

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan, tak terkecuali dalam aspek hiburan dan transaksi ekonomi. Digitalisasi membuka peluang besar bagi masyarakat untuk melakukan transaksi secara lebih praktis dan efisien. Tidak hanya meningkatkan kenyamanan, tetapi juga membuka peluang baru pada sektor industri *game online*. Industri *gaming online* telah menyebar secara global dan menjadi salah satu industri paling menguntungkan di seluruh dunia.¹ Salah satu faktor yang mempengaruhi peningkatan *game online* adalah revolusi internet yang memungkinkan sebuah situs *website* menyediakan *streaming* video, audio, dan interaktifitas pengguna yang mumpuni.²

Game online kini hadir dalam berbagai *genre* untuk memenuhi preferensi pengguna. Belakangan ini, permainan bertema romansa semakin marak dan populer. Biasanya, jenis permainan seperti ini termasuk dalam kategori simulasi kencan yang dikenal juga sebagai *game otome*.³ *Otome* yang berarti "gadis" dalam bahasa Jepang, adalah sebuah permainan virtual kencan yang dibuat khusus untuk perempuan. Permainan ini merupakan simulasi kehidupan dimana

¹ Pramana Saputra, "Dampak Microtransaction pada Kepuasan Pemain di PUBG Mobile," *Equator Journal of Management and Entrepreneurship (EJME)* 11, no. 02 (2023), 70.

² Rina Yulius, "Analisis Perilaku Pengguna Dalam Pembelian Item Virtual Pada Game Online," *Journal of Animation and Games Studies* 3, no. 1 (2017), 2.

³ Virginia Swastika, Abdul Firman Ashaf, dan Purwanto Putra, "Representasi Perempuan dalam Game Simulasi Kencan Picka: 30 Days to Love 2," *Jurnal JTik (Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi)* 9, no. 2 (2025), 632.

para pemain bermain sebagai karakter utama perempuan yang berusaha mengejar hubungan romantis.⁴

Salah satu *game otome* yang sedang ramai dimainkan adalah *game online Love and Deepspace* atau biasa disingkat dengan “LADS”. *Love and Deepspace* adalah *game otome* 3D asal Tiongkok yang dikembangkan dan diterbitkan oleh *Papergames*.⁵ Laporan terbaru oleh Sensor Tower telah mengungkap *Love and Deepspace* menjadi *game* berjenis *otome* terlaris di Jepang, yang berhasil mencapai *trending* satu dalam unduhan dan pendapatan sekitar \$30 juta USD dalam waktu singkat sejak dirilis pada 18 Januari 2024 hingga bulan September.⁶ Pada *game* ini, pemain utama berperan sebagai ‘*Deepspace Hunter*’, dengan kekuatan super bernama ‘*evol*’ yang memungkinkan mereka melawan serangan makhluk asing misterius yang menyerang bumi.⁷ Di samping tujuan plot utama, pemain dapat mengembangkan hubungan romantis dengan lima karakter laki-laki yang ada. Hubungan romantis dapat terjalin jika pemain memiliki *item* berupa *card*, yang jika dimainkan akan berbentuk narasi atau dialog eksklusif sesuai dengan tema *event* yang sedang berlangsung. Selain untuk menjalin hubungan, *item card* tersebut dapat meningkatkan level akun pemain jika dimainkan.

⁴ Paramita Winny Hapsari, Fayza Chenaya, Budi Rukhayana, “Hubungan Konsep Kebutuhan Sebagai Motivasi Wanita Jepang Memainkan *Otome Game*,” *IDEA: Jurnal Studi Jepang* 1, no. 1 (2019), 68.

⁵ Wu Jessie, “First 3D otome game Love and Deepspace triggers fierce competition in China around female-centric romance gaming”, dalam www.technode.com, diakses tanggal 22 Februari 2025.

⁶ Verity Townsend, “Infinity Nikki developer’s mobile hit *Love and Deepspace* makes chart-topping profits in Japan”, dalam www.automaton-media.com, diakses tanggal 22 Februari 2025.

⁷ Logan Culwell, “Sarah Brightman Finally Travels to *Deepspace*...in Mobile Video Game”, dalam www.playbill.com, diakses tanggal 22 Februari 2025.

Item berupa *card limited* pada *game* LADS ini bisa didapatkan setelah pemain melakukan *gacha*. *Game of Chance (Gacha)* merupakan sistem pembelian konten dalam permainan menggunakan uang asli, yang sering disebut sebagai transaksi mikro. Sistem ini memungkinkan pemain memperoleh *item* virtual (*in-game items*) melalui mekanisme *loot box*, yaitu kotak hadiah berisi *item* langka yang diberikan secara acak.⁸ Model *loot box* memiliki kemiripan dengan sistem undian atau lotre, karena hasil yang diperoleh ditentukan oleh unsur keberuntungan.⁹

Transaksi jual beli yang melibatkan pembelian dan penjualan *item* virtual dalam dunia *game online* dengan sistem *gacha* umumnya melibatkan dua model transaksi, yang pertama antara pemain dengan pihak penyedia layanan, dan yang kedua antara pemain dengan pembuat *game*. Bentuk transaksi jual beli antara pemain dan pihak penyedia layanan memiliki kemiripan dengan aktivitas muamalah konvensional yang umumnya dilakukan berdasarkan persetujuan bersama. Dalam konteks ini, pihak pertama bertindak sebagai penyedia *item* atau produk yang kemudian ditawarkan melalui fitur toko dalam *game*. Selanjutnya jenis transaksi yang kedua adalah jual beli antara pemain dan pihak pengembang *game*. Dalam hal ini, pemain melakukan pengisian ulang alat tukar dalam *game*, lalu menggunakannya untuk bertransaksi di dalam sistem permainan.

⁸ Amelia Yeza Pradhipta, "Mekanisme 'Gacha' dan 'Parasocial Interaction' Pemain *Game* Seluler," *Jurnal Studi Komunikasi (Indonesian Journal of Communications Studies)* 5, no. 1 (2021), 216–217.

⁹ Nyoman Sujana, "Pengaturan Tindak Pidana Perjudian Dan Pertanggungjawaban Pidana Korporasi Dalam Micro-Transaction Pada *Game Online*," *Jurnal Kertha Semaya* 8, no. 9 (2020), 1469.

Alat tukar yang berlaku di dalam *game* LADS untuk membeli *item* berupa *card* adalah *diamond*, yang kemudian digunakan untuk melakukan *gacha*. *Diamond* dapat didapatkan dengan dua cara, yaitu cara gratis yang umumnya lebih lama dan cara cepat dengan melakukan *top-up*. Karena *event card limited* memiliki waktu yang terbatas, banyak pemain memilih menggunakan cara cepat yaitu dengan melakukan *top-up* *diamond* daripada dengan cara gratis, untuk melakukan *gacha*. Namun, meski pemain telah memenuhi *pity* (jumlah putaran) sesuai dengan jaminan yang diberikan oleh *developer game*, hasil yang diperoleh tidak selalu sesuai harapan. Pemain bisa mendapatkan *card* dari *event* yang sedang berlangsung (*rate-on*) maupun *card event* lain atau bahkan *card* yang sudah dimiliki (*rate-off*).¹⁰

Model transaksi ini dianggap mirip dengan perjudian karena melibatkan elemen ketidakpastian yang berpotensi merugikan.¹¹ Kitab *al-Mausū'ah al-Fikhiyah al-Kuwaitiyah* sebagaimana dikutip oleh Muhammad Radhi Aulia dalam skripsinya yang berjudul “Analisis Jual Beli Dengan Sistem *Game Of Chance (Gacha)* Pada *Game Online* Ditinjau Menurut Perspektif Fikih Muamalah”, menerangkan hukum bermain *game* diklasifikasikan ke dalam empat kategori, yaitu *mubah*, *sunah*, *makruh*, dan *haram*. Permainan dikategorikan sebagai *mubah* apabila tidak mengandung unsur yang merendahkan martabat, tidak menyebabkan lalai terhadap kewajiban agama, serta tidak menimbulkan mudarat. Dalam kategori *sunah* sendiri merupakan

¹⁰ RazorClaw69, “Apa itu *Rate-on*? Apa Itu *Rate-off*? Dan apa itu *Pity*?,” HoYoLAB, 2021, <https://www.hoyolab.com/article/1182464>, diakses tanggal 4 Maret 2025.

¹¹ Ridho Napu, Bilkisu Mohammed Ovosi, dan Frangky Suleman, “Perspektif Al-maysir pada Sistem *Gacha* di *Game Valorant*,” *Al-'Aqdu: Journal of Islamic Economics Law* 4, no. 2 (2024), 89.

permainan yang melatih diri dan ada permainan yang dianjurkan dalam ajaran Nabi Muhammad SAW, seperti aktivitas yang melatih ketangkasan, kelincahan, dan kemampuan bela diri, misalnya bermain pedang, berkuda, memanah, serta kegiatan serupa lainnya. Sementara itu, permainan yang tergolong makruh mencakup aktivitas seperti mengadu hewan, meskipun tidak secara eksplisit dilarang, namun hal tersebut dapat merendahkan martabat manusia yang telah dimuliakan oleh Allah SWT. Adapun kategori haram mencakup permainan yang menimbulkan mudarat bagi diri sendiri maupun orang lain, seperti permainan yang mengandung unsur perjudian, yang secara tegas dilarang oleh Allah SWT.¹²

Yūsuf Qarḍāwī turut memberikan pandangannya terkait hukum permainan (*game*). Menurut beliau, hukum asal segala sesuatu adalah mubah, yang berarti dibolehkan kecuali terdapat dalil yang melarangnya. Apabila sebuah permainan memiliki dampak negatif sebagaimana telah dijelaskan sebelumnya, maka hukumnya menjadi haram. Sebaliknya, apabila permainan tersebut memberikan manfaat seperti meningkatkan kemampuan berpikir atau menjaga kebugaran fisik, maka hukum memainkannya diperbolehkan.¹³

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa bermain *game online* pada dasarnya diperbolehkan dalam Islam karena termasuk bentuk hiburan yang mubah. Namun, status hukumnya dapat berubah menjadi haram

¹² 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*)” (Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, 2023), 2.

¹³ Muhammad Yūsuf Qarḍāwī, *Halal dan Haram Dalam Islam*, ed. revisi, terj. Mu’ammal Hamidy (Surabaya: Bina Ilmu, 2007), 362.

apabila dalam permainan tersebut terdapat unsur-unsur yang dilarang syariat, seperti praktik perjudian dan sejenisnya.

Fenomena jual beli *item* berupa *card limited* pada *game online Love and Deepspace* melalui *gacha* dengan sistem *rate-on rate-off* menimbulkan sejumlah pertanyaan dalam perspektif fikih muamalah yang menjadikannya menarik, penting, dan bermanfaat untuk diteliti. Dengan demikian, peneliti akan mengkaji lebih dalam lagi mengenai bagaimana Islam memandang praktik tersebut, apakah sesuai dengan prinsip-prinsip muamalah yang adil, bermanfaat, dan terhindar dari unsur *gharar* (ketidakjelasan) dan *maysir* (perjudian), dengan judul "**Pandangan Fikih Muamalah Tentang Transaksi Pembelian *Item Card Limited* Pada *Game Online Otome Love and Deepspace*.**"

B. Identifikasi Masalah

1. Adanya ketidaksesuaian antara prinsip jual beli pada mekanisme transaksi *item* virtual berupa *card limited* dalam *game otome Love and Deepspace* dengan prinsip jual beli menurut fikih muamalah.
2. Keabsahan barang virtual berupa *card* dalam *game otome Love and Deepspace* yang tidak memiliki bentuk fisik atau manfaat praktis di dunia nyata dan hanya bernilai hiburan.
3. Mekanisme *gacha* dengan sistem *rate-on rate-off* dalam *game* yang mengandung unsur ketidakpastian (*gharar*) dan perjudian (*maysir*) karena pemain tidak mengetahui secara pasti hasil dari setiap transaksi, meskipun sudah mengikuti ketentuan jumlah spin tertentu.

4. Pengeluaran harta berlebih yang dilakukan oleh pemain untuk membeli *item* virtual yang tidak memiliki bentuk fisik dan manfaat nyata, mengandung unsur pemborosan (*isrāf*).
5. Adanya dua unsur transaksi dalam pembelian *item*, yaitu transaksi antara pemain dengan pihak ketiga yaitu penyedia layanan *top-up* dan antara pemain dengan sistem *game* itu sendiri.

C. Pembatasan Masalah

1. Analisis dilakukan berdasarkan perspektif fikih muamalah pada transaksi pembelian *item* virtual berupa *card limited* dalam *game online otome Love and Deepspace* berbasis *gacha*.

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana implementasi transaksi jual beli *item* berupa *card limited* dalam *game online otome Love and Deepspace*?
2. Bagaimana tinjauan fikih muamalah terhadap transaksi jual beli *item* berupa *card limited* dalam *game online otome Love and Deepspace*?

E. Tujuan dan Kegunaan Peneitian

1. Tujuan Penelitian
 - a. Mendeskripsikan implementasi transaksi jual beli *item* berupa *card limited* dalam *game online otome Love and Deepspace*.
 - b. Mengkaji tinjauan fikih muamalah terhadap transaksi jual beli *item* berupa *card limited* dalam *game online otome Love and Deepspace*?
2. Kegunaan Penelitian

a. Bagi Peneliti

Penelitian ini memberikan kesempatan kepada peneliti untuk memperluas pemahaman tentang adaptasi fikih muamalah dalam menghadapi fenomena transaksi digital, khususnya dalam konteks *game online* dan mengetahui bagaimana hukum Islam dapat diterapkan pada isu-isu kontemporer yang bersifat virtual.

b. Bagi Akademisi

Memberikan kontribusi terhadap pengembangan literatur fikih muamalah kontemporer, terutama dalam kajian hukum Islam terhadap barang virtual dan mekanisme *gacha*. Diharapkan dapat menjadi referensi bagi penelitian lanjutan mengenai aspek hukum Islam terhadap transaksi ekonomi digital.

c. Bagi Pemain *Game Otome Love and Deepspace*

Memberikan pemahaman tentang keabsahan transaksi dalam pembelian *item* virtual dari perspektif hukum Islam, sehingga mereka dapat melakukan transaksi yang sesuai dengan prinsip syar'i. Selain itu, dapat menjadi panduan bagi pemain untuk memahami aspek etika dan tanggung jawab dalam penggunaan uang untuk pembelian *item* virtual dalam *game*.

F. Kajian Pustaka

Penelitian terdahulu menjadi landasan penting dalam memahami perkembangan konsep dan temuan terkait topik penelitian. Beberapa studi sebelumnya yang berguna sebagai acuan dalam penelitian ini, sebagai berikut:

1. Skripsi oleh S. Lutfi Rahman "*Perjanjian Jual Beli Item Game Online Yang Berbentuk Virtual Ditinjau Dari Perspektif Fiqih Muamalah*". Tujuan penelitian ini adalah untuk membahas mengenai mekanisme dan perspektif fikih muamalah terkait pembelian *item* di dalam *game online*. Kesimpulan yang didapat adalah perspektif fikih muamalah terhadap jual beli *item game online* yang berbentuk virtual sah, apa bila tidak ada unsur penipuan atau kecurangan yang bisa mengakibatkan salah satu pihak di rugikan.¹⁴ Persamaan penelitian ini adalah tujuan yang sama yaitu mengetahui pandangan fikih muamalah terkait pembelian *item* di dalam *game online*. Sedangkan untuk perbedaannya, penelitian tersebut hanya berfokus pada *item* yang langsung bisa didapatkan setelah melakukan *top-up*. Sedangkan *item* yang akan peneliti kaji adalah *item* yang bisa didapatkan setelah melakukan *top-up* dan *gacha*.
2. Skripsi oleh 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)*".¹⁵ Penelitian ini memiliki tujuan yang sama dengan peneliti yaitu untuk mengetahui mekanisme dan konsep jual beli *online* dengan sistem *gacha* menurut perspektif fikih muamalah. Sedangkan untuk perbedaannya ada beberapa hal. Yang pertama jenis *game* yang sudah diteliti adalah *Mobile*

¹⁴ Lutfi s. Rahman, "Perjanjian Jual Beli *Item Game Online* Yang Berbentuk Virtual Di tinjau Dari Perspektif Fiqih Muamalah" (Universitas Islam Riau, 2021), 80.

¹⁵ 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*)" (Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, 2023), 80.

Legends, berbentuk kompetisi, *item* berupa *skin* yang diperoleh akan memiliki tambahan *damage* saat digunakan. Sedangkan *game* yang peneliti angkat berbentuk interaksi emosional dan naratif berupa *card*. Perbedaan kedua, pada penelitian yang sudah dilakukan, *item* yang diperoleh dari *gacha* sudah pasti dimiliki saat sudah mencapai presentasi yang sudah ditetapkan oleh pemilik *Game*, atau bisa dikatakan sudah terjamin. Sedangkan *Game* yang peneliti angkat terdapat sistem *rate-off rate-on*, dimana setelah melakukan *gacha* sebanyak yang dijaminan terkadang *player* terkena *spook* atau biasa disebut dengan *rate-off*. Pemain tidak mendapatkan *card limited* dari *event* yang sedang berlangsung melainkan mendapatkan *card event* lain atau bahkan *card* yang sudah dimiliki.

3. Tesis dari Malika, Achyar Abror Ihsan, Yayuli, S. A., & PI, M. "*Tinjauan Hukum Islam Terhadap Mekanisme Transaksi Top-up Game Online Melalui Online Shop Berbasis Website*". Penelitian ini membahas mengenai mekanisme transaksi dan kebolehan nya menurut Fatwa No.146/DSN-MUI/XII/2021 tentang *online shop*. Hasilnya adalah dari alur mekanisme transaksi *top-up game* melalui *online shop* berbasis website telah sesuai dengan ketentuan mekanisme *online shop* dalam Fatwa No.146/DSN-MUI/XII/2021 tentang *online shop* berdasarkan prinsip syariah serta memenuhi rukun dan syarat jual beli dalam muamalah.¹⁶ Studi ini memfokuskan kajiannya pada sistem transaksi *top-up game online* melalui

¹⁶ Yayuli dan Achyar Abror Ihsan Malika, "Tinjauan Hukum Islam Terhadap Mekanisme Transaksi *Top-up Game Online Melalui Online Shop Berbasis Website*," *Ums Library* (Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2021), 14.

platform toko *online* berbasis web ditinjau dengan Hukum Islam. Berbeda dengan peneliti yang lebih berfokus pada sistem *gacha* untuk mendapatkan *item* berupa *card* setelah melakukan *top-up*, menurut pandangan fikih muamalah.

G. Sistematika Pembahasan

Agar isi skripsi ini lebih mudah dipahami oleh pembaca, peneliti menyusun sistematika pembahasan dalam bentuk uraian deskriptif yang ringkas, mencakup 5 bab dengan sub-sub bab, sebagai berikut:

Bab satu pendahuluan, berisi tentang pendahuluan isi skripsi yang meliputi; latar belakang, identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan dan kegunaan penelitian, serta kajian pustaka.

Bab dua landasan teori, memberikan penjelasan mengenai kerangka teori berupa teori teori dan konsep yang berkaitan dengan penelitian.

Bab tiga metode penelitian, berisi tentang metode penelitian yang peneliti gunakan, mencakup pendekatan, jenis penelitian, sumber data, dan teknik/metode pengumpulan data.

Bab empat hasil penelitian, pada bab ini, berisi penelitian yang peneliti lakukan. Hasil penelitian yang berupa pandangan fikih muamalah tentang pembelian *item* online berupa *card limited* dengan mekanisme *gacha* dengan sistem *rate-on rate-off* pada *game otome Love and Deepspace*.

Bab lima penutup, bab terakhir yang berisi kesimpulan dari hasil penelitian disertai dengan saran dan masukan dari peneliti.