

**PRAKTIK *GACHA* DALAM *GAME ONLINE* PERSPEKTIF HUKUM ISLAM:
ANALISIS HADIS TERHADAP UNSUR *GHARAR* DAN *MAISIR***

Rahma Tazkia¹, Maila Rosyadah², Siti Dhea Luthfiyyah³, Alimron⁴, Rifqi Annas⁵

Universitas Islam Negeri Raden Fattah Palembang

Email: 23051070364@radenfatah.ac.id

Diterima: 20/06/2026 Direvisi: 27/06/2026; Diterbitkan: 12/07/2026

ABSTRAK

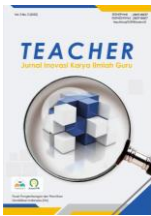
Praktik *gacha* dalam *game online* merupakan fenomena transaksi digital yang terus berkembang dan menimbulkan perdebatan serius dalam perspektif hukum Islam. Penelitian ini bertujuan menganalisis praktik *gacha* berdasarkan perspektif hukum Islam, khususnya melalui analisis hadis terhadap unsur *gharar* (ketidakjelasan) dan *maisir* (spekulasi/perjudian), serta meninjau implikasinya dalam *fikih muamalah* dan *maqashid syariah*. Penelitian menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan kepustakaan (*library research*). Data primer bersumber dari hadis-hadis Nabi saw. dalam kitab hadis *mu'tabar*, sedangkan data sekunder bersumber dari buku *fikih muamalah*, ekonomi syariah, dan jurnal ilmiah terakreditasi SINTA terbitan 2021–2026. Analisis data dilakukan secara deskriptif-analitis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sistem *gacha* mengandung unsur *gharar* karena terpenuhinya indikator ketidakjelasan objek akad, kualitas, nilai, dan manfaat transaksi. Selain itu, sistem *gacha* juga mengandung unsur *maisir* yang tampak pada dominasi faktor keberuntungan, ketimpangan antara biaya dan manfaat, serta pola konsumsi kompulsif akibat efek *near miss*. Kedua unsur ini hadir secara bersamaan dan saling memperkuat dalam satu transaksi. Dalam bingkai *fikih muamalah* dan *maqashid syariah*, praktik *gacha* berpotensi bertentangan dengan prinsip *hifz al-mal* dan *hifz al-'aql*, sehingga mayoritas ulama menghukuminya haram atau *syubhat* yang wajib dihindari.

Kata Kunci: *Gacha*; *Game online*; Hukum Islam; *Gharar*; *Maisir*; Hadis Kontemporer; *Fikih Muamalah*

ABSTRACT

The *gacha* practice in online games is a growing digital transaction phenomenon that has sparked serious debate in Islamic law. This study aims to analyze the *gacha* practice from the perspective of Islamic law, particularly through hadith analysis of the elements of *gharar* (uncertainty) and *maisir* (speculation/gambling), and to examine their implications within *fiqh muamalah* and *maqashid syariah*. This study employs a qualitative method using a library research approach. Primary data were obtained from the hadiths of the Prophet Muhammad (peace be upon him) in authoritative hadith collections, while secondary data were drawn from books on *muamalah fiqh*, Islamic economics, and SINTA-accredited scientific journals published between 2021 and 2026. Data analysis was conducted using a descriptive-analytical method. The results indicate that the *gacha* system contains elements of *gharar*, evidenced by uncertainty regarding the object of contract, quality, value, and benefit of the transaction. Furthermore, the *gacha* system contains elements of *maisir*, reflected in the dominance of luck, imbalance between cost and benefit, and compulsive consumption patterns triggered by the *near miss* effect. Both elements coexist and mutually reinforce each other within a single transaction. Within the framework of *fiqh muamalah* and *maqashid syariah*, *gacha* practices potentially contradict the principles of *hifz al-mal* and *hifz al-'aql*, leading the majority of Islamic scholars to rule it as haram or *syubhat* that must be avoided.

Keywords: *Gacha*; Online Games; Islamic Law; *Gharar*; *Maisir*; Contemporary Hadith; *Fiqh Muamalah*



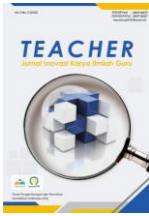
PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah menghadirkan dampak besar di berbagai sektor kehidupan, termasuk bidang hiburan digital. Inovasi dalam jaringan internet, perangkat mobile, dan sistem pembayaran daring telah mendorong pertumbuhan industri permainan daring sebagai sektor ekonomi kreatif yang pesat. Saat ini, permainan daring tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai platform interaksi sosial serta kegiatan ekonomi digital yang melibatkan berbagai jenis transaksi virtual (Basyariah, 2022). Model bisnis permainan daring terus bertransformasi seiring berkembangnya teknologi jaringan dan perangkat mobile, memunculkan beragam mekanisme monetisasi yang semakin canggih dan variatif (Tona, 2022).

Salah satu metode monetisasi yang paling dominan dalam industri permainan daring adalah sistem gacha, yaitu mekanisme pengundian item virtual secara acak yang mengharuskan pemain mengeluarkan uang nyata maupun mata uang virtual. Sistem ini telah menjadi salah satu model bisnis paling menguntungkan dalam industri permainan global. Di Indonesia, fenomena ini sejalan dengan meningkatnya penetrasi internet dan penggunaan perangkat mobile, menjadikan kebiasaan top-up untuk item virtual sebagai bagian dari kultur digital generasi muda (Prayogo et al., 2022). Kebiasaan ini tidak jarang bermuara pada pola pembelian impulsif, sebagaimana ditemukan Mubarak (2021) bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara kecanduan *game online* dengan kecenderungan pembelian impulsif perangkat maupun item dalam game di kalangan mahasiswa. Dari sisi mekanisme, popularitas model bisnis freemium (F2P/*free-to-play*) yang memanfaatkan sistem gacha sebagai alat monetisasi telah menimbulkan pertanyaan serius mengenai keabsahan transaksi tersebut dalam perspektif hukum Islam, mengingat pemain menggunakan uang nyata untuk mendapatkan item virtual atau mata uang dalam game sebagai alat tukar (Febriandika et al., 2022).

Dari perspektif hukum Islam, praktik gacha memicu perdebatan akademis yang signifikan. Sebagian pihak melihatnya sebagai transaksi yang sah karena pemain selalu menerima item sebagai imbalan pembayaran. Namun, mayoritas ulama dan akademisi Muslim berpendapat bahwa sistem ini mengandung elemen ketidakpastian (*gharar*) dan spekulasi (*maisir*) yang mendekati karakter perjudian. Dalam fikih muamalah, transaksi yang mengandung *gharar* dan *maisir* dianggap terlarang karena berpotensi menimbulkan ketidakadilan, kerugian, dan sengketa (Muspitasari et al., 2025). Penelitian-penelitian terdahulu mengonfirmasi bahwa sistem gacha secara faktual tidak memenuhi rukun dan syarat akad jual beli dalam hukum Islam karena ketiadaan kepastian atas barang (*ma'qud 'alaih*), sehingga transaksi ini masuk kategori jual beli *gharar* yang berpotensi merugikan salah satu pihak, di samping mengandung unsur spekulatif atau untung-untungan yang identik dengan *maisir* (Al Ayyubie, 2023). Dari sisi psikologis, keterlibatan intensif dalam permainan berbasis gacha juga berpotensi menimbulkan dampak negatif terhadap kesejahteraan pemain, khususnya remaja, sebagaimana ditunjukkan oleh Habibi, Hariastuti, dan Rusjino (2022) yang menemukan bahwa online game secara umum dapat menimbulkan gangguan konsentrasi, penurunan interaksi sosial, dan kecenderungan perilaku konsumtif.

Secara konseptual, *gharar* dalam fikih muamalah dipahami sebagai ketidakjelasan atau ketidakpastian yang melekat pada objek transaksi, baik dari sisi jenis, kuantitas, maupun kualitasnya. Larangan *gharar* dalam Islam bukan semata-mata karena adanya risiko dalam transaksi, melainkan lebih karena potensi eksploitasi dan ketidakadilan yang ditimbulkan akibat ketidaktauan (*jahl*) salah satu pihak terhadap apa yang akan diperolehnya (Tona, 2022).



Sementara itu, maisir yang dalam konteks modern sering kali hadir dalam wujud yang lebih halus dan tidak kasat mata sebagaimana ditunjukkan Gozaly, Tamba, dan Syarif (2025) pada kasus produk asuransi konvensional tetap memenuhi kriteria yang dilarang oleh syariat apabila di dalamnya terdapat unsur spekulasi tinggi yang menempatkan pelakunya pada dua keadaan yang tidak jelas antara untung atau rugi. Basyariah (2022) menguatkan pandangan ini dengan menegaskan bahwa kajian hadis ekonomi tematik secara konsisten melarang segala bentuk transaksi bisnis yang mengandung gharar, karena unsur tersebut berpotensi merugikan salah satu pihak dan bertentangan dengan prinsip kehalalan dalam bermuamalah. Perlindungan terhadap harta (*hifz al-mal*) dan akal (*hifz al-'aql*) konsumen dalam transaksi digital semacam ini semestinya menjadi perhatian utama regulasi, sebagaimana ditegaskan Herman dan Anatasya (2025) yang menemukan bahwa regulasi perlindungan konsumen online di Indonesia masih berbasis pendekatan positivis dan belum sepenuhnya mencerminkan nilai-nilai substansial maqāṣid al-syarī'ah.

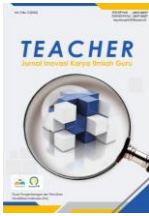
Berbagai studi terdahulu telah mengkaji sistem gacha dari sudut pandang fikih muamalah; kajian Febriandika et al. (2022) misalnya menemukan bahwa transaksi menggunakan sistem gacha mengandung unsur maysir, taghrir, dan tadlis secara bersamaan, sementara penggunaan gacha tanpa melibatkan uang nyata tidak memenuhi ketiga unsur tersebut. Namun demikian, kajian yang secara spesifik menempatkan analisis hadis sebagai pisau bedah utama untuk mengidentifikasi unsur gharar dan maisir dalam bingkai hukum Islam yang komprehensif mencakup fikih muamalah dan maqashid syariah masih terbatas (Putri et al., 2024). Aspek ini menjadi celah akademis yang perlu diisi, mengingat maqashid syariah khususnya yang berkaitan dengan perlindungan harta (*hifz al-mal*) dan akal (*hifz al-'aql*) memberikan landasan normatif yang kuat untuk mengevaluasi dampak jangka panjang sistem gacha terhadap perilaku konsumtif dan kesejahteraan pemain (Al Ayyubie, 2023). Pola serupa juga teramati pada platform digital lain: Mawarni, Fahrurrozi, dan Muhtadi (2025) menemukan bahwa perilaku konsumtif mahasiswa pengguna TikTok Shop lebih banyak didorong oleh dorongan emosional ketimbang kebutuhan riil, sebuah pola yang secara analogis relevan untuk memahami dinamika pembelian berulang dalam sistem gacha. Fajri, Kurniati, dan Mustafa (2025) turut menegaskan bahwa dari perspektif maqashid syariah, transaksi digital yang mendorong perilaku konsumtif berpotensi mencederai sekaligus *hifz al-mal* (perlindungan harta) dan *hifz al-'aql* (perlindungan akal) melalui efek adiksi yang ditimbulkannya.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan menganalisis praktik gacha dalam *game online* melalui perspektif hukum Islam dengan fokus pada: (1) mekanisme dan karakteristik sistem gacha; (2) landasan hadis tentang larangan gharar dan maisir; (3) analisis hadis terhadap unsur gharar dan maisir dalam praktik gacha; serta (4) tinjauan hukum Islam terhadap praktik gacha berdasarkan fikih muamalah dan maqashid syariah.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan jenis penelitian kepustakaan (*library research*). Penelitian kepustakaan adalah serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca, mencatat, serta mengolah bahan penelitian (Zed, 2022). Pendekatan ini dipilih karena objek kajian berupa teks-teks normatif keagamaan dan literatur akademik yang tidak memerlukan pengumpulan data lapangan.

Sumber data dalam penelitian ini dibedakan menjadi dua. Pertama, sumber data primer, yaitu hadis-hadis Nabi Muhammad saw. tentang larangan *gharar* dan *maisir* yang termuat



dalam kitab-kitab hadis *mu'tabar*, seperti *Shahih al-Bukhari* dan *Shahih Muslim*. Kedua, sumber data sekunder, meliputi buku *fikih muamalah*, buku ekonomi syariah, serta jurnal ilmiah terakreditasi SINTA, jurnal UIN/IAIN/STAIN, jurnal hukum Islam, jurnal studi hadis, dan jurnal ekonomi syariah yang diterbitkan antara tahun 2021 hingga 2026.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan hadis kontemporer dan *fikih muamalah* dengan perspektif *maqashid syariah*. Pendekatan hadis kontemporer digunakan untuk memahami relevansi teks-teks hadis dalam merespons fenomena transaksi digital yang berkembang saat ini, sedangkan pendekatan *fikih muamalah* digunakan untuk menganalisis aspek hukum Islam yang berkaitan dengan transaksi ekonomi (Rozalinda, 2019).

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui studi dokumentasi, yaitu dengan mengidentifikasi, mengumpulkan, dan menelaah dokumen-dokumen yang relevan dengan fokus kajian. Dokumen yang dikaji mencakup teks hadis, kitab fikih klasik dan kontemporer, serta artikel jurnal ilmiah yang membahas sistem *gacha*, *gharar*, dan *maisir* dalam konteks ekonomi digital.

Analisis data dilakukan dengan metode deskriptif-analitis, yakni dengan terlebih dahulu mendeskripsikan konsep *gacha*, *gharar*, dan *maisir* secara sistematis, kemudian menganalisis keterkaitan ketiganya dalam bingkai hukum Islam di era digital. Keabsahan data dijamin melalui teknik triangulasi sumber, yaitu dengan membandingkan dan mengonfirmasi temuan dari berbagai sumber primer dan sekunder yang relevan (Sugiyono, 2021).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan telaah terhadap sumber-sumber primer dan sekunder yang relevan, penelitian ini menghasilkan temuan pada empat aspek utama, yaitu: (1) mekanisme dan karakteristik sistem *gacha*; (2) landasan hadis tentang larangan *gharar* dan *maisir*; (3) kesesuaian sistem *gacha* dengan indikator *gharar*; dan (4) kesesuaian sistem *gacha* dengan indikator *maisir*.

1. Mekanisme dan Karakteristik Sistem *Gacha*

Sistem *gacha* dalam *game online* berasal dari konsep *gachapon* atau *gashapon*, yaitu mesin penjual mainan kapsul di Jepang yang memberikan hadiah secara acak kepada penggunanya. Konsep ini diadaptasi ke dalam ekosistem permainan digital melalui mekanisme pengundian item virtual dengan probabilitas tertentu yang ditetapkan oleh pengembang (Prayogo et al., 2022). Secara teknis, pemain tidak membeli item secara langsung, melainkan membeli *peluang* untuk mendapatkan item yang diinginkan. Semakin tinggi tingkat kelangkaan suatu item, semakin kecil probabilitas untuk mendapatkannya, sehingga mendorong pemain melakukan pembelian berulang (*top-up*) demi meningkatkan peluang (Woods, 2022). Dalam praktiknya, terdapat berbagai jenis sistem *gacha* yang umum ditemukan dalam *game online*, sebagaimana disajikan pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Jenis-Jenis Sistem *Gacha* dalam *Game online*

No	Jenis <i>Gacha</i>	Karakteristik
1	<i>Character gacha</i>	Pengundian karakter dengan tingkat kelangkaan bervariasi
2	<i>Weapon gacha</i>	Pengundian senjata atau perlengkapan tempur virtual
3	<i>Equipment gacha</i>	Pengundian perlengkapan atau kostum karakter
4	<i>Limited-time banner gacha</i>	Pengundian item eksklusif dalam periode waktu terbatas

Sumber: diolah dari Prayogo et al. (2022)

Seluruh jenis gacha tersebut bermuara pada satu prinsip dasar yang sama, yaitu ketidakpastian mengenai item yang akan diperoleh pemain setelah pembayaran dilakukan, di mana kelangkaan item berbanding lurus dengan besaran uang yang harus dikeluarkan pemain (Febriandika et al., 2022). Sistem ini juga dirancang untuk memanfaatkan psikologi konsumen melalui mekanisme deferred value, yaitu menciptakan ekspektasi dan hasrat bermain agar pemain terus menginvestasikan waktu dan uang demi hasil yang diinginkan (Woods, 2022). Mekanisme psikologis ini dikenal dalam literatur psikologi sebagai efek near miss, yang mendorong pemain terus mencoba karena merasa keberhasilan sudah hampir tercapai, sehingga membentuk pola konsumsi kompulsif (Putri et al., 2024).

2. Landasan Hadis tentang Larangan *Gharar* dan *Maisir*

Telaah terhadap kitab-kitab hadis *mu'tabar* menghasilkan temuan berupa hadis-hadis utama yang menjadi landasan larangan *gharar* dan *maisir* dalam hukum Islam, sebagaimana disajikan pada Tabel 2 dan Tabel 3.

Tabel 2. Hadis-Hadis Larangan *Gharar*

No	Hadis	Sumber	Kandungan
1	نَهَى رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ عَنْ بَيْعِ الْحَصَاةِ وَعَنْ بَيْعِ الْغَرَرِ	HR. Muslim, No. 1513	Larangan jual beli dengan cara melempar batu dan jual beli yang mengandung <i>gharar</i>
2	نَهَى رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ عَنْ بَيْعِ حَبْلِ الْخَبْلَةِ	HR. Bukhari, No. 2143	Larangan jual beli <i>habal al-habalah</i> (objek yang belum jelas dimiliki)
3	نَهَى رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ عَنْ الْمُلَامَسَةِ وَالْمُنَابَذَةِ	HR. Bukhari, No. 2144	Larangan jual beli <i>mulāmasah</i> dan <i>munābadzah</i>

Berdasarkan ketiga hadis tersebut, para ulama merumuskan empat indikator *gharar*, sebagaimana disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Indikator *Gharar* Berdasarkan Hadis

No	Indikator <i>Gharar</i>	Dasar Hadis
1	Ketidakjelasan objek akad	HR. Muslim No. 1513
2	Ketidakjelasan kualitas barang	HR. Bukhari No. 2144
3	Ketidakjelasan manfaat yang diperoleh	HR. Muslim No. 1513
4	Ketidakjelasan waktu penyerahan barang	HR. Bukhari No. 2143

Sumber: diolah dari Ishak et al. (2025) dan Basyariah (2022)

Tabel 4. Hadis Larangan *Maisir* dan Indikatornya

No	Hadis / Dalil	Sumber	Indikator <i>Maisir</i> yang Dikandung
1	مَنْ قَالَ لِصَاحِبِهِ تَعَالَ أَقَامِرُكَ فَلْيَتَصَدَّقْ	HR. Bukhari-Muslim	Larangan segala bentuk aktivitas yang mengarah pada perjudian
2	QS. al-Ma'idah: 90–91	Al-Qur'an	Larangan <i>maisir</i> secara eksplisit

Sumber: Az-Zuhaili (2021)

Berdasarkan Tabel 4, para ulama merumuskan empat indikator utama *maisir*: (1) adanya taruhan harta; (2) hasil yang sepenuhnya bergantung pada keberuntungan; (3) kemungkinan memperoleh keuntungan besar tanpa kerja produktif; dan (4) risiko kerugian yang harus ditanggung salah satu pihak (Iman et al., 2023).

3. Kesesuaian Sistem *Gacha* dengan Indikator *Gharar*

Hasil analisis komparatif antara mekanisme *gacha* dan indikator *gharar* yang dirumuskan dari hadis menghasilkan temuan sebagaimana disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5. Kesesuaian Sistem *Gacha* dengan Indikator *Gharar*

No	Indikator <i>Gharar</i>	Kondisi dalam Sistem <i>Gacha</i>	Terpenuhi
1	Ketidakjelasan objek akad	Pemain tidak mengetahui item apa yang akan diterima setelah pembayaran	✓
2	Ketidakjelasan kualitas barang	Item yang diterima bisa biasa atau langka, ditentukan mekanisme acak	✓
3	Ketidakjelasan nilai hasil transaksi	Nilai ekonomi pengeluaran tidak dapat diprediksi secara rasional	✓
4	Ketidakjelasan waktu penyerahan	Item diterima seketika, namun jenisnya tidak dapat dipastikan	✓

Sumber: diolah dari Malik & Al Munawar (2025), Muspitasari et al. (2025), dan Ishak et al. (2025)

4. Kesesuaian Sistem *Gacha* dengan Indikator *Maisir*

Hasil analisis komparatif antara mekanisme *gacha* dan indikator *maisir* disajikan pada Tabel 6.

Tabel 6. Kesesuaian Sistem *Gacha* dengan Indikator *Maisir*

No	Indikator <i>Maisir</i>	Kondisi dalam Sistem <i>Gacha</i>	Terpenuhi
1	Adanya taruhan harta dengan hasil tidak pasti	Pemain mengeluarkan uang nyata dengan harapan item langka, hasilnya bergantung mekanisme acak	✓
2	Dominasi faktor keberuntungan	Tidak ada keahlian atau kerja produktif; perolehan item ditentukan <i>chance</i> semata	✓
3	Ketimpangan antara pengorbanan dan manfaat	Hubungan biaya dan manfaat tidak seimbang, ditentukan probabilitas bukan nilai intrinsik	✓
4	Potensi kerugian akibat pembelian kompulsif	Efek <i>near miss</i> mendorong pembelian berulang meski mengalami kerugian	✓

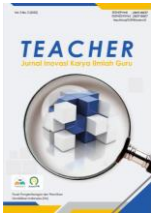
Sumber: diolah dari Iman et al. (2023) dan Woods (2022)

Pembahasan

1. Mekanisme dan Karakteristik Sistem *Gacha* dalam *Game online*

Temuan penelitian menunjukkan bahwa sistem *gacha* merupakan bentuk monetisasi digital yang secara struktural berbeda dari transaksi jual beli konvensional. Perbedaan mendasar terletak pada objek transaksi: dalam jual beli konvensional, konsumen mengetahui secara pasti barang yang akan diterima sebelum pembayaran dilakukan, sedangkan dalam sistem *gacha*, konsumen hanya membeli *peluang* untuk mendapatkan item tertentu tanpa kepastian hasil (Prayogo et al., 2022). Hal ini secara fundamental menempatkan sistem *gacha* pada kategori transaksi yang mengandung ketidakpastian struktural sejak awal.

Lebih jauh, Woods (2022) menjelaskan bahwa sistem *gacha* dirancang secara sistematis untuk memanfaatkan psikologi konsumen melalui mekanisme deferred value, yakni menunda kepuasan konsumen demi mendorong pengeluaran berulang. Rancangan psikologis ini bukan merupakan efek sampingan, melainkan bagian integral dari model bisnis *gacha* yang secara sadar mengeksplorasi kecenderungan kognitif manusia. Temuan ini sejalan dengan Febriandika, Majid, dan Kumar (2022) yang menegaskan bahwa dalam sistem *gacha*, pemain



pada hakikatnya membeli kesempatan (*chance*), bukan barang secara langsung, sehingga nilai transaksi tidak lagi diukur dari kepastian kepemilikan objek, melainkan dari probabilitas dan kelangkaan hasil yang mungkin diperoleh. Dengan demikian, sistem gacha bukan sekadar mekanisme hiburan, melainkan sebuah konstruksi ekonomi digital yang perlu dikaji secara kritis dari perspektif etika dan hukum Islam.

2. *Gharar* dan *Maisir* dalam Perspektif Hadis

Hasil telaah terhadap hadis-hadis *mu'tabar* menunjukkan bahwa larangan *gharar* dan *maisir* memiliki landasan normatif yang kuat dalam hukum Islam. Imam an-Nawawi sebagaimana dikutip Basyariah (2022) menegaskan bahwa hadis larangan *bai' al-gharar* merupakan salah satu hadis terpenting dalam bab *mu'amalah* karena menjadi dasar pelarangan berbagai transaksi yang mengandung ketidakjelasan dan berpotensi menimbulkan sengketa. Ketiga hadis larangan *gharar* yang ditemukan larangan *bai' al-gharar*, larangan *habal al-habalah*, serta larangan *mulāmasah* dan *munābadzah* secara konsisten menunjukkan bahwa Islam menolak segala bentuk transaksi yang objeknya tidak dapat dipastikan oleh kedua belah pihak pada saat akad berlangsung.

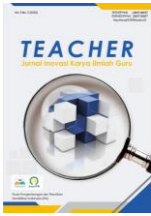
Relevansi hadis-hadis tersebut tidak terbatas pada konteks historis penerbitannya, melainkan bersifat universal dan adaptif. Ishak et al. (2025) menegaskan bahwa indikator-indikator *gharar* yang dirumuskan dari hadis-hadis tersebut tetap relevan untuk diterapkan pada berbagai model transaksi digital kontemporer, karena prinsip yang dikandungnya menyasar esensi ketidakadilan dalam transaksi, bukan bentuk formalnya. Dengan demikian, hadis-hadis ini berfungsi bukan sekadar sebagai dalil hukum yang statis, melainkan sebagai sumber prinsip etika ekonomi yang dinamis.

Demikian pula dengan larangan *maisir*. Az-Zuhaili (2021) menjelaskan bahwa larangan *maisir* dalam hadis dan Al-Qur'an (QS. al-Ma'idah: 90–91) mencakup setiap kegiatan yang mengandung unsur taruhan, tebak-tebakan, atau perolehan keuntungan semata-mata dari keberuntungan yang menyebabkan pihak lain menanggung kerugian. Azizi dan Darta (2025) menambahkan bahwa para ulama mazhab sepakat cakupan *maisir* tidak terbatas pada bentuk perjudian tradisional, melainkan turut mencakup bentuk-bentuk perjudian modern yang berbasis spekulasi dan pengambilan harta tanpa hak, termasuk fenomena kontemporer seperti judi daring. Penegasan ini memperkuat relevansi hadis-hadis larangan *maisir* sebagai instrumen analisis terhadap praktik gacha.

3. Analisis Hadis terhadap Unsur *Gharar* dan *Maisir* dalam Praktik *Gacha*

Berdasarkan hasil analisis komparatif pada bagian sebelumnya, seluruh empat indikator *gharar* dan empat indikator *maisir* terpenuhi dalam sistem *gacha*. Temuan ini perlu didiskusikan secara lebih mendalam untuk memahami implikasinya dalam perspektif hukum Islam.

Terkait unsur *gharar*, argumen yang sering diajukan oleh pihak yang menganggap *gacha* sah adalah bahwa pengembang game telah mengungkapkan tabel probabilitas secara transparan kepada pemain. Namun, Malik dan Al Munawar (2025) menolak argumen ini dengan menegaskan bahwa meskipun pemain selalu mendapatkan item virtual setelah pembayaran, ketidakpastian mengenai jenis item yang diterima tetap menjadi problem hukum utama. Transparansi probabilitas tidak sama dengan kepastian objek akad yang disyaratkan dalam jual beli yang sah menurut syariat. Muspitasari et al. (2025) memperkuat pendapat ini



dengan menyatakan bahwa pengungkapan probabilitas hanya memberikan informasi tentang *kemungkinan*, bukan *kepastian*, sehingga unsur *gharar* tidak dapat dieliminasi sekalipun tabel probabilitas dicantumkan secara terbuka.

Terkait unsur *maisir*, Iman et al. (2023) menegaskan bahwa hubungan antara biaya yang dikeluarkan dan manfaat yang diperoleh dalam sistem *gacha* tidak seimbang karena sepenuhnya ditentukan oleh mekanisme probabilitas, bukan oleh nilai intrinsik barang. Kondisi ini secara langsung memenuhi indikator *maisir* berupa ketimpangan antara pengorbanan dan manfaat. Lebih jauh, efek *near miss* yang diidentifikasi oleh Woods (2022) dan Putri et al. (2024) menunjukkan bahwa sistem *gacha* tidak hanya mengandung unsur *maisir* secara struktural, tetapi juga secara aktif mendorong pemain ke dalam pola konsumsi kompulsif yang memperbesar kerugian finansial secara progresif.

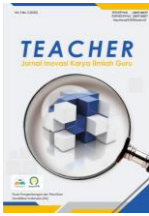
Yang perlu ditekankan adalah bahwa *gharar* dan *maisir* dalam sistem *gacha* tidak berdiri sendiri, melainkan hadir secara bersamaan dan saling memperkuat dalam satu transaksi. Ketidakjelasan objek akad (*gharar*) terjadi bersamaan dengan mekanisme tebak-tebakan berujung kerugian (*maisir*), sehingga keterpaduan dua unsur terlarang ini menjadikan *gacha* lebih bermasalah dari sudut pandang hukum Islam dibandingkan transaksi yang hanya mengandung satu unsur terlarang.

4. Tinjauan Hukum Islam terhadap Praktik *Gacha*: Perspektif *Fikih Muamalah* dan *Maqashid Syariah*

Berdasarkan terpenuhinya unsur *gharar* dan *maisir* secara simultan, mayoritas ulama dan akademisi hukum Islam berpendapat bahwa praktik *gacha* dalam *game online* hukumnya haram atau paling tidak syubhat yang wajib dihindari (Al Ayyubie, 2023). Meskipun demikian, terdapat pendapat yang lebih nuansif. Putri, Rahmawati, dan Anwar (2023) mencatat bahwa karena tidak ditemukan nash Al-Qur'an maupun hadis yang secara eksplisit menyebut praktik microtransaction *gacha*, praktik ini secara komparatif diklasifikasikan sebagai *jarimah ta'zir* yakni pelanggaran yang sanksinya diserahkan pada ijtihad dan kebijakan otoritas, bukan hukuman *hudud* yang bersifat pasti dan tegas. Namun pendapat ini belum menghilangkan permasalahan pokok, karena klasifikasi sebagai *ta'zir* tidak menghapus unsur ketidakpastian objek akad pada setiap kali transaksi dilakukan.

Selain itu, Muspitasari et al. (2025) menambahkan dimensi permasalahan lain, yaitu bahwa item virtual yang diperoleh dari *gacha* pada umumnya tidak memiliki nilai ekonomi riil di luar ekosistem *game* tertentu. Pemain mengorbankan uang nyata untuk memperoleh objek yang nilainya terbatas dan tidak dapat dialihkan menjadi manfaat ekonomi yang setara, sehingga memperdalam ketimpangan transaksi dari perspektif *fikih muamalah*.

Dalam bingkai *maqashid syariah*, praktik *gacha* berpotensi bertentangan dengan dua tujuan pokok syariat. Pertama, *hifz al-mal* (perlindungan harta). Menghabiskan uang secara berulang untuk mendapatkan item virtual yang tidak memiliki nilai ekonomi riil berpotensi menyebabkan pemborosan (*israf*) yang dilarang dalam Islam. Auda (2021) menegaskan bahwa syariat mewajibkan pengelolaan harta secara bertanggung jawab dan melarang setiap bentuk pengeluaran yang tidak mendatangkan manfaat proporsional. Kedua, *hifz al-'aql* (perlindungan akal). Mekanisme adiksi yang dibangun secara sistematis dalam sistem *gacha* berpotensi merusak kemampuan berpikir rasional dan pengendalian diri pemain (Auda, 2021). Ketika seseorang tidak lagi mampu mengendalikan dorongan untuk terus melakukan *top-up* meski



menyadari kerugian yang dialami, maka hal ini menandai terganggunya fungsi akal sebagaimana yang dilindungi oleh syariat.

Prinsip *la darar wa la dirar* (tidak boleh membahayakan diri sendiri dan orang lain) sebagaimana dikemukakan Rozalinda (2019) juga menuntut agar setiap bentuk transaksi digital tidak mengeksploitasi kelemahan psikologis konsumen. Industri *game* yang secara sadar merancang mekanisme *gacha* untuk mendorong pengeluaran berulang tanpa menjamin perolehan manfaat yang proporsional jelas bertentangan dengan prinsip ini. Dengan demikian, penelitian ini menegaskan bahwa relevansi hadis-hadis tentang larangan *gharar* dan *maisir* melampaui batasan waktu dan perkembangan teknologi, serta membuktikan bahwa nilai-nilai syariat Islam bersifat adaptif dalam merespons berbagai bentuk transaksi baru di era digital.

KESIMPULAN

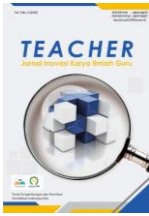
Penelitian ini menyimpulkan bahwa praktik *gacha* dalam *game online* mengandung unsur-unsur yang dilarang dalam hukum Islam berdasarkan analisis hadis Nabi Muhammad saw. Kesimpulan tersebut diuraikan dalam tiga poin berikut.

Pertama, sistem *gacha* dalam *game online* terbukti mengandung unsur *gharar* yang nyata. Hal ini dibuktikan dengan terpenuhinya seluruh indikator *gharar* yang dirumuskan dari hadis-hadis larangan *gharar*, meliputi ketidakjelasan objek akad, ketidakjelasan kualitas barang, ketidakjelasan nilai hasil transaksi, dan ketidakjelasan manfaat yang diperoleh. Pemain membayar sejumlah uang tanpa mengetahui secara pasti item apa yang akan diterima, sehingga transaksi ini bertentangan dengan prinsip kejelasan (*bayyin*) yang menjadi syarat sahnya jual beli dalam Islam sebagaimana ditegaskan oleh hadis riwayat Imam Muslim No. 1513. Argumen transparansi probabilitas yang sering diajukan sebagai pembenaran tidak dapat mengeliminasi unsur *gharar*, karena pengungkapan probabilitas tidak setara dengan kepastian objek akad yang disyaratkan syariat.

Kedua, sistem *gacha* juga terbukti mengandung unsur *maisir* secara struktural. Seluruh indikator *maisir* terpenuhi, yaitu adanya pengorbanan harta dengan hasil tidak pasti, dominasi faktor keberuntungan tanpa kerja produktif, ketimpangan antara biaya yang dikeluarkan dan manfaat yang diperoleh, serta potensi kerugian akibat pola pembelian kompulsif yang dipicu oleh efek *near miss* yang lebih signifikan, *gharar* dan *maisir* dalam sistem *gacha* tidak berdiri sendiri, melainkan hadir secara bersamaan dan saling memperkuat dalam satu transaksi, menjadikan *gacha* lebih bermasalah secara hukum Islam dibandingkan transaksi yang hanya mengandung satu unsur terlarang.

Ketiga, dalam bingkai *fikih muamalah* dan *maqashid syariah*, praktik *gacha* berpotensi bertentangan dengan dua tujuan pokok syariat, yaitu *hifz al-mal* (perlindungan harta) dan *hifz al-'aql* (perlindungan akal). Pengeluaran berulang untuk item virtual yang tidak memiliki nilai ekonomi riil berpotensi menimbulkan pemborosan (*israf*), sementara mekanisme adiksi yang dirancang secara sistematis berpotensi merusak kemampuan berpikir rasional dan pengendalian diri pemain (Auda, 2021). Berdasarkan pertimbangan ini, mayoritas ulama menghukumi praktik *gacha* sebagai haram atau *syubhat* yang wajib dihindari.

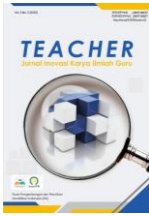
Penelitian ini juga membuktikan bahwa hadis-hadis Nabi saw. tentang larangan *gharar* dan *maisir* bersifat adaptif dan relevan sebagai pedoman hukum Islam dalam merespons perkembangan transaksi digital kontemporer. Nilai-nilai yang terkandung dalam hadis melampaui batasan waktu dan konteks historis, sehingga dapat dijadikan landasan etika ekonomi dalam menghadapi berbagai bentuk transaksi baru di era digital. Oleh karena itu, umat



Islam perlu menjadikan nilai-nilai hadis sebagai panduan dalam setiap interaksi ekonomi digital, termasuk dalam menyikapi sistem *gacha* dalam *game online*.

DAFTAR PUSTAKA

- Al Ayyubie, B. (2023). *Fikih digital milenial: Sistem gacha pada game online eFootball Champion Squads*. *At-Ta'awun: Jurnal Muamalah dan Hukum Islam*, 2(2), 233–242. <https://www.researchgate.net/publication/393316834>
- Auda, J. (2021). *Maqasid al-Shariah as philosophy of Islamic law*. The International Institute of Islamic Thought (IIIT).
- Azizi, M., & Darta, A. (2025). Pemahaman hadis tentang maisir dan relevansinya terhadap judi online: Analisis pandangan ulama klasik dan kontemporer. *Jurnal Alwatzikhoebillah: Kajian Islam, Pendidikan, Ekonomi, Humaniora*, 11(2), 948–960. <https://doi.org/10.37567/alwatzikhoebillah.v11i2.4308>
- Az-Zuhaili, W. (2021). *Al-Fiqh al-Islami wa adillatuhu* (Juz 5). Dar al-Fikr.
- Basyariah, N. (2022). Larangan jual beli gharar: Kajian hadis ekonomi tematis bisnis di era digital. *Mukaddimah: Jurnal Studi Islam*, 7(1), 40–58. <https://doi.org/10.14421/mjsi.71.2902>
- Fajri, A. K., Kurniati, & Mustafa, Z. (2025). Telaah sosiologis atas fenomena judi online dan upaya pemberantasannya perspektif maqashid syariah. *Shar-E: Jurnal Kajian Ekonomi Hukum Syariah*, 11(1), 54–63. <https://doi.org/10.37567/shar-e.v11i1.3960>
- Febriandika, N. R., Majid, N., & Kumar, R. (2022). Review of Islamic law on microtransaction contracts in the gacha system. *Borobudur Law Review*, 4(2), 86–98. <https://doi.org/10.31603/burrev.6789>
- Gozaly, A. Y., Tamba, D. A., & Syarif, N. (2025). Konsep maisir dalam pandangan fukaha dan relevansinya pada asuransi konvensional. *Bustanul Fuqaha: Jurnal Bidang Hukum Islam*, 6(1), 45–57. <https://doi.org/10.36701/bustanul.v6i1.1862>
- Habibi, N., Hariastuti, R. T., & Rusjino. (2022). Dampak negatif online game terhadap remaja. *Jurnal Bikotetik (Bimbingan dan Konseling: Teori dan Praktik)*, 6(1), 30–35. <https://doi.org/10.26740/bikotetik.v6n1.p30-35>
- Herman, H., & Anatasya, A. E. F. (2025). Perlindungan konsumen online dalam perspektif maqāsid al-sharī'ah: Studi sosio-legal di Indonesia. *Qisthosia: Jurnal Syariah dan Hukum*, 6(1), 50–60. <https://doi.org/10.46870/jhki.v6i1.1552>
- Ishak, M. N., & Siregar, M. R. (2025). Tafsir hadis tentang transaksi online dalam ekonomi syariah: Studi larangan gharar di era digital. *Iqtishaduna: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Hukum Ekonomi Syariah*, 6(4), 1231–1242. <https://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/iqtishaduna/article/view/58264/22652>
- Malik, M., & Al Munawar, F. A. (2025). Keabsahan transaksi jual beli item dalam game *Mobile Legend* dengan sistem gacha perspektif Kitab Undang-Undang Hukum Perdata dan fikih muamalah. *Journal of Islamic Business Law*, 9(2), 101–112. <https://urj.uin-malang.ac.id/index.php/jibl/article/view/13410>
- Mawarni, I., Fahrurrozi, & Muhtadi, R. (2025). Perilaku konsumtif mahasiswa Gen Z pengguna TikTok Shop: Analisis perspektif maqashid syariah. *Kartika: Jurnal Studi Keislaman*, 5(2), 1194–1208. <https://lptnunganjuk.com/ojs/index.php/kartika/article/view/293>



- Mubarok, F. H. (2021). Hubungan antara kecanduan *game online* dengan pembelian impulsif perangkat game pada mahasiswa. *Acta Psychologia*, 3(1), 69–80. <https://doi.org/10.21831/ap.v3i1.40025>
- Muslim, A.-H. al-N. (n.d.). *Shahih Muslim, Kitab al-Buyu'*. Dar Ihya' al-Turats al-'Arabi.
- Prayogo, D., Priharsari, D., & Perdanakusuma, AR. (2022). Eksplorasi faktor yang mempengaruhi minat pembelian gacha pada *game online*. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 6(7), 3189–3198. <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/11302>
- Putri, M., Rahmawati, Anwar, A., Haq, I., & Zulfahmi, A. R. (2023). Critical review of the legal regulation of microtransaction gacha: A comparative study of Islamic criminal law and national criminal law. *Al-Risalah: Jurnal Ilmu Syariah dan Hukum*, 23(2), 183–198. <https://doi.org/10.24252/al-risalah.vi.39934>
- Rozalinda. (2019). *Fikih ekonomi syariah* (2nd ed.). Rajawali Pers.
- Sugiyono. (2021). *Metode penelitian kualitatif* (3rd ed.). Alfabeta.
- Tona, T. I. (2022). Praktik gharar dan maisir era modern. *Mu'amalat: Jurnal Kajian Hukum Ekonomi Syariah*, 14(2), 163–176. <https://doi.org/10.20414/mu.v14i2.5504>
- Woods, O. (2022). The economy of time, the rationalisation of resources: Discipline, desire and deferred value in the playing of gacha games. *Games and Culture*, 17(7–8), 1075–1092. <https://doi.org/10.1177/15554120221077728>
- Zed, M. (2022). *Metode penelitian kepustakaan* (3rd ed.). Yayasan Obor Indonesia.