Journal of Innovative and Creativity
Journal Homepage: https://joecy.org/index.php/joecy
e-mail: journaljoecy@gmail.com

Faculty of Education
University of Pahlawan Tuanku Tambusai
ISSN 2776-771X (Online)
ISSN 2962-570X (Printed)
6 (2) 2026, Page: 33957-33964

Fenomena *Gacha* Dalam *Game Online*: Analisis Hadis Terhadap Unsur *Gharar* Dan *Maisir* Di Era Digital

Rahma Tazkia[1], Maila Rosyadah[2], Siti Dhea Luthfiyyah[3], Alimron[4], Rifqi Annas[5]
[1,2,3,4,5] Universitas Islam Negeri Raden Fattah, Palembang
Email Corresponding Author: 23051070364@radenfatah.ac.id

Published: June , 2026

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital mendorong munculnya berbagai model transaksi dalam game online, salah satunya sistem *gacha*. Sistem ini memungkinkan pemain memperoleh item virtual melalui mekanisme acak dengan menggunakan uang virtual maupun uang nyata. Praktik tersebut menimbulkan perdebatan dalam hukum Islam karena diduga mengandung unsur *gharar* (ketidakjelasan) dan *maisir* (spekulasi/perjudian). Penelitian ini bertujuan menganalisis praktik gacha dalam game online berdasarkan perspektif hadist. Penelitian menggunakan metode kualitatif dengan jenis penelitian kepustakaan (*library research*). Data diperoleh dari hadis-hadis Nabi saw., kitab hadis, buku *fikih muamalah*, ekonomi syariah, dan jurnal ilmiah yang relevan. Analisis dilakukan secara deskriptif-analitis dengan mengkaji konsep gacha, gharar, dan maisir serta menghubungkannya dengan praktik gacha di era digital. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sistem gacha mengandung unsur gharar karena adanya ketidakpastian terhadap item yang diperoleh setelah transaksi dilakukan. Selain itu, terdapat unsur *maisir* yang tampak pada mekanisme spekulatif dan ketergantungan pada faktor keberuntungan untuk memperoleh item tertentu. Oleh karena itu, hadist tentang larangan *gharar* dan *maisir* tetap relevan sebagai pedoman dalam menilai praktik transaksi digital kontemporer, termasuk sistem *gacha* dalam game online.

Kata Kunci: *Gacha*, Game Online, Hadis Kontemporer, *Gharar*, *Maisir*.

ABSTRACT

Advances in digital technology have led to the emergence of various transaction models in online games, one of which is the gacha system. This system allows players to obtain virtual items through a random mechanism using either virtual currency or real money. This practice has sparked debate within Islamic law as it is suspected of containing elements of gharar (uncertainty) and maisir (speculation/gambling). This study aims to analyze the gacha practice in online games from the perspective of the hadith. The study employs a qualitative method, specifically a literature review (library research). Data was obtained from the hadiths of the Prophet (peace be upon him), hadith collections, books on muamalah fiqh, Islamic economics, and relevant scientific journals. The analysis was conducted using a descriptive-analytical approach by examining the concepts of gacha, gharar, and maisir and relating them to gacha practices in the digital age. The results of the study indicate that the gacha system contains elements of gharar due to the uncertainty regarding the items obtained after a transaction is completed. Additionally, elements of maisir are evident in the speculative mechanisms and reliance on luck to obtain specific items. Therefore, the hadiths regarding the prohibition of gharar and maisir remain relevant as guidelines for evaluating contemporary digital transaction practices, including gacha systems in online games.

***Keywords**: Gacha, Online Games, Contemporary Hadith, Gharar, Maisir.*

© The Author(s). 2021 Open Access This article is licensed under a Creative Commons Atibution 4.0 International License, which permits use, sharing, adaptation, distribution and reproduction in any medium or format, as long as you give appropriate credit to the original author(s) and the source, provide a link to the Creative Commons licence, and indicate if changes were made. The images or other third party material in this article are included in the article's Creative Commons licence, unless indicated otherwise in a credit line to the material. To view a copy of this licence, visit http://creativecommons.org/licenses/by/4.0

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah menghadirkan dampak besar di berbagai sektor kehidupan, termasuk dalam bidang hiburan digital. Inovasi dalam internet, perangkat *mobile*, dan sistem pembayaran online telah mendorong pertumbuhan permainan daring sebagai sektor industri kreatif yang pesat. Saat ini, permainan daring tidak hanya berfungsi sebagai sumber hiburan, tetapi juga sebagai *platform* interaksi sosial serta kegiatan ekonomi digital yang melibatkan berbagai jenis transaksi virtual. Salah satu metode monetisasi yang banyak diterapkan oleh pengembang permainan adalah sistem *gacha*, yaitu cara mendapatkan karakter atau item virtual melalui mekanisme acak yang memaksa pemain untuk mengeluarkan uang atau mata uang virtual untuk mendapatkan hadiah tertentu.

Ketertarikan terhadap sistem *gacha* semakin melonjak seiring dengan kemajuan budaya digital di kalangan anak muda. Mekanisme ini efektif mendorong pemain untuk melakukan pembelian berulang-ulang karena adanya kemungkinan mendapatkan item langka yang tinggi nilainya dalam permainan. Sebagai hasilnya, banyak pemain yang menghabiskan sejumlah uang untuk melakukan pengisian saldo

demi memperoleh karakter atau item yang mereka inginkan. Fenomena ini menunjukkan bahwa pembelian barang virtual melalui sistem *gacha* telah menjadi aspek dari gaya hidup digital masyarakat modern yang memberikan dampak ekonomi, sosial, dan psikologis. (Nuhbatul Basyariah, 2022)

Di sisi lain, keberadaan praktik *gacha* memicu diskusi di antara para akademisi dan intelektual Muslim. Sebagian melihat *gacha* sebagai bentuk interaksi ekonomi yang sah karena pemain menerima item sebagai imbalan dari biaya yang dibayarkan. Namun, ada pula yang beranggapan bahwa sistem ini menyimpan elemen ketidakpastiaan (*gharar*) dan spekulasi (*maisir*) yang mirip dengan perjudian. Dari sudut pandang *fikih muamalah*, transaksi yang mengandung unsur *gharar* dan *maisir* dianggap terlarang karena dapat menimbulkan ketidakadilan, kerugian, serta kebingungan mengenai hak dan kewajiban pihak-pihak yang terlibat dalam transaksi.

Berbagai studi sebelumnya telah menganalisis sistem *gacha* dari sudut pandang *fikih muamalah* dan hukum ekonomi Islam. Beberapa hasil penelitian menunjukkan bahwa mekanisme *gacha* mengandung elemen *gharar* dan *maisir* karena pemain tidak memiliki kepastian mengenai item yang akan didapatkan setelah melakukan pembayaran. Namun, sebagian besar studi tersebut lebih memusatkan perhatian pada aspek hukum *muamalah* secara umum. Penelitian yang secara mendalam membahas fenomena *gacha* dengan menjadikan hadist sebagai dasar untuk memahami konsep *gharar* dan *maisir* masih cukup sedikit. Keadaan ini menunjukkan adanya kekosongan dalam penelitian yang perlu dieksplorasi lebih dalam. (Muspitasari, 2025)

Berdasarkan penjelasan tersebut, pentingnya penelitian ini untuk menganalisis fenomena *gacha* dalam permainan daring melalui sudut pandang hadist sebagai salah satu sumber hukum dalam Islam. Studi ini bertujuan untuk menjawab pertanyaan mengenai bagaimana konsep *gharar* dan *maisir* dijelaskan dalam hadist, bagaimana sistem *gacha* beroperasi dalam permainan daring, serta bagaimana analisis hadis menyoroti elemen *gharar* dan *maisir* yang ada di dalamnya. Dengan demikian, penelitian ini ditujukan untuk menjelaskan pemahaman tentang *gharar* dan *maisir* berdasarkan hadis, menganalisis praktik *gacha* dalam permainan daring, serta mengidentifikasi relevansi nilai-nilai hadis dalam merespons perkembangan transaksi digital di zaman sekarang.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan jenis penelitian kepustakaan (*library research*). Data penelitian diperoleh dari sumber primer berupa hadist-hadist tentang larangan *gharar* dan *maisir* dalam kitab-kitab hadist, serta sumber sekunder berupa buku, jurnal ilmiah, dan penelitian terdahulu yang relevan dengan tema *gacha* dan transaksi digital. Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan hadis kontemporer dan *fikih muamalah*. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui studi dokumentasi, sedangkan analisis data menggunakan metode deskriptif-analitis dengan mengkaji konsep *gacha*, *gharar*, dan *maisir*, kemudian menganalisis keterkaitan ketiganya dalam perspektif hadis terhadap praktik *gacha* dalam game online di era digital.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Konsep *Gacha* dalam Game Online dan Perkembangannya di Era Digital

Perubahan dalam teknologi digital telah secara drastis mempengaruhi cara masyarakat menikmati hiburan. Salah satu jenis hiburan digital yang telah mengalami peningkatan yang pesat adalah permainan daring yang sekarang berfungsi tidak hanya sebagai sarana pelampiasan, tetapi juga sebagai tempat interaksi sosial dan kegiatan ekonomi digital. Dalam proses ini, berbagai strategi monetisasi telah muncul yang memungkinkan para pengembang untuk mendapatkan keuntungan secara konsisten. Salah satu strategi yang sangat terkenal adalah sistem *gacha*, yaitu metode untuk mendapatkan item virtual melalui mekanisme acak yang memerlukan pemain membayar baik dengan uang nyata maupun mata uang virtual. (Nuhbatul Basyariah, 2022)

Secara istilah, kata *gacha* berasal dari istilah *gachapon* atau *gashapon* yang menunjuk kepada mesin yang menyediakan mainan kapsul di Jepang. Di mesin tersebut, seseorang memasukkan sejumlah uang untuk mendapatkan kapsul yang berisi hadiah yang belum diketahui sebelumnya. Konsep ini kemudian diintegrasikan ke dalam sektor permainan digital melalui mekanisme pengundian item virtual dengan probabilitas tertentu. Dalam dunia permainan daring, pemain tidak membeli item secara langsung,

melainkan membeli peluang untuk mendapatkan item yang diinginkan. Ciri khas inilah yang membedakan sistem gacha dari transaksi digital biasa yang umumnya menjamin objek yang diterima oleh konsumen.

Dari sudut pandang sejarah, sistem *gacha* mulai muncul di Jepang seiring dengan bertumbuhnya ketenaran permainan yang berbasis pada perangkat *mobile* di awal tahun 2010-an. Para pengembang permainan menyadari bahwa sistem acak dapat meningkatkan partisipasi pemain serta memperpanjang waktu bermain. Tidak seperti model pembelian permanen, sistem *gacha* memberikan kesempatan bagi pemain untuk melakukan transaksi berulang demi mendapatkan karakter atau barang tertentu yang lebih langka. Situasi ini menjadikan *gacha* sebagai salah satu skema bisnis paling menguntungkan dalam dunia permainan masa kini. (Devin Prayogo, 2022)

Sejalan dengan kemajuan teknologi dan globalisasi di industri permainan, sistem *gacha* kini tidak terbatas pada Jepang saja. Berbagai perusahaan game di seluruh dunia mulai mengaplikasikan model serupa karena telah terbukti efektif dalam meningkatkan pendapatan mereka. Fenomena ini menunjukkan bahwa *gacha* telah berevolusi dari sekadar elemen permainan menjadi sebuah strategi ekonomi digital yang memanfaatkan psikologi konsumen. Orlando Woods (Orlando Woods, 2022) menjelaskan bahwa sistem *gacha* beroperasi dengan mengelola ekspektasi pemain dan menciptakan nilai yang akan datang, mendorong pemain untuk terus menginvestasikan waktu dan sumber daya demi mendapatkan hasil yang diinginkan. Analisis ini menunjukkan bahwa keberhasilan sistem gacha tidak hanya terletak pada teknologi yang digunakan, tetapi juga pada kemampuannya untuk mempengaruhi perilaku konsumen.

Secara teknis, mekanisme *gacha* memberikan kesempatan bagi pemain untuk mendapatkan item berdasarkan probabilitas yang ditetapkan oleh pengembang. Ketika suatu item memiliki tingkat kelangkaan yang lebih tinggi, peluang bagi pemain untuk mendapatkannya menjadi lebih kecil. Dalam banyak situasi, pemain perlu melakukan beberapa percobaan untuk memperoleh karakter atau item yang diinginkan. Keadaan ini menyebabkan terbentuknya pola konsumsi yang berulang, yang menjadi sumber pendapatan utama bagi perusahaan pengembang permainan. Oleh karena itu, sistem *gacha* seharusnya tidak hanya dilihat sebagai fitur hiburan, melainkan juga sebagai alat ekonomi yang dirancang untuk mendorong interaksi transaksi digital yang berkelanjutan.

Dalam praktiknya, ada berbagai macam sistem *gacha* yang diterapkan dalam permainan masa kini. Beberapa contohnya adalah *character gacha, weapon gacha, equipment gacha, dan limited-time banner gacha*. Masing-masing jenis memiliki ciri khas yang berbeda, tetapi semuanya mengikuti prinsip dasar yang sama, yaitu ketidakpastian mengenai hasil yang diperoleh oleh pemain. Evolusi *gacha* juga berkaitan erat dengan konsep *microtransaction*. *Microtransaction* adalah sistem pembayaran kecil yang dilakukan berulang kali untuk mendapatkan fitur atau keuntungan tertentu dalam permainan. Di banyak permainan modern, *gacha* menjadi bentuk *microtransaction* yang paling umum karena memberikan peluang bagi pemain untuk membeli kesempatan, bukan barang secara langsung. Keterkaitan antara keduanya mencerminkan perubahan dalam pola konsumsi digital, di mana nilai dari sebuah transaksi tidak lagi diukur berdasarkan kepemilikan barang fisik, tapi oleh pengalaman dan kemungkinan mendapatkan keuntungan virtual.(Jecky, 2024)

Fenomena ini memengaruhi cara orang-orang, terutama generasi muda, dalam mengonsumsi produk digital. Sebelumnya, fokus konsumsi sebagian besar tertuju pada barang-barang fisik, namun dengan kemajuan teknologi digital, kini ada pergeseran ke arah konsumsi aset virtual yang tidak berbentuk nyata. Kehadiran sistem *gacha* menunjukkan bahwa nilai ekonomi suatu barang tidak lagi berhubungan dengan bentuk fisiknya, tetapi lebih kepada cara pandang, eksklusivitas, dan nilai simbolis yang dimiliki oleh barang tersebut. Situasi ini mencerminkan adanya perubahan budaya dalam pola konsumsi yang hendaknya diperhatikan oleh berbagai disiplin ilmu, termasuk kajian Islam dan hadist modern.

Di Indonesia, perkembangan praktik *gacha* sejalan dengan meningkatnya penggunaan internet dan perangkat *mobile*. Berbagai permainan berbasis *gacha* memiliki jumlah pengguna yang sangat banyak, khususnya di kalangan anak muda dan mahasiswa. Kebiasaan melakukan *top-up* untuk mendapatkan item virtual telah menjadi bagian dari budaya digital sehari-hari. Meskipun secara umum dipandang sebagai fitur permainan, mekanisme *gacha* mengandung unsur ketidakpastian yang menimbulkan perdebatan dalam perspektif hukum Islam. Oleh karena itu, analisis terhadap konsep *gharar* dan *maisir* dalam hadist menjadi penting untuk menilai apakah praktik *gacha* hanya sebatas hiburan digital atau memiliki karakteristik yang mendekati transaksi yang dilarang dalam syariat Islam.

2. Konsep Gharar dan Maisir dalam Perspektif Hadis

a. Konsep Gharar dalam Perspektif Hadis

Dalam kajian fikih muamalah, *gharar* merupakan konsep penting dalam menentukan keabsahan suatu transaksi. Secara etimologis, *gharar* berarti ketidakjelasan, penipuan, atau sesuatu yang tidak diketahui akibatnya. Adapun secara terminologis, *gharar* adalah transaksi yang mengandung ketidakpastian mengenai objek, harga, kualitas, jumlah, atau penyerahan barang sehingga berpotensi merugikan salah satu pihak dan bertentangan dengan prinsip keadilan dalam Islam.(Rozalinda, 2019)

Para ulama memiliki definisi yang beragam mengenai *gharar*, namun pada dasarnya merujuk pada adanya unsur ketidakpastian dalam transaksi. Imam al-Nawawi mendefinisikannya sebagai akad yang tidak jelas akibat akhirnya, sedangkan Ibn Taimiyah memaknainya sebagai kondisi ketika salah satu pihak tidak mengetahui secara pasti hak yang akan diperolehnya. Dalam kajian kontemporer, *gharar* dipahami sebagai ketidakpastian berlebihan (*excessive uncertainty*) yang berpotensi menimbulkan ketidakadilan dan kerugian.(Nuhbatul Basyariah, 2022)

Konsep *gharar* dalam Islam tidak hanya berasal dari satu hadist saja, tetapi juga didukung oleh beberapa hadist Nabi Muhammad SAW yang secara jelas melarang segala jenis transaksi yang memiliki ketidakjelasan, spekulasi yang berlebihan, dan kemungkinan merugikan salah satu pihak.

Hadist yang paling sering digunakan sebagai dasar utama adalah hadis yang diriwayatkan oleh Muslim dari Abu Hurairah ra.

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

Artinya: "Rasulullah saw. melarang melakukan perdagangan dengan cara melempar batu dan perdagangan yang memiliki risiko yang tidak jelas."
(Imam Muslim, n.d.)

Hadis ini dianggap sahih dan dicatat oleh Imam Muslim dalam kitab Ṣaḥīḥ Muslim. Menurut al-Nawawi, hadist ini termasuk dalam hadist utama dalam bab *muamalah* karena menjadi dasar untuk melarang berbagai jenis transaksi yang tidak jelas dan bisa menyebabkan perbedaan pendapat atau sengketa.(Imam An-Nawawi, n.d.)

Selain itu, Rasulullah saw. juga melarang praktik perdagangan ḥabal al-ḥabalah:

أَنَّ رَسُولَ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ نَهَى عَنْ بَيْعِ حَبَلِ الْحَبَلَةِ

Artinya: "Rasulullah saw. melarang melakukan perdagangan yang disebut ḥabal al-ḥabalah."(Imam al-Bukhari, n.d.)

Larangan itu menunjukkan bahwa Islam tidak menerima transaksi yang objeknya belum jelas dimilikinya atau kualitasnya. Dari sudut pandang fikih *muamalah*, praktik ini dianggap sebagai *gharar* karena pembeli tidak tahu pasti apa yang akan dibeli.

Hadis berikutnya melarang melakukan jual beli mulāmasah dan munābadzah.

نَهَى رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ عَنْ الْمُلَامَسَةِ وَالْمُنَابَذَةِ

Artinya: "Rasulullah shallallahu 'alaihi wasallam melarang berjual beli dalam hal mulāmasah dan munābadzah."(Imam al-Bukhari, n.d.)

Kedua jenis transaksi itu dilarang karena memicu ketidakjelasan yang bisa merugikan pihak salah satu belah pihak. Hadis ini menjelaskan bahwa dalam Islam, terdapat persyaratan untuk memberikan informasi yang jernih dan terbuka dalam setiap transaksi.

Jika dianalisis secara menyeluruh, ketiga hadis tersebut menunjukkan bahwa larangan gharar dalam Islam tidak hanya melibatkan ketidakjelasan mengenai barang, tetapi juga mencakup ketidakjelasan mengenai kemungkinan mendapatkan manfaat, ketidakjelasan hasil dari suatu transaksi, serta ketidakjelasan informasi yang diterima oleh kedua belah pihak. Oleh karena itu, para ulama menggunakan hadis-hadis tersebut sebagai dasar dalam membentuk teori gharar terhadap berbagai jenis transaksi modern, termasuk transaksi digital yang semakin berkembang di masa kini.

Berdasarkan hadis-hadis tersebut, para ulama menyebutkan beberapa bentuk *gharar*, yaitu *gharar* terhadap objek dalam perjanjian, *gharar* terhadap harga, *gharar* terhadap manfaat, serta *gharar* terhadap

waktu pengiriman barang. Bentuk keseluruhan ini bisa menyebabkan ketidakadilan jika salah satu pihak tidak mendapatkan informasi yang cukup mengenai transaksi yang terjadi.

Larangan *gharar* bertujuan untuk menjaga kebaikan dan melindungi kekayaan rakyat. Dengan adanya kejelasan dalam proses transaksi, kemungkinan munculnya masalah, penipuan, dan pemanfaatan yang tidak adil dapat dikurangi. Prinsip ini menunjukkan bahwa syariat Islam tidak hanya mengatur hal-hal yang berhubungan dengan ritual, tetapi juga berperan dalam memastikan kestabilan ekonomi dan keadilan sosial.

Perkembangan teknologi digital telah menciptakan berbagai bentuk transaksi baru yang belum pernah ada dalam masa sebelumnya. Meski begitu, larangan gharar tetap penting karena inti hukum Islam berada pada nilai dan tujuan syariat, bukan hanya bentuk transaksi yang dilakukan. (Muhammad Nur Ishak dkk, 2025).Oleh karena itu, indikator ketidakjelasan objek, manfaat, dan hasil transaksi yang disebutkan dalam hadis bisa dipakai untuk menganalisis berbagai aktivitas ekonomi digital modern, seperti transaksi barang virtual dalam permainan online.

b. Konsep Maisir dalam Perspektif Hadis

Secara etimologi, kata *maisir* berasal dari kata *yasara* yang berarti mendapatkan sesuatu dengan cara yang mudah. Dalam istilah syariat, *maisir* mengacu pada setiap jenis kegiatan yang memiliki unsur taruhan, permainan tebak-tebakan, atau mendapatkan keuntungan dengan cara beruntung, sehingga menyebabkan orang lain mengalami kerugian.(Rozalinda, 2019)

Meskipun larangan berjudi disebutkan secara jelas dalam Al-Qur'an (QS. al-Mā'idah: 90-91), hadis Nabi Muhammad SAW menjelaskan lebih lanjut mengenai berbagai bentuk praktik yang termasuk dalam kategori perjudian.

Rasulullah saw. bersabda:

مَنْ قَالَ لِصَاحِبِهِ تَعَالَ أُقَامِرْكَ فَلْيَتَصَدَّقْ

Artinya: "Barang siapa berkata kepada temannya, 'Mari kita berjudi', maka hendaklah ia bersedekah."

Hadis ini menunjukkan bahwa Islam tidak hanya melarang praktik perjudian itu sendiri, tetapi juga segala bentuk aktivitas yang mengarah kepada perjudian.(Wahbah az-Zuhaili, n.d.)

Dari sudut pandang para ulama, *maisir* memiliki beberapa ciri utama, yaitu adanya permainan taruhan, hasil yang tidak bisa diprediksi, kemungkinan mendapatkan untung secara mendadak, serta risiko mengalami kerugian yang harus ditanggung oleh salah satu pihak. Unsur-unsur itu membuat permainan judi menjadi kegiatan yang bertentangan dengan prinsip keadilan ekonomi dalam agama Islam. Ulama zaman sekarang juga mengatakan bahwa konsep *maisir* tidak hanya terkait dengan permainan kasino biasa, tetapi bisa mencakup berbagai jenis transaksi modern yang memiliki ciri-ciri yang sama. Oleh karena itu, kemajuan teknologi digital memaksa kita untuk meninjau kembali berbagai model transaksi baru agar bisa mengetahui apakah transaksi tersebut melibatkan unsur maisir atau tidak.(Khairul Iman, 2023)

Hikmah dari melarang permainan judi tidak hanya terkait dengan masalah uang, tetapi juga soal kehidupan sosial dan nilai moral masyarakat. Perjudian sering kali menyebabkan seseorang terbiasa menghabiskan uang secara berlebihan, tergantung pada perjudian, dan memiliki harapan mendapatkan keuntungan tanpa harus bekerja keras. Dalam jangka panjang, kondisi tersebut bisa mengganggu kestabilan ekonomi seseorang maupun kelompok masyarakat.(Rozalinda, 2019) Oleh karena itu, larangan bermain judi adalah bagian dari upaya Islam dalam membangun sistem ekonomi yang didasarkan pada kerja keras, produktivitas, dan distribusi kekayaan secara adil.

3. Analisis Unsur Gharar dan Maisir dalam Praktik Gacha

Sistem *gacha* adalah salah satu cara menghasilkan uang secara digital yang semakin populer dalam industri game online saat ini. Mekanisme ini memungkinkan pemain mendapatkan karakter, senjata, kostum, atau item virtual lainnya dengan cara memutar undian yang memiliki kemungkinan (*probabilitas*) tertentu untuk keluar. Untuk mengikuti proses ini, pemain harus membeli mata uang virtual dengan cara *top-up*, lalu menukarkannya menjadi tiket atau kesempatan untuk melakukan *pull, draw*, atau *spin*. Meskipun secara teknis pemain pasti mendapatkan sesuatu setelah melakukan pembelian, jenis dan tingkat item yang

didapat tidak bisa ditebak sebelumnya karena semuanya ditentukan oleh sistem kemungkinan yang telah ditetapkan oleh pengembang game.(Bahaestie Al Ayyubie, 2023)

Dalam pandangan *fikih muamalah*, ciri utama yang harus dianalisis dari sistem *gacha* adalah adanya ketidakpastian mengenai apa yang akan diperoleh setelah pembayaran dilakukan. Dalam pembelian biasa, pembeli tahu dengan jelas apa yang akan diterima, termasuk jenis, kualitas, dan manfaat barang tersebut. Dalam sistem *gacha*, pemain hanya tahu jenis hadiah yang bisa didapatkan serta peluang masing-masing, tetapi tidak tahu secara pasti apa yang akan didapat. Kondisi tersebut menunjukkan adanya ketidakjelasan (*jahalah*) yang termasuk dalam salah satu tanda-tanda *gharar* dalam suatu transaksi.(Nuhbatul Basyariah, 2022)

Hadis Nabi Muhammad SAW yang diriwayatkan oleh Imam Muslim yang menjelaskan bahwa Rasulullah SAW melarang tindakan jual beli yang melibatkan ketidakjelasan atau Risiko.

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

Artinya: "Rasulullah saw. melarang melakukan perdagangan dengan cara melempar batu dan perdagangan yang memiliki risiko yang tidak jelas."(Imam Muslim, n.d.)

Larangan ini bertujuan untuk mencegah terjadinya kerugian dan permasalahan akibat ketidakjelasan dalam objek transaksi. Jika indikator tersebut digunakan dalam sistem *gacha*, maka terdapat kemungkinan bahwa objek yang diinginkan pemain tidak diketahui secara jelas sebelum proses transaksi berlangsung. Pemain hanya membeli kesempatan untuk mendapatkan item tertentu, bukan langsung membeli item tersebut. Oleh karena itu, unsur *gharar* dalam sistem *gacha* terletak pada ketidakpastian hasil yang menjadi tujuan dari transaksi tersebut.

Selain memiliki risiko *gharar*, sistem *gacha* juga menunjukkan ciri-ciri yang mirip dengan konsep *maisir*. Dalam ajaran agama Islam, *maisir* adalah kegiatan di mana keuntungan atau kerugian seseorang ditentukan oleh kebetulan atau tebak-tebakan. Unsur ini bisa ditemukan dalam cara bermain *gacha* dimana pemain menghabiskan uang dengan harapan mendapatkan barang yang berkualitas tinggi, tetapi hasilnya tetap tergantung pada keberuntungan yang tidak bisa ditebak. Semakin langka suatu item, semakin kecil kemungkinan untuk mendapatkannya, sehingga para pemain terdorong untuk membeli berulang kali agar kesempatan untuk mendapatkan item tersebut semakin besar.

Muhammad Khairul Iman dan Mustafa Mat Jubri Shamsuddin (Khairul Iman, 2023) menyatakan bahwa sistem *gacha* memiliki kesamaan dengan permainan judi karena terdapat unsur pengorbanan harta untuk mendapatkan hasil yang tidak bisa diprediksi. Menurut mereka, hubungan antara biaya yang dikeluarkan dan manfaat yang diperoleh tidak seimbang karena ditentukan oleh cara kerja peluang. Pemain yang beruntung bisa mendapatkan item langka dengan mudah setelah mencoba beberapa kali, sementara pemain lain harus membayar lebih mahal untuk mendapatkan item yang sama.

Dalam praktiknya, faktor spekulasi dalam sistem *gacha* menjadi lebih kuat karena adanya kebiasaan melakukan pembelian berulang. Banyak pemain masih membeli mata uang virtual karena mereka yakin kesempatan mendapatkan item langka akan semakin besar jika jumlah percobaan semakin banyak. Secara psikologis, situasi ini disebut efek *near miss*, yaitu kemauan untuk terus mencoba karena merasa keberhasilan sudah hampir tercapai. Orlando Woods (Orlando Woods, 2022) menjelaskan bahwa sistem *gacha* dirancang untuk menciptakan harapan dan kemauan bermain pada pemain melalui cara memberi nilai yang ditunda, sehingga pemain terdorong untuk menghabiskan lebih banyak waktu dan uang demi mendapatkan barang yang mereka inginkan.

Dari sudut pandang ekonomi syariah, fenomena ini menunjukkan bahwa keputusan pemain dalam berbelanja tidak hanya didasarkan pada pertimbangan rasional mengenai manfaat barang yang dibeli. Keputusan tersebut biasanya juga dipengaruhi oleh harapan mendapatkan hadiah yang sangat bernilai melalui cara yang berdasarkan keberuntungan. Kondisi ini menunjukkan adanya hubungan antara *gharar* dan *maisir*, karena ketidakjelasan tentang hal yang diperdagangkan terjadi bersamaan dengan tindakan menebak hasil yang akan diperoleh.

Meski begitu, ada pula pendapat yang tidak sepenuhnya menyamakan *gacha* dengan perjudian biasa. Kelompok ini mengatakan bahwa pemain masih bisa mendapatkan item virtual setelah membayar, jadi mereka tidak kehilangan semuanya seperti dalam permainan judi biasa. Selain itu, beberapa pengembang game juga memberikan informasi mengenai peluang mendapatkan item serta menerapkan sistem *pity* yang memastikan pemain bisa mendapatkan item langka setelah mencapai batas jumlah percobaan tertentu.

Dalam pendapat ini, transparansi mengenai kemungkinan dianggap dapat menurunkan tingkat ketidakpastian dalam suatu transaksi.(Wahbah az-Zuhaili, n.d.)

Namun, argumen tersebut belum sepenuhnya mengatasi masalah hukum yang muncul. Maulana Malik dan Faishal Agil Al Munawar (Maulana Malik dan Faishal Agil Al Munawar, 2025)menjelaskan bahwa meskipun para pemain mendapatkan item virtual, ketidakpastian mengenai jenis item yang diterima masih menjadi masalah utama dalam sistem *gacha*. Mereka menyatakan bahwa faktor ketidakpastian masih menjadi bagian utama karena barang yang dijanjikan dalam transaksi belum jelas dan tidak diketahui secara pasti saat proses perjanjian berlangsung.

Jika dibandingkan dengan permainan taruhan biasa, sistem *gacha* memang berbeda dalam hal objek yang digunakan untuk bertaruh. Dalam permainan judi biasa, hasil yang didapat biasanya berupa uang atau barang yang bisa diubah lagi menjadi nilai ekonomi. Sebaliknya, hasil dari *gacha* biasanya berupa barang virtual yang hanya bisa digunakan dalam lingkungan permainan tertentu. Namun, persamaan yang kedua adalah adanya pembayaran yang diiringi ketidakpastian hasil, serta peran besar faktor keberuntungan dalam menentukan keuntungan atau kerugian yang dialami pemain.

Berdasarkan indikator *gharar* yang telah dibahas sebelumnya, sistem *gacha* memiliki beberapa unsur utama *gharar*, seperti ketidakjelasan tentang apa yang diperoleh, ketidakpastian mengenai kualitas barang yang didapatkan, dan ketidakjelasan hasil setelah pembayaran selesai. Sementara itu, indikator *maisir* juga bisa dikenali lewat adanya spekulasi, pengaruh keberuntungan yang dominan, serta kemungkinan timbulnya kerugian karena membeli secara berulang. Oleh karena itu, praktik *gacha* bisa dikatakan sebagai transaksi yang memiliki unsur *gharar* dan *maisir* dalam tingkat tertentu, meskipun tingkatnya bisa berbeda-beda tergantung pada mekanisme game masing-masing.(Mutmainna Putri, 2024)

Berdasarkan penelitian hadis, prinsip fikih muamalah, dan studi terkini, sistem *gacha* dalam permainan online memiliki unsur gharar karena barang yang didapatkan tidak diketahui secara jelas saat proses pembelian berlangsung. Selain itu, adanya mekanisme seperti probabilitas, spekulasi, dan pembelian berulang menunjukkan ciri-ciri yang hampir sama dengan konsep *maisir*. Oleh karena itu, praktik gacha tidak bisa dianggap sebagai transaksi digital biasa, melainkan jenis transaksi yang memerlukan pengawasan dan pemahaman hukum Islam yang lebih dalam agar tidak melanggar prinsip keadilan, transparansi, dan *kemaslahatan* yang menjadi tujuan dari syariat.

4. Relevansi Hadis dalam Menyikapi Fenomena Gacha di Era Digital

Hadist memiliki peran penting sebagai sumber hukum Islam yang kedua setelah Al-Qur'an, yang digunakan untuk menjelaskan berbagai aspek kehidupan, termasuk fenomena ekonomi digital yang semakin berkembang saat ini. Meskipun sistem *gacha* belum dikenal saat Nabi SAW hidup, nilai-nilai yang terkandung dalam hadist tetap bisa digunakan untuk mengevaluasi praktik transaksi modern. Dengan menggunakan pendekatan hadist modern, prinsip-prinsip syariat bisa diterapkan dalam berbagai jenis transaksi digital agar tercapai keadilan, transparansi, dan manfaat yang baik dalam kegiatan ekonomi.

Relevansi hadist terhadap fenomena *gacha* dapat dilihat dari larangan terhadap transaksi yang melibatkan unsur *gharar*. Dalam hadist yang diriwayatkan oleh Muslim, Rasulullah saw. melarang transaksi jual beli yang bersifat tidak jelas karena bisa merugikan salah satu pihak. Sistem *gacha* menunjukkan adanya ketidakpastian mengenai item yang akan didapatkan pemain setelah membayar. Meskipun pengembang game sudah menuliskan peluang mendapatkan item, hasilnya tetap bergantung pada probabilitas yang tidak bisa diprediksi oleh pemain. Oleh karena itu, hadist yang melarang *gharar* bisa menjadi dasar untuk menilai praktik *gacha* dari sudut pandang hukum Islam.

Selain *gharar*, hadist yang melarang *maisir* juga memiliki pengaruh besar terhadap praktik *gacha*. Sistem *gacha* mendorong para pemain untuk membeli berulang kali agar bisa mendapatkan item tertentu, meskipun kemungkinan mendapatkannya sangat rendah. Kondisi ini menunjukkan adanya unsur tindakan spekulatif dan bergantung pada faktor keberuntungan, yang merupakan ciri khas dari permainan berbasis keberuntungan. Beberapa penelitian juga menunjukkan bahwa sistem *gacha* bisa membuat seseorang terbiasa menghabiskan banyak uang dan terus-menerus membeli, terutama pada kalangan remaja dan pemain game online yang aktif.(Khairul Iman, 2023)

Dari sudut pandang *maqashid syariah*, fenomena *gacha* perlu dilihat berdasarkan tujuan syariat yaitu untuk melindungi harta, akal, dan kepentingan manusia secara keseluruhan. Menghabiskan uang terlalu banyak untuk mendapatkan item virtual bisa menyebabkan pemborosan dan mengurangi manfaat dari

harta yang dimiliki. Selain itu, keinginan terus-menerus untuk mengisi ulang bisa memengaruhi cara menghabiskan uang secara tidak seimbang. Oleh karena itu, prinsip-prinsip *maqashid syariah* bisa dipakai sebagai dasar untuk mengevaluasi manfaat dan bahaya praktik *gacha* di masa kini.(Jasser Auda, 2021)

Berdasarkan kajian hadist, *fikih muamalah*, dan penelitian terkini, umat Islam harus berhati-hati dalam menggunakan sistem *gacha*. Hadis tidak hanya menjadi dasar hukum, tetapi juga membimbing cara berperilaku secara etis dalam menghadapi kemajuan teknologi modern. Dengan memahami prinsip larangan *gharar* dan *maisir*, masyarakat Muslim bisa lebih bijak dalam bermain game online, sehingga tidak terjebak pada kebiasaan ber-spekulasi dan belanja berlebihan yang bertentangan dengan nilai-nilai Islam.

KESIMPULAN

Fenomena *gacha* dalam game online merupakan bentuk transaksi digital modern yang semakin populer di kalangan masyarakat, khususnya generasi muda. Berdasarkan analisis hadis dan *fikih muamalah*, praktik *gacha* menunjukkan adanya unsur *gharar* karena ketidakjelasan hasil yang diperoleh pemain setelah melakukan pembayaran, serta unsur *maisir* karena adanya spekulasi dan ketergantungan pada faktor keberuntungan dalam memperoleh item tertentu. Hadis-hadis Nabi saw. tentang larangan *gharar* dan *maisir* tetap relevan digunakan sebagai pedoman dalam menilai praktik transaksi digital kontemporer, termasuk sistem *gacha*. Oleh karena itu, umat Islam perlu bersikap bijak dan berhati-hati dalam menggunakan fitur *gacha* agar terhindar dari perilaku konsumtif, spekulatif, dan praktik yang bertentangan dengan prinsip-prinsip syariah.

Dengan demikian, hadis tidak hanya berfungsi sebagai sumber hukum, tetapi juga sebagai pedoman etis dalam menghadapi perkembangan ekonomi digital di era modern.

DAFTAR PUSTAKA

Devin Prayogo, dkk. (2022). Eksplorasi Faktor yang Mempengaruhi Minat Pembelian Gacha pada Game Online. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, *06*(07).

Bahaestie Al Ayyubie. (2023). Fikih Digital Milenial: Sistem Gacha Pada Game Online Efootball Champion Squads. *At-Ta'awun: Jurnal Muamalah Dan Hukum Islam*, *02*(02).

Imam al-Bukhari. (n.d.). *Shahih Bukhari*.

Imam An-Nawawi. (n.d.). *Syarah Imam Muslim* (Ketiga). Daarul Ma'rifah.

Imam Muslim. (n.d.). *Sahih Muslim 1513* (Book 21, Hadith 8).

Jasser Auda. (2021). *Maqasid al-Shariah as Philosophy of Islamic Law*. London: IIIT.

Jecky. (2024). *Pengaruh Model Mikrotransaksi Game Gacha*.

Khairul Iman, dkk. (2023). GACHA: An Islamic Study On The Element Of Gambling (Maisir) And Uncertainty (Gharar) In Micro-Transaction. *Journal of Islamic, Social, Economics and Development (JISED)*, *08*(53).

Maulana Malik dan Faishal Agil Al Munawar. (2025). Keabsahan Transaksi Jual Beli Item Dalam Game Mobile Legend Dengan Sistem Gacha Perspektif Kitab Undang-Undang Hukum Perdata dan Fiqh Muamalah. *Journal of Islamic Business Law*, *09*(02).

Muhammad Nur Ishak dkk. (2025). Tafsir Hadis Tentang Transaksi Online dalam Ekonomi Syariah: Studi Larangan Gharar di Era Digital. *Iqtishaduna: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Hukum Ekonomi Syariah*, *6*(04).

Muspitasari, dkk. (2025). Transaksi Jual Beli Item Virtual dalam Game Online dengan Sistem Gacha Perspektif Fiqh Muamalah. *Al-Syakhshiyyah: Jurnal Hukum Keluarga Islam Dan Kemanusiaan*, *07*(01).

Mutmainna Putri, dkk. (2024). 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*.

Nuhbatul Basyariah. (2022). Larangan Jual Beli Gharar: Kajian Hadis Ekonomi Tematis Bisnis di Era Digital. *Mukaddimah: Jurnal Studi Islam*, *07*(01).

Orlando Woods. (2022). The Economy of Time, the Rationalisation of Resources: Discipline, Desire and Deferred Value in the Playing of Gacha Games (Ekonomi Waktu, Rasionalisasi Sumber Daya: Disiplin, Hasrat, dan Nilai yang Ditangguhkan dalam Permainan Gacha). *Games and Culture*, *17*(7-8).

Rozalinda. (2019). *Fikih Ekonomi Syariah (Edisi Kedua)* (Kedua). Depok: Rajawali Pers.

Wahbah az-Zuhaili. (n.d.). *Al-Fiqh al-Islāmī wa Adillatuhu* (Terbaru). Dār al-Fikr.