

Gacha Mobile Legend Dalam Pandangan Islam

Muhammad Zaky Asalimy¹, Rahmat Kurniawan² Ahmad Akrom Ismail³

Sekolah Tinggi Ilmu Syariah Al Wafa¹²³, Bogor, Indonesia

kurniawan234246@gmail.com

Informasi Artikel	Abstract
E-ISSN : 3026-6874 Vol: 2 No: 6 Juni 2024 Halaman : 417-425	<i>This research aims to explore Islamic views on Gacha in mobile legends games, by considering legal, ethical and social aspects. Qualitative analysis method by collecting and analyzing the views of Islamic scholars and literature related to gambling and similar practices. The results of the analysis show that the majority of scholars consider Gacha to be a form of gambling that is contrary to Islamic principles. The conclusion, namely that while Islam's views on Gacha may vary, it is important for Muslim players to consider the moral and ethical impact of participating in such a practice, while referring on religious guidelines and the values they adhere to.</i>
Keywords: Gacha Practices Islamic Perspective Mobile Gaming	

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pandangan Islam terhadap Gacha dalam permainan mobile legends, dengan mempertimbangkan aspek hukum, etika, dan sosial. Metode analisis kualitatif dengan mengumpulkan dan menganalisis pandangan ulama serta literatur Islam terkait dengan perjudian dan praktik serupa. Hasil analisis menunjukkan bahwa mayoritas ulama menganggap Gacha sebagai bentuk perjudian yang bertentangan dengan prinsip-prinsip Islam. Kesimpulannya, yaitu bahwa dalam pandangan Islam terhadap Gacha mungkin bervariasi, penting bagi pemain Muslim untuk mempertimbangkan dampak moral dan etis dari partisipasi dalam praktik semacam itu, sambil mengacu pada pedoman agama dan nilai-nilai yang dianutnya.

Kata Kunci : Praktik Gacha, Perspektif Islam, Permainan Mobile

PENDAHULUAN

Dalam era digital yang semakin maju, permainan video telah menjadi salah satu bentuk hiburan yang paling populer di dunia. Salah satu permainan yang paling mencolok dalam kategori ini adalah Mobile Legends, sebuah gim mobile yang menghadirkan pengalaman pertarungan tim yang seru dan kompetitif bagi jutaan pemain di seluruh dunia. Namun, di balik popularitasnya, Mobile Legends juga memiliki fitur yang menarik perhatian, yaitu sistem Gacha. Sistem Gacha, yang telah menjadi ciri khas dalam banyak permainan, termasuk Mobile Legends, melibatkan penggunaan putaran acak atau undian untuk mendapatkan item, karakter, atau kekuatan khusus dalam permainan. Meskipun menawarkan kesempatan bagi pemain untuk memperoleh elemen tambahan yang diinginkan, sistem ini juga telah menimbulkan berbagai kekhawatiran, terutama dalam hal dampak psikologis dan etisnya. (Swara, 2023)

Penelitian ini dilakukan untuk memahami bagaimana sistem gacha dalam Mobile Legends dipandang dari perspektif Islam. Dengan populasi Muslim yang signifikan di seluruh dunia dan banyaknya pemain dari komunitas ini, penting untuk mengeksplorasi apakah sistem gacha sesuai dengan prinsip-prinsip Syariah dan bagaimana hal ini mempengaruhi keputusan pemain Muslim untuk terlibat dalam permainan ini.

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi dampak psikologis sistem Gacha dalam Mobile Legends dari sudut pandang Islam, dengan mempertimbangkan aspek etika, hukum, dan nilai-nilai agama. Dengan pemahaman yang lebih mendalam tentang dampak sistem Gacha dalam konteks nilai-nilai Islam, diharapkan dapat memberikan wawasan yang lebih luas tentang etika penggunaan sistem semacam itu dalam permainan video modern. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat mendorong diskusi yang lebih luas tentang praktik-praktik yang lebih bertanggung jawab dalam industri game, serta memberikan kontribusi positif terhadap pemahaman tentang hubungan antara teknologi, budaya, dan nilai-nilai agama dalam masyarakat kontemporer. Penelitian ini juga dapat memberikan landasan bagi

pengembang game untuk meningkatkan kesadaran dan tanggung jawab mereka dalam merancang sistem permainan yang lebih seimbang dan berkelanjutan.

Dengan memperdalam pemahaman kita tentang sistem Gacha dalam Mobile Legends, kita dapat mengidentifikasi tantangan dan peluang dalam industri game yang terus berkembang, serta merangkul prinsip-prinsip yang lebih etis dan berkelanjutan dalam pengembangan permainan. Terus menggali pengetahuan dan mendiskusikan isu-isu ini akan membantu kita memandu perkembangan masa depan industri game secara lebih bijaksana dan bertanggung jawab.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode pendekatan kualitatif dan kuantitatif untuk mengeksplorasi pandangan Islam terhadap sistem gacha dalam Mobile Legends. Data primer dikumpulkan melalui wawancara mendalam dengan ulama, cendekiawan Muslim, dan pemain Muslim, serta survei yang disebarluaskan kepada komunitas pemain Muslim.

Data sekunder diperoleh dari studi literatur dan analisis dokumen resmi seperti fatwa dan pendapat lembaga Islam. Teknik analisis mencakup analisis isi dan tematik untuk data kualitatif serta statistik deskriptif dan inferensial untuk data kuantitatif. Validasi dilakukan melalui triangulasi data untuk memastikan konsistensi hasil penelitian. Penelitian ini juga menjaga etika dengan memastikan kerahasiaan responden dan mendapatkan persetujuan partisipan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pengertian "*gacha*"

Gacha merupakan istilah yang berasal dari bahasa Jepang yang merujuk pada sistem dalam permainan video di mana pemain dapat memperoleh item, karakter, atau kekuatan khusus secara acak dengan membayar uang sungguhan atau mata uang virtual. Sistem ini sering diimplementasikan dalam permainan mobile atau permainan daring lainnya di mana pemain dapat membeli "putaran" atau "kotak" dengan harapan mendapatkan hasil yang diinginkan. Tingkat keberhasilan dalam mendapatkan item -yang diinginkan sering kali bervariasi dan dapat dipengaruhi oleh faktor keberuntungan.(Condon, 2021)

Asal usul istilah "gacha" sendiri berasal dari kata "gachapon", yaitu mesin penjual otomatis yang umum di Jepang. Mesin ini menawarkan hadiah acak dalam bola kecil dan sering ditemui di berbagai tempat seperti pusat perbelanjaan atau arcade. Konsep ini kemudian diadopsi ke dalam permainan video sebagai sistem untuk memonitisasi dan meningkatkan keterlibatan pemain.(Permana, 2019)

Sistem gacha telah menjadi bahan perdebatan dalam industri game karena beberapa alasan. Salah satunya adalah kekhawatiran tentang potensi pengeluaran yang tidak terkendali oleh pemain yang mencoba mendapatkan item langka atau karakter tertentu. Selain itu, beberapa pihak juga mengkritik sistem ini karena dianggap memanfaatkan impulsifitas dan ketidaktahuan pemain, serta meningkatkan risiko kecanduan dalam bermain game.(Setiawan, 2023)

Dengan demikian, istilah "gacha" mencerminkan sebuah mekanisme dalam permainan video yang memiliki dampak signifikan terhadap pengalaman bermain dan perilaku pemain, sementara juga memunculkan berbagai pertanyaan etis dan keuangan dalam industri game

2. Macam Macam system "*gacha*"

Terdapat beberapa macam sistem "*gacha*" yang umum digunakan dalam permainan video. Berikut adalah beberapa contoh macam sistem "*gacha*":

a. Gacha Berdasarkan Kategori:

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

b. Gacha Berdasarkan Tingkat Kualitas:

Dalam sistem gacha ini, item atau karakter dibagi ke dalam beberapa tingkat kualitas, seperti biasa, langka, atau legendaris. Pemain dapat memilih putaran gacha dengan tingkat kualitas tertentu yang mereka inginkan, dengan harapan mendapatkan item berkualitas tinggi. (Julianto, 2021)

c. Gacha Waktu Terbatas

Sistem gacha ini menawarkan putaran gacha dengan item atau karakter yang hanya tersedia dalam periode waktu tertentu. Pemain harus memanfaatkan kesempatan ini dalam waktu yang ditentukan untuk memiliki peluang mendapatkan item langka atau eksklusif.

d. Gacha Garansi

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

e. Gacha Berbasis Poin

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

f. Gacha Acak Total:

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

Setiap jenis sistem gacha memiliki mekanisme dan aturan yang berbeda, namun mereka semua memiliki tujuan yang sama, yaitu untuk meningkatkan keterlibatan pemain dan memonetisasi permainan dengan memanfaatkan faktor keberuntungan dan motivasi koleksi.

3. DAMPAK POSITIF DAN NEGATIF

A. Sistem "gacha" memiliki beberapa dampak positif dalam konteks permainan video:

a. Menghasilkan Pendapatan

Salah satu kegunaan utama sistem gacha adalah sebagai sumber pendapatan bagi pengembang permainan. Dengan menawarkan item atau karakter langka yang dapat diperoleh secara acak melalui sistem gacha, pemain sering kali terdorong untuk melakukan pembelian dalam permainan, baik menggunakan uang sungguhan maupun mata uang virtual. Hal ini memberikan pendapatan tambahan bagi pengembang dan memungkinkan mereka untuk memonetisasi permainan dengan cara yang berkelanjutan. (K, n.d.)

b. Meningkatkan Keterlibatan Pemain

Sistem gacha juga dapat meningkatkan keterlibatan pemain dalam permainan dengan memberikan dorongan untuk terus bermain dan mencoba keberuntungan mereka dalam mendapatkan item atau karakter yang diinginkan. Pemain sering merasa tertantang untuk melakukan lebih banyak putaran

gacha untuk mendapatkan hasil yang diinginkan, yang pada gilirannya dapat meningkatkan waktu bermain dan loyalitas pemain terhadap permainan.(Ayu Nabila | Zahra Awliyaa, 2023)

c. Mendorong Interaksi Sosial

Dalam beberapa permainan, sistem gacha dapat digunakan sebagai cara untuk memfasilitasi interaksi sosial antara pemain. Pemain sering berbagi pengalaman mereka dalam mencoba mendapatkan item atau karakter tertentu melalui sistem gacha, dan mereka dapat berkolaborasi atau bersaing dengan pemain lain untuk mencapai tujuan mereka.(Condon, 2021)

d. Menambah Koleksi

Bagi sebagian pemain, sistem gacha memberikan kesempatan untuk menambah koleksi item atau karakter dalam permainan. Pemain sering merasa puas saat berhasil mendapatkan item atau karakter langka melalui sistem gacha, dan mereka dapat menggunakan koleksi mereka untuk meningkatkan kemampuan atau penampilan karakter dalam permainan.(Tim Ensiklopedia, 2020)

e. Memberikan Kesenangan Tersendiri

Bagi beberapa pemain, proses membuka kotak gacha atau melakukan putaran gacha sendiri dapat memberikan kesenangan tersendiri. Sensasi menunggu hasil acak dan kegembiraan saat mendapatkan hasil yang diinginkan dapat memberikan pengalaman bermain yang memuaskan bagi pemain.

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

B. Meskipun sistem "gacha" memiliki kegunaan dalam meningkatkan keterlibatan pemain dan memonitisasi permainan, terdapat juga sejumlah dampak negatif yang perlu dipertimbangkan:

a. Pengeluaran Tidak Terkendali

Salah satu dampak negatif utama dari sistem gacha adalah potensi untuk menyebabkan pengeluaran yang tidak terkendali bagi pemain. Karena unsur keberuntungan yang terlibat dalam mendapatkan item atau karakter yang diinginkan, pemain sering kali terdorong untuk melakukan pembelian berulang-ulang dalam upaya untuk mendapatkan hasil yang diinginkan. Hal ini dapat mengakibatkan pengeluaran yang signifikan, terutama jika pemain terus-menerus gagal dalam mendapatkan item atau karakter yang diinginkan.(Ayomi, 2023)

b. Risiko Kecanduan

Sistem gacha juga dapat meningkatkan risiko kecanduan dalam bermain game. Sensasi mendapatkan hadiah acak yang menyenangkan dan dorongan untuk terus mencoba keberuntungan mereka dapat membuat pemain terjebak dalam siklus perjudian yang berpotensi merugikan. Hal ini dapat menyebabkan ketergantungan yang berbahaya dan berdampak negatif pada kesejahteraan mental dan finansial pemain.(Luthfiah Adinda & Listyati Setyo Palupi S.Psi, n.d.)

c. Perasaan Kecewa dan Frustrasi

Ketika pemain mengalami kegagalan berulang dalam mendapatkan item atau karakter yang diinginkan melalui sistem gacha, hal ini dapat menyebabkan perasaan kecewa, frustrasi, dan bahkan kemarahan. Perasaan ini dapat mengurangi pengalaman bermain dan memengaruhi motivasi pemain untuk terus berpartisipasi dalam permainan.(Wikipedia, n.d.)

d. Ketidakadilan dan Ketidaktransparanan

Beberapa pemain menganggap sistem gacha sebagai tidak adil atau tidak transparan karena kesempatan untuk mendapatkan item atau karakter tertentu sering kali bergantung pada faktor keberuntungan daripada keterampilan atau usaha pemain. Selain itu, beberapa pengembang game mungkin tidak memberikan informasi yang cukup tentang peluang atau mekanisme sistem gacha kepada pemain, yang dapat meningkatkan ketidakpuasan dan ketidakpercayaan.

e. Dampak Sosial dan Psikologis

Penggunaan sistem gacha dalam permainan video juga dapat memiliki dampak sosial dan psikologis yang negatif. Misalnya, pemain yang terus-menerus gagal dalam mendapatkan hasil yang diinginkan melalui sistem gacha dapat mengalami penurunan harga diri dan perasaan tidak berharga. Selain itu, sistem gacha juga dapat memengaruhi hubungan sosial antara pemain, seperti meningkatkan ketegangan atau persaingan di antara mereka.

Dengan mempertimbangkan dampak negatif ini, penting bagi pengembang permainan dan pemain untuk melakukan evaluasi yang cermat tentang penggunaan dan implikasi sistem gacha dalam permainan video. Langkah-langkah pengendalian diri dan regulasi yang efektif mungkin diperlukan untuk mengurangi risiko dan memastikan pengalaman bermain yang lebih positif dan sehat bagi semua pemain.

4. HUKUM DALAM ISLAM

Dalam Islam, hukum terkait dengan sistem "gacha" dalam permainan video dapat ditinjau dari beberapa perspektif, terutama terkait dengan masalah-masalah seperti perjudian, transaksi yang tidak jelas, dan keadilan dalam perdagangan. Berikut adalah beberapa pertimbangan hukum Islam terkait dengan sistem "gacha":

a. Perjudian (Maysir) dan Keberuntungan (Qimar)

Islam secara tegas mengharamkan praktik perjudian, yang didefinisikan sebagai pertaruhan uang atau nilai lainnya pada hasil acak dengan tujuan memperoleh keuntungan. Dalam konteks sistem "gacha", beberapa ulama dan cendekiawan hukum Islam menganggap penggunaan uang sungguhan atau mata uang virtual untuk membeli putaran gacha sebagai bentuk perjudian jika hasilnya didasarkan pada keberuntungan semata. Oleh karena itu, pemain yang terlibat dalam sistem gacha yang melibatkan unsur perjudian mungkin melanggar prinsip-prinsip hukum Islam terkait dengan perjudian

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِنَّمَا الْخَمْرُ وَالْمَيْسِرُ وَالْأَنْصَابُ وَالْأَزْلُمُ رَجْسٌ مِّنْ عَمَلِ الشَّيْطَانِ فَاجْتَنِبُوهُ

Artinya: Hai orang-orang yang beriman, sesungguhnya (meminum) khamar, berjudi, (berkorban untuk) berhala, mengundi nasib dengan panah, adalah termasuk perbuatan syaitan. Maka jauhilah

b. Transaksi yang Tidak Jelas (Gharar)

Konsep gharar merujuk pada ketidakpastian atau keraguan yang signifikan dalam suatu transaksi, yang dapat menyebabkan ketidakjelasan atau ketidakadilan bagi salah satu pihak. Dalam sistem "gacha", keberhasilan atau kegagalan pemain dalam mendapatkan item atau karakter tertentu didasarkan pada keberuntungan semata, tanpa jaminan atau kepastian yang jelas. Oleh karena itu, beberapa ulama menganggap bahwa sistem gacha dapat melibatkan unsur gharar yang dapat menjadi haram dalam Islam, terutama jika pemain terlalu tergantung pada hasil acak dalam pembelian mereka. Islam melarang aktivitas gharar dan hal itu tercantum di dalam firman Allah yang ada di Alquran. Menurut bahasa, gharar punya arti sebagai pertaruhan (Al-Mukhtar) dan ketidakjelasan (Al-Jahalah). Menurut beberapa kata tersebut, gharar dapat diartikan sebagai bentuk

jual beli yang punya unsur-unsur ketidakjelasan atau perjudian (bertaruh). Kegiatan jual beli ini dapat menyebabkan hasil yang tidak pasti terhadap hak dan kewajiban dari penjual maupun pembeli. Sementara itu, secara istilah fiqh artinya ketidaktauan terhadap akibat suatu perkara atau peristiwa transaksi jual beli. Hal ini juga bisa dimaknai sebagai ketidakjelasan antara baik dengan buruknya dalam perdagangan. Sementara itu, dilansir dari laman Institut Agama Islam An Nur Lampung, beberapa ulama punya definisi yang berbeda-beda mengenai apa itu gharar. Berikut penjelasannya: (BLOSSOM, 2020)

Menurut As-Sarokhsi al-Hanafi

Gharar itu adalah sesuatu yang akibatnya tertutup atau tidak diketahui. Oleh sebab itu, sebaiknya tidak dilakukan atau dilarang dilakukan.

Menurut al-Qarafi al-Maliki

Gharar merupakan sesuatu yang asal muasal nya tidak diketahui apakah bisa didapatkan atau tidak, seperti burung di udara atau ikan di air.

Menurut ar-Ramli asy-Syafi'i

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

Mentransaksikan sesuatu yang tidak jelas ukuran dan spesifikasinya pada saat akad.

Menurut al-Qadhi Abu Ya'la al-Hanbali

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 nirfaedah dan sia-sia. Selain itu, bathil punya makna cenderung merugikan salah satu pihak yang melakukan aktivitas jual beli.

Penjelasan tersebut dapat ditemui dalam Al-Quran surat An-Nisa ayat 29.

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

Artinya: "Wahai orang-orang yang beriman! Janganlah kamu saling memakan harta sesamamu dengan jalan yang bathil (tidak benar), kecuali dalam perdagangan yang berlaku atas dasar suka sama suka di antara kamu. Dan janganlah kamu membunuh dirimu. Sungguh, Allah Maha Penyayang kepadamu."

Dalam surat Al Baqarah ayat 188, Allah SWT berfirman:

وَلَا تَأْكُلُوا أَمْوَالَكُمْ بَيْنَكُمْ بِالْبَاطِلِ وَتُدْلُوا بِهَا إِلَى الْحُكَّامِ لِتَأْكُلُوا فَرِيقًا مِّنْ أَمْوَالِ النَّاسِ بِالْإِثْمِ وَأَنْتُمْ تَعْلَمُونَ

Artinya: "Dan janganlah sebagian kamu memakan harta sebagian yang lain diantara kamu dengan jalan yang bathil dan (janganlah) kamu membawa (urusan) harta itu kepada hakim, supaya kamu dapat memakan sebagian daripada harta benda orang lain itu dengan (jalan berbuat) dosa, padahal kamu mengetahui."

Secara garis besar, kedua surat Al-Quran tersebut menjelaskan adanya larangan tentang tidak boleh saling memakan atau mengambil atau harta seseorang dengan cara bathil.

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.

Keadilan dalam Perdagangan (Adl):

Salah satu prinsip utama dalam hukum Islam adalah keadilan dalam perdagangan dan transaksi ekonomi. Dalam konteks sistem "gacha", keadilan dapat dipertanyakan jika pengembang permainan tidak memberikan informasi yang jelas tentang peluang atau mekanisme sistem gacha kepada pemain, atau jika terdapat ketidakadilan dalam distribusi item atau karakter yang dihasilkan dari sistem tersebut. Pengembang game dan pemain perlu memastikan bahwa transaksi yang mereka lakukan dalam permainan video sesuai dengan prinsip-prinsip keadilan yang diajarkan dalam Islam.

Dengan mempertimbangkan pertimbangan hukum ini, pemain dan pengembang permainan yang ingin menjalankan atau menggunakan sistem "gacha" dalam permainan video perlu memperhatikan implikasi hukum Islam yang relevan dan memastikan bahwa praktik mereka sesuai dengan nilai-nilai etis dan moral yang diajarkan dalam agama Islam. Hal ini dapat melibatkan penggunaan sistem "gacha" yang transparan, adil, dan bertanggung jawab, serta memperhatikan potensi dampak negatifnya pada kesejahteraan pemain. (Amira.k, 2019)

5. UPAYA MENGATASI DAMPAK NEGATIF

Untuk menangani dampak negatif dari sistem "gacha" dalam permainan video, terutama dalam konteks nilai dan prinsip Islam, beberapa langkah dapat diambil oleh pengembang permainan dan pemain:

a. Transparansi dan Informasi:

Pengembang permainan dapat meningkatkan transparansi dengan memberikan informasi yang jelas tentang mekanisme dan peluang sistem gacha kepada pemain. Hal ini memungkinkan pemain untuk membuat keputusan yang lebih terinformasi tentang partisipasi mereka dalam sistem tersebut.

b. Pembatasan Pengeluaran:

Pengembang permainan dapat mempertimbangkan untuk menerapkan pembatasan pada jumlah pengeluaran yang dapat dilakukan oleh pemain dalam sistem gacha. Ini dapat dilakukan dengan mengatur batas atas untuk jumlah uang yang dapat dihabiskan dalam periode waktu tertentu, atau dengan memberikan opsi untuk membatasi pembelian dalam permainan. (L Tania, 2024)

c. Alternatif yang Adil:

Pengembang permainan dapat menyediakan alternatif yang lebih adil bagi pemain untuk mendapatkan item atau karakter yang diinginkan, selain dari sistem gacha. Misalnya, mereka dapat menawarkan item tertentu melalui pencapaian dalam permainan, atau dengan menggunakan mata uang virtual yang dapat diperoleh melalui berbagai aktivitas dalam permainan.

d. Pendidikan dan Kesadaran:

Pemain dapat meningkatkan kesadaran tentang risiko dan dampak negatif dari sistem gacha dengan melakukan pendidikan dan penelitian sendiri tentang praktik tersebut. Hal ini dapat melibatkan membaca ulasan permainan, mendiskusikan pengalaman dengan pemain lain, dan mencari sumber informasi yang dapat dipercaya tentang implikasi sistem gacha.

e. Pengembangan Tanggung Jawab:

Pemain dapat mengembangkan tanggung jawab pribadi dalam penggunaan sistem gacha dengan mengatur batasan pada diri mereka sendiri, baik dalam hal waktu bermain maupun pengeluaran dalam permainan. Ini dapat dilakukan dengan menetapkan batas harian atau mingguan untuk pengeluaran dalam permainan, dan dengan memantau dan mengevaluasi kebiasaan bermain mereka secara teratur.(Gandakusuma, 2016)

f. Partisipasi dalam Diskusi dan Umpan Balik:

Pemain dapat aktif berpartisipasi dalam diskusi dan memberikan umpan balik kepada pengembang permainan tentang pengalaman mereka dengan sistem gacha. Hal ini dapat membantu pengembang memahami kekhawatiran dan preferensi pemain, serta memperbaiki atau memodifikasi sistem gacha sesuai dengan kebutuhan dan harapan pemain.(RIZKY, 2023)

Dengan mengambil langkah-langkah ini, baik pengembang permainan maupun pemain dapat berkontribusi pada penanganan dampak negatif dari sistem gacha dalam permainan video, sambil memastikan bahwa praktik mereka sesuai dengan nilai-nilai dan prinsip yang diajarkan dalam Islam.

KESIMPULAN

Kesimpulan tentang halal dan haramnya sistem "gacha" dalam permainan video dari perspektif Islam dapat bervariasi tergantung pada interpretasi hukum Islam yang diadopsi oleh individu atau otoritas keagamaan. Namun, berikut adalah beberapa poin yang dapat diambil sebagai kesimpulan umum:

Potensi Haram:

Beberapa ulama dan otoritas keagamaan mungkin menyatakan bahwa penggunaan 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 menggunakan uang sungguhan atau mata uang virtual dalam upaya untuk mendapatkan item atau karakter tertentu.

Potensi Makruh:

Beberapa ulama mungkin menganggap penggunaan sistem "gacha" sebagai praktik yang makruh (dibenci) dalam Islam. Meskipun tidak secara tegas dilarang, penggunaan sistem "gacha" dapat dianggap tidak disukai karena potensi dampak negatifnya terhadap perilaku pemain dan mungkin tidak sesuai dengan nilai-nilai moral Islam.(NURKHAKIM, 2023)

Dengan demikian, kesimpulan tentang halal dan haramnya sistem "gacha" dalam permainan video dalam konteks Islam memerlukan pemahaman yang mendalam tentang nilai-nilai agama serta pertimbangan etis dan praktis yang komprehensif

REFERENCES

- Disarankan untuk menggunakan APA style dengan menggunakan Aplikasi manager refrens Amira.k. (2019). *Apa Itu Gacha? Ini Asal Mula, Game Gacha, hingga Mekanismenya!* Gramedia Literasi. <https://www.gramedia.com/literasi/gacha/>
- Ayomi, L. (2023). *Kecanduan Gacha: Mengapa Hal Ini Begitu Kontroversial?* Tombol Media. <https://tombolmedia.com/gacha/>
- Ayu Nabila | Zahra Awliyaa. (2023). *Game Gacha: Bagaimana Dampaknya terhadap Pemain dan Developer?* KOLOM. <https://yoursay.suara.com/kolom/2023/05/26/095033/game-gacha-bagaimana-dampaknya-terhadap-pemain-dan-developer>
- BLOSSOM, T. (2020). *Prohibition of Excessive Uncertainty (Gharar)*. BLOSSOM. <https://www.blossomfinance.com/posts/prohibition-of-excessive-uncertainty-gharar>

- Condon, N. (2021). *Semua hal yang perlu Anda ketahui tentang mobile game gacha*. Adjust. <https://www.adjust.com/id/blog/gacha-mechanics-for-mobile-games-explained/>
- Gandakusuma, M. (2016). *Aplikasi Pembangkit Bilangan Acak dalam Sistem Gacha dalam Berbagai Permainan*. Institut Teknologi Bandung. https://informatika.stei.itb.ac.id/~rinaldi.munir/Kriptografi/2016-2017/Makalah2/Makalah2_Kripto_2016_08.pdf
- Harriman.saragih. (2021). *Eksplorasi Sub-Dimensi Consumer Engagement dalam Akun Genshin Impact Di Instagram*. Universitas Prasetiya Mulya. file:///C:/Users/Lenovo/Downloads/708-37-4598-2-10-20211123.pdf
- Julianto, A. (2021). *Perkembangan Gacha: Koleksi, Monetisasi dan Adiksi*. Gamebrott.Com. <https://gamebrott.com/perkembangan-gacha-koleksi-monetisasi-dan-adiksi/>
- L Tania, T. M. (2024). *Comparative Analysis of Marketing Effectiveness of Islamic Bank Products through Social Media and Conventional Media*. STIS AL WAFA. c:/Users/Lenovo/Downloads/5++Comparative+Analysis+of+Marketing+Effectiveness+of+Islamic+Bank+Products+through+Social+Media+and+C.pdf
- Luthfiah Adinda & Listyati Setyo Palupi S.Psi, M. D. (n.d.). *Pengaruh Adiksi Game Online terhadap Intensi Pembelian Item dalam Game pada Pemain Game Gacha*. Universitas Airlangga. [https://repository.unair.ac.id/127696/1/Luthfiah Adinda - 111911133074.pdf](https://repository.unair.ac.id/127696/1/Luthfiah%20Adinda%20-%20111911133074.pdf)
- NURKHAKIM, L. (2023). *TINJAUAN HUKUM ISLAM TERHADAP JUAL BELI DENGAN SISTEM REAL MONEY TRADING DAN HAK-HAK KEPEMILIKAN DI GAME DOTA 2*. LUQMAN NURKHAKIM. [https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/74002/1/LUQMAN NURKHAKIM - FSH.pdf](https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/74002/1/LUQMAN%20NURKHAKIM%20-%20FSH.pdf)
- Permana, S. (2019). *Gachapon*. BINUS UNIVERSITY | JAPANESE. <https://japanese.binus.ac.id/2019/06/30/gachapon/>
- 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](https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/73479/1/ACHMAD%20SYAHRIEL%20RIZKY%20-%20FSH.pdf)
- Setiawan, D. P. W. (2023). *Analisis Praktik Game Gacha Menurut Hukum di Indonesia*. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. [http://eprints.umsida.ac.id/11945/1/ARTIKEL 10.pdf](http://eprints.umsida.ac.id/11945/1/ARTIKEL%2010.pdf)
- Swara, K. (2023). *PENGARUH HIPERREALITAS DAN KELOMPOK REFERENSI TERHADAP MINAT BELI ITEM GAME VIRTUAL*. A Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya. [http://digilib.uinsa.ac.id/64804/2/Kharis Swara_J71217128 OK.pdf](http://digilib.uinsa.ac.id/64804/2/Kharis%20Swara_J71217128%20OK.pdf)
- Tim Ensiklopedia. (2020). *Permainan gacha*. Ensiklopedia Dunia. https://p2k.stekom.ac.id/ensiklopedia/Permainan_gacha
- Wikipedia, T. (n.d.). *Permainan gacha*. WikipediaEnsiklopedia. https://id.wikipedia.org/wiki/Permainan_gacha