

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Dengan adanya revolusi teknologi dengan ditemukannya mesin cetak pertama pada tahun 1455 oleh Johanness Gutenberg, menyebabkan sebuah loncatan kedepan bagi penyebaran informasi kepada khalayak umum, dengan penemuannya penerbitan media informasi seperti buku, surat kabar, majalah dan media lainnya menjadi berkembang secara pesat. Dan hal ini mendorong penemuan teknologi lainnya seperti, mesin ketik, mesin print, dan mesin cetak lainnya. Dan perkembangan akhirnya dikeluarkan majalah, koran, surat dan buku pada perangkat seluler melalui jaringan internet.<sup>1</sup>

Semakin Pesatnya perkembangan teknologi di era saat ini, juga membawa perubahan dalam segala aspek kegiatan masyarakat. Penemuan baru dalam aspek teknologi berkat berkembangnya ide - ide segar manusia yang bertujuan mempermudah kegiatan umat manusia, salah satunya contohnya adalah internet. Internet sendiri merupakan hal yang mengenai komunikasi antar manusia di seluruh dunia melalui jaringan komunikasi elektronik, hal ini bisa dilakukan karena adanya konektivitas jaringan

---

<sup>1</sup> Ahmad Amar, "Perkembangan Teknologi Komunikasi dan Informasi: Akar Revolusi dan Berbagai Standardnya, dalam jurnal *Dakwah Tabligh*, Vol 13 No 01, Juni 2012, dalam <https://media.neliti.com/media/publications/77415-ID-perkembangan-teknologi-komunikasi-dan-in.pdf> diakses pada 16 juni 2023

komputer.<sup>2</sup> Dengan adanya teknologi internet ini, masyarakat bisa memiliki akses dengan dunia luar dengan berbagai cara, salah satunya dengan bermain dengan bermain *Gim Daring* sebagai sarana hiburan.

*Gim Online* atau permainan daring adalah salah satu produk dari perkembangan teknologi yang semakin massif di era saat ini, yang memiliki memiliki artian jenis permainan yang menggunakan atau memanfaatkan jaringan komputer yang dapat diakses di perangkat manapun seperti komputer, ponsel dan lainnya, yang bisa dimainkan secara bersamaan dengan teman atau orang yang tidak dikenal dan dapat dimainkan dimana saja, seperti di rumah, tempat nongkrong ataupun tempat publik lainnya. Gim Daring tidak memandang umur, karena semua usia bisa memainkan hal tersebut baik anak kecil sampai beberapa orang tua, yang biasanya mereka menghabiskan banyak waktu untuk memainkannya dan membuat mereka candu untuk memainkannya secara terus menerus. Hal ini berbahaya bagi kehidupan mereka, karena orang yang candu terhadap hal ini cenderung mengedepankan kepentingan pribadinya.

Permainan daring ini berawal muncul mulai tahun 1969, pada awal pengembangannya ditujukan untuk mendukung sarana Pendidikan, namun dengan ditemukan sistem yang memiliki kemampuan untuk time sharing yang disebut plato pada awal tahun 1970, siswa semakin mudah untuk

---

<sup>2</sup> Muhammad Rustam, "INTERNET DAN PENGGUNANYA (SURVEI DI KALANGAN MASYARAKAT KABUPATEN TAKALAR PROVINSI SULAWESI SELATAN)", Vol. 21 No 1, dalam jurnal studi komunikasi dan media, 2017, hal 16

belajar melalui media daring. Namun baru 25 tahun kemudian, tepatnya pada tahun 1995 permainan daring mengalami perkembangan yang pesat, Kesuksesan moneter menghampiri perusahaan-perusahaan yang merilis permainan daring, sehingga persaingan mulai tumbuh dan menjadikan permainan daring semakin berkembang hingga hari ini.<sup>3</sup>

Jika dilihat dari alirannya, permainan daring dibagi menjadi beberapa aliran seperti aliran *Moba* yang contohnya Dota 2, aliran *RTS (Real Time Strategic)* ada Age of Empire IV dan yang pada saat ini sedang ramai diperbincangkan yaitu adalah Genshin Impact. Genshin Impact merupakan permainan yang tersedia di berbagai perangkat, mulai dari Smartphone, Komputer dan Konsol gim, dimana permainan ini beraliran *J-RPG (Japanese Role Playing Game)* dan *Online Multiplayer*. Dimana inti dari permainan ini para pemain diharuskan untuk menjadikan karakter yang dimainkannya harus memiliki kekuatan yang cukup besar agar bisa melawan *Enemy Boss* atau Raja lawan, dan permainan ini tentunya bisa dimainkan secara Bersama-sama, mulai dari dua orang pemain sampai dengan empat orang pemain. Kebanyakan para pemain bermain gim ini ditujukan untuk menggilangkan penat ketika istirahat setelah melakukan rutinitas setiap hari.

Saat ini, jumlah pemain bulanan gim Genshin Impact secara global rata-rata mencapai angka 63 juta dengan pemain aktif perhari rata-rata bisa

---

<sup>3</sup> Krista Surbakti, "PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP REMAJA", dalam *Jurnal Curere Vol. 01 No. 01, April 2017*, dalam <http://surl.li/jmhgw>, diakses pada 16 Juni 2023

sampai 8.4 juta pemain.<sup>4</sup> Selain itu, angka yang didapat dari banyaknya unduhan juga cukup besar, perbulannya rata-rata menyentuh 4 juta unduhan.<sup>5</sup>

Dengan adanya permainan Genshin Impact ini, muncul sebuah pertanyaan dari ketidakjelasan yang terdapat dalam permainan ini ketika para pemain melakukan pembelian gacha, dimana pembelian gacha disini ditujukan untuk mendapatkan karakter dan senjata didalam permainan, yang dapat kita beli atau kita dapatkan dengan menggunakan *Primogem*, *Intertwind Fate* serta *Acquaint Fate*. Dimana pembelian barang-barang ini para pemain tidak mendapatkan item secara langsung, melainkan dengan sistem acak atau gambling, otomatis para player tidak bisa mendapatkan item atau barang yang diinginkan secara langsung. Dengan adanya sistem ini, para pemain sangat dirugikan, dikarenakan mereka harus berupaya lebih dengan cara mengeluarkan uang dengan jumlah yang bisa dibilang cukup banyak jika mereka menginginkan untuk mendapatkan item atau barang yang mereka incar. Merujuk pada salah satu rukun jual beli yaitu tentang objek transaksi yang memiliki arti objek atau barang tersebut harus memiliki nilai manfaat dan terhindar dari unsur *grahar*.

Islam memberikan longgaran kepada umatnya untuk melakukan berbagai transaksi jual beli, dengan catatan tidak melanggar syarat yang telah ditentukan dalam Hukum Syariah. Berbagai dasar telah ditetapkan oleh

---

<sup>4</sup> "Genshin Impact Live Player Count and Statistic", <https://activeplayer.io/genshin-impact/> (diakses pada 18 Oktober 2022, Pukul 23.00)

<sup>5</sup> "Number of Genshin Impact App download Worldwide from September 2020 to July 2022", <https://www.statista.com/statistics/1251724/genshin-impact-number-of-downloads-worldwide/> (diakses pada 18 Oktober 2022, Pukul 23.00)

syariat Islam pada Fiqh Muamalah seperti atauran dalam aktivitas jual beli, utang piutang, sewa-menyewa dan lain sebagainya. Maka dari hal ini, maka sasaran dari suatu perjanjian atau akad harus selalu mengacu pada tujuan yang dikehendaki Hukum Syariah yaitu kemaslahatan umat manusia secara menyeluruh jika pada suatu transaksi terdapat indikasi kemaslahatan berarti didalamnya terdapat hukum Allah SWT, untuk itu dengan cara apapun kemaslahatan itu bisa dicapai, maka syarat-syarat itupun ditetapkan.

Fiqh muamalah dapat diartikan sebagai tukar menukar barang atau dengan sesuatu yang bermanfaat dengan cara-cara yang telah ditetapkan oleh hukum islam, pengertian ini sama halnya dengan istilah jual beli. Kaidah jual beli dalam fiqh muamalah melingkupi syarat serta rukun, dimana rukun adalah hal penting dari sebuah kegiatan transaksi, sementara itu syarat adalah hal penentu baik atau tidaknya suatu menjadi suatu unsur konkret dari transaksi, dan dimana salah satu syarat jual beli yaitu jual beli dengan sesuatu yang tidak ada dan tidak ada kejelasan tidak diperkenankan.<sup>6</sup>

Pada dasarnya aktivitas jual beli pada gim daring tidak berbeda jauh dengan yang ada di dunia nyata. Yaitu adanya penjual, pembeli, barang yang di perjual belikan, maupun dari akadnya. Mungkin perbedaanya terdapat pada bagaimana cara kita bertransaksi, dimanna ketika didunia nyata biasanya kita melakukan transaksi dengan cara bertatap muka, yang

---

<sup>6</sup> Dede Abdurrohman dkk, *"Tinjauan Fiqh Muamalah Terhadap Jual Beli Online"*, Vol 1 No 2, dalam Jurnal Ekonomi Bisnis, 2020, hal 42

dimaana melakukan transaksi secara bertemu langsung antara penjual dan pembeli. Namun para pemain gim daring ini harus paham tentang aturannya, agar tidak tertipu dengan janji janji yang sudah mereka lakukan. Transaksi daring sendiri memiliki aspek kepercayaan sendiri sendiri terantung kepada para pemainnya, ada beberapa pemain yang tidak bertanggung jawab akan yang mereka lakukan.

Karena ketidakjelasan tersebut yang dimana dapat merugikan para pihak sebagai pemain, sebagaimana yang diterangkan dalam al-Qur'an maupun hadist tidak diperkenankan adanya transaksi yang memuat atau ada unsur ketidakjelasan atau gharar.

Dari Abu Hurairah r.a ia berkata:

نَهَى رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ عَنْ بَيْعِ الْحَصَاةِ وَعَنْ بَيْعِ الْغَرَرِ

“Rasulullah SAW melarang menjual barang yang ada unsur penipuan<sup>7</sup>

Dalam pembahasan ini muncul sebuah permasalahan yaitu ketidakjelasan bagaimana barang yang akan didapatkan dalam permainan tersebut, dimana tidak sesuai dengan rukun dan syarat dalam fiqh muamalah. Penulis dalam penelitian ini akan mewawancarai beberapa orang dari komunitas gim *Genshin Impact* pada suatu *platform* media sosial. Dan dalam penelitian ini objek dari pembahasan adalah transaksi pembelian *Gacha* yang terdapat didalam permainan tersebut.

---

<sup>7</sup> Imam Tirmizi, Sunan at-Trmizi, Juz III h. 14

Dari uraian latar belakang tersebut, maka penulis memandang perlu untuk mengkaji serta meneliti secara detail agar memperoleh kejelasan dalam mengidentifikasi jual beli menggunakan sistem *Gacha* tersebut, maka penulis tertarik untuk melakukan sebuah penelitian yang berjudul “SISTEM PEMBELIAN *GACHA* PADA GIM DARING *GENSHIN IMPACT* DALAM PERSPEKTIF FIQH MUAMALAH”.

### **B. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana mekanisme sistem *gacha* dalam gim *Genshin Impact* berjalan ?
2. Bagaimana pandangan fiqh muamalah terhadap sistem *gacha* dalam gim *Genshin Impact*?

### **C. Tujuan Penelitian**

Bedasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah saebagai berikut :

1. Untuk mengetahui bagaimana jalannya sistem *gacha* dalam gim *Genshin Impact*.
2. Untuk mengetahui bagaimana pandangan fiqh muamalah terhadap sistem *gacha* dalam gim *Genshin Impact*.

#### **D. Kegunaan Penelitian**

Didasari pada tujuan yang ingin dicapai, diharapkan penelitian ini dapat bermanfaat. Adapun kegunaan penelitian sebagai berikut:

1. Secara Teoritis
  - a. Penelitian ini menjadi dasar berfikir kritis mengenai pemahaman bertransaksi berdasarkan aturan hukum Islam.
  - b. Menambah pengetahuan mengenai dasar hukum syariat islam terhadap kegiatan transaksi dalam sistim gacha yang begitu tidak jelas.
2. Secara Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai acuan atau rujukan bagi pihak - pihak yang akan melakukan penelitian lanjutan serta sangat berharap dapat dijadikan landasan atau acuan. Serta diharapkan dapat memberikan gambaran pada masyarakat muslim khususnya agar bisa lebih memahami bagaimana hukum dalam permainan *Genshin Impact*.

#### **E. Penegasan Istilah**

Untuk menghindari adanya kesalahan dalam penafsiran mengenai istilah dan memudahkan dalam memahami judul yang dipakai dalam proposal ini, maka penulis perlu untuk memberikan penjelasan mengenai istilah yang terdapat dalam judul “SISTEM PEMBELIAN *GACHA* PADA GIM DARING *GENSHIN IMPACT* DALAM PERSPEKTIF FIQH MUAMALAH” sebagai berikut:



## A. Secara Konseptual

1. SISTEM berasal dari Bahasa Latin (*systema*) yang merupakan sebuah kesatuan yang terbentuk dari komponen atau elemen yang dihubungkan Bersama untuk memudahkan aliran informasi, materi, dan atau energi untk mencapai sebuah tujuan.<sup>8</sup>
2. *Gacha* atau *Gachapon* merupakan istilah yang digunakan unuk mesin mainan di Jepang yang mirip dengan sistem pembelian *mystery box*, merupakan salah satu sistem pembelian yang bisa dibilang populer dikalangan para pemain gim daring, dimana *gacha* merupakan sebuah sistem pembelian barang secara acak, dengan kata lain para pembeli atau pemain yang melakukan pembelian dengan sistem tersebut tidak benar-benar mendapatkan barang yang diinginkan secara langsung.<sup>9</sup>
3. Gim daring adalah memiliki artian jenis permainan yang menggunakan atau memanfaatkan jaringan komputer atau internet yang dapat diakses di perangkat manapun seperti komputer, ponsel dan lainnya, dan karena memanfaatkan internet maka permainan ini bisa dimainkan secara bersamaan dengan teman atau orang yang tidak dikenal dan dapat dimainkan dimana saja, seperti dirumah, ataupun tempat publik lainnya.

---

<sup>8</sup> Eriyatno. 1999. *Ilmu Sistem: Meningkatkan Mutu dan Efektivitas Manajemen. Jilid Satu*. IPB Press, Bogor. Hal. 26

<sup>9</sup> Devin Prayogo, Dkk, *Ekplorasi Faktor yang Mempengaruhi Minat Pembelian Gacha Pada Game Online*, dalam *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, Vol 6, No 07, Juli 2022, dalam <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/11302/4997>, diakses pada 16Juni 2023

4. Genshin Impact merupakan sebuah permainan daring (gim online) yang memiliki konsep permainan bertualang secara *solo* (bermain sendiri) dan atau bisa saja dilakukan bersama-sama orang lain yang ditujukan untuk mengikuti sebuah cerita didalamnya. Permainan ini cukup populer dua tahun terakhir, hal ini didasari oleh cukup bagusnya cerita, karakter dan grafis yang begitu memukau dan memanjakan mata.
5. Fiqh Muamalah merupakan aturan yang ditujukan untuk mengatur kehidupan manusia dalam urusan keduniaan atau urusan yang berkaitan dengan urusan duniawi sosial kemasyarakatan khususnya urusan jual beli, dimana manusia diharuskan untuk menaati hukum yang sudah di jelaskan pada Al-Quran.<sup>10</sup>

#### B. Secara Operasional

Berdasarkan penegasan konseptual di atas, maka secara operasional yang dimaksud dari “Sistem Pembelian *Gacha* Pada Gim Daring *Genshin Impact* Dalam Perspektif Fiqh Muamalah” adalah bagaimana pandangan Fiqh Muamalah terhadap mekanisme transaksi pada gim daring *Genshin Impact* yang dimana menggunakan sistem *Gacha* atau semacam *Mystery Box*.

---

<sup>10</sup> Dede Abdurrohman dkk, “Tinjauan Fiqh Muamalah Terhadap Jual Beli Online”, Vol 1 No 2, dalam Jurnal Ekonomi Bisnis, 2020, hal 42

## **F. Sistematika Pembahasan**

Pembahasan dalam penelitian ini terdiri dari enam bab, masing-masing bab terdiri dari beberapa sub bab, dan sebelum memasuki bab pertama terlebih dahulu peneliti sajikan beberapa bagian permulaan secara lengkap yang meliputi halaman sampul, halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, motto, halaman persembahan, kata pengantar, abstrak dan daftar isi

Sistematika pembahasan merupakan urutan yang digunakan oleh peneliti dalam menyelesaikan sebuah penelitian agar penelitian yang dihasilkan tersusun rapi dan teratur. Untuk mempermudah pembahasan skripsi ini, penyusun menyusun sistematika penelitian sebagai berikut:

BAB I pendahuluan. Dalam bab pertama ini penulis menguraikan dan menjelaskan secara sederhana tentang latar belakang penelitian, fokus penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, penegasan istilah, dan sistematika penulisan skripsi. Pada bab awal ini digunakan untuk memberi penjelasan terhadap permasalahan yang diteliti khususnya mengenai Sistem Pembelian Gacha Gim Daring Genshin Impact Dalam Perspektif Fiqh Muamalah.

BAB II adalah kajian pustaka. Pada bab ini berisi tentang uraian yang diperoleh dari beberapa sumber untuk melakukan penelitian.

Adapun isi yang ada dalam bab ini terdiri dari: penjelasan terkait pengertian akad, istishna', hukum Islam, kerajinan besi dan penelitian terdahulu..

BAB III memaparkan Metode Penelitian yang terdiri dari: jenis dan pendekatan penelitian, lokasi penelitian, kehadiran peneliti, sumber data, metode pengumpulan data, teknik analisis data, pengecekan keabsahan data, dan tahap-tahap penelitian. Pada bab ini nantinya akan digunakan oleh peneliti dalam melakukan penelitian agar sesuai dengan apa yang diharapkan.

BAB IV Hasil Penelitian, dalam bab ini penulis memaparkan data mengenai Sistem Pembelian Gacha Gim Daring Genshin Impact Dalam Perspektif Fiqh Muamalah. yang terdiri dari: paparan data dan temuan penelitian

BAB V Pembahasan, pada bab ini peneliti menganalisis temuan data yang diperoleh yang selanjutnya akan dianalisis dalam bentuk deskriptif yang berbentuk teori sebelumnya atau penjelasan teori yang ditemukan pada saat dilapangan. Bab ini juga membahas tentang hasil temuan sesuai dengan urutan fokus penelitian. Seperti : Sistem Pembelian Gacha Gim Daring Genshin Impact Dalam Perspektif Fiqh Muamalah.

BAB VI Penutup, yaitu bagian bab akhir dari penelitian. Bab ini berisikan kesimpulan dari seluruh pembahasan pada bab-bab yang sudah dibahas, juga saran dan kritik yang dimaksudkan untuk memberikan nasehat dan wawasan ilmu pengetahuan yang bermanfaat bagi orang lain yakni terdiri dari: kesimpulan dan saran yang dilengkapi dengan daftar pustaka dan lampiran-lampiran yang mendukung kegiatan penelitian dan penulisan laporan skripsi ini.