

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada era digital telah membawa perubahan yang sangat besar terhadap kehidupan masyarakat. Kemajuan internet, penggunaan smartphone, serta berkembangnya berbagai platform digital telah memengaruhi pola interaksi sosial, hiburan, hingga aktivitas ekonomi masyarakat. Kehadiran teknologi digital tidak hanya mempermudah komunikasi dan akses informasi, tetapi juga melahirkan berbagai bentuk aktivitas ekonomi baru yang sebelumnya tidak dikenal dalam transaksi konvensional. Salah satu perkembangan yang cukup menonjol ialah meningkatnya industri game online yang saat ini menjadi bagian dari gaya hidup masyarakat, khususnya kalangan remaja dan dewasa muda.¹

Game online pada awalnya hanya dipandang sebagai sarana hiburan untuk mengisi waktu luang. Namun, perkembangan teknologi dan industri digital menyebabkan game online mengalami transformasi menjadi industri yang memiliki nilai ekonomi tinggi. Banyak pengembang game memanfaatkan sistem transaksi digital di dalam permainan untuk

¹ Onno W. Purbo dan Aang Arif Wahyudi, *Mengenal E-Commerce* (Jakarta: Elex Media Komputindo, 2001), 12.

memperoleh keuntungan melalui penjualan item virtual. Kondisi ini menjadikan game online tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai ruang berlangsungnya aktivitas ekonomi digital yang melibatkan transaksi antara pemain dan pengembang game.²

Perkembangan industri game online juga melahirkan berbagai genre permainan dengan karakteristik yang berbeda-beda. Salah satu genre yang memiliki popularitas tinggi di Indonesia ialah Multiplayer Online Battle Arena (MOBA). Game dengan genre ini mengandalkan kerja sama tim, strategi permainan, dan kemampuan pemain dalam mencapai kemenangan. Di antara berbagai game MOBA yang berkembang saat ini, Mobile Legends Bang Bang menjadi salah satu game yang paling populer di Indonesia. Popularitas tersebut didukung oleh kemudahan akses permainan melalui smartphone, sistem permainan yang kompetitif, serta adanya pembaruan event dan fitur yang dilakukan secara berkala oleh pengembang game.³

Selain menawarkan permainan yang bersifat kompetitif, Mobile Legends Bang Bang juga menyediakan berbagai bentuk transaksi digital di dalam game. Pemain dapat melakukan pembelian item virtual menggunakan mata uang khusus berupa diamond yang diperoleh melalui top up. Item virtual tersebut meliputi skin hero, efek animasi, emote, border, hingga hadiah eksklusif lainnya yang dapat meningkatkan tampilan visual maupun pengalaman bermain pemain. Keberadaan item virtual tersebut

² Rulli Nasrullah, *Media Sosial: Perspektif Komunikasi, Budaya, dan Sosioteknologi* (Bandung: Simbiosis Rekatama Media, 2015), 87.

³ Budi Suharjo, *Game Theory dan Aplikasinya* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013), 55.

mendorong munculnya aktivitas jual beli digital yang dilakukan secara terus-menerus oleh pemain.

Salah satu sistem transaksi yang cukup sering digunakan dalam game Mobile Legends Bang Bang ialah sistem gacha. Sistem gacha merupakan mekanisme perolehan item virtual melalui sistem pengacakan atau undian. Dalam sistem ini, pemain melakukan pembayaran sejumlah diamond untuk memperoleh kesempatan mendapatkan hadiah tertentu. Akan tetapi, item yang diperoleh pemain tidak dapat diketahui secara pasti sebelum proses gacha dilakukan. Hasil yang diterima bergantung pada sistem probabilitas yang telah ditentukan oleh pihak pengembang game. Semakin langka suatu item, semakin kecil kemungkinan item tersebut diperoleh pemain.

Keberadaan sistem gacha menimbulkan daya tarik tersendiri bagi para pemain karena menawarkan peluang memperoleh item langka dan eksklusif yang tidak selalu tersedia setiap waktu. Pengembang game juga sering menghadirkan event terbatas dengan hadiah tertentu untuk meningkatkan minat pemain melakukan gacha. Kondisi tersebut menyebabkan banyak pemain melakukan pengulangan transaksi demi memperoleh item yang diinginkan.⁴ Tidak sedikit pemain yang rela mengeluarkan biaya dalam jumlah besar untuk mengikuti event gacha karena adanya harapan memperoleh hadiah tertentu yang dianggap bernilai tinggi dalam permainan.

⁴ Rhenald Kasali, *Disruption* (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2017), 223

Di sisi lain, sistem gacha juga memunculkan berbagai persoalan dalam praktik transaksi digital. Berbeda dengan transaksi jual beli pada umumnya yang objek transaksinya dapat diketahui secara jelas sebelum akad berlangsung, sistem gacha justru menghadirkan ketidakpastian terhadap hasil yang diperoleh pembeli. Pemain hanya membeli peluang untuk mendapatkan item tertentu tanpa mengetahui secara pasti hadiah yang akan diterima setelah pembayaran dilakukan. Fenomena tersebut menunjukkan adanya dorongan konsumtif yang dipengaruhi oleh harapan memperoleh item langka atau eksklusif yang memiliki nilai tertentu bagi pemain.⁵

Fenomena tersebut menimbulkan perdebatan, khususnya dalam perspektif hukum Islam dan fiqh muamalah. Dalam fiqh muamalah, suatu transaksi pada dasarnya harus memenuhi prinsip kejelasan objek akad, kerelaan para pihak, keadilan, serta terhindar dari unsur-unsur yang dilarang syariat. Islam melarang praktik transaksi yang mengandung gharar dan maysir karena dapat menimbulkan ketidakadilan dan kerugian salah satu pihak.⁶ Gharar berkaitan dengan ketidakjelasan objek maupun hasil transaksi, sedangkan maysir berkaitan dengan unsur untung-untungan atau spekulasi yang bergantung pada peluang dan keberuntungan.⁷

Apabila dikaji lebih mendalam, sistem gacha memiliki karakteristik yang berhubungan dengan kedua unsur tersebut. Pemain melakukan

⁵ Ujang Sumarwan, *Perilaku Konsumen: Teori dan Penerapannya dalam Pemasaran* (Bogor: Ghalia Indonesia, 2017), 377

⁶ Hendi Suhendi, *Fiqh Muamalah* (Jakarta: Rajawali Pers, 2016), 71.

⁷ Harun, *Fiqh Muamalah* (Surakarta: Muhammadiyah University Press, 2017), 134.

pembayaran tanpa mengetahui secara pasti item yang akan diperoleh, sedangkan hasil transaksi ditentukan oleh sistem acak yang berbasis probabilitas. Selain itu, adanya dorongan untuk terus melakukan pengulangan transaksi demi memperoleh item tertentu juga menunjukkan adanya unsur spekulatif dalam praktik gacha. Oleh karena itu, sistem gacha menjadi menarik untuk diteliti dalam perspektif fiqh muamalah guna mengetahui apakah transaksi tersebut dapat dikategorikan sebagai transaksi yang sah atau justru mengandung unsur yang dilarang dalam Islam.

Kajian mengenai sistem gacha juga masih relevan dilakukan karena perkembangan transaksi digital dalam game online berlangsung sangat cepat, sementara pemahaman masyarakat mengenai keabsahan transaksi tersebut masih beragam. Sebagian pihak memandang bahwa transaksi gacha merupakan bentuk inovasi transaksi digital yang sah karena dilakukan atas dasar suka sama suka dan tidak terdapat unsur paksaan. Namun, sebagian lainnya menilai bahwa sistem tersebut memiliki kemiripan dengan praktik untung-untungan akibat adanya ketidakpastian hasil dan kemungkinan kerugian yang dialami pemain.

Penelitian ini dilakukan di Warung BUMDes Tondho Mulyo yang berlokasi di Desa Songowareng, Kecamatan Bluluk, Kabupaten Lamongan. Lokasi tersebut dipilih karena menjadi salah satu tempat berkumpulnya para pemain Mobile Legends Bang Bang yang aktif memainkan game tersebut dan pernah mengikuti berbagai event gacha. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti, ditemukan bahwa beberapa pemain secara rutin

melakukan top up diamond dan menggunakannya untuk mengikuti event gacha dengan tujuan memperoleh skin atau item eksklusif yang tersedia dalam permainan.⁸ Aktivitas tersebut menunjukkan bahwa praktik transaksi gacha tidak hanya menjadi bagian dari mekanisme permainan, tetapi juga telah menjadi bentuk transaksi digital yang nyata dilakukan oleh para pemain.

Meskipun praktik gacha cukup sering dilakukan oleh para pemain, pemahaman mengenai mekanisme transaksi dan keabsahannya dalam perspektif fiqh muamalah masih beragam. Sebagian pemain memandang bahwa transaksi gacha merupakan hal yang wajar karena dilakukan secara sukarela dan telah menjadi bagian dari sistem permainan. Namun, sebagian lainnya mengakui bahwa hasil yang diperoleh tidak dapat dipastikan sebelum proses draw dilakukan, sehingga terdapat kemungkinan pemain mengeluarkan sejumlah uang tanpa memperoleh item yang diharapkan. Kondisi tersebut menunjukkan adanya persoalan yang perlu dikaji lebih lanjut mengenai bagaimana mekanisme transaksi gacha berlangsung serta bagaimana keabsahannya jika ditinjau berdasarkan prinsip-prinsip fiqh muamalah.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini difokuskan pada dua permasalahan utama. Pertama, bagaimana mekanisme transaksi jual beli dengan sistem gacha dalam game Mobile Legends Bang Bang yang dilakukan oleh para pemain. Kedua, bagaimana keabsahan transaksi

tersebut ditinjau dari perspektif fiqh muamalah, khususnya yang berkaitan dengan prinsip kejelasan objek akad serta kemungkinan adanya unsur gharar dan maysir dalam praktik transaksi tersebut. Fokus penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai praktik gacha yang berkembang dalam game online serta kedudukannya dalam hukum Islam.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “**Analisis Mekanisme dan Keabsahan Transaksi Jual Beli dengan Sistem Gacha dalam Game Mobile Legends Bang Bang Ditinjau dari Fiqh Muamalah (Studi Kasus pada Pemain Mobile Legends Bang Bang di Kabupaten Lamongan).**” Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman mengenai mekanisme transaksi gacha dalam game online serta memberikan analisis mengenai keabsahannya berdasarkan prinsip-prinsip fiqh muamalah.

B. Fokus dan Pertanyaan Penelitian

1. Bagaimana mekanisme transaksi jual beli dengan sistem gacha dalam game Mobile Legends Bang Bang?
2. Bagaimana keabsahan transaksi jual beli dalam game Mobile Legends Bang Bang dirinjau dari fiqh muamalah?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk menganalisis dan mendeskripsikan mekanisme transaksi jual beli dengan sistem gacha dalam game Mobile Legends Bang Bang, khususnya terkait alur konversi nilai dari uang menjadi diamond hingga penggunaannya dalam fitur gacha.
2. Untuk menganalisis keabsahan transaksi jual beli dengan sistem gacha dalam game Mobile Legends Bang Bang ditinjau dari perspektif fiqh muamalah, dengan fokus pada kajian unsur gharar (ketidakpastian objek akad) dan maysir (unsur untung-untungan) dalam mekanisme transaksinya.

D. Kegunaan Penelitian

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

1. Kegunaan Ilmiah (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 sistem *gacha* yang begitu tidak jelas.
 - c. Menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya mengenai regulasi dan etika monetisasi digital dalam perspektif syariah, baik di bidang ekonomi, hukum, maupun studi media dan budaya.
2. Kegunaan 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 transaksi *gacha* dalam permainan Mobile Legends Bang Bang.

E. Penegasan Istilah

1. Secara Konseptual

Untuk memudahkan membaca dan memahami isi dari penelitian ini, diperlukan adanya penegasan istilah

- a. *Gacha* adalah mekanisme salah satu bentuk transaksi digital dalam permainan di mana pemain menukarkan mata uang virtual untuk memperoleh item secara acak dengan peluang tertentu. Dalam konteks Mobile Legends, sistem *gacha* digunakan untuk mendapatkan skin, hero, atau item eksklusif yang hasilnya tidak dapat dipastikan sebelum undian dilakukan. *Gacha* merupakan bentuk adaptasi dari mesin kapsul Jepang (*gachapon*) yang kini digunakan secara luas dalam gim daring.⁹
- b. *Game online* adalah jenis permainan yang memanfaatkan jaringan komputer atau internet dan dapat diakses lewat berbagai perangkat seperti komputer dan ponsel. Karena bergantung pada koneksi daring, permainan ini memungkinkan interaksi dan permainan bersama teman atau pemain lain yang tidak dikenal, serta dapat dimainkan di mana saja, misalnya di rumah atau ruang publik.

⁹ Devin Prayogo et al., “Eksplorasi Faktor yang Mempengaruhi Minat Pembelian *Gacha* pada *Game Online*,” Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer 6, no. 7 (Juli 2022): 3190, diakses 12 Oktober 2025, <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/11302/4997>.

- c. Mobile Legends Bang Bang adalah permainan video bergenre Multiplayer *Online Battle Arena* (MOBA) yang dikembangkan oleh Moonton sejak tahun 2016 dan dirancang untuk perangkat mobile. Permainan ini menampilkan dua tim yang masing-masing terdiri dari lima pemain yang bertarung untuk menghancurkan markas lawan. Mobile Legends menjadi salah satu gim paling populer di Asia Tenggara dan menerapkan sistem monetisasi berbasis pembelian item digital, termasuk fitur *gacha* yang menjadi fokus kajian dalam penelitian ini.
- d. Fiqh Muamalah adalah seperangkat aturan yang mengatur aspek kehidupan duniawi manusia, khususnya hubungan sosial dan transaksi jual beli, di mana umat diwajibkan menaati ketentuan hukum yang dijelaskan dalam Al-Quran.¹⁰
- e. Gharar secara konseptual dipahami sebagai ketidakjelasan dalam akad yang dapat menimbulkan ketidakpastian terhadap objek transaksi, baik dari segi keberadaan, sifat, maupun hasilnya, sehingga berpotensi menimbulkan kerugian atau perselisihan di antara para pihak yang berakad.¹¹
- f. Maysir adalah bentuk transaksi yang mengandung unsur untung-untungan atau spekulasi, di mana hasil yang diperoleh tidak

¹⁰ Abdurrohman et al., “*Tinjauan Fiqih Muamalah Terhadap Jual Beli Online*,” *Ecopreneur: Jurnal Ekonomi dan Bisnis Islam* 1, no. 2 (2020): 42, diakses 12 Oktober 2025, <https://jurnal.uibbc.ac.id/index.php/ecopreneur/article/view/131/129>.

¹¹ Ahmad Wardi Muslich, *Fiqh Muamalah* (Jakarta: Amzah, 2017), 190.

didasarkan pada pertukaran yang jelas, melainkan bergantung pada keberuntungan, sehingga salah satu pihak dapat memperoleh keuntungan tanpa adanya kejelasan imbal balik yang setara.¹²

2. Secara Operasional

Berdasarkan penegasan konseptual sebelumnya, secara operasional “Analisis Mekanisme dan Keabsahan Transaksi Jual Beli dengan Sistem Gacha dalam Game Mobile Legends Bang Bang Ditinjau dari Fiqh Muamalah” dimaknai sebagai kajian mengenai praktik transaksi dalam Mobile Legends yang melibatkan top up uang menjadi diamond dan penggunaannya dalam sistem gacha sebagai bentuk pertukaran nilai dalam ekonomi digital, yang dianalisis berdasarkan prinsip fiqh muamalah dengan fokus pada mekanisme akad yang terjadi, termasuk pihak yang terlibat, objek transaksi berupa diamond dan item virtual, serta bentuk kesepakatan tidak langsung melalui sistem game, sekaligus mengkaji tingkat ketidakpastian (gharar) akibat tidak adanya kepastian item yang diperoleh sebelum transaksi dilakukan, serta potensi unsur spekulatif yang berkaitan dengan konsep maysir karena hasil transaksi bergantung pada sistem acak, sehingga penelitian ini diarahkan untuk memetakan mekanisme gacha sebagai fenomena transaksi digital dan menilainya berdasarkan prinsip kejelasan akad, transparansi, serta keadilan dalam pertukaran nilai menurut fiqh muamalah.

¹² Ibid, 204.