

Perspektif *Al-maysir* pada Sistem Gacha di Game Valorant

Ridho Napu

Institut Agama Islam Negeri Manado, Indonesia, Jl. Dr. S.H. Sarundajang
Kompleks Ringroad I Manado, Kelurahan Malendeng, Kecamatan Paal Dua, Kota
Manado, Sulawesi Utara 95128
Email: ridho.napu@iain-manado.ac.id

Bilkisu Mohammed Ovosi

School of Vocational and Technical Education, Department of Business
Education, Federal College of Education, Zaria, Nigeria, FCE Kaduna, 810282
Email: ovosibilkees@yahoo.com

Frangky Suleman

Institut Agama Islam Negeri Manado, Indonesia, Jl. Dr. S.H. Sarundajang
Kompleks Ringroad I Manado, Kelurahan Malendeng, Kecamatan Paal Dua, Kota
Manado, Sulawesi Utara 95128
Email: frangkysuleman@iain-manado.ac.id

ABSTRACT

This study aims to analyze the perspective of al-maysir (gambling) in the game Valorant. Valorant is an online game currently popular among various demographics. The research employs a qualitative method with a phenomenological research approach. Data collection techniques include observations related to al-maysir and interviews with several Valorant players, enabling the researcher to draw conclusions based on the findings. In Valorant, al-maysir is present in the offering system provided by the developers. This system is considered a gacha mechanism by some players because they cannot predict which items will be offered. The developers implement a luck-based system, allowing previously sold items to be re-offered.

Keywords: *Al-maysir; Offering; Valorant*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis perspektif *al-maysir* dalam game Valorant. Valorant adalah permainan daring yang saat ini digemari oleh berbagai kalangan. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan penelitian fenomenologis. Teknik pengumpulan data meliputi observasi terkait *al-maysir* dan wawancara dengan beberapa pemain Valorant, sehingga penulis dapat menarik kesimpulan berdasarkan hasil penelitian. Dalam game Valorant, *al-maysir* muncul pada sistem penawaran yang disediakan oleh pihak pengembang. Sistem ini dianggap sebagai gacha oleh beberapa pemain karena mereka tidak dapat memastikan item apa yang akan ditawarkan. Pengembang game menggunakan sistem berbasis keberuntungan, yang memungkinkan barang yang telah dijual sebelumnya dapat ditawarkan kembali.

Kata kunci: *Al-maysir; Penawaran; Valorant.*

PENDAHULUAN

Game online adalah jenis permainan yang menggunakan jaringan komputer seperti LAN atau internet sebagai media, yang memungkinkan pemain untuk bermain bersama dengan pengguna lain di lokasi berbeda tanpa perlu bertemu langsung. Menurut Andrew Rollings dan Ernest Adams, permainan daring lebih tepat disebut sebagai sebuah teknologi atau mekanisme yang menghubungkan pemain melalui jaringan internet, sehingga dapat diakses melalui perangkat seperti komputer, laptop, ponsel, atau perangkat lainnya (Aptika, 2017). Game online menjadi salah satu bentuk hiburan yang digemari berbagai kalangan, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa, karena memungkinkan interaksi dan permainan bersama secara real-time. Beberapa game online populer di kalangan gamers di seluruh dunia, termasuk Indonesia, antara lain DOTA 2, CS GO, Point Blank, Mobile Legends, PUBG Mobile, dan Valorant (Admin, 2023).

Valorant termasuk dalam kategori game online terbesar dan sangat diminati saat ini. Popularitas Valorant disebabkan oleh mekanisme unik yang membedakannya dari game online lainnya, seperti karakter agent dengan kemampuan khusus serta turnamen besar yang sering diadakan. Dalam game online ini, pemain dapat menikmati berbagai fitur menarik, termasuk mode *Competitive*, *Unrated*, *Deathmatch*, *Team Deathmatch*, serta akses untuk membeli aksesoris seperti bundle, skin senjata, *gun buddy*, *spray*, dan *banner* melalui *shop* dalam game Valorant.

Untuk melakukan transaksi dalam game Valorant, pemain dapat membeli mata uang virtual seperti Valorant Point, Radiant Point, dan Kingdom Point yang disediakan oleh pengembang. Harga Valorant Point yang tersedia dalam opsi top-up berkisar dari 375 poin dengan harga Rp45.000 hingga 7500 poin seharga Rp740.000. Umumnya, harga skin yang ditawarkan kepada pemain berkisar antara 1350 hingga 3600 Valorant Point (setara Rp150.000 hingga Rp360.000) (Hixson, 2024).

Setiap akun pemain mendapatkan penawaran dari pihak developer berupa skin senjata, *gun buddy*, *spray*, dan *banner* yang bervariasi. Namun, untuk pergiliran bundle terbaru, Riot Games tidak menerapkan sistem gacha pada bundle tersebut. Setiap dua bulan sekali, pemain disajikan dengan *event night market*, yang berisi beberapa skin senjata dengan harga yang bervariasi. Berdasarkan artikel dari Riot Games, mereka menjelaskan bahwa *night market* adalah kumpulan 6 skin senjata acak yang dapat dibeli, serupa dengan fitur yang ada di Store. Setiap akun pemain menerima penawaran dan jenis skin yang berbeda-beda, di mana sistem ini dikenal sebagai mekanisme untung-untungan atau sering disebut gacha oleh pemain game Valorant.

Pada dasarnya, sistem gacha bekerja dengan mengacak setiap pembelian yang dilakukan oleh pemain, sehingga mereka tidak dapat mengetahui barang apa yang akan diperoleh. Melalui mekanisme ini, pengembang game menawarkan sesuatu yang disebut sebagai "keberuntungan" kepada pemain (Juul, 2018).

Gacha sering kali diidentifikasi oleh sebagian orang sebagai bentuk gambling atau perjudian. Di Indonesia, perjudian diatur oleh hukum, sebagaimana tercantum dalam Pasal 303 KUHP dan Pasal 303bis KUHP, serta diperkuat dengan Undang-Undang No. 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian. Undang-undang ini mendefinisikan perjudian sebagai setiap permainan yang hasilnya bergantung pada keberuntungan semata, atau karena keterampilan dan keahlian pemainnya. Termasuk di dalamnya adalah segala bentuk taruhan atas hasil perlombaan atau permainan lain yang tidak melibatkan pihak yang bertanding secara langsung (Margiyanti, 2022).

Selain itu, dalam Undang-Undang No. 1 Tahun 1946 tentang Kitab Undang-Undang Hukum Pidana dan Pasal 303 ayat 3 KUHP, perjudian dijelaskan sebagai “Segala bentuk taruhan atas hasil perlombaan atau permainan lainnya yang tidak dilakukan oleh pihak yang berpartisipasi dalam perlombaan atau permainan tersebut, termasuk berbagai bentuk taruhan lainnya”(Mutiarasari, 2022).

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, judi atau perjudian adalah “Permainan yang menggunakan uang sebagai taruhan.” Dalam Islam, perjudian juga dilarang keras sebagaimana ditegaskan dalam QS Al-Maidah: 90. Ayat ini menegaskan bahwa khamar (minuman keras) dan judi adalah dua aktivitas yang dilarang keras dalam Islam. Khamar mencakup semua jenis minuman yang memabukkan, baik dalam jumlah sedikit maupun banyak. Judi di sini merujuk pada segala bentuk permainan yang melibatkan taruhan dan keberuntungan, yang dapat merusak tatanan sosial dan moral (redaksi, 2020).

Mengundi nasib dengan anak panah atau metode lain yang sejenis juga termasuk dalam larangan ini. Tindakan tersebut dianggap sebagai bentuk kesesatan yang tidak sesuai dengan ajaran Allah (nuonline, 2023)

Walaupun sudah ada undang-undang dan dalil yang melarang praktik perjudian, banyak orang masih melakukan pembelian menggunakan sistem gacha yang ditawarkan oleh sejumlah developer game. Sistem ini sering kali memicu gaya hidup konsumtif. Meskipun jumlah uang yang dikeluarkan untuk gacha tidak selalu besar, pengeluaran dapat meningkat signifikan jika dilakukan secara terus-menerus. Fenomena ini dikenal sebagai microtransaction, yang faktanya telah menjadi salah satu sumber pendapatan utama bagi para pengembang game (Aziz, 2020).

Sistem gacha telah menjadi topik perdebatan kontroversial dalam industri game online karena beberapa alasan, seperti kekhawatiran tentang pengeluaran berlebihan oleh pemain, ketidakpastian dalam memperoleh item yang diinginkan, dan pertanyaan apakah mekanisme ini dapat dikategorikan sebagai bentuk perjudian, terutama jika melibatkan uang asli.

Transaksi dalam game online sangat mudah diakses, bahkan di lingkungan sekitar, melibatkan berbagai kalangan, dari anak-anak, remaja, hingga orang dewasa. Di game Valorant, pembelian ini juga terlihat dalam berbagai video di platform seperti YouTube dan TikTok, yang sering menampilkan aktivitas para pemain, baik itu pro player maupun streamer gaming, dalam melakukan pembelian.

Game online, meskipun menjadi salah satu bentuk hiburan yang digemari, juga memunculkan berbagai masalah, terutama terkait dengan perspektif *maysir* (perjudian). Salah satu faktor yang memicu perhatian adalah kemudahan akses transaksi dalam game yang memungkinkan pemain untuk membeli item, skin, atau fitur tambahan dengan uang sungguhan. Transaksi ini melibatkan berbagai kalangan, mulai dari anak-anak, remaja, hingga orang dewasa, yang sering kali tidak memiliki pemahaman penuh terhadap konsekuensi finansialnya. Hal ini menimbulkan kekhawatiran bahwa kebiasaan pembelian dalam game dapat mengarah pada perilaku konsumtif, bahkan menyerupai perjudian dalam bentuk tertentu, terutama ketika melibatkan sistem loot box atau gacha yang sifatnya spekulatif (Harun, 2023).

Dalam game seperti Valorant, fenomena ini semakin terlihat jelas melalui video-video di platform seperti YouTube dan TikTok, di mana pro player dan streamer gaming kerap menampilkan aktivitas pembelian item. Video-video tersebut sering menunjukkan proses pembelian skin atau fitur khusus, yang tidak hanya menjadi hiburan tetapi juga memengaruhi pemain lain untuk melakukan hal serupa. Model transaksi ini dianggap mirip dengan perjudian karena melibatkan elemen ketidakpastian dan ekspektasi untuk mendapatkan barang yang diinginkan, sehingga mengaburkan batas antara hiburan dan aktivitas yang berpotensi merugikan. Perspektif *maysir* menyoroti hal ini sebagai salah satu aspek yang perlu diwaspadai, terutama dalam menjaga keseimbangan moral dan finansial para pemain.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif untuk mengkaji perspektif *al-maysir* dalam game Valorant melalui eksplorasi fenomena yang terjadi di lingkungan nyata, dilengkapi dengan kajian normatif yang membandingkan sistem hukum untuk menilai perbedaan dan persamaannya. Data penelitian terdiri atas data primer yang diperoleh langsung dari game Valorant dan data sekunder berupa literatur, jurnal, artikel, situs internet terkait, serta situs resmi Valorant untuk mendukung analisis dan memberikan wawasan tambahan (Mezak, 2016).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sistem Gacha pada Game Valorant

Dalam sistem penawaran, terdapat berbagai jenis penawaran yang dapat ditemukan, seperti yang melibatkan barang fisik, diskon, atau promosi. Pada sistem penawaran dalam game online, biasanya para pengembang menyediakan diskon untuk item tertentu, tetapi dengan syarat dan ketentuan tertentu atau melalui mekanisme gacha. Ada yang memberikan diskon dengan cara pemain harus mengumpulkan sejumlah item untuk ditukarkan, dan ada juga yang menawarkan diskon tanpa memberikan kepastian apakah item yang ditawarkan sesuai dengan keinginan pemain atau tidak (Pradhipta, 2021).

Sistem gacha adalah salah satu mekanisme transaksi yang diterapkan dalam toko di game tersebut. Mekanisme ini sangat populer di kalangan pemain maupun pengembang game. Popularitasnya disebabkan oleh peluang bagi pemain untuk mendapatkan keuntungan besar meskipun harus bergantung pada keberuntungan yang sifatnya tidak pasti. Bagi pengembang, sistem gacha sangat menarik karena dapat memberikan keuntungan yang luar biasa besar, sehingga mekanisme ini banyak digunakan di berbagai game daring di seluruh dunia.

Sistem gacha terbagi menjadi dua jenis, yaitu yang menggunakan akumulasi poin dan yang tidak menggunakan akumulasi poin. Pada sistem gacha dengan akumulasi poin, pemain yang membeli kesempatan untuk melakukan gacha akan tetap mendapatkan poin meskipun tidak memperoleh item yang diinginkan. Poin tersebut nantinya dapat digunakan untuk menukarkan hadiah yang tersedia, sehingga pemain memiliki peluang untuk mendapatkan item yang diinginkan melalui proses penukaran.

Sistem Gacha yang tidak melibatkan akumulasi poin adalah sistem yang setiap kali pembelian kesempatan Gacha dilakukan, pemain tidak akan mendapatkan poin. Sistem ini sangat bergantung pada faktor keberuntungan dan sering kali berisiko karena adanya unsur spekulasi. Oleh karena itu, sistem Gacha tanpa akumulasi poin dapat disamakan dengan judi, di mana pengguna tidak tahu kapan akan meraih keuntungan, dan cenderung akan mengalami kerugian. Gacha, yang berasal dari istilah *game-of-chance*, merupakan mekanisme dalam game seluler yang mirip dengan lotre atau 'undian berhadiah' (Pradhipta, 2021).

Pemain diberi kesempatan untuk menarik undian di dalam permainan untuk memperoleh barang virtual atau item dalam game. Konsep Gacha ini serupa dengan mesin penjual mainan anak-anak yang memberikan hadiah jika pemain beruntung. Dalam game online, terdapat berbagai jenis mekanisme Gacha. Setiap kali pemain melakukan pembelian kesempatan Gacha, hadiah yang diperoleh akan diacak, sehingga keberuntungan menjadi faktor penting. Banyak pemain merasa frustrasi dan kecewa setelah menghabiskan banyak uang untuk memutar Gacha tanpa mendapatkan karakter atau item yang mereka inginkan.

Mekanisme Sistem Gacha memiliki kemiripan dengan mesin Gachapon, di mana setiap menu Gacha dalam game akan menampilkan daftar karakter atau senjata yang bisa didapatkan (Admin Ensiklopedia, 2023). Namun, sistem Gacha ini sedikit berbeda dari mesin Gacha/Gashapon, yang biasanya hanya memungkinkan pemain untuk melakukan satu kali penarikan. Sementara itu, dalam game online seperti Valorant, pengembang menawarkan skin yang berbeda pada setiap akun pemain.

Beberapa sistem Gacha memungkinkan pemain untuk menarik kembali (*redraw Gacha*), baik dengan membayar sejumlah uang atau tanpa biaya tambahan. Banyak game mobile menawarkan kesempatan kepada pemain untuk membeli Gacha dalam jumlah banyak (*consecutive Gacha*). Ada juga Gacha dengan waktu terbatas, yang hanya tersedia dalam periode tertentu, atau hadiah yang hanya bisa didapat pada waktu-waktu khusus, seperti saat hari raya (Hadijah, 2023).

Sistem jual beli Gacha adalah transaksi antara pembeli dan penjual, di mana pembeli memberikan uang untuk kesempatan memutar lotre dan mendapatkan barang atau hadiah berdasarkan keberuntungannya. Sementara itu, transaksi jual beli Gacha dalam game adalah transaksi antara pemain dan pengembang game, di mana pemain diberi kesempatan untuk melakukan Gacha secara gratis dengan hadiah yang sudah ditentukan, serta kesempatan membeli Gacha menggunakan mata uang dalam game untuk mendapatkan hadiah dengan persentase yang ditentukan oleh pengembang game.

Dalam sistem Gacha pada game online, pemain mengeluarkan uang nyata untuk memperoleh barang virtual atau item yang memiliki nilai atau kegunaan tertentu dalam permainan secara acak. Banyak pengembang game yang menerapkan sistem gacha dalam transaksi jual-beli di game online, tetapi seringkali apa yang diinginkan pemain tidak sesuai dengan yang mereka dapatkan, yang menimbulkan masalah. Meskipun sistem gacha telah dianggap sebagai sumber potensi masalah bagi pengguna atau pemain, tanpa adanya pembatasan yang lebih ketat melalui penerapan regulasi pemerintah, game yang menggunakan sistem Gacha dapat terus beroperasi meskipun sudah terdaftar di Kementerian Komunikasi dan Informasi (Kemenkominfo).

***Al-maysir* terhadap Game Valorant**

Penawaran adalah kaitan antara harga suatu barang dengan jumlah barang yang tersedia untuk ditawarkan. Penawaran juga dapat diartikan sebagai kebalikan dari permintaan, yaitu sejumlah barang atau jasa yang disediakan oleh produsen dan dapat dijual pada harga serta waktu tertentu. Hal ini menunjukkan adanya hubungan antara jumlah barang atau jasa yang disediakan oleh produsen dengan harga barang atau jasa tersebut. Terdapat beberapa faktor yang dapat memengaruhi penawaran, seperti harga barang itu sendiri, harga barang lain, serta biaya produksi. Dalam Islam, konsep penawaran juga mencakup:

***Maslahah* (Kemaslahatan atau Manfaat)**

Imam al-Ghazali menjelaskan bahwa secara esensial (*aslan*), masalah merupakan istilah yang merujuk pada upaya untuk memperoleh manfaat atau menghindari mudarat. Menurut Imam al-Ghazali, masalah adalah langkah-langkah untuk menjaga lima tujuan utama hukum Islam, yaitu agama, jiwa, akal, keturunan, dan harta benda. Segala sesuatu yang mendukung pemeliharaan lima tujuan tersebut disebut masalah, sedangkan yang merusak atau bertentangan dengan tujuan tersebut disebut mafsadat. Oleh karena itu, upaya untuk menolak dan menghindari mafsadat juga dianggap sebagai masalah.

Keuntungan

Keuntungan merupakan bagian dari masalah karena dapat meningkatkan modal yang nantinya bisa dimanfaatkan untuk berbagai kegiatan lain. Penawaran yang dilakukan secara adil dan transparan memastikan bahwa keuntungan yang diperoleh adalah hasil dari usaha yang sah dan produktif, bukan dari tindakan yang

merugikan atau tidak etis. Dalam pengertian bahasa, keuntungan adalah selisih positif yang diperoleh dari beban produksi atau modal. Secara umum, keuntungan merujuk pada hasil yang diperoleh pelaku usaha yang melebihi modal awal. Keuntungan murni adalah selisih bersih setelah semua biaya produksi, upah, dan pengelolaan dikurangi (Yogi, 2016).

Hukum mengenai judi adalah haram dan merupakan dosa besar bagi pelakunya. Syariat Islam juga sangat melarang segala bentuk permainan yang mengandung unsur perjudian. Dalam kitab fiqh disebutkan bahwa: "Setiap permainan yang mengandalkan keberuntungan seperti permainan dadu, kartu (yang melibatkan taruhan) dan lainnya adalah haram. Hal ini karena permainan seperti ini mendorong seseorang untuk bergantung pada nasib dalam setiap tindakannya. Ini menumbuhkan anggapan bahwa keberuntungan adalah penentu segala hal dalam kehidupan. Ada beberapa alasan mengapa *maysir*/judi sangat dilarang dalam Islam (Admin, 2024):

1. Secara ekonomi, *maysir* dapat menyebabkan kemiskinan, karena jarang sekali seseorang bisa menang terus-menerus; yang lebih sering terjadi adalah kekalahan.
2. Secara psikologis, seperti yang disebutkan dalam Al-Qur'an, perjudian dapat menumbuhkan rasa penasaran, permusuhan, sikap ria, takabbur, dan kesombongan pada pihak yang menang. Sementara pihak yang kalah bisa mengalami depresi hingga berujung pada bunuh diri. Selain itu, perjudian juga bisa merugikan orang lain, misalnya dengan mencuri untuk memenuhi kepuasan diri.
3. Secara sosiologis, perjudian dapat merusak ikatan kekeluargaan yang merupakan fondasi masyarakat. Perjudian juga dapat memicu konflik sosial, seperti perceraian dan pertengkaran, yang bahkan bisa berujung pada tindakan kriminal seperti pembunuhan dan lainnya.

Menurut Ibrahim Hosen, yang dimaksud dengan *maysir* adalah jenis permainan, baik yang lama maupun yang baru muncul, yang melibatkan unsur taruhan dan dilakukan dengan harapan hasil tertentu secara langsung. Sementara itu, jika unsur harapan tersebut tidak ada atau unsur taruhan tetap ada namun tidak dilakukan dengan harapan hasil langsung, maka permainan tersebut tidak dapat dikategorikan sebagai judi (*maysir*).

Dikutip dari artikel hukum online, *al-maysir* atau judi diatur dalam Pasal 303 KUHP ayat 3, yang berbunyi, "Yang disebut permainan judi adalah setiap permainan yang pada umumnya kemungkinan memperoleh keuntungan bergantung pada peruntungan semata, meskipun pemainnya lebih terlatih atau lebih mahir (Akther, 2015). Termasuk dalam hal ini segala pertarungan mengenai keputusan perlombaan atau permainan lainnya yang tidak diadakan antara para peserta perlombaan atau permainan tersebut, serta segala jenis pertarungan lainnya."

Pada dasarnya, antara game online dan permainan yang mengandung unsur judi online memiliki kesamaan. Pasalnya, dalam game online juga terdapat jenis permainan yang menyerupai judi online, seperti permainan kartu atau game of chance. Namun, perlu diperhatikan pula ketentuan mengenai game online yang diatur dalam Permenkominfo 11/2016. Pasal 1 angka 1 Permenkominfo 11/2016 menyebut game online sebagai permainan interaktif elektronik, yaitu aktivitas yang memungkinkan adanya interaksi timbal balik dan memiliki karakteristik seperti tujuan serta aturan yang berbasis elektronik melalui aplikasi perangkat lunak (Hamzah Muchtar, 2017).

Terkait dengan Gacha, yang kini menjadi fitur umum dalam hampir semua game mobile online, peraturan yang relevan untuk memberikan perlindungan hukum kepada pengguna game online adalah Pasal 1320 ayat (4) dan Pasal 1337 dari Kitab Undang-Undang Hukum Perdata. Hal ini berhubungan dengan subjek hukum, dan perhatian utama adalah bahwa pemain game yang terlibat dalam transaksi kecil seperti gacha mungkin tidak selalu mendapatkan item yang diinginkan, yang akhirnya merugikan pemain tersebut.

Gacha bukanlah elemen utama dalam video game, tetapi pengembang dapat menjadikannya bagian penting agar pemain dapat menikmati video game secara maksimal. Pengembang menciptakan sistem gacha yang menarik, bahkan dapat memengaruhi nasib pemain dalam game. Langkah ini diambil karena sistem gacha menjadi sumber pendapatan bagi pengembang. Kehadiran microtransaction dalam video game memungkinkan pemain untuk melakukan gacha dengan uang, yang secara tidak langsung mengajak pemain untuk terus melakukan gacha demi keuntungan industri game.

Dapat disimpulkan bahwa dari perspektif hukum ekonomi syariah, game Valorant tidak sepenuhnya dapat dikategorikan sebagai judi, namun bagian yang dianggap sebagai *Al-maysir* merujuk pada sistem yang ditawarkan di bagian store dan night market saja (Aptika, 2017). Hal ini sesuai dengan penjelasan dalam permenkominfo bahwa game online adalah permainan interaktif elektronik. Bentuk judi sendiri merujuk pada permainan di mana kemungkinan memperoleh keuntungan bergantung pada peruntungan semata, atau karena pemain lebih terlatih atau lebih mahir (Royyan Ramly, 2019).

Namun, dalam game Valorant, sistem penawarannya tidak bisa dikatakan sebagai judi secara keseluruhan, melainkan lebih kepada untung-untungan. Meskipun demikian, jika dilihat dari perspektif fikih muamalah, hal tersebut tetap tidak diperbolehkan, meskipun para pemain tidak membeli barang tersebut.

KESIMPULAN

Kesimpulan dari artikel tersebut adalah bahwa sistem gacha dalam game Valorant dapat dianggap memiliki elemen *al-maysir* (unsur perjudian) karena bergantung pada keberuntungan tanpa kepastian hasil yang didapatkan oleh pemain. Hal ini terjadi dalam fitur "store" dan "night market," di mana pemain diberikan penawaran acak untuk membeli item. Meskipun demikian, sistem ini

tidak sepenuhnya dikategorikan sebagai judi dalam perspektif hukum Islam atau hukum negara, melainkan dianggap sebagai mekanisme untung-untungan.

Namun, dari perspektif fikih muamalah, mekanisme ini tetap tidak dapat dibenarkan karena melibatkan ketidakpastian dan spekulasi yang dilarang. Artikel ini juga menyoroti dampak negatif dari sistem gacha, termasuk gaya hidup konsumtif dan potensi kerugian finansial bagi pemain, meskipun microtransaction seperti ini memberikan keuntungan besar bagi pengembang game.

REFERENSI

- Admin. (2023, October 5). *Permainan daring* - Wikipedia bahasa Indonesia, ensiklopedia bebas. WikipediA. https://id.wikipedia.org/wiki/Permainan_daring
- Admin. (2024). *Maisir* - Wikipedia bahasa Indonesia, ensiklopedia bebas. WikipediA. <https://id.wikipedia.org/wiki/Maisir>
- Admin Ensiklopedia. (2023). *Permainan gacha*. Ensiklopedia Dunia. https://p2k.stekom.ac.id/ensiklopedia/Permainan_gacha
- Akther, M. (2015). *Munich Personal RePEc Archive Principles of Islamic Finance: Prohibition of Riba, Gharar and Maysir*.
- Aptika, A. (2017). *Evolusi dan Klasifikasi Permainan Elektronik di Indonesia – Ditjen Aptika*. Kominfo. <https://aptika.kominfo.go.id/2017/03/evolusi-dan-klasifikasi-permainan-elektronik-di-indonesia/>
- Aziz, I. (2020, December 20). *Mengenal Microtransaction dan Dampaknya pada Industri Game*. Tirto.Id. <https://tirto.id/mengenal-microtransaction-dan-dampaknya-pada-industri-game-enUb>
- Hadijah, S. (2023, September 28). *Game Gacha: Sejarah, Mekanisme, Tips Bermain dan Pilihan Game Terbaiknya* - Cermati.com. Cermati.Com. <https://www.cermati.com/artikel/game-gacha>
- Hamzah Muchtar, E. (2017). MUAMALAH TERLARANG: MAYSIR DAN GHARAR. *Jurnal Asy-Syukriyyah*, 18.
- Harun, H. N. (2023). *Microtransaction pada Perilaku Game Addiction*.
- Hixson, J. “Smileyjoe.” (2024, August). *Perubahan Harga Regional dan Bonus Mata Uang Global*. RIOTGAMES. <https://playvalorant.com/id-id/news/game-updates/regional-price-changes-and-global-bonus-currency/>
- Juul, J. (2018). Online Game. *M/C Journal* , 3(5), 1–11.

- Margiyanti, R. (2022). *Pasal 303 KUHP Tentang Apa? Cek Isinya di Sini*. Tirto.Id. <https://news.detik.com/berita/d-6243566/pasal-303-kuhp-tentang-apa-cek-isinya-di-sini>
- Mezak, M. hendrik. (2016). *Jenis Metode Dan Pendekatan Dalam Penelitian Hukum*. 85–97.
- Mutiarasari, K. A. (2022). *Isi Bunyi Pasal 303 KUHP Tentang Perjudian dan Unsur-unsurnya*. Detik News. <https://tirto.id/isi-bunyi-pasal-303-kuhp-tentang-perjudian-dan-unsur-unsurnya-gvz2>
- nuonline. (2023). *Surat Al-Ma'idah Ayat 90: Arab, Latin, Terjemah dan Tafsir Lengkap / Quran NU Online*. Quran.Nu.Or. <https://quran.nu.or.id/al-ma'idah/90>
- Pradhipta, A. Y. (2021). Mekanisme 'gacha' dan 'parasocial interaction' pemain gim seluler. *Jurnal Studi Komunikasi (Indonesian Journal of Communications Studies)*, 5(1), 215. <https://doi.org/10.25139/jsk.v5i1.2478>
- redaksi. (2020). *Tafsir Surat Al Maidah Ayat 90 - Tafsir Al Quran / Referensi Tafsir di Indonesia*. Tafsiralquran.Id. <https://tafsiralquran.id/tafsir-surat-al-maidah-ayat-90/>
- Royyan Ramly, A. (2019). The Concept Of Gharar And Maysir And Its Application To Islamic Financial Institutions Konsep Gharar Dan Maysir Dan Aplikasinya Pada Lembaga Keuangan Syariah. *International Journal of Islamic Studies and Social Sciences*, 1(Mei 2019).
- Yogi. (2016). *TEORI PENAWARAN ISLAM*.