

**KEABSAHAN TRANSAKSI JUAL BELI *ITEM* DALAM *GAME MOBILE*  
*LEGEND* DENGAN SISTEM *GACHA* PERSPEKTIF KITAB UNDANG  
UNDANG HUKUM PERDATA DAN FIQH MUAMALAH**

**SKRIPSI**

**OLEH :**

**MAULANA MALIK  
NIM 200202110168**



**PROGRAM STUDI HUKUM EKONOMI SYARIAH**

**FAKULTAS SYARIAH**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM**

**MALANG**

**2024**

**KEABSAHAN TRANSAKSI JUAL BELI *ITEM* DALAM *GAME MOBILE*  
*LEGEND* DENGAN SISTEM *GACHA* PERSPEKTIF KITAB UNDANG  
UNDANG HUKUM PERDATA DAN FIQH MUAMALAH**

**SKRIPSI**

**OLEH :**

**MAULANA MALIK  
NIM 200202110168**



**PROGRAM STUDI HUKUM EKONOMI SYARIAH**

**FAKULTAS SYARIAH**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM**

**MALANG**

**2024**

## PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Demi Allah,

Dengan kesadaran dan rasa tanggung jawab terhadap pengembangan ilmu, penulis menyatakan bahwa skripsi dengan judul :

### **KEABSAHAN TRANSAKSI JUAL BELI *ITEM* DALAM *GAME MOBILE LEGEND* DENGAN SISTEM *GACHA* PERSPEKTIF KITAB UNDANG UNDANG HUKUM PERDATA DAN FIQH MUAMALAH**

Benar – benar merupakan karya ilmiah yang disusun sendiri berdasarkan kaidah penulisan karya ilmiah yang dapat dipertanggungjawabkan. Jika dikemudian hari laporan penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiasi karya orang lain baik sebagian maupun keseluruhan, maka skripsi dan gelar sarjana yang diperoleh dinyatakan batal demi hukum.

Malang, 04 Oktober 2024

Penulis,



Maulana malik  
NIM. 200202110168

## HALAMAN PERSETUJUAN

Setelah membaca dan mengoreksi skripsi saudara Maulana Malik, NIM:  
200202110168 Program Studi Hukum Ekonomi Syariah Fakultas Syariah  
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang dengan Judul :

**KEABSAHAN TRANSAKSI JUAL BELI *ITEM* DALAM *GAME MOBILE*  
*LEGEND* DENGAN SISTEM *GACHA* PERSPEKTIF KITAB UNDANG  
UNDANG HUKUM PERDATA DAN FIQH MUAMALAH**

Maka pembimbing menyatakan bahwa skripsi tersebut telah memenuhi Syarat –  
syarat ilmiah untuk diajukan dan diuji oleh Majelis Dewan Penguji.

Mengetahui,  
Ketua Program Studi  
Hukum Ekonomi Syariah



Dr. Fakhruddin, M.HI.  
NIP: 197408192000031002

Malang, 04 Oktober 2024  
Dosen Pembimbing,



H. Faishal Agil Al Munawar, Lc., M.Hum.  
NIP: 198810192019031010

um.



KEMENTERIAN AGAMA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG  
FAKULTAS SYARIAH  
JI. Gajayana 50 Malang Telp. (0341) 551354 Fax. (0341) 572533

### BUKTI KONSULTASI

Nama : Maulana Malik  
Nim : 200202110168  
Program Studi : Hukum Ekonomi Syariah  
Dosen Pembimbing : H. Faishal Agil Al Munawar, Lc., M.Hum  
Judul Skripsi : Keabsahan Transaksi Jual Beli *Item* Dalam *Game Mobile Legend* Dengan Sistem *Gacha* Perspektif Kitab Undang Undang Hukum Perdata Dan Fiqh Muamalah

No	Hari / Tanggal	Materi Konsultasi	Paraf
1	Senin, 08 Juli 2024	Revisi Pendahuluan	
2	Kamis, 17 Juli 2024	Konsultasi Rumusan Masalah	
3	Rabu, 24 Juli 2024	Konsultasi Proposal Skripsi	
4	Selasa, 13 Agustus 2024	Revisi Bab III – IV	
5	Rabu, 21 Agustus 2024	Revisi Footnote	
6	Kamis, 29 Agustus 2024	Konsultasi Bab IV	
7	Senin, 02 September 2024	Revisi Bab IV	
8	Selasa, 10 September 2024	Konsultasi Abstrak	
9	Selasa, 17 September 2024	Revisi Abstrak	
10	Selasa, 02 Oktober 2024	Diterima	

Malang, 03 Oktober 2024

Mengetahui,  
Ketua Program Studi Hukum Ekonomi Syariah

Dr. Fakhruddin. M. HI.  
NIP. 197408192000031002



## HALAMAN PENGESAHAN

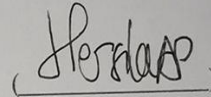
Dewan penguji skripsi Maulana Malik, NIM 200202110168. Mahasiswa Program Studi Hukum Ekonomi Syariah Fakultas Syariah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, dengan judul :

### **KEABSAHAN TRANSAKSI JUAL BELI *ITEM* DALAM *GAME MOBILE LEGEND* DENGAN SISTEM *GACHA* PERSPEKTIF KITAB UNDANG UNDANG HUKUM PERDATA DAN FIQH MUAMALAH**

Telah dinyatakan **LULUS** dalam sidang ujian skripsi yang dilaksanakan pada tanggal 18 Oktober 2024.

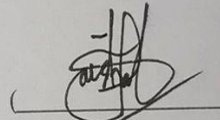
Dengan Penguji :

1. Hersila Astari Pitaloka, M.Pd.  
NIP. 199208112023212050



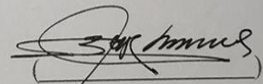
Ketua

2. H. Faishal Agil Al Munawar, Lc., M. Hum.  
NIP. 198810192019031010



Sekretaris

3. Dr. Burhanuddin Susanto, S.HI., M.Hum.  
NIP. 197801302009121002



Penguji Utama

Malang, 31 Oktober 2024

Dean Fakultas Syariah



Prof. Dr. Sudirman, MA., CAHRM.  
NIP. 197708222003011003

## **MOTTO**

*“ Tidak ada mimpi yang gagal !!!*

*yang ada hanyalah mimpi yang tertunda.*

*Cuma sekiranya kalau temen temen merasa gagal dalam mencapai mimpi ?*

*Jangan khawatir, mimpi mimpi lain bisa diciptakan”*

## PEDOMAN TRANSLITERASI

Dalam penulisan karya ilmiah, penggunaan istilah asing kerap tidak dihindarkan. Secara umum sesuai Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia kata asing ditulis (dicetak) miring. Dalam konteks Bahasa Arab, terdapat pedoman transliterasi khusus yang berlaku internasional. Berikut ini disajikan tabel pedoman transliterasi sebagai acuan penulisan karya ilmiah.

Transliterasi Arab- Indonesia Fakultas Syariah UIN Maulana Malik Ibrahim Malang adalah berpedoman pada model *Library of Congress* (LC) Amerika Serikat sebagai berikut:

Arab	Indonesia	Arab	Indonesia
أ	`	ط	Ṭ
ب	B	ظ	Ẓ
ت	T	ع	‘
ث	Th	غ	Gh
ج	J	ف	F
ح	Ḥ	ق	Q
خ	Kh	ك	K
د	D	ل	L
ذ	Dh	م	M
ر	R	ن	N
ز	Z	و	W
س	S	ه	H
ش	Sh	ء	’
ص	Ṣ	ي	Y
ض	D		

Untuk menunjukkan bunyi hidup panjang (madd), maka caranya dengan menuliskan coretan horisontal di atas huruf, seperti ā, ī dan ū. (أ, إ, و). Bunyi hidup double Arab ditransliterasikan dengan menggabungkan dua huruf “ay” dan “aw” seperti layyinah, lawwāmah. Kata yang berakhiran tā’ marbūṭah dan berfungsi sebagai sifat atau muḍāf ilayh ditransliterasikan dengan “ah”, sedangkan yang berfungsi sebagai muḍāf ditransliterasikan dengan “at”.



## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan nikmat sehingga penelitian dengan judul “**KEABSAHAN TRANSAKSI JUAL BELI ITEM DALAM GAME MOBILE LEGEND DENGAN SISTEM GACHA PERSPEKTIF KITAB UNDANG UNDANG HUKUM PERDATA DAN FIQH MUAMALAH**” dapat tersusun hingga selesai yang semoga memberikan manfaat baik bagi peneliti maupun pembacanya. Sholawat dan salam kita haturkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW yang telah membawa kita dari kegelapan menuju jalan yang terang benderang.

Dengan segala upaya, bimbingan serta dukungan dari berbagai pihak dalam proses penulisan skripsi ini, maka penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Prof. Dr. H. M. Zainuddin, M.A selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Prof. Dr. Sudirman, M.A selaku Dekan Fakultas Syariah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Dr. Fakhruddin, M.HI selaku Ketua Program Studi Hukum Ekonomi Syariah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Ibu Kurniasih Bahagiati, M.H selaku Dosen Wali penulis yang telah memberikan bimbingan serta motivasi selama menempuh perkuliahan.
5. Bapak H. Faisal Agil Almunawar, Lc., M.Hum. selaku dosen pembimbing skripsi yang telah banyak meluangkan waktunya untuk membimbing,

mengarahkan serta memberikan saran dan motivasi dalam penyelesaian penelitian ini.

6. Segenap dosen UIN Maulana Malik Ibrahim Malang khususnya Fakultas Syariah yang telah memberikan sumbangan besar berupa keilmuannya kepada mahasiswa termasuk kepada penulis.
7. Seluruh keluarga khususnya Bapak dan Ibu serta saudara-saudara penulis yang senantiasa memberikan dukungan secara moril maupun materiil.
8. Kepada Nahdatun Abidah yang senantiasa suport system penulis selama ini dan membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. Kepada teman – teman JANA KELANA dan Ilham Dzikri beserta teman kos lainnya, terimakasih telah menghibur penulis dikala penulis merasa jenuh dalam menulis skripsi ini.

Penulis berharap semoga semua yang diperoleh saat perkuliahan di Program Studi Hukum Ekonomi Syariah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang menjadi ilmu yang bermanfaat bagi masyarakat serta barokah. Penulis juga menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari kriteria sempurna karena beberapa kekurangan diantaranya keterbatasan pengetahuan dan wawasan dari penulis, maka dari itu penulis berharap kritik dan saran dari para pembaca diperlukan untuk membangun penulisan skripsi ini menjadi lebih baik.

Malang, 17 september 2024  
Penulis,

Maulana Malik  
NIM: 200202110168

## ABSTRAK

**Maulana Malik, 200202110168, 2024, Keabsahan Transaksi Jual Beli *Item* Dalam *Game Mobile Legend* Dengan Sistem *Gacha* Perspektif Kitab Undang Undang Hukum Perdata Dan Fiqh Muamalah**, Skripsi, Jurusan Hukum Ekonomi Syariah, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Dosen Pembimbing : H. Faishal Agil Al Munawar, Lc., M.Hum.

---

**Kata kunci : Keabsahan, *Item*, *Mobile Legend*, Sistem *Gacha*, Transaksi Jual Beli;**

Pertumbuhan dan perkembangan media sosial saat ini kian pesat dikarenakan kebutuhan manusia juga bertambah banyak, masyarakat menggunakan media sosial bukan hanya untuk keperluan komunikasi saja. Masyarakat menggunakannya dari berbagai segi kehidupan, dimulai dari ekonomi, bisnis, fashion, research, dan juga hiburan. Hiburan yang kini menjadi pusat masyarakat untuk menghabiskan waktu yaitu bermain *game* yang penggunanya dari anak – anak hingga dewasa, jenis *game* yang dimainkan merupakan *Game Mobile Legend*. *Game DOTA* yang bisa dimainkan dengan jumlah 10 user dan 2 Tim. Dengan adanya *game* ini pengguna berupaya untuk mengoleksi *Item* karena berguna untuk memperindah tampilan *game* dan mengupgrade skill – skill dalam permainan. Di *Game Mobile Legend* ini juga menyediakan sistem *Gacha* perseassionnya yang berisi skin langka. Sehingga para pengguna rela menghabiskan berapapun uangnya untuk mendapatkannya.

Tujuan penelitian ini merupakan untuk mengetahui bagaiman mekanisme transaksi jual beli *item* dalam *Game Mobile Legend* menggunakan sistem *Gacha*. Dan juga untuk mengetahui keabsahan transaksi jual beli *item* dalam *Game Mobile Legend* menggunakan sistem *Gacha* prespektif pasal 1320 Kitab Undang – Undang Hukum Perdata dan pandangan para ulama melalui fiqh muamalah.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan transaksi jual beli *item* menggunakan sistem *Gacha* menurut hukum positif tidak memenuhi syarat sah perjanjian yang tertuang padal pasal 1320 KUHPerdata karena tidak adanya klausa yang halal dalam transaksi tersebut sedangkan menurut fiqh muamalah para ulama mengatakan transaksi dalam sistem *Gacha* mengandung unsur gharar karena ketidakpastian suatu benda yang di dapatkan oleh pengguna sehingga hal tersebut merupakan perbuatan yang merugikan dan haram dilakukan. Namun, belum ada hukum tertulis yang jelas mengenai sistem *Gacha* di indonesia ini.

## ABSTRACT

**Maulana Malik**, 200202110168, 2024, **Validity of *Item* Buying and Selling Transactions in the Mobile Legend *Game* Using the *Gacha* System Perspective of the Civil Code and Muamalah Fiqh**, Thesis, Department of Sharia Economic Law, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University Malang, Supervisor: H . Faishal Agil Al Munawar, Lc., M. Hum.

---

**Keywords: Validity, *Items*, Mobile Legend, *Gacha* System, Buying and Selling Transactions;**

The growth and development of social media is currently increasingly rapid because human needs are also increasing, people use social media not only for communication purposes. People use it in various aspects of life, starting from economics, business, fashion, research, and also entertainment. Entertainment that is now the center of society for spending time is playing *games* whose users range from children to adults, the type of *game* being played is the Mobile Legend *game*. The DOTA *game* can be played with 10 users and 2 teams. With this *game*, users try to collect *items* because they are useful for beautifying the appearance of the *game* and upgrading skills in the *game*. This Mobile Legend *game* also provides a *Gacha* perception system which contains rare skins. So users are willing to spend any amount of money to get it.

The aim of this research is to find out how the transaction mechanism for buying and selling *items* in the Mobile Legend *game* uses the *Gacha* system. And also to find out the validity of *item* buying and selling transactions in the mobile legend *game* using the *Gacha* system from the perspective of article 1320 of the Civil Code and the views of ulama through fiqh muamalah

Based on the results of research carried out, *item* sale and purchase transactions using the *Gacha* system according to positive law do not fulfill the legal requirements of an agreement as stated in article 1320 of the Civil Code because there are no halal clauses in the transaction, whereas according to muamalah fiqh, the scholars say transactions in the *Gacha* system contain elements of gharar because the uncertainty of an object being obtained by the user so that this is a detrimental and unlawful act. However, there is no clear written law regarding the *Gacha* system in Indonesia.

## خلاصة

مولانا مالك، ٢٠٠٢، ٢٠٢٤، صحة معاملات بيع وشراء العناصر في لعبة أسطورة الجوال باستخدام منظّم نظام التناوب للمادة من القانون المدني وفقه المعاملات، أطروحة، قسم القانون الاقتصادي الشرعي، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج، المشرف: ح. فيصل عقيل المنور، م.

**الكلمات المفتاحية:** الصلاحية، العناصر، أسطورة الجوال، نظام التناوب، معاملات البيع والشراء؛

إن نمو وتطور وسائل التواصل الاجتماعي يتزايد حاليًا بشكل سريع نظرًا لأن الاحتياجات البشرية تتزايد أيضًا، ويستخدم الناس وسائل التواصل الاجتماعي ليس فقط لأغراض الاتصال. يستخدمه الناس في مختلف جوانب الحياة، بدءًا من الاقتصاد والأعمال والأزياء والبحث وأيضًا الترفيه. الترفيه الذي أصبح الآن مركز المجتمع لقضاء الوقت هو ممارسة الألعاب التي يتراوح مستخدميها من الأطفال إلى البالغين، نوع اللعبة التي يتم لعبها هي لعبة أساطير الجوال. يمكن لعب لعبة مع ١٠ مستخدمين وفريقيين. يحاول المستخدمون من خلال هذه اللعبة جمع العناصر لأنها مفيدة لتجميل مظهر اللعبة ورفع مستوى المهارات في اللعبة. توفر لعبة أساطير الجوال أيضًا نظام إدراك نظام التدوير الذي يحتوي على جلود نادرة. لذا فإن المستخدمين على استعداد لإنفاق أي مبلغ من المال للحصول عليه.

الهدف من هذا البحث هو معرفة كيفية استخدام آلية المعاملات لشراء وبيع العناصر في لعبة أساطير الجوال لنظام نظام التدوير. وكذلك لمعرفة مدى صحة عمليات بيع وشراء العناصر في لعبة أسطورة الجوال باستخدام نظام نظام التدوير من منظور المادة ١٣٢٠ من القانون المدني وآراء العلماء من خلال فقه المعاملات.

بناءً على نتائج الأبحاث التي تم إجراؤها، فإن معاملات بيع وشراء العناصر باستخدام نظام نظام التدوير وفقًا للقانون الوضعي لا تفي بالمتطلبات القانونية للاتفاقية كما هو منصوص عليه في المادة 1320 من القانون المدني لأنه لا توجد شروط حلال في المعاملة، في حين أنه وفقًا لفقه المعاملات، يقول العلماء إن المعاملات في نظام *Gacha* تحتوي على عناصر الغرر بسبب عدم اليقين من حصول المستخدم على الشيء بحيث يكون هذا عملاً ضارًا وغير قانوني. ومع ذلك، لا يوجد قانون مكتوب واضح فيما يتعلق بنظام غاشا في إندونيسيا.

## DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
BUKTI KONSULTASI.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
MOTTO.....	v
PEDOMAN TRANSLITERASI.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
ABSTRAK.....	ix
ABSTRACT.....	x
خلاصة.....	xi
DAFTAR ISI.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan Penelitian.....	7
D. Manfaat Penelitian.....	8
E. Definisi Operasional.....	9
1. Jual Beli <i>Item</i> .....	9
2. <i>Game Mobile Legend</i> .....	10
3. <i>Item Game Online</i> .....	11
4. Sistem <i>Gacha</i> .....	12
5. Hukum Perdata.....	12
6. Fiqh Muamalah.....	14
F. Penelitian Terdahulu.....	15
G. Metode Penelitian.....	23
H. Sistematika Pembahasan.....	27
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	29
A. Jual Beli.....	29



B. Sistem <i>Gacha</i> .....	31
C. Mobile Legend .....	38
D. Pasal 1320 Kitab Undang – Undang .....	40
E. Fiqh Muamalah.....	46
BAB III PEMBAHASAN.....	51
A. Praktek jual beli <i>item</i> dalam <i>Game Mobile Legend</i> dengan sistem <i>Gacha</i> .....	51
B. Keabsahan transaksi jual beli <i>item</i> dalam <i>Game Mobile Legend</i> menggunakan sistem <i>Gacha</i> prespektif Kitab Undang – Undang Hukum Perdata.....	54
C. Keabsahan transaksi jual beli <i>item</i> dalam <i>Game Mobile Legend</i> menggunakan sistem <i>Gacha</i> prespektif fiqh muamalah.....	62
BAB IV PENUTUP .....	65
A. Kesimpulan .....	65
B. Saran .....	66
DAFTAR PUSTAKA .....	67
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	73

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Teknologi informasi yang kian lama berkembang makin pesat saat ini juga mempengaruhi minat masyarakat global dalam memperoleh berbagai macam jenis hiburan untuk menghilangkan kebosanan dan kejenuhan dalam beraktivitas sehari-hari. Di abad yang serba maju ini pemanfaatan teknologi informasi dan transaksi elektronik mutlak harus dilakukan karena sangat berperan penting dalam menunjang dunia perdagangan dan untuk akselerasi pertumbuhan perekonomian nasional guna mewujudkan kesejahteraan masyarakat, karena memanfaatkan teknologi informasi dan transaksi elektrik berarti telah menerapkan ekonomi biaya murah.

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi di era milenial saat ini sangatlah pesat mengikuti perkembangan zaman. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi membawa perubahan dan pengaruh yang sangat besar terhadap kehidupan sosial masyarakat. Dampak positif yang dapat dirasakan oleh masyarakat kini yaitu kemudahan dalam bertransaksi, terbukanya banyak lapangan kerja baru, semakin berkembangnya jenis usaha. Salah satu bentuk kecanggihan teknologi informasi adalah internet, internet adalah sebuah jaringan yang menghubungkan komputer satu sama lain yang menggunakan standar

*sitem* global<sup>1</sup>. Dengan adanya internet memberikan kemudahan bagi siapa saja, kapan saja, dan dimana saja untuk mencari, mengakses, serta mengembangkan segala sesuatu yang sifatnya informatif serta komunikatif, jumlah penggunaan internet di era milenial saat ini sangatlah besar. Namun, melalui internet ini, mereka dapat mengakses berbagai macam situs salah satunya yang paling di gandrungi oleh anak remaja jaman sekarang adalah *game* online.

*Game* online adalah jenis *game* yang dapat diakses dimanapun dan kapanpun melalui handphone dan PC asalkan perangkat yang digunakan untuk memainkan *game* tersebut terhubung dengan jaringan internet. Umumnya, *game* online dapat diakses secara langsung melalui sistem yang disediakan oleh penyedia layanan online dan disediakan sebagai layanan tambahan dari penyedia layanan online.

Setelah berkembangnya *game* online tentu saja waktu demi waktu mulai timbul beberapa masalah seperti permasalahan mengenai apa yang diperjanjikan, pembelian ataupun keberlangsungan lainnya yang timbul itu bisa menimbulkan suatu permasalahan hukum yaitu bisa dilihat dari aspek hukum perjanjian yang cukup dibutuhkan dalam pembuktian untuk pemenuhan dalam kepastian hukumnya, dalam hal tersebut dapat berbentuk dokumen, ataupun jual beli lainnya, antara pihak yang dilakukan secara virtual, tidak ada dokumen yang nyata.

---

<sup>1</sup> Muh Fahmi Hidayat, "Transaksi *Item* Virtual Dalam *Game* online Di Telkom Plaza Kota Parepare Analisis Hukum Ekonomi Islam," 2020, skripsi.

Anak – anak pada zaman sekarang ini juga sudah banyak yang senang dan ketagihan dalam bermain *game* online ini, kebanyakan mereka menyukai *game* online yang bernama Mobile Legend, di dalam *game* tersebut terdapat banyak fasilitas yang bisa digunakan, baik fasilitas grafis / berbayar contohnya *item – item* yang terdapat didalamnya. Manfaat *item* itu sendiri adalah untuk memperindah dan untuk menarik perhatian user lain. Dan *item* pada *game* online tersebut memiliki harga yang beragam dari yang murah hingga yang sangat mahal tergantung pada kualitas *itemnya*. Dalam rangka untuk berlomba-lomba memperindah akun *game* online kebanyakan masyarakat rela mengeluarkan uangnya hanya untuk membeli *item*.

Dalam kegiatan jual beli benda virtual “*item*” pada *game* online sekarang sudah banyak dijumpai. Dan bahkan hal itu bisa dilakukan dari akun contohnya facebook, Instagram, Twitter, ataupun Website. Para *developer game* ternama bersaing membuat *game* online yang banyak diminati, dan mereka mencari keuntungan yang cukup besar dari transaksi yang dilakukan player atau pemain yang membeli *item* dalam *game* online, pembelian *item* yang terdapat dalam *game* online ini dimaksudkan untuk para player untuk memperkuat karakter dalam *game* online itu sendiri<sup>2</sup>.

Perolehan *item* dalam *game* online *Mobile Legend* itu dapat diperoleh dengan berbagai cara, yaitu dengan usaha untuk mengikuti event dalam *game* online yang diselenggarakan oleh pihak developer ataupun

---

<sup>2</sup> A Z Bhastira, “Analisis Transaksi Jual Beli *Item* Dalam *Game* online Prespektif Hukum Islam Dan Perlindungan Konsumen,” *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Hukum ...*, 2021.

dapat memperolehnya dengan cara melakukan transaksi pembelian dengan menggunakan uang asli yang ditukarkan ke mata uang di dalam *game* itu sendiri baik berupa *point*, *diamond*, dan lainnya.

Transaksi pembelian *item* juga dapat diperoleh dengan sistem *Gacha* dalam *game*. *Gacha* adalah sistem pembelian konten di dalam *game* dengan menggunakan uang yang dikenal dengan istilah transaksi mikro yang digunakan untuk membeli konten di dalam *game* yang berbentuk barang virtual (*in-game items*) melalui mekanisme *loot boxes*<sup>3</sup>.

Mekanisme *loot box* merupakan mekanisme yang membuat pemain yang membeli mendapatkan barang dalam *game* yang langka dan bersifat acak. Dalam hal ini mekanisme *loot box* mirip dengan mekanisme *lotre* yang mengandalkan keberuntungan<sup>4</sup>. Namun, dalam *Game Mobile Legend Gacha* memberikan jaminan kepada pemainnya untuk mendapatkan *item* yang diinginkan dalam putaran tertentu tergantung pada peraturan *Gacha* yang ada dalam *game* tersebut. Pemain diberikan kesempatan untuk menggunakan *Gacha* secara gratis dengan hadiah yang telah ditentukan, dan juga pemain diberikan kesempatan untuk melakukan pembelian *Gacha* dengan menggunakan mata uang di dalam *game* dan memperoleh hadiah dengan persentase yang telah ditentukan oleh pembuat *game*.

Pada transaksi jual beli ini, terbagi menjadi dua macam transaksi seperti yang telah dijelaskan pada paragraf sebelumnya yaitu transaksi

---

<sup>3</sup> Amelia Yeza Pradhipta, "Mekanisme 'Gacha' dan 'parasocial interaction' pemain gim seluler". *Jurnal Studi Komunikasi*, Vol. 1, No. 1, Maret 2021, hlm. 216-217.

<sup>4</sup> Nyoman Sujana, "Pengaturan Tindak Pidana Perjudian dan Pertanggungjawaban Pidana Korporasi Dalam *Micro-Transaction* Pada *Game Online*". *Jurnal Kertha Semaya*, Vol. 8, No. 9, 2020, hlm. 1469.

antar pemain dan transaksi antara pemain dengan sistem *game online* itu sendiri. Bentuk transaksi jual beli antar pemain tidak jauh berbeda dengan kegiatan muamalah biasa yang banyak dilakukan karena dilakukan atas kesepakatan kedua belah pihak. Disini pihak pertama menyediakan *item* yang kemudian disebut dengan produk, kemudian dijual melalui fitur *shop* seperti pada *Game Mobile Legend*, yaitu para pemain melakukan transaksi jual beli sesamanya bukan dengan sistem pada *game* tersebut.

Kemudian jenis transaksi kedua ialah jual beli antara pemain dengan penyedia *game* itu sendiri, yaitu para pemain mengisi ulang alat tukar yang dipakai pada *game* tersebut kemudian melakukan transaksi didalamnya, setiap *game* memiliki cara sendiri untuk menarik minat pemain untuk melakukan transaksi jual beli baik melalui *event* atau lain sebagainya.

Terkait *item* sebenarnya menimbulkan tanda tanya bagi masyarakat bagaimana kedudukannya. Jumhur ulama menyatakan bahwa rukun jual beli ada empat, yaitu penjual, pembeli, sighat (ijab kabul), dan benda atau barang yang diperjualbelikan. Sedangkan yang masuk dalam syarat jual beli adalah orang yang bertransaksi harus berakal, barang yang diperjualbelikan harus dapat dimanfaatkan oleh manusia, diserahkan pada saat akad sedang berlangsung atau pada waktu yang telah disepakati bersama, dan harga yang disepakati kedua belah pihak harus jelas jumlahnya, serta adanya unsur kerelaan antara kedua belah pihak. Tidak hanya itu *item* ini juga menimbulkan perselisihan hukum seperti hak – hak dari *item* tersebut, tata cara peralihannya.



Problematika yang terjadi adalah apakah secara syara' jual beli *item game* online *Mobile Legend* dengan sistem *Gacha* ini sah untuk dijadikan objek jual beli atau tidak. Dalam hukum Islam jual beli ialah perjanjian tukar - menukar benda atau barang yang mempunyai nilai secara sukarela di antara kedua belah pihak dimana yang satu menjual benda benda dan pihak lain menerimanya sesuai dengan perjanjian atau ketentuan yang telah dibenarkan dan disepakati oleh syara'<sup>5</sup>. Yang dimaksud dengan sesuai ketentuan hukum ialah memenuhi syarat-syarat, rukun-rukun dan hal lain yang ada kaitannya dengan jual beli sehingga bila syarat dan rukunnya tidak terpenuhi berarti tidak sesuai dengan kehendak syara' dan hal itu akan terus menimbulkan berbagai macam perselisihan lain dikemudian hari.

Secara umum perjanjian yang telah diatur dalam KUHPerdara yaitu sifatnya konsensual. Dalam pasal 1320 KUHPerdara tentang syarat sah perjanjian jual beli yang berbunyi :

- “Supaya terjadi persetujuan yang sah, perlu dipenuhi empat syarat;
1. kesepakatan mereka yang mengikatkan dirinya;
  2. kecakapan untuk membuat suatu perikatan;
  3. suatu pokok persoalan tertentu;
  4. suatu sebab yang tidak terlarang<sup>6</sup>”

Pada transaksi jual beli *item* dalam *Game Mobile Legend* melalui sistem *Gacha*, *item* yang diperoleh bersifat tidak pasti. Hal tersebut tidak

---

<sup>5</sup> Aulia Ikhsani, “JUAL BELI *GAME* ONLINE FAKULTAS SYARIAH DAN HUKUM UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR – RANIRY DARUSSALAM-BANDA ACEH,” 2019.

<sup>6</sup> KITAB UNDANG-UNDANG HUKUM PERDARA (Burgerlijk Wetboek voor Indonesie) pasal 1320 tentang Syarat-syarat Terjadinya Suatu Persetujuan yang Sah

memenuhi pasal 1320 KUHPerdara ayat ke tiga. Sedangkan dalam fiqh muamalah jual beli *item* dalam *game* online ini mengandung ketidakjelasan dan dapat merugikan, karena yang di perjualbelikan tidaklah berbentuk fisik melainkan fitur yang tersedia dalam *game* online dan objek yang diterima tidak pasti dengan objek yang diinginkan dan tidak ada jaminan pasti terhadap transaksinya, transaksi tersebut terdapat unsur Gharar. Dikarenakan hal tersebut penulis ingin meneliti tentang **“Keabsahan Transaksi Jual Beli *Item* Dalam *Game Mobile Legend* Dengan Sistem *Gacha* Prespektif Kitab Undang Undang Hukum Perdata Dan Fiqh Muamalah ”**

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas dapat diambil rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana praktik jual beli *item* dalam *Game Mobile Legend* dengan sistem *Gacha* ?
2. Bagaimana keabsahan transaksi jual beli *item* dalam *Game Mobile Legend* menggunakan sistem *Gacha* perspektif Kitab Undang – Undang Hukum Perdata?
3. Bagaimana keabsahan transaksi jual beli *item* dalam *Game Mobile Legend* menggunakan sistem *Gacha* perspektif fiqh muamalah ?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan penelitian adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui mekanisme transaksi jual beli *item* dalam *Game Mobile Legend* menggunakan sistem *Gacha*.
2. Untuk mengetahui keabsahan transaksi jual beli *item* dalam *Game Mobile Legend* menggunakan sistem *Gacha* perspektif Kitab Undang – Undang Hukum Perdata.
3. Untuk mengetahui keabsahan transaksi jual beli *item* dalam *Game Mobile Legend* menggunakan sistem *Gacha* perspektif fiqh muamalah.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Dalam melakukan penelitian ini, peneliti berharap semua pihak yang membaca dan terlibat langsung dalam penelitian ini dapat mengambil manfaat dari penelitian ini sebagaimana berikut :

1. Manfaat Teoritis
  - a. Dapat sebagai bahan acuan berbagai pihak diantaranya, pembaca pengguna *Game* online *Mobile legend* dalam melakukan transaksi pembelian *item* melalui *Gacha*.
  - b. Dapat sebagai wawasan dan pengetahuan ilmiah yang dapat dipergunakan dan dimanfaatkan dalam menulis terkait legalitas transaksi jual beli *item* dalam *Game Mobile Legend* perspektif Kitab Undang – Undang Hukum Perdata dan Fiqh Muamalah.
2. Manfaat Praktis dapat memberikan masukan kepada:
  - a. Pemerintah, Penelitian ini nantinya diharapkan mampu memberikan masukan terhadap kebijakan yang akan diambil

pemerintah khususnya dalam hal legalitas Jual Beli fitur *game* online .

- b. Masyarakat, berguna bagi masyarakat yang membutuhkan informasi mengenai legalitas jual beli *Item* dalam *Game Mobile Legend* melalui *Gacha* dan memberikan gambaran bagaimana analisis pelaksanaannya.

### **E. Definisi Operasional**

Sebagai langkah untuk menghindari adanya multitafsir dalam dalam pemahaman yang berdampak pada kesenjangan pengetahuan, maka perlu adanya penjabaran untuk dapat memahami permasalahan dalam penelitian, maka permasalahan yang di maksudkan akan dijabarkan dalam penjelasan definisi oprasional dari penelitian ini, antara lain:

#### **1. Jual Beli *Item***

Jual beli *Item* merupakan aktifitas pembelian dan penjualan virtual property dalam *game online* menggunakan alat pembayaran virtual<sup>7</sup>. Dunia industri teknologi informasi melihatnya sebuah aplikasi bisnis secara *electronic* yang mengacu pada transaksi-transaksi komersial.

Jual beli *item game online* tidak melanggar hukum di Indonesia. Namun, dalam Islam, jual beli *item game online* harus memenuhi beberapa syarat, seperti barang yang diperjualbelikan harus suci, barang yang diperjualbelikan dapat dimanfaatkan secara syar'i,

---

<sup>7</sup> Holilur Rohman M.H.I, *Hukum Jual Beli Online*, Duta Media Publishing, 2020.

penjual harus mampu menyerahkan barang yang dijual, penjual harus memiliki kuasa terhadap barang yang akan dijual<sup>8</sup>.

Jual beli *item virtual game online* sah tergantung kepada terpenuhi atau tidaknya syarat – syarat sah jual beli yang berlaku, jika syarat – syarat sah jual beli ini terpenuhi maka *item game online* berbentuk virtual tersebut sah sebagai objek jual beli, dan sebaliknya, apabila syarat – syarat sah jual beli tidak terpenuhi maka *item game online* berbentuk virtual tersebut haram diperjual belikan<sup>9</sup>. Maka dapat disimpulkan jual beli *item* adalah jenis jual beli yang dilakukan melalui website atau melalui developer penyedia *game online* yang sesuai dengan kesepakatan antara pengguna dan penyedia layanan.

## **2. *Game Mobile Legend***

Mobile legends merupakan *game* dengan genre MOBA yang sangat berbeda dengan MOBA pada umumnya karena dimainkan di perangkat seluler Playstore maupun IOS, *game* ini merupakan permainan pertempuran secara online dan dirancang untuk dipergunakan pada ponsel (gadget). Permainan ini dimainkan oleh 10 orang dibagi dalam 2 tim dengan jumlah pemain 5 orang dalam satu tim.

Tujuan dalam permainan ini yaitu untuk menghancurkan tower utama pada musuh dengan karakter-karakter yang dapat kita mainkan.

---

<sup>8</sup> Fahmi Khalamillah, “Transaksi Jual Beli Online (E-Commerce) Dalam Prespektif HukumIslam,” *Jurnal Ilmiah Ekonomi Islam* 2, no. 95341 (2019): 1–10.

<sup>9</sup> Tira Nur fitria, “Bisnis Jual Beli Online(Online Shop) Dalam Hukum Islam Dan Hukum Negara,” *Jurnal Ilmiah Ekonomi Islam* 03, no. 2477–6157 (2017): 52–53.

Pertarungan selesai apabila salah satu tim dapat menghancurkan markas musuhnya. Tim yang menghancurkan markas adalah tim sebagai pemenang, jika tim yang markasnya hancur adalah tim yang mendapat kekalahan atau berakhir, permainan ini sedang ramai dimainkan di kalangan masyarakat.

### **3. Item Game Online**

*Item game online* adalah suatu objek atau benda yang bersifat tidak berwujud yang diperjualbelikan guna digunakan dalam komunitas online atau permainan online, *item game online* merujuk ke suatu objek seperti karakter, *item* (barang), dan mata uang yang biasanya berada di dalam suatu permainan online yang mana merupakan sumber pendapatan baru bagi para pemakai atau pengguna permainan online<sup>10</sup>.

*Item game online* bagi para pengguna memiliki fungsi yaitu properti fungsional yang berguna untuk memaksimalkan kemampuan karakter *game* agar kompeten dan properti dekoratif yang berguna untuk mengubah visualisasi karakter dalam *game*. Kegunaan *item game online* dianggap sebagai jalan pintas untuk mencapai kesuksesan dalam memainkan *game*.

---

<sup>10</sup> Muhammad Hafni Herawan and M. Yudy Rachman, "Pengaruh Nilai Virtual *Item* Terhadap Intensi Pembelian Virtual *Item* Dalam *Game* Online PUBG Mobile," *INOBIS: Jurnal Inovasi Bisnis Dan Manajemen Indonesia* 5, no. 1 (2021): 1–12, <https://doi.org/10.31842/jurnalinobis.v5i1.207>.



#### **4. Sistem Gacha**

*Game of Chance (Gacha)* adalah sistem pembelian konten di dalam *game* dengan menggunakan uang dikenal dengan istilah transaksi mikro yang digunakan untuk membeli konten di dalam *game* yang berbentuk barang virtual (*in-game items*) melalui mekanisme *loot boxes*<sup>11</sup>.

Mekanisme *loot box* merupakan mekanisme yang membuat pemain yang membeli mendapatkan barang dalam *game* yang langka dan bersifat acak. Sehingga dalam hal ini mekanisme *loot box* mirip dengan mekanisme lotre yang mengandalkan keberuntungan.

#### **5. Hukum Perdata**

Jual beli terdapat dalam pasal 1457 KUHPerdata menyatakan “*jual beli merupakan suatu perjanjian dengan mana satu pihak mengikatkan dirinya untuk menyerahkan suatu kebendaan, dan pihak yang lain untuk membayar harga yang telah dijanjian*” Perjanjian jual beli yang dilakukan secara online sama halnya dengan konsep yang ada di dalam pasal 1313 KUHPerdata menegaskan bahwa suatu perjanjian adalah suatu perbuatan di mana suatu orang atau lebih mengikatkan diri terhadap satu orang atau lebih. Pada dasarnya perjanjian yang dilakukan melalui online tidak berbeda dengan perjanjian yang dilakukan secara konvensional, hanya saja yang membedakan adalah media yang digunakan berbeda

---

<sup>11</sup> Prodi Hukum and Ekonomi Syariah, *Muhammad Radhi Aulia, 180102130, FSH, HES, 082161668641, 2023.*

Syarat sahnya suatu perjanjian dikatakan dalam pasal 1320 KUHPerdara. Berdasarkan pasal 1468 menyatakan bahwa jual beli dianggap telah terjadi antaran kedua belah pihak seteah orang – orang itu mencapai kesepakatan tentang barang tersebut dengan harganya, syarat selanjutnya yaitu kecakapan berdasarkan pasal 1330 KUHPerdara menerangkan orang – orang yang dianggap tidak cakap untuk melakukan suatu perbuatan hukum, menurut pasal 1333 KUHPerdara benda yang menjadi objek suatu perjanjian harus tertentu atau setidak – tidaknya harus ditentukan jenisnya sedangkan jumlahnya tidak perlu ditentukan asalkan kemusiaan dapat di perhitungkan. Selanjutnya pasal 1335 KUHPerdara yaitu suatu sebab perjanjian tanpa sebab, atau yang telah dibuat karena suatu sebab yang palsu atau terlarang, tidak mempunyai kekuatan. Yang berarti perjanjian harus adanya itikad baik dari kedua belah pihak.

Suatu kesepakatan yang dilakukan melalui media online dapat dikatakan sebagai kontrak elektronik yang merupakan bentuk perwujudan pasal 1338 KUHPerdara<sup>12</sup> dimana memberlakukan asas kebebasan berkontrak, maksudnya setiap orang bebas untuk menentukan bentuk, macam dan isi perjanjian sepanjang tetap memenuhi syarat sahnya perjanjian dalam pasal 1320 KUHPerdara.

---

<sup>12</sup> Pasal 1338 Kitab Undang Undang Hukum Perdata

## **6. Fiqh Muamalah**

Jual beli yang halal merupakan suatu transaksi jual beli yang telah memenuhi syarat dan rukun. Dalam pelaksanaannya, Aturan tentang bertransaksi telah tertulis dalam Al quran, Hadist, ijma' dan qiyas. Secara syariat jual beli merupakan pertukaran harta dengan harta atas dasar keridhaan antara keduanya atau mengalihkan kepemilikan barang dengan kompensasi berdasarkan cara yang dibenarkan syariat. Adapun syarat sah tersebut memiliki dua macam syarat yaitu syarat sah dan syarat yang dapat membatalkan jual beli.

Syarat sah merupakan syarat yang telah sesuai dengan tuntutan akad<sup>13</sup>. Syarat ini ada tiga macam yaitu syarat yang menjadi tuntutan jual barang seperti serah terima barang dan pembayaran tunai, syarat yang memiliki kemaslahatan dalam akad seperti menanggukhan pembayaran, dan syarat yang tidak diketahui oleh penjual dan pembeli.

Dalam transaksi jual beli dengan sistem *Gacha* terdapat unsur gharar yang merupakan suatu akad yang tidak diketahui dengan jelas jumlah yang di dapatkan, seperti melakukan jual beli ikan yang masih dalam air. Jual beli ini termasuk dalam jual beli yang di larang oleh islam.

---

<sup>13</sup> Sulaiman Al-FaiFi, Ringkasan Fiqih Sunnah Sayyid Sabiq (Depok: Senja Media Utama,2017),595

## **F. Penelitian Terdahulu**

Penelitian terdahulu adalah upaya peneliti untuk mencari perbandingan dan selanjutnya untuk menemukan inspirasi baru untuk penelitian selanjutnya di samping itu kajian terdahulu membantu peneliti dapat memposisikan penelitian serta menunjukkan orisinalitas dari penelitian. Berikut penelitian terdahulu mengenai keabsahan transaksi jual beli dalam *Game Mobile Legend* :

1. Skripsi oleh Hasan Teguh Asomad, (2019) Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang Fakultas Syariah Dan Hukum “**ANALISIS JUAL BELI AKUN *GAME ONLINE MOBILE LEGENDS: BANG BANG* DALAM PRESPEKTIF HUKUM ISLAM DAN HUKUM POSITIF** ”.<sup>14</sup> Hasil penelitian dari skripsi tersebut menyatakan transaksi jual beli akun *game* online mobile legend: Bang Bang yang umum terjadi dikalangan penjual dan pembeli dilakukan dengan dua metode yaitu secara privat atau tanpa adanya pihak lain dan secara mengikutsertakan pihak ketiga sebagai penjamin keamanan yang disebut transaksi Rekber atau Pulber. Menurut prespektif hukum islam jual beli akun *game* online mobile legends: Bang Bang dikategorikan sebagai *ba'i as assalam* dimana pembeli menyerahkan pembayaran terlebih dahulu dengan barang tanggungan oleh penjual. Menurut prespektif hukum positif terhadap jual beli akun *game* online mobile

---

<sup>14</sup> Hasan Teguh Ashomad, “Analisis Jual Beli Akun *Game* Online Mobile Legends: Bang Bang Dalam Prespektif Hukum Islam Dan Hukum Positif,” *Fakultas Syariah Dan Hukum Universitas Islam Negeri Walisongo. Semarang*, 2019, 1–111.

legends: Bang Bang dikategorikan sebagai jenis perikatan yang sah menurut unsurnya.

2. Skripsi oleh Luqman Nurkhakim (2023) Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta Fakultas Syariah Dan Hukum **“TINJAUAN HUKUM ISLAM TERHADAP JUAL BELI DENGAN SISTEM *REAL MONEY TRADING* DAN HAK – HAK KEPEMILIKAN DI *GAME DOTA 2*”**.<sup>15</sup> Hasil penelitian dari skripsi tersebut menyatakan menurut hukum islam praktik jual beli dengan menggunakan sistem Real Money Trading tidak sesuai dengan hukum islam dikarenakan mengandung unsur gharar didalamnya yang diakibatkan karena ketidakjelasan atas kepemilikan barang dan juga masa waktu hingga *game* Dota 2 tutup. Menurut hukum positif Indonesia mengakui akun *game* online sebagai suatu benda yang termasuk kedalam klasifikasi benda tidak berwujud dan benda bergerak yang dilindungi oleh hak cipta, hak kebendaan yang dimiliki terus mengikuti bendanya di manapun dan pada tangan siapapun benda tersebut berada.
3. Jurnal oleh Misno (2021) Pascasarjana Institut Agama Islam Sahid Bogor Program Studi Ekonomi Syariah **“VIRTUAL PROPERTY PADA *GAME* ONLINE DALAM PRESPEKTIF HUKUM EKONOMI SYARIAH”**.<sup>16</sup> Hasil penelitian dari jurnal ini

---

<sup>15</sup> Luqman Nurkhakim, “Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual Beli Dengan Sistem Real Money Trading Dan Hak-Hak Kepemilikan Di *Game* Dota 2,” no. July (2020): 1–66.

<sup>16</sup> Prodi Ekonomi Syariah, “Virtual Property Pada *Game* Online Dalam Prespektif Hukum Ekonomi Syariah,” 2021.

menyatakan virtual property dalam prespektif hukum ekonomi islam dianggap sebagai harta yang memiliki nilai khususnya pada pengguna tersebut, sehingga kepemilikan akan harta ini menjadi sah dan halal dikarenakan telah terpenuhi rukun dan syarat jual beli. Dengan demikian maka, virtual property dalam *game* online menjadi bagian dari harta dalam Islam dalam bentuk manfaat.

4. Skripsi oleh S. Lutfi Rahman (2021) Universitas Islam Riau Pekanbaru Fakultas Hukum **“PERJANJIAN JUAL BELI *ITEM GAME ONLINE* YANG BERBENTUK *VIRTUAL* DITINJAU DARI PRESPEKTIF FIQH MUAMALAH”**.<sup>17</sup> Hasil penelitian dari skripsi ini menyatakan hukum islam fiqh muamalah tentang jual beli *item game* online yang berbentuk virtual adalah menghubungi norma – norma islam dengan fenomena baru yang terdapat dalam kehidupan masyarakat sehari – hari, yaitu membuktikan syarat sah jual beli dalam hukum islam fiqh muamalah dengan kegiatan jual beli *item game* online yang berbentuk virtual dimana segala unsur – unsur syarat sah jual beli terpenuhi.
5. Jurnal oleh Muhammad Ilham Rangga p, Efriyanto, Anne Gunawati (2023) Universitas Sultan Ageng Tirtayasa Fakultas Hukum **“KEABSAHAN PERJANJIAN JUAL BELI *VIRTUAL PROPERTY* DALA *GAME ONLINE* DAN AKIBAT HUKUM DARI ANONIMITAS DALAM PERJANJIAN JUAL BELI**

---

<sup>17</sup> S lutfi Rahman, “Perjanjian Jual Beli *Item Game* Online Yang Berbentuk Virtual Ditinjau Dari Prespektif Fiqh Muamalah,” 2021, 101.



**VIRTUAL PROPERTY BERDASARKAN KITAB UNDANG – UNDANG HUKUM PERDATA ”.**<sup>18</sup> Hasil penelitian dari jurnal ini menyatakan keabsahan perjanjian jual beli virtual property dalam *game* online dapat dilihat dari syarat sahnya suatu perjanjian pada pasal 1320 KUHPerduta tidak memenuhi syarat subjektif dalam perjanjian, khususnya pada kecakapan karena para pihak yang melakukan perjanjian ini dilihat kedewasaannya tidak akibat hukum perjanjian jual beli virtual property dalam *game* online dari anonimitas, menggambarkan bahwa adanya salah satu syarat subjektif yang tidak terpenuhi, sehingga perjanjian itu dapat dibatalkan.

**Table 1.1**  
**Penelitian Terdahulu**

No	Nama / Judul	Rumusan Masalah	Persamaan	Perbedaan
1	Hasan teguh asomad, (2019) universitas islam negeri walisongo semarang fakultas syariah dan	1. Bagaimana mekanisme jual beli akun <i>game online Mobile Legends: Bang Bang</i> ? 2. Bagaimana prespektif	Meneliti tentang pandangan hukum islam mengenai jual beli yang terjadi dalam <i>Game</i>	Penelitian terdahulu membahas mengenai jual beli akun <i>game online Mobile Legend</i>

<sup>18</sup> Anne Gunawati, “KEABSAHAN PERJANJIAN JUAL BELI VIRTUAL PROPERTY DALAM *GAME* ONLINE DAN AKIBAT HUKUM DARI ANONIMITAS DALAM PERJANJIAN JUAL BELI VIRTUAL PROPERTY BERDASARKAN KITAB UNDANG-UNDANG HUKUM PERDATA” 11 (2023): 31–48.

	<p>hukum “analsisis jual beli akun <i>game</i> online mobile Legends: bang bang dalam prespektif hukum Islam dan hukum positif”.</p>	<p>Hukum Islam dan Hukum Positif di Indonesia mengenai jual beli akun <i>game</i> online Mobile Legends: Bang Bang ?</p>	<p><i>Mobile Legend</i></p>	<p>sedangkan penelitian ini membahas mengenai jual beli <i>item</i> yang ada didalam <i>game online mobile legend</i>.</p>
2	<p>Luqman nurkhakim (2023) universitas islam negeri syarif hidayatullah jakarta fakultas syariah dan hukum “tinjauan hukum islam terhadap jual beli dengan sistem <i>real money trading</i> dan</p>	<p>1. Bagaimana tinjauan hukum islam terhadap praktik jual beli dengan sistem <i>real money trading</i> di <i>game</i> Dota 2 ? 2. Bagaimana bentuk hak hak kemilikan dalam <i>Game</i> Dota 2 ditinjau dari pandangan hukum KUHPerdara dan syariah islam ?</p>	<p>Meneliti jual beli dengan sistem online yang mengandung unsur gharar</p>	<p>Penelitian terdahulu membahas mengenai tentang ketidak jelasan kepemilikan barang dan juga masa waktu di <i>game</i> Dota 2 dengan sistem <i>real money trading</i> sedangkan penelitian ini</p>

	hak – hak kepemilikan di <i>game</i> dota 2”.			membahas tentang unsur gharar karena ketidakpastian <i>item</i> yang didapat ketika melakukan pembelian <i>Gacha</i> pada <i>game online mobile legend</i> .
3	Misno (2021) pascasarjana institut agama islam sahid bogor program studi ekonomi syariah “virtual property pada <i>game</i> online dalam prespektif hukum ekonomi syariah”.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bagaimana hukum ekonomi syariah mengenai <i>virtual property</i>?</li> <li>2. Apakah ia merupakan bagian dari harta yang diakui dalam islam?</li> <li>3. Bagaimana hukum jual beli dengan obyek ini ?</li> </ol>	Meneliti tentang perseptif hukum islam terhadap <i>virtual property</i> pada <i>game</i> online	Penelitian terdahulu membahas tentang pembelian virtual property menurut hukum ekonomi syariah sedangkan penelitian ini membahas tentang kepastian hukum islam

				mengenai <i>item</i> yang dibeli melalui <i>Gacha</i> pada <i>Game Mobile Legend</i> .
4	S. Lutfi rahman (2021) universitas islam riau pekanbaru fakultas hukum “perjanjian jual beli <i>item game online</i> yang berbentuk <i>virtual</i> ditinjau dari prespektif fiqh muamalah”.	1. Bagaimana mekanisme jual beli <i>item online game</i> yang berbentuk virtual ? 2. Bagaimana pandangan dalam hukum fiqh muamalah terhadap jual beli <i>item game online</i> yang berbentuk virtual ?	Meneliti tentang prespektif fiqh muamalah terhadap jual beli <i>item Game Online</i>	Penelitian terdahulu membahas tentang prespektif fiqh muamalah terhadap jual beli <i>item game online</i> sedangkan penelitian ini membahas tentang prespektif fiqh muamalah dan pasal 1320 KUHPerdara terhadap jual beli <i>item Game online</i>

				Mobile Legend.
5	Muhammad ilham rangga p, efriyanto, anne gunawati (2023) universitas sultan ageng tirtayasa fakultas hukum “ keabsahan perjanjian jual beli virtual property dala <i>game</i> online dan akibat hukum dari anonimitas dalam perjanjian jual beli virtual property berdasarkan kitab undang – undang hukum	Bagaimana keabsahan perjanjian jual beli <i>virtual property</i> dalam <i>game online</i> dan mengetahui akibat hukum dari berdasarkan kitab undang – undang hukum perdata ?	Meneliti tentang jual beli <i>item</i> pada <i>Game</i> online.	Peelitian terdahulu membahas mengenai akibat hukum perjanjian jual beli virtual property dalam <i>game</i> online sedangkan penelitian ini membahas keabsahan transaksi jual beli pada <i>Game</i> Online.

	perdata”.			
--	-----------	--	--	--

## **G. Metode Penelitian**

Penelitian dalam penulisan skripsi ini menggunakan metodologi penelitian yang berbasis pada disiplin ilmu hukum. Melakukan sebuah penelitian, maka diperlukan suatu metode penelitian yang dapat menunjang pelaksanaan penelitian. Penelitian hukum merupakan suatu kegiatan ilmiah, yang didasarkan pada metode, sistematika dan pemikiran tertentu, yang bertujuan untuk mempelajari satu atau beberapa gejala hukum tertentu, dengan jalan menganalisisnya. Maka juga diadakan pemeriksaan yang mendalam terhadap fakta hukum tersebut, untuk kemudian mengusahakan suatu pemecahan atas permasalahan – permasalahan yang timbul didalam gejala yang bersangkutan.

### **1. Jenis Penelitian**

Metode penelitian yuridis normatif merupakan metode yang mengacu yang mengacu pada penelitian kepustakaan atau dengan kata lain dengan metode ini kita lebih merujuk kepada data dan sekunder atau bahan pustaka. Penelitian yuridis normatif dapat meliputi<sup>19</sup> :

- a) Penelitian inventarisasi hukum positif
- b) Penelitian terhadap asas - asas hukum
- c) Penelitian untuk menemukan hukum in concreto
- d) Penelitian terhadap sistematik hukum
- e) Penelitian terhadap taraf sinkronisasi vertikal dan horizontal.

---

<sup>19</sup> Rahardian Septiadi, “Commit To User Commit To User,” *Febriani Setyaningrum*, 2011, 6.

## 2. Pendekatan penelitian

Pendekatan yang dipakai penulis dalam penelitian ini adalah pendekatan Yuridis Normatif. Pendekatan yuridis normatif yaitu suatu pendekatan yang menggunakan hukum sebagai norma – norma tertulis yang dibuat dan diundangkan, obyek yang ada kemudian diteliti dengan pendekatan yang terdiri dari<sup>20</sup> :

- a. Pendekatan perundang – undangan (*statute Approach*), pendekatan yang dilakukan dengan menelaah asas – asas peraturan perundang – undangan dalam pasal 1320 KUHPperdata.
- b. Pendekatan analisis (*Analytica Approach*), pendekatan dengan menganalisa bahan hukum untuk mengetahui makna yang digunakan dalam peraturan perundang – undangan yaitu mengenai keabsahan transaksi jual beli *item* dalam *Game Mobile Legend*.

## 3. Bahan Hukum

Penelitian yang berdasarkan studi kepustakaan yang bersifat yuridis normatif artinya penelitian hanya dilakukan dengan cara meneliti bahan pustaka atau data sekunder yang bersifat hukum.

---

<sup>20</sup> Pandu Yunadi, “Kajian Hukum Transfer Pricing (Penentuan Harga Transfer) Pajak Penghasilan Perusahaan Multinasional Di Indonesia,” *Repository Universitas Muhammadiyah Purwokerto*, 2017, 42–47, <http://repository.ump.ac.id/id/eprint/5815>.

Pada penelitian ini, penulis menggunakan bahan hukum sebagai berikut<sup>21</sup>:

- a) Bahan hukum primer, Bahan hukum primer adalah semua aturan hukum yang dibentuk dan / atau dibuat secara resmi oleh suatu lembaga negara dan / atau badan – badan pemerintahan. Penelitian ini terdiri atas peraturan perundang – undangan yang berhubungan dengan penelitian diantaranya :
  - 1) Undang – Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945
  - 2) Kitab Undang – Undang Hukum Perdata
- b) Bahan hukum sekunder, bahan hukum yang memberikan penjelasan terhadap bahan hukum primer, dapat berupa buku – buku, rancangan perundang-undangan, jurnal – jurnal, tesis, skripsi maupun artikel ilmiah khususnya di bidang hukum perdata dan fiqh muamalah dalam menyelaraskan dengan permasalahan yang dibahas.
- c) Bahan hukum tersier, bahan hukum yang menjelaskan bahan hukum primer dan sekunder, dapat berupa kamus ensiklopedia, laporan hasil penelitian yang memiliki relevansi dengan objek permasalahan yang diteliti.

#### 4. Metode Pengumpulan Data

---

<sup>21</sup> B A B Iii and A Jenis Penelitian, “Soerjono, Soekamto Dan Sri Mamudji. Penelitian Hukum Normatif Suatu Tinjauan, Jakarta: Rajawali Pers, 1985, Hlm. 62 38,” n.d., 38–43.



Metode pengumpulan data ini dilakukan melalui penelitian kepustakaan (*library research*)<sup>22</sup> yaitu untuk mendapatkan data dengan melakukan penelaahan bahan kepustakaan atau bahan sekunder yang meliputi bahan hukum primer, bahan hukum sekunder dapat berupa peraturan perundang-undangan, buku-buku dan karya ilmiah lainnya maupun bahan hukum tersier yaitu berupa kamus, hasil penelitian dan jurnal-jurnal ilmiah. Studi kepustakaan ini dilakukan untuk mendapatkan teori-teori, asas-asas dan hasil-hasil pemikiran lainnya yang berkaitan dengan permasalahan penelitian.

Pengumpulan data tersebut penulis lakukan dengan menggunakan beberapa tahapan, sebagai berikut:

- a) Mengidentifikasi Fakta Hukum, mengeliminasi hal-hal yang tidak relevan dan menetapkan isu hukum
- b) Pengumpulan bahan-bahan hukum, Pengumpulan bahan hukum berkaitan dengan pendekatan yang digunakan terkait pendekatan kasus, peneliti mengumpulkan putusan-putusan hakim terkait pengakuan anak luar kawin yang yang berkekuatan hukum tetap.
- c) Menelaah terhadap isu Hukum yang Ditetapkan, Menelaah terhadap isu hukum yang ditetapkan tidak dapat terlepas dari

---

<sup>22</sup> Baris Dervis, "Library Research Method," *Journal of Chemical Information and Modeling* 53, no. 9 (2013): 1689–99.

pendekatan yang digunakan. Dengan kata lain, isu hukum yang ditetapkan ditelaah dengan pendekatan kasus.

## 5. Analisis Bahan Hukum

Analisis bahan hukum yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan peraturan perundang-undangan dan hukum islam (fiqh muamalah). Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis kualitatif yaitu melakukan pembahasan terhadap bahan hukum yang telah didapat dengan mengacu kepada landasan teoritis yang ada<sup>23</sup>. Data yang telah diperoleh dari hasil penelitian ini disusun dan dianalisis kualitatif, kemudian selanjutnya data tersebut diuraikan secara deskriptif guna memperoleh gambaran yang dapat dipahami secara jelas dan terarah untuk menjawab permasalahan yang diteliti.

## H. Sistematika Pembahasan

Dalam penulisan penelitian yang berjudul “Keabsahan Transaksi Jual Beli *Item* Dalam *Game Mobile Legend* Dengan Sistem *Gacha* Perspektif Kitab Undang Undang Hukum Perdata Dan Fiqh Muamalah”, penulis akan menggunakan sistematika penulisan sebagai berikut :

**BAB I pendahuluan**, dalam skripsi ini dimulai dengan pendahuluan yang terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, metode penelitian, dan

---

<sup>23</sup> B A B Iii, A Jenis, and Pendekatan Penelitian, “Sheyla Nichlatus Sovia, Dkk, Ragam Metode Penelitian Hukum (Lembaga Studi Hukum Pidana: IAIN Kediri, 2022), 19. 1,” 1945, 1–5.

sistematika pembahasan yang bertujuan untuk memberikan gambaran tentang penelitian yang akan dilakukan.

**BAB II Tinjauan Pustaka**, pada bab ini mendeskripsikan tentang pemikiran atau konsep-konsep yuridis sebagai landasan teoritis untuk pengkajian dan analisis masalah. Landasan konsep dan teori-teori tersebut nantinya dipergunakan dalam menganalisa setiap permasalahan yang diangkat dalam penelitian tersebut. Dalam kajian teori, akan membahas secara sistematis mengenai keabsahan transaksi jual beli *item* dalam *Game Mobile Legend* dengan sistem *Gacha* prespektif pasal 1320 KUHPerdara dan Fiqh Muamalah.

**BAB III Hasil penelitian dan pembahasan**, pada bab ini berisikan uraian penelitian serta hasil yang diperoleh. Penelitian dan pembahasan diuraikan berdasarkan rumusan masalah sehingga didapat suatu pemahaman menyeluruh terhadap hasil penelitian.

**BAB IV Penutup**, bab ini berisi mengenai kesimpulan dan saran. Kesimpulan ini ditarik dari keseluruhan pembahasan yang terkait dengan fokus dan tujuan dari penelitian, dan bagian akhir dari penelitian ini ditutup dengan saran-saran yang ditujukan kepada pemerintah sebagai bahan pertimbangan untuk memutuskan sebuah aturan yang bersumber dari temuan penelitian, pembahasan, dan kesimpulan akhir dari hasil penelitian.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **A. Jual Beli**

##### **1. Pengertian jual beli**

Jual beli merupakan perjanjian yang paling sering dilakukan dalam kehidupan masyarakat. Jual beli merupakan perjanjian dua pihak yang saling membutuhkan sesuatu benda melalui proses tawar menawar (*offer and acceptance*), pihak pertama disebut penjual dan pihak kedua disebut pembeli.

Menurut Gunawan Wijaya jual beli adalah suatu bentuk perjanjian yang melahirkan kewajiban atau perikatan untuk memberikan sesuatu, yang dalam hal ini terwujud dalam bentuk penyerahan kebendaan yang dijual oleh penjual dan penyerahan uang dari pembeli ke penjual<sup>24</sup>. Menurut ketentuan pasal 1458 KUHPer, jual beli dianggap sudah terjadi ketika penjual dan pembeli mencapai kata sepakat tentang benda dan harga meskipun benda belum diserahkan dan harga belum dibayar.

Objek jual beli harus benda tertentu atau dapat ditentukan, baik bentuk (wujud), jenis, jumlah, maupun harganya dan benda itu memang benda yang boleh diperdagangkan. Dengan demikian, benda yang dijual belikan itu statusnya jelas dan sah menurut hukum. Didalam perjanjian jual beli terdapat syarat sahnya perjanjian yang diatur dalam pasal 1320 KUHPer ketentuan pasal ini juga berlaku pada

---

<sup>24</sup> Gunawan Wijaya dan Kartini Muljadi, *Seri Hukum Perikatan*, PT Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2003, h. 7.

perjanjian jual beli online. Dalam transaksi jual beli online kita tidak mengetahui apakah para pihak yang melakukan perjanjian tersebut telah cakap atau belum menurut hukum, maka dari itu adanya asas kepercayaan yang dibutuhkan para pihak saat melakukan perjanjian jual beli online.

Jual beli online ini dilakukan tanpa adanya tatap muka antara satu sama lain, yang pada dasarnya jual beli tersebut harus menumbuhkan rasa kepercayaan antara satu sama lain sehingga perjanjian jual beli yang dilakukan melalui online dapat terlaksana dengan baik.

## **2. Syarat syarat jual beli**

Dalam jual beli terdapat juga syarat jual beli, berbeda dengan syarat jual beli. adapun syarat syarat jual beli yaitu<sup>25</sup> :

- a) Adanya kesepakatan perjanjian antara penjual dan pembeli, apabila barang tidak sesuai atau rusak maka pembeli bisa mengembalikannya
- b) Adanya sanksi terhadap penjual atau pembeli apabila salah satu pihak melakukan penipuan
- c) Harga yang disepakati kedua belah pihak harus jelas harga dan jumlahnya

## **3. Asas Kepercayaan Dalam Jual Beli Online**

Kepercayaan adalah keyakinan bahwa seseorang akan menemukan apa yang ia inginkan pada pihak lain<sup>26</sup>. Kepercayaan

---

<sup>25</sup> Shobirin Shobirin, "Jual Beli Dalam Pandangan Islam," *BISNIS : Jurnal Bisnis Dan Manajemen Islam* 3, no. 2 (2016): 239, <https://doi.org/10.21043/bisnis.v3i2.1494>.

melibatkan ketersediaan seseorang untuk bertingkah laku tertentu karena keyakinan bahwa pihak lainnya akan memberikan apa yang ia harapkan dan suatu harapan yang disepakati seseorang melalui janji atau pernyataan orang lain dan dapat dipercaya.

Dengan adanya kepercayaan antara para pihak, maka dengan sendirinya para pihak saling mengikatkan dirinya dalam suatu perbuatan hukum. Pengikatan para pihak yang didasari kepercayaan dalam perjanjian mendukung para pihak dalam melakukan prestasi, karena perjanjian tersebut mempunyai kekuatan yang mengikat dan dapat dijadikan sebagai undang – undang. Memberikan kepercayaan kepada pengguna, pihak developer penyedia layanan menegaskan bahwa ia memberikan garansi atau jaminan layanan sehingga dengan demikian diharapkan dapat memberikan perjanjian kepercayaan kepada pengguna terhadap apa yang telah disepakati. Oleh sebab itu harus ada rasa saling percaya antara penjual dan pembeli untuk menumbuhkan kepercayaan pengguna merupakan salah satu faktor kunci melakukan kegiatan jual beli *item* sebagai keyakinan akan kemudahan pengguna. Maka akan semakin tinggi minat pengguna untuk membeli *item* tersebut.

## **B. Sistem *Gacha***

### **1. Pengertian *Gacha***

---

<sup>26</sup> Muhamad Izazi Nurjaman et al., “Jual Beli Online Dan Penentuan Hukum Yang Terjadi Di Dalamnya,” *Al-Qanun: Jurnal Pemikiran Dan Pembaharuan Hukum Islam* 24, no. 2 (2021): 340–64, <https://doi.org/10.15642/alqanun.2021.24.2.340-364>.

*Gacha* yang berasal dari istilah *game of chance* merupakan mekanisme di dalam *game* seluler berbentuk lotre atau ‘*lucky draw*.’ Pemain mendapatkan kesempatan untuk menarik lotre di dalam *game* untuk mendapatkan barang virtual atau *in-game items*)<sup>27</sup>.

Konsep *Gacha* di dalam *game* seluler terinspirasi dari mesin *toy capsule* (mesin yang mengeluarkan kapsul berisi hadiah mainan) yang biasanya dapat ditemukan di toko mainan, pasar, dan toko hadiah di Jepang. *Gacha* sangat mirip dengan mesin penjual mainan anak-anak yang akan mengeluarkan hadiah jika pemain beruntung. *Gacha* di dalam *game* seluler dapat dimainkan secara gratis, tetapi barang virtual dengan kelangkaan atau *rarity* yang sangat tinggi sering kali juga bisa didapatkan melalui pembelian dengan transaksi mikro.

Sistem *Gacha* telah menjadi bahan perdebatan dalam industri *game* karena beberapa alasan. Salah satunya adalah kekhawatiran tentang potensi pengeluaran yang tidak terkendali oleh pemain yang mencoba mendapatkan *item* langka atau karakter tertentu. Selain itu, beberapa pihak juga mengkritik sistem ini karena dianggap memanfaatkan impulsifitas dan ketidaktahuan pemain, serta meningkatkan risiko kecanduan dalam bermain *game*.

---

<sup>27</sup> Cynthia Angelia, “Perilaku Konsumtif Gamers Genshin Impact terhadap Pembelian *Gacha*”, *Journal of Business and Economics Research*, Volume 2 Nomor 3, 2021

## 2. Macam – macam sistem *Gacha*

Terdapat beberapa macam sistem *Gacha* yang umum digunakan dalam *game*. Berikut adalah beberapa contoh macam sistem *Gacha*<sup>28</sup>.

a) *Gacha* berdasarkan kategori

Sistem *Gacha* ini memungkinkan pemain untuk memilih kategori *item* yang ingin mereka peroleh, seperti karakter, senjata, kostum, atau *item* khusus lainnya. Pemain kemudian dapat membeli putaran *Gacha* dalam kategori yang dipilih dan mendapatkan *item* secara acak dari kategori tersebut.

b) *Gacha* berdasarkan tingkat kualitas

Dalam sistem *Gacha* ini, *item* atau karakter dibagi ke dalam beberapa tingkat kualitas, seperti biasa, langka, atau legendaris. Pemain dapat memilih putaran *Gacha* dengan tingkat kualitas tertentu yang mereka inginkan, dengan harapan mendapatkan *item* berkualitas tinggi.

c) *Gacha* waktu terbatas

Sistem *Gacha* ini menawarkan putaran *Gacha* dengan *item* atau karakter yang hanya tersedia dalam periode waktu tertentu. Pemain harus memanfaatkan kesempatan ini dalam

---

<sup>28</sup> Setiawan, D. P. W. (2023). *Analisis Praktik Game Gacha Menurut Hukum di Indonesia*. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. [http://eprints.umsida.ac.id/11945/1/ARTIKEL\\_10.pdf](http://eprints.umsida.ac.id/11945/1/ARTIKEL_10.pdf)



waktu yang ditentukan untuk memiliki peluang mendapatkan *item* langka atau eksklusif

d) *Gacha* garansi

Dalam sistem *Gacha* ini, terdapat jaminan bahwa pemain akan mendapatkan *item* atau karakter tertentu setelah melakukan sejumlah putaran *Gacha*. Misalnya, setelah sepuluh putaran, pemain dijamin mendapatkan karakter langka atau *item* yang diinginkan.

e) *Gacha* berbasis poin

Sistem *Gacha* ini menggunakan mata uang khusus atau poin yang dapat diperoleh oleh pemain melalui pencapaian dalam permainan atau pembelian. Pemain kemudian dapat menukarkan poin tersebut untuk melakukan putaran *Gacha* dan mendapatkan *item* atau karakter.

f) *Gacha* acak total

Dalam sistem *Gacha* ini, *item* atau karakter diberikan secara acak tanpa ada kategori atau tingkat kualitas yang ditentukan, pemain memiliki peluang yang sama untuk mendapatkan *item* langka atau biasa setiap kali melakukan putaran *Gacha*.

Setiap jenis sistem *Gacha* memiliki mekanisme dan aturan yang berbeda, namun mereka semua memiliki tujuan yang sama, yaitu untuk meningkatkan keterlibatan pemain dan

memonitisasi permainan dengan memanfaatkan faktor keberuntungan dan motivasi koleksi.

### 3. Dampak positif dan negatif

a) Sistem *Gacha* memiliki beberapa dampak positif dalam konteks permainan<sup>29</sup> :

#### 1) Menghasilkan pendapatan

Salah satu kegunaan utama sistem *Gacha* adalah sebagai sumber pendapatan bagi peembang permainan. Dengan menawarkan *item* atau karakter langka yang dapat diperoleh secara acak melalui sistem *Gacha*, pemain sering kali terdorong untuk melakukan pembelian dalam permainan, baik menggunakan uang sungguhan maupun mata uang virtual. Hal ini memberikan pendapatan tambahan bagi pegembang dan memungkinkan mereka untuk memonitisasi permainan dengan cara berkelanjutan.

#### 2) Meningkatkan keterlibatan pemain

Sistem *Gacha* juga dapat meningkatkan keterlibatan pemain dalam permainan dengan memberikan dorongan untuk terus bermain dan mencoba keberuntungan mereka dalam mendapatkan *item* atau karakter yang diinginkan. Pemain sering merasa

---

<sup>29</sup> Luthfiah Adinda & Listyati Setyo Palupi S.Psi, M. D. (n.d.). *Pengaruh Adiksi Game Online terhadap Intensi Pembelian Item dalam Game pada Pemain Game Gacha*. Universitas Airlangga. [https://repository.unair.ac.id/127696/1/Luthfiah Adinda - 111911133074.pdf](https://repository.unair.ac.id/127696/1/Luthfiah%20Adinda%20-%20111911133074.pdf)

tertantang untuk melakukan lebih banyak putaran *Gacha* untuk mendapatkan hasil yang diinginkan, yang pada gilirannya dapat meningkatkan waktu bermain dan loyalitas pemain terhadap permainan.

3) Mendorong interaksi sosial

Dalam beberapa permainan, sistem *Gacha* dapat digunakan sebagai cara untuk memfasilitasi interaksi sosial antara pemain. Pemain sering berbagi pengalaman mereka dalam mencoba mendapatkan *item* atau karakter tertentu melalui sistem *Gacha*, dan mereka dapat berkolaborasi atau bersaing dengan pemain lain untuk mencapai tujuan mereka.

4) Menambah koleksi

Bagi sebagian pemain, sistem *Gacha* memberikan kesempatan untuk menambah koleksi *item* atau karakter dalam permainan. Pemain sering merasa puas saat berhasil mendapatkan *item* atau karakter langka melalui sistem *Gacha*, dan mereka dapat menggunakan koleksi mereka untuk meningkatkan kemampuan atau penampilan karakter dalam permainan.

5) Memberikan kesenangan tersendiri

Bagi beberapa pemain, proses membuka kotak *Gacha* atau melakukan putaran *Gacha* sendiri dapat memberikan kesenangan tersendiri. Sensasi menunggu hasil acak dan kegembiraan saat mendapatkan hasil yang diinginkan dapat memberikan

Meskipun sistem *Gacha* memiliki berbagai kegunaan yang dapat meningkatkan pengalaman bermain dan memonitisasi permainan, penting untuk diingat bahwa sistem ini juga dapat menimbulkan risiko, terutama terkait dengan pengeluaran yang tidak terkendali dan kecanduan dalam permainan. Oleh karena itu, pengembang permainan dan pemain perlu mempertimbangkan dengan hati – hati penggunaan dan implikasi sistem *Gacha* dalam permainan video.

b) Adapula dampak negatif dari sistem *Gacha* yang perlu ditimbangkan yaitu :

- 1) Pengeluaran tidak terkendali
- 2) Risiko kecanduan
- 3) Perasaan kecewa dan frustrasi
- 4) Ketidakadilan dan ketidaktransparanan
- 5) Dampak sosial dan psikologis

## C. Mobile Legend

### 1. Pengertian Mobile Legend

Mobile legends adalah *game* online multiplayer *game* mobile yang dikembangkan dan diterbitkan oleh Moonton. *Game* ini dirilis diseluruh dunia pada tanggal 14 juli 2016<sup>30</sup>. *Game Mobile Legends* termasuk dalam *game* online seperti Multiplayer Online Battle Arena (MOBA), bersifat strategi dan biasanya dimainkan oleh 5-10 orang dalam 1 kali permainan. Mobile Legends sebenarnya hampir mirip dengan *game* yang ber-genre RPG (roling player *games*), karena kita juga harus menaikan level kita untuk bertarung dengan musuh kita di dalam *game*. Hanya saja dalam Mobile Legends masing-masing pemain dalam team langsung berhadapan dalam sebuah ronde pertempuran yang sengit.

*Game* yang dirancang untuk Smartphone ini memiliki aturan main yang berfokus pada salah-satu dari kedua tim yang berjuang untuk mencapai dan menghancurkan basis musuh sambil mempertahankan basis mereka sendiri untuk mengendalikan jalan setapak, yaitu tiga jalur yang dikenal sebagai top, middle dan bottom, yang menghubungkan basis-basis. Di masing-masing tim, ada lima pemain yang masing-masing mengendalikan avatar, yang dikenal sebagai hero dari perangkat mereka sendiri. Karakter

---

<sup>30</sup> Safitri, N. P. (2019). PENGARUH KEBIASAAN BERMAIN *GAME* TERHADAP HASIL BELAJAR PAI PADA PESERTA DIDIK DI SMAN 1 TERUSAN NUNYAI KABUPATEN LAMPUNG TENGAH TAHUN PELAJARAN 2018/2019. IAIN METRO.

control komputer yang lebih lemah, yang disebut minions, bertelur di basis tim dan mengikuti tiga jalur ke basis tim lawan, melawan musuh dan menara. Kerja sama tim menjadi kunci di permainan ini. Setiap hero juga memiliki skill yang berbeda satu sama lain, karena itu memahami karakter dari hero yang digunakan menjadi hal yang sangat fundamental.

## **2. Fitur – fitur *Game Mobile Legends***

- a) Pertarungan 5 vs 5 real-time melawan pemain sungguhan, dapat juga mengundang teman sebagai teman atau musuh.
- b) Banyak pilihan hero yang dapat dipilih, dan berbagai jenis hero seperti fighters, assasin, mage, tank dan marskam
- c) Kerja sama tim dan atur strategi untuk meraih kemenangan team jadilah pemain terbaik.
- d) Kontrol yang memanjakan dan mudah, hanya dengan sentuhan dua ibu jari.
- e) Pertarungan yang adil dan tergantung skil pemain meracik strategi bermain.
- f) Pencarian lawan hanya dalam waktu 10 detik kita sudah dapat menentukan lawan dan tim.

## **3. Aturan bermain *Game Mobile Legends***

- a) Setiap pemain tidak di perbolehkan memilih hero yang sama sesama tim kecuali sesama tim kecuali sesama musuh di perbolehkan menggunakan hero yang sama.

- b) Setiap pemain juga tidak bisa bermain dengan rank (peringkat) yang 2 tingkatan di atas dan dibawa peringkat dan pemain memiliki.
- c) Jika pemain mengalami masalah gangguan koneksi internet maka pemain dinyatakan AFK (bermain secara komputer).
- d) Jika pemain memiliki skill yang rendah maka pemain tidak mendapat peringkat (rank).

#### **D. Pasal 1320 Kitab Undang – Undang**

Salah satu sumber perikatan adalah perjanjian. Perjanjian melahirkan perikatan yang menimbulkan hak dan kewajiban bagi para pihak dalam perjanjian tersebut. Adapun pengertian perjanjian menurut ketentuan Pasal 1313 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (KUH-Perdata) adalah sebagai berikut <sup>31</sup>:

*“perjanjian adalah suatu perbuatan dengan mana satu orang atau lebih mengikatkan dirinya terhadap satu orang lain atau lebih.”*

Pasal 1320 KUHPerdata telah menyebutkan bahwa syarat sah dari suatu perjanjian yaitu sepakat mereka yang mengikatkan dirinya, cakap untuk membuat suatu perjanjian, mengenai suatu hal tertentu dan suatu sebab yang halal.

##### **1. Kesepakatan (toestemming) mereka yang mengikatkan diri**

Ketiadaan pemenuhan kedua syarat subyektif tersebut diatas membawa akibat perjanjian dapat diancam dengan

---

<sup>31</sup> Pasal 1313 Kitab Undang – Undang Hukum Perdata

kebatalan, dengan pengertian bahwa setiap saat dapat dimintakan pembatalannya. Hal tersebut secara tegas diatur dalam rumusan Pasal 1446 hingga Pasal 1450 KUH-Perdata<sup>32</sup>.

Kesepakatan merupakan perwujudan dari kehendak para pihak dalam perjanjian mengenai apa yang mereka kehendaki untuk dilaksanakan, bagaimana cara melaksanakannya, kapan harus dilaksanakan, dan siapa yang harus melaksanakannya. Sebelum suatu perjanjian dibuat, biasanya salah satu pihak terlebih dahulu melakukan suatu bentuk penawaran mengenai bentuk perjanjian yang akan dibuat kepada lawan pihaknya.

Isi dari penawaran tersebut adalah kehendak salah satu pihak yang disampaikan kepada lawan pihaknya guna disetujui oleh lawan pihak tersebut. Apabila pihak lawan menerima penawaran itu, maka tercapailah kata sepakat antara para pihak tersebut. Dalam hal pihak lawan tidak menyetujui penawaran tersebut, maka pihak yang mengajukan penawaran tadi dapat mengajukan penawaran lagi yang memuat ketentuan - ketentuan yang dianggap dapat dipenuhi atau yang sesuai dengan kehendaknya yang dapat dilaksanakan dan diterima olehnya.

## **2. Kecakapan (bekwaamheid) untuk membuat suatu perjanjian**

Disamping kesepakatan para pihak, juga ada syarat subyektif lainnya yaitu kecakapan para pihak dalam perjanjian.

---

<sup>32</sup> I. G. Rai Widjaya, *Merancang Suatu Kontrak*, (Bekasi : Megapoin, 2004), hlm. 47



Setiap orang yang sudah dewasa dan memiliki pikiran yang sehat adalah cakap menurut hukum. Kedewasaan tersebut menurut Pasal 330 KUHPerdara yaitu sudah berumur 21 tahun atau telah menikah.

Dengan demikian orang-orang yang belum berusia 21 tahun tetapi sudah menikah dan pernikahannya tersebut putus maka orang itu tidak akan kembali ke dalam keadaan belum dewasa. Seseorang yang pernah menikah meskipun usianya belum genap 21 tahun tetap dianggap sebagai orang dewasa. Dengan dewasanya seseorang maka ia dianggap cakap (*bekwaam, capable*) untuk melakukan perbuatan hukum seperti perjanjian, membuat wasiat, menikah dan lain-lain. Cakap disini menurut hukum seseorang memiliki kewenangan untuk melakukan suatu tindakan hukum, baik untuk dan atas namanya sendiri yang berkaitan dengan kecakapannya bertindak dalam hukum.

Pasal 1329 KUH-Perdata dikatakan, bahwa “*setiap orang adalah cakap*” (*bevoegd*) untuk membuat perikatan, jika ia oleh undang-undang tidak dinyatakan tidak cakap<sup>33</sup>. “Kecakapan bertindak” menunjuk kepada kewenangan yang umum, kewenangan umum untuk menutup perjanjian lebih luas lagi, untuk melakukan tindakan hukum pada umumnya sedangkan “Kewenangan bertindak” menunjuk kepada yang khusus,

---

<sup>33</sup> J. Satrio, *Hukum Perikatan, Perikatan yang lahir dari Perjanjian Buku II*, cet. 1, (Bandung : Citra Aditya Bakti, 1995), hlm. 2.

kewenangan untuk bertindak dalam peristiwa yang khusus. Kewenangan hanya menghalang-halangi untuk melakukan tindakan hukum tertentu.

### **3. Mengenai suatu hal tertentu**

Untuk menimbulkan kepastian maka setiap perjanjian harus mencantumkan secara jelas dan tegas apa yang menjadi obyek perjanjian. Ketegasan obyek perjanjian tersebut dapat diartikan bahwa obyek perjanjian dapat dihitung dan dapat ditentukan jenisnya. Hal tersebut ditegaskan dalam Pasal 1333 KUH-Perdata yang berbunyi<sup>34</sup> :

*“Suatu perjanjian harus mempunyai sebagai pokok perjanjian berupa suatu kebendaan yang paling sedikit ditentukan jenisnya. Tidaklah menjadi halangan bahwa jumlah kebendaan tidak tentu, asal saja jumlah itu kemudian dapat ditentukan atau dihitung.”*

Berdasarkan rumusan Pasal 1333 KUH-Perdata tersebut di atas menjelaskan bahwa semua jenis perjanjian pasti melibatkan keberadaan dari suatu kebendaan tertentu. Pada perikatan untuk memberikan sesuatu, maka benda yang diserahkan tersebut harus dapat ditentukan secara pasti. Pada perikatan untuk melakukan sesuatu, dalam pandangan Kitab Undang-Undang Hukum Perdata, hal yang wajib dilakukan oleh satu pihak dalam perikatan tersebut

---

<sup>34</sup> Pasal 1333 Kitab Undang Undang Hukum Perdata

pastilah juga berhubungan dengan suatu kebendaan tertentu, baik itu berupa kebendaan berwujud<sup>35</sup>.

Apabila ditinjau dari Pasal 1332 KUH-Perdata, maka benda yang dapat menjadi pokok perjanjian adalah benda-benda yang dapat diperdagangkan atau kebendaan yang masuk dalam lapangan hukum harta kekayaan. Adapun bunyi Pasal 1332 KUH-Perdata tersebut adalah sebagai berikut<sup>36</sup> :

*“Hanya kebendaan yang dapat diperdagangkan saja yang dapat menjadi pokok perjanjian.”*

Benda-benda yang berada di luar lapangan hukum harta kekayaan, terutama dalam Buku II KUH-Perdata tentang Kebendaan, tidak dapat menjadi pokok perjanjian. Hal tersebut disebabkan benda-benda itu tidak termasuk dalam rumusan Pasal 1131 KUH-Perdata, oleh karena itu tidak dapat dijadikan jaminan pelunasan suatu perikatan.

#### **4. Suatu sebab yang halal**

Selain harus memenuhi ketiga syarat tersebut diatas, maka untuk sahnya perjanjian para pihak juga harus memuat alasan atau sebab yang halal kenapa perjanjian itu dibuat. Mengenai sebab yang halal ini diatur dalam Pasal 1335 hingga 1337 KUH-Perdata. Pasal 1335 KUH-Perdata menyatakan bahwa :

---

<sup>35</sup> Muljadi dan Gunawan Widjaja, *op. cit.*, hlm. 156.

<sup>36</sup> Pasal 1332 Kitab Undang – Undang Hukum Perdata

*“suatu perjanjian tanpa sebab, atau yang telah dibuat karena suatu sebab yang palsu atau yang terlarang, tidaklah mempunyai kekuatan.”*

Selanjutnya mengenai pengertian sebab tersebut tidak dijelaskan lebih terperinci dalam KUH-Perdata. Akan tetapi Pasal 1335 KUH-Perdata menyatakan bahwa sebab yang halal itu adalah<sup>37</sup>:

- 1) bukan tanpa sebab;
- 2) bukan sebab yang palsu
- 3) bukan sebab yang terlarang.

Pada dasarnya hukum hanya memperhatikan apa yang tertulis dalam suatu perjanjian, mengenai segala sesuatu yang wajib dipenuhi oleh para pihak dalam perjanjian tersebut. Dengan kata lain, hukum tidak memperhatikan apa alasan dari subyek hukum untuk mengikatkan diri dalam suatu perjanjian. Pasal 1336 KUHPerdata menyatakan lebih lanjut bahwa suatu perjanjian yang dibuat para pihak adalah sah jika tidak bertentangan dengan sebab yang dilarang. Selanjutnya Pasal 1337 KUH-Perdata menyatakan sebab yang halal maksudnya adalah isi perjanjian tidak boleh bertentangan dengan Undang-undang, ketertiban umum, dan kesusilaan.

Berbeda dengan syarat pertama dan syarat kedua, syarat ketiga dan syarat keempat merupakan syarat obyektif memiliki akibat hukum dimana perjanjian tersebut tidak memiliki kekuatan

---

<sup>37</sup> Pasal 1335 Kitab Undang – undang Hukum Perdata

hukum. Tidak memiliki kekuatan hukum itu sejak semula dan tidak mengikat para pihak yang membuat perjanjian atau biasa disebut dengan batal demi hukum (*null and void*). Akibat batal demi hukumnya perjanjian, maka salah satu pihak tidak dapat mengajukan tuntutan melalui Pengadilan untuk meminta pemenuhan prestasi dari pihak lain. Hal tersebut disebabkan perjanjian itu tidak melahirkan hak dan kewajiban yang mempunyai akibat hukum.

Dengan demikian, untuk sahnya suatu perjanjian harus memenuhi keempat syarat tersebut sebagaimana diatur dalam Pasal 1320 KUH-Perdata. Apabila syarat subyektif tidak dipenuhi maka perjanjian tersebut dapat dibatalkan dan apabila syarat obyektif tidak dipenuhi maka perjanjian tersebut akan batal demi hukum.

#### **E. Fiqh Muamalah**

Praktik muamalah atau transaksi jual beli pada umumnya mengandung risiko untung dan rugi. Para pihak biasanya berharap untuk selalu mendapatkan keuntungan, tapi belum tentu dalam setiap usahanya akan mendapatkan keuntungan. Dapat dikatakan bahwa Islam tidak melarang suatu akad yang hanya terkait dengan risiko atau ketidakpastian<sup>38</sup>. Hanya bila risiko tersebut sebagai upaya untuk membuat satu pihak mendapatkan keuntungan atas pengorbanan pihak lain, maka hal tersebut menjadi gharar.

---

<sup>38</sup> Sirajul Arifin, *Gharar dan Risiko dalam Transaksi Keuangan*, Jurnal Tsaqafah Vol.6 No.2 Oktober 2010, Surabaya: IAIN Sunan Ampel, 2010

Pelarangan terhadap transaksi gharar didasarkan kepada larangan Allah Swt atas pengambilan harta/ hak milik orang lain dengan cara yang tidak dibenarkan (bathil). Menurut Ibnu Taimiyah di dalam gharar terdapat unsur memakan harta orang lain dengan cara bathil<sup>39</sup>. Dalam hal ini Ibnu Taimiyah menyandarkan pada firman Allah Swt, yaitu:

وَلَا تَأْكُلُوا أَمْوَالَكُمْ بَيْنَكُمْ بِالْبَاطِلِ وَتُدْخِلُوا بِهَا إِلَى الْحُكَّامِ لِتَأْكُلُوا فَرِيقًا مِنْ أَمْوَالِ النَّاسِ بِالْإِثْمِ وَأَنْتُمْ تَعْلَمُونَ

Artinya : “Dan janganlah sebahagian kamu memakan harta sebahagian yang lain di antara kamu dengan jalan yang bathil dan (janganlah) kamu membawa (urusan) harta itu kepada hakim, supaya kamu dapat memakan sebahagian daripada harta benda orang lain itu dengan (jalan berbuat) dosa, padahal kamu mengetahui” ( QS. Al Baqarah : 188 )

Secara bahasa gharar dimaknai sebagai al-khatr dan altaghrir yang berarti suatu penampilan yang menimbulkan kerusakan, atau sesuatu yang tampaknya menyenangkan, namun dalam realitasnya justru memunculkan kebencian. Gharar terjadi karena seseorang sama sekali tidak dapat mengetahui kemungkinan kejadian sesuatu sehingga bersifat perjudian atau *game of chance*. Transaksi yang merefleksikan unsur *gharar* dipandang sebagai transaksi yang tidak benar, dan karenanya, “haram” untuk dilaksanakan. Ketidakpastian yang dalam transaksi *gharar* akan menyentuh kemungkinan “untung” atau “rugi”, “tidak untung dan tidak rugi”, bahkan hanya “untung bagi satu pihak” dan “rugi bagi pihak lain”.

---

<sup>39</sup> Evan Hamzah Muchtar, “Muamalah Terlarang: Maysir Dan Gharar,” *Jurnal Asy-Syukriyyah* 18 (2017): 82–100.

Jika dilihat dari barangnya, yang termasuk dalam jual beli gharar antara lain<sup>40</sup>:

1. Jual beli ma'dum, yaitu jual beli yang barangnya belum atau tidak ada. Misalnya menjual anak onta yang masih dalam kandungan, menjual buah yang masih di pohon (belum matang), atau menjual susu hewan yang masih didalam tubuhnya.
2. Jual beli ma'juzi at-Taslim, yakni jual beli yang barangnya sulit diserahkan. Misalnya jual beli motor yang hilang dan masih dalam pencarian, jual beli HP yang masih dipinjam orang (teman) yang kabur, jual beli tanah properti yang belum jelas statusnya (pembebasannya), atau jual beli burung merpati yang mungkin kembali ke sarangnya (tetapi pada saat jual beli tidak ada di tempat).
3. Jual beli majhul, yakni jual beli barang yang tidak diketahui kualitas, jenis, spesifikasinya atau kuantitasnya secara pasti. Misalnya jual beli handphone yang tidak dijelaskan tipenya atau jual beli sepeda motor yang tidak dijelaskan merknya. Jual beli ini dilarang karena mengandung gharar (tidak jelas, tidak pasti yang mana produk yang mau dibeli). Jual beli majhul yang dilarang adalah jual beli yang dapat menimbulkan pertentangan (munaza'ah) antara pembeli dan penjual.

---

<sup>40</sup> Siddiq Mohammad Al-Ameen, *Al-Gharar in Contracts and its Effects on Contemporary Transactions*, Jeddah: Islamic Research and Training Institute Islamic Development Bank, 1997

4. Jual beli juzaf, yakni jual beli barang yang biasa ditakar/ditimbang/dihitung namun dijual tanpa taksiran. Misalnya jual beli setumpuk makanan tanpa takaran pasti, jual beli setumpuk buah tanpa mengetahui beratnya, atau jual beli setumpuk pakaian tanpa mengetahui jumlahnya dan kualitasnya.
5. Jual beli muzabanah, yakni jual beli buah-buahan yang masih dalam pelepahnya.
6. Jual beli mulamasah dan munabazah, yakni jual beli dengan cara menyentuh barang (mulamasah) dan jual beli dengan cara melempar barang (munabazah).
7. Jual beli tallaqi al-ruqban dan hadhir libad, yakni jual beli yang dilakukan dengan cara menghadang pedagang dari desa yang belum mengetahui harga pasaran.
8. Jual beli an-Najasy, yakni jual beli yang dilakukan dengan cara memuji-muji barang atau menaikkan harga (penawaran) secara berlebihan terhadap barang dagangan (tidak bermaksud untuk menjual atau membeli), tetapi hanya dengan tujuan mengelabui orang lain agar membeli dengan harga yang telah dinaikkan.
9. Jual beli Muhaqalah dan Mukhodharoh, yakni jual beli buah yang masih ditangkai dengan gandum (Muhaqalah) dan jual beli buah atau biji-bijian sebelum matang (Mukhodharoh).
10. Jual beli ats-Tsunayya, yakni jual beli dengan mengecualikan sebagiannya. Misalnya jika seseorang menjual kebun tidak



diperbolehkan baginya mengecualikan suatu pohon yang tidak diketahui, hal ini dikarenakan mengandung unsur ketidakjelasan.

Gharar yang berkembang sejak jaman jahiliyah hingga era perekonomian modern saat ini cenderung merefleksikan ketidakpastian dan untung-untungan. Refleksi ini bisa dilihat dari hasil yang tidak jelas dan keuntungan atau kerugian yang hanya berpihak kepada salah satu pihak. Oleh karena itu transaksi ini dilarang dalam Islam.

### **BAB III**

#### **PEMBAHASAN**

##### **A. Praktek jual beli *item* dalam *Game Mobile Legend* dengan sistem *Gacha***

Seiring berkembang pesatnya *game* mobile di Indonesia, pada tahun 2016 perusahaan Moonton merilis *game* MLBB (*Mobile Legends: Bang-Bang*). MLBB merupakan *game* bergenre MOBA yang dimainkan oleh 5 sampai 10 orang sebagai pemain/player<sup>41</sup>. Untuk memperindah dan memperkuat permainan *mobile legends* itu sendiri para pemain memerlukan *item – item* didalam *game* tersebut seperti skin, hero, emblem, dan lainnya.

*Item* tersebut untuk para kolektor *Game Mobile Legends* sangat penting sehingga untuk memperolehnya mereka rela mengeluarkan uang sebanyak – banyaknya untuk membeli diamond yang sebagai alat pembelian dalam *Game Mobile Legends*. Selain itu, moonton juga kerap melakukan event di setiap seasonnya didalam event tersebut untuk memperoleh *item* langka selain membelinya dengan diamond juga terdapat *Gacha*. Dalam pelaksanaan jual beli *item game online* yang berbentuk virtual ada dua cara yang dipakai oleh pemain atau penjual *item* virtual seperti barang dan mata uang dalam *Game Mobile Legends* yaitu *In Game* (dalam *game*) dan *Out Game* (luar *game*).

Mekanisme pembelian *in game* atau dalam *game* adalah metode yang sudah disiapkan oleh developer *game* tersebut untuk

---

<sup>41</sup> Sudharto, A. R. (2018). Fenomena *Game* Online Mobile Legends di Kalangan Mahasiswa (Studi Kasus Pada Mahasiswa Universitas Sumatera Utara). Universitas Sumatera Utara.

memudahkan para pemain pembeli *Item Game*. Sedangkan di luar *game* adalah metode pembelian opsi lain yang menggunakan pihak ketiga untuk membeli *Item Game* seperti situs marketplace seperti Upoint.ID, JuraganCash, UniPin, Garuda Voucher Indonesia, Dunia Games, Uniplay dan Codashop, pada dasarnya jual beli *item* virtual *Game Online* mobile ini hampir sama saja.

Sistem *Gacha* yang digunakan dalam *Game Mobile Legends* adalah monetisasi berbasis *Gacha* dengan banner waktu terbatas. Sistem ini digunakan untuk mengeluarkan pilihan data, heroes, dan karakter secara acak. *Gacha* di dalam mobile legends beragam jenis. Diantaranya *kompust Gacha* yang merupakan singkatan dari *complete Gacha* memberikan pemain kesempatan untuk mendapatkan barang yang langka atau berharga di dalam *game* dengan mengumpulkan suatu susunan kartu dengan tanda dan nomor yang berbeda.

Bentuk *Gacha* yang secara umum masih digunakan di berbagai *game* adalah *box Gacha*, yaitu *Gacha* yang berbentuk kotak virtual berisi hadiah dengan probabilitas yang diketahui oleh pemain; serta *sugoroku Gacha*, yaitu *Gacha* berbentuk papan permainan yang berperan sebagai dadu yang menentukan sejauh mana pemain bergerak di atas papan permainan untuk mendapatkan hadiah spesial tertentu. Sebagian *Gacha* memiliki mekanisme yang mengizinkan pemain untuk melakukan penarikan kembali (*redraw Gacha*), baik dengan

membayar sejumlah uang atau bebas biaya. Sebagian besar *Game Mobile Legends* memberikan pemain kesempatan untuk membeli *Gacha* secara *in-bulk* (*consecutive Gacha*)<sup>42</sup>.

Proses perputaran dalam *game Gacha* juga mirip dengan sebutan *opening a loot box* dalam bahasa lain. Namun begitu, loot box seringnya bukanlah penawaran utama dalam *game*. Bahkan, hasil dari loot box sendiri seringkali tidak mempengaruhi *gameplay* sama sekali. Misalnya, hanya berisi *item* kostum atau animasi sebagai hiburan semata, mekanisme *Gacha* dapat sangat bervariasi karena sistem monetisasi ini bisa diterapkan ke semua jenis *game*.



Gambar A.1 *Gacha* berbayar dalam *Game Mobile Legends*

Dalam permainannya *Gacha* mempunyai sistem yang mirip dengan *spinning wheel* atau *lucky draw* jadi tentunya tidak ada kepastian akan mendapatkan sesuatu yang berarti. *Gacha* dalam *Game Mobile Legend*

---

<sup>42</sup> RIZKY, A. S. (2023). *PENERAPAN HUKUM PADA SISTEM GACHA UNTUK MEMBERIKAN PERLINDUNGAN BAGI PEMAIN DALAM GAME ONLINE MOBILE LEGENDS*. UIN SYARIF HIDAYATULLAH JAKARTA.  
<https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/73479/1/ACHMAD SYAHRIEL RIZKY - FSH.pdf>

menggunakan sistem *in – game currency*<sup>43</sup>, saat memainkan *Gacha* karakter yang diinginkan tidak punya banyak kemungkinan untuk melakukan *critical hit*, atau setidaknya kemungkinan tersebut cukup acak. Dengan begitu, kita harus membeli *item* dengan mata uang dalam *game*, seperti *orbs*, *gems*, *bucks*, atau mata uang lain dalam *Gacha*.

Pada dasarnya yang kita beli adalah kesempatan untuk mendapatkan *item* atau karakter tersebut, semakin langka suatu *item* atau karakter, umunya makin rendah juga kesempatan untuk mendapatkannya. Bahkan, kesempatan untuk mendapatkan karakter dalam gacha bisa jadi tidak sampai 1 persen. Jadi, tidak heran jika pemain *mobile legends* menghabiskan hingga puluhan juta untuk mendapatkan karakter yang diinginkan.

#### **B. Keabsahan transaksi jual beli *item* dalam *Game Mobile Legend* menggunakan sistem *Gacha* prespektif Kitab Undang – Undang Hukum Perdata**

Pada konteks hukum perjanjian, konsep benda memiliki cakupan yang sangat luas. Benda dapat didefinisikan sebagai segala sesuatu yang dapat dimiliki oleh individu lain dan ini menjadikannya sebagai subjek hukum. Singkatnya, benda adalah sesuatu yang dapat diperhatikan, digunakan, dan dimaksudkan sebagai kepemilikan seseorang<sup>44</sup>.

---

<sup>43</sup> Niall Condon, "semua hal yang perlu anda ketahui tentang *mobile game Gacha*", *adjust*, 21 Agustus 2021, di akses 01 September 2024, <https://www.adjust.com/id/blog/Gacha-mechanics-for-mobile-games-explained/>

<sup>44</sup> Meliala Djaja S., *Perkembangan Hukum Perdata Tentang Benda Dan hukum Perikatan*, Nuansa Aulia, Bandung, 2015, hlm. 4.

Dalam hal ini, virtual *item* dalam *game online* dapat diartikan sebagai benda tidak berwujud karena berupa kode-kode yang diciptakan dalam lingkungan komputer dan internet yang berada di dunia cyber, diciptakan dan diperlakukan dengan cara yang serupa dengan objek-objek di dunia nyata. Seperti yang sudah dituliskan, maka virtual *item* dalam *game online* memiliki unsur-unsur sebagai berikut<sup>45</sup>:

1. Tidak memiliki tubuh
2. Dapat dikuasai dan dimiliki
3. Suatu objek yang berharga
4. Terdapat di dalam sistem perangkat lunak (*software*)

Adanya praktik penggunaan fitur-fitur tersebut, hal ini memiliki arti bahwa fitur-fitur dalam *Game Mobile Legends* dapat memiliki nilai ekonomis dan dapat diperdagangkan dengan berbagai bentuk uang. Hal ini juga mengimplikasikan bahwa fitur-fitur ini memiliki peran penting dalam konteks hukum, dan dapat dianggap sebagai harta kekayaan. Oleh karena itu, penggunaan dan perlindungan hak atas fitur-fitur tersebut menjadi aspek yang penting dalam hubungan hukum. Pada konteks *game online*, terdapat berbagai macam fitur yang ditawarkan secara khusus, yang sering memiliki karakteristik unik atau spesifik. Contohnya, dalam *game online* yang berjudul "Mobile Legends: Bang Bang," terdapat *item – item* khusus yang dijual. Oleh karena adanya

---

<sup>45</sup> Frieda Husni Hasbullah, *Hukum Kebendaan Perdata*, Hak-hak yang Memberi Kenikmatan, Ctk. Pertama, Ind-Hill-Co, Jakarta, 2005

praktik yang seperti ini, maka transaksi jual beli tersebut menunjukkan bahwa *item* dalam *Game Mobile Legends* dapat diperdagangkan dan proses pengalihan kepemilikan terjadi.

*Virtual item* yang timbul dari suatu penciptaan memiliki kesamaan dengan cara perolehan hak milik atas benda. Penciptaan di sini merujuk pada seseorang yang memperoleh hak milik atas benda baru yang diciptakan. Seperti yang dijelaskan sebelumnya, virtual *item* merupakan hasil ciptaan manusia yang dibuat melalui teknologi komputer dan internet. Dalam konteks hukum kepemilikan benda, hak milik dapat diperoleh melalui penciptaan, sehingga virtual *item* dapat diakui sebagai hak milik dan diberikan status hak milik.

Selain melalui penciptaan, satu cara lain untuk memperoleh hak milik atas suatu benda adalah melalui penyerahan. Penyerahan merupakan hak kebendaan yang diperoleh karena berdasarkan pada dasar hak tertentu, seperti contohnya, melalui transaksi jual beli, hibah, dan sejenisnya. Praktik jual beli yang melibatkan virtual *item* menunjukkan bahwa virtual *item* dapat dianggap sebagai objek hak milik<sup>46</sup>.

Banyak pengembang *game* menggunakan sistem *Gacha* dalam transaksi jual beli *game* online, namun seringkali apa yang diinginkan oleh pemain tidak sesuai dengan apa yang mereka dapatkan, sehingga hal ini mendatangkan masalah. Permasalahan hukum yang timbul dari

---

<sup>46</sup> Ahmad Sarwat, *Fiqh Jual-beli*, Ctk. Pertama, Rumah Fiqh Indonesia, Jakarta, 2018

praktek sistem monetisasi yang ada di Indonesia adalah kekhawatiran mengenai kemungkinan adanya unsur ketidakpastian perolehan virtual *item* yang didapat di dalam sistem monetisasi <sup>47</sup>. Permasalahan ini muncul karena adanya beberapa peristiwa merugikan dikalangan kolektor yang mengharuskan mengeluarkan banyak uang secara tidak sadar dengan terus menerus untuk mendapatkan *item* yang diinginkan akan tetapi dari moonton sendiri membuat regulasi perolehan *item* tersebut menjadi langka dan tidak bisa di pastikan kapan untuk memperoleh *item* yang diinginkan.

Barang dalam bentuk *item game* online termasuk dalam kategori benda virtual yang dapat diklasifikasikan sebagai benda tidak berwujud. Oleh karena itu, berdasarkan Pasal 1457 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata, dapat dijelaskan bahwa

*" Jual beli diartikan sebagai suatu persetujuan dengan mana pihak yang satu mengikatkan dirinya untuk menyerahkan suatu barang, dan pihak yang lain untuk membayar harga yang dijanjikan" .*

Dengan demikian, benda tidak berwujud, dalam hal ini *item game* online, dapat diperdagangkan sesuai dengan ketentuan Pasal 1457 KUHPerdata, dan objek tersebut dianggap sah secara hukum. Terkait dengan sistem gacha, terdapat elemen yang jelas memungkinkan pemain untuk memperoleh barang atau *item* hanya berdasarkan keberuntungan semata. Oleh karena itu, kepastian hukum dalam

---

<sup>47</sup> Samuel M. dan Gregory P, "A Whale of a Tale: Gaming Disorder and Spending and Their Associations with Ad Watching in Role-Playing and Loot-Box Gaming", *Journal of Gambling Issues*, Volume 47, 2021



konteks ini adalah pemahaman yang jelas mengenai status hukum sistem monetisasi gacha dalam hukum positif Indonesia. Ini berarti bahwa dengan pasti mengetahui apakah sistem ini dilarang oleh hukum yang berlaku.

Sementara itu dari hukum keperdataan khususnya pada asas hukum yang bersifat khusus (*lex specialis*). Ada pada pasal 1320 ayat (3) KUHPerduta<sup>48</sup> yang berbicara mengenai suatu pokok hal tertentu. yang dimaksudkan dalam hal perjanjian ini bukan berarti sesuatu yang menyebabkan seseorang membuat perjanjian, tetapi mengacu kepada isi dan tujuan perjanjian itu sendiri. Misalnya dalam perjanjian jual beli, *item* dan tujuan atau kausanya adalah pihak yang satu menghendaki hak milik suatu barang (*item*), sedangkan pihak tersebut tidak memperoleh barang yang diinginkan.

Terkait suatu pokok persoalan atau hal tertentu bermakna apa yang menjadi perjanjian atau diperjanjikan oleh kedua belah pihak. Pada intinya, barang yang dimaksud dalam perjanjian ditentukan jenisnya, yakni barang yang dapat diperdagangkan. Hal ini sesuai ketentuan Pasal 1332 KUH Perdata yang menerangkan bahwa hanya barang yang dapat diperdagangkan saja yang dapat menjadi pokok persetujuan. Kemudian, Pasal 1333 KUH Perdata menerangkan bahwa suatu persetujuan harus mempunyai pokok berupa suatu barang yang sekurang-kurangnya ditentukan jenisnya. Jumlah barang itu tidak

---

<sup>48</sup> Pasal 1320 KUHPerduta tentang syarat sah perjanjian

perlu pasti, asal saja jumlah itu kemudian dapat ditentukan atau dihitung.

Oleh karena itu, tidak adanya kepastian dalam perolehan *item* yang didapatkan oleh kolektor *Game Mobile Legends* dalam perjanjian yang melibatkan pihak developer dapat dijadikan alasan bagi salah satu pihak untuk meminta perjanjian dinyatakan “Batal Demi Hukum”, dengan alasan perjanjian tidak memenuhi syarat sah pada KUHPerdara pasal 1320 ayat (3) yaitu “*suatu pokok hal tertentu*”.

Dari ke empat syarat keabsahan perjanjian yang telah dijabarkan di atas, syarat sahnya perjanjian tersebut oleh Pasal 1320 ayat 3 KUHPerdara Jo Pasal 1337 KUH Perdata. Dalam hal ini, pemerintah memiliki suatu tanggung jawab memiliki tanggung jawab atas segala kegiatan yang dapat membahayakan warga negara maupun melanggar hak dan kewajiban konsumen serta pelaku usaha. Melihat bahwa sistem monetisasi lootbox (*Gacha*) merupakan suatu sistem dengan unsur-unsur negatif yang berbahaya bagi konsumen, pemerintah memiliki tanggung jawab berupa pembentukan peraturan yang relevan dalam mengatur dan mengawasi perkembangan sistem monetisasi lootbox di Indonesia.

Pemerintah sebagai pembentuk hukum harus menitik beratkan perlindungan atas kepentingan yang seperti tertera dalam dalam pelaksanaan Pasal 1320 ayat 3 “*tentang suatu persoalan tertentu*” dan

Pasal 1337 KUH Perdata menentukan bahwa “*suatu sebab adalah terlarang, apabila dilarang oleh undang-undang, atau apabila berlawanan dengan kesusilaan baik atau ketertiban umum*”.

Menurut R.Subekti di kelompokkan dalam dua kelompok, yaitu R.Subekti<sup>49</sup> dikelompokkan dalam dua kelompok, yaitu syarat yang bersifat subjektif dan syarat yang bersifat objektif. Syarat subjektif, yaitu kelompok syarat-syarat yang berhubungan dengan subyeknya dikelompokkan secara garis besar sebagai kesepakatan dan kecakapan. Syarat objektif, yaitu kelompok syarat-syarat yang berhubungan dengan objeknya dikelompokkan secara garis besar sebagai hal tertentu dan sebab yang halal. Perbedaan syarat-syarat sahnya perjanjian dalam dua kelompok ini digunakan untuk mengetahui apakah perjanjian itu batal demi hukum atau merupakan perjanjian yang dapat dimintakan pembatalan. Jika yang dilanggar ialah syarat objektif maka perjanjian yang telah dibuat adalah batal demi hukum yang berarti tanpa diminta pembatalannya, dianggap tidak pernah ada. Berbeda dengan dilanggarnya syarat subjektif yang tetap dinyatakan berlaku hingga dimintakan pembatalan.

Secara umum dalam jual beli dalam sistem *Gacha* terdapat dua syarat pertama sebagai syarat subjektif yang terpenuhi<sup>50</sup>. Pertama, adanya kesepakatan para pihak, yang secara sadar pembeli menyepakati

---

<sup>49</sup> Tri Wahyu Surya Lestari and Lukman Santoso, “Komparasi Syarat Keabsahan ‘Sebab Yang Halal’ Dalam Perjanjian Konvensional Dan Perjanjian Syariah,” *YUDISIA: Jurnal Pemikiran Hukum Dan Hukum Islam* 8, no. 2 (2018): 281, <https://doi.org/10.21043/yudisia.v8i2.3240>.

<sup>50</sup> Putri, W. S. (2018). KEABSAHAN KONTRAK ELEKTRONIK DALAM TRANSAKSI ECOMMERCE DITINJAU DARI HUKUM PERIKATAN. *JURNAL UNDIKNAS*, 301.

hal-hal yang tercantum didalam deskripsi ketika pendaftaran akun *Game Mobile Legends* sekalipun tidak lengkap. Kedua, kecakapan para pihak dalam membuat perjanjian. Ketentuan mengakses atau menggunakan layanan marketplace terdapat ketentuan sejak awal bahwa bagi yang berusia di bawah 17 tahun atau belum menikah dan di bawah pengampuan wajib melibatkan persetujuan orangtua. Artinya orangtua yang sudah cakap hukum bertanggung jawab atas semua hal yang dilakukan atas nama anak tersebut termasuk melakukan transaksi dalam sistem *Gacha*. Sementara dua syarat lainnya yang merupakan syarat objektif berkenaan dengan objek perjanjian tidak terpenuhi yakni suatu hal tertentu (objek tertentu) dan sebab yang halal. Suatu hal tertentu artinya barang yang diperjanjikan paling sedikit atau minimal dapat ditentukan jenisnya. Namun faktanya, banyak penjualan produk dalam sistem *Gacha* tanpa keterangan jenis barang yang dijual. Sama sekali tidak ada informasi apapun terkait isi kotak karena isinya acak dan tertentu yang hanya diketahui penjual sehingga jual beli ini dilarang karena tidak dapat ditentukan jenisnya.

Terkait dengan sistem *Gacha*, terdapat elemen yang jelas memungkinkan pemain untuk memperoleh barang atau *item* hanya berdasarkan keberuntungan semata. Oleh karena itu, kepastian hukum dalam konteks ini adalah pemahaman yang jelas mengenai status hukum sistem monetisasi *Gacha* dalam hukum positif Indonesia. Ini berarti bahwa dengan pasti mengetahui apakah sistem ini dilarang oleh

hukum yang berlaku. Dalam tinjauan peraturan perundang-undangan yang berlaku, nampak dengan jelas bahwa sistem *Gacha* mengandung unsur-unsur merugikan dan ketidakpastian yang dilarang oleh hukum di Indonesia.

**C. Keabsahan transaksi jual beli *item* dalam *Game Mobile Legend* menggunakan sistem *Gacha* prespektif fiqh muamalah.**

Namun demikian, terlepas dari hukum positif dalam sistem *Gacha* pandangan ahli hukum islam juga mengatakan hal yang sama merujuk pada ketidakpastian dan keraguan dalam suatu transaksi yang menyebabkan ketidakadilan bagi salah satu pihak. Dalam sistem *Gacha* keberhasilan dan keuntungan dalam perolehan *item* tertentu hanya berdasarkan pada keberuntungan semata, tanpa jaminan atau kepastian yang jelas. Oleh karena itu, para ulama menganggap bahwa sistem *gacha* dapat melibatkan unsur *gharar* yang dapat menjadi haram dalam islam.

Menurut Imam al-Hanafi<sup>51</sup>, *Gharar* itu adalah sesuatu yang akibatnya tertutup atau tidak diketahui. Oleh sebab itu, sebaiknya tidak dilakukan atau dilarang dilakukan. Menurut Imam al-Maliki, *Gharar* merupakan sesuatu yang asal muasalanya tidak diketahui apakah bisa didapatkan atau tidak, seperti burung di udara atau ikan di air<sup>52</sup>. Menurut Imam asy-Syafi'i *gharar* ialah Kegiatan jual dan beli yang bersifat *gharar* memiliki dua hal yang mungkin terjadi. Kemungkinan yang paling besar adalah hal yang paling dikhawatirkan. Menurut Ibnu

---

<sup>51</sup> Triono, Dwi Condro. *Ekonomi Islam Madzhab Hamfara* Jilid I Falsafah Ekonomi Islam.

<sup>52</sup> Ihsan, Ghufon,dkk. 2008. *Fiqh muamalat* Jakarta Prenada Grup

Hazm azh-Zhahiri Gharar adalah Mentransaksikan sesuatu yang tidak jelas ukuran dan spesifikasinya pada saat akad. Menurut Imam al-Hanbali gharar ialah Sesuatu yang berada di atas dua kemungkinan di mana salah satunya tidak lebih jelas dari yang lainnya.

Gharar dilarang karena terdapat unsur memakan harta orang lain dengan cara bathil<sup>53</sup>. Bathil adalah sesuatu yang sifatnya sia-sia. Penjelasan tersebut dapat ditemui dalam Al- Quran surat An- nisa ayat 29:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا لَا تَأْكُلُوا أَمْوَالَكُمْ بَيْنَكُمْ بِالْبَاطِلِ إِلَّا أَنْ تَكُونَ تِجَارَةً عَنْ تَرَاضٍ مِنْكُمْ وَلَا تَقْتُلُوا  
أَنْفُسَكُمْ إِنَّ اللَّهَ كَانَ بِكُمْ رَحِيمًا ﴿٢٩﴾

Artinya: “ Wahai orang-orang yang beriman, janganlah kamu memakan harta sesamamu dengan cara yang batil (tidak benar), kecuali berupa perniagaan atas dasar suka sama suka di antara kamu. Janganlah kamu membunuh dirimu. Sesungguhnya Allah adalah Maha Penyayang kepadamu”.

Selain itu, bathil punya makna cenderung merugikan salah satu pihak yang melakukan aktivitas jual beli. Selain merugikan orang lain, larangan gharar dalam transaksi jual beli ini juga mengandung maksud untuk menjaga harta agar tidak hilang dan menghilangkan sikap permusuhan yang terjadi pada orang akibat jenis jual beli ini. Salah satu prinsip utama dalam hukum islam adalah keadilan dalam bertransaksi ekonomi. Dalam sistem *Gacha* keadilannya dapat dipertanyakan jika

---

<sup>53</sup> Jazil, Saiful. 2014. Fiqih Muamalah. Surabaya: Cahaya Int

developer tidak memberikan informasi yang jelas tentang peluang atau mekanisme sistem *Gacha* kepada kolektor, atau jika terdapat ketidakadilan dalam distribusi *item* atau karakter yang dihasilkan dari sistem tersebut. Dengan mempertimbangkan pertimbangan hukum ini, pengguna dan developer yang ingin menggunakan sistem *Gacha* dalam permainan video perlu memperhatikan implikasi sistem *Gacha* secara relevan sesuai ajaran islam, hal ini dapat dicapai dengan menggunakan sistem *Gacha* yang transparan, adil dan bertanggung jawab, serta memperhatikan potensi dampak negatifnya pada kesejahteraan pengguna.

## **BAB IV PENUTUP**

### **A. Kesimpulan**

Penelitian ini membahas Keabsahan Transaksi Jual Beli *Item* Dalam *Game Mobile Legend* Dengan Sistem *Gacha* Perspektif Kitab Undang Undang Hukum Perdata Dan Fiqh Muamalah . Hasil penelitian menunjukkan bahwa :

1. Mekanisme sistem *Gacha* pada *game mobile legends* merupakan strategi monetisasi yang dilakukan oleh Moonton terhadap pemain yang memungkinkan pemain mendapatkan *Item* dan karakter tertentu secara acak, mekanisme ini dilakukan dengan cara pemain melakukan spin atau menarik *gacha* menggunakan mata uang *Game*. Dalam permainan *Mobile Legends* mekanisme *Gacha* mirip dengan *spinning heel* atau *lucky draw*.
2. Transaksi jual beli *Item Mobile Legends* menggunakan sistem *Gacha* menurut hukum perdata tidak memenuhi syarat sah perjanjian yang tertuang pada pasal 1320 KUHPerdata karena tidak terpenuhinya ayat (3) tentang suatu hal tertentu yang dimana tidak ada kesamaan ketentuan benda yang terdapat dalam *Gacha* dengan perolehan benda yang didapat. Sebagaimana ayat 3 dan 4 merupakan syarat objektif dalam perjanjian apabila salah satu syarat tersebut tidak terpenuhi maka perjanjian jual beli ini batal demi hukum.



3. Sedangkan menurut fiqh muamalah para ulama mengatakan transaksi dalam sistem *Gacha* mengandung unsur gharar karena ketidakpastian suatu benda yang di dapatkan oleh pengguna sehingga hal tersebut merupakan perbuatan yang merugikan dan haram dilakukan. Namun, belum ada hukum tertulis yang jelas mengenai sistem *Gacha* di Indonesia ini. Keabsahan transaksi jual beli *item* ini harus memenuhi persyaratan hukum yang berlaku, termasuk kesepakatan yang jelas dan objek yang diperjanjikan pasti adanya, dan alasan yang sah. Hal ini juga perlu diperhatikan dalam konteks ini.

#### **B. Saran**

Pemerintah Indonesia perlu menyadari dan mengatur sistem jual beli dalam *game* dengan sistem *Gacha*. Kejelasan ini diharapkan dapat menghindarkan potensi konflik kepentingan antara pemain dan pihak pengembang atau penyedia layanan *game online*. Selain itu, dengan adanya regulasi yang mengatur virtual property secara spesifik, pemerintah juga dapat mengambil keuntungan.

## DAFTAR PUSTAKA

KITAB UNDANG-UNDANG HUKUM PERDATA (Burgerlijk Wetboek voor Indonesie) pasal 1320 tentang Syarat-syarat Terjadinya Suatu Persetujuan yang Sah

Pasal 1320 KUHPerdato tentang syarat sah perjanjian

Pasal 1335 Kitab Undang – undang Hukum Perdata

Pasal 1332 Kitab Undang – Undang Hukum Perdata

Pasal 1333 Kitab Undang Undang Hukum Perdata

Azhar Basyir Ahmad, Asas-asas Hukum. “Ahmad Azhar Basyir, Asas-Asas Hukum Mu’amalat, Yoyakarta, UII Press, 2000. Hlm. 11. 1” 3 (n.d.): 1–25.

Abdul Kadir Muhammad, Hukum Acara Perdata Indonesia, Citra Aditya Bakti, Bandung, 1992, hal. 42.

Ahmad Sarwat, *Fiqih Jual-beli*, Ctk. Pertama, Rumah Fiqh Indonesia, Jakarta, 2018

Bhastira, A Z. “Analisis Transaksi Jual Beli *Item* Dalam *Game* Online Prespektif Hukum Islam Dan Perlindungan Konsumen.” *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Hukum ...*, 2021.

Dervis, Baris. “Library Research Method.” *Journal of Chemical Information and Modeling* 53, no. 9 (2013): 1689–99.

Indratanto, Samudra Putra. “Tinjauan Teoritis Mengenai Kepastian Hukum Dalam Putusan Mahkamah Konstitusi Dan Jaminan Firdusia.” *Jurnal Ilmu Hukum* 1, no. 1 (2022): 88–100.

Khalamillah, Fahmi. “Transaksi Jual Beli Online (E-Commerce) Dalam Prespektif

- Hukum Islam.” *Jurnal Ilmiah Ekonomi Islam* 2, no. 95341 (2019): 1–10.
- Nur fitria, Tira. “Bisnis Jual Beli Online(Online Shop) Dalam Hukum Islam Dan Hukum Negara.” *Jurnal Ilmiah Ekonomi Islam* 03, no. 2477–6157 (2017): 52–53.
- Ashomad, Hasan Teguh. “Analisis Jual Beli Akun *Game* Online Mobile Legends: Bang Bang Dalam Perspektif Hukum Islam Dan Hukum Positif.” *Fakultas Syariah Dan Hukum Universitas Islam Negeri Walisongo. Semarang*, 2019, 1–111.
- Bhastira, A Z. “Analisis Transaksi Jual Beli *Item* Dalam *Game* Online Perspektif Hukum Islam Dan Perlindungan Konsumen.” *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Hukum ...*, 2021.
- Dervis, Baris. “Library Research Method.” *Journal of Chemical Information and Modeling* 53, no. 9 (2013): 1689–99.
- Gunawati, Anne. “KEABSAHAN PERJANJIAN JUAL BELI VIRTUAL PROPERTY DALAM *GAME* ONLINE DAN AKIBAT HUKUM DARI ANONIMITAS DALAM PERJANJIAN JUAL BELI VIRTUAL PROPERTY BERDASARKAN KITAB UNDANG-UNDANG HUKUM PERDATA” 11 (2023): 31–48.
- Herawan, Muhammad Hafni, and M. Yudy Rachman. “Pengaruh Nilai Virtual *Item* Terhadap Intensi Pembelian Virtual *Item* Dalam *Game* Online PUBG Mobile.” *INOBI: Jurnal Inovasi Bisnis Dan Manajemen Indonesia* 5, no. 1 (2021): 1–12. <https://doi.org/10.31842/jurnalinobis.v5i1.207>.
- Hidayat, Muh Fahmi. “Transaksi *Item* Virtual Dalam *Game* Online Di Telkom

- Plasa Kota Parepare Analisis Hukum Ekonomi Islam,” 2020, skripsi.  
Hukum, Prodi, and Ekonomi Syariah. *Muhammad Radhi Aulia, 180102130, FSH, HES, 082161668641, 2023.*
- iii, B A B, A Jenis, and Pendekatan Penelitian. “Sheyla Nichlatus Sovia, Dkk, Ragam Metode Penelitian Hukum (Lembaga Studi Hukum Pidana: IAIN Kediri, 2022), 19. 1,” 1945, 1–5.
- iii, B A B, and A Jenis Penelitian. “Soerjono, Soekamto Dan Sri Mamudji. Penelitian Hukum Normatif Suatu Tinjauan, Jakarta: Rajawali Pers, 1985, Hlm. 62 38,” n.d., 38–43.
- Ikhsani, Aulia. “JUAL BELI *GAME* ONLINE FAKULTAS SYARI’AH DAN HUKUM UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR – RANIRY DARUSSALAM-BANDA ACEH,” 2019.
- Ihsan, Ghufron, dkk. 2008. *Fiqih muamalat* Jakarta Prenada Grup
- Jazil, Saiful. 2014. *Fiqih Muamalah*. Surabaya: Cahaya Int
- Khalamillah, Fahmi. “Transaksi Jual Beli Online (E-Commerce) Dalam Perspektif Hukum Islam.” *Jurnal Ilmiah Ekonomi Islam* 2, no. 95341 (2019): 1–10.
- Lestari, Tri Wahyu Surya, and Lukman Santoso. “Komparasi Syarat Keabsahan ‘Sebab Yang Halal’ Dalam Perjanjian Konvensional Dan Perjanjian Syariah.” *YUDISIA : Jurnal Pemikiran Hukum Dan Hukum Islam* 8, no. 2 (2018): 281. <https://doi.org/10.21043/yudisia.v8i2.3240>.
- Muchtar, Evan Hamzah. “Muamalah Terlarang: Maysir Dan Gharar.” *Jurnal Asy-Syukriyyah* 18 (2017): 82–100.
- Meliala Djaja S., *Perkembangan Hukum Perdata Tentang Benda Dan hukum*

*Perikatan*, Nuansa Aulia, Bandung, 2015, hlm. 4.

Nur fitria, Tira. “Bisnis Jual Beli Online(Online Shop) Dalam Hukum Islam Dan Hukum Negara.” *Jurnal Ilmiah Ekonomi Islam* 03, no. 2477–6157 (2017): 52–53.

Nurhakim, Luqman. “Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual Beli Dengan Sistem Real Money Trading Dan Hak-Hak Kepemilikan Di *Game* Dota 2,” no. July (2020): 1–66.

Nurjaman, Muhamad Izazi, Dena Ayu, Camelia Sofwan Al-Rasyid, and Doli Witro. “Jual Beli Online Dan Penentuan Hukum Yang Terjadi Di Dalamnya.” *Al-Qanun: Jurnal Pemikiran Dan Pembaharuan Hukum Islam* 24, no. 2 (2021): 340–64. <https://doi.org/10.15642/alqanun.2021.24.2.340-364>.

Niall condon,.”semua hal yang perlu anda ketahui tentang mobile *game Gacha*”,adjust, 21 agustus 2021, di akses 01 seotember 2024, <https://www.adjust.com/id/blog/Gacha-mechanics-for-mobile-games-explained/>

Putri, W. S. (2018). KEABSAHAN KONTRAK ELEKTRONIK DALAM TRANSAKSI ECOMMERCE DITINJAU DARI HUKUM PERIKATAN. *JURNAL UNDIKNAS*, 301.

Frieda Husni Hasbullah, *Hukum Kebendaan Perdata*, Hak-hak yang Memberi Kenikmatan, Ctk. Pertama, Ind-Hill-Co, Jakarta, 2005

Rahman, S lutfi. “Perjanjian Jual Beli *Item Game* Online Yang Berbentuk Virtual

Ditinjau Dari Perspektif Fiqh Muamalah,” 2021, 101.

Rohman M.H.I, Holilur. *Hukum Jual Beli Online*. Duta Media Publishing, 202

RIZKY, A. S. (2023). *PENERAPAN HUKUM PADA SISTEM GACHA UNTUK MEMBERIKAN PERLINDUNGAN BAGI PEMAIN DALAM GAME ONLINE MOBILE LEGENDS*. UIN SYARIF HIDAYATULLAH JAKARTA.  
<https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/73479/1/ACHMA D SYAHRIEL RIZKY - FSH.pdf>

Septiadi, Rahardian. “Commit To User Commit To User.” *Febriani Setyaningrum*, 2011, 6.

Shobirin, Shobirin. “Jual Beli Dalam Pandangan Islam.” *BISNIS : Jurnal Bisnis Dan Manajemen Islam* 3, no. 2 (2016): 239.  
<https://doi.org/10.21043/bisnis.v3i2.1494>.

Syariah, Prodi Ekonomi. “Virtual Property Pada *Game* Online Dalam Perspektif Hukum Ekonomi Syariah,” 2021.

Sudharto, A. R. (2018). Fenomena *Game* Online Mobile Legends di Kalangan Mahasiswa (Studi Kasus Pada Mahasiswa Universitas Sumatera Utara). Universitas Sumatera Utara.

Siddiq Mohammad Al-Ameen, *Al-Gharar in Contracts and its Effects on Contemporary Transactions*, Jeddah: Islamic Research and Training Institute Islamic Development Bank, 1997

Samuel M. dan Gregory P, "A Whale of a Tale: Gaming Disorder and Spending and Their Associations with Ad Watching in Role-Playing and Loot-Box Gaming", *Journal of Gambling Issues*, Volume 47, 2021

Tri Wahyu Surya Lestari and Lukman Santoso, “Komparasi Syarat Keabsahan

‘Sebab Yang Halal’ Dalam Perjanjian Konvensional Dan Perjanjian Syariah,” *YUDISIA : Jurnal Pemikiran Hukum Dan Hukum Islam* 8, no. 2 (2018): 281, <https://doi.org/10.21043/yudisia.v8i2.3240>.

Triono, Dwi Condro. *Ekonomi Islam Madzhab Hamfara* Jilid I Falsafah Ekonomi Islam.

Yunadi, Pandu. “Kajian Hukum Transfer Pricing (Penentuan Harga Transfer) Pajak Penghasilan Perusahaan Multinasional Di Indonesia.” *Repository Universitas Muhammadiyah Purwokerto*, 2017, 42–47. <http://repository.ump.ac.id/id/eprint/5815>.

## DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Nama : Maulana Malik

Tempat dan Tanggal lahir : Malang, 10 Oktober 1999

Jenis Kelamin : Laki - Laki

Agama : Islam

Alamat asal : Jl. Kauman RT 13 RW 02 Gondanglegi Kulon,  
Kabupaten Malang.

Nomor telepon : 082140188841

Email : [maulanamalik251999@gmail.com](mailto:maulanamalik251999@gmail.com)

Riwayat Pendidikan :

Jenjang	Nama sekolah	Tahun lulus
SD	SDN Sudimoro 03	2014
SMP	SMP Al - Munawwariyah	2016
SMA	SMA Al -Munawwariyah	2019

