah, Rudiansyah. “Telaah Gharar, Riba, Dan Maisir Dalam Perspektif Transaksi Ekonomi Islam.” *Al-Huquq: Journal of Indonesian Islamic Economic Law* 2, no. 1 (2020): 98.
- Rumidi, Sukandar. *Metodologi Penelitian Hukum*, 2012.
- Solikin, Nur. *Pengantar Penelitian Hukum*, 2022.
- Subairi. *Fiqh Muamalah*. Vol. 11. Duta Media Publishing, 2021.
- Sudarto. *Ilmu Fikih (Refleksi Tentang: Ibadah, Muamalah, Munakahat, Dan Mawaris)*. Yogyakarta: Deepublish, 2018.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif R&D*, 2015.
- Sya’idun. “Jual Beli (Bisnis) Dalam Perspektif Hukum Islam.” *Jurnal Ekonomi Dan Bisnis* 7, no. 1 (2022): 15.
- Tona, Tuah Itona. “Praktik Gharar Dan Maisir Era Modern.” *Mu’amalat: Jurnal Kajian Hukum Ekonomi Syariah* 14, no. 2 (2022): 163–76.

*Wawancara Dengan Narasumber Muhammad Faqih Yakhsallah,
Pada Tanggal 24 Febuari 2025., n.d.*

*Wawancara Dengan Narasumber Reva Rachim Agustin, Pada
Tanggal 25 Febuari 2025., n.d.*

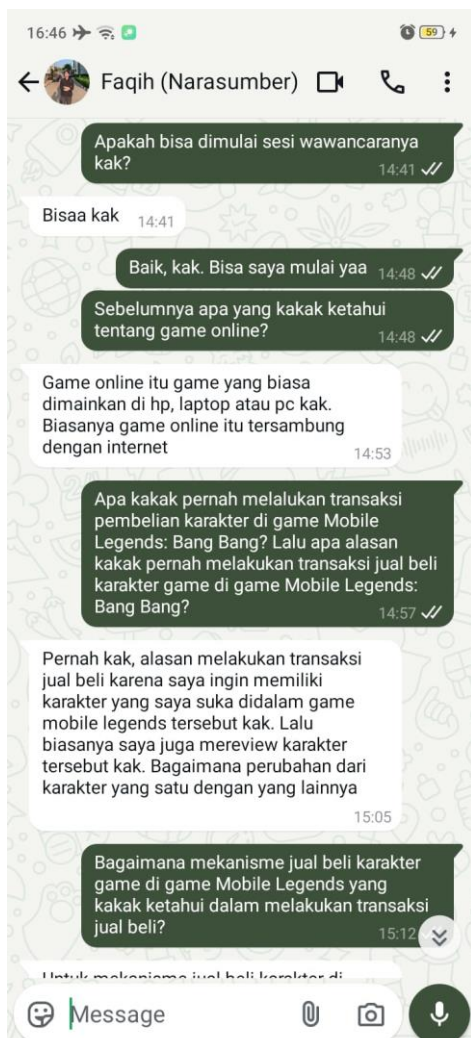
Zulfahmi, and Nora Maulana. “Batasan Riba, Gharar, Dan Maisir
(Isu Kontemporer Dalam Hukum Bisnis Syariah).” *Jurnal
Hukum Islam Dan Ekonomi* 11 (2022): 134–50.

LAMPIRAN

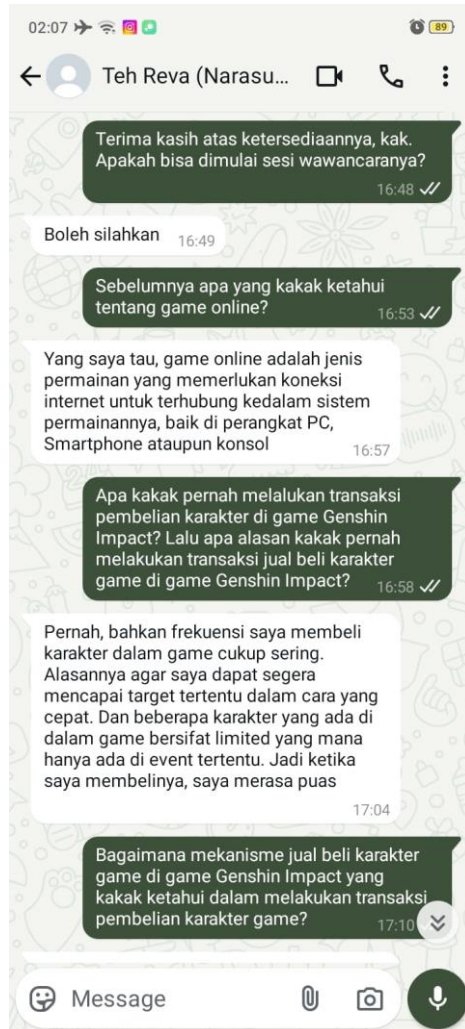
A. Daftar Identitas Narasumber

No.	Nama dan Jabatan	Peran dalam Penelitian
1	Nama : Muchammad Faqih Yakhsyallah Pekerjaan : Mahasiswa Alamat : Jl. Pamularsi Buntu No. 10B, Semarang	Narasumber (<i>Player Game Online MLBB</i>)
2	Nama : Reva Rachim Tri Agustin Pekerjaan : Wiraswasta Alamat : Jl. Kenanga No. 9, Bandung	Narasumber (<i>Player Game Online Genshin Impact</i>)

B. Dokumentasi



Lampiran 2. 1 Bukti Screenshot Wawancara dengan Narasumber 1 melalui Chat WhatsApp



Lampiran 2. 2 Bukti Screenshot Wawancara dengan Narasumber 2 melalui Chat WhatsApp

DAFTAR RIMAYAT HIDUP

Nama : Diva Suci Wulandari
Tempat, Tanggal Lahir : Pemalang, 26 April 2003
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Status Perkawinan : Belum Kawin
E-mail : divaw04@gmail.com
No. HP : 089670567789
Riwayat Pendidikan : SD Negeri 01 Klareyan 2009-2015
SMP Negeri 02 Petarukan 2015-2018
SMA Negeri 02 Pemalang 2018-2021

Demikian riwayat hidup ini saya buat dengan sebenar-benarnya
untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Semarang, 31 Januari 2025



Diva Suci Wulandari