JOURNAL OF ISLAMIC BUSINESS LAW
Volume 9 Issue 2 TAHUN 2025
ISSN (Online): **2580-2658**
Available online at: http://urj.uin-malang.ac.id/index.php/jibl

Keabsahan Transaksi Jual Beli *Item* Dalam *Game Mobile Legend* Dengan Sistem *Gacha* Perspektif Kitab Undang Undang Hukum Perdata Dan Fiqh Muamalah

Maulana Malik
UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
maulanamalik251999@gmail.com

Faishal Agil Al Munawar
UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
faishalagilalmunawar@uin-malang.ac.id

Abstrak:

Pertumbuhan dan perkembangan media sosial saat ini kian pesat dikarenakan kebutuhan manusia juga bertambah banyak, masyarakat menggunakan media sosial bukan hanya untuk keperluan komunikasi saja. Masyarakat menggunakannya dari berbagai segi kehidupan, dimulai dari ekonomi, bisnis, fashion, research, dan juga hiburan. Hiburan yang kini menjadi pusat masyarakat untuk menghabiskan waktu yaitu bermain *game* yang penggunanya dari anak – anak hingga dewasa, jenis *game* yang dimainkan merupakan *Game Mobile Legend.* Game DOTA yang bisa dimainkan dengan jumlah 10 user dan 2 Tim. Dengan adanya *game* ini pengguna berupaya untuk mengoleksi *Item* karena berguna untuk memperindah tampilan *game* dan mengupgrade skill – skill dalam permainan. Di *Game Mobile Legend* ini juga menyediakan sistem *Gacha* perseassionnya yang berisi skin langka. Sehingga para pengguna rela menghabiskan berapapun uangnya untuk mendapatkannya.Tujuan penelitian ini merupakan untuk mengetahui bagaiman mekanisme transaksi jual beli *item* dalam *Game Mobile Legend* menggunakan sistem *Gacha* dan juga untuk mengetahui keabsahan transaksi jual beli *item* dalam *Game Mobile Legend* menggunakan sistem *Gacha* prespektif pasal 1320 Kitab Undang – Undang Hukum Perdata dan pandangan para ulama melalui fiqh muamalah. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan transaksi jual beli *item* menggunakan sistem *Gacha* menurut hukum positif tidak memenuhi syarat sah perjanjian yang tertuang padal pasal 1320 KUHPerdata karena tidak adanya klausa yang halal dalam transaksi tersebut sedangkan menurut fiqh muamalah para ulama mengatakan transaksi dalam sistem *Gacha* mengandung unsur gharar karena ketidakpastian suatu benda yang di dapatkan oleh pengguna sehingga hal tersebut merupakan perbuatan yang merugikan dan haram dilakukan. Namun, belum ada hukum tertulis yang jelas mengnai sistem *Gacha* di indonesia ini.

Kata Kunci: *Mobile Legends, item, gacha,* keabsahan, pasal 1320 KUHPerdata.

Pendahuluan

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

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi di era milenial saat ini sangatlah pesat mengikuti perkembangan zaman. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi membawa perubahan dan pengaruh yang sangat besar terhadap kehidupan sosial masyarakat. Dampak positif yang dapat dirasakan oleh masyarakat kini yaitu kemudahan dalam bertransaksi, terbukanya banyak lapangan kerja baru, semakin berkembangnya jenis usaha. Salah satu bentuk kecanggihan teknologi informasi adalah internet, internet adalah sebuah jaringan yang menghubungkan komputer satu sama lain yang menggunakan standar s*item* global[1]. Dengan adanya internet memberikan kemudahan bagi siapa saja, kapan saja, dan dimana saja untuk mencari, mengakses, serta mengembangkan segala sesuatu yang sifatnya informatif serta komunikatif, jumlah penggunaan internet diera milenial saat ini sangatlah besar. Namun, melalui internet ini, mereka dapat mengakses berbagai macam situs salah satunya yang paling di gandrungi oleh anak remaja jaman sekarang adalah *game* online.

Game online adalah jenis *game* yang dapat diakses dimanapun dan kapanpun melalui handphone dan PC asalkan perangkat yang digunakan untuk memainkan *game* tersebut terhubung dengan jaringan internet. Umumnya, *game* online dapat diakses secara langsung melalui sistem yang disediakan oleh penyedia layanan online dan disediakan sebagai layanan tambahan dari penyedia layanan online[2].

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

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

[1]Muh Fahmi Hidayat, "Transaksi Item Virtual Dalam Game online Di Telkom Plasa Kota Parepare Analisis Hukum Ekonomi Islam," 2020, skripsi.

[2] A Z Bhastira, "Analisis Transaksi Jual Beli Item Dalam Game online Perspektif Hukum Islam Dan Perlindungan Konsumen," *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Hukum …*, 2021.

rangka untuk berlomba-lomba memperindah akun *game* online kebanyakan masyarakat rela mengeluarkan uangnya hanya untuk membeli *item*.

Dalam kegiatan jual beli benda virtual "*item*" pada *game* online sekarang sudah banyak dijumpai. Dan bahkan hal itu bisa dilakukan dari akun contohnya facebook, Instagram, Twitter, ataupun Website. Para *developer game* ternama bersaing membuat *game* online yang banyak diminati, dan mereka mencari keuntungan yang cukup besar dari transaksi yang dilakukan player atau pemain yang membeli *item* dalam *game* online, pembelian *item* yang terdapat dalam *game* online ini dimaksudkan untuk para player untuk memperkuat karakter dalam *game* online itu sendiri[3]. Perolehan *item* dalam *game* online *Mobile Legend* itu dapat diperoleh dengan berbagai cara, yaitu dengan usaha untuk mengikuti event dalam *game* online yang diselenggarakan oleh pihak developer ataupun dapat memperolehnya dengan cara melakukan transaksi pembelian dengan menggunakan uang asli yang ditukarkan ke mata uang di dalam *game* itu sendiri baik berupa *point, diamond*, dan lainnya.

Transaksi pembelian *item* juga dapat diperoleh dengan sistem *Gacha* dalam *game*. *Gacha* adalah sistem pembelian konten di dalam *game* dengan menggunakan uang yang dikenal dengan istilah transaksi mikro yang digunakan untuk membeli konten di dalam *game* yang berbentuk barang virtual (in-*game item*s) melalui mekanisme loot boxes. Mekanisme *loot box* merupakan mekanisme yang membuat pemain yang membeli mendapatkan barang dalam *game* yang langka dan bersifat acak. Dalam hal ini mekanisme *loot box* mirip dengan mekanisme lotre yang mengandalkan keberuntungan. Namun, dalam *Game Mobile Legend Gacha* memberikan jaminan kepada pemainnya untuk mendapatkan *item* yang diinginkan dalam putaran tertentu tergantung pada peraturan *Gacha* yang ada dalam *game* tersebut. Pemain diberikan kesempatan untuk menggunakan *Gacha* secara gratis dengan hadiah yang telah ditentukan, dan juga pemain diberikan kesempatan untuk melakukan pembelian *Gacha* dengan menggunakan mata uang di dalam *game* dan memperoleh hadiah dengan persentase yang telah ditentukan oleh pembuat *game*.

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

Kemudian jenis transaksi kedua ialah jual beli antara pemain dengan penyedia *game* itu sendiri, yaitu para pemain mengisi ulang alat tukar yang dipakai pada *game* tersebut kemudian melakukan transaksi didalamnya[4], setiap *game* memiliki cara sendiri untuk menarik minat pemain untuk melakukan transaksi jual beli baik melalui *event* atau lain sebagainya.

Terkait *item* sebenarnya menimbulkan tanda tanya bagi masyarakat bagaimana kedudukannya. Jumhur ulama menyatakan bahwa rukun jual beli ada empat, yaitu penjual, pembeli, sighat (ijab kabul), dan benda atau barang yang diperjualbelikan.

---

[3] Amelia Yeza Pradhipta, "Mekanisme 'gacha' dan 'parasocial interaction' pemain gim seluler". *Jurnal Studi Komunikasi*, Vol. 1, No. 1, Maret 2021, hlm. 216-217.

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

Sedangkan yang masuk dalam syarat jual beli adalah orang yang bertransaksi harus berakal, barang yang diperjualbelikan harus dapat dimanfaatkan oleh manusia, diserahkan pada saat akad sedang berlangsung atau pada waktu yang telah disepakati bersama[5], dan harga yang disepakati kedua belah pihak harus jelas jumlahnya, serta adanya unsur kerelaan antara kedua belah pihak Tidak hanya itu *item* ini juga menimbulkan perselisihan hukum seperti hak – hak dari *item* tersebut, tata cara peralihannya.

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

Secara umum perjanjian yang telah diatur dalam KUHPerdata yaitu sifatnya konsensual. Dalam pasal 1320 KUHPerdata tentang syarat sah perjanjian jual beli. Penelitian ini dibuat guna melengkapi penelitian-penelitian terdahulu mengenai keabsahan transaksi jual beli item dalam game mobile legend dengan sistem gacha.. Sejalan dengan itu, penelitian ini akan membahas : (a) mekanisme transaksi jual beli *item* dengan sistem gacha dalam game mobile legend, (b) keabsahan transaksi jual beli *item* dalam game mobile legend dengan sistem gacha perspektif kitab undang – undang hukum perdata, (c) keabsahan transaksi jual beli *item* dalam game mobile legend dengan sistem gacha perspektif fiqh muamalah.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian hukum normatif (*normative legal research*), yakni penelitian yang ditujukan untuk mengkaji aturan hukum, prinsip-prinsip hukum, norma, maupun doktrin hukum untuk menjawab suatu permasalahan. Adapun pendekatan yang digunakan pada penelirian ini menggunakan dua pendekatan penelitian, yakni pendekatan perundang-undangan dan pendekaran konseptual. Pendekatan perundang-perundangan (*statue approach*) digunakan untuk menelah seluruh peraturan perundang-undangan yang relevan dengan isu permasalahan yang sedang dibahas. Adapun pendekatan konseptual (*conceptual approach*) yakni pendekatan yang beranjak dari pandangan dan doktrin-doktrin yang berkembang dalam ilmu hukum. Adapun sumber hukum terdiri dari sumber hukum primer, sekunder dan tersier.

Diantara sumber primer yang digunakan adalah: pasal 1320 Kitab Undang – Undang Hukum Perdata Tentang syarat sah perjanjian, fiqh muamalah tentang *Gharar* Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan kepustakaan (*library research*). Teknik analisis yang dipakai dalam melakukan penelitian ini menggunakan analisis kualitatif yaitu melakukan pembahasan terhadap bahan hukum yang telah didapat dengan mengacu kepada landasan teoritis yang ada, yakni penafsiran yang bertujuan

[5] Aulia Ikhsani, "Jual Beli Game Online Fakultas Syari ' Ah Dan Hukum Universitas Islam Negeri Ar – Raniry Darussalam-Banda Aceh," 2019.

untuk mencari maksud dan yang melatarbelakangi pemberlakuan Undang-Undang dari isu permasalahan yang dihadapi.

Hasil Dan Pembahasan

Praktek jual beli *item* dalam *Game Mobile Legend* dengan system *Gacha*

Seiring berkembang pesatnya *game* mobile di Indonesia, pada tahun 2016 perusahaan Moonton merilis *game* MLBB (Mobile Legends: Bang-Bang). MLBB merupakan *game* bergenre MOBA yang dimainkan oleh 5 sampai 10 orang sebagai pemain/player[6]. Untuk memperindah dan memperkuat permainan mobile legends itu sendiri para pemain memperlukan *item – item* didalam *game* tersebut seperti skin, hero, emblem, dan lainnya.

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

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

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

Bentuk *Gacha* yang secara umum masih digunakan di berbagai *game* adalah *box Gacha*, yaitu *Gacha* yang berbentuk kotak virtual berisi hadiah dengan probabilitas yang diketahui oleh pemain; serta *sugoroku Gacha*, yaitu *Gacha* berbentuk papan permainan yang berperan sebagai dadu yang menentukan sejauh mana pemain bergerak di atas papan permainan untuk mendapatkan hadiah spesial tertentu. Sebagian *Gacha* memiliki mekanisme yang mengizinkan pemain untuk melakukan penarikan kembali (*redraw Gacha*), baik dengan membayar sejumlah uang atau bebas biaya. Sebagian besar *Game Mobile Legend*s memberikan pemain kesempatan untuk membeli *Gacha* secara *in-bulk* (*consecutive Gacha*).

Proses perputaran dalam *game Gacha* juga mirip dengan sebutan *opening a loot box* dalam bahasa lain. Namun begitu, loot box seringnya bukanlah penawaran utama dalam *game*. Bahkan, hasil dari loot box sendiri seringkali tidak mempengaruhi *gameplay*

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

sama sekali. Misalnya, hanya berisi *item* kostum atau animasi sebagai hiburan semata, mekanisme *Gacha* dapat sangat bervariasi karena sistem monetisasi ini bisa diterapkan ke semua jenis *game*.

Dalam permainannya Gacha mempunyai sistem yang mirip dengan spining wheel atau lucky draw jadi tentunya tidak ada kepastian akan mendapatkan sesuatu yang berarti. Gacha dalam Game Mobile Legend menggunakan sistem in – game currency[7], saat memainkan Gacha karakter yang diinginkan tidak punya banyak kemungkinan untuk melakukan critical hit, atau setidaknya kemungkinan tersebut cukup acak. Dengan begitu, kita harus membeli item dengan mata uang dalam game, seperti orbs, gems, bucks, atau mata uang lain dalam Gacha.

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

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

Pada konteks hukum perjanjian, konsep benda memiliki cakupan yang sangat luas. Benda dapat didefinisikan sebagai segala sesuatu yang dapat dimiliki oleh individu lain dan ini menjadikannya sebagai subjek hukum. Singkatnya, benda adalah sesuatu yang dapat diperhatikan, digunakan, dan dimaksudkan sebagai kepemilikan seseorang. Dalam hal ini, virtual *item* dalam *game online* dapat diartikan sebagai benda tidak berwujud karena berupa kode-kode yang diciptakan dalam lingkungan komputer dan internet yang berada di dunia cyber, diciptakan dan diperlakukan dengan cara yang serupa dengan objek-objek di dunia nyata. Seperti yang sudah dituliskan, maka virtual *item* dalam *game online* memiliki unsur-unsur sebagai berikut. Tidak memiliki tubuh, Dapat dikuasai dan dimiliki, Suatu objek yang berharga, Terdapat di dalam sistem perangkat lunak (*software*).

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

[7] Rizky, A. S. (2023). *Penerapan Hukum Pada Sistem Gacha Untuk Memberikan Perlindungan Bagi Pemain Dalam Game Online Mobile Legends*. Uin Syarif Hidayatullah Jakarta. Https://Repository.Uinjkt.Ac.Id/Dspace/Bitstream/123456789/73479/1/Achmad Syahriel Rizky - Fsh.Pdf

Virtual item yang timbul dari suatu penciptaan memiliki kesamaan dengan cara perolehan hak milik atas benda. Penciptaan di sini merujuk pada seseorang yang memperoleh hak milik atas benda baru yang diciptakan. Seperti yang dijelaskan sebelumnya, virtual *item* merupakan hasil ciptaan manusia yang dibuat melalui teknologi komputer dan internet. Dalam konteks hukum kepemilikan benda, hak milik dapat diperoleh melalui penciptaan, sehingga virtual *item* dapat diakui sebagai hak milik dan diberikan status hak milik. Selain melalui penciptaan, satu cara lain untuk memperoleh hak milik atas suatu benda adalah melalui penyerahan. Penyerahan merupakan hak kebendaan yang diperoleh karena berdasarkan pada dasar hak tertentu, seperti contohnya, melalui transaksi jual beli, hibah, dan sejenisnya. Praktik jual beli yang melibatkan virtual *item* menunjukkan bahwa virtual *item* dapat dianggap sebagai objek hak milik.

Banyak pengembang *game* menggunakan sistem *Gacha* dalam transaksi jual beli *game* online, namun seringkali apa yang diinginkan oleh pemain tidak sesuai dengan apa yang mereka dapatkan, sehingga hal ini mendatangkan masalah. Permasalahan hukum yang timbul dari praktek sistem monetisasi yang ada di Indonesia[8] adalah kekhawatiran mengenai kemungkinan adanya unsur ketidakpastian perolehan virtual *item* yang didapat di dalam sistem monetisasi. Permasalahan ini muncul karena adanya beberapa peristiwa merugikan dikalangan kolektor yang mengharuskan mengeluarkan banyak uang secara tidak sadar dengan trus menerus untuk mendapatkan *item* yang diinginkan akan tetapi dari moonton sendiri membuat regulasi perolehan *item* tersebut menjadi langka dan tidak bisa di pastikan kapan untuk menperoleh *item* yang diinginkan. Barang dalam bentuk *item game* online termasuk dalam kategori benda virtual yang dapat diklasifikasikan sebagai benda tidak berwujud. Oleh karena itu, berdasarkan Pasal 1457 Kitab Undang- Undang Hukum Perdata tentang perjanjian jual beli, dapat dijelaskan bahwa Jual beli diartikan sebagai suatu persetujuan dengan mana pihak yang satu mengikatkan dirinya untuk menyerahkan suatu barang, dan pihak yang lain untuk membayar harga yang dijanjikan.

Dengan demikian, benda tidak berwujud, dalam hal ini *item game* online, dapat diperdagangkan sesuai dengan ketentuan Pasal 1457 KUHPerdata, dan objek tersebut dianggap sah secara hukum. Terkait dengan sistem gacha, terdapat elemen yang jelas memungkinkan pemain untuk memperoleh barang atau *item* hanya berdasarkan keberuntungan semata. Oleh karena itu, kepastian hukum dalam konteks ini adalah pemahaman yang jelas mengenai status hukum sistem monetisasi gacha dalam hukum positif Indonesia. Ini berarti bahwa dengan pasti mengetahui apakah sistem ini dilarang oleh hukum yang berlaku.

Sementara itu dari hukum keperdataan khususnya pada asas hukum yang bersifat khusus (lex specialis). Ada pada pasal 1320 ayat (3) KUHPerdata yang berbicara mengenai suatu pokok hal tertentu[9]. yang dimaksudkan dalam hal perjanjian ini bukan berarti sesuatu yang menyebabkan seseorang membuat perjanjian, tetapi mengacu kepada isi dan tujuan perjanjian itu sendiri. Misalnya dalam perjanjian jual beli, *item* dan tujuan atau kausanya adalah pihak yang satu menghendaki hak milik suatu barang (*item*), sedangkan pihak tersebut tidak memperoleh barang yang diinginkan. Terkait suatu pokok persoalan atau hal tertentu bermakna apa yang menjadi

[8] Samuel M. dan Gregory P, "A Whale of a Tale: Gaming Disorder and Spending and Their Associations with Ad Watching in Role-Playing and Loot-Box Gaming", *Journal of Gambling Issues*, Volume 47, 2021
[9] Tri Wahyu Surya Lestari and Lukman Santoso, "Komparasi Syarat Keabsahan 'Sebab Yang Halal' Dalam Perjanjian Konvensional Dan Perjanjian Syariah," *YUDISIA : Jurnal Pemikiran Hukum Dan Hukum Islam* 8, no. 2 (2018): 281, https://doi.org/10.21043/yudisia.v8i2.3240.

perjanjian atau diperjanjikan oleh kedua belah pihak. Pada intinya, barang yang dimaksud dalam perjanjian ditentukan jenisnya, yakni barang yang dapat diperdagangkan. Hal ini sesuai ketentuan Pasal 1332 KUH Perdata yang menerangkan bahwa hanya barang yang dapat diperdagangkan saja yang dapat menjadi pokok persetujuan. Kemudian, Pasal 1333 KUH Perdata menerangkan bahwa suatu persetujuan harus mempunyai pokok berupa suatu barang yang sekurang-kurangnya ditentukan jenisnya. Jumlah barang itu tidak perlu pasti, asal saja jumlah itu kemudian dapat ditentukan atau dihitung.

Oleh karena itu, tidak adanya kepastian dalam perolehan *item* yang didapatkan oleh kolektor *Game Mobile Legend*s dalam perjanjian yang melibatkan pihak developer dapat dijadikan alasan bagi salah satu pihak untuk meminta perjanjian dinyatakan "Batal Demi Hukum", dengan alasan perjanjian tidak memenuhi syarat sah pada KUHPerdata pasal 1320 ayat (3) yaitu *"suatu pokok hal tertentu"*[10]. Dari ke empat syarat keabsahan perjanjian yang telah dijabarkan di atas, syarat sahnya perjanjian tersebut oleh Pasal 1320 ayat 3 KUHPerdata Jo Pasal 1337 KUH Perdata. Dalam hal ini, pemerintah memiliki suatu tanggung jawab memiliki tanggung jawab atas segala kegiatan yang dapat membahayakan warga negara maupun melanggar hak dan kewajiban konsumen serta pelaku usaha. Melihat bahwa sistem monetisasi lootbox (*Gacha*) merupakan suatu sistem dengan unsur- unsur negatif yang berbahaya bagi konsumen, pemerintah memiliki tanggung jawab berupa pembentukan peraturan yang relevan dalam mengatur dan mengawasi perkembangan sistem monetisasi lootbox di Indonesia.

Pemerintah sebagai pembentuk hukum harus menitik beratkan perlindungan atas kepentingan yang seperti tertera dalam dalam pelaksanaan Pasal 1320 ayat 3 *"tentang suatu persoalan tertentu"* dan Pasal 1337 KUH Perdata tentang sebab yang terlarang dalam perjanjian menentukan bahwa suatu sebab adalah terlarang, apabila dilarang oleh undang-undang, atau apabila berlawanan dengan kesusilaan baik atau ketertiban umum.

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

Secara umum dalam jual beli dalam sistem *Gacha* terdapat dua syarat pertama sebagai syarat subjektif yang terpenuhi. Pertama, adanya kesepakatan para pihak, yang secara sadar pembeli menyepakati hal-hal yang tercantum didalam deskripsi ketika pendaftaran akun *Game Mobile Legend*s sekalipun tidak lengkap. Kedua, kecakapan para pihak dalam membuat perjanjian. Ketentuan mengakses atau menggunakan layanan marketplace terdapat ketentuan sejak awal bahwa bagi yang berusia di bawah 17 tahun atau belum menikah dan di bawah

[10] Putri, W. S. (2018). Keabsahan Kontrak Elektronik Dalam Transaksi Ecommerce Ditinjau Dari Hukum Perikatan. *Jurnal Undiknas*, 301.

pengampuan wajib melibatkan persetujuan orangtua. Artinya orangtua yang sudah cakap hukum bertanggung jawab atas semua hal yang dilakukan atas nama anak tersebut termasuk melakukan transaksi dalam sistem *Gacha.* Sementara dua syarat lainnya yang merupakan syarat objektif berkenaan dengan objek perjanjian tidak terpenuhi yakni suatu hal tertentu (objek tertentu) dan sebab yang halal. Suatu hal tertentu artinya barang yang diperjanjikan paling sedikit atau minimal dapat ditentukan jenisnya. Namun faktanya, banyak penjualan produk dalam sistem *Gacha* tanpa keterangan jenis barang yang dijual. Sama sekali tidak ada informasi apapun terkait isi kotak karena isinya acak dan tertentu yang hanya diketahui penjual sehingga jual beli ini dilarang karena tidak dapat ditentukan jenisnya.

Terkait dengan sistem *Gacha*, terdapat elemen yang jelas memungkinkan pemain untuk memperoleh barang atau *item*[11] hanya berdasarkan keberuntungan semata. Oleh karena itu, kepastian hukum dalam konteks ini adalah pemahaman yang jelas mengenai status hukum sistem monetisasi *Gacha* dalam hukum positif Indonesia. Ini berarti bahwa dengan pasti mengetahui apakah sistem ini dilarang oleh hukum yang berlaku. Dalam tinjauan peraturan perundang-undangan yang berlaku, nampak dengan jelas bahwa sistem *Gacha* mengandung unsur-unsur merugikan dan ketidakpastian yang dilarang oleh hukum di Indonesia.

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

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

Menurut Imam al-Hanafi[12], Gharar itu adalah sesuatu yang akibatnya tertutup atau tidak diketahui. Oleh sebab itu, sebaiknya tidak dilakukan atau dilarang dilakukan. Menurut Imam al-Maliki, Gharar merupakan sesuatu yang asal muasalnya tidak diketahui apakah bisa didapatkan atau tidak, seperti burung di udara atau ikan di air[13]. Menurut Imam asy-Syafi'I gharar ialah Kegiatan jual dan beli yang bersifat gharar memiliki dua hal yang mungkin terjadi. Kemungkinan yang paling besar adalah hal yang paling dikhawatirkan. Menurut Ibnu Hazm azh-Zhahiri Gharar adalah Mentransaksikan sesuatu yang tidak jelas ukuran dan spesifikasinya pada saat akad. Menurut Imam al- Hanbali gharar ialah Sesuatu yang berada di atas dua kemungkinan di mana salah satunya tidak lebih jelas dari yang lainnya.

Gharar dilarang karena terdapat unsur memakan harta orang lain dengan cara bathil. Bathil adalah sesuatu yang sifatnya sia-sia. Penjelasan tersebut dapat d*item*ui dalam Al- Quran surat An- nisa

[11] Muhammad Hafni Herawan and M. Yudy Rachman, "Pengaruh Nilai Virtual *Item* Terhadap Intensi Pembelian Virtual *Item* Dalam *Game* Online PUBG Mobile," *INOBIS: Jurnal Inovasi Bisnis Dan Manajemen Indonesia* 5, no. 1 (2021): 1–12, https://doi.org/10.31842/jurnalinobis.v5i1.207
[12] Triono, Dwi Condro. *Ekonomi Islam Madzhab Hamfara* Jilid I Falsafah Ekonomi Islam.
[13] Ihsan, Ghufron,dkk. 2008. Fiqih muamalat Jakarta Prenada Grup

ayat 29, : " Wahai orang-orang yang beriman, janganlah kamu memakan harta sesamamu dengan cara yang batil (tidak benar), kecuali berupa perniagaan atas dasar suka sama suka di antara kamu. Janganlah kamu membunuh dirimu. Sesungguhnya Allah adalah Maha Penyayang kepadamu".

Selain itu, bathil punya makna cenderung merugikan salah satu pihak yang melakukan aktivitas jual beli. Selain merugikan orang lain, larangan gharar dalam transaksi jual beli ini juga mengandung maksud untuk menjaga harta agar tidak hilang dan menghilangkan sikap permusuhan yang terjadi pada orang akibat jenis jual beli ini. Salah satu prinsip utama dalam hukum islam adalah keadilan dalam bertransaksi ekonomi[14]. Dalam sistem *Gacha* keadilannya dapat dipertanyakan jika developer tidak memberikan informasi yang jelas tentang peluang atau mekanisme sistem *Gacha* kepada kolektor, atau jika terdapat ketidakadilan dalam distribusi *item* atau karakter yang dihasilkan dari sistem tersebut. Dengan mempertimbangkan pertimbangan hukum ini, pengguna dan developer yang ingin menggunakan sistem *Gacha* dalam permainan video perlu memperhatikan implikasi sistem *Gacha* secara relevan sesuai ajaran islam, hal ini dapat dicapai dengan menggunakan sistem *Gacha* yang transparan, adil dan bertanggung jawab, serta memperhatikan potensi dampak negatifnya pada kesejahteraan pengguna.

Kesimpulan

Berdasarkan pemaparan yang dijelaskan, dapat diambil kesimpulan mengenai Keabsahan Transaksi Jual Beli *Item* Dalam *Game Mobile Legend* Dengan Sistem *Gacha* Perspektif Kitab Undang Undang Huk um Perdata Dan Fiqh Muamalah . Hasil penelitian menunjukkan bahwa Mekanisme sistem *Gacha* pada *game mobile legends* merupakan strategi monetisasi yang dilakukan oleh Moonton terhadap pemain yang memunkinkan pemin mendapatkan *Item* dan karakter tertentu secara acak, mekanisme ini dilakukan dengan cara pemain melakukan spin atau menarik gacha menggunakan mata uang *Game*. Dalam permainan *Mobile Legends* mekanisme *Gacha* mirip dengan *spinning heel atau lucky draw*.

Transaksi jual beli *Item Mobile Legends* menggunakan sistem *Gacha* menurut hukum perdata tidak memenuhi syarat sah perjanjian yang tertuang padal pasal 1320 KUHPerdata karena tidak terpenuhinya ayat (3) tentang suatu hal tertentu yang dimana tidak ada kesamaan ketentuan benda yang terdapat dalam Gacha dengan perolehan benda yang didapat. Sebagaimana ayat 3 dan 4 merupakan syarat objektif dalam perjanjian apabila salah satu syarat tersebut tidak terpenuhi maka perjanjian jual beli ini batal demi hukum.

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

[14] Jazil, Saiful. 2014. Fiqih Muamalah. Surabaya: Cahaya Intan

Daftar Pustaka:

Sumber Hukum

Pasal 1320 Kitab Undang – Undang Hukum Perdata Ayat 1 – 4 tentang syarat sah perjanjian

Pasal 1333 Kitab Undang – Undang Hukum Perdata tentang objek tertentu suatu perjanjian

pasal 1337 Kitab Undang – Undang Hukum Perdata tentang sebab yang terlarang dalam perjanjian

pasal 1457 Kitab Undang – Undang Hukum Perdata tentang perjanjian jual beli

Buku & Artikel

A Z Bhastira, "Analisis Transaksi Jual Beli Item Dalam Game online Perspektif Hukum Islam Dan Perlindungan Konsumen," *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Hukum …*, 2021.

Amelia Yeza Pradhipta, "Mekanisme 'gacha' dan 'parasocial interaction' pemain gim seluler". *Jurnal Studi Komunikasi*, Vol. 1, No. 1, Maret 2021, hlm. 216-217.

Aulia Ikhsani, "Jual Beli Game Online Fakultas Syari ' Ah Dan Hukum Universitas Islam Negeri Ar – Raniry Darussalam-Banda Aceh," 2019.

Ihsan, Ghufron,dkk. 2008. Fiqih muamalat Jakarta Prenada Grup

Jazil, Saiful. 2014. Fiqih Muamalah. Surabaya: Cahaya Intan

Muh Fahmi Hidayat, "Transaksi Item Virtual Dalam Game online Di Telkom Plasa Kota Parepare Analisis Hukum Ekonomi Islam," 2020, skripsi.

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

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

Putri, W. S. (2018). Keabsahan Kontrak Elektronik Dalam Transaksi Ecommerce Ditinjau Dari Hukum Perikatan. *Jurnal Undiknas*, 301.

Rizky, A. S. (2023). *Penerapan Hukum Pada Sistem Gacha Untuk Memberikan Perlindungan Bagi Pemain Dalam Game Online Mobile Legends*. Uin Syarif Hidayatullah Jakarta. Https://Repository.Uinjkt.Ac.Id/Dspace/Bitstream/123456789/73479/1/Achmad Syahriel Rizky - Fsh.Pdf

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

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

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

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