

**RELATIVITAS *MAISIR* DALAM AL-QUR'AN: STUDI KASUS
TERHADAP SISTEM *GACHA* PADA GAME ONLINE**

SKRIPSI

Oleh:

IZDIHAR ALFIANSYAH

NIM: 210204110060



**PROGRAM STUDI ILMU AL-QUR'AN DAN TAFSIR
FAKULTAS SYARI'AH
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG**

2025

**RELATIVITAS *MAISIR* DALAM AL-QUR'AN: STUDI KASUS
TERHADAP SISTEM *GACHA* PADA GAME ONLINE**

SKRIPSI

Oleh:

IZDIHAR ALFIANSYAH

NIM: 210204110060



PROGRAM STUDI ILMU AL-QUR'AN DAN TAFSIR

FAKULTAS SYARI'AH

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM

MALANG

2025

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Demi Allah.

Dengan kesadaran dan rasa tanggung jawab terhadap pengembangan keilmuan,

Penulis menyatakan bahwa skripsi dengan judul:

RELATIVITAS *MAISIR* DALAM AL-QUR'AN: STUDI KASUS TERHADAP SISTEM *GACHA* PADA GAME ONLINE

Benar-benar merupakan skripsi yang disusun sendiri berdasarkan kaidah penulisan karya ilmiah yang dapat dipertanggungjawabkan. Jika di kemudian hari laporan penelitian skripsi ini merupakan hasil plagiasi karya orang lain baik sebagian maupun keseluruhan, maka skripsi sebagai prasyarat mendapat predikat gelar sarjana dinyatakan batal demi hukum.

Malang, 27 Mei 2025

Penulis,



Izdihar Alfiansyah

HALAMAN PERSETUJUAN

Setelah membaca dan mengoreksi skripsi saudara Izdihar Alfiansyah NIM: 210204110060 Program Studi Ilmu Al-Qur'an dan Tafsir Fakultas Syariah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang dengan judul:

RELATIVITAS *MAISIR* DALAM AL-QUR'AN: STUDI KASUS TERHADAP SISTEM *GACHA* PADA GAME ONLINE

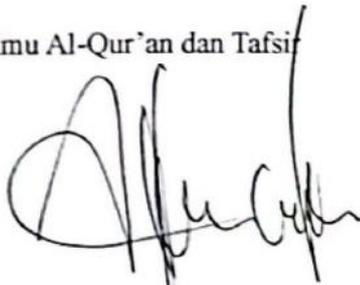
Maka pembimbing menyatakan bahwa skripsi tersebut telah memenuhi syarat-syarat ilmiah untuk dijadikan dan diuji oleh Majelis Dewan Penguji.

Malang, 27 Mei 2025

Mengetahui,

Ketua Program Studi

Ilmu Al-Qur'an dan Tafsir



Ali Hamdan, M.A., Ph.D.

NIP: 197601012011011004

Dosen Pembimbing



Dr. Moh. Toriquddin, Lc., M.HI

NIP: 197303062006041001

PENGESAHAN SKRIPSI

Dewan Penguji Skripsi saudara Izdihar Alfiansyah NIM: 210204110060, Program Studi Ilmu Al-Qur'an dan Tafsir Fakultas Syariah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, dengan judul:

RELATIVITAS *MAISIR* DALAM AL-QUR'AN: STUDI KASUS TERHADAP SISTEM *GACHA* PADA GAME ONLINE

Telah dinyatakan lulus dalam sidang ujian skripsi yang dilaksanakan pada tanggal, dengan nilai:

Dewan Penguji:

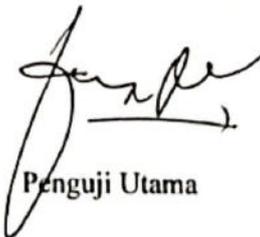
1. Dr. Muhammad, Lc., M.Th.I.
NIP. 198904082019031017

()
Ketua

2. Dr. Moh. Toriquddin, Lc., M.HI
NIP. 197303062006041001

()
Sekretaris

3. Dr. Muhammad Robith Fu'adi, Lc., M. Th.I
NIP. 198101162011011009

()
Penguji Utama



Malang, 23 Juni 2025

Dekan, Prof. Dr. Sudirman, M.A

NIP. 197708222005011003

MOTTO

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِنَّمَا الْخَمْرُ وَالْمَيْسِرُ وَالْأَنْصَابُ وَالْأَزْلَامُ رِجْسٌ مِّنْ عَمَلِ الشَّيْطَانِ فَاجْتَنِبُوهُ لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ

“Wahai orang-orang yang beriman, sesungguhnya minuman keras, berjudi, (berkurban untuk) berhala, dan mengundi nasib dengan anak panah adalah perbuatan keji (dan) termasuk perbuatan setan. Maka, jauhilah (perbuatan-perbuatan) itu agar kamu beruntung.”

(Al-Mā'idah [5] Ayat 90)

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Segala puji bagi Allah Swt, yang telah melimpahkan rahmat, taufiq, dan hidayah-Nya kepada hamba-Nya. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada junjungan kita, Nabi Muhammad Saw, beserta keluarga, sahabat, dan para pengikutnya hingga akhir zaman. Berkat limpahan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “**Relativitas *Maisir* Dalam Al-Qur’an: Studi Kasus Terhadap Sistem *Gacha* Pada Game Online**” sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Ilmu Al-Qur’an dan Tafsir di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Proses penyusunan skripsi ini merupakan perjalanan yang penuh makna dan tantangan. Berbagai dinamika telah dilalui, mulai dari pencarian ide, pengumpulan data, hingga analisis dan penulisan. Namun, dengan izin Allah Swt serta dukungan dari berbagai pihak, alhamdulillah skripsi ini dapat terselesaikan. Maka dengan segala kerendahan hati penulis menyampaikan ucapan terima kasih tiada tara kepada:

1. Prof. Dr. H. M. Zainuddin, MA., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Dr. Sudirman, M.A., selaku Dekan Fakultas Syariah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Ali Hamdan, M.A., Ph.D., selaku Ketua Program Studi Fakultas Syariah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

4. Dr. Moh. Toriquddin, Lc., M.Hi., selaku dosen wali sekaligus dosen pembimbing penulis, terima kasih penulis haturkan atas waktu yang telah diluangkan, juga arahan serta masukan yang telah diberikan dalam proses penyelesaian penulisan skripsi ini.
5. Segenap dosen Fakultas Syariah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang yang telah memberikan pembelajaran kepada kami semua. Dengan niat yang ikhlas, semoga amal beliau semua menjadi bagian dari ibadah untuk mendapatkan ridho Allah Swt.
6. Ayahanda tercinta, Muhammad Faiz, dan Ibunda tercinta, Endang Trusilowati, yang tiada henti melimpahkan doa, kasih sayang, dukungan, motivasi serta menjadi sumber inspirasi dan kekuatan terbesar dalam setiap langkah penulis.
7. Kakak dan Adik tercinta, Rakhadani Ghalyafif dan Hasna Salisa Deanida. yang senantiasa memberikan semangat, serta selalu mendo'akan dan memberikan motivasi sehingga penulis bisa menyelesaikan studi.
8. Keluarga besar Endeavour, yang telah memberikan motivasi dan pelajaran hidup berkesan sejak pertemuan kita di Ma'had tercinta Daarul Ukhuwwah.
9. Keluarga besar Quention 21, yang telah kebersamai dari semester pertama hingga saat ini menjadi bagian yang tak terlupakan selama proses pendidikan di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.

Semoga Allah Swt senantiasa melimpahkan rahmat, hidayah, dan keberkahan-Nya kepada seluruh pihak yang telah memberikan dukungan dan kebaikan. Tiada balasan yang setimpal selain doa tulus dari lubuk hati penulis

semoga segala kebaikan yang telah tercurah menjadi catatan amal jariyah di sisi Allah Swt, dan senantiasa dimudahkan dalam segala urusan dunia maupun akhirat. Semoga skripsi ini tidak hanya menjadi penanda selesainya sebuah tahap studi, tetapi juga menjadi gerbang awal bagi ilmu yang bermanfaat, yang dapat terus berkembang dan memberikan kontribusi nyata bagi umat, bangsa, dan agama. Aamiin.

Malang, 20 Mei 2025

Penulis,

Izdihar Alfiansyah

PEDOMAN TRANSLITERASI

A. Umum

Transliterasi ialah pemindah alihan tulisan Arab dalam tulisan Indonesia (Latin), bukan terjemahan bahasa Arab ke dalam bahasa Indonesia. Termasuk dalam kategori ini ialah nama Arab dari bangsa Arab, sedangkan nama Arab dari bangsa selain Arab ditulis sebagaimana ejaan bahasa nasionalnya, atau sebagaimana yang tertulis dalam buku yang menjadi rujukan. Penulis judul buku dalam footnote maupun daftar pustaka, tetap menggunakan ketentuan transliterasi ini.

Banyak pilihan dan ketentuan transliterasi yang dapat digunakan dalam penulisan karya ilmiah, baik yang berstandar internasional, nasional maupun ketentuan yang khusus penerbit tertentu. Transliterasi yang digunakan Fakultas Syariah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang menggunakan EYD plus, yaitu transliterasi yang didasarkan atas surat keputusan bersama (SKB) Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, tanggal 22 Januari 1998, No. 158/1987 dan 0543. B/U/1987, sebagaimana tertera dalam buku pedoman Transliterasi Bahasa Arab (A Guide Arabic Transliterasi), INIS Fellow 1992.

B. Konsonan

Daftar huruf bahasa Arab dan transliterasinya ke dalam huruf Latin dapat dilihat pada halaman berikut:

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	Tidak Dilambangkan	Tidak Dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Ṡa	Ṡ	Es (Titik diatas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ḥa	Ḥ	Ha (Titik diatas)
خ	Kha	Kh	Ka dan Ha
د	Dal	D	De
ذ	Ḍ	Ḍ	Zet (Titik di atas)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	Es dan Ye
ص	Ṣad	Ṣ	Es (Titik di Bawah)
ض	Ḍad	Ḍ	De (Titik di Bawah)
ط	Ṭa	Ṭ	Te (Titik di Bawah)
ظ	Ẓa	Ẓ	Zet (Titik di Bawah)
ع	‘Ain	‘.....	Apostrof Terbalik
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qof	Q	Qi

ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
ه	Ha	H	Ha
ء	Hamzah ’	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

Hamzah (Á) yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apapun. Jika ia terletak di tengah atau di akhir, maka ditulis dengan tanda (’).

C. Vokal Panjang dan Diftong

Setiap penulisan bahasa Arab dalam bentuk tulisan latin vokal *fathah* ditulis dengan “a”. *Kasroh* dengan “I”, *dloimah* dengan “u”, sedangkan bacaan panjang masing-masing ditulis dengan cara berikut:

Vokal Pendek		Vokal Panjang		Diftong	
ا	A		Ā		Ay
ي	I		Ī		Aw
و	U		Ū		Ba’
Vokal (a) panjang=	Ā	Misalnya	قال	Menjadi	Qāla

Vokal (i) panjang =	Ī	Misalnya	قِيلَ	Menjadi	Qīla
Vokal (u) panjang=	Ū	Misalnya	دُونِ	Menjadi	Dūna

Khusus untuk bacaan ya' nisbat, maka tidak boleh digantikan dengan "I", melainkan tetap ditulis dengan "iy" agar dapat menggambarkannya ' nisbat di akhirnya. Begitu juga, untuk suara diftong wawu dan ya' setelah fathah ditulis dengan "aw" dan "ay". Perhatikan contoh berikut:

Diftong (aw) =		Misalnya	قَوْلِ	Menjadi	Qawlun
Diftong (ay) =		Misalnya	خَيْرِ	Menjadi	Khayrun

D. Ta' Marbutah

Ta' Marbutah ditransliterasi dengan "t" jika berada di tengah kalimat, tetapi apabila *Ta' Marbutah* tersebut berada di akhir kalimat, maka ditransliterasikan dengan menggunakan "h" misalnya المدرسة الرسالة menjadi *al risalat li al-mudarrisah*, atau apabila berada di tengah-tengah kalimat yang terdiri dari susunan *mudhaf* dan *mudhaf ilayh*, maka ditransliterasikan dengan menggunakan "t" yang diambungkan dengan kalimat berikutnya, misalnya في رحمة الله ﷻ menjadi *fi rahmatillah*.

E. Kata Sandang dan Lafadh Al-Jalalah

Kata sandang berupa “al” (ال) ditulis dengan huruf kecil terletak di awal kalimat, sedangkan “al” dalam lafaz jalalah yang berada di tengah-tengah kalimat yang disandarkan (idhafah) maka dihilangkan. Perhatikan contoh-contoh berikut ini:

1. Al-Imam al-Bukhariy mengatakan....
2. Al-Bukhariy dalam muqaddima kitabnya menjelaskan
3. Billaḥ ‘azza wa jalla

F. Nama dan Kata Arab Terindonesiakan

Pada prinsipnya setiap kata yang berasal dari bahasa Arab harus ditulis dengan menggunakan sistem transliterasi. Apabila kata tersebut merupakan nama Arab dari orang Indonesia atau bahasa Arab yang sudah terindonesiakan, tidak perlu ditulis dengan menggunakan sistem transliterasi. Perhatikan contoh berikut: “.....Abdurrahman Wahid, mantan Presiden RI keempat, dan Amin Rais, mantan Ketua MPR pada masa yang sama, telah melakukan kesepakatan untuk menghapuskan nepotisme, kolusi, dan korupsi dari muka bumi Indonesia, dengan salah satu caranya melalui pengintensifan salat di berbagai kantor pemerintahan, namun....” Perhatikan penulisan nama “Abdurrahman Wahid”, “Amin Rais” dan kata “salat” ditulis dengan menggunakan tata cara penulisan bahasa Indonesia yang disesuaikan dengan penulisan namanya. Kata-kata tersebut sekaligus berasal dari bahasa Arab, Namun ia berupa nama dari orang Indonesia dan terindonesiakan, untuk itu tidak ditulis dengan cara “Abdal-Rahman Wahid”, “Amin Rais”, dan bukan ditulis dengan “Shalat”.

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	III
HALAMAN PERSETUJUAN	IV
PENGESAHAN SKRIPSI.....	V
MOTTO	VI
KATA PENGANTAR.....	VII
PEDOMAN TRANSLITERASI	X
DAFTAR ISI.....	XV
ABSTRAK	XVII
ABSTRACT	XVIII
مستخلص البحث.....	XIX
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	7
E. Definisi Operasional.....	8
F. Penelitian Terdahulu.....	10
G. Metode Penelitian.....	22
H. Sistematika Penulisan	26
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	27
A. Definisi dan Hakikat <i>Maisir</i>	27
B. Tafsir Tematik (<i>Maudhu'i</i>)	29
C. Tafsir Tematik Perspektif al-Farmawi.....	32
BAB III HASIL PEMBAHASAN	35
A. Interpretasi Maisir dalam Al-Qur'an	35
B. Analisis Sistem Gacha dalam Game Online Perspektif Al-Qur'an....	55
BAB IV PENUTUP	83
A. Kesimpulan	83
B. Saran	84

DAFTAR PUSTAKA	85
LAMPIRAN-LAMPIRAN	92
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	94

ABSTRAK

Izdihar Alfiansyah, 2025. Relativitas *Maisir* Dalam Al-Qur'an: Studi Kasus Terhadap Sistem *Gacha* Pada Game Online. Skripsi, Jurusan Ilmu Al-Qur'an dan Tafsir, Fakultas Syari'ah. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Pembimbing Dr. Moh. Toriquddin, Lc., M.HI.

Kata Kunci: *Maisir*, Tafsir Tematik, *Gacha*, Game Online.

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji konsep *maisir* dalam Al-Qur'an dan relevansinya terhadap fenomena sistem *gacha* dalam game online. Sistem *gacha* merupakan salah satu strategi monetisasi dalam game digital yang menawarkan item virtual secara acak kepada pemain melalui mekanisme undian berbayar. Fenomena ini menimbulkan kekhawatiran karena mengandung unsur spekulasi, ketidakpastian, dan potensi kecanduan yang menyerupai praktik perjudian.

Dalam upaya menjawab permasalahan tersebut, penulis menggunakan pendekatan tafsir tematik (*maudhū'ī*) Al-Farmawi, penelitian ini menganalisis ayat-ayat Al-Qur'an yang membahas *maisir*. Penelitian ini sepenuhnya merupakan penelitian kepustakaan (*library research*) dengan jenis kualitatif. Sumber data primer yang digunakan yakni Al-Qur'an, serta data sekunder dari kitab tafsir, kamus, buku-buku, artikel ilmiah, dan beberapa game diantaranya *FC Mobile 25*, *Jujutsu Kaisen: Phantom Parade*, *Free Fire*, *Genshin Impact*. Seluruh data diperoleh melalui pengutipan, pengolahan, dan analisis terhadap berbagai literatur dengan metode analisis isi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa *maisir* berakar dari kata *yasar* yang bermakna kekayaan dan *yusr* yang berarti mudah. Secara literal, *maisir* menggambarkan perolehan sesuatu atau keuntungan secara sangat mudah tanpa perlu usaha keras. *maisir* adalah segala bentuk aktivitas yang bergantung pada keberuntungan dan mengandung taruhan. Kata *maisir* dalam al-Qur'an tercantum dalam surat al-Baqarah: 219 dan surat al-Maidah: 90-91. *Maisir* mencakup lima aspek utama: ketidakpastian (*gharar*), pengambilan harta orang lain secara batil, spekulasi dan taruhan yang mengandalkan keberuntungan, potensi menimbulkan permusuhan dan kebencian, serta menjadi penghalang dalam beribadah kepada Allah Swt. Sistem *gacha* dalam game online memiliki kesamaan dengan konsep *maisir* yang dilarang dalam al-Qur'an. Implikasi hukum tentang *gacha* dapat dikategorikan menjadi dua. Pertama, sistem *gacha* dapat dilarang ketika pemain menggunakan mata uang sungguhan untuk mendapatkan *item* dalam game. Kedua, sistem *gacha* dapat diperbolehkan ketika pemain hanya menggunakan mata uang yang diperoleh dari mekanisme dalam game (dapat dikategorikan sebagai hadiah) dan niat bermain hanya untuk hiburan semata.

ABSTRACT

Izdihar Alfiansyah, 2025. The Relativity of *Maisir* in the Qur'an: A Case Study of the *Gacha* System in Online Games. Thesis, Department of Qur'anic and Tafsir Studies, Faculty of Sharia. Maulana Malik Ibrahim State Islamic University of Malang. Supervisor: Dr. Moh. Toriquddin, Lc., M.HI.

Keywords: *Maisir*, Qur'an, Thematic Interpretation, *Gacha*, Online Games.

This study aims to examine the concept of *maisir* in the Qur'an and its relevance to the phenomenon of the *gacha* system in online games. The *gacha* system is a form of monetization strategy in digital games that offers virtual items to players through a paid lottery-like mechanism. This phenomenon has raised concerns due to its elements of speculation, uncertainty, and the potential for addiction—traits that resemble gambling practices.

To address this issue, the author employs Al-Farmawi's thematic interpretation (*tafsir maudhū'ī*) approach to analyze Qur'anic verses related to *maisir*. This research is entirely library-based and qualitative in nature. The primary data source is the Qur'an, while secondary sources include classical tafsir books, dictionaries, scholarly books, journal articles, and selected games such as *FC Mobile 25*, *Jujutsu Kaisen: Phantom Parade*, *Free Fire*, and *Genshin Impact*. All data were collected, processed, and analyzed through content analysis methods.

Research shows that *maisir* originates from the word *yasar*, meaning wealth, and *yusr*, meaning ease. Literally, *maisir* refers to the acquisition of something or profit in an effortless manner. *Maisir* encompasses all forms of activity that rely on luck and involve elements of gambling. The term *maisir* is mentioned in the Qur'an in Surah al-Baqarah: 219 and Surah al-Ma'idah: 90–91. It includes five main aspects: speculative uncertainty (*gharar*), unlawful acquisition of others' wealth, reliance on luck through gambling and speculation, potential to cause enmity and hatred, and becoming an obstacle to worshipping Allah (SWT). The *gacha* system in online games shares similarities with the concept of *maisir* as prohibited in the Qur'an. The legal implications of *gacha* can be categorized into two. First, the *gacha* system is prohibited when players use real money to obtain in-game items. Second, it may be permissible when players use only in-game currency (obtained through gameplay as a reward) and when the intention of playing is purely for entertainment.

مستخلص البحث

إنديهار الفيانشاه، 2025. نسبية الميسر في القرآن الكريم: دراسة حالة لنظام القاشا في الألعاب الإلكترونية. أطروحة، قسم دراسات القرآن والتفسير، كلية الشريعة، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية في مالانج. المشرف: الدكتور محمد طارق الدين، ليسانس، ماجستير في الدراسات الإسلامية

الكلمات المفتاحية: الميسر، القرآن، التفسير الموضوعي، القاشا، الألعاب الإلكترونية

تهدف هذه الدراسة إلى دراسة مفهوم الميسر في القرآن الكريم وصلته بظاهرة نظام "القاشا" في الألعاب الإلكترونية. يُعد نظام القاشا أحد استراتيجيات تحقيق الأرباح في الألعاب الرقمية، حيث يُقدّم للاعبين عناصر افتراضية من خلال آلية سحب مدفوعة تشبه اليانصيب. وقد أثارت هذه الظاهرة مخاوف بسبب احتوائها على عناصر من المضاربة، وعدم اليقين، وإمكانية الإدمان، وهي صفات تُشبه ممارسات القمار.

ولمعالجة هذه الإشكالية، اعتمد الباحث منهج التفسير الموضوعي وفقاً لمنهج الفرماوي، لتحليل الآيات القرآنية المتعلقة بالميسر. وتُعد هذه الدراسة بحثاً مكتوباً نوعياً بالكامل. وتتمثل المصادر الأساسية للبيانات في القرآن الكريم، إلى جانب مصادر ثانوية تشمل كتب التفسير، والمعاجم، والكتب العلمية، والمقالات الأكاديمية، وبعض الألعاب مثل: *فري فايير (Free Fire)*، *جوجوتسو كايسن: فانتوم باريد (Jujutsu Kaisen: Phantom Parade)*، *فري فايير (Free Fire)*، *وجينشين إمبراكت (Genshin Impact)*. وقد تم جمع البيانات وتحليلها باستخدام منهج تحليل المحتوى.

تشير نتائج البحث إلى أن الميسر مشتق من كلمة "الميسر" التي تعني الغنى، وكلمة "الميسر" التي تعني السهولة. ويُفهم الميسر لغوياً على أنه الحصول على شيء أو ربح بسهولة دون جهد كبير. ويشمل الميسر جميع أنواع الأنشطة التي تعتمد على الحظ وتنطوي على المراهنة. وقد ورد ذكر كلمة "ميسر" في القرآن الكريم في سورة البقرة: 219 وسورة المائدة: 90-91. ويشمل الميسر خمسة جوانب رئيسية: الغرر والمخاطرة، أكل أموال الناس بالباطل، الاعتماد على الحظ من خلال المقامرة والتخمين، التسبب في العداوة والبغضاء، وكونه عائقاً عن عبادة الله تعالى. ويتشابه نظام "القاشا" في الألعاب الإلكترونية مع مفهوم الميسر المحرّم في القرآن الكريم. ويمكن تصنيف الأحكام الشرعية المتعلقة بنظام القاشا إلى قسمين: أولاً، يُحرّم نظام القاشا إذا استخدم اللاعبون أموالاً حقيقية للحصول على عناصر داخل اللعبة. ثانياً، قد يُباح إذا اقتصر استخدامه على العملات التي يتم الحصول عليها من خلال آليات اللعب (كمكافآت)، وكانت نية اللعب للترفيه فقط.

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan yang signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk industri hiburan. Transformasi digital yang pesat telah mengubah cara manusia menikmati berbagai bentuk hiburan. Hiburan berbentuk permainan atau game banyak ditemui dan diminati oleh masyarakat.

Permainan tradisional yang dulu hanya dimainkan dengan interaksi langsung seperti petak umpet, congklak, atau kelereng, kini telah berubah menjadi berbagai bentuk game digital yang dapat diakses melalui smartphone, komputer, atau konsol. Kemunculan permainan modern seperti game online mendapat respon positif dari masyarakat. Respon positif ini yang menjadikan game online terus berkembang pesat, terutama di kalangan anak-anak. Permainan tradisional lambat laun tidak banyak peminat karena anak-anak lebih memilih game online yang lebih asik dan praktis.¹

Game online merupakan bentuk permainan digital yang dimainkan menggunakan koneksi internet, dan dapat diakses melalui perangkat komputer, laptop, smartphone, dan perangkat lainnya. Game online dapat dimainkan oleh banyak pemain melalui internet dan mempunyai berbagai jenis game mulai dari

¹ Alifia Putri, Alodisa Putri, dan Drestanala Hapsari, "Pengaruh Modernisasi Terhadap Eksistensi Permainan Tradisional Di Gempuran Permainan Modern Bagi Mahasiswa Teknik Lingkungan 2022," *Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin* 1, no. 4 (2023): 572–79, <https://jurnal.penerbitdaarulhuda.my.id/index.php/MAJIM/article/view/135%0Ahttps://jurnal.penerbitdaarulhuda.my.id/index.php/MAJIM/article/viewFile/135/153>.

berbasis teks hingga berbasis grafik kompleks membentuk dunia virtual yang dapat dimainkan oleh banyak pemain sekaligus.² Game online memungkinkan pemain untuk berinteraksi langsung dengan banyak pemain lain. Mereka bisa berkomunikasi secara langsung, bermain bersama, dan menyelesaikan misi-misi dalam dunia virtual. Selain itu, pemain juga bisa bersaing dengan pemain lain yang terhubung ke server yang sama.³

Salah satu fenomena yang menarik perhatian dalam kasus game online adalah sistem *gacha*, sebuah mekanisme permainan yang berasal dari tradisi Jepang. Terinspirasi dari mesin *gashapon* pada tahun 1920 yang akan mengeluarkan benda acak ketika ada yang memasukkan koin ke dalam mesin.⁴ Sistem *gacha* telah menjadi fitur umum dalam banyak model game online, ia merupakan salah satu strategi *monetisasi* atau cara untuk menghasilkan pendapatan bagi pembuatnya.

Sistem *gacha* menawarkan beragam bentuk *item in-game* seperti karakter, *skin*, atau kartu yang dapat diperoleh pemain dengan mekanisme menarik atau memutar *gacha* menggunakan mata uang atau tiket dalam game, dan hasilnya ditentukan secara acak. *Item-item* tersebut terkadang diatur hanya muncul dalam periode waktu terbatas (*limited*) dan biasanya memiliki tingkat kelangkaan yang tinggi dan jarang kemungkinan muncul kembali. Akibatnya, para pemain akan

² Rita Martini, dkk. "Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Konsumtif Siswa Pengguna Game Online," *Jurnal Riset Terapan Akuntansi* 2, no. 2 (2018): 169–81.

³ Cynthia Angelia, dkk, "Perilaku Konsumtif Gamers Genshin Impact Terhadap Pembelian Gacha," *Journal of Business and Economics Research (JBE)* 2, no. 3 (2021): 61–65, <https://doi.org/10.47065/jbe.v2i3.909>.

⁴ Fachrizal Ardiansyah, "Kedekatan Judi Dengan Layanan Benda Acak Gacha (Lootbox) Pada Video Game" 2, no. 1 (2024): 86–90.

tertarik memutar gacha berkali-kali untuk mendapatkan item yang mereka inginkan.⁵

Hubungan mekanisme antara *maisir* (judi) dan *gacha* terlihat pada bentuk undian dan taruhan. al-Qur'an menyebut *maisir* sebanyak tiga kali dalam ayat yang berbeda, yaitu al-Baqarah ayat 219, dan al-Maidah ayat 90 dan 91. Ayat-ayat tersebut membahas tentang kebiasaan buruk yang umum dilakukan pada zaman jahiliyah, meliputi *khamr* (minuman keras), *maisir* (judi), *al-anshab* (persembahan untuk berhala), dan *al-azlam*. Melalui ayat-ayat tersebut, Allah Swt menetapkan hukum bagi mereka yang melakukannya.⁶

Perbuatan ini dianggap sebagai perbuatan keji dan berasal dari godaan setan yang harus dihindari oleh kaum Muslim.⁷ Perjudian sudah dikenal dari zaman dulu hingga saat ini, yang berubah hanyalah cara permainannya. Di era serba digital ini mengubah metode judi menjadi berkembang, tanpa terbatas jarak dan waktu hanya memerlukan *gadget* dan internet melalui judi online.⁸

Perjudian adalah permainan yang mengandung unsur taruhan dan keberuntungan yang tidak pasti, permainan ini dapat menghipnotis pemainnya untuk terus mencoba undian sampai mendapatkan hasil yang memuaskan. Kaitannya dengan *gacha*, dalam prosesnya pemain game diharuskan melakukan banyak percobaan undian bermodalkan uang sungguhan sebelum berhasil

⁵ Ibid., 87.

⁶ Fauzi Firmansyah, "Makna Maisir Dalam Al-Qur'an Dan Hubungannya Dengan Judi Online" *Skripsi*, IAIN Curup, 2024, hal. 4.

⁷ Rustriningsih, "Larangan Khamr Dan Maysir Dalam Al- Qur'an (Telaah Surat Al-Maidah Ayat 90-91 Dengan Pendekatan Ma'na-Cum-Maghza)" *Skripsi*, UIN Sunan Ampel Surabaya, 2023, hal. 3.

⁸ Rudi Kadafi, "Al-Maisir Dalam Al- Qur ' an Studi Analisis Makna Qs . Al-Maidah : 90," *The Ushuluddin International Student Conderence* 1, no. 1 (2023): 332–45.

memperoleh *item* yang diinginkan. Terlihat sekilas terdapat kesamaan mekanisme antara sistem *gacha* dengan konsep perjudian (maisir) yang mengandalkan faktor keberuntungan.

Sistem *gacha* dirancang dengan sangat baik dalam sebuah game sehingga membuatnya tampak tidak berbahaya, namun tanpa disadari pemain terus didorong untuk melakukan *gacha* hingga mereka berani mengeluarkan uang demi hasil yang memuaskan, siklusnya hampir serupa dengan judi online. Mengetahui bahwa game tidak hanya dikonsumsi oleh orang dewasa dan remaja, melainkan juga anak-anak, dimana mereka belum bisa menilai mana yang baik dan yang buruk.⁹

Terdapat beberapa masalah yang melatarbelakangi pengaruh sistem *gacha* dalam game online. *Pertama*, dari aspek psikologi, sistem *gacha* dapat menimbulkan kecanduan untuk terus mengeluarkan uang dalam game, intensi pembelian *gacha* atau *item in game* dapat terjadi pada seseorang yang mengalami adiksi game online. Seseorang yang mengalami adiksi game online akan mengutamakan kepuasan dalam bermain, salah satu caranya dengan mendapatkan *item* yang diinginkan.¹⁰

Intensi pembelian dalam game juga terjadi pada pemain yang mengalami Fear of Missing Out (FOMO) atau sikap takut ketinggalan. *Developer* game memanipulasi melalui event terbatas waktu, *item* eksklusif dan langka, maupun konten kolaborasi yang tidak akan terulang. Pengaruh lain bisa berasal dari para *streamer* game di berbagai sosial media seperti Youtube, Tiktok, dan Twitch.

⁹ Ardiansyah, "Kedekatan Judi Dengan Layanan Benda Acak Gacha (Lootbox) Pada Video Game."

¹⁰ Luthfiah Adinda dan Setyo Listyati Palupi, "Pengaruh Adiksi Game Online Terhadap Intensi Pembelian Item Dalam Game Pada Pemain Game Gacha," *Universitas Airlangga 1* (2023), hal 3, <http://e-journal.unair.ac.id/BRPKM>.

Pemain game akan mencari rekomendasi *item* yang *worth it* untuk dibeli atau tidak, dari para *streamer* game yang dianggap ahli. Pemain sekaligus penonton akan mudah terpengaruh terhadap perkataan *streamer*, terutama jika *streamer* tersebut memiliki jumlah *viewer* dan *subscriber* yang besar.¹¹

Kedua, aspek ekonomi, para pemain seringkali terjebak dalam siklus pembelian berulang dengan nominal yang bervariasi, mulai dari kecil hingga jumlah yang sangat besar. Hal ini menyebabkan pengeluaran yang tidak terkendali, terutama ketika pemain terus-menerus gagal dalam mendapatkan *item* atau karakter yang diinginkan. Faktor lain terkait pembelian yang tidak transparan, menjadi masalah ketika *developer* game tidak memberikan informasi yang jelas mengenai peluang mendapatkan *item* tertentu atau total biaya yang mungkin dibutuhkan untuk mendapatkan *item*, seringkali bergantung pada keberuntungan saja.¹²

Ketiga, aspek etika sosial, target pemasaran yang sering mengarah pada kelompok rentan, terutama anak-anak dan remaja yang belum memiliki kemampuan menilai resiko secara matang. Selain itu dapat terjadi normalisasi perilaku gambling atau bertaruh di kalangan mereka, dengan penggunaan istilah yang menyamakan unsur perjudian. Menurut Zaky, sistem *gacha* dapat memengaruhi hubungan sosial antara pemain, seperti meningkatnya ketegangan dan persaingan di antara mereka.¹³

¹¹ Ibid., hal. 2.

¹² Muhammad Zaky Asalimy, Rahmat Kurniawan, dan Ahmad Akrom, "Gacha Mobile Legend Dalam Pandangan Islam," *Journal of International Multidisciplinary Research* 2, no. 6 (2024): hal. 420.

¹³ Ibid., hal. 421.

Berawal dari beberapa permasalahan tersebut, maka penelitian ini berfokus pada penafsiran kata *maisir* dalam al-Qur'an dengan menggunakan teori tafsir tematik bertujuan menggali makna kata ini lebih dalam. Kemudian peneliti akan merelevansikan konsep *maisir* dengan fenomena kontemporer yaitu sistem *gacha* yang terjadi di era digital, menjadi penting untuk mengkaji apakah sistem *gacha* dalam game online termasuk kategori judi yang dilarang al-Qur'an. Penelitian ini akan membantu pemain game memahami hukum *gacha* perspektif al-Qur'an, juga agar dapat lebih bijak mengenai partisipasi mereka dalam sistem ini dan bermain game.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah merupakan suatu pertanyaan yang akan dicarikan jawabannya melalui pengumpulan data. Rumusan masalah berbeda dengan masalah. Jika masalah itu merupakan kesenjangan antara yang diharapkan dengan yang terjadi, maka rumusan masalah adalah suatu pertanyaan yang dapat ditemukan jawaban melalui data-data.¹⁴ Rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana interpretasi *maisir* dalam ayat-ayat al-Qur'an?
2. Bagaimana interpretasi *maisir* dengan fenomena sistem *gacha* pada game online?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian merupakan pernyataan yang menggambarkan apa yang hendak dicapai dari penelitian yang dilakukan. Tujuan penelitian harus sejalan

¹⁴ Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. (Bandung: Alfabeta, 2018), hal. 35.

dengan rumusan masalah dan mencerminkan proses penelitiannya.¹⁵ Jadi, tujuan penelitian penulis sebagai berikut:

1. Mengetahui interpretasi konsep *maisir* dalam al-Qur'an.
2. Mengetahui interpretasi *maisir* dengan fenomena sistem *gacha* pada game online.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian merupakan dampak dari tercapainya tujuan penelitian. Secara umum, manfaat penelitian terbagi menjadi dua kategori, manfaat teoritis dan manfaat praktis. Manfaat teoritis adalah manfaat yang berkaitan dengan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pengetahuan atau teoritis akademis.¹⁶ Sedangkan manfaat praktis adalah manfaat yang bersifat terapan dan dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari secara langsung, biasanya ditujukan untuk berbagai pihak yang terkait dengan penelitian.¹⁷ Manfaat penelitian ini sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini dibutuhkan agar dapat berkontribusi pada pengembangan pemahaman tentang larangan judi dalam konteks modern, khususnya berkaitan dengan sistem *gacha* yang menjadi fokus penelitian. Selain itu, dapat memperkaya kajian tafsir kontemporer yaitu penggunaan metode tematik dalam menafsirkan ayat-ayat al-Qur'an.

2. Manfaat Praktis

¹⁵ Sukmadinata, N.S. *Metode Penelitian Pendidikan*. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011), hal. 105.

¹⁶ Ibid., hal. 88.

¹⁷ Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2019), hal. 167.

Secara praktis, penelitian ini dapat membantu pemain game agar dapat lebih bijak mengenai partisipasi mereka dalam bermain game, terutama menanggapi sistem *gacha* dengan pemahaman dari perspektif agama Islam. Juga harapannya menjadi bahan pertimbangan bagi industri game dalam merancang sistem *monetisasi* yang lebih etis dan sesuai dengan nilai-nilai keagamaan.

E. Definisi Operasional

Mengacu pada judul penelitian “Konsep *Maisir* dalam Al-Qur’an dan Relevansinya terhadap Sistem *Gacha* pada Video Game”, penting bagi penulis untuk memberikan penjelasan yang detail mengenai setiap istilah kata kunci yang mungkin belum dipahami secara jelas, baik kata yang berdiri sendiri maupun gabungan kata dalam judul tersebut. Hal ini dilakukan untuk menghindari kesalahpahaman dari pembaca terhadap penelitian ini.

1. Maisir

Maisir disebut dengan kata judi. Judi adalah sebuah permainan dengan menggunakan uang atau barang berharga sebagai taruhan (seperti main dadu, kartu).¹⁸ Dalam konteks ini, maisir didefinisikan sebagai setiap transaksi yang mengandung unsur taruhan, yang menjadikan perolehan keuntungan tergantung pada keberuntungan semata.¹⁹ Berdasarkan pengertian ini, dapat disimpulkan bahwa suatu permainan yang melibatkan pertaruhan di dalamnya dapat dikategorikan sebagai perjudian atau maisir.

2. Al-Qur’an

¹⁸ *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (KBBI), PT Gramedia Pustaka Utama, 2008, hal. 589.

¹⁹ Oni Sahroni, *Fikih Muamalah Kontemporer*, (Jakarta: Republika Penerbit, 2019), hal.188.

Al-Qur'an merupakan kitab suci umat Islam yang diyakini sebagai firman Allah Swt yang diwahyukan kepada Nabi Muhammad Saw melalui perantara Malaikat Jibril.²⁰ Kitab ini sebagai pedoman hidup umat Islam, mengandung ajaran-ajaran tentang aqidah, ibadah, akhlak, dan muamalah. Kitab yang diturunkan secara berangsur-angsur selama kurun waktu sekitar 23 tahun dan diyakini terpelihara keasliannya hingga saat ini.

3. Sistem *Gacha*

Sistem adalah gabungan dari beberapa unsur, komponen, atau variabel yang tersusun rapi. Unsur-unsur ini saling berhubungan, saling bergantung dan bekerja sama membentuk satu kesatuan utuh.²¹ Sistem *gacha*, sebuah mekanisme permainan yang berasal dari tradisi Jepang. Terinspirasi dari mesin *gashapon* pada tahun 1920 yang akan mengeluarkan benda acak ketika ada yang memasukkan koin ke dalam mesin. Benda acak tersebut berupa mainan kecil, seperti patung (biasa disebut *action figure* dari sebuah karakter animasi), barang koleksi, dan lain-lain.

Dalam konteks game, sistem ini adalah bentuk monetisasi *developer* dengan merancang permainan undian. Developer memanfaatkan animasi dan efek suara yang mewah dan menarik. Sehingga pemain game akan terobsesi untuk membelanjakan uang nyatanya dengan menukarkan menjadi mata uang game atau tiket agar bisa menarik undian demi mendapatkan *item-item* seperti karakter, *skin*, atau kartu.

4. Game Online

²⁰ Hamdan Hidayat, "Sejarah Perkembangan Tafsir Al-Qur'an," *Al-Munir* 2, no. 1 (2020): 26–76, <https://doi.org/10.37985/jer.v5i2.967>.

²¹ Rayhan Diokabilla Soewandi, "Keabsahan Jual Beli Benda Virtual Melalui Sistem Gacha Dalam Game Online" *Skripsi*, UII Yogyakarta, 2024, hal. 14.

Game online adalah permainan berbasis elektronik dan visual yang dapat dimainkan melalui jaringan internet. Game online menjadi populer karena memungkinkan pemain untuk berinteraksi langsung dengan pemain lain. Mereka bisa berkomunikasi secara langsung, bermain bersama, dan menyelesaikan misi-misi dalam dunia virtual. Selain itu, pemain juga bisa bersaing dengan pemain lain yang terhubung ke server yang sama.²²

Pada dasarnya, game terbagi menjadi dua, game offline dan game online. Game offline dibuat sebagai produk, dimana pemain hanya melakukan pembelian diawal untuk memainkan game tersebut, game ini bisa dimainkan tanpa ada koneksi internet, contoh kebanyakan game-game *playstation*. Sedangkan game online dibuat sebagai layanan, pemain terus mendapat pengalaman yang berkelanjutan dan selalu diperbarui oleh *developer*. Game ini hanya bisa dimainkan dengan terhubung dengan internet.²³

F. Penelitian Terdahulu

Penelitian tentang judi dalam al-Qur'an bukanlah hal baru. Beberapa penelitian telah dilakukan dengan tema yang sama. Peneliti merinci tinjauan penelitian ini terletak pada tiga hal, yaitu penafsiran makna maisir, teori tafsir tematik, dan fenomena sistem *gacha* dalam video game. Bertujuan menghindari kesamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan penulis teliti.

²² Cynthia Angelia, dll., "Perilaku Konsumtif Gamers Genshin Impact Terhadap Pembelian Gacha," *Journal of Business and Economics Research (JBE)* 2, no. 3 (2021): 61–65, <https://doi.org/10.47065/jbe.v2i3.909>.

²³ Rayhan Diokabilla Soewandi, "Keabsahan Jual Beli Benda Virtual Melalui Sistem Gacha Dalam Game Online" *Skripsi*, UII Yogyakarta, 2024, hal. 15.

Skripsi yang ditulis Rustriningsih tentang “Larangan Khamr dan Maysir dalam al-Qur’an, Menelaah Surat al-Maidah Ayat 90-91 dengan Pendekatan *Ma’na-cum-maghza*”. Jenis penelitian ini kepustakaan (*library research*) dengan metode kualitatif dan menggunakan analisis deskriptif. Pendekatan yang digunakan adalah hermeneutika dengan metodologi *ma’na cum-maghza*.

Hasil penelitian ini menganalisis makna historis (*al-ma’na al-tarikhi*) bahwa khamr dan judi berkaitan dengan kata *rijs* yang merujuk pada perbuatan yang keji, khamr mencakup sesuatu yang merusak akal dan judi mencakup sesuatu yang mengandung unsur taruhan. *Kedua*, signifikansi fenomenal historis (*al-maghza al-tarikhi*) ditemukan bahwa larangan konsumsi *khamr* dan perjudian, bertujuan menjauhi konflik dan kesombongan antar kelompok, serta menahan diri dari sikap sombong dan saling mencela. *Ketiga*, signifikansi fenomenal dinamis (*al-maghza al-mutaharrik*) mencakup menghindari segala sesuatu yang membahayakan pikiran, menghindari segala jenis perjudian, menghargai waktu, dan membatasi diri dari perilaku adiktif, serta menghindari dampak negatif alkohol dan perjudian, serta menghindari kesombongan dan saling mencela.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan penulis lakukan terletak pada tema penelitian, fokus menelaah ayat tentang maisir (judi), yaitu surat al-Maidah ayat 90 dan 91. Sedangkan perbedaan penelitian Rustriningsih menganalisis ayat menggunakan pendekatan *ma’na-cum-maghza*, sedangkan

penelitian baru ini akan menganalisis menggunakan pendekatan tafsir tematik/maudhui. ²⁴

Skripsi oleh Fauzi Firmansyah tentang “Makna Maisir dalam Al-Qur’an dan Hubungannya dengan Judi Online”. Penelitian ini menggunakan jenis kualitatif deskriptif dengan memakai metode penelitian analisis isi (*content analysis*) yang didapat melalui studi pustaka (*library research*). Pendekatan yang digunakan adalah metode komparasi atau tafsir *muqaran* dan tafsir tematik. Penelitian ini hanya berfokus pada jenis judi online yang umum meliputi kasino online, taruhan olahraga, dan perjudian poker.

Hasilnya ditemukan bahwa *maisir* dilarang dalam Islam karena melibatkan untung-untungan yang tidak sesuai dengan prinsip keadilan dan usaha yang jujur, juga *maisir* dianggap sebagai perilaku yang merugikan dan bertentangan dengan nilai-nilai agama. Hubungannya dengan judi online merupakan bentuk modern dari *maisir* yang sama-sama melibatkan taruhan dan keuntungan tanpa usaha, dan mutlak disebut judi yang dilarang dalam Islam.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian penulis pada tema penelitian, mencari makna *maisir* (judi) dalam al-Qur’an, sedangkan perbedaan terletak pada hubungan *maisir* dengan judi online, sedangkan penelitian baru ini akan merelevansikan *maisir* dengan sistem *gacha* dalam game online.²⁵

Artikel penelitian yang ditulis oleh Dewi terkait “Larangan Maisir dalam Al-Qur’an dan Relevansinya dengan Perekonomian”, jurnal Maghza, Ilmu Al-

²⁴ Rustriningsih, “Larangan Khamr Dan Maysir Dalam Al- Qur’an (Telaah Surat Al-Maidah Ayat 90-91 Dengan Pendekatan Ma’na-Cum-Maghza).”

²⁵ Fauzi Firmansyah, “Makna Maisir Dalam Al-Qur’an Dan Hubungannya Dengan Judi Online.” *Skripsi*, IAIN Curup, 2024.

Qur'an dan Tafsir Fakultas Ushuluddin Adab dan Humaniora, IAIN Purwokerto. Jenis penelitian ini ada kualitatif dengan metode kepustakaan (*library research*) merujuk pada data primer yaitu Al-Qur'an dan kitab tafsir, serta data sekunder berupa jurnal yang relevan dengan tema

Hasil penelitian ini bahwa istilah *maisir* mengacu pada memperoleh sesuatu atau memperoleh keuntungan dengan mudah, tanpa perlu kerja keras. Ini mencakup aspek perjudian, permainan berisiko tinggi, atau taruhan. Dalam Al-Quran juga digunakan kata *azlam* sama-sama berarti berjudi. Judi juga tidak meningkatkan produktivitas, hanya akan menyebabkan pemborosan tenaga dan waktu para pemainnya. Kemudian dalam konteks negara, praktik ini secara keseluruhan sangat berpengaruh pada pendapatan suatu negara.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian penulis terletak pada tema penelitian, berfokus pada kata *maisir* dalam Al-Qur'an, sedangkan perbedaan penelitian Dewi merelevansikan *maisir* dengan perekonomian, mencakup ekonomi individu maupun bernegara. Sedangkan penelitian baru ini akan merelevansikannya dengan sistem gacha dalam game online.²⁶

Skripsi dari Ulfa Zahara berjudul "Konsep Kebahagiaan dalam Perspektif Al-Qur'an, Studi Deskriptif Analitis Tafsir-tafsir Tematik". Penelitian ini merupakan penelitian pustaka (*library research*) dengan pendekatan tafsir *maudhu'i* yang membahas konsep kebahagiaan dalam Al-Qur'an, analisis data

²⁶ Dewi Laela Hilyatin, "Larangan Maisir Dalam Al-Quran Dan Relevansinya Dengan Perekonomian," *MAGHZA: Jurnal Ilmu Al-Qur'an Dan Tafsir* 6, no. 1 (2021): 16–29, <https://doi.org/10.24090/maghza.v6i1.4507>.

menggunakan metode *content analysis* dalam mengolah informasi yang diperoleh dari Al-Qur'an, kitab tafsir, dan buku-buku yang berkaitan dengan tema.

Hasil penelitian ditemukan bahwa kebahagiaan dalam Al-Qur'an tertulis dengan kata *sa'adah*, *aflah* dan *fauz*. Kebahagiaan manusia ketika mendapat rahmat dan ridha Allah Swt dalam bentuk dijauhkan dari azab pada hari pembalasan dan dimasukkan ke dalam surga Allah Swt. Adapun orang yang bahagia dapat terlihat dari perilaku kehidupan sehari-hari, yaitu ketaatan kepada Allah dan Rasul-Nya, mematuhi perintah dan menjauhi larangan-Nya, berperan aktif menyebarkan kebajikan di lingkungannya, serta berperilaku dermawan.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian penulis terletak pada penggunaan teori tafsir tematik untuk menganalisis suatu konsep dalam Al-Qur'an. Sedangkan perbedaan, penelitian ini mengkaji konsep kebahagiaan dalam Al-Qur'an, sedangkan penelitian baru penulis akan mengkaji konsep maisir/judi dalam Al-Qur'an.²⁷

Penelitian selanjutnya terkait sistem gacha dalam video game. Terdapat penelitian yang ditulis oleh Fachrizal dan Ahmad Wahyu tentang "Kedekatan Judi dengan Layanan Benda Acak Gacha (Lootbox) pada Video Game", jurnal Mahasiswa Kreatif. Tulisan ini dibuat dengan metode studi literatur, melalui pencatatan, kajian pustaka (*library research*). Data yang diambil dari keadaan yang terjadi saat ini, kemudian mengumpulkan informasi mengenai tema yang dibahas.

²⁷ Ulfa Zahara, "Konsep Kebahagiaan Dalam Perspektif Al-Quran (Studi Deskriptif Analitis Tafsir-Tafsir Tematik)," *Skripsi, Banda Aceh: UIN Ar-Raniry*, 2018, 8.

Hasil penelitian ini bahwa kesamaan antara sistem gacha dan judi menunjukkan kedekatan antara keduanya, pemain yang membayar untuk melakukan gacha dapat dianggap sebagai perjudian. Sedangkan pemain yang tidak membayar dan hanya bersenang-senang tidak mutlak disebut sebagai penjudi, karena tidak memenuhi kategori pertaruhan di dalamnya. Persamaan penelitian ini dengan penelitian penulis terletak pada tema judi dan sistem *gacha* dalam video game, sedangkan perbedaan penelitian baru penulis akan mengaitkan sistem *gacha* dan judi melalui perspektif Al-Qur'an.²⁸

Artikel oleh Muhammad Zaky Asalimy, dkk berjudul “Gacha Mobile Legend dalam Pandangan Islam”, *Journal of International Multidisciplinary Research*. Penelitian ini menggunakan metode analisis kualitatif dan kuantitatif, data primer dikumpulkan melalui wawancara mendalam dengan ulama, cendekiawan Muslim, dan pemain game Muslim, serta survey. Data sekunder diperoleh melalui studi literatur dan analisis dokumen, teknik analisis mencakup *content analysis* dan tematik untuk data kualitatif, serta statistik deskriptif dan inferensial untuk data kuantitatif.

Hasil analisis menunjukkan bahwa pandangan Islam terhadap gacha dapat bervariasi tergantung pada interpretasi hukum Islam yang diadopsi oleh individu atau otoritas keagamaan. Potensi haramnya sistem gacha yang melibatkan unsur perjudian atau ketidakjelasan dalam transaksi dapat dianggap haram dalam Islam. Ini terutama berlaku jika pemain terlibat dalam aktivitas perjudian dengan

²⁸ Fachrizal Ardiansyah, “Kedekatan Judi Dengan Layanan Benda Acak Gacha (Lootbox) Pada Video Game” *Jurnal Mahasiswa Kreatif*, vol. 2, no. 1 (2024): 86–90.

menggunakan uang sungguhan atau mata uang virtual dalam upaya untuk mendapatkan item atau karakter tertentu. Sedangkan potensi makruh, sistem ini dapat dianggap tidak disukai karena potensi dampak negatifnya terhadap perilaku pemain dan mungkin tidak sesuai dengan nilai-nilai moral Islam. Persamaan penelitian ini terletak pada tema penelitian yaitu sistem *gacha*, sedangkan perbedaan penelitian baru penulis akan memfokuskan konsep maisir/judi dalam Al-Qur'an dengan teori tafsir tematik Al-Farmawi.²⁹

Skripsi karya Muhammad Radhi Aulia berjudul “Analisis Jual Beli dengan Sistem *Game of Chance* (Gacha) pada *Game Online* Ditinjau Menurut Perspektif Fikih Muamalah (Suatu Penelitian pada Fitur *Shop Game Online*)”. Penelitian ini merupakan jenis kualitatif yang bersifat deskriptif analisis, pengumpulan data berupa data lapangan dari hasil wawancara pemain game dan data kepustakaan dari buku, jurnal, makalah terkait sistem *gacha*.

Hasil penelitian ini mengungkap bagaimana konsumen memandang sistem *gacha*, termasuk kelebihan dan kekurangan dari sistem tersebut. Konsumen atau pemain sering kali merasa tertarik dengan elemen keberuntungan yang ditawarkan, meskipun ada risiko kehilangan uang tanpa mendapatkan *item* yang diinginkan. Dari perspektif fikih muamalah, Radhi menemukan bahwa ada beberapa aspek yang perlu diperhatikan, seperti unsur ketidakpastian (*gharar*) dan spekulasi yang dapat berpotensi melanggar prinsip-prinsip syariah dalam jual-beli. Unsur *gharar* dalam transaksi ini diidentifikasi sebagai hal yang diharamkan dalam Islam, sebab

²⁹ Muhammad Zaky Asalimy, Rahmat Kurniawan, dan Ahmad Akrom, “Gacha Mobile Legend Dalam Pandangan Islam,” *Journal of International Multidisciplinary Research* 2, no. 6 (2024): 417–25.

pembeli tidak dijamin mendapatkan barang yang diinginkan. Persamaan penelitian terletak pada pembahasan sistem *gacha*. Perbedaan bahwa penelitian terdahulu menganalisis jual beli *gacha* ditinjau melalui perspektif fikih muamalah, sedangkan penelitian yaitu meninjau penafsiran tematik kata *maisir* dalam Al-Qur'an dan mengaitkannya dengan sistem ini.³⁰

Skripsi yang ditulis oleh Rayhan Diokabilla berjudul “Keabsahan Jual Beli Benda Virtual Melalui Sistem *Gacha* dalam *Game Online*”. Jenis penelitian ini menggunakan penelitian hukum normatif, menggunakan pendekatan peraturan perundang-undangan, konseptual, dan kasus. Bahan hukum yang digunakan adalah bahan hukum primer, sekunder, dan tersier.

Hasil penelitian ini menunjukkan dua poin utama terkait keabsahan jual beli benda virtual dan perlindungan hukum bagi pembeli dalam transaksi menggunakan sistem *gacha* dalam game online. Benda virtual dalam game online sah untuk diperjual-belikan secara hukum, asalkan memenuhi syarat-syarat yang ditetapkan. Kemudian ditemukan bahwa hingga saat ini, belum ada peraturan yang dapat melindungi hak pembeli ketika melakukan transaksi yang menggunakan sistem *gacha* dalam game online di Indonesia. Ini menunjukkan adanya kekurangan dalam perlindungan hukum bagi konsumen dalam konteks transaksi digital tersebut.

Persamaan penelitian terletak pada pembahasan sistem *gacha*, dan perbedaan terletak pada penelitian terdahulu menganalisis jual beli sistem *gacha*

³⁰ Muhammad Radhi Aulia, “ANALISIS JUAL BELI DENGAN SISTEM GAME OF CHANCE (GACHA) PADA GAME ONLINE DITINJAU MENURUT PERSPEKTIF FIKIH MUAMALAH (Suatu Penelitian Pada Fitur Shop Game Online),” *Analisis Jual Beli Dengan Sistem Game Of Chance (Gacha) Pada Game Online Ditinjau Menurut Perspektif Fikih Muamalah* (Skripsi, UIN Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh, 2023), <https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/29228>.

apakah memenuhi syarat-syarat jual beli yang terdapat dalam undang-undang hukum perdata. Sedangkan penelitian ini menganalisis apakah sistem ini termasuk perbuatan *maisir* yang dilarang dalam Al-Qur'an.³¹

Penulis telah menjelaskan bahwa dari beberapa penelitian terdahulu memiliki kesamaan kajian dengan fokus topik pembahasan. Namun, terdapat perbedaan dengan penelitian yang akan peneliti tulis. Penelitian sebelumnya seperti karya Rustriningsih dan Fauzi Firmansyah telah mengkaji ayat-ayat tentang judi menggunakan metode *ma'na-cum-maghza* dan tafsir *muqaran*, maka penelitian penulis beranjak dengan mengaplikasikan teori tafsir tematik untuk menganalisis makna *maisir* dan merelevansikannya dalam konteks sistem *gacha*.

Selain itu, berbeda dengan karya Fachrizal dan Ahmad Wahyu serta Muhammad Zaky Asalimy yang mengkaji sistem *gacha* dari perspektif hukum Islam secara umum, penelitian penulis secara spesifik menghubungkan fenomena tersebut dengan penafsiran Al-Qur'an kontemporer. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat mengisi celah dalam literatur yang ada dan menjadi landasan bagi studi-studi selanjutnya, serta memberikan kontribusi dalam pengembangan metodologi tafsir Al-Qur'an untuk menjawab persoalan-persoalan kontemporer.

Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu

No.	Judul	Persamaan	Perbedaan
1	Skripsi berjudul "Larangan Khamr dan	Persamaan terletak pada tema penelitian,	Perbedaan penelitian terdahulu

³¹ Rayhan Diokabilla Soewandi, "Keabsahan Jual Beli Benda Virtual Melalui Sistem Gacha Dalam Game Online" *Skripsi*, UII Yogyakarta, 2024.

	<p>Maysir dalam Al-Qur'an, Menelaah Surat Al-Maidah Ayat 90-91 dengan Pendekatan <i>Ma'na-cum-maghza</i>", ditulis oleh Rustriningsih.</p>	<p>fokus menelaah ayat tentang maisir (judi), yaitu surat Al-Maidah ayat 90 dan 91..</p>	<p>menganalisis ayat menggunakan pendekatan <i>ma'na-cum-maghza</i>, sedangkan penelitian baru ini akan menganalisis menggunakan pendekatan tafsir tematik/maudhui.</p>
2	<p>Skripsi berjudul "Makna Maisir dalam Al-Qur'an dan Hubungannya dengan Judi Online", ditulis oleh Fauzi Firmansyah.</p>	<p>Persamaan pada tema penelitian, mencari makna maisir (judi) dalam Al-Qur'an.</p>	<p>Perbedaan terletak pada hubungan maisir dengan judi online, sedangkan penelitian baru ini akan merelevansikan maisir dengan sistem gacha yang terjadi dalam game online.</p>
3	<p>Artikel berjudul "Larangan Maisir dalam Al-Qur'an dan Relevansinya dengan</p>	<p>Persamaan pada tema penelitian, berfokus pada kata maisir dalam Al-Qur'an.</p>	<p>Penelitian terdahulu merelevansikan maisir dengan perekonomian, baik</p>

	Perekonomian,” ditulis oleh Dewi Laela Hilyatin.		individu maupun bernegara. Sedangkan penelitian baru ini akan merelevansikannya dengan sistem gacha dalam game online.
4	Skripsi berjudul “Konsep Kebahagiaan dalam Perspektif Al-Qur’an”, Studi Deskriptif Analitis Tafsir-tafsir Tematik, ditulis Ulfa Zahara.	Persamaan terletak pada penggunaan teori tafsir tematik untuk menganalisis suatu konsep dalam Al-Qur’an.	Penelitian terdahulu mengkaji konsep kebahagiaan dalam Al-Qur’an, sedangkan penelitian baru ini akan mengkaji konsep maisir/judi dalam Al-Qur’an.
5	Artikel berjudul “Kedekatan Judi dengan Layanan Benda Acak Gacha (Lootbox) pada Video Game”, jurnal Mahasiswa Kreatif, ditulis oleh	Persamaan terletak pada tema judi dan sistem gacha dalam video game.	Penelitian baru ini akan mengaitkan gacha dan judi melalui perspektif Al-Qur’an.

	Fachrizal dan Ahmad Wahyu.		
6	Artikel berjudul “Gacha Mobile Legend dalam Pandangan Islam”, Journal of International Multidisciplinary Research, ditulis oleh Muhammad Zaky Asalimy, dkk.	Persamaan pada tema penelitian yaitu sistem gacha.	Penelitian baru ini akan memfokuskan konsep maisir/judi dalam Al-Qur’an dengan teori tafsir tematik Al-Farmawi.
7	Skripsi berjudul “Analisis Jual Beli dengan Sistem <i>Game of Chance</i> (Gacha) pada <i>Game Online</i> Ditinjau Menurut Perspektif Fikih Muamalah (Suatu Penelitian pada Fitur <i>Shop Game Online</i>)”, ditulis oleh Muhammad Radhi Aulia.	Persamaan terletak pada pembahasan sistem gacha.	Penelitian terdahulu menganalisis jual beli gacha ditinjau melalui perspektif fikih muamalah, sedangkan penelitian yaitu meninjau penafsiran tematik kata maisir dalam Al-Qur’an dan mengaitkannya dengan sistem ini.

8	Skripsi berjudul “Keabsahan Jual Beli Benda Virtual Melalui Sistem <i>Gacha</i> Dalam <i>Game Online</i> ”, ditulis oleh Rayhan Diokabilla Soewandi.	Persamaan terletak pada pembahasan sistem <i>gacha</i> .	Penelitian terdahulu menganalisis jual beli sistem <i>gacha</i> apakah memenuhi syarat-syarat jual beli yang terdapat dalam undang-undang hukum perdata. Sedangkan penelitian ini menganalisis apakah sistem ini termasuk perbuatan <i>maisir</i> yang dilarang dalam Al-Qur’an.
---	--	--	--

G. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif. Penelitian yang bersifat deskriptif serta cenderung menggunakan analisis. Jenis penelitian ini menggunakan metode studi pustaka atau *library research*, dengan mengumpulkan literatur-literatur atau sumber-sumber yang setema dengan penelitian. Penelitian pustaka

dilakukan dengan membaca, mengolah, dan menganalisis berbagai sumber yang berhubungan dengan tema penelitian.³²

2. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan tematik. Pendekatan ini digunakan untuk menganalisis konsep *maisir* dalam al-Qur'an dan relevansinya dengan sistem *gacha* pada game online dengan cara mengidentifikasi tema-tema utama yang muncul dari ayat-ayat al-Qur'an tentang maisir, menganalisis karakteristik dan pola-pola yang ada, serta merancang hasil temuan secara sistematis dan terstruktur. Pendekatan tematik memiliki keistimewaan karena menjadikan al-Qur'an lebih responsif terhadap berbagai problematika kehidupan sejalan dengan perkembangan zaman.³³

Dalam penelitian ini, pendekatan tafsir tematik digunakan untuk mengkaji ayat-ayat yang berkaitan dengan konsep *maisir*, dengan mengikuti langkah-langkah penafsiran tematik al-Farmawi sebagai berikut: *pertama*, menentukan topik atau masalah yang akan dikaji dari perspektif al-Qur'an; *kedua*, pengumpulan ayat-ayat al-Qur'an yang relevan dengan tema tersebut; *ketiga*, menyusun ayat sesuai dengan runtutan masa turunnya, diikuti pemahaman konteks historis (asbabun nuzul) masing-masing ayat; *keempat*, memahami korelasi (munasabah) antar ayat dalam masing-masing suratnya; *kelima*, menyusun kerangka pembahasan (outline) yang sistematis untuk memudahkan pembahasan; *keenam*, melengkapi pemahaman topik

³² Rita Kumala Sari, "Penelitian Kepustakaan Dalam Penelitian Pengembangan Pendidikan Bahasa Indonesia," *Jurnal Borneo Humaniora* 4, no. 2 (2021): 60–69.

³³ Syaeful Rokim and Rumba Triana, "Tafsir Maudhui: Asas Dan Langkah Penelitian Tafsir Tematik," *Al-Tadabbur: Jurnal Ilmu Al-Qur'an Dan Tafsir* 6, no. 2 (2021): 409–24, <https://doi.org/10.30868/at.v6i02.2057>.

dengan hadits-hadits terkait; *ketujuh*, pengkajian menyeluruh terhadap ayat-ayat yang telah terkumpul dengan mengkompromikan yang umum ('am) dengan yang khusus (khash), yang terikat (muqayyad) dengan yang tidak terikat (muthlaq), kemudian dirangkum dalam kesimpulan yang menggambarkan bagaimana al-Qur'an memberi pandangan terhadap masalah yang sedang dikaji.³⁴

3. Sumber Data

Sumber data terbagi menjadi dua, sumber data primer dan sumber data sekunder. Data primer merupakan sumber informasi utama yang didapat secara langsung dari sumbernya, maka dalam penelitian ini data primer merujuk pada Al-Qur'an, sedangkan data sekunder merupakan data yang berperan sebagai data pendukung yang memberikan konteks tambahan terhadap topik yang diteliti, data sekunder berupa kitab-kitab tafsir, buku-buku, dan kamus, literatur terdahulu yang meliputi artikel, jurnal, maupun skripsi dan beberapa game diantaranya *FC Mobile 25*, *Jujutsu Kaisen: Phantom Parade*, *Free Fire*, *Genshin Impact*.³⁵

4. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan teknik dokumentasi. Teknik yang dilakukan dengan cara menggabungkan dan menganalisis dokumen yang terkait dengan objek penelitian untuk mendapatkan informasi guna mendukung kelancaran proses penelitian.³⁶ Dokumen atau data tersebut adalah Al-Qur'an sebagai data primer.

³⁴ Abdul Hayy Al-Farmawi, *Metode Tafsir Maudhui dan Cara Penerapannya*, terj. Rosihon Anwar, (Pustaka Setia, 2002), hal. 51.

³⁵ Rahmadi, *Pengantar Metodologi Penelitian* (Banjarmasin: Antarsari Press, 2011), hal. 72. [https://idr.uin-antasari.ac.id/10670/1/PENGANTAR METODOLOGI PENELITIAN.pdf](https://idr.uin-antasari.ac.id/10670/1/PENGANTAR%20METODOLOGI%20PENELITIAN.pdf).

³⁶ Natalina Nilamsari, "Memahami Studi Dokumen Dalam Penelitian Kualitatif," *Wacana* 8, no. 2 (2014): 177–82, <http://fisip.untirta.ac.id/teguh/?p=16/>.

Serta literatur lain seperti kitab tafsir, kamus, buku-buku, literatur terdahulu dan beberapa jenis game sebagai data sekunder yang membantu kelancaran penelitian.

5. Analisis Data

Teknik analisis data adalah proses mengolah dan menyusun data ke dalam pola dan kategori tertentu, kemudian dilanjutkan dengan proses interpretasi untuk menghasilkan informasi yang lebih sederhana dan mudah dipahami. Proses ini bertujuan untuk mentransformasi data menjadi bentuk yang lebih terstruktur.³⁷

Dalam menganalisis data, penulis menggunakan metode *content analysis* atau analisis isi, yaitu meliputi analisa terhadap isi dari data yang telah dikumpulkan. Proses analisis meliputi beberapa tahap: Tahap pertama adalah reduksi data. Pada tahap ini, peneliti akan mengumpulkan ayat-ayat Al-Qur'an yang berkaitan dengan konsep *maisir*, serta mengumpulkan data-data yang relevan tentang sistem *gacha* dalam game online.

Selanjutnya, peneliti akan memilah dan memfokuskan pada data yang sesuai dengan tujuan penelitian, serta membuang data yang tidak diperlukan sehingga diperoleh data yang lebih terorganisir dan sistematis. Tahap kedua penyajian data, peneliti akan menyusun data yang telah direduksi dalam bentuk uraian yang sistematis. Data tersebut dikategorikan berdasarkan karakteristik *maisir* dan sistem *gacha*. Kemudian, peneliti akan menganalisis hubungan atau relevansi antara kedua konsep tersebut. Tahap ketiga adalah penarikan kesimpulan,

³⁷ Rahmadi, *Pengantar Metodologi Penelitian*. hal. 89.

peneliti akan merumuskan hasil analisis tentang relevansi antara konsep *maisir* dalam Al-Qur'an dengan sistem *gacha* pada game online.³⁸

H. Sistematika Penulisan

Dalam upaya mempermudah penelitian, peneliti menyusun sistematika sebagai berikut:

Bab 1, bab ini berisi pendahuluan terdiri dari latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, definisi operasional, metode penelitian, penelitian terdahulu yang setema dengan penelitian ini. dan sistematika penulisan.

Bab 2, bab ini berisi tinjauan pustaka. Pada bab ini penulis membahas tentang definisi dan hakikat *maisir*, teori tafsir tematik/maudhu'i, serta pengertian dan mekanisme sistem *gacha*.

Bab 3, bab ini berisi hasil pembahasan tentang konsep *maisir* dalam Al-Qur'an dengan mengaplikasikan teori tafsir tematik, kemudian konsep ini direlevansikan dengan konteks sistem *gacha* pada game online, penulis akan menganalisis sistem *gacha* dalam perspektif *maisir*.

Bab 4, berisi penutup meliputi kesimpulan hasil pembahasan dan saran-saran untuk penelitian selanjutnya yang setema.

³⁸ Irfan Taufan, "ANALISIS NARATIF, ANALISIS KONTEN, DAN ANALISIS SEMIOTIK," January (2019), <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.21963.41767>.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Definisi dan Hakikat *Maisir*

Maisir/berjudi secara tegas dilarang dalam Islam. Al-Qur'an menyebut judi dengan kata *maisir* (ميسر), yang berakar dari kata *yasr* (يسر), memiliki arti "sesuatu yang menjadi kewajiban bagi pemiliknya".³⁹ Kata ini juga berkaitan dengan *yasar* yang bermakna kekayaan dan *yusr* yang berarti mudah. Secara literal, *maisir* menggambarkan perolehan sesuatu atau keuntungan secara sangat mudah tanpa perlu usaha keras. Ini mengacu pada aktivitas yang mengandung unsur perjudian, resiko, atau pertaruhan.

Ibn Manzhur mendefinisikan *maisir* sebagai القمار (al-qimar), yaitu permainan untung-untungan atau perjudian. Definisi ini menekankan aspek spekulatif dan ketidakpastian hasil yang menjadi karakteristik utama *maisir*.⁴⁰ Dalam konteks ini, *maisir* dipahami sebagai aktivitas yang hasilnya bergantung sepenuhnya pada faktor keberuntungan atau nasib, bukan pada usaha atau keterampilan yang dapat diprediksi.

Kata lain dari *maisir* juga *azlam* yang memiliki arti undian dengan panah, mengacu pada jenis tindakan judi.⁴¹ Al-Qurtubi menyebutkan bahwa tindakan judi pada zaman jahiliyah merupakan undian dengan menggunakan anak panah yang

³⁹ Abu Abdullah Muhammad ibn Ahmad Al-Qurthubi. *Al-Jami' li Ahkam Al-Qur'an*. Jilid 3. (Kairo: Dar al-Kutub al-Misriyyah, 2006). hal. 53.

⁴⁰ Ibn Manzhur, *Lisan al-Arab*, Juz 5 (Beirut: Dar Sadir, 1414 H), hal. 284-285.

⁴¹ Dewi Laela Hilyatin, "Larangan Maisir Dalam Al-Quran Dan Relevansinya Dengan Perekonomian," *MAGHZA: Jurnal Ilmu Al-Qur'an Dan Tafsir* 6, no. 1 (2021): 16–29, <https://doi.org/10.24090/maghza.v6i1.4507>.

dilakukan oleh orang-orang Arab untuk membagi daging unta atau hewan buruan.⁴² Tindakan tersebut melibatkan sepuluh orang bertaruh di mana tujuh orang akan mendapatkan bagian, sedangkan tiga orang sisanya tidak mendapatkan apa-apa. Praktik ini diidentifikasi sebagai bentuk dari *maisir* yang dilarang dalam Islam.

Terminologi *maisir* dalam perspektif syariah mengalami perkembangan makna dari arti awalnya yang spesifik merujuk pada perjudian tertentu pada masa jahiliyah, menjadi konsep yang lebih luas mencakup semua bentuk aktivitas yang mengandung unsur spekulasi, pertaruhan, dan ketidakpastian. Mengutip dari Al-Syatibi dalam kitabnya *al-Muwafaqat* bahwa perluasan makna ini sejalan dengan prinsip *qiyas* dalam hukum Islam, di mana *illat* (alasan hukum) yang sama dapat diterapkan pada kasus-kasus baru yang memiliki kesamaan substansial.⁴³

Yusuf al-Qardhawi dalam bukunya *Halal dan Haram dalam Islam* menekankan bahwa esensi *maisir* tertelak pada adanya *mukhatarah* (resiko) dan *gharar* (ketidakpastian) yang mendorong seseorang untuk mempertaruhkan hartanya dengan harapan mendapatkan keuntungan tanpa usaha yang sepadan. Menurut al-Qardhawi, praktik judi menjadikan seseorang hanya bergantung kepada angan-angan kosong, jelas ini bertentangan dengan etika kerja dalam Islam yang menekankan hubungan proporsional antara usaha dan hasil,⁴⁴

Berdasarkan berbagai penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa judi memiliki identifikasi mendasar yaitu: *pertama*, adanya unsur pertaruhan harta,

⁴² Abu Abdullah Muhammad ibn Ahmad Al-Qurthubi. *Al-Jami' li Ahkam Al-Qur'an*. Jilid 3. (Kairo: Dar al-Kutub al-Misriyyah, 2006). hal. 53.

⁴³ Ibrahim ibn Musa Al-Syathibi *Al-Muwafaqat*. Jilid 2. (Kairo: Dar Ibn 'Affan, 1997). hal. 532.

⁴⁴ Yusuf Qardhawi, "Halal Dan Haram Dalam Islam Syekh Muhammad Yusuf Qardhawi," *PT. Bina Ilmu*, no. Terj. H. Mu'ammal Hamidy (1993): 1-342.

pemain judi secara sukarela menempatkan harta berharganya dengan harapan mendapatkan keuntungan lebih besar; *kedua*, unsur keuntungan dan kerugian, judi memberikan keuntungan bagi satu pihak dan menyebabkan kerugian pihak lain; *ketiga*, hasil transaksi bergantung pada kebetulan dan peristiwa tidak pasti, seringkali pemain merasa bisa mengontrol dan memengaruhi hasil judi, meskipun sebenarnya hasilnya didominasi oleh keberuntungan;⁴⁵ *keempat*, terdapat ketidakseimbangan antara potensi resiko dan usaha yang dikeluarkan, ini bertentangan dengan etika kerja dalam Islam yang menunjukkan korelasi antara usaha keras dan hasil yang dituai.

B. Tafsir Tematik (*Maudhu'i*)

1. Pengertian Tafsir Tematik

Tafsir berasal *al-fasr* (الفسر) yang berarti penjelasan atau keterangan. Kata tafsir merupakan bentuk masdar dari *fassara-yufassiru* yang memiliki arti menjelaskan, menerangkan, atau mengungkapkan.⁴⁶ *Maudhu'i* berasal dari kata *wadha'a* (وضع) yang berarti meletakkan atau menempatkan.⁴⁷ Meskipun dalam konteks tafsir, *maudhu'i* memiliki arti tematik atau yang berkaitan dengan suatu tema/topik tertentu.

Secara istilah tafsir *maudhu'i* adalah metode penafsiran dengan cara mengumpulkan ayat-ayat al-Qur'an yang memiliki tema sama. Menurut Wahbah az-Zuhaili, tafsir *maudhu'i* adalah menghimpun ayat-ayat yang memiliki kesamaan

⁴⁵ Luke Clark et al., "Gambling Near-Misses Enhance Motivation to Gamble and Recruit Win-Related Brain Circuitry," *Neuron* 61, no. 3 (2009): 481–90, <https://doi.org/10.1016/j.neuron.2008.12.031>.

⁴⁶ Ibnu Manzur, *Lisan al-'Arab*, (Beirut: Dar Sadir), jilid 5, hal. 55.

⁴⁷ *Ibid.*, jilid 8, hal. 396.

topik atau tema tertentu dan menertibkannya sesuai dengan masa turunnya selaras dengan sebab-sebab turunnya, kemudian memerhatikan ayat-ayat tersebut dengan penjelasan, keterangan, dan hubungannya dengan ayat-ayat lain, kemudian mengistinbatkan hukum.⁴⁸

Quraish Shihab menjelaskan bahwa metode tafsir *maudhu'i* merupakan suatu pendekatan dalam memahami al-Qur'an yang berfokus pada pengkajian tema tertentu. Metode ini dilakukan dengan cara mengumpulkan semua ayat yang berkaitan dengan tema yang dipilih, kemudian menganalisis dan memahaminya secara mendalam satu per satu.

Dalam prosesnya, ayat-ayat tersebut dihubungkan satu sama lain dengan memperhatikan keterkaitan antara ayat yang bersifat umum dengan yang khusus, serta ayat yang *mutlaq* dengan yang *muqayyad*. Untuk memperkaya pemahaman, kajian juga dilengkapi dengan hadits-hadits yang relevan dengan tema tersebut. Setelah melakukan analisis menyeluruh, semua hasil kajian kemudian disusun dalam sebuah tulisan yang memberikan pandangan komprehensif mengenai tema yang dibahas.⁴⁹

Metode tematik dapat diterapkan dalam dua bentuk yang berbeda. Bentuk pertama adalah dengan mempelajari satu surat dalam al-Qur'an secara menyeluruh. Dalam bentuk ini, penafsir menjelaskan maksud surat tersebut baik bersifat umum maupun khusus, serta menerangkan kaitan antara berbagai masalah yang dikandungnya tujuannya adalah agar surat tersebut tampak dalam bentuknya yang

⁴⁸ Wahbah az-Zuhaili, *Tafsir al-Munir*, (Damaskus: Dar al-Fikr, 1991), jilid 1, hal. 17.

⁴⁹ M. Quraish Shihab, *Membumikan Al-Qur'an*, (Bandung: Mizan, 1997), hal. 114.

utuh, dengan satu tema sentral meskipun mengandung beragam persoalan. Bentuk kedua adalah dengan menghimpun dan menyusun seluruh ayat al-Qur'an yang berbicara dengan tema yang sama, seperti yang telah dijelaskan diatas.⁵⁰

2. Sejarah Tafsir Tematik

Metode tafsir tematik tidak muncul secara tiba-tiba dalam tradisi keilmuan Islam, melainkan melalui proses panjang dalam upaya memahami ayat-ayat al-Qur'an. Awal mula dari metode tafsir tematik sebenarnya telah ada sejak masa Nabi Muhammad Saw, meskipun tidak dikenal secara formal sebagai tafsir tematik. Nabi Saw seringkali menjelaskan suatu ayat dengan merujuk pada ayat lain yang memiliki keterkaitan makna yang kemudian dikenal dengan istilah *tafsir bi al-ma'tsur* yaitu tafsir al-Qur'an dengan al-Qur'an, metode inilah yang memicu munculnya metode tafsir tematik itu sendiri.⁵¹

Pada masa kodifikasi ilmu-ilmu keislaman (abad ke-2 sampai ke-5 H) mulai muncul karya-karya tafsir yang mengkhususkan pembahasan pada tema-tema tertentu dalam al-Qur'an, meskipun belum secara eksplisit disebut sebagai tafsir tematik, karya-karya ini dapat dianggap sebagai bentuk awal dari tafsir tematik. Karya-karya tersebut seperti kitab *Majāz al-Qur'ān* milik Abu 'Ubaidah Ma'mar bin al-Muthanna yang membahas aspek-aspek metaforis dalam al-Qur'an, kitab *Aḥkām al-Qur'ān* milik Abu Bakr al-Jashshas yang membahas ayat-ayat hukum

⁵⁰ M. Quraish Shihab, *Kaidah Tafsir: Syarat, Ketentuan, dan Aturan yang Patut Anda Ketahui dalam Memahami Ayat-ayat Al-Qur'an*, (Tangerang: Lentera Hati, 2013), hal. 385.

⁵¹ Abdul Hayy al-Farmawi, *Metode Tafsir Maudhui dan Cara Penerapannya*, terj. Rosihon Anwar, (Pustaka Setia, 2002), hal. 38.

dalam al-Qur'an, kitab *Mufradāt al-Qur'ān* milik Al-Raghib al-Isfahani yang membahas kosakata al-Qur'an, dan lain sebagainya.⁵²

Jadi dapat dipahami bahwa metode tafsir tematik telah sejak dalam bentuknya yang baru, namun awalnya tidak dimaksudkan sebagai pendekatan metodologis yang mandiri. Menurut al-Farmawi dalam bukunya *Al Bidayah fi al-Tafsir al-Maudhu'i*, metode penafsiran ini sebenarnya bukan hal baru dalam sejarah kajian al-Qur'an, yang baru bukanlah metodenya, melainkan perhatian para ulama terhadap penggunaan pendekatan ini, suatu metode yang memberikan informasi tentang berbagai ilmu, berbeda dari metode tafsir lainnya, dan benar-benar berdiri sebagai metodologi yang otonom.⁵³

C. Tafsir Tematik Perspektif al-Farmawi

Abd al-Hayy al-Farmawi adalah seorang ulama dan ahli tafsir Al-Qur'an asal Mesir. Beliau lahir pada tahun 1942 di desa Kafr Tablouha, Provinsi Menoufia Mesir. Al-Farmawi meraih gelar doktor di bidang tafsir Al-Qur'an dari Universitas Al-Azhar, Kairo, yang merupakan salah satu pusat pendidikan Islam tertua dan terpandang di dunia. Al-Farmawi wafat pada tahun 2017 dengan meninggalkan warisan keilmuan yang berharga dalam bidang studi Al-Qur'an dan tafsir.⁵⁴

Beliau dikenal secara luas sebagai salah satu tokoh yang mengembangkan metodologi tafsir modern. Karya monumentalnya adalah *Al Bidayah fi al-Tafsir al-Maudhu'i* yang menjadi rujukan penting dalam kajian tafsir al-Qur'an tematik kontemporer. Menurut al-Farmawi kehidupan modern saat ini sangat membutuhkan

⁵² Ibid., hal. 39.

⁵³ Nur Aflizah. "Konsep Kewajiban Melindungi Hak-Hak Anak Yatim Di Dalam Al-Qur'an (Studi Tafsir Tematik Perspektif Hussein `Abd Al-Hayy Al-Farmawi)," 2022, 28.

⁵⁴ Ibid., hal. 37.

kehadiran metode tafsir tematik, karena dengan bentuk tafsiran dapat memberikan pemahaman lebih komprehensif tentang pandangan al-Qur'an terhadap berbagai persoalan.⁵⁵

Tafsir tematik al-Farmawi terbagi ke dalam dua bentuk utama, yaitu: Bentuk pertama merujuk pada kajian tematik surat tertentu yaitu penafsiran yang difokuskan pada satu surat al-Qur'an dengan menjelaskan isi keseluruhan dan rincian khususnya, serta memperlihatkan keterhubungan antar tema dalam surat tersebut sehingga membentuk struktur tematik yang menyatu. Bentuk kedua yaitu menghimpun dan menelusuri ayat-ayat dari berbagai surat al-Qur'an yang berkaitan dengan satu topik tertentu, kemudian menjadikan topik itu sebagai pusat kajian untuk dianalisis menggunakan pendekatan tafsir tematik. Maka, pada penelitian ini, penulis menggunakan bentuk penafsiran kedua, akan mengkaji ayat-ayat sesuai satu tema yaitu *maisir*.⁵⁶

Al-Farmawi telah mengembangkan langkah-langkah metode tafsir tematik/maudhu'i yang sistematis sebagai berikut: *pertama*, menentukan topik atau masalah yang akan dikaji dari perspektif al-Qur'an; *kedua*, pengumpulan ayat-ayat al-Qur'an yang relevan dengan tema tersebut; *ketiga*, menyusun ayat sesuai dengan runtutan masa turunnya, diikuti pemahaman konteks historis (*asbabun nuzul*) masing-masing ayat; *keempat*, memahami korelasi (*munasabah*) antar ayat dalam masing-masing suratnya; *kelima*, menyusun kerangka pembahasan *outline* yang sistematis untuk memudahkan pembahasan; *keenam*, melengkapi pemahaman topik

⁵⁵ Habibah Luthfiah, Zulheldi, Nurhabibah Sormin, and Fitri Kartika. "Pemikiran 'Abdul Hayy Al-Farmawi'" Jurnal Pendidikan Tambusai, Vol. 9, No. 1, 2025, 6820-26.

⁵⁶ Abdul Hayy Al-Farmawi, *Metode Tafsir Maudhui dan Cara Penerapannya*, terj. Rosihon Anwar, (Pustaka Setia, 2002), hal. 35-36.

dengan hadits-hadits terkait; *ketujuh*, pengkajian menyeluruh terhadap ayat-ayat yang telah terkumpul dengan mengkompromikan yang umum (*'am*) dengan yang khusus (*khash*), yang terikat (*muqayyad*) dengan yang tidak terikat (*muthlaq*), kemudian dirangkum dalam kesimpulan yang menggambarkan bagaimana Al-Qur'an memberi pandangan terhadap masalah yang sedang dikaji.⁵⁷

Maka, penulis menggunakan metode tafsir tematik atau *maudhui* yang digagas al-Farmawi untuk menemukan konsep *maisir* dalam al-Qur'an. Langkah pertama adalah mengidentifikasi dan mengumpulkan semua ayat al-Qur'an yang berkaitan dengan konsep *maisir* (perjudian), dalam surat al-Baqarah ayat 219, al-Ma'idah ayat 90 dan 91. Setelah mengumpulkan ayat-ayat tersebut peneliti melakukan analisis makna linguistik, menelusuri juga konteks historis *asbabun nuzul* dari ayat-ayat tersebut untuk memahami latar belakang sosial-budaya saat ayat diturunkan, Langkah selanjutnya, menghubungkan satu ayat dengan ayat lainnya atau *munasabah* ayat seperti larangan mengambil harta orang lain secara batil al-Nisa ayat 29 yang terkandung dalam salah satu unsur *maisir*, kemudian dilengkapi dengan hadits-hadits nabawi terkait *maisir*. Langkah terakhir yaitu kontekstualisasi judi dengan sistem *gacha*, setelah mendapatkan pemahaman mendalam tentang konsep *maisir* dilakukan identifikasi persamaan antara konsep ini dengan sistem *gacha* dengan mempertimbangkan aspek-aspek penting di dalam keduanya.⁵⁸

⁵⁷ Ibid., hal.51.

⁵⁸ Ibid., hal. 52.

BAB III

HASIL PEMBAHASAN

A. Interpretasi Maisir dalam Al-Qur'an

1. Klasifikasi Ayat-ayat *Maisir*

Masyarakat pra-Islam sering disebut dengan Arab Jahiliyah. Masyarakat ini digambarkan sebagai masyarakat yang relatif primitif, dengan keterbatasan pengetahuan dan kemampuan intelektual. Mereka pada umumnya masih bergantung pada tradisi *lisan*, sehingga hanya memiliki tingkat melek huruf yang rendah.⁵⁹ Periode Arab jahiliyah merupakan masa yang ditandai dengan berbagai praktik sosial, ekonomi, dan budaya yang kemudian banyak dimodifikasi atau dilarang setelah kedatangan Islam. Salah satu contoh perjudian yang marak sekali terjadi di kalangan masyarakat Arab Jahiliyah.

Setelah Islam datang, praktik *maisir* atau berjudi secara tegas dilarang. Al-Qur'an, sebagai kitab pedoman umat menyebut judi dengan kata *maisir* (ميسر). Dalam upaya melakukan analisis tafsir tematik mengenai konsep *maisir* dalam al-Qur'an, peneliti terlebih dahulu melakukan pengumpulan ayat-ayat yang berkaitan dengan tema perjudian sesuai dengan langkah pertama metode tafsir tematik yang dirumuskan Abdu al-Hayy al-Farmawi. Berdasarkan penelusuran terhadap seluruh mushaf al-Qur'an, terdapat tiga ayat yang secara eksplisit menyebutkan istilah *maisir*.

⁵⁹ Naldi, Danu Resfi, Hafizul Mahfuzh, Zairil Hamit, and Ilhamuddin Arrasyid. "Sejarah Bangsa Arab Pra Islam." *Historia Madania* 7, no. 2 (2023): 269. <https://journal.uinsgd.ac.id/index.php/historia/article/view/30915>.

Kata *maisir* memiliki beberapa akar kata yang saling berkaitan. berakar dari kata *yusr* (يسر), memiliki arti “sesuatu yang menjadi kewajiban bagi pemiliknya”.⁶⁰ Kata ini juga berkaitan dengan *yasar* yang bermakna kekayaan, kemudahan, kelancaran⁶¹, Kemudahan yang dimaksud di sini bukan kemudahan yang positif, melainkan kemudahan yang mengabaikan prinsip keadilan dan keseimbangan antara usaha dan hasil. Kemudian *yusr* yang berarti kenyamanan dan kemudahan, mengacu pada cara memperoleh hasil tanpa harus mengerahkan usaha keras yang berlebihan, melainkan hanya dengan menunggu hasil yang akan memberikan segala sesuatu yang diinginkan.⁶²

Al-Raghib al-Asfahani dalam karyanya *Mufradat Alfaz al-Qur'an* memberikan analisis yang lebih mendalam tentang kata *maisir*. Menurutnya, *maisir* berasal dari "اليسر" *al-yusr* yang berarti kemudahan, namun dalam konteks *maisir*, kemudahan ini memiliki konotasi negatif karena diperoleh melalui cara yang tidak sesuai dengan prinsip keadilan. Al-Asfahani menjelaskan bahwa *maisir* pada dasarnya adalah upaya memperoleh harta dengan cara yang mudah tanpa melalui usaha yang sepatutnya. Ia menekankan bahwa istilah ini digunakan untuk menggambarkan aktivitas yang mengandung unsur spekulasi tinggi dan berpotensi merugikan salah satu atau beberapa pihak yang terlibat.⁶³

Maisir adalah suatu jenis permainan yang melibatkan unsur taruhan. Dalam permainan ini, pihak yang menang berhak memperoleh hasil dari taruhan yang

⁶⁰ Abu Abdullah Muhammad ibn Ahmad Al-Qurthubi. *Al-Jami' li Ahkam Al-Qur'an*. Jilid 3. (Kairo: Dar al-Kutub al-Misriyyah, 2006). hal. 53.

⁶¹ Ibn Manzhur, *Lisan al-Arab*, Juz 5 (Beirut: Dar Sadir, 1414 H), hal. 284.

⁶² Ibid.

⁶³ Al-Raghib al-Asfahani, *Mufradat Alfaz al-Qur'an* (Damaskus: Dar al-Qalam, 2009), hal. 862.

dipertaruhkan. Dalam kamus hukum, judi diartikan sebagai permainan yang menggunakan uang sebagai taruhan, seperti permainan dadu, kartu, dan sejenisnya.

64

Kata *maisir* tercatat tiga kali dalam ayat yang berbeda, yaitu surat Al-Baqarah ayat 219, dan surat al-Maidah ayat 90 dan 91. Ketiga ayat ini merupakan ayat madaniyah umumnya turun setelah Hijrah ke Madinah dan lebih banyak membahas hukum-hukum syariat, termasuk pengaturan tentang *khamar* yang disebutkan dalam ayat-ayat tersebut. Proses pengharaman *khamar* dan *maisir* berlangsung secara bertahap, dimulai dari Al-Baqarah hingga mencapai pengharaman total di al-Maidah.

Ayat-ayat tersebut turun dalam konteks sosial masyarakat Arab jahiliyah yang gemar melakukan praktik perjudian sebagai bagian dari tradisi dan kebudayaan mereka. Selain itu beberapa kebiasaan buruk lainnya yang dilakukan pada masa itu, meliputi *khamr* (minuman keras), *maisir* (judi), *al-anshab* (persembahan untuk berhala), dan *al-azlam*. Melalui ayat-ayat tersebut, Allah Swt menetapkan hukum bagi mereka yang melakukannya.

1. QS. Al-Baqarah [2] ayat 219

يَسْأَلُونَكَ عَنِ الْخَمْرِ وَالْمَيْسِرِ قُلْ فِيهِمَا إِثْمٌ كَبِيرٌ وَمَنَافِعُ لِلنَّاسِ وَإِثْمُهُمَا أَكْبَرُ مِنْ نَفْعِهِمَا وَيَسْأَلُونَكَ مَاذَا يُنْفِقُونَ
قُلْ الْعَفْوَ كَذَلِكَ يُبَيِّنُ اللَّهُ لَكُمْ الْآيَاتِ لَعَلَّكُمْ تَتَفَكَّرُونَ

Terjemahan Kemenag:

⁶⁴ Fauzi Firmansyah, “Makna Maisir Dalam Al-Qur’an Dan Hubungannya Dengan Judi Online” *Skripsi*, IAIN Curup, 2024.

“Mereka bertanya kepadamu (Nabi Muhammad) tentang khamar dan judi. Katakanlah, “Pada keduanya terdapat dosa besar dan beberapa manfaat bagi manusia. (Akan tetapi,) dosa keduanya lebih besar daripada manfaatnya.” Mereka (juga) bertanya kepadamu (tentang) apa yang mereka infakkan. Katakanlah, “(Yang dinfakkan adalah) kelebihan (dari apa yang diperlukan),” Demikianlah Allah menerangkan ayat-ayat-Nya kepadamu agar kamu berpikir.”

Ayat ini merupakan respons al-Qur’an terhadap pertanyaan sahabat tentang status hukum *khamr* dan *maisir*. Ibnu Abbas meriwayatkan bahwa ayat ini turun berkaitan dengan pertanyaan Umar bin Khattab dan Mu'adz bin Jabal kepada Rasulullah Saw mengenai kedua hal tersebut yang meresahkan masyarakat Muslim saat itu. Mereka datang kepada Nabi Saw seraya berkata: “Berilah kami fatwa tentang khamar dan judi, karena keduanya dapat menghilangkan akal dan merusak harta” Lalu Allah Swt maka turun ayat ini: *“Pada keduanya terdapat dosa besar dan beberapa manfaat bagi manusia. (Akan tetapi,) dosa keduanya lebih besar daripada manfaatnya.”*⁶⁵

Dalam ayat ini, al-Qur’an menyebutkan terdapat aspek manfaat (مَنَافِع) dalam praktik minum *khamr* dan judi. Namun dengan tegas dinyatakan bahwa dalam kedua praktik ini terdapat dosa dan mudharatnya jauh lebih besar dari manfaatnya (وَإِنَّهُمَا أَكْبَرُ مِنْ نَفْعِهِمَا) memberikan isyarat tentang larangan tersebut. Perjudian memang bisa memberikan sedikit manfaat, misalnya jika hasil menang digunakan untuk membantu orang miskin. Namun kenyataannya, kerugian jauh lebih sering

⁶⁵ Al-Wahidi An-Nisaburi. *Asbabun Nuzul: Sebab-Sebab Turunnya Ayat-Ayat Al-Qur’an*. (Surabaya: Amelia, 2014), hal. 104.

terjadi dibandingkan kemenangan. Seseorang mungkin menang sekali, tapi kalah berkali-kali. Bukannya memperoleh keuntungan untuk berbagi, yang terjadi justru menghabiskan apa yang dimiliki.

Pada tahap ini, hukum tentang *khamr* dan judi masih belum diputuskan sebagai haram secara tegas. Saat ayat ini turun, para sahabat Nabi Saw memahaminya bukan sebagai pengharaman total. Sikap para sahabat pun terbagi dua: sebagian memilih berhenti dari kebiasaan tersebut, sementara lainnya tetap melanjutkannya dengan pembenaran bahwa mereka bisa memperoleh manfaatnya sambil menghindari dosanya.⁶⁶

Para ulama menjelaskan bahwa ayat ini merupakan tahap awal pengharaman *khamr* dan *maisir*. Menurut Imam al-Jashshash dalam kitabnya *Ahkam Al-Qur'an*, pernyataan Allah Swt bahwa *maisir* terdapat dosa besar sudah cukup menjadi dalil keharamannya, karena segala sesuatu yang mengandung dosa hukumnya adalah haram.⁶⁷ Maka setelahnya muncul larangan yang lebih tegas datang pada tahapan berikutnya melalui surat Al-Māidah.

2. QS. Al-Māidah [5] ayat 90

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِنَّمَا الْخَمْرُ وَالْمَيْسِرُ وَالْأَنْصَابُ وَالْأَزْلامُ رِجْسٌ مِّنْ عَمَلِ الشَّيْطَانِ فَاجْتَنِبُوهُ لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ

Terjemahan Kemenag:

“Wahai orang-orang yang beriman, sesungguhnya minuman keras, berjudi, (berkurban untuk) berhala, dan mengundi nasib dengan anak panah adalah

⁶⁶ Rustriningsih. “Larangan Khamr Dan Maysir Dalam Al- Qur'an (Telaah Surat Al-Maidah Ayat 90-91 Dengan Pendekatan Ma'na-Cum-Maghza).” Skripsi, UIN Sunan Ampel Surabaya, 2023.

⁶⁷ Al-Jashshash, *Ahkam Al-Qur'an*, (Beirut: Dar Al-Kutub Al-'Ilmiyyah, 1994), jilid 1, hal. 371.

perbuatan keji (dan) termasuk perbuatan setan. Maka, jauhilah (perbuatan-perbuatan) itu agar kamu beruntung.”

Imam Ahmad meriwayatkan dari Abu Hurairah bahwa ketika Rasulullah SAW tiba di Madinah, beliau mendapati orang-orang meminum *khamar* dan bermain *maisir*. Mereka bertanya kepada Rasulullah Saw tentang kedua hal tersebut, maka turunlah Surah al-Baqarah ayat 219. Namun, mereka memahami dari ayat tersebut bahwa *khamar* dan *maisir* tidak diharamkan secara mutlak, melainkan hanya dikatakan bahwa pada keduanya terdapat dosa besar. Mereka pun tetap meminum *khamar* hingga suatu hari seorang Muhajirin mengimami para sahabat dalam shalat maghrib dan keliru dalam membaca ayat karena pengaruh *khamar*. Maka Allah menurunkan ayat yang lebih tegas dalam Surah An-Nisa ayat 43.

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا لَا تَقْرَبُوا الصَّلَاةَ وَأَنتُمْ سُكَرَىٰ حَتَّىٰ تَعْلَمُوا مَا تَقُولُونَ

“Wahai orang-orang yang beriman, janganlah mendekati salat, sedangkan kamu dalam keadaan mabuk sampai kamu sadar akan apa yang kamu ucapkan.” Kemudian, setelah itu turunlah ayat dalam Surah al-Māidah yang mengharamkan *khamar* dan *maisir* secara tegas dan final.⁶⁸

Al-Māidah ayat 90 ini merupakan larangan untuk menghindari praktik yang termasuk dalam perbuatan keji setan (رَجْسٌ مِّنْ عَمَلِ الشَّيْطَانِ), praktik-praktik tersebut adalah meminum *khamr*; berjudi, berkorban untuk berhala, dan *azlam* (mengundi nasib dengan anak panah) termasuk salah satu bentuk perjudian. Kemudian pada

⁶⁸ Ahmad bin Hanbal, *Musnad Ahmad bin Hanbal*, (Beirut: Muassasah Ar-Risalah, 2001), jilid 16, hal. 164-165, No. 10242.

kalimat *فَاجْتَنِبُوهُ لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ*, dengan menjauhi perbuatan-perbuatan keji itu Allah Swt akan menjamin keberuntungan bagi hamba-Nya.

Makna di balik pilihan kata *maisir* (mudah) oleh Allah Swt untuk merujuk pada judi sangat dalam, bukan *mu'sir* (susah). Ini menggambarkan daya tarik judi yang berasal dari harapan akan kemenangan, bukan kekalahan. Setiap penjudi termotivasi oleh potensi keuntungan, maka kata ini secara akurat mencerminkan kondisi judi yang mengandalkan harapan untuk menang.⁶⁹

Kata *Azlam* (أَزْلَامٌ) merujuk pada salah satu bentuk perjudian pada masa Arab Jahiliyah. Masyarakat Arab masa itu memiliki bentuk perjudian menggunakan sepuluh anak panah. Tujuh di antaranya memiliki tulisan bagian tertentu, sedangkan tiga lainnya kosong tanpa tulisan. Setelah itu mereka membeli hewan sembelihan (unta atau kambing) dengan cara kredit dan menyembelihnya sebelum melunasi pembayaran. Daging hewan tersebut kemudian dibagi menjadi 28 atau 10 bagian. Kesepuluh anak panah dimasukkan ke dalam kantong kain dan dikocok oleh seseorang yang dipercaya kelompok tersebut. Orang ini lalu mengeluarkan panah-panah tersebut satu per satu. Peserta yang mendapatkan panah bertuliskan bagian tertentu berhak mengambil bagian sesuai tulisan pada panah. Namun, peserta yang mendapatkan panah kosong tidak memperoleh bagian apapun dan harus menanggung seluruh biaya daging sembelihan tersebut.⁷⁰

⁶⁹ Ahmad Irsal. "Perspektif Al-Qur'an Tentang Kriteria Aktivitas Ekonomi Yang Diridhai Allah." *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 2019, hal. 26.

⁷⁰ Rustriningsih. "Larangan Khamr Dan Maysir Dalam Al- Qur'an (Telaah Surat Al-Maidah Ayat 90-91 Dengan Pendekatan Ma'na-Cum-Maghza)." Skripsi, UIN Sunan Ampel Surabaya, 2023, hal. 37-38.

Kata *rijs* (رَجْسٌ) bermakna kotor, najis, atau keji secara moral. Penggunaan kata ini menunjukkan bahwa *maisir* adalah perbuatan yang sangat buruk dan menjijikkan dalam pandangan Islam. Beberapa kaitan ayat lain yang menggunakan kata *rijs* sebagai konteks keharaman hukumnya, berikut:

a. QS. Al-An'am ayat 145

قُلْ لَا أَجِدُ فِي مَا أُوحِيَ إِلَيَّ مُحَرَّمًا عَلَى طَاعِمٍ يَطْعَمُهُ إِلَّا أَنْ يَكُونَ مَيْتَةً أَوْ دَمًا مَسْفُوحًا أَوْ لَحْمَ خِنزِيرٍ فَإِنَّهُ رَجْسٌ

“Katakanlah, “Tidak kudapati di dalam apa yang diwahyukan kepadaku sesuatu yang diharamkan memakannya bagi yang ingin memakannya, kecuali (daging) hewan yang mati (bangkai), darah yang mengalir, daging babi karena ia najis,” Dalam ayat ini, penggunaan kata *rijs* untuk bangkai, darah, dan daging babi menunjukkan bahwa hal-hal tersebut termasuk sesuatu yang sangat najis dan buruk.⁷¹

b. QS. Al-Hajj ayat 30

وَأَحَلَّتْ لَكُمْ الْأَنْعَامَ إِلَّا مَا يُتْلَى عَلَيْكُمْ فَاجْتَنِبُوا الرِّجْسَ مِنَ الْأَوْثَانِ وَاجْتَنِبُوا قَوْلَ الزُّورِ

“Semua hewan ternak telah dihalalkan bagi kamu, kecuali yang diterangkan kepadamu (keharamannya). Maka, jauhilah (penyembahan) berhala-berhala yang najis itu dan jauhi (pula) perkataan dusta.” Dalam ayat ini, penyifatan berhala dengan kata *rijs* menunjukkan bahwa syirik (menyembah berhala) adalah najis secara maknawi yang dapat mengotori tauhid dan kesucian jiwa.⁷²

c. QS. Al-Taubah ayat 95

⁷¹ Ath-Thabari, *Jami' Al-Bayan fi Ta'wil Al-Qur'an*, jilid 12, hal. 167.

⁷² Abd Al-Rahmān bin Nāshir As-Sa'di, *Taisir Al-Karim Ar-Rahman fi Tafsir Kalam Al-Mannan*, hal. 538.

سَيَخْلِفُونَ بِاللَّهِ لَكُمْ إِذَا انْقَلَبْتُمْ إِلَيْهِمْ لِتُعْرِضُوا عَنْهُمْ فَأَعْرِضُوا عَنْهُمْ إِنَّهُمْ رَجِسٌ وَمَآلُهُمْ جَهَنَّمَ جَزَاءً بِمَا كَانُوا يَكْسِبُونَ

“Mereka akan bersumpah kepadamu dengan (nama) Allah ketika kamu kembali kepada mereka agar kamu berpaling dari mereka. Maka, berpalinglah dari mereka. Sesungguhnya mereka (berjiwa) kotor dan tempat mereka (neraka) Jahannam sebagai balasan atas apa yang selama ini mereka kerjakan.” Dalam ayat ini orang-orang munafik disebut *rijs*, jiwa yang kotor, dan balasan bagi mereka neraka Jahannam. Maka dari itu, penggunaan kata *rijs* untuk menghukumi *maisir* menunjukkan tingkat keburukan yang sangat tinggi, hingga disamakan dengan memakan makanan haram, syirik, dan kemunafikan.

Dilanjut dengan kalimat (مِنْ عَمَلِ الشَّيْطَانِ) “(dan) termasuk perbuatan setan” menegaskan bahwa *maisir* merupakan perbuatan yang bersumber dari godaan dan tipu daya setan. Setan adalah musuh manusia yang gigih dalam upaya menyesatkan. Perbuatan seperti yang dijelaskan dalam ayat dihias-hiasi oleh setan untuk menarik manusia agar terjerumus ke dalamnya. Apabila suatu perbuatan telah teridentifikasi sebagai perbuatan setan, maka meninggalkannya adalah suatu keharusan demi keselamatan diri. Hal ini dikarenakan tujuan setan hanyalah mencelakakan dan menyesatkan manusia. Setan terus-menerus berusaha memengaruhi dan membisikkan godaan ke dalam hati manusia.⁷³

Kalimat (فَاجْتَنِبْهُ) “*jauhilah*” kata ini merupakan *fi’il amr*. Bentuk perintah ini menunjukkan wajibnya menjauhi *maisir* secara total, bukan sekedar mengurangi

⁷³ Yulian Purnama, "10 Dalil Haramnya Judi," Muslim.or.id, diakses 23 Desember 2024, <https://muslim.or.id/28342-10-dalil-haramnya-judi.html>.

atau membatasinya. (لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ) “*agar kamu beruntung*”, kata *falah* merujuk pada pencapaian kemenangan, kesuksesan, dan kebahagiaan baik di kehidupan dunia maupun akhirat. Maka ungkapan ini menunjukkan bahwa al-Qur’an secara eksplisit mengaitkan keberuntungan dan kesuksesan seorang mukmin dengan sikapnya menjauhi *maisir* dan perbuatan tercela lainnya.

3. Surat Al-Māidah [5] ayat 91

إِنَّمَا يُرِيدُ الشَّيْطَانُ أَنْ يُوقِعَ بَيْنَكُمُ الْعَدَاوَةَ وَالْبَغْضَاءَ فِي الْخَمْرِ وَالْمَيْسِرِ وَيَصُدَّكُمْ عَنْ ذِكْرِ اللَّهِ وَعَنِ الصَّلَاةِ
فَهَلْ أَنْتُمْ مُنْتَهُونَ

“*Sesungguhnya setan hanya bermaksud menimbulkan permusuhan dan kebencian di antara kamu melalui minuman keras dan judi serta (bermaksud) menghalangi kamu dari mengingat Allah dan (melaksanakan) salat, maka tidakkah kamu mau berhenti?*”

Dalam kitab *Asbabun Nuzul* Al-Wahidi dijelaskan bahwa ayat ini turun berkenaan dengan Mush’ab bin Sa’ad bin Abi Waqqas. Suatu ketika, Sa’ad pernah datang kepada sekelompok orang dari kaum Muhajirin dan Anshar. Mereka mengundang Sa’ad dengan berkata, "Kemarilah, kami akan memberimu makanan dan minuman *khamar*." Kejadian ini berlangsung sebelum *khamar* diharamkan. Sa’ad menerima ajakan mereka, lalu makan dan minum *khamar* bersama, sampai ia mabuk. Dalam kondisi mabuk, Sa’ad mulai menyebut-nyebut tentang sahabat Anshar dan Muhajirin. Ia mengatakan bahwa sahabat Muhajirin lebih baik daripada sahabat Anshar. Perkataan Sa’ad ini memicu kemarahan seseorang yang kemudian memukul kepalanya hingga hidungnya berdarah. Sa’ad pun kemudian mendatangi

Rasulullah Saw untuk memberitahukan tentang kejadian yang menimpanya itu. Maka turunlah ayat ini.⁷⁴

Ahmad Mustafa al-Maraghi menjelaskan bahwa pengharaman *maisir* dalam ayat ini bersifat final dan tidak dapat ditawar lagi. Beliau menafsirkan bahwa *maisir* merupakan salah satu cara setan untuk menjerumuskan manusia dengan menimbulkan permusuhan, kebencian, dan menghalangi dari mengingat Allah serta melaksanakan shalat. Al-Maraghi juga menekankan bahwa setelah turunnya ayat ini, tidak ada lagi ruang untuk memperdebatkan keharaman maisir dalam syariat Islam.⁷⁵

Allah Swt menyebutkan dengan jelas beberapa dampak negatif dari perbuatan *khamr* dan *maisir*. Dalam firman-Nya (*إِنَّمَا يُرِيدُ الشَّيْطَانُ أَنْ يُوقِعَ بَيْنَكُمُ الْعَدَاوَةَ*) (*وَالْبُغْضَاءَ*) “*Sesungguhnya setan hanya bermaksud menimbulkan permusuhan dan kebencian di antara kamu*” Kalimat (*إِنَّمَا يُرِيدُ*) terdiri dari kata *inna* yang berfungsi sebagai huruf taukid (penekanan) dan *mā* sebagai pembatasan (*hashr*) sehingga secara harfiah berarti “tidak lain hanyalah” atau “sesungguhnya hanyalah” pembatasan ini memberikan penekanan yang lebih kuat terhadap bahaya *khamar* dan *maisir*. Kata *zurīdu* yang berarti menginginkan atau bermaksud.

Kemudian kalimat (*الْعَدَاوَةَ وَالْبُغْضَاءَ*), kata *'adāwah* berakar dari kata *عدو* (*'adawa*) yang berarti "melampaui batas" atau "memusuhi"⁷⁶, permusuhan yang dimaksud disini bersifat fisik, seperti pertengkaran, perkelahian, bahkan

⁷⁴ Al-Wahidi An-Nisaburi. *Asbabun Nuzul: Sebab-Sebab Turunnya Ayat-Ayat Al-Qur'an*. (Surabaya: Amelia, 2014), hal. 322.

⁷⁵ Al-Maraghi, *Tafsir Al-Maraghi*, (Mesir: Syirkah Maktabah wa Mathba'ah Musthafa Al-Babi Al-Halabi, 1946), jilid 7, hal. 21-22.

⁷⁶ Al-Raghib al-Ashfahani, *Al-Mufradat fi Gharib al-Qur'an*, hal. 553.

pembunuhan bisa terjadi akibat pengaruh minuman keras atau kekalahan dalam perjudian. Kata *baghdhā'* berasal dari kata *بغض* (*baghadha*) yang berarti "membenci". Imam al-Raghib al-Asfahani mendefinisikan *al-baghdhā'* sebagai "kebencian yang tersembunyi dalam hati". Perbedaan antara *al-'adāwah* dan *al-baghdhā'* terletak pada permusuhan yang tampak dalam perbuatan dan kebencian yang tersimpan dalam hati. Maka, kombinasi antara keduanya menunjukkan bahwa *khamr* dan *maisir* berdampak pada aspek lahir dan batin manusia.

Dalam lingkup perjudian, permusuhan dan kebencian disebabkan dari permainan bertaruh harta, di mana pemenang mengambil harta taruhan dari yang kalah. Kekalahan dalam permainan dapat menjadikan seseorang jatuh miskin, berhutang kesana kemari, dan sulit mencari nafkah, hal ini memicu kebencian terhadap pemenang. Selain itu, pecandu judi akan memaksakan diri untuk terus bermain berharap untuk menang, meskipun harta sudah habis, mereka akan menghalalkan segala cara yang salah untuk mendapatkan harta taruhan. Dari sinilah kebencian dapat meningkat menjadi permusuhan, bahkan pembunuhan, yang pada akhirnya merusak dan memecah belah persatuan umat Islam.

Hal ini bertentangan dengan Firman Allah Swt yang menyuruh hamba-Nya untuk selalu menjaga kesatuan umat dan saling tolong menolong dalam melakukan kebajikan dan jangan tolong menolong dalam hal keburukan dan permusuhan. Allah berfirman dalam surat al-Māidah ayat 2:

وَتَعَاوَنُوا عَلَى الْبِرِّ وَالتَّقْوَىٰ وَلَا تَعَاوَنُوا عَلَى الْإِثْمِ وَالْعُدْوَانِ وَاتَّقُوا اللَّهَ إِنَّ اللَّهَ شَدِيدُ الْعِقَابِ

“Tolong-menolonglah kamu dalam (mengerjakan) kebajikan dan takwa, dan jangan tolong-menolong dalam berbuat dosa dan permusuhan. Bertakwalah kepada Allah, sesungguhnya Allah sangat berat siksaan-Nya.”

Kembali pada al-Māidah: 91, firman-Nya (وَيَصُدُّكُمْ عَنْ ذِكْرِ اللَّهِ وَعَنِ الصَّلَاةِ) “dan menghalangi kami dari mengingat Allah”. Kata *wa yasuddakum* terdiri dari *waw* ‘athaf, kata kerja *mudhari* ‘يَصُدُّ (yasudda) yang berarti "menghalangi" atau "memalingkan", dan kata ganti orang kedua jamak كُمْ (kum). Kata ini menunjukkan tujuan kedua dari setan, yaitu menghalangi manusia dari mengingat Allah Swt dan beribadah shalat. Seseorang yang terjerumus dalam perjudian seringkali lupa waktu bahkan melalaikan kewajiban shalat. Kalaupun ia melaksanakan shalat, shalatnya kemungkinan tidak khuyuuk karena pikirannya sibuk dengan permainan judi.⁷⁷

Maka dengan mengonsumsi *khamr* dan bermain judi, setan bertujuan menciptakan permusuhan dan kebencian di antara umat. Dengan cara ini, setan dapat memecah belah persatuan yang telah Allah Swt berikan melalui iman dan persaudaraan Islam. Selain itu, melalui mabuk-mabukan dan kesibukan berjudi, seseorang akan teralihkan dari mengingat Allah dan melaksanakan shalat wajib, yang merupakan sumber kebaikan dunia dan akhirat.⁷⁸

2. *Maisir* dalam Hadist-hadist Nabi

Sejak dulu hingga kini, perjudian telah menjadi masalah sosial yang meresahkan di berbagai kalangan masyarakat. Di tengah kehidupan manusia yang terus berubah, ajaran Islam telah memberikan petunjuk yang jelas dan tegas terkait

⁷⁷ Ahmad Irsal. “Perspektif Al-Qur’an Tentang Kriteria Aktivitas Ekonomi Yang Diridhai Allah.” *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 2019, hal. 29.

⁷⁸ Ibid., hal. 29.

perjudian melalui al-Qur'an dan hadist-hadist Rasulullah Saw. Ajaran yang dibawa Rasul Saw tidak hanya sekadar panduan beribadah, tapi juga pedoman moral dalam berinteraksi sosial dan membangun tatanan masyarakat yang sehat. Dalam konteks inilah, larangan terhadap *maisir* disampaikan melalui berbagai hadist untuk melindungi kesejahteraan seorang dan masyarakat dari dampak buruk perjudian,

a. Hadist Pertama

Imam Muslim dan Imam Bukhari dalam kedua kitab Shahihnya meriwayatkan sebuah hadist, dari Abu Hurairah *radhiyallāhu 'anhu* bahwa Rasulullah Saw bersabda:

مَنْ حَلَفَ فَقَالَ فِي حَلْفِهِ بِاللَّاتِ وَالْعُزَّىٰ فَلْيُقُلْ لَا إِلَهَ إِلَّا اللَّهُ وَمَنْ قَالَ لِصَاحِبِهِ تَعَالَىٰ أَقَامِرَكَ فَلْيَتَصَدَّقْ

Terjemah: “*Barangsiapa bersumpah dalam sumpahnya dengan mengatakan 'Demi Lātta dan Uzza', hendaklah ia mengucapkan 'Lā ilāha illallah'. Dan barangsiapa berkata kepada temannya, 'Mari berjudi denganmu', hendaklah ia bersedekah.'*”⁷⁹

Hadist ini mengandung dua larangan sekaligus, yaitu bersumpah dengan nama berhala dan ajakan berjudi. Kalimat nabi تَعَالَىٰ أَقَامِرَكَ diposisikan setara dengan syirik dalam konteksnya sebagai pelaku yang harus dihindari dan memerlukan penebusan dosa berupa sedekah.

Imam Nawawi menjelaskan dalam kitabnya *Syarah Shahih Muslim* bahwa perintah bersedekah dalam hadis ini bersifat wajib sebagai bentuk *kafarat* (penebusan) bagi dosa yang dilakukan ketika mengajak seseorang untuk berjudi.⁸⁰ Besaran sedekahnya tidak ditentukan secara spesifik, namun cukup jelas bermakna

⁷⁹ Shahih Muslim, No. 1647 dan Shahih Bukhari, No. 4860

⁸⁰ Imam Nawawi, *Syarah Shahih Muslim*, (Beirut, Darul Kutub al-Ilmiyyah) Jilid 11, hal. 114-115.

untuk menunjukkan penyesalan atas maksiat tersebut. Hadist ini menunjukkan bahwa bahkan sekedar ajakan atau niatan untuk berjudi pun sudah termasuk perbuatan dosa yang memerlukan tindakan *kafarat*, apalagi jika sampai melakukannya.

b. Hadist Kedua

Diriwayatkan oleh Imam Ahmad dalam Musnadnya, dari Abu Hurairah *radhiyallāhu ‘anhu*, bahwa Nabi Muhammad Saw bersabda:

مَنْ لَعِبَ بِالنَّرْدِ فَقَدْ عَصَى اللَّهَ وَرَسُولَهُ

Terjemah: “Barangsiapa bermain dadu, maka sungguh ia telah durhaka kepada Allah dan Rasul-Nya.”⁸¹

Dalam hadist ini, permainan *nard* (dadu) yang merupakan salah satu bentuk perjudian pada masa itu dikecam keras oleh Rasulullah Saw. Ibnu Hajar al-Asqalani dalam *Fath al-Bari* menjelaskan bahwa permainan dadu menjadi representasi dari segala bentuk permainan yang mengandalkan keberuntungan dan tidak memiliki manfaat apapun selain membuang-buang waktu dan berpotensi pada pertarungan harta.⁸² Kalimat *فَقَدْ عَصَى* “maka sungguh ia telah durhaka”, *faqad* yang berfungsi sebagai penekanan dan *'ashā* menunjukkan pelanggaran yang jelas terhadap Allah Swt dan Rasul-Nya yang mengidentifikasi status haramnya perbuatan ini.

Gambaran judi *nard* (dadu) meski tidak tercatat dan terdokumentasi secara detail, namun prinsip dasarnya terletak pada keberuntungan lemparan dadu. Sebagai contoh permainan yang menggunakan papan permainan dan beberapa

⁸¹ Ahmad ibn Hanbal, *Musnad Ahmad*. Hadist no. 9518.

⁸² Ibn Hajar al-Asqalani, *Fath al-Bari Syarh Sahih al-Bukhari*, jilid 10, hal. 216.

bidak untuk setiap pemain, dan komponen utamanya adalah sepasang dadu. Para pemain secara bergiliran melempar dadu. Hasil lemparan dadu menentukan jumlah langkah yang dapat diambil oleh pemain untuk menggerakkan bidak mereka di papan permainan. Tujuan permainan ini adalah menjadi pemain pertama yang berhasil memindahkan semua bidaknya keluar dari papan permainan. Aspek perjudiannya terletak pada taruhan yang dipasang sebelum permainan dimulai. Para pemain akan mempertaruhkan harta benda atau hewan ternak mereka. Siapa pemenangnya akan mengambil semua taruhan yang dipasang.

c. Hadis Ketiga

Imam Muslim meriwayatkan hadist, dari Sulaiman bin Buraidah, dari ayahnya, Nabi *shallahu 'alaihi wa sallam* bersabda:

مَنْ لَعِبَ بِالنَّرْدِ شَبِيرَ فَكَأَنَّهَا صَبَغَ يَدَهُ فِي لَحْمِ خَنْزِيرٍ وَدَمِهِ

Terjemah: *"Barangsiapa yang bermain dadu, maka ia seakan-akan telah mencelupkan kedalam daging dan darah babi"*

Hadist ini menggunakan perumpamaan untuk menggambarkan betapa najisnya perjudian dalam pandangan syari'at. Dapat dipahami bahwa hadist ini sebagai peringatan keras tentang larangan bermain dadu (judi) karena keburukannya yang diserupakan dengan najis yang berat. Ini menunjukkan betapa dibencinya perbuatan tersebut dalam agama.

3. Unsur-unsur Perjudian (Maisir)

Islam sebagai agama yang *rahmatan lil 'alamin* telah memberikan panduan yang jelas mengenai larangan praktik perjudian. Berdasarkan penafsiran terhadap ayat-ayat al-Qur'an yang membahas tentang *maisir* dan beberapa penjelasan hadist-

hadist terkait. Maka dapat diidentifikasi beberapa unsur-unsur hukum diharamkannya perjudian.

a. Ketidakpastian (*Gharar*)

Unsur utama dalam *maisir* adalah adanya ketidakpastian hasil (*gharar*) yang bersifat spekulatif. Ketidakpastian ini menjadi ciri khas yang membedakan *maisir* dengan transaksi lain yang diperbolehkan dalam Islam. Berdasarkan prinsip syariah dijelaskan bahwa *gharar* adalah transaksi yang mengandung ketidakpastian yang berpotensi menimbulkan kerugian bagi salah satu pihak karena ada unsur yang tidak transparan atau tidak diketahui dengan pasti.⁸³

Imam Al-Qurtubi dalam tafsirnya menjelaskan bahwa unsur *gharar* dalam *maisir* terwujud ketika seseorang memasukkan hartanya dalam suatu permainan dengan harapan mendapatkan keuntungan yang lebih besar, namun dengan risiko kehilangan seluruh hartanya.⁸⁴ Ketidakpastian hasil ini menjadikan aktivitas tersebut dilarang karena mengandung unsur spekulasi yang berlebihan.

Tafsir Al-Misbah karya M. Quraish Shihab menerangkan bahwa unsur *gharar* dalam *maisir* memberikan dampak negatif berupa ketergantungan psikologis karena hasil yang tidak dapat diprediksi secara pasti.⁸⁵ Ketidakpastian ini mendorong pelakunya untuk terus mencoba harapan keberuntungan, yang kemudian menciptakan siklus ketergantungan yang merusak.

b. Pengambilan Harta Orang lain

⁸³ Ari Kurniawan "Muamalah Bisnis Perdagangan Syariah." *Justitia Jurnal Hukum* 1, no. 1 (2017), hal. 42. <https://doi.org/10.30651/justitia.v1i1.601>.

⁸⁴ Muhammad ibn Ahmad Al-Qurthubi. *Al-Jami' li Ahkam Al-Qur'an*. Jilid 3. (Kairo: Dar al-Kutub al-Misriyyah, 2006). hal. 58-59.

⁸⁵ M. Quraish Shihab. *Tafsir Al-Misbah: Pesan, Kesan dan Keserasian Al-Qur'an*. (Jakarta: Lentera Hati, 2002), vol. 1, hal. 468-470.

Maisir juga mengandung unsur pengambilan harta pihak lain dengan cara yang tidak dibenarkan dalam syariat Islam. Hal ini bertentangan dengan prinsip *mu'amalah* dalam Islam yang menekankan keadilan untuk pihak-pihak yang bertransaksi. Pengambilan harta dalam *maisir* terjadi dengan cara yang batil, yakni tanpa adanya kompensasi yang seimbang atau pertukaran manfaat yang nyata. Hasbi Ash-Shiddieqy menganggap judi adalah dengan segala bentuk permainan yang ada wujud kalah menangnya; pihak yang kalah memberikan sejumlah uang atau barang yang disepakati sebagai taruhan kepada pihak yang menang.

Menurut Wahbah al-Zuhaili, unsur pengambilan harta dalam *maisir* melibatkan konsep *akl al-māl bi al-bāthil* (memakan harta dengan cara yang batil) sebagaimana disebutkan dalam QS. An-Nisa ayat 29

لَا تَأْكُلُوا أَمْوَالَكُمْ بَيْنَكُمْ بِالْبَاطِلِ إِلَّا أَنْ تَكُونَ تِجَارَةً عَنْ تَرَاضٍ مِّنْكُمْ

“janganlah kamu memakan harta sesamamu dengan cara yang batil (tidak benar), kecuali berupa perniagaan atas dasar suka sama suka di antara kamu.” Ayat ini melarang praktik memperoleh harta dengan cara yang tidak sah menurut syariat dalam hal ini perjudian.⁸⁶ Praktik ini menciptakan situasi *zero-sum game* bahasa kininya, dimana keuntungan satu pihak menjadi kerugian bagi pihak lain.

c. Spekulasi dan Pertaruhan

Perjudian pada dasarnya adalah cara untuk mendapatkan sesuatu dengan gampang, tanpa harus bersusah payah bekerja. Hal ini seringkali disebut dengan spekulasi yang mengandalkan untung-untungan, di mana seseorang

⁸⁶ Wahbah Al-Zuhaili. *Fiqih Islam wa Adillatuhu*. Terj. Abdul Hayyie al-Kattani (Jakarta: Gema Insani, 2011), jilid 5, hal. 165-167.

mempertaruhkan sesuatu dengan harapan mendapatkan keuntungan, namun juga menghadapi risiko kehilangan.⁸⁷

Pertaruhan ini menciptakan konsekuensi nyata bagi pemain judi, yang berkontribusi pada sensasi dan ketegangan psikologis yang menjadi daya tarik utama judi. Hal ini terkait bagaimana otak merespons hasil taruhan, terutama melalui hasil reward dan persepsi kontrol yang dapat memperkuat keinginan untuk terus berjudi, meskipun hasilnya acak dan tidak pasti.⁸⁸

Menurut Hasbi Ash-Shiddieqy, perjudian adalah permainan yang jelas ada pihak menang dan kalah, di mana si pemenang mengambil uang atau barang taruhan dari pihak yang kalah. Syekh Muhammad Rasyid Ridha melihat *maisir* sebagai cara mendapat untung tanpa perlu kerja keras atau berpikir keras. Sementara itu, Al-Tabarsi, seorang ahli tafsir, menekankan bahwa *maisir* adalah permainan yang membuat pemenangnya dapat untung dengan mudah, tanpa usaha yang sepadan, dan ini bisa membuat yang kalah jadi miskin. Bahkan permainan anak-anak pun bisa disebut *maisir* jika ada taruhannya. Dari sisi psikologi sosial, Kartini Kartono mendefinisikan perjudian sebagai kegiatan bertaruh secara sengaja, di mana ada nilai yang dipertaruhkan dengan sadar akan risikonya, dan berharap pada hasil yang belum pasti dari suatu kejadian, pertandingan, atau perlombaan.⁸⁹

d. Permusuhan dan Kebencian

⁸⁷ Ari Kurniawan “Muamalah Bisnis Perdagangan Syariah.” *Justitia Jurnal Hukum* 1, no. 1 (2017), hal. 42-43. <https://doi.org/10.30651/justitia.v1i1.601>.

⁸⁸ Clark et al., “Gambling Near-Misses Enhance Motivation to Gamble and Recruit Win-Related Brain Circuitry.”

⁸⁹ Maita, Rafel, Vasco Javarison Zacharias, Tomi Hutasoit, Edwardo Cipta Haider, and Vehrial Vahzrianur. “Media Hukum Indonesia (MHI) Perjudian Dalam Kerangka Hukum Ekonomi Syariah: Tinjauan Terhadap Maysir Dan Konsekuensinya” 2, no. 2 (2024): 139–50. <https://doi.org/10.5281/zenodo.11212490>.

Telah dijelaskan di penafsiran Al-Māidah ayat 91 diatas, bahwa perjudian yang melibatkan taruhan harta merupakan akar penyebab timbulnya permusuhan dan kebencian yang mendalam. Dalam permainan ini kemenangan diraih dengan merebut harta dari pihak yang kalah. Bagi seseorang yang mengalami kekalahan, konsekuensinya bisa sangat berat, bahkan dapat menjatuhkan mereka ke dalam kemiskinan, terlilit hutang, dan menghadapi kesulitan finansial dalam memenuhi kebutuhan hidup sehari-hari. Kondisi inilah yang secara langsung memicu rasa benci terhadap pihak yang memenangkan taruhan.⁹⁰

Lebih jauh lagi, seseorang yang telah terjerat dalam kecanduan judi akan merasa terdorong untuk terus bermain, dengan harapan bisa meraih kemenangan dan mengembalikan kerugiannya. Bahkan ketika harta benda sudah habis, dorongan ini membuat mereka rela melakukan segala cara haram demi mendapatkan harta untuk dijadikan taruhan kembali. Proses inilah yang menyebabkan kebencian yang tadinya ada bisa meningkat drastis menjadi permusuhan, bahkan dalam kasus yang ekstrem di kalangan masyarakat, dapat berujung pada tindak kekerasan seperti pembunuhan. Pada akhirnya, seluruh rangkaian dampak negatif ini secara signifikan merusak dan memecah belah persatuan yang seharusnya terjalin di antara umat Islam.⁹¹

e. Penghalang Beribadah kepada Allah

Imam Al-Alusi dalam *Ruh Al-Ma'ani* menafsirkan bahwa orang yang sibuk dengan perjudian akan lalai dari mengingat Allah karena hatinya terpaut dengan

⁹⁰ Ahmad Irsal, "Perspektif Al-Qur'an Tentang Kriteria Aktivitas Ekonomi Yang Diridhai Allah," *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 2019, 5–24.

⁹¹ Ibid.

permainan dan hasil taruhan, sehingga ia tidak memiliki konsentrasi untuk berzikir kepada Allah Swt.⁹² Seperti yang sudah tertera dalam surat Al-Māidah ayat 91 bahwa perjudian menghalangi manusia dari mengingat Allah Swt dan beribadah shalat. Seseorang yang terjerumus dalam perjudian seringkali lupa waktu bahkan melalaikan kewajiban shalat. Kalaupun ia melaksanakan shalat, shalatnya tidak khusyuk karena pikirannya sibuk dengan permainan judi.⁹³

Berdasarkan pemaparan unsur-unsur perjudian, larangan judi dalam Islam bersumber pada beberapa faktor yaitu, ketidakpastian hasil (*gharar*) yang bersifat spekulatif dan menciptakan ketergantungan; pengambilan harta orang lain secara batil tanpa kompensasi yang adil; spekulasi dan pertaruhan yang mengandalkan keberuntungan tanpa kerja keras dan menimbulkan risiko; permusuhan dan kebencian akibat kerugian harta dan kecanduan yang mendorong tindakan negatif; serta menjadi penghalang beribadah kepada Allah karena menyibukkan diri dari mengingat-Nya.

B. Analisis Sistem Gacha dalam Game Online Perspektif Al-Qur'an

1. Game Online dan Bentuk Monetisasinya

Game online adalah permainan berbasis elektronik dan visual yang dapat dimainkan melalui jaringan internet. Game online menjadi populer karena memungkinkan pemain untuk berinteraksi langsung dengan pemain lain. Mereka bisa berkomunikasi secara langsung, bermain bersama, dan menyelesaikan misi-

⁹² Al-Alusi, *Ruh Al-Ma'ani fi Tafsir Al-Qur'an Al-'Azhim wa As-Sab' Al-Matsani*, (Beirut: Dar Al-Kutub Al-'Ilmiyyah, 1415 H), jilid 4, hal. 32.

⁹³ Irsal.

misi dalam dunia virtual. Selain itu, pemain juga bisa bersaing dengan pemain lain yang terhubung ke server yang sama.⁹⁴

Sejarah game online berawal pada tahun 1969. Pada mulanya, permainan ini dikembangkan untuk tujuan pendidikan. Kemudian, di awal tahun 1970 sebuah sistem bernama Plato diciptakan dengan teknologi *time-sharing* yang memungkinkan para siswa untuk belajar secara online, di mana beberapa pengguna dapat mengakses komputer secara bersamaan sesuai waktu mereka. Dua tahun setelahnya, Plato VI muncul dengan kemampuan grafis yang lebih canggih, yang kemudian dimanfaatkan untuk mengembangkan permainan yang bisa dimainkan oleh banyak pemain sekaligus.⁹⁵ Di tahun 1995, game online mengalami perkembangan pesat, terutama setelah pembatasan NSFNET (National Science Foundation Network) dihapuskan, sehingga memungkinkan akses penuh ke seluruh internet.

Kesuksesan finansial mulai diraih oleh perusahaan-perusahaan industri game, yang mengakibatkan tumbuhnya persaingan dan mendorong perkembangan game online secara berkelanjutan hingga saat ini.⁹⁶ Dalam konteks ini, pengembang game seringkali menggabungkan bentuk-bentuk monetisasi mereka untuk menghasilkan keuntungan besar, berikut beberapa bentuk monetisasi yang umum digunakan:

⁹⁴ Cynthia Angelia, dll., "Perilaku Konsumtif Gamers Genshin Impact Terhadap Pembelian Gacha," *Journal of Business and Economics Research (JBE)* 2, no. 3 (2021): 61–65, <https://doi.org/10.47065/jbe.v2i3.909>.

⁹⁵ Krista Surbakti. "Pengaruh Game Online Terhadap Remaja." *Jurnal Curere* 1, no. 1 (2017): 29. <http://www.portaluniversitasquality.ac.id:5388/ojsystem/index.php/CURERE/article/view/20/22>.

⁹⁶ *Ibid.*, hal. 31.

- a. Subscription/Berlangganan, ini adalah bentuk monetisasi game yang mengharuskan pemain membayar biaya berlangganan rutin untuk mempertahankan akses ke semua bagian fitur game. Model game ini gratis untuk dimainkan, namun untuk menggunakan akses penuh mengharuskan berlangganan. Contoh game *Destiny* atau *World of Warcraft*.
- b. Battle Pass System, adalah model monetisasi yang menawarkan pemain membeli akses ke jalur progres premium, berisi hadiah eksklusif yang dapat dibuka melalui gameplay selama periode waktu tertentu. Battle pass terdiri dari jalur paralel: *Free Tier* yang dapat diakses semua pemain dengan hadiah terbatas, dan *Premium Tier* yang memerlukan pembelian untuk hadiah yang lebih menarik tentunya. Setiap *tier* memiliki 100 hingga 150 level yang dapat dibuka dengan menyelesaikan *daily challenges*, *weekly quests*, atau bermain dalam durasi tertentu.⁹⁷
- c. Mikrotransaksi, ini adalah bentuk game yang dapat diunduh dan dimainkan secara gratis, tetapi disertai pembelian *item* dalam aplikasi seperti *skin* karakter, senjata, dekorasi rumah, *Item-item* yang tidak memberikan pengaruh besar bagi pemain selain dari tampilan yang menarik. Disamping itu terdapat fitur pembelian yang dapat memengaruhi permainan, dengan membayar/membeli pemain dapat dengan cepat level-up atau naik ke puncak papan peringkat, atau pemain dapat membeli hal-hal seperti

⁹⁷ Daniel L, King, "Predatory Monetization Schemes in Video Games (e.g. 'loot boxes') and Internet Gaming Disorder" *Addiction*, Vol. 113, (2018), hal. 1967-1969. <https://doi.org/10.1111/add.14286>

petunjuk atau nyawa tambahan dalam game sehingga pemain dapat dengan cepat menamatkan game.⁹⁸

- d. Lootbox atau Gacha, ini merupakan bentuk monetisasi di mana pemain mendapatkan pack/box berisi *item* virtual, dan dapat ditebus dengan membeli kunci atau tiket untuk membukanya. *Item* virtual yang muncul dari kotak seperti avatar atau karakter, senjata maupun baju besi yang dapat memberi *impact* lebih kuat di dalam game.⁹⁹

2. Sistem *Gacha* dalam Game Online

Istilah *gacha* berasal dari *gachapon* atau *gashapon*, yaitu mesin penjual otomatis di Jepang yang mengeluarkan kapsul plastik berisi mainan acak setelah seseorang memasukkan koin ke dalam mesin. Sistem *gacha* merupakan mekanisme dalam game yang memungkinkan pemain mendapatkan *item* virtual melalui sistem undian atau acak dengan menggunakan mata uang dalam game atau mata uang sungguhan.¹⁰⁰

Sistem ini pertama kali diperkenalkan di Jepang pada tahun 1960-an sebagai *vending machine* mainan anak-anak, kemudian berkembang menjadi fenomena budaya populer. Integrasi sistem *gacha* ke dalam game digital pertama kali muncul pada tahun 2004 dalam game online Jepang bernama "Mobile Baseball" yang

⁹⁸ Kaavya Karthikeyan, Monetisation In Video Games, Gameopedia, <https://gameopedia.com/blogs/monetisation-in-video-games>, diakses pada 13 April 2025.

⁹⁹ Marco Josef Koeder, Ema Tanaka, and Hitoshi Mitomo, "'Lootboxes' in Digital Games-A Gamble with Consumers in Need of Regulation? An Evaluation Based on Learnings from Japan Game-of-Chance Elements in Free-to-Play Games View Project Six Immutable Laws of Mobile Business View Project," *22nd Biennial Conference of the International Telecommunications Society (ITS): "Beyond the Boundaries: Challenges for Business, Policy and Society"*, Seoul, Korea, 24th-27th June, 2018, 2018, <https://www.econstor.eu/handle/10419/190385>.

¹⁰⁰ Ardiansyah, "Kedekatan Judi Dengan Layanan Benda Acak Gacha (Lootbox) Pada Video Game."

dikembangkan oleh developer GREE.¹⁰¹ Kemudian popularitasnya meningkat pada tahun 2010 ketika game Puzzle & Dragons yang dikembangkan oleh GungHo Online Entertainment mengimplementasikan sistem *kompu gacha* (complete gacha), di mana pemain harus mengumpulkan serangkaian item lengkap untuk mendapatkan hadiah spesial.¹⁰²

Perkembangan *gacha* kemudian merambah ke berbagai genre game, mulai dari *role-playing game* (RPG) jenis permainan di mana pemain akan menjadi karakter dalam dunia game, *card-collecting games* (mengoleksi kartu), hingga *action games* seperti game tembak-menembak. Model game dengan mekanisme *gacha* mulai populer sejak tahun 2014, muncul game seperti *Summoners War* dan *Clash Royale*, yang kemudian disusul oleh game-game seperti *Mobile Legends: Bang Bang* dan *Genshin Impact*, sebagian besar game ini adalah game seluler gratis (free-to-play/F2P), yang kemudian sistem *gacha* dirancang untuk mendorong aktivitas pembelian dalam game oleh pemain.¹⁰³

Secara mekanisme, sistem *gacha* dimulai dengan perolehan mata uang game, pemain memperoleh mata uang khusus dalam game baik melalui pembelian dengan uang nyata atau melalui pencapaian dalam game. Kemudian mata uang tersebut digunakan untuk membeli *gacha*, di mana pemain melakukan “*pull*” atau

¹⁰¹ Akiko Shibuya, Mizuha Teramoto, and Akiyo Shoun. “Systematic Analysis of in-Game Purchases and Social Features of Mobile Social Games in Japan.” *DiGRA 2015 - Proceedings of the 2015 DiGRA International Conference: Diversity of Play*, 2015.

¹⁰² Marco Josef Koeder, Ema Tanaka, dan Hitoshi Mitomo. “‘Lootboxes’ in Digital Games-A Gamble with Consumers in Need of Regulation? An Evaluation Based on Learnings from Japan 22nd Biennial Conference of the International Telecommunications Society (ITS): “Beyond the Boundaries: Challenges for Business, Policy and Society”, Seoul, Korea, 24th-27th June, 2018, 2018, hal.7. <https://www.econstor.eu/handle/10419/190385>.

¹⁰³ Canhui Chen and Zhixuan Fang, “Gacha Game Analysis and Design,” *Proceedings of the ACM on Measurement and Analysis of Computing Systems* 7, no. 1 (2023), <https://doi.org/10.1145/3579438>.

“*summon*”, yang akan memberikan *item* virtual secara acak dari kumpulan *item* yang tersedia. *Item* yang didapatkan ditentukan oleh algoritma probabilitas yang biasanya mengklasifikasikan berdasarkan kelangkaan misalnya, tingkatan umum, langka, sangat langka, dan legendaris.¹⁰⁴ Sistem ini seringkali memanfaatkan prinsip psikologis seperti bias keberuntungan dan keinginan akan barang langka untuk meningkatkan permintaan dan pengeluaran pemainnya. Kompleksitas dan psikologi di balik sistem *gacha* inilah yang membuatnya sangat efektif sebagai bentuk monetisasi dalam industri game, tetapi juga menimbulkan kekhawatiran terkait potensi kecanduan dan praktik perjudian terselubung.¹⁰⁵

3. Regulasi dan Kontroversi Sistem *Gacha*

Sistem *gacha* telah memicu berbagai kontroversi dan regulasi di beberapa negara. Salah satu kasus tentang ini adalah larangan terhadap *complete gacha* (sebuah mekanisme *gacha* di mana pemain diharuskan mengumpulkan serangkaian *item* untuk mendapatkan hadiah utama) di Jepang pada tahun 2012, setelah dianggap terlalu mirip dengan perjudian dan promosi penjualan yang tidak adil. Penetapan ini terjadi setelah adanya kasus dua siswa sekolah yang menghabiskan berjuta-juta uang untuk mendapatkan hadiah dari sistem *complete gacha*¹⁰⁶

China mewajibkan pengembang game untuk mengungkapkan peluang yang tepat untuk semua *item* dalam sistem *gacha* dan melarang penjualan *item gacha*

¹⁰⁴ Hamari, Juho, and V. Lehdonvirta. “Game Design as Marketing.” *International Journal of Business Science and Applied Management* 5, no. 1 (2010): 14–29.

¹⁰⁵ Daniel L. King, “Predatory Monetization Schemes in Video Games (e.g. ‘loot boxes’) and Internet Gaming Disorder” *Addiction*, Vol. 113, (2018), hal. 1967-1969. <https://doi.org/10.1111/add.14286>

¹⁰⁶ Kiara Hildeman, (2022). “Glorified Gambling: Moral and Legal Issues Within the Gacha Gaming Industry”, *Washington Journal of Law, Technology & Arts*. <https://wjla.com/2022/12/07/glorified-gambling-moral-and-legal-issues-within-the-gacha>

kepada pemain di bawah umur. Kemudian di beberapa negara Eropa, seperti Belgia dan Belanda, telah mengklasifikasikan beberapa bentuk *loot box* dan *gacha* sebagai perjudian, mewajibkan pengembang game untuk mendapatkan lisensi perjudian atau menghapus fitur tersebut. Amerika melalui Federal Trade Commission (FTC) menyelenggarakan workshop tentang *loot box* pada tahun 2019, meskipun belum menghasilkan regulasi federal. Beberapa negara bagian seperti Hawaii dan Washington telah mempertimbangkan undang-undang untuk membatasi praktik *loot box*.¹⁰⁷

Indonesia sendiri belum memiliki peraturan khusus yang secara spesifik mengatur sistem *gacha*, namun terdapat beberapa regulasi yang dapat diterapkan untuk mengaturnya. Sistem *gacha* dapat dikategorikan sebagai bentuk perjudian berdasarkan Pasal 303 KUHP ayat 3 karena memenuhi kriteria yang disebutkan dalam undang-undang yaitu bergantung pada keberuntungan belaka.¹⁰⁸ Selain itu terdapat Undang-Undang Perlindungan Konsumen (UU No. 8 Tahun 1999) menjadi salah satu landasan hukum, terutama dengan ketentuan yang melarang praktik bisnis yang menyesatkan konsumen dan mengharuskan transparansi informasi tentang produk dan layanan.¹⁰⁹ Undang-undang ini berpotensi digunakan untuk menindak praktik *gacha* yang tidak transparan atau merugikan konsumen.

4. Aspek Psikologis dan Ekonomi Sistem *Gacha*

Sistem *gacha* dirancang dengan memanfaatkan berbagai aspek psikologi untuk mendorong pemain melakukan pembelian berulang. Sistem ini menciptakan

¹⁰⁷ Ibid.

¹⁰⁸ Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) Pasal 303 ayat (3)

¹⁰⁹ Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen, Pasal 8-10.
<https://peraturan.bpk.go.id/Home/Details/45288/uu-no-8-tahun-1999>

ketidakpastian yang menarik, di mana pemain mengeluarkan uang demi hasil yang acak, mirip dengan sensasi *maisir*. Daniel King dan Paul Delfabbro dalam artikel "The Convergence of Gambling and Monetized Gaming Activities" mengidentifikasi beberapa mekanisme psikologis yang dimanfaatkan dalam sistem *gacha*:¹¹⁰

a. *Reinforcement Schedule* atau Jadwal Penguatan.

Sistem *gacha* menggunakan jadwal penguatan variabel (*variable reinforcement schedule*), mirip dengan mesin slot. Ini berarti pemain tidak tahu kapan mereka akan mendapatkan hadiah yang diinginkan (*item* langka atau berharga). Ketidakpastian ini membuat setiap "putaran" (pembelian) *gacha* menjadi menarik karena ada kemungkinan untuk mendapatkan hadiah besar. Hal ini dapat mendorong perilaku pembelian yang berulang karena pemain terus mencoba keberuntungan mereka.

b. *Near Misses* atau Hampir Menang.

Sistem *gacha* sering kali menampilkan hasil yang "hampir menang" misalnya, menampilkan *item* langka yang hampir didapatkan tetapi pada akhirnya tidak. Secara psikologis, ini bisa terasa hampir sama memuaskannya dengan kemenangan dan dapat memotivasi pemain untuk terus mencoba. Ini adalah mekanisme yang umum digunakan dalam perjudian.

c. *Loss Aversion* atau Ketidakinginan Rugi.

¹¹⁰ Daniel L King and Paul H Delfabbro. "The convergence of gambling and monetized gaming activities". *Current Opinion in Behavioral Sciences*, 31, 32-36. <https://id.scribd.com/document/527023281/King-2020>

Pemain yang telah menghabiskan uang untuk *gacha* mungkin merasa enggan untuk berhenti karena merasa sudah "terlanjur" berinvestasi. Mereka mungkin terus mengeluarkan uang dengan harapan mendapatkan kembali investasi mereka dengan mendapatkan *item* langka yang diinginkan atau menghindari perasaan menyesal karena telah menghabiskan uang tanpa hasil yang memuaskan.

d. *Social Influence* atau Pengaruh Sosial.

Hal ini bisa terjadi kepada pemain, ketika melihat pemain lain mendapatkan *item* langka atau diinginkan melalui *gacha*, sehingga dapat memicu keinginan dalam diri pemain untuk melakukan hal yang sama. Pengaruh sosial ini bisa datang dari teman di dalam game, forum online, media sosial, atau bahkan streamer game. Rasa iri, persaingan, atau keinginan untuk "tidak ketinggalan" Fear of Missing Out (FOMO) dapat mendorong pemain untuk menghabiskan uang untuk *gacha*.

Dari segi ekonomi, sistem *gacha* merupakan model bisnis yang menguntungkan bagi pengembang game. Sebagian besar game dengan sistem *gacha* menggunakan model *free-to-play* yang memungkinkan pemain mengakses game tanpa biaya awal, namun mendorong pembelian dalam aplikasi game melalui sistem *gacha*. Dalam game dengan sistem *gacha*, pemain dapat menggunakan mata uang dalam game maupun sungguhan untuk melakukan *gacha* demi mendapatkan *item-item* yang ditawarkan pengembang game.¹¹¹

¹¹¹ Adinda and Palupi, "Pengaruh Adiksi Game Online Terhadap Intensi Pembelian Item Dalam Game Pada Pemain Game Gacha." hal. 2.

Dengan memanfaatkan kelangkaan *item*. Pengembang game dapat menciptakan kelangkaan dengan kontrol penuh atas penetapan nilai dan cara penyebaran *item-item* tersebut. Terkadang *item* langka memiliki peluang sangat kecil untuk didapat, sehingga mendorong pemain untuk terus melakukan *gacha*. Kecenderungan ini, menimbulkan risiko pemain menghabiskan uang mereka demi *gacha*. Dengan demikian, pengembang game memperbesar pendapatan mereka melalui sistem ini.¹¹²

Namun, berbeda dengan pembelian langsung *item* yang spesifik, di mana beberapa game *free to-play* (F2P) menawarkan opsi pembelian langsung untuk *item* tertentu, seperti *Battle Pass* selain dari sistem *gacha*.¹¹³ Sistem ini menjamin pemain memperoleh *item* yang diinginkan tanpa bergantung pada faktor keberuntungan, meskipun mungkin dengan harga yang lebih mahal. Dari perspektif *maisir*, model ini jauh dari unsur spekulasi dan ketidakpastian, serta memberikan nilai yang lebih jelas untuk pengeluaran pemain. Maka hal ini lebih mendekati konsep jual beli yang sah dalam fikih muamalah, selama harga dan objek transaksi jelas bagi kedua belah pihak.¹¹⁴

5. Komparasi *Maisir* dalam Sistem *Gacha*

Dalam upaya menilai apakah suatu sistem *gacha* mengandung unsur perjudian (*maisir*) Peneliti melakukan analisis komparasi antara sistem ini dan konsep *maisir* dalam al-Qur'an. Dengan mempertimbangkan aspek-aspek mendasar dari kedua konsep. Maka, terdapat beberapa persamaan yang signifikan:

¹¹² Ibid.

¹¹³ William Del Giudice, "Monetization Models in Video Games," 2016, 1–23.

¹¹⁴ Ibnu Rusyd, *Bidayatul Mujtahid*, Terj. Ahmad Abu Al Majdi. Jilid 2, Pustaka Azzam, hal. 310.

a. Unsur Ketidakpastian (*Gharar*)

Konsep *maisir* maupun sistem *gacha* memuat elemen ketidakpastian (*gharar*) dan keberuntungan. Majelis Ulama Indonesia dalam Fatwa DSN-MUI No. 28/DSN-MUI/III/2002 menetapkan bahwa transaksi yang mengandung unsur spekulasi dan ketidakjelasan objek akad termasuk dalam kategori transaksi yang diharamkan.¹¹⁵ Meskipun fatwa ini tidak secara spesifik membahas sistem *gacha*, prinsip yang ditetapkan dapat diaplikasikan pada kasus ini. Sejalan dengan itu, Imam al-Qurtubi dalam tafsirnya menjelaskan bahwa unsur *gharar* dalam *maisir* terwujud ketika seseorang memasukkan hartanya dalam suatu permainan dengan harapan mendapatkan keuntungan yang lebih besar, namun dengan risiko kehilangan seluruh hartanya.¹¹⁶

Dalam *maisir* seperti permainan dadu, undian, lotre atau mesin slot, hasil ditentukan oleh faktor kebetulan, bukan keterampilan, dan dapat menimbulkan kerugian bagi salah satu pihak.¹¹⁷ Demikian pula, sistem *gacha* menggunakan *random reward mechanisms* (RRM) untuk menentukan *item* yang diperoleh pemain, sehingga hasil bergantung pada probabilitas statistik, dengan kata lain hasil pembelian *gacha* bergantung pada sistem acak, di mana pemain tidak tahu persis *item* apa yang akan didapat.¹¹⁸

b. Spekulasi dan Pertaruhan

¹¹⁵ Majelis Ulama Indonesia, Dewan Syariah Nasional, Fatwa No. 28/DSN-MUI/III/2002 tentang Jual Beli Murabahah, 2002.

¹¹⁶ Muhammad ibn Ahmad Al-Qurthubi. *Al-Jami' li Ahkam Al-Qur'an*. Jilid 3. (Kairo: Dar al-Kutub al-Misriyyah, 2006). hal. 58-59.

¹¹⁷ Ari Kurniawan "Muamalah Bisnis Perdagangan Syariah." *Justitia Jurnal Hukum* 1, no. 1 (2017), hal. 42. <https://doi.org/10.30651/justitia.v1i1.601>.

¹¹⁸ Rune Kristian Lundedal Nielsen and Paweł Grabarczyk, "Are Loot Boxes Gambling? Random Reward Mechanisms in Video Games," *11th Digital Games Research Association International Conference, DiGRA 2018*, no. October (2018), <https://doi.org/10.26503/todigra.v4i3.104>.

Salah satu karakteristik utama *maisir* adalah dominasi unsur keberuntungan yang membuat hasil tidak dapat diprediksi secara rasional. Sebagaimana menurut Yusuf al-Qardhawi, *maisir* menjadikan seseorang hanya bergantung kepada keberuntungan belaka, hal ini bertentangan dengan etika kerja dalam Islam yang menekankan hubungan proporsional antara usaha dan hasil,¹¹⁹

Sistem *gacha* sengaja dirancang dengan mekanisme keberuntungan agar pemainnya terdorong untuk terus melakukan pembelian berulang. Pemain melakukan spekulasi berdasarkan tingkat probabilitas yang ditawarkan oleh developer, namun tidak memiliki kontrol atau pengaruh terhadap hasil yang akan diperoleh. Keputusan untuk melakukan *gacha* didasarkan pada harapan spekulatif bahwa mereka akan mendapat *item* langka, meskipun probabilitas statistik menunjukkan kemungkinan yang sangat rendah.¹²⁰

Setiap transaksi *gacha* pada dasarnya adalah pertaruhan di mana pemain mempertaruhkan sejumlah uang untuk hasil yang sepenuhnya tidak dapat diprediksi. Berbeda dengan transaksi jual-beli pada umumnya di mana pembeli mengetahui dengan pasti apa yang akan diperoleh, sistem *gacha* menciptakan kondisi di mana pembeli hanya memperoleh kesempatan untuk mendapatkan *item* tertentu.¹²¹

c. Memperoleh Harta dengan Cara Batil

¹¹⁹ Qardhawi, "Halal Dan Haram Dalam Islam Syekh Muhammad Yusuf Qardhawi."

¹²⁰ Kiara Hildeman, "Glorified Gambling: Moral and Legal Issues Within the Gacha Gaming Industry",

¹²¹ Aaron Drummond, James D sauer, Lauren C. Hall, and David Zendle, "Why loot boxes could be regulated as gambling." *Nature human behaviour* 4.10 (2020): 986-988.

Pengembang game memperoleh keuntungan yang tidak proporsional melalui eksploitasi psikologi pemain. Bukti *rate drop* yang sangat rendah untuk *item* langka menciptakan situasi di mana pemain harus mengeluarkan biaya yang jauh melebihi nilai hakiki *item* yang diperoleh. Hal ini bertentangan dengan prinsip *mu'amalah* dalam Islam yang menekankan keadilan untuk pihak-pihak yang bertransaksi. Pengambilan harta dalam *maisir* terjadi dengan cara yang batil, yakni tanpa adanya kompensasi yang seimbang atau pertukaran manfaat yang nyata. Sebagaimana al-Qur'an telah mengatur dalam QS. An-Nisa ayat 29

لَا تَأْكُلُوا أَمْوَالَكُم بَيْنَكُم بِالْبَاطِلِ إِلَّا أَنْ تَكُونَ تِجَارَةً عَنْ تَرَاضٍ مِّنْكُمْ

“janganlah kamu memakan harta sesamamu dengan cara yang batil (tidak benar), kecuali berupa perniagaan atas dasar suka sama suka di antara kamu.” Ayat ini melarang praktik memperoleh harta dengan cara yang tidak sah menurut syariat, dalam hal ini perjudian maupun sistem *gacha*, sama-sama tidak memberikan kejelasan akan hasil transaksi.¹²² Kedua praktik ini menciptakan situasi *zero-sum game*, dimana keuntungan satu pihak menjadi kerugian bagi pihak lain.

d. Menimbulkan Permusuhan dan Kebencian

Sama halnya dengan judi, sistem *gacha* dapat menimbulkan permusuhan dan kebencian. Sistem *gacha* menciptakan stratifikasi sosial di mana pemain yang mempunyai banyak uang memiliki keuntungan signifikan dalam

¹²² Wahbah Al-Zuhaili. *Fiqih Islam wa Adillatuhu*. Terj. Abdul Hayyie al-Kattani (Jakarta: Gema Insani, 2011), jilid 5, hal. 165-167.

memperoleh *item* langka. Hal ini dapat memicu perasaan iri hati dan dengki dari pemain yang kurang beruntung atau tidak mampu secara finansial, mereka merasa tidak adil dan akhirnya membenci para pemain yang dengan mudahnya memperoleh keberuntungan.¹²³

Selain dari itu, pamer hasil *gacha* yang beruntung di media sosial dan platform komunitas sudah umum terjadi, mirip dengan pamer kemenangan dalam judi dapat memicu perasaan iri dan hasad, Perasaan iri hati ini adalah bentuk awal dari kebencian. Pemain lain yang melihatnya merasa rendah diri, frustrasi, atau tertekan karena tidak kunjung beruntung. Dampak buruknya lagi, *flexing gacha* secara tidak langsung dapat memberikan *pressure* sosial di mana pemain merasa harus mempertaruhkan lebih banyak uang untuk membuktikan status mereka dalam komunitas.¹²⁴

e. Kecanduan Penghalang Beribadah kepada Allah

Maisir diharamkan salah satunya karena potensinya untuk menimbulkan kecanduan dan perilaku kompulsif. Al-Qur'an menyebutkan bahwa *maisir* merupakan perbuatan setan dapat menghalangi dari mengingat Allah Swt dan shalat (QS. Al-Maidah: 90-91). Menghalangi dari mengingat Allah Swt disebabkan karena kecanduannya. Penelitian psikologis tentang kecanduan game dengan sistem *gacha* menunjukkan bahwa beberapa pemain

¹²³ Daniel L King and Paul H Delfabbro. "The convergence of gambling and monetized gaming activities". *Current Opinion in Behavioral Sciences*, 31, 32-36. <https://id.scribd.com/document/527023281/King-2020>

¹²⁴ Gabriel A. Brooks and Luke Clark, "Associations between Loot Box Use, Problematic Gaming and Gambling, and Gambling-Related Cognitions," *Addictive Behaviors* 96 (September 1, 2019): 26–34, <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2019.04.009>.

menghabiskan waktu dan perhatian yang berlebihan untuk aktivitas ini, yang potensial mengalihkan mereka dari kewajiban spiritual dan sosial.¹²⁵

Aspek psikologis yang bekerja pada *maisir* dan *gacha* memiliki kemiripan. *Maisir* memanfaatkan dorongan psikologis untuk terus mencoba walaupun mengalami kekalahan, dengan harapan akan menang pada kesempatan berikutnya. Sistem *gacha*, dengan mekanisme seperti *pity system* dan *step-up rates*, juga dirancang untuk mendorong pemain terus melakukan pembelian meski mengalami kegagalan berulang kali, dengan harapan peluang keberhasilan akan meningkat pada percobaan berikutnya.¹²⁶ *Gacha* dan perjudian memiliki perbedaan hanya pada bentuk kemenangan yang diperoleh pemain. Dalam perjudian, pemain dianggap kalah saat kehilangan uang lebih banyak dari yang diharapkan. Sementara dalam *gacha*, pemain merasa kalah ketika tidak mendapatkan *item virtual* yang diinginkan dari hasil undian yang dilakukan.¹²⁷

Meskipun terdapat beberapa persamaan yang telah dijelaskan di atas, sistem *gacha* memiliki perbedaan signifikan dengan konsep *maisir*, diantaranya:

a. Kompensasi dan Hasil

Dalam perjudian terdapat resiko kehilangan seluruh taruhan tanpa mendapatkan apapun sebagai imbalannya. Berbeda dengan itu, sistem *gacha*

¹²⁵ Ahmad Ridha Ramadhani, Nashwa Luthfun Nisa, and Siti Aisha Azzahra. "THE CAUSES OF GAMBLING ADDICTION AMONG MUSLIM YOUTH AND THE USE OF GACHA - BASED VIDEO GAMES NEED TO BE ANTICIPATED ." 1, no. 2 (n.d.).

¹²⁶ Daniel L King dan Paul H Delfabbro. "The convergence of gambling and monetized gaming activities". Current Opinion in Behavioral Sciences, 31, 32-36. <https://www.scribd.com/embeds/527023281/>

¹²⁷ Amelia Yeza Pradhipta, "Mekanisme 'gacha' Dan 'parasocial Interaction' Pemain Gim Seluler," *Jurnal Studi Komunikasi (Indonesian Journal of Communications Studies)* 5, no. 1 (2021): 215, <https://doi.org/10.25139/jsk.v5i1.2478>.

pada umumnya menjamin bahwa pemain selalu mendapatkan sesuatu, meskipun mungkin bukan *item* yang diinginkan. Dengan kata lain, pemain selalu mendapatkan sesuatu sebagai hasil dari tarikan mereka, meskipun mungkin bukan *item* yang diinginkan atau bernilai tinggi.¹²⁸ Dalam sistem *box gacha* atau *pity sistem*, pemain bahkan dijamin akan mendapatkan *item* langka setelah sejumlah percobaan tertentu.

b. Tujuan dan Nilai

Tujuan utama partisipasi dalam perjudian adalah untuk memperoleh keuntungan material/finansial, sementara sistem *gacha* dirancang sebagai bagian dari pengalaman bermain game untuk mendapatkan *item* virtual yang tidak memiliki nilai intrinsik di luar ekosistem game tersebut.¹²⁹ Hadiah atau keuntungan dalam *maisir* biasanya berupa uang atau asset yang memiliki nilai ekonomi langsung dan dapat dikonversi kembali menjadi nilai moneter, sedangkan sistem *gacha* umumnya hanya memberikan *item* virtual yang hanya memiliki nilai dalam konteks game tertentu dan tidak dapat dikonversi kembali menjadi uang sungguhan. Meskipun dalam beberapa kasus terdapat pasar sekunder untuk *akun* atau *item* game, hal ini biasanya melanggar ketentuan layanan dan tidak didukung oleh pengembang game. Perbedaan ini menjadi landasan bagi sebagian pengembang game untuk berargumen bahwa sistem *gacha* berbeda dari perjudian.¹³⁰

c. Konteks Sosial dan Budaya

¹²⁸ Aaron Drummond.

¹²⁹ Ibid.

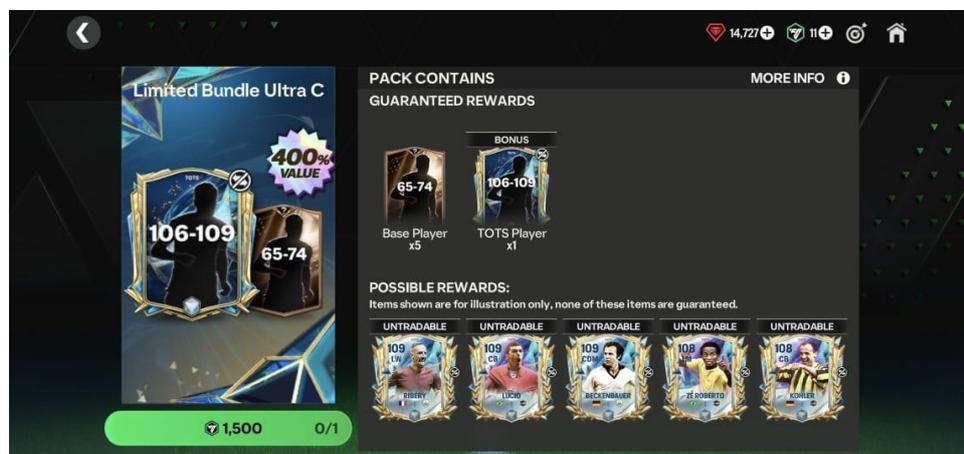
¹³⁰ Daniel L. King.

Perjudian dilakukan dalam konteks sosial di mana interaksi langsung antara para pemain menciptakan dinamika kompetisi yang berujung pada permusuhan dan kebencian sebagaimana disebutkan dalam al-Qur'an. Sama halnya dengan perjudian online, interaksi sosial bisa terjadi meskipun melalui fitur chat, forum, atau bahkan bermain langsung melawan pemain lain dalam permainan seperti *poker online*. Sementara itu, sistem *gacha* dalam game online umumnya merupakan aktivitas individual di mana pemain berinteraksi dengan sistem, bukan langsung dengan pemain lain dalam konteks undian itu sendiri.

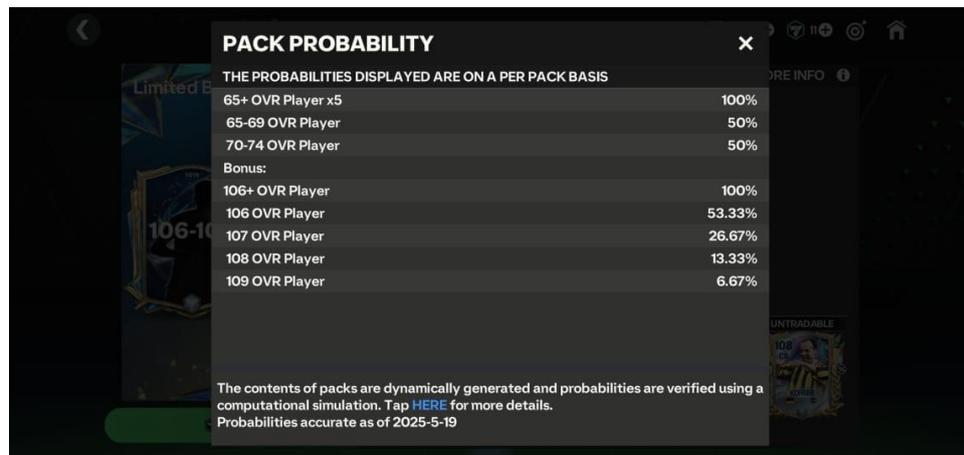
6. Mekanisme dan Implikasi Hukum *Gacha*

Sistem *gacha* dalam game online memiliki beberapa variasi dan mekanisme yang berbeda, di sini penulis meneliti empat game yang memiliki mekanisme tersendiri, beberapa mekanisme *gacha* sebagai berikut:

1. *Standard Gacha*, yaitu sistem undian standard di mana setiap *item* virtual memiliki persentase peluang tetap untuk diperoleh. Misalnya, *item* dengan tingkatan langka memiliki peluang 1%, *item* semi-langka 10%, dan *item* umum 89%.



Gambar 1: Limited Bundle Ultra C



Gambar 2: Probabilitas Paket

Pada gambar pertama, bagian tengah gambar menampilkan "Pack Contains Guaranteed Rewards". Ini adalah item yang pasti akan didapatkan pemain saat membuka paket ini. Base Player x5 (Pemain Dasar 5 buah) dengan rating 65-74 OVR. Bonus: TOTS Player x1 (Pemain TOTS 1 buah) dengan rating 106-109 OVR. TOTS adalah singkatan dari "Team of the Season", yaitu event di mana pemain terbaik musim ini dirilis. Di bagian bawah, terdapat "Possible Reward: Items shown are for illustration only, none of these items are guaranteed." (Hadiah yang mungkin didapatkan: Item yang ditampilkan hanya untuk ilustrasi, tidak ada satu pun dari item ini yang terjamin). Di bagian kiri bawah, terdapat tombol hijau dengan harga "1,500" dan indikator "0/1", menunjukkan bahwa paket ini berharga 1500 mata uang dalam game dan hanya bisa dibeli sekali.

Pada gambar kedua, tampilan ini mencantumkan probabilitas mendapatkan berbagai jenis pemain: 65+ OVR Player x5: 100% (Ini mengkonfirmasi hadiah terjamin dari gambar pertama); 65-69 OVR Player: 50%; 70-74 OVR Player: 50%; Bonus 106+ OVR Player: 100% (Ini

mengkonfirmasi hadiah terjamin pemain TOTS); 106 OVR Player: 53.33%; 107 OVR Player: 26.67%; 108 OVR Player: 13.33%; 109 OVR Player: 6.67%.¹³¹

Meskipun ada hadiah yang dijamin, tampilan “Possible Rewards” yang menarik dengan kartu-kartu pemain ber-OVR tinggi menciptakan ekspektasi atau harapan bagi pemain untuk mendapatkan kartu-kartu pemain tersebut. Namun, teks di bawahnya dengan jelas menyatakan bahwa tidak ada satupun dari mereka yang dijamin. Ini berarti pemain mengeluarkan uang dengan harapan mendapatkan sesuatu yang ingin didapatkan, tetapi tidak ada kepastian. Ada risiko kehilangan uang tanpa mendapatkan pemain "ilustrasi" yang diinginkan.

Kemudian meskipun jaminan mendapatkan 106+ OVR TOTS Player (100% probabilitas), namun probabilitas untuk mendapatkan pemain dengan OVR yang lebih tinggi (107, 108, 109 OVR) sangat rendah (26.67%, 13.33%, 6.67%). Pemain pastinya mengincar kartu pemain OVR 109 yang paling langka dan powerful. Mereka mengeluarkan uang dengan harapan mendapatkan pemain terbaik, tetapi peluangnya sangat kecil. Ini adalah bentuk perjudian di mana hasil akhir (mendapatkan pemain OVR 109) tanpa kepastian dan sangat bergantung pada keberuntungan, sementara pemain game sudah membayar dengan uangnya.

2. *Step-Up Gacha*, sistem di mana peluang mendapatkan *item* bernilai meningkat setiap kali pemain melakukan *gacha*. Setelah mencapai jumlah

¹³¹ Dilansir dari *Game FC Mobile 25 Event Team of The Season (TOTS)*.

undian tertentu, peluang akan di-reset ke nilai awal. Pengembang game memberi insentif berupa peningkatan peluang atau hadiah khusus setelah beberapa kali penarikan.



Gambar 3: Step-Up Gacha-A

Bagian bawah tengah gambar menjelaskan mekanisme *step-up gacha*. Terdapat empat langkah (STEP 1 hingga STEP 4). Setiap langkah memiliki jumlah *draw* (tarikan) dan biaya yang berbeda. STEP 1: Draw 1 kali dengan biaya 100 mata uang berbayar (Paid); STEP 2: Draw 10 kali dengan biaya 1500 mata uang berbayar; STEP 3: Draw 10 kali dengan biaya 2000 mata uang berbayar; STEP 4: Draw 10 kali dengan biaya 3000 mata uang berbayar, dan mendapatkan hadiah tambahan yaitu SSR Guaranteed (SSR Dijamin). Terdapat informasi bahwa menyelesaikan keempat langkah "Redrawable! SSR-Character-Guaranteed Gacha Ticket Group A!", yang berarti tiket *gacha* karakter SSR (tingkat tertinggi) yang bisa ditarik ulang.¹³²

¹³² Dilansir dari Game *Jujutsu Kaisen: Phantom Parade*.

Meskipun dijamin mendapatkan karakter SSR di STEP 4, pemain harus membayar sejumlah mata uang yang signifikan dan terus meningkat melalui STEP 1, 2, dan 3. Biaya total untuk menyelesaikan semua langkah adalah $100 + 1500 + 2000 + 3000 = 6600$ mata uang. Pemain akan merasa terikat untuk menyelesaikan semua langkah karena mereka sudah menginvestasikan sejumlah mata uang di langkah-langkah awal. Jika mereka berhenti di tengah jalan misalnya, setelah STEP 2, investasi mata uang mereka tidak akan memberikan "SSR Guaranteed" yang menjadi tujuan hasil akhir. Ini menciptakan tekanan untuk terus membayar, mirip dengan seseorang yang terus berjudi karena sudah banyak berinvestasi dan berharap balik modal atau mendapatkan hadiah besar.

Selain itu, informasi "Redrawable! SSR-Character-Guaranteed Gacha Ticket Group A!" mengindikasikan bahwa SSR yang dijamin dari tiket ini bisa ditarik ulang. Ini berarti setelah mendapatkan SSR pertama, pemain bisa mencoba lagi untuk mendapatkan SSR yang berbeda jika yang pertama tidak sesuai keinginan mereka. Dalam game ini menampilkan tiga karakter SSR spesifik (Nobara, Yuji, Megumi). Pemain mungkin memiliki preferensi terhadap salah satu dari mereka. Ketika mendapatkan tiket SSR-Guaranteed, tidak ada jaminan bahwa pemain akan mendapatkan karakter SSR yang paling mereka inginkan dari daftar yang ditampilkan. Maka ini memicu unsur *maisir* di dalamnya. Pemain akan berspekulasi untuk mendapatkan SSR yang lebih baik dengan melakukan *redraw*, yang bisa menguras lebih banyak mata uang.

3. *Box Gacha*, mirip dengan pengambilan kartu dari setumpuk kartu tertutup. Setiap kali pemain mengambil item, jumlah item dalam ‘kotak’ berkurang hingga kotak kosong. Sistem ini memungkinkan pemain untuk menghitung peluang yang tersisa.



Gambar 4: Free Fire Event Faded Wheel

Bagian tengah gambar menampilkan box 4x3 yang berisi *item-item* yang bisa didapatkan. Di kiri atas, terdapat hadiah utama yaitu bundle kostum karakter perempuan yang disebut *Stormbound Mizu Bundle*. *Item-item* lain di masing-masing kotak meliputi peti senjata, dan *item* lainnya yang terkait dengan game. Tombol “Spin” menunjukkan biaya yang harus dibayar untuk melakukan putaran, seharga 19 *diamonds*.

Dua kotak memiliki tombol “Remove”, menunjukkan bahwa pemain dapat menghapus dua *item* yang tidak diinginkan dari daftar hadiah sebelum melakukan putaran. Salah satu kotak di bagian kiri bawah ditandai dengan centang dan teks “Obtained”, menandakan bahwa pemain sudah

mendapatkan *item* tersebut dari putaran sebelumnya.¹³³ Mekanisme ini dirancang untuk memastikan pemain pada akhirnya mendapatkan semua hadiah yang tersisa, termasuk hadiah utama, karena hadiah yang sudah didapat tidak akan diulang. Namun, biaya untuk mendapatkannya akan terus meningkat.

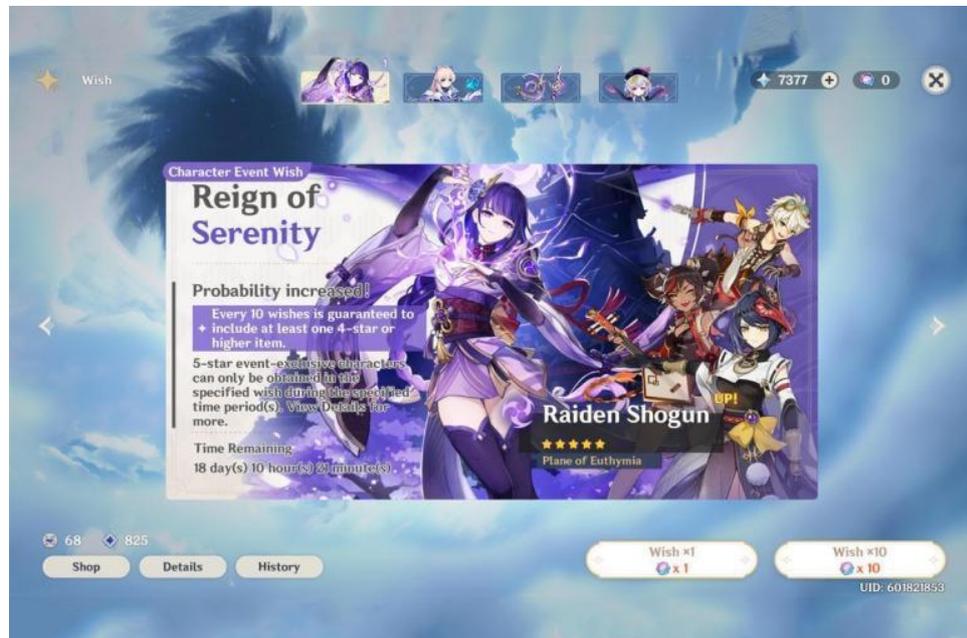
Meskipun ada jaminan bahwa hadiah yang sudah didapatkan tidak akan diulang dan biaya akan meningkat, sifat acak dari *item* yang didapat pada setiap putaran tetap menciptakan elemen ketidakpastian yang mirip dengan perjudian. Pemain berharap mendapatkan *item* yang diinginkan dengan biaya serendah mungkin. Fakta bahwa biaya taruhan untuk setiap putaran akan meningkat menunjukkan pemain perlu mengeluarkan lebih banyak *diamonds* untuk mendapatkan *item* yang diinginkan.

Fitur “Remove” yang dapat digunakan pemain untuk menghapus dua *item* yang tidak diinginkan, terlihat seperti memberikan kontrol lebih terhadap hasil. Namun, hal ini hanya memanipulasi peluang tanpa menghilangkan sifat acaknya. Pemain merasa hal ini strategis dengan menghilangkan *item* tersebut, padahal mereka masih terlibat dalam sistem acak.

4. *Pity System*, mekanisme jaminan (garansi) yang menjamin pemain akan mendapatkan *item* legendaris atau langka setelah sejumlah percobaan tidak berhasil. Dalam game *Genshin Impact*, misalnya, pemain dijamin

¹³³ Dilansir dari Game *Free Fire Event Faded Wheel*.

mendapatkan karakter 5-bintang setelah melakukan 90 undian tanpa memperoleh karakter tersebut.



Gambar 5: Character Event Wish

Di bagian kiri atas, terdapat kata “Wish”, menunjukkan bahwa ini adalah menu untuk melakukan undian atau *gacha* untuk mendapatkan karakter atau senjata. Informasi penting di bagian banner, “Every 10 wishes is guaranteed to + include at least one 4-star or higher item.” (Setiap 10 undian dijamin mendapatkan setidaknya satu item bintang 4 atau lebih tinggi.) Ini adalah mekanisme *pity* dalam game yang menjamin pemain mendapatkan item langka dalam jumlah undian tertentu.

Di bagian kanan bawah banner, terdapat dua tombol untuk melakukan undian: Wish x1: Untuk melakukan satu kali undian, biayanya ditunjukkan dengan ikon dan angka "x1"; Wish x10: Untuk melakukan sepuluh kali undian sekaligus, biayanya ditunjukkan dengan ikon dan angka

"x10". Mata uang yang digunakan untuk undian ini adalah *Intertwined Fate*, dilambangkan dengan ikon biru.¹³⁴

Implikasi *maisir* terjadi meskipun dalam sistem *pity* (jaminan *item* bintang 3 setelah 90 undian), karena setiap *wish* adalah acak. Pemain tidak tahu *item* atau karakter bintang berapa yang akan mereka dapatkan dalam setiap undian. Pemain berharap mendapatkan karakter atau *item* bintang 5 yang sangat langka, tetapi probabilitasnya sangat rendah. Pemain akan mencoba keberuntungan mereka dengan mempertaruhkan hartanya untuk mendapatkan *item* langka jauh sebelum mencapai *pity*. Ini berarti mereka akan melakukan banyak undian dengan probabilitas kegagalan yang tinggi, semata-mata mengandalkan keberuntungan. Seseorang bisa mendapatkan karakter bintang 5 pada undian pertama, atau harus menunggu hingga undian ke-90.

Pemaparan di atas menunjukkan bahwa keempat mekanisme *gacha* tetap mengandung unsur *maisir*, meskipun dengan manifestasi yang berbeda-beda. Tidak ada satu pun mekanisme yang berhasil menghilangkan unsur-unsur fundamental *maisir*, bahkan yang paling adil sekalipun seperti *pity system*. Meskipun sistem *gacha* dengan fitur *pity* memberikan kepastian kepada pemain tentang waktu diperolehnya hasil yang diinginkan, berbeda dengan judi yang sepenuhnya tidak menjamin hasil apa pun. Namun, keduanya tetap memiliki kesamaan dalam hal mengandalkan keberuntungan pemain. Implikasi hukum utama, meliputi ketidakpastian dan spekulasi di dalamnya.

¹³⁴ Dilansir dari Game *Genshin Impact* Event Karakter Raiden Shogun.

Dalam esensi yang paling sederhana, *maisir* dalam Islam adalah suatu bentuk permainan atau transaksi di mana satu pihak menanggung kerugian demi keuntungan pihak lain, yang diwarnai oleh unsur ketidakpastian (*gharar*) dan keberuntungan semata. Jika ada pihak yang diuntungkan secara finansial sementara pihak lain menanggung risiko kerugian finansial tanpa jaminan, maka hal itu cenderung masuk dalam kategori *maisir*.

Ketika kita membahas *gacha* dalam konteks ini, perbedaannya terletak pada jenis mata uang yang digunakan. Jika pemain menggunakan mata uang sungguhan (misalnya, rupiah, dolar, euro) untuk membeli "putaran" *gacha*, maka situasi ini dapat dianggap haram dalam Islam. Alasannya adalah adanya pertukaran harta dengan keberuntungan. Pemain menukarkan uang asli mereka dengan peluang yang tidak pasti untuk mendapatkan item yang diinginkan. Tidak ada jaminan bahwa mereka akan mendapatkan *item* yang bernilai sepadan dengan uang yang mereka keluarkan.¹³⁵

Selain itu, unsur ketidakadilan. Pengembang game (penjual) mendapatkan keuntungan finansial pasti dari setiap transaksi, terlepas dari apakah pemain mendapatkan item yang diinginkan atau tidak. Sementara itu, pemain (pembeli) berpotensi kehilangan uang mereka tanpa mendapatkan apa yang mereka harapkan, hanya karena faktor keberuntungan. Ini menciptakan situasi di mana satu pihak merugikan pihak lain secara finansial, yang merupakan inti dari *maisir*. Maka dari

¹³⁵ Kifly, Muhammad Khairul Iman Bin Mohd, and Mustafa Bin Mat Jubri Shamsuddin. "GACHA: An Islamic Study On The Element Of Gambling (Maisir) And Uncertainty (Gharar) In Micro-Transaction." *Journal of Islamic, Social, Economics and Development* 8, no. 53 (2023): 149–60. <https://doi.org/10.55573/JISED.085314>.

itu sifat yang sangat bergantung pada keberuntungan, di mana uang dipertaruhkan untuk hasil yang tidak pasti, memiliki kemiripan kuat dengan praktik perjudian yang dilarang dalam Islam.

Namun situasinya dapat berubah drastis ketika pemain hanya menggunakan mata uang dalam game yang diperoleh secara cuma-cuma melalui mekanisme permainan itu sendiri. Misalnya:

- Penyelesaian Misi: Pemain menyelesaikan misi atau tugas tertentu dalam game untuk mendapatkan mata uang dalam game.
- Peningkatan Level Karakter: Setiap kali karakter naik level, pemain mendapatkan hadiah berupa mata uang dalam game.
- Hadiah dari Pengembang: Pengembang game sering memberikan mata uang dalam game sebagai hadiah login harian, event khusus, atau kompensasi.

Dalam hal ini, unsur *maisir* dapat hilang karena:

- Tidak Ada Kerugian Finansial: Pemain tidak menginvestasikan uang sungguhan mereka. Mata uang dalam game adalah "milik" pemain yang didapatkan dari interaksi dengan game, bukan dari pengeluaran finansial pribadi.
- Tidak Ada Keuntungan Finansial Salah Satu Pihak: Pengembang game tidak mendapatkan keuntungan finansial secara langsung dari "putaran" *gacha* ini, karena tidak ada uang sungguhan yang berpindah tangan. Keuntungan pengembang dalam kasus ini berasal dari penjualan game itu sendiri, iklan, atau pembelian item lain yang bukan bagian dari mekanisme *gacha* yang menggunakan mata uang dalam game gratis.

- Bersifat Hiburan Semata: Mekanisme *gacha* ini berfungsi sebagai elemen hiburan dan penghargaan dalam game, memberikan insentif bagi pemain untuk terus bermain dan mencapai tujuan dalam game, tanpa melibatkan risiko finansial.¹³⁶

Oleh karena itu, penting bagi setiap muslim untuk memahami perbedaan krusial ini. Pemisahan yang jelas antara penggunaan mata uang sungguhan dan mata uang dalam game menjadi penentu utama dalam menilai hukum *gacha* dalam Islam. Pemain diharapkan untuk senantiasa mempertimbangkan implikasi finansial dan moral dari setiap transaksi yang mereka lakukan dalam game, serta menjauhi segala bentuk aktivitas yang berpotensi menyeret mereka ke dalam praktik *maisir* yang dilarang. Kesadaran ini tidak hanya menjaga ketaatan pada syariat, tetapi juga melindungi diri dari potensi kerugian finansial dan adiksi yang merugikan.

¹³⁶ Kifly, Muhammad Khairul Iman Bin Mohd, and Mustafa Bin Mat Jubri Shamsuddin. "GACHA: An Islamic Study On The Element Of Gambling (Maisir) And Uncertainty (Gharar) In Micro-Transaction." *Journal of Islamic, Social, Economics and Development* 8, no. 53 (2023): 149–60. <https://doi.org/10.55573/JISED.085314>.

BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dengan menggunakan metode tafsir tematik al-Farmawi untuk menginterpretasikan konsep *maisir* dalam al-Qur'an dan menganalisis fenomena sistem *gacha* pada empat contoh game online, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Melalui kajian tafsir tematik, ditemukan bahwa al-Qur'an secara tegas melarang praktik *maisir* sebagaimana tercantum dalam QS. Al-Baqarah: 219 dan QS. Al-Maidah: 90-91 dan beberapa rujukan hadist. *Maisir* adalah permainan yang melibatkan unsur taruhan..*Maisir* diharamkan dalam perspektif al-Qur'an mencakup lima aspek utama: ketidakpastian (*gharar*) yang bersifat spekulatif, pengambilan harta orang lain secara batil, spekulasi dan pertaruhan yang mengandalkan keberuntungan, potensi menimbulkan permusuhan dan kebencian, serta menjadi penghalang dalam beribadah kepada Allah Swt. *Maisir* menimbulkan dampak negatif terhadap individu dan masyarakat, baik secara spiritual, psikologis, maupun sosial.
2. Sistem *gacha* dalam game online memiliki jenis bentuk yang berbeda-beda. Meskipun berbeda karakteristik dan intinya tetap sama. Dalam penelitian ini, merujuk empat game yaitu, *FC Mobile 25*, *Jujutsu Kaisen: Phanthom Parade*, *Free Fire*, *Genshin Impact*. Ditemukan bahwa keempat mekanisme *gacha* mengandung tiga unsur *maisir*, meliputi *gharar*, spekulasi, dan merampas harta orang lain. Sistem *gacha* dirancang dengan memanfaatkan

berbagai aspek psikologi dan ekonomi untuk mendorong pemain melakukan pembelian berulang. Sistem ini menciptakan ketidakpastian yang menarik, di mana pemain mengeluarkan uang demi hasil yang acak, mirip dengan sensasi *maisir*. Implikasi hukum tentang *gacha* dapat dikategorikan menjadi dua. Pertama, sistem *gacha* dapat dilarang ketika pemain menggunakan mata uang sungguhan untuk mendapatkan *item* dalam game. Kedua, sistem *gacha* dapat diperbolehkan ketika pemain hanya menggunakan mata uang yang diperoleh dari mekanisme dalam game (dapat dikategorikan sebagai hadiah) dan niat bermain hanya untuk hiburan semata..

B. Saran

Penulis menyadari bahwa penelitian ini jauh dari kata sempurna. Tentunya terdapat celah-celah kajian yang dapat ditelaah kembali oleh para peneliti selanjutnya. Misalnya, memperluas cakupan dengan menganalisis fatwa-fatwa kontemporer dari berbagai lembaga otoritas keagamaan di berbagai negara Muslim terkait permainan digital. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam upaya memahami dan menyikapi fenomena *gacha* dari perspektif Islam, serta menjadi landasan bagi pengembangan kajian lebih lanjut mengenai interaksi antara prinsip-prinsip syariah dan berbagai bentuk hiburan digital kontemporer.

DAFTAR PUSTAKA

- Adinda, Luthfiah, and Setyo Listyati Palupi. "Pengaruh Adiksi Game Online Terhadap Intensi Pembelian Item Dalam Game Pada Pemain Game Gacha." *Universitas Airlangga 1* (2023). <http://e-journal.unair.ac.id/BRPKM>.
- Aflizah, Nur. "Konsep Kewajiban Melindungi Hak-Hak Anak Yatim Di Dalam Al-Qur'an (Studi Tafsir Tematik Perspektif Hussein `Abd Al-Hayy Al-Farmawi)," 2022
- Al-Alusi. (1415 H) *Ruh Al-Ma'ani fi Tafsir Al-Qur'an Al-'Azhim wa As-Sab' Al-Matsani*, Beirut: Dar Al-Kutub Al-'Ilmiyyah, jilid 4
- Al-Farmawi, Abdul Hayy. (2002) *Metode Tafsir Maudhui dan Cara Penerapannya*, terj. Rosihon Anwar, Pustaka Setia.
- Al-Jashshash. (1994) *Ahkam Al-Qur'an*, Beirut: Dar Al-Kutub Al-'Ilmiyyah.
- Al-Qurthubi, Abu Abdullah Muhammad ibn Ahmad. (2006) *Al-Jami' li Ahkam Al-Qur'an*. Jilid 3. Kairo: Dar al-Kutub al-Misriyyah,
- Al-Syathibi, Ibrahim ibn Musa. (1997) *Al-Muwafaqat*. Jilid 2. Kairo: Dar Ibn 'Affan,
- Al-Wahidi An-Nisaburi. (2014) *Asbabun Nuzul: Sebab-Sebab Turunnya Ayat-Ayat Al-Qur'an*. Surabaya: Amelia.
- Az-Zuhaili, Wahbah. (1991) *Tafsir al-Munir*, Damaskus: Dar al-Fikr, jilid 1.
- Angelia, Cynthia, Fauzi Akbar Maulana Hutabarat, Ngajudin Nugroho, Arwin Arwin, and Ivone Ivone. "Perilaku Konsumtif Gamers Genshin Impact Terhadap Pembelian Gacha." *Journal of Business and Economics Research (JBE)* 2, no. 3 (2021): 61–65. <https://doi.org/10.47065/jbe.v2i3.909>.

- Ardiansyah, Fachrizal. “Kedekatan Judi Dengan Layanan Benda Acak Gacha (Lootbox) Pada Video Game” 2, no. 1 (2024): 86–90.
- Asalimy, Muhammad Zaky, Rahmat Kurniawan, and Ahmad Akrom. “Gacha Mobile Legend Dalam Pandangan Islam.” *Journal of International Multidisciplinary Research* 2, no. 6 (2024): 417–25.
- Ath-Thabari, *Jami' Al-Bayan fi Ta'wil Al-Qur'an*, jilid 12.
- Aulia, Muhammad Radhi. “ANALISIS JUAL BELI DENGAN SISTEM GAME OF CHANCE (GACHA) PADA GAME ONLINE DITINJAU MENURUT PERSPEKTIF FIKIH MUAMALAH (Suatu Penelitian Pada Fitur Shop Game Online).” *Analisis Jual Beli Dengan Sistem Game Of Chance (Gacha) Pada Game Online Ditinjau Menurut Perspektif Fikih Muamalah*. Skripsi, UIN Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh, 2023. <https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/29228>.
- Brooks, Gabriel A., and Luke Clark. “Associations between Loot Box Use, Problematic Gaming and Gambling, and Gambling-Related Cognitions.” *Addictive Behaviors* 96 (September 1, 2019): 26–34. <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2019.04.009>.
- Chen, Canhui, and Zhixuan Fang. “Gacha Game Analysis and Design.” *Proceedings of the ACM on Measurement and Analysis of Computing Systems* 7, no. 1 (2023). <https://doi.org/10.1145/3579438>.
- Clark, Luke, Andrew J. Lawrence, Frances Astley-Jones, and Nicola Gray. “Gambling Near-Misses Enhance Motivation to Gamble and Recruit Win-Related Brain Circuitry.” *Neuron* 61, no. 3 (2009): 481–90.

<https://doi.org/10.1016/j.neuron.2008.12.031>.

Firmansyah, Fauzi. "Makna Maisir Dalam Al-Qur'an Dan Hubungannya Dengan Judi Online." Skripsi, IAIN Curup, 2024.

Giudice, William Del. "Monetization Models in Video Games," 2016, 1–23.

Hamdan Hidayat. "Sejarah Perkembangan Tafsir Al-Qur'an." *Al-Munir* 2, no. 1 (2020): 26–76. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i2.967>.

Hilyatin, Dewi Laela. "Larangan Maisir Dalam Al-Quran Dan Relevansinya Dengan Perekonomian." *MAGHZA: Jurnal Ilmu Al-Qur'an Dan Tafsir* 6, no. 1 (2021): 16–29. <https://doi.org/10.24090/maghza.v6i1.4507>.

Ibn Hajar al-Asqalani, *Fath al-Bari Syarh Sahih al-Bukhari*, jilid 10.

Ibnu Manzur, *Lisan al-'Arab*, Beirut: Dar Sadir, jilid 5

Ibnu Rusyd, *Bidayatul Mujtahid*, Terj. Ahmad Abu Al Majdi. Jilid 2, Pustaka Azzam,

Irsal, Ahmad. "Perspektif Al-Qur'an Tentang Kriteria Aktivitas Ekonomi Yang Diridhai Allah." *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 2019, 5–24.

Kadafi, Rudi. "Al-Maisir Dalam Al- Qur ' an Studi Analisis Makna Qs . Al-Maidah : 90." *The Ushuluddin International Student Conderence* 1, no. 1 (2023): 332–45.

King, Daniel L., and Paul H Delfabbro. "The convergence of gambling and monetized gaming activities". *Current Opinion in Behavioral Sciences*, 31, 32-36. <https://id.scribd.com/document/527023281/King-2020>

King, Daniel L., and Paul H. Delfabbro. "Video Game Monetization (E.g., 'Loot

Boxes’): A Blueprint for Practical Social Responsibility Measures.” *International Journal of Mental Health and Addiction* 17, no. 1 (2019): 166–79. <https://doi.org/10.1007/s11469-018-0009-3>.

Koeder, Marco Josef, Ema Tanaka, and Hitoshi Mitomo. “‘Lootboxes’ in Digital Games-A Gamble with Consumers in Need of Regulation? An Evaluation Based on Learnings from Japan Game-of-Chance Elements in Free-to-Play Games View Project Six Immutable Laws of Mobile Business View Project.” *22nd Biennial Conference of the International Telecommunications Society (ITS): “Beyond the Boundaries: Challenges for Business, Policy and Society”*, Seoul, Korea, 24th-27th June, 2018, 2018. <https://www.econstor.eu/handle/10419/190385>.

Luthfiah Habibah, Zulheldi, Nurhabibah Sormin, and Fitri Kartika. “Pemikiran ‘Abdul Hayy Al-Farmawi’” *Jurnal Pendidikan Tambusai*, Vol. 9, No. 1, 2025, 6820-26.

Martini, Rita, Lukluk Fuadah, Memed Sueb, Agus Widarsono, Nuzulul Hidayat, M. Akbal A., and Wing Wahyu Winarno. “Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Konsumtif Siswa Pengguna Game Online.” *Jurnal Riset Terapan Akuntansi* 2, no. 2 (2018): 169–81.

Nielsen, Rune Kristian Lundedal, and Paweł Grabarczyk. “Are Loot Boxes Gambling? Random Reward Mechanisms in Video Games.” *11th Digital Games Research Association International Conference, DiGRA 2018*, no. October (2018). <https://doi.org/10.26503/todigra.v4i3.104>.

Nilamsari, Natalina. “Memahami Studi Dokumen Dalam Penelitian Kualitatif.”

Wacana 8, no. 2 (2014): 177–82. <http://fisip.untirta.ac.id/teguh/?p=16/>.

Pradhipta, Amelia Yeza. “Mekanisme ‘gacha’ Dan ‘parasocial Interaction’ Pemain Gim Seluler.” *Jurnal Studi Komunikasi (Indonesian Journal of Communications Studies)* 5, no. 1 (2021): 215. <https://doi.org/10.25139/jsk.v5i1.2478>.

Putri, Alifia, Alodisa Putri, and Drestanala Hapsari. “Pengaruh Modernisasi Terhadap Eksistensi Permainan Tradisional Di Gempuran Permainan Modern Bagi Mahasiswa Teknik Lingkungan 2022.” *Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin* 1, no. 4 (2023): 572–79. <https://jurnal.penerbitdaarulhuda.my.id/index.php/MAJIM/article/view/135%0Ahttps://jurnal.penerbitdaarulhuda.my.id/index.php/MAJIM/article/viewFile/135/153>.

Qardhawi, Yusuf. “Halal Dan Haram Dalam Islam Syekh Muhammad Yusuf Qardhawi.” *PT. Bina Ilmu*, no. Terj. H. Mu’ammal Hamidy (1993): 1–342.

Rahmadi. *Pengantar Metodologi Penelitian*. Banjarmasin: Antarsari Press, 2011. [https://idr.uin-antasari.ac.id/10670/1/PENGANTAR METODOLOGI PENELITIAN.pdf](https://idr.uin-antasari.ac.id/10670/1/PENGANTAR%20METODOLOGI%20PENELITIAN.pdf).

Ramadhani, Ahmad Ridha, Nashwa Luthfun Nisa, and Siti Aisha Azzahra. “THE CAUSES OF GAMBLING ADDICTION AMONG MUSLIM YOUTH AND THE USE OF GACHA - BASED VIDEO GAMES NEED TO BE ANTICIPATED .” 1, no. 2 (n.d.).

Rokim, Syaeful, and Rumba Triana. “Tafsir Maudhui: Asas Dan Langkah Penelitian Tafsir Tematik.” *Al-Tadabbur: Jurnal Ilmu Al-Qur’an Dan Tafsir*

6, no. 2 (2021): 409–24. <https://doi.org/10.30868/at.v6i02.2057>.

Rustriningsih. “Larangan Khamr Dan Maysir Dalam Al- Qur’an (Telaah Surat Al-Maidah Ayat 90-91 Dengan Pendekatan Ma’na-Cum-Maghza).” Skripsi, UIN Sunan Ampel Surabaya, 2023.

Shibuya, Akiko, Mizuha Teramoto, and Akiyo Shoun. “Systematic Analysis of in-Game Purchases and Social Features of Mobile Social Games in Japan.” DiGRA 2015 - Proceedings of the 2015 DiGRA International Conference: Diversity of Play, 2015.

Shihab, M. Quraish, (1997) *Membumikan Al-Qur’an*, Bandung: Mizan.

Shihab. M. Quraish. (2002) *Tafsir Al-Misbah: Pesan, Kesan dan Keserasian Al-Qur’an*. (Jakarta: Lentera Hati, vol. 1

Shihab, M. Quraish. (2013) *Kaidah Tafsir: Syarat, Ketentuan, dan Aturan yang Patut Anda Ketahui dalam Memahami Ayat-ayat Al-Qur’an*, Tangerang: Lentera Hati.

Soewandi, Rayhan Diokabilla. “Keabsahan Jual Beli Benda Virtual Melalui Sistem Gacha Dalam Game Online.” Skripsi, UII Yogyakarta, 2024.

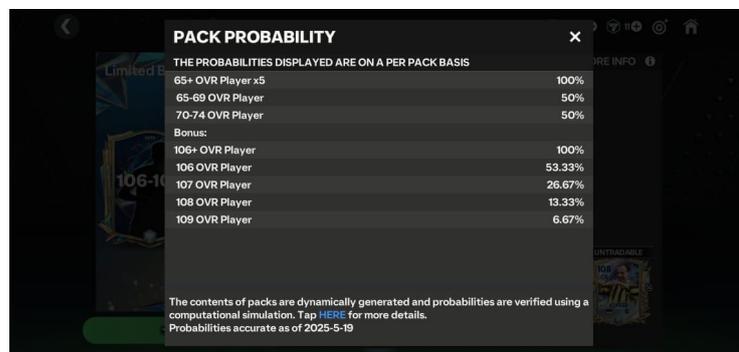
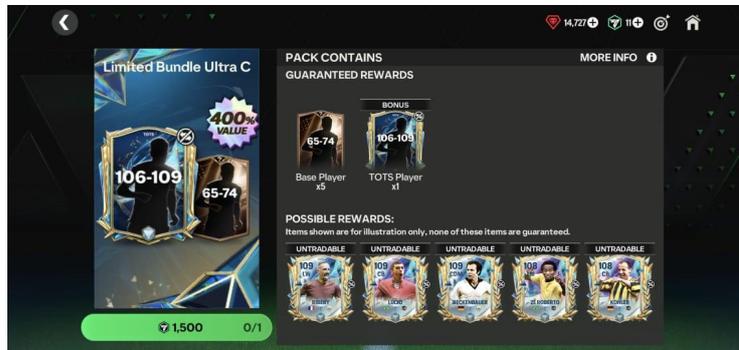
Surbakti, Krista. “Pengaruh Game Online Terhadap Remaja.” *Jurnal Curere* 1, no. 1 (2017): 29. <http://www.portaluniversitasquality.ac.id:5388/ojsystem/index.php/CURERE/article/view/20/22>.

Taufan, Irfan. “ANALISIS NARATIF, ANALISIS KONTEN, DAN ANALISIS SEMIOTIK,” no. January (2019). <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.21963.41767>.

Xiao, Leon Y. “Regulating Loot Boxes as Gambling? Towards a Combined Legal and Self-Regulatory Consumer Protection Approach.” *Interactive Entertainment Law Review* 4, no. 1 (2021): 27–47.
<https://doi.org/10.4337/ielr.2021.01.02>.

Zahara, Ulfa. “Konsep Kebahagiaan Dalam Perspektif Al-Quran (Studi Deskriptif Analitis Tafsir-Tafsir Tematik).” *Skripsi, Banda Aceh: UIN Ar-Raniry*, 2018, 8.

LAMPIRAN-LAMPIRAN



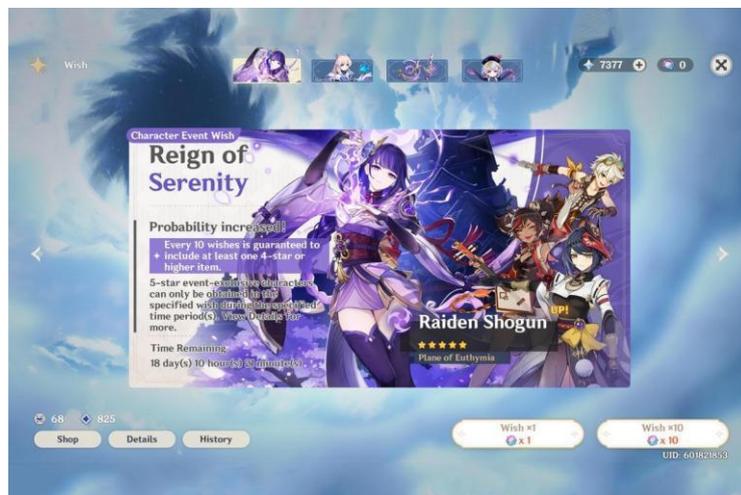
Jenis sistem gacha standard dari game *FC Mobile 25*



Jenis sistem gacha *Step-Up* dari game *Jujutsu Kaisen: Phantom Parade*



Jenis sistem gacha box dari game *Free Fire Event Faded Wheel*



Jenis sistem gacha Pity System dari game *Genshin Impact*

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



A. Identitas Pribadi

Nama : Izdihar Alfiansyah
Tempat/Tanggal Lahir : Malang, 24 Mei 2002
Alamat : Jalan Raya Thamrin No. 18 Lawang
Nama Ayah : Muhammad Faiz
Nama Ibu : Endang Trusilowati
Email : izdihar.ezo@gmail.com

B. Riwayat Hidup

Pendidikan Formal

2006-2007 : TK Al-Husna
2007-2013 : SDI Bani Hasyim
2014-2020 : Pondok Pesantren Daarul Ukhuwwah