



ORIGINAL ARTICLE

OPEN ACCESS

Tinjauan Hadis tentang Larangan Maysir terhadap Sistem Gacha pada Game Mobile Legends

Maulana Iqbal Ur-rahman^{1*}, Nasrulloh²

***Korespondensi:**

email: iqbalpeakers@gmail.com

Afiliasi Penulis:

^{1,2} Universitas Islam Negeri
Maulana Malik Ibrahim Malang,
Indonesia

Sejarah Artikel:

Submit: 20 April 2026
Revisi: 21 Mei 2026
Diterima: 28 Juni 2026
Diterbitkan: 30 Juni 2026

Kata Kunci:

Sistem Gacha, Larangan Maysir,
Tinjauan Hadis, Mobile Legends,
Ekonomi Digital

Abstrak

Penelitian ini mengkaji sistem *gacha* dalam permainan *Mobile Legends: Bang Bang* melalui perspektif hadis tentang larangan *maysir*. Latar belakang kajian berangkat dari berkembangnya ekonomi digital berbasis transaksi mikro (*micro-transaction*) yang menghadirkan mekanisme penghargaan berbasis peluang acak (*chance-based reward system*) dan berpotensi menyerupai praktik perjudian modern. Kebaruan penelitian ini terletak pada integrasi analisis tematik hadis (*mawdū'ī*) dan fikih muamalah kontemporer guna membedah karakteristik operasional algoritma acak pada permainan digital, guna menilai secara kritis relevansi 'illat *maysir* terhadap fenomena *digital gaming*. Penelitian ini menggunakan metode riset kepustakaan (*library research*) dengan menelaah secara mendalam hadis-hadis larangan *bay' al-ḥaṣāt*, transaksi *gharar*, serta permainan dadu (*nard*) untuk mengidentifikasi unsur ketidakpastian ekstrem, spekulasi, dan kerugian finansial. Hasil analisis menunjukkan bahwa sistem *gacha* secara substantif memenuhi struktur dasar *maysir* melalui adanya pengalokasian harta nyata (*Diamond*), perolehan hasil yang sepenuhnya ditentukan oleh faktor kebetulan, ketidakpastian harga kumulatif komoditas, serta dampak adiksi psikologis. Mekanisme ini secara nyata sejalan dengan 'illat larangan *maysir* dalam hadis, yakni pengambilan harta sesama manusia secara batil (*akl amwāl al-nās bi al-bāṭil*) serta penafian keadilan transaksi. Penelitian ini berkontribusi penting dalam memperluas diskursus fikih digital serta memberikan kerangka normatif bagi konsumen Muslim dalam menghadapi praktik ekonomi spekulatif di ruang publik digital modern.

Abstract

This study examines the paid *gacha* system in the game *Mobile Legends: Bang Bang* through the perspective of prophetic traditions (hadith) concerning the prohibition of *maysir* (gambling). The background of this research stems from the rapid growth of the digital economy driven by micro-transactions, which introduce chance-based reward systems that potentially mirror modern gambling practices. The novelty of this research lies in its integration of thematic hadith analysis (*mawdū'ī*) and contemporary Islamic jurisprudence (*fiqh al-mu'amalah*) to critically dissect the operational characteristics of randomized algorithms in digital gaming, thereby evaluating the relevance of the 'illat (legal cause) of *maysir* in modern digital phenomena. Utilizing a library research method, this study conduct a profound analysis of prophetic traditions prohibiting *bay' al-ḥaṣāt* (pebble-throwing transactions), *gharar* (uncertainty-based sales), and *nard* (dice games) to identify core elements of extreme uncertainty, speculation, and financial loss. The results indicate that the *gacha* system substantively satisfies the foundational structure of *maysir* due to the allocation of real monetary value (*Diamonds*), rewards completely dictated by chance, cumulative price uncertainty of digital commodities, and potential psychological addiction. This mechanism aligns seamlessly with the 'illat of *maysir* prohibition in hadith, specifically the unlawful acquisition of others' wealth (*akl amwāl al-nās bi al-bāṭil*) and the subversion of transactional justice. This research contributes significantly to expanding the discourse of digital fiqh and providing a normative framework for Muslim consumers facing speculative economic practices in the modern digital gaming sphere.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital dalam dua dekade terakhir telah menciptakan lanskap baru dalam industri hiburan, khususnya dunia permainan digital (*digital gaming*). Game tidak lagi sekadar aktivitas rekreasi semata, tetapi telah berkembang menjadi ekosistem ekonomi besar berbasis



teknologi, psikologi perilaku, dan mekanisme transaksi mikro (micro-transactions). (Kovšca et al., 2023) Salah satu fenomena yang menonjol adalah sistem virtual economy di mana pemain mampu membeli item dalam game untuk meningkatkan pengalaman bermain atau status sosial virtual. Perkembangan ini memberi peluang positif dalam sektor ekonomi kreatif, tetapi sekaligus memunculkan problem etis dan hukum yang perlu dikaji secara kritis. (Cordes et al., 2024)

Dalam konteks Indonesia, Mobile Legends: Bang Bang menjadi salah satu game mobile paling populer dan masif dimainkan oleh berbagai kelompok usia, termasuk anak-anak dan remaja. (Sulaiman & Ulfa, 2025) Game ini menggunakan mekanisme transaksi digital melalui pembelian mata uang virtual (diamond) yang kemudian dapat digunakan untuk memperoleh item tertentu, seperti hero, skin, dan efek visual. Di antara mekanisme memperoleh item tersebut terdapat fitur gacha, yaitu sistem perolehan berbasis peluang acak. Pemain mengeluarkan sejumlah dana untuk melakukan draw dengan harapan mendapatkan item langka yang bernilai tinggi di dalam game. Model chance-based reward system ini bukan hanya menjadi strategi bisnis, tetapi juga memunculkan dinamika psikologis berupa harapan, ekspektasi, dan kecenderungan pengulangan transaksi. (Raneri et al., 2022)

Fenomena gacha kemudian memicu berbagai diskusi publik, terutama terkait kemiripannya dengan praktik perjudian (gambling-like mechanics). (Wardle & Zendle, 2021) Meskipun dikemas sebagai hiburan digital, beberapa indikator seperti pengeluaran uang nyata, ketidakpastian hasil, dan risiko kerugian finansial menjadi alasan munculnya kekhawatiran. Bahkan, beberapa negara di Eropa dan Asia telah mengatur sistem loot box/gacha sebagai bentuk perjudian digital karena diduga memiliki potensi memicu kecanduan dan perilaku konsumtif spekulatif, terutama di kalangan pemuda. Hal ini menunjukkan bahwa isu gacha bukan sekadar problem teknis game, tetapi juga menyentuh aspek etika dan perlindungan konsumen. (Pour, 2024)

Dalam kajian Islam, konsep maysir memiliki regulasi tegas melalui Al-Qur'an dan hadis. (Hilyatin, 2021) Larangan maysir tidak hanya dimaknai sebagai permainan taruhan klasik, tetapi memiliki ratio legis berupa pencegahan eksploitasi, kerugian sepihak, serta spekulasi yang merusak stabilitas akal dan harta. Tradisi keilmuan Islam sejak era klasik hingga kontemporer telah menempatkan unsur ketidakpastian besar, spekulasi berlebihan, dan potensi kerusakan sosial sebagai komponen utama dalam penentuan keharaman praktik transaksi. (Ibn Qudāmah, 2008) Oleh karena itu, menarik untuk meninjau apakah sistem gacha dalam game digital modern termasuk dalam kategori maysir yang dilarang syariat.

Kajian hadis menjadi penting dalam penelitian ini karena hadis memberikan elaborasi normatif yang detail mengenai larangan maysir, baik dari sisi larangan tekstual maupun implikasi sosialnya. Hadis-hadis tentang maysir tidak hanya berbicara tentang praktik judi pada masa Nabi, tetapi menyiratkan prinsip universal mengenai perlindungan harta, akal, serta larangan meraih keuntungan melalui ekspektasi spekulatif merugikan. (Alfian et al., 2024) Dengan demikian, pendekatan tematik terhadap hadis dapat memberikan dasar normatif untuk memahami relevansi syariat dalam menghadapi fenomena ekonomi digital baru seperti gacha.

Pada saat yang sama, perlu dicatat bahwa tidak semua mekanisme digital berbasis probabilitas otomatis termasuk judi dalam perspektif fiqh. Perdebatan kontemporer menyarankan perlunya klarifikasi konsep, seperti adanya guaranteed value, transparansi peluang, tujuan hiburan, serta intensitas spekulasi finansial. Dengan pendekatan ilmiah, penelitian ini hendak menghindari klaim simplistik berupa pelabelan halal-haram secara instan, tetapi berfokus pada evaluasi illat maysir dalam sistem gacha Mobile Legends secara objektif dan proporsional.

Berbagai penelitian terdahulu di Indonesia menunjukkan bahwa mekanisme gacha dalam game digital memiliki kesamaan karakteristik dengan praktik perjudian modern. Arkan dan Bustamar

menemukan bahwa penggunaan loot box pada Mobile Legends mendorong perilaku konsumtif yang berlebihan serta mengandung unsur spekulatif yang serupa dengan pola maysir dalam transaksi digital. (Arkan & Bustamar, 2025) Penelitian Muspitasari et al. juga menegaskan bahwa transaksi item virtual berbasis gacha dalam permainan online mengandung ketidakpastian ekstrem dan potensi kerugian finansial yang secara substansial memenuhi unsur gharar dan maysir menurut fikih muamalah. (M.H et al., 2025) Sementara itu, studi Magfirah menunjukkan bahwa unsur gharar dan maysir dalam transaksi ekonomi digital berperan signifikan dalam memicu perilaku konsumtif spekulatif dan ketidakstabilan pengelolaan harta, terutama pada generasi muda. Meskipun demikian, kajian-kajian tersebut masih berfokus pada analisis ekonomi syariah dan etika konsumen, tanpa secara khusus melibatkan perspektif hadis sebagai landasan normatif utama dalam memahami larangan maysir. Oleh karena itu, penelitian ini hadir untuk mengisi celah tersebut dengan mengintegrasikan studi hadis, fikih muamalah, dan fenomena ekonomi digital berbasis gamifikasi, sehingga mampu menawarkan perspektif normatif-teologis yang lebih komprehensif terhadap sistem gacha dalam Mobile Legends. (Magfirah, 2025)

Dari keseluruhan penelitian tersebut dapat dilihat bahwa kajian gacha umumnya dilakukan melalui pendekatan ekonomi syariah, fikih muamalah, atau perlindungan konsumen, tetapi tidak ada yang secara langsung menelaah hadis-hadis larangan maysir melalui pendekatan tematik (*mawḍūʿī*). Oleh karena itu, penelitian berjudul “Tinjauan Hadis tentang Larangan Maysir terhadap Sistem Gacha pada Game Mobile Legends” mengisi celah akademik yang belum disentuh oleh penelitian sebelumnya, yaitu dengan menghadirkan analisis normatif-teologis berbasis hadis serta penjelasan ulama klasik untuk menilai relevansi illat larangan maysir terhadap fenomena microtransaction digital modern seperti gacha.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan menganalisis sistem gacha pada Mobile Legends melalui perspektif hadis tentang larangan maysir. Analisis dilakukan melalui studi pustaka dengan pendekatan tematik hadis, fiqh muamalah, dan *maqāṣid al-syarīʿah* guna menilai kesesuaian mekanisme gacha dengan prinsip syariat Islam. Diharapkan penelitian ini mampu memberikan kontribusi konseptual bagi pengembangan fikih digital, literasi etika dalam konsumsi hiburan online, serta menjadi landasan bagi umat Muslim dalam bersikap terhadap praktik ekonomi digital yang semakin kompleks di era modern

2. KAJIAN PUSTAKA

2.1 Konsep Larangan *Maysir* dalam Muamalah Kontemporer

Dalam diskursus fikih muamalah, *maysir* secara teologis ditempatkan sebagai salah satu larangan utama yang dapat merusak keabsahan sebuah akad transaksi. Secara etimologis, *maysir* berakar dari kata *yasara* yang berarti mudah, merefleksikan usaha memperoleh keuntungan finansial secara instan tanpa melalui jerih payah kerja yang produktif (*kasb*). (Nurjanah et al., 2024) Secara terminologis, para ahli fikih klasik mengidentifikasi *maysir* sebagai setiap bentuk permainan atau transaksi yang menempatkan pihak-pihak terlibat dalam posisi antara keuntungan spekulatif (*gānim*) dan kerugian mutlak (*gārim*). Unsur deterministik dari *maysir* adalah *qimār*, yakni adanya taruhan berupa harta atau nilai ekonomis yang dipertaruhkan demi mengejar hasil yang sepenuhnya bergantung pada faktor kebetulan (*chance*), bukan pada kompetisi yang adil atau pertukaran aset yang berkeadilan. (al-Zuhaili, 2010)

Pada era ekonomi digital, karakteristik *maysir* mengalami dematerialisasi namun secara substansial tetap mempertahankan ‘*illat* (sebab hukum) yang sama. Manifestasi *maysir* tidak lagi terbatas pada media konvensional seperti dadu (*nard*) atau ketangkasan fisik spekulatif, melainkan

telah bertransformasi ke dalam bentuk komodifikasi peluang digital yang terbungkus dalam fitur-fitur permainan elektronik.(Arkan & Bustamar, 2025) Aspek krusial yang dilarang dalam *maysir* bukan sekadar dimensi rekreatifnya, melainkan distorsi ekonomi yang ditimbulkannya, yaitu terjadinya pemindahan hak kepemilikan harta secara batil (*akl amwāl al-nās bi al-bāṭil*) serta implikasi psikologis destruktif seperti adiksi dan perilaku konsumtif irasional.(Magfirah, 2025)

2.2 Esensi *Gharar* (Ketidakpastian Ekstrem) dalam Konstruksi Akad

Gharar merupakan pilar larangan kedua yang beririsan erat dengan *maysir*. Secara konseptual, *gharar* merujuk pada kondisi ketidakpastian, risiko tinggi, atau ketiadaan kejelasan (*jahālah*) terkait objek transaksi (*ma'qūd 'alayh*), baik menyangkut eksistensi barang, kuantitas, kualitas, harga, maupun kemampuan penyerahannya (*taslīm*). (Al-Sarakhsī, 1993) Hukum Islam secara tegas membedakan derajat risiko ini menjadi dua kategori: *gharar yasīr* (ketidakpastian minor) yang ditoleransi karena tuntutan kemaslahatan umum (*hajjah*), dan *gharar fāḥish* (ketidakpastian ekstrem) yang secara mutlak membatalkan akad jual beli karena berpotensi melahirkan penipuan dan persengketaan (*nizā'*). (Hasan, 2003)

Dalam ekosistem transaksi modern, *gharar fāḥish* terjadi ketika konsumen diwajibkan menyerahkan sejumlah nilai moneter yang pasti untuk mendapatkan objek akad yang sifatnya masih probablistik atau belum mewujudkan secara definitif. (M.H et al., 2025) Ketidakjelasan mengenai apa yang akan diperoleh oleh pembeli menciptakan asimetri informasi yang timpang. Larangan terhadap *gharar* bertumpu pada prinsip keadilan distributif, di mana setiap pertukaran komersial (*mu'āwadah*) dalam Islam wajib berdiri di atas pilar kejelasan pertukaran nilai yang seimbang (*equitable exchange*), sehingga tidak ada satu pihak pun yang mengeksploitasi ketidaktahuan pihak lain melalui manipulasi peluang. (Muttaqin et al., 2023)

2.3 Akad Dinamika Ekonomi Digital (*Digital Economy*) dan Monetisasi Virtual

Ekonomi digital telah merevolusi lanskap komersial global melalui pemanfaatan infrastruktur teknologi informasi, internet, dan komputasi bergerak. Salah satu sektor dengan pertumbuhan paling progresif dalam ekosistem ini adalah industri permainan digital (*digital gaming industry*). Industri ini telah bergeser dari model bisnis konvensional yang berbasis penjualan produk tunggal (*pay-to-play*) menuju paradigma monetisasi baru yang dikenal sebagai transaksi mikro (*micro-transaction*) dan model *free-to-play* (F2P). (Hamari & Sjöblom, 2017) Dalam model bisnis ini, pengembang game tidak mencari keuntungan dari penjualan lisensi permainan, melainkan dari penjualan konten atau komoditas virtual di dalam aplikasi (*in-app purchases*). (Sulaiman & Ulfa, 2025)

Struktur ekonomi digital ini melahirkan konsep barang virtual (*virtual goods*) yang memiliki nilai utilitas subjektif bagi konsumen, seperti peningkatan performa karakter, estetika visual (*skin*), atau status sosial digital. (Leahy, 2022) Proses transaksi ini difasilitasi oleh konversi mata uang riil (*fiat money*) menjadi mata uang fungsional internal di dalam game (*in-game virtual currency*). Monetisasi berbasis digital ini memicu terjadinya komodifikasi pengalaman bermain (gamifikasi), di mana batas antara aktivitas hiburan murni dan aktivitas transaksi ekonomi yang berisiko finansial menjadi kabur, mendorong munculnya perilaku konsumtif spekulatif di kalangan pengguna internet usia produktif. (Suhaib & Mahmood, 2021)

2.4 Mekanisme *Gacha* dan Tata Kelola Algoritma Probabilitas

Secara teknis, *gacha* adalah sebuah istilah yang diadopsi dari mesin mainan mekanis Jepang (*gashapon*), yang dalam konteks ekosistem digital didefinisikan sebagai sistem penghargaan berbasis peluang (*chance-based reward system*). (Sato et al., 2020) Mekanisme ini mengintegrasikan elemen lotre ke

dalam permainan, di mana pemain mengeluarkan sejumlah mata uang virtual tertentu untuk membuka sebuah kotak virtual (*loot box*) atau melakukan "undian" demi mendapatkan item digital secara acak.(Spicer et al., 2022) Daya tarik utama dari sistem ini terletak pada kelangkaan (*rarity*) objek yang ditawarkan, yang umumnya dikelompokkan berdasarkan tingkatan probabilitas tertentu.

Secara arsitektural, penentuan hasil akhir dari setiap transaksi *gacha* dikendalikan penuh oleh algoritma matematika yang dikenal sebagai *Random Number Generator* (RNG).(Seyhan & Akleylek, 2022) Algoritma ini memproses angka secara acak berdasarkan nilai probabilitas atau tingkat keberhasilan (*drop rate*) yang telah ditentukan secara sepihak oleh pengembang game—sering kali berada pada persentase yang sangat kecil (misalnya 0,1% hingga 1% untuk item kategori *mythic* atau *legendary*). (King et al., 2019) Prinsip operasional *gacha* bertumpu pada ketidakpastian harga kumulatif, di mana tidak ada korelasi linier antara jumlah uang yang dibayarkan dengan kepastian mendapatkan item yang diinginkan. Akibatnya, pemain didorong untuk melakukan transaksi secara berulang-ulang, memanfaatkan kerentanan psikologis manusia terhadap stimulasi penghargaan yang tidak dapat diprediksi (*intermittent reinforcement*). (Ivern et al., 2026)

3. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian pustaka (*library research*) yang diintegrasikan secara komprehensif bersama metode studi hadis tematik (*mawdū'i*). Pendekatan ini dipilih secara sengaja untuk mengkaji secara mendalam teks-teks hadis tentang larangan *maysir*, mendalami pemikiran hukum para ulama klasik melalui kitab komentar (*syarh*), serta mengontekstualisasikannya dengan fenomena ekonomi digital kontemporer berupa sistem *gacha* pada *game Mobile Legends*. Data dalam penelitian ini diklasifikasikan ke dalam dua kategori utama, yakni sumber data primer dan sumber data sekunder. Sumber primer mencakup materi teks-teks hadis Nabi SAW yang dihimpun dari kitab-kitab hadis otoritatif (*al-Kutub al-Sittah*), dengan fokus utama pada hadis larangan jual beli *hasah* (*bay' al-hasat*), larangan transaksi *gharar*, dan larangan permainan dadu (*nard*). Sementara itu, sumber sekunder yang digunakan bertumpu pada literatur *syarh* hadis klasik seperti kitab *Fath al-Bari* karya Ibnu Hajar al-Asqalani dan *Syarh Shahih Muslim* karya Imam al-Nawawi, kitab-kitab fikih muamalah lintas mazhab, artikel jurnal ilmiah bereputasi mengenai ekonomi digital, serta dokumen analisis teknis terkait sistem probabilitas dalam permainan elektronik.

Proses pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan secara sistematis dengan menempuh tiga tahapan berurutan dalam koridor metode *mawdū'i*. Langkah pertama dimulai dengan melakukan pelacakan hadis (*takhrij al-hadith*) secara digital menggunakan metode kata kunci berbasis istilah kunci seperti *maysir*, *qimar*, *gharar*, *bay' al-hasat*, dan *nard* melalui bantuan aplikasi Maktabah Syamilah serta kitab indeks konvensional *Al-Mu'jam al-Mufahras li Alfaz al-Hadith*. Setelah seluruh variasi sanad dan matan hadis yang relevan terjaring secara utuh, tahapan kedua dilanjutkan dengan melakukan koleksi dan klasifikasi data, di mana seluruh hadis tersebut dikelompokkan secara teratur berdasarkan kesamaan topik mengenai karakteristik larangan pertaruhan finansial dan ketidakpastian ekstrem. Proses pengumpulan data ini diakhiri pada langkah ketiga yang berfokus pada kritik teks dan validasi, yaitu melakukan penyeleksian kualitas hadis dengan merujuk pada penilaian para ulama kritikus hadis (*muhadditsin*) terdahulu untuk memastikan bahwa seluruh hadis yang dijadikan landasan argumentasi teologis dalam artikel ini berstatus hukum *shahih* atau minimal *hasan*.

Analisis data dalam penelitian ini menerapkan teknik analisis isi (*content analysis*) secara kualitatif yang diuraikan melalui empat tahapan analisis kronologis yang saling bertautan. Pada tahap pertama, penulis melakukan analisis *syarh* dan kontekstualisasi tekstual dengan menelaah makna matan hadis secara mendalam melalui penjelasan ulama otoritatif guna mengidentifikasi batasan hukum serta latar belakang historis (*asbāb al-wurūd*) dari masing-masing larangan. Beranjak pada tahap

kedua, dilakukan proses ekstraksi 'illat hukum melalui penalaran hukum (*istinbāt al-ḥukm*) untuk menemukan titik esensi atau sebab hukum yang terkandung di dalam hadis, seperti unsur spekulasi murni tanpa adanya jerih payah kerja yang produktif, eksploitasi harta secara batil (*akl amwāl al-nās bi al-bāṭil*), serta risiko finansial sepihak. Selanjutnya pada tahap ketiga, penulis melakukan pemetaan teknis secara deskriptif terhadap karakteristik operasional mekanisme *gacha* pada *Mobile Legends*, termasuk proses konversi uang riil menjadi *Diamond*, sistem kerja algoritma *Random Number Generator* (RNG), dan persentase peluang keberhasilan (*drop rate*) item virtual. Pada tahap keempat sebagai puncak analisis, dilakukan analisis komparatif-sintesis untuk mengontekstualisasikannya secara kontras, yaitu menguji apakah karakteristik teknis-moneter dari *gacha Mobile Legends* telah memenuhi unsur-unsur 'illat hukum *maysir* klasik yang digambarkan dalam teks hadis, sehingga dari proses jalinan tersebut dapat ditarik sebuah kesimpulan normatif-teologis yang objektif, komprehensif, dan responsif terhadap perkembangan hukum Islam di era digital.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Konsep Maysir dalam Perspektif Hadis

Larangan maysir dalam hadis Nabi ﷺ merupakan prinsip moral ekonomi yang bertujuan mencegah pengambilan harta secara tidak sah melalui spekulasi. (Juhro et al., 2025) Maysir dalam hadis tidak hanya merujuk pada bentuk perjudian tradisional pada masa Arab klasik, dalam hadis lain, Rasulullah ﷺ secara spesifik melarang bentuk transaksi berbasis probabilitas yang dikenal pada masa itu sebagai bay' al-hasat. Beliau bersabda:

وَحَدَّثَنَا أَبُو بَكْرِ بْنُ أَبِي شَيْبَةَ، حَدَّثَنَا عَبْدُ اللَّهِ بْنُ إِدْرِيسَ، وَيَحْيَى بْنُ سَعِيدٍ، وَأَبُو أُسَامَةَ، عَنْ عَبْدِ اللَّهِ، ح وَحَدَّثَنِي زُهَيْرُ بْنُ حَرْبٍ - وَاللَّفْظُ لَهُ - حَدَّثَنَا يَحْيَى بْنُ سَعِيدٍ، عَنْ عَبْدِ اللَّهِ، حَدَّثَنِي أَبُو الزِّنَادِ، عَنِ الْأَعْزَجِ، عَنْ أَبِي هُرَيْرَةَ، قَالَ: بَنَى رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ عَنْ بَيْعِ الْخَصَاةِ، وَعَنْ بَيْعِ الْغَزَرِ.

"Dan telah menceritakan kepada kami Abu Bakar bin Abi Syaibah telah menceritakan kepada kami Abdullah bin Idris dan Yahya bin Sa'id serta Abu Usamah dari Ubaidillah. Dan diriwayatkan dari jalur lain, telah menceritakan kepadaku Zuhair bin Harb sedangkan lafazh darinya, telah menceritakan kepada kami Yahya bin Sa'id dari 'Ubaidillah telah menceritakan kepadaku Abu Az Zinad dari Al A'raj dari Abu Hurairah dia berkata; Rasulullah shallallahu 'alaihi wasallam melarang jual beli dengan cara hashah (yaitu: jual beli dengan melempar kerikil) dan cara lain yang mengandung unsur penipuan.." (HR. Muslim No. 2783) (Muslim, 2022)

Teks hadis mengenai larangan transaksi yang manipulatif ini didokumentasikan oleh Imam Muslim melalui dua jalur periwayatan (*thariq*) paralel yang sangat kuat guna menegaskan validitas transmisi teksnya. Pada jalur pertama, Imam Muslim menerima riwayat dari Abu Bakar bin Abi Syaibah, seorang *hafizh* besar dan penulis kitab *Al-Mushannaf* yang kredibilitasnya disepakati ulama, yang mengambil riwayat dari tiga guru sekaligus untuk saling menguatkan, yaitu Abdullah bin Idris, Yahya bin Sa'id Al-Qatthan, dan Abu Usamah (Hammad bin Usamah), di mana ketiganya menerima transmisi dari Ubaidillah bin Umar Al-Umari. (Muslim bin al-Hajjāj, 1991) Sementara itu, lafaz matan yang diadopsi secara presisi dalam kitab diambil dari jalur kedua, di mana Imam Muslim menerima riwayat dari Zuhair bin Harb, yang mendengarnya dari Yahya bin Sa'id Al-Qatthan (seorang kritikus perawi terkemuka rumpun Tabi'ut Tabi'in), dari Ubaidillah bin Umar, yang kemudian bersumber dari lisan Abu Az-Zinad (Abdullah bin Dzakwan), seorang ulama fiqh terpercaya di Madinah. (Al-Asqalani, 1686) Abu Az-Zinad menerima riwayat dari gurunya, Al-A'raj (Abdurrahman bin Hurmuz), yang dikenal sebagai salah satu murid paling utama dari Sahabat Abu Hurairah. (Al-Dzahabi, 1985) Mengingat seluruh perawi dalam kedua jalur ini menyandang predikat *tsiqah tsabat* (sangat tepercaya dan kuat hafalannya) serta berada dalam rantai transmisi yang bersambung (*muttashil*), maka sanad ini berada pada derajat kesahihan tertinggi serta mutlak bersih dari kejanggalan (*syadz*) maupun cacat tersembunyi ('*illat*).

Ketersambungan sanad yang kokoh ini melandasi matan hukum yang sangat fundamental bagi sistem ekonomi Islam, di mana Abu Hurairah menyatakan bahwa Rasulullah shallallahu 'alaihi wasallam melarang jual beli dengan cara *hashah* (yaitu: jual beli dengan melempar kerikil) dan cara lain yang mengandung unsur penipuan (*gharar*). Secara operasional, *bay' al-ḥaṣat* merupakan transaksi yang hasilnya ditentukan oleh lemparan kerikil, suatu bentuk untung-untungan (*chance-based*) tanpa pengetahuan pasti terhadap hasil akhir. (Basyariah, 2022) Terkait substansi larangan ini, Imam Al-Nawawi menjelaskan dalam kitab syarahnya bahwa aturan tersebut bertujuan untuk mencegah ketidakpastian ekstrem yang berpotensi merugikan salah satu pihak yang bertransaksi. (An-Nawawi, 1996, p. 311) Dengan demikian, hadis ini tidak hanya berbicara tentang bentuk jual beli sederhana yang terjadi pada masa jahiliah, melainkan memberikan prinsip umum yang rigid bahwa Islam secara tegas menolak segala bentuk transaksi bermotif spekulatif dan berbasis probabilitas acak. (Basyariah, 2022) Dalam kajian sosiologi hukum ekonomi syariah kontemporer, integrasi teks ini menjadi instrumen analisis yang sangat krusial karena karakteristik *bay' al-ḥaṣat* tradisional yang mengandalkan kebetulan mekanis memiliki kesamaan substansial (*qiyas*) dengan mekanisme sistem penghargaan berbasis peluang dalam ekosistem digital saat ini. Ketika seorang pengguna platform digital melakukan transaksi berbayar untuk memicu algoritma acak (*pull/roll* pada sistem *gacha* atau *loot box*) demi mendapatkan item digital yang tidak diketahui jenis dan nilainya di awal, aktivitas tersebut secara teknis mereplikasi esensi *bay' al-ḥaṣat* modern yang diharamkan karena mengandung unsur *gharar* pekat yang mengeksploitasi aspek psikologis konsumen.

Hadis ini berkaitan erat dengan konsep *gharar*, yaitu ketidakjelasan objek, manfaat, atau hasil transaksi. Dalam kerangka tematik hadis, maysir dipandang sebagai bentuk tertinggi dari *gharar*, ketika unsur ketidakpastian dipadukan dengan ekspektasi keuntungan tanpa usaha yang proporsional. Dengan kata lain, spekulasi dan ekspektasi hadiah melalui mekanisme acak merupakan inti yang dilarang. Larangan keras terhadap nard (permainan dadu) juga memperkuat tema larangan maysir dalam hadis.

حَدَّثَنِي زُهَيْرُ بْنُ حَرْبٍ، حَدَّثَنَا عَبْدُ الرَّحْمَنِ بْنُ مَهْدِيٍّ، عَنْ سُفْيَانَ، عَنْ عُلْفَمَةَ بْنِ مَرْثَدٍ، عَنْ سُلَيْمَانَ بْنِ بُرَيْدَةَ، عَنْ أَبِيهِ، أَنَّ النَّبِيَّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ قَالَ: "مَنْ لَعِبَ بِالْأَرْدَشِيرِ فَكَأَنَّمَا صَبَغَ يَدَهُ فِي لَحْمٍ خَنْزِيرٍ وَدَمِهِ

Telah menceritakan kepadaku Zuhair bin Harb; Telah menceritakan kepada kami 'Abdur Rahman bin Mahdi dari Sufyan dari 'Alqamah bin Martsad dari Sulaiman bin Buraidah dari Bapaknya bahwa Nabi shallallahu 'alaihi wasallam bersabda: "Barang Siapa yang bermain dengan permainan Nardasyir (dadu), maka seolah-olah ia telah melumuri tangannya dengan daging dan darah babi" (HR.Muslim No. 4194)(Muslim, 2022)

Teks hadis mengenai larangan keras terhadap permainan spekulatif ini ditransmisikan secara berantai dalam *Shahih Muslim* melalui silsilah periwayatan yang sangat otentik, di mana Imam Muslim menerima riwayat dari gurunya, Zuhair bin Harb (Abu Khaitsamah), seorang hafizh besar di Bagdad yang dinilai oleh Yahya bin Ma'in sebagai perawi *tsiqah* (tepercaya). (al-Qusyairi, n.d.) Zuhair menerima hadis dari 'Abdurrahman bin Mahdi, seorang ulama terkemuka rumpun Tabi'ut Tabi'in dari Bashrah yang diakui oleh Imam Syafi'i sebagai otoritas tertinggi hafalan hadis di masanya. (S. I. H. al-Asqalani, 1993) Selanjutnya, 'Abdurrahman bin Mahdi menerima transmisi dari Sufyan bin Sa'id Ats-Tsauri, seorang perawi yang menyandang gelar *Amirul Mukminin fil Hadits* karena kredibilitasnya yang berada di puncak konsensus para ulama lintas zaman. (Al-Dzahabi, 1985) Sufyan Ats-Tsauri mengambil riwayat ini dari 'Alqamah bin Martsad, seorang Tabi'in dari Kufah yang dinilai oleh Imam An-Nasa'i dan Ahmad bin Hanbal sebagai perawi yang kokoh, lalu 'Alqamah menerimanya dari Sulaiman bin Buraidah, seorang hakim (*qadhi*) di Marw yang dikenal jujur dalam mentransmisikan riwayat dari ayahnya, yaitu Sahabat Buraidah bin Al-Hushaib Al-Aslami. (Al-Haitami, 1997) Mengingat seluruh perawi dalam sanad ini memenuhi kriteria *tsiqah* dan *dhabit* (kuat hafalan) serta bersandar pada asas ushul bahwa seluruh sahabat Nabi memiliki predikat *al-'adalah* (*kulluhum 'udul*), maka sanad ini berada

pada derajat hujah yang mutlak (*hujjah qath'iyah*) dan bersih dari kejanggalan (*syadz*) maupun cacat tersembunyi (*'illat*).

Kekuatan sanad yang tanpa celah ini berbanding lurus dengan kedalaman makna matannya, di mana Nabi shallallahu 'alaihi wasallam bersabda, "*Barangsiapa yang bermain dengan permainan Nardasyir (dadu), maka seolah-olah ia telah melumuri tangannya dengan daging dan darah babi.*" Melalui penggunaan metafora ekstrem (*tasybih*) berupa melumuri tangan dengan najis berat (*mughallazah*), hadis ini memberikan penegasan hukum yang sangat keras mengenai keharaman dadu, yang menurut Imam An-Nawawi dalam kitab syarahnya, mengindikasikan perbuatan tersebut sebagai dosa besar sekalipun dimainkan tanpa adanya taruhan harta. (An-Nawawi, 1991) Penggunaan istilah spesifik *Nardasyir* yang secara historis merujuk pada permainan papan dadu bentukan Raja Persia kuno, (Daryae, 2009) Ardasyeer menjadi indikator sosiologis bahwa *'illat* (sebab hukum) dari larangan ini terletak pada karakteristik mekanismenya yang murni berbasis peluang (*chance-based system*) dan probabilitas acak. Struktur permainan seperti ini dinilai merusak karena melatih mental manusia untuk bergantung pada keberuntungan nasib, mematikan fungsi rasionalitas akal, serta mengikis etos kerja yang produktif. Oleh karena itu, integrasi antara validitas sanad dan substansi matan ini memberikan landasan hukum yang sangat kuat bagi para fukaha kontemporer untuk melakukan analogi hukum (*qiyas*). Dalam ekosistem digital modern, larangan tradisional terhadap *Nardasyir* ini berkorelasi langsung dengan tema larangan perjudian (*maysir*) dan ketidakpastian (*gharar*), sehingga sangat relevan digunakan untuk menguji legalitas sistem penghargaan berbasis algoritma acak seperti *gacha* atau *loot box* dalam platform digital, di mana pengguna menginvestasikan sejumlah dana demi mendapatkan hadiah yang berspekulasi pada persentase keberuntungan. Selain itu, hadis Abu Dawud memperjelas aspek moral larangan tersebut:

حَدَّثَنَا عَبْدُ اللَّهِ بْنُ مُسْلِمَةَ، عَنْ سُلَيْمَانَ - يَغْنِي ابْنُ بِلَالٍ - عَنْ عَلْقَمَةَ، عَنْ عَبْدِ الرَّحْمَنِ بْنِ يَعْقُوبَ، عَنْ سَعِيدِ بْنِ أَبِي الْحَسَنِ، عَنْ أَبِي مُوسَى الْأَشْعَرِيِّ، أَنَّ رَسُولَ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ قَالَ : "مَنْ لَعِبَ بِالْزُّرِّ فَقَدْ غَصَى اللَّهَ وَرَسُولَهُ"

Dari Abu Musa Al Asy'ari, Rasulullah shallallahu 'alaihi wa sallam bersabda, "*Barangsiapa yang bermain dadu, maka ia telah mendurhakai Allah dan Rasul-Nya*" (HR. Abu Dawud no. 4770) (Abu Dawud, 1993, p. 231)

Melihat pada rantai periwayatan (sanad) hadis ini memiliki kualitas yang sangat kuat dan dikategorikan sebagai sanad yang sahih karena telah memenuhi seluruh lima syarat mutlak kesahihan. (al-Tahhan, 2010) Ketersambungan sanad (*ittiṣāl al-sanad*) dalam riwayat ini terbukti sangat solid dan bersih dari celah, di mana setiap perawi secara historis dipastikan hidup dalam satu masa yang sama (*mu'āṣirah*) dan terbukti menerima hadis secara langsung (*simā'*) dari guru di atasnya. (al-Salah, 1896) Silsilah transmisi ini dimulai dari Imam Abu Dawud yang menerima riwayat dari gurunya, Abdullah bin Maslamah Al-Qa'nabi, seorang ulama besar rumpun Tabi'ut Tabi'in di Madinah yang menyandang predikat *tsiqah tsabat* (sangat tepercaya dan kuat hafalannya) sekaligus murid utama Imam Malik. (S. I. H. al-Asqalani, 1993) Al-Qa'nabi menerima hadis ini dari Sulaiman bin Bilal Al-Qurashi, seorang perawi *tsiqah* yang pernah diamanahi memimpin baitul mal di Madinah karena integritasnya. (al-Mizzi, 1980) Sulaiman kemudian menerimanya dari 'Alqamah bin Abi 'Alqamah, seorang Tabi'in senior tepercaya yang banyak meriwayatkan hadis sahih dari jalur ibunya yang merupakan mantan budak Sayyidah Aisyah r.a. (al-Dzahabi, 2006)

Lebih lanjut ke atas, 'Alqamah menerima transmisi dari Abdurrahman bin Ya'qub Al-Juhani, seorang Tabi'in pertengahan yang dinilai lurus dan bersih riwayatnya oleh para kritikus hadis. (al-Busti, 1973) Abdurrahman mengambil hadis ini langsung dari lisan Sa'id bin Abul Hasan Al-Yasari, seorang Tabi'in tepercaya (*tsiqah*) asal Bashrah yang juga merupakan saudara kandung dari ulama besar Imam Hasan Al-Bashri. (S. I. H. al-Asqalani, 1984) Rantai periwayatan ini akhirnya bermuara pada Abu Musa

Al-Asy'ari (Abdullah bin Qais), seorang Sahabat Nabi terkemuka yang secara konsensus (*ijmā'*) seluruh ulama ushul dan ahli hadis memiliki predikat *al-'adālah* (*kulluhum 'udūl*), yaitu mutlak bersifat jujur, adil, dan terjaga integritasnya sehingga tidak memerlukan kritik perawi lagi. (Barr, 2002) Dengan seluruh perawi yang terbukti memiliki tingkat ketakwaan yang tinggi (*'adālah*) serta akurasi hafalan yang sangat presisi (*dabt*), ditambah dengan tidak adanya kejanggalan struktural (*syāz*) maupun cacat tersembunyi (*'illat*), maka sanad Riwayat Abu Dawud ini berada pada derajat hujah yang sangat valid dan validitasnya diakui oleh mayoritas ulama hadis lintas zaman. (al-Sijistani, n.d.) Para ulama seperti Ibn Hajar dan al-San'ani menjelaskan bahwa permainan dadu pada masa Nabi kerap menjadi media taruhan dan melibatkan kalkulasi probabilistik yang menggantikan kerja nyata dengan harapan memperoleh hasil melalui keberuntungan. (Al-Haitami, 1997) Karena itu, walaupun medium yang digunakan tampak sebagai permainan, substansinya tetap identik dengan maysir: adanya upaya mendapatkan keuntungan melalui mekanisme acak (chance-based) yang mengabaikan prinsip pertukaran manfaat riil.

Dari ketiga hadis yang dianalisis, terlihat bahwa larangan maysir berlandaskan kepada beberapa illat utama, yakni adanya ketidakpastian hasil yang tinggi, potensi kerugian pada salah satu pihak, perolehan manfaat tanpa usaha yang sepadan, serta potensi lahirnya kecanduan maupun konflik sosial. Dengan demikian, larangan tersebut tidak hanya ditujukan kepada bentuk fisik perjudian tradisional, tetapi mencakup setiap aktivitas yang memanfaatkan unsur spekulatif berbasis peluang acak sebagai mekanisme perolehan keuntungan. Dalam konteks kontemporer, prinsip ini menjadi sangat relevan untuk menilai praktik gacha dalam game digital seperti Mobile Legends. Sistem gacha memerlukan pembayaran nyata untuk mendapatkan peluang memperoleh item tertentu tanpa adanya kepastian hasil, memicu ekspektasi berulang, dan pada praktiknya dapat menimbulkan kerugian finansial maupun psikologis. Pola ini mencerminkan model risk-for-reward yang sepenuhnya ditentukan oleh probabilitas, sehingga secara substansial memenuhi karakter maysir sebagaimana dipahami dalam hadis. Dengan demikian, pendekatan tematik hadis terhadap larangan maysir memberikan kerangka normatif yang kuat untuk mengevaluasi fenomena spekulatif digital modern, meskipun wujudnya berbeda dari praktik perjudian klasik

4.2 Asbab al-Wurūd & Konteks Sosio-Historis Larangan Maysir

Dalam kajian metodologi studi hadis kontemporer, pemahaman hukum yang komprehensif menuntut pemisahan yang tegas, rigid, dan jelas antara *asbāb al-wurūd* yang bersifat riwayat khusus (*sabab khāṣṣ*) dengan konteks sosial-historis makro (*al-siyāq al-tārikhī al-'ām*) yang melingkupi masyarakat tempat hadis tersebut disabdakan. (Basyariah, 2022) Kegagalan dalam memisahkan kedua dimensi ini sering kali mereduksi validitas analisis sosiologi hukum Islam, di mana tradisi umum disalahpahami sebagai sebab langsung (*direct trigger*) munculnya teks. Berdasarkan penelusuran mendalam terhadap kitab-kitab otoritatif bidang ini seperti *Al-Luma' fi Asbāb Wurūd al-Ḥadīth* karya Jalaluddin al-Suyuthi serta *Asbāb Wurūd al-Ḥadīth* karya Ibnu Hamzah al-Husaini terungkap fakta metodologis bahwa hadis-hadis mengenai transaksi spekulatif yang dikaji dalam penelitian ini tidak seluruhnya memiliki *asbāb al-wurūd* mikro-kronologis berbasis riwayat (*asbāb riwā'iyyah*). (al-Suyuthi, 1984) Oleh karena itu, rekonstruksi latar belakang dalam bab ini dilakukan secara presisi dengan membedakan hadis yang lahir dari respons terhadap modus operandi kecurangan pasar lokal dengan hadis yang lahir sebagai tindakan preventif kultural akibat akulturasi budaya asing pasca-perluasan wilayah Islam. (Umam et al., 2023)

Pada hadis pertama mengenai larangan *bay' al-ḥaṣāt* (jual beli dengan melempar kerikil) dan *gharar*, *asbāb al-wurūd* spesifiknya berakar secara konkret pada fakta sosiologi hukum transaksi di pasar-pasar tradisional Arab Hijaz, khususnya Makkah dan Madinah. Jual beli *ḥaṣāt* bukanlah sekadar istilah

teoritis, melainkan sebuah modus penipuan pasar riil yang dipraktikkan secara aktif oleh para pedagang kuat untuk memanipulasi kepastian objek akad dan menafikan hak opsi (*khiyār*) pembeli. (I. H. al-Asqalani, 2004) Secara kronologis deskriptif, terdapat dua bentuk mekanis riil yang melatarbelakangi pelarangan ini di lapangan. Pertama, seorang pedagang memaksa pembeli melemparkan kerikil ke arah hamparan komoditas, dan objek mana pun yang terkena lemparan tersebut secara otomatis sah menjadi objek yang wajib dibayar tanpa pembeli berhak memeriksa kualitasnya. Kedua, pelemparan kerikil digunakan sebagai penanda batas waktu atau penentu jatuhnya hak milik secara spekulatif (misalnya pedagang menyatakan bahwa ia menjual tanah sejauh lemparan kerikil pembeli). (Ibn Daqiq al-'Id, 2008) Nabi ﷺ menyaksikan langsung distorsi pasar ini sebagai bentuk kezaliman sistemik yang merugikan para konsumen, sehingga beliau secara instan mengeluarkan intervensi hukum berupa larangan mutlak. Secara epistemologis ilmu hadis, *asbāb al-wurūd* hadis ini dikategorikan sebagai *asbāb fi 'ain al-wāqī'* (kejadian nyata di tempat), di mana motif pelarangan didasarkan pada hilangnya unsur kerelaan bersama (*tarāḍin*) akibat objek transaksi yang sepenuhnya bergantung pada jatuhnya kerikil atau probabilitas mekanis. (Mustaqim, 2022)

Sementara itu, pada hadis kedua dan ketiga yang melarang permainan dadu (*nard* atau *nardasyīr*), *asbāb al-wurūd* riwayatnya memiliki karakteristik yang sepenuhnya berbeda karena berkaitan erat dengan transmisi budaya asing dan pergeseran geopolitik di Madinah. Secara etimologis dan historis, istilah *nardasyīr* merupakan kata serapan dari bahasa Persia kuno yang merujuk pada permainan papan (*board game*) legendaris yang dipopulerkan oleh Raja Ardashir Babakan, pendiri Dinasti Sassanid Persia. *Asbāb al-wurūd* khusus dari larangan ini muncul ketika para sahabat Nabi r.a. mulai berinteraksi secara intensif dengan komunitas luar Arab dan membawa masuk alat permainan dadu tersebut ke Madinah sebagai sarana hiburan rekreatif baru pasca-perang. (al-Husaini, 2002) Rasulullah ﷺ mengamati secara cermat bahwa permainan dadu dari Persia ini memiliki implikasi sosiologis yang berbahaya: ia bukan sekadar permainan ketangkasan pikiran, melainkan sebuah media struktural yang mutlak dirancang untuk memperebutkan harta taruhan berbasis hitungan peluang angka matematika yang keluar dari dadu acak. (al-'Ayni, 2001) Penggunaan analogi tekstual (*tasybīh*) yang sangat ekstrem dalam teks hadis yaitu menyamakan bermain dadu dengan melumuri tangan pada daging dan darah babi menandakan hadirnya *asbāb al-wurūd* yang bersifat preventif-radikal (*sadd al-ẓarī'ah*). Nabi ﷺ mengeluarkan larangan keras ini karena melihat watak dasar permainan dadu secara riil melahirkan ilusi keberuntungan, merusak mental produktivitas umat, memicu konflik horizontal, serta menjadi pintu masuk utama dari praktik perjudian (*maysir*) terselubung yang mengalihkan manusia dari zikir kepada Allah. (Al-Haitami, 1997)

Analisis komparatif yang mendalam terhadap kedua kluster hadis di atas menegaskan bahwa transisi dari konteks sosial-historis masa lalu menuju penetapan hukum muamalah kontemporer didasarkan pada penemuan '*illat* (sebab hukum) substantif yang inheren di dalam teks. Baik dalam kasus manipulasi pasar lewat *bay' al-ḥaṣāt* maupun delusi keberuntungan lewat *nardasyīr*, struktur mendasar yang diharamkan oleh Nabi ﷺ bukanlah medium fisiknya (kerikil atau kayu dadunya), melainkan adanya skema pertarungan finansial sepihak, asimetri informasi yang timpang, serta ketergantungan perolehan keuntungan ekonomi pada faktor kebetulan acak (*chance-based*) yang menafikan kerja nyata secara produktif (*kasb*). (Juhro et al., 2025) Pemisahan yang tajam antara latar belakang manipulasi ekonomi pasar lokal Arab dengan motif politis-kultural permainan asing Persia ini memberikan dasar metodologis yang sangat kokoh untuk membuktikan bahwa esensi *asbāb al-wurūd* dalam tradisi hukum Islam selalu bergerak dinamis. Pendekatan ini memastikan bahwa '*illat* larangan *maysir* dalam hadis tidak pernah usang dan mengunci kesimpulan bahwa setiap rekayasa transaksi modern di era ekonomi digital yang mengadopsi karakteristik ketidakpastian ekstrem (*gharar fāḥish*)

dan eksploitasi harta secara batil (*akl amwāl al-nās bi al-bāṭil*) secara otomatis masuk ke dalam ruang lingkup keharaman yang digariskan oleh Rasulullah ﷺ. (Arkan & Bustamar, 2025)

4.3 Analisis Mekanisme Gacha Mobile Legends: Tinjauan Probabilitas dan Risiko Moneter

Pada Sistem gacha dalam Mobile Legends (MLBB) beroperasi sebagai model bisnis micro-transaction yang sepenuhnya bergantung pada mekanisme Random Number Generator (RNG). (Seyhan & Akleylek, 2022) Secara teknis, RNG adalah algoritma yang menghasilkan angka acak, dan angka inilah yang menentukan item manamulai dari fragment bernilai rendah hingga skin kolektor yang sangat langkayang akan diperoleh pemain setelah melakukan draw. Dengan demikian, hasil dari setiap transaksi adalah murni kebetulan, bukan keterampilan atau usaha pemain, sebuah karakteristik yang langsung bersentuhan dengan konsep maysir (pertaruhan).

Keterbukaan informasi mengenai probabilitas ini bukanlah hal yang bersifat sukarela, melainkan kepatuhan atas regulasi global yang mewajibkan pengembang mempublikasikan persentase perolehan item acak digital demi perlindungan konsumen. (Xiao, 2021) Studi yang dilakukan oleh Xiao (2021) menunjukkan bahwa mayoritas video games dengan sistem loot box atau gacha sengaja menetapkan nilai ambang batas probabilitas (drop rate) item berkategori tertinggi (ultra-rare/legendary) di angka yang sangat ekstrem, yakni berkisar antara 0.1% hingga 1%. (Xiao, 2021) Batasan persentase yang sangat kecil ini, menurut analisis Macey dan Hamari (2022), secara psikologis dirancang untuk menciptakan kelangkaan buatan (artificial scarcity) yang memicu perilaku konsumsi berulang demi mengejar hadiah utama. (Macey & Hamari, 2022) Dalam konteks Mobile Legends, persentase murni yang berada pada rentang rendah tersebut (0.5% hingga 1%) memaksa pemain bergantung pada mekanisme pity system yaitu jaminan mendapatkan item setelah mencapai jumlah transaksi tertentu yang secara sosiologi hukum ekonomi mereplikasi bentuk transaksi spekulatif berbasis biaya tinggi. Persentase yang sangat rendah ini secara kuantitatif membuktikan adanya ketidakpastian ekstrem (gharar fāhish) dalam transaksi. Pemain secara finansial berkomitmen untuk membeli Diamond atau tiket draw, namun kepastian perolehan barang yang diincar hampir nihil, memaksa mereka untuk mengandalkan nasib. (Arkan & Bustamar, 2025)

Ketiadaan fix price pada item langka juga menjadi bukti kuat gharar. (M.H et al., 2025) Meskipun harga untuk satu kali draw sudah pasti (misalnya Rp 25.000), harga riil untuk mendapatkan item eksklusif adalah biaya kumulatif yang tidak pasti. Dalam banyak kasus gacha, pemain harus melakukan draw berulang kali hingga sistem mencapai pity rate (jaminan perolehan setelah beberapa kali draw). Biaya ini bisa mencapai jutaan rupiah, jauh melampaui harga jual skin non-eksklusif. Ketidakpastian harga total yang harus dikeluarkan inilah yang secara nyata melanggar prinsip keadilan dalam muamalah dan menciptakan risiko moneter yang signifikan. Lebih lanjut, mekanisme gacha dirancang untuk mengeksploitasi psikologi perilaku pemain melalui gambler's fallacy (keyakinan bahwa hasil buruk sebelumnya akan diikuti oleh hasil baik) dan FOMO (Fear of Missing Out). (Felipe et al., 2023) Dengan menampilkan item yang bersifat terbatas waktu (limited-time event) dan item yang terus-menerus menarik, sistem mendorong compulsive spending atau impulsive buying. (Yuan, 2024) Dari sudut pandang ekonomi virtual, uang yang dikeluarkan pemain menjadi sunk cost (biaya hangus) yang terus membebani, menciptakan kerugian finansial yang berpotensi memicu perilaku adiktif, suatu mafsadah (kerusakan) yang dihindari oleh Syariat. (Huda et al., 2024)

Oleh karena itu, dapat dipahami bahwa sistem gacha adalah model bisnis yang mengkonversi ketidakpastian matematis menjadi keuntungan finansial. Modal yang diterima developer tidak didasarkan pada nilai tukar yang pasti ('iwad) melainkan pada spekulasi dan probabilitas rendah. Kerugian finansial pemain yang besar (dayyu' al-māl) adalah konsekuensi logis dari tingginya gharar

kuantitatif yang telah terbukti dalam drop rate dan sistem harga kumulatif yang tidak menentu. Secara ringkas, data teknis dan probabilitas yang disajikan ini menunjukkan bahwa gacha memiliki karakteristik fundamental yang sama dengan praktik perjudian yang dilarang. Analisis teknis ini kemudian akan menjadi dasar yang kokoh untuk membuktikan sinergi illat (alasan hukum) antara maysir klasik dan sistem gacha modern pada sub-bab berikutnya, di mana penegasan hukum akan dilakukan.

4.4 Analisis Mekanisme Gacha Mobile Legends: Tinjauan Probabilitas dan Risiko Moneter

Kontekstualisasi 'Illat Hadis Maysir terhadap Sistem Gacha Mobile Legends

Sistem *gacha* berbayar pada permainan *Mobile Legends: Bang Bang* (MLBB) secara substantif memicu perdebatan akademis yang dinamis mengenai batas pemisah antara wilayah transaksi komersial yang sah (*al-bay'*) dengan wilayah perjudian (*qimār/maysir*) yang dilarang dalam hadis Nabi ﷺ. Prinsip syariat mengenai larangan *maysir* tidak bersifat kaku pada bentuk historisnya yang terbatas, melainkan bersifat substansial-kausatif, yaitu melarang setiap bentuk transaksi ekonomi yang menukarkan harta (*māl*) dengan suatu kemungkinan probabilitas (*ihimāl*) alih-alih objek pertukaran yang pasti dan sepadan. Di satu sisi, terdapat argumen kontra yang berusaha menegaskan unsur keharaman dalam sistem ini. Pandangan yang cenderung membolehkan ini berargumen bahwa transaksi *gacha* pada dasarnya adalah bagian dari aktivitas jual beli komoditas virtual (*virtual goods*) yang sah, di mana pemain secara sadar membeli *Diamond* sebagai alat tukar internal yang memiliki nilai guna (*utilitas*) pasti untuk melakukan penarikan (*draw*). Dalam perspektif ini, *gacha* dinilai tidak memenuhi unsur *maysir* klasik karena tidak ada pihak yang sepenuhnya kehilangan harta tanpa menerima imbalan materi sama sekali; setiap kali pemain melakukan *draw*, sistem algoritma permainan akan selalu memberikan item kosmetik tertentu seperti *emblem*, *magic dust*, atau *skin* dengan tingkat kelangkaan yang bervariasi, sehingga transaksi ini dipandang murni sebagai jual beli paket kejutan digital yang berdiri di atas asas saling rida (*tarāḍin*). (Moshirnia & V, 2018)

Namun, apabila argumen pembelaan tersebut dibedah secara kritis menggunakan pisau analisis hadis, pembatasan *maysir* hanya pada kondisi "hilangnya harta tanpa imbalan sama sekali" merupakan penyempitan makna yang mengabaikan 'illat substantif larangan. Penentuan hukum Islam yang komprehensif wajib membongkar pemenuhan dua pilar utama *maysir* dalam skema *draw* MLBB: adanya harta yang dipertaruhkan dan hasil yang sepenuhnya didikte oleh kebetulan acak melalui algoritma *Random Number Generator* (RNG). (Saputra & Andika, 2023) Ketika pemain mengalokasikan nilai moneter riil untuk membeli *Diamond* demi mengejar item eksklusif tertentu, motivasi ekonomi yang menggerakkan transaksi tersebut bukanlah kepemilikan item sampah (*junk item*) berperingkat rendah yang diberikan secara paksa oleh sistem sebagai kompensasi hiburan, melainkan spekulasi untuk memenangkan item langka dengan modal seminimal mungkin. Di sinilah letak bias asimetri informasi yang melahirkan kondisi keuntungan spekulatif (*gānim*) bagi segelintir pengguna yang beruntung, dan kerugian mutlak (*gārim*) bagi mayoritas pemain yang modal ekonominya amblas menjadi item duplikat tak bernilai. Keberadaan hadiah kompensasi bernilai rendah tersebut tidak mengubah substansi pertaruhan, melainkan hanya berfungsi sebagai kamufase legalistik (*hīlah*) untuk mengaburkan karakteristik dasar lotre digital yang dilarang oleh syariat. (al-Zuhaili, 1986)

Lebih krusial lagi, mekanisme operasional *gacha* secara nyata memuat unsur ketidakpastian ekstrem (*gharar fāhish*) yang melumpuhkan asas keadilan distributif. Ketidakpastian dalam transaksi digital ini tidak lagi sekadar berpusat pada spesifikasi fisik objek yang akan diperoleh, melainkan bertransformasi menjadi ketidakpastian harga kumulatif yang harus ditanggung oleh konsumen. Meskipun biaya moneter untuk satu kali melakukan klik *draw* telah ditentukan secara pasti oleh pihak

pengembang (misalnya 100 *Diamond*), total biaya akumulatif yang wajib dihabiskan demi mencapai item incaran utama yang memiliki *drop rate* sangat kecil (seperti tipe *collector* atau *legend* dengan probabilitas sekitar 0,1%) tidak pernah diketahui secara pasti di awal akad. Pemain dijebak dalam pusaran transaksi berulang-ulang, dipaksa mengandalkan sistem batas toleransi (*pity rate*) atau faktor keberuntungan murni, yang menyebabkan harga akhir komoditas tersebut melambung tinggi di luar kewajaran. Ketidakpastian harga total dalam sistem ini identik dengan 'illat penipuan yang terekam dalam larangan *bay' al-ḥaṣāt* (jual beli melempar kerikil) dan *bay' al-gharar*, di mana hak kepemilikan dan nilai tukar ditentukan oleh mekanisme probabilitas mekanis acak yang menegasikan kalkulasi ekonomi rasional. (An-Nawawī, 1996)

Penguatan analisis hukum ini semakin solid ketika diuji melalui pendekatan *Maqāṣid al-Syarī'ah*, khususnya pada dimensi perlindungan harta (*hifz al-māl*) dan perlindungan jiwa-psikis (*hifz al-nafs*). Pihak yang kontra terhadap keharaman kerap mengajukan argumen bahwa pengeluaran dana untuk *gacha* merupakan bentuk konsumsi hiburan sukarela yang mendatangkan kepuasan psikologis bagi pemain, sehingga dapat dikategorikan sebagai kemaslahatan sekunder (*ḥājiyyah*) dalam ruang rekreasi modern. Namun, data sosiologis menunjukkan bahwa struktur arsitektur permainan sengaja memanfaatkan kerentanan psikologis manusia melalui stimulasi penghargaan yang tidak dapat diprediksi (*intermittent reinforcement*) serta menciptakan jebakan psikologis berupa *dopamine reward loop* dan sindrom kecemasan tertinggal (*fear of missing out/FOMO*). Ditinjau dari sudut pandang dalil 'aqli dan realitas sosial, manipulasi sistemik ini secara aktif mendorong munculnya perilaku belanja kompulsif (*compulsive spending*) dan kecanduan finansial yang akut, yang dalam skala masif melahirkan *mafsadah* (kerusakan) berupa pemborosan harta secara batil (*tabzīr*) serta konflik sosial ekonomi. (Modrzyński, 2026) Melalui integrasi utuh antara dalil *naqlī* hadis larangan *maysir*, pemenuhan 'illat judi-ketidakpastian (*qimār wa gharar fāḥish*), serta pembuktian dampak destruktif lapangan, penolakan apologetik terhadap keharaman *gacha* menjadi tidak relevan, sehingga penelitian ini menyimpulkan secara objektif dan tegas bahwa sistem *gacha* berbayar pada permainan *Mobile Legends* merupakan perwujudan kontemporer dari praktik *maysir* modern yang hukumnya adalah haram.

5. KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Penelitian ini menegaskan bahwa larangan *maysir* dalam hadis Nabi ﷺ bersifat prinsipil dan transhistoris, tidak terbatas pada bentuk perjudian fisik di era klasik, tetapi meliputi setiap mekanisme perolehan harta atau keuntungan berbasis spekulasi dan peluang acak yang menimbulkan ketidakpastian tinggi, potensi kerugian, serta perilaku adiktif. Melalui analisis tematik terhadap tiga hadis utama larangan *bay' al-ḥaṣāt*, larangan *bay' al-gharar*, dan larangan permainan *nard* terlihat bahwa syariat menolak aktivitas yang memindahkan harta tanpa usaha yang sah, mengandalkan keberuntungan, serta memicu dampak psikologis dan sosial destruktif. Illat larangan tersebut meliputi ketidakpastian ekstrem, potensi eksploitasi, kerugian salah satu pihak, dan kecenderungan adiksi, yang secara konsisten muncul dalam teks dan penjelasan ulama hadis.

Dalam konteks kontemporer, sistem *gacha* pada game *Mobile Legends* menunjukkan kesesuaian substansial dengan karakteristik *maysir* sebagaimana dipahami dalam hadis. Mekanisme pembelian peluang item secara acak, ketidakpastian hasil, kemungkinan kerugian finansial, serta dorongan psikologis berupa *variable reward schedule* dan *reinforcement loop* membuktikan adanya kesamaan struktur dengan praktik *maysir*. Meskipun bentuknya digital dan dikemas sebagai hiburan, sistem *gacha* secara substansi memenuhi unsur larangan *maysir* dalam hadis.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa, berdasarkan pendekatan tematik hadis, sistem *gacha* pada *Mobile Legends* termasuk dalam kategori aktivitas spekulatif yang memiliki kemiripan illat dengan *maysir* yang dilarang oleh Nabi ﷺ. Temuan ini menegaskan bahwa prinsip larangan *maysir*

tetap relevan dalam era digital, dan syariat memandang substansi, bukan bentuk, dalam menilai keabsahan suatu mekanisme ekonomi. Studi ini sekaligus membuka ruang bagi penelitian lanjutan mengenai etika ekonomi digital dalam perspektif hadis dan urgensi edukasi konsumen Muslim terhadap praktik permainan berbasis probabilitas.

DAFTAR PUSTAKA

- Abu Dawud, I. (1993). *Sunan Abi Daud: Terjemahan Lengkap* (B. Arifin, Ed.). CV. Asy-Syifa'.
- al-'Ayni, B. (2001). *'Umdat al-Qari Syarh Shahih al-Bukhari* (Vol. 22). Dar al-Kutub al-Ilmiyyah.
- al-Asqalani, I. H. (2004). *Fath al-Bari Syarh Shahih al-Bukhari* (Vol. 4). Dar al-Hadith.
- Al-Asqalani, I. H. (1686). *Taqrib al-Tahdzib* (M. Awwamah, Ed.; Vol. 1). Dar al-Rasyid.
- al-Asqalani, S. I. H. (1984). *Tabzib al-Tabzib* (Vol. 4). Dar al-Fikr.
- al-Asqalani, S. I. H. (1993). *Taqrib al-Tahzib* (Vol. 1). Dar al-Kutub al-'Ilmiyyah.
- al-Busti, I. H. (1973). *Kitab al-Thiqat* (Vol. 5). Dairah al-Ma'arif al-Uthmaniyyah.
- al-Dzahabi, M. bin A. (2006). *Siyar A'lam al-Nubala'* (Vol. 6). Dar al-Hadith.
- Al-Dzahabi, S. M. bin A. (1985). *Siyar A'lam al-Nubala* (S. Al-Arna'uth, Ed.; Vol. 7). Muassasash al-Risalah.
- Al-Haitami, I. H. (1997). *Az-Zawajir 'an Iqtiraf al-Kaba'ir*. Dār al-Kutub al-'Ilmiyyah.
- al-Husaini, I. H. (2002). *Asbab Wurud al-Hadith* (Vol. 1). Dar al-Kutub al-Ilmiyyah.
- al-Mizzi, J. A. al-H. (1980). *Tabzib al-Kamal fi Asma' al-Rijal* (Vol. 11). Muassasahan al-Risalah.
- al-Qusyairi, M. bin al-H. (n.d.). *Shahih Muslim* (M. F. Abdul Baqi, Ed.; Vol. 4). Dar Ihya al-Turats al-Arabi.
- al-Salah, I. (1896). *Ma'rifah Anwa' 'Ulum al-Hadith* (N. 'Itr, Ed.). Dar al-Fikr.
- Al-Sarakhsi, M. bin A. (1993). *Al-Mabsut* (Vols. 1–30). Dār al-Ma'rifah.
- al-Sijistani, A. D. (n.d.). *Sunan Abi Dawud* (M. M. Abdul Hamid, Ed.; Vol. 4). Dar al-Fikr.
- al-Suyuthi, J. (1984). *Al-Luma' fi Asbab Wurud al-Hadith*. Dar al-Kutub al-'Ilmiyyah.
- al-Tahhan, M. (2010). *Taysir Mustalah al-Hadith*. Dar al-Turath.
- al-Zuhaili, W. (1986). *Uşul al-Fiqh al-Islami* (Vol. 2). Dār al-Fikr.
- al-Zuhaili, W. (2010). *Al-Fiqh al-Islami wa Adillatuhu*. Dar al-Fikr.
- Alfian, I., Ramadhan, M., & Yafiz, M. (2024). Unraveling Gharar Practices : A Literature Study on Islamic Economic Transactions in the Global. *Proceeding*, 02, 707–715.
- An-Nawawī, I. (1996). *Al-Majmu' Syarh al-Muhadhdhab*. Dār al-Fikr.
- An-Nawawī, Y. bin S. (1991). *Syarah Şahih Muslim*. Dār al-Ma'rifah.

- Arkan, F., & Bustamar. (2025). Penggunaan Fitur Loot Boxes Pada Game Mobile Legends Menurut Prespektif Etika Konsumen Dalam Ekonomi Islam. *Jurnal Penelitian Multidisiplin Terpadu*, 9(10), 443–455.
- Barr, I. A. (2002). *Al-Isti'ab fi Ma'rifat al-Ashab* (Vol. 3). Maktabah Nahdah Misr.
- Basyariah, N. (2022). Larangan Jual Beli Gharar : Kajian Hadist Ekonomi Tematis Bisnis Di Era Digital. *Mukaddimah : Jurnal Studi Islam*, 7(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.14421/mjsi.71.2902>
- Cordes, S., Dertwinkel-Kalt, M., & Werner, T. (2024). What drives demand for loot boxes? An experimental study. *Journal of Economic Behavior & Organization*, 228, 106755. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.jebo.2024.106755>
- Daryaei, T. (2009). *Sasanian Persia: The Rise and Fall of an Empire* (S. Academic, Ed.). I.B. Tauris.
- Felipe, L., Duarte, C., Brasília, U. De, Ishikawa, E., & Brasília, U. De. (2023). Loot box gambling addiction risk versus responsible computing : a systematic review. *Journal on Interactive Systems*, 13(1). <https://doi.org/10.5753/jis.2023.2955>
- Hamari, J., & Sjöblom, M. (2017). What is eSports and why do people watch it? *Internet Research*, 27. <https://doi.org/10.1108/IntR-04-2016-0085>
- Hasan, M. A. (2003). *Berbagai macam transaksi dalam Islam (fiqh muamalat)*. RajaGrafindo Persada.
- Hilyatin, D. L. (2021). Larangan Maisir dalam Al-Qur'an dan Relevansinya dengan Perekonomian. *MAGHZA: Jurnal Ilmu Al-Qur'an Dan Tafsir*, 6(1), 16–29. <https://doi.org/10.24090/maghza.v6i1.4507>
- Huda, M., Sumbulah, U., & Nasrulloh. (2024). Normative Justice and Implementation of Sharia Economic Law Disputes: Questioning Law Certainty and Justice. *Jurnal Kajian Ilmu Hukum Dan Syariah*, 9(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.22373/petita.v9i1.224>
- Ibn Daqiq al-'Id, A. ibn A. (2008). *Sharh al-Arba'in al-Nawawiyah*. Dar al-Minhaj.
- Ibn Qudamah, A. M. 'Abd A. ibn A. (2008). Al-Mughni. In *al-Mughni fi al-Fiqh al-Islami* (11th ed.). Pustaka Azzam.
- Ivern, J., Carbonell, X., & Griffiths, M. D. (2026). Psychological mechanisms in video game monetization: A typology of contemporary strategies beyond loot boxes. *Journal of Behavioral Addictions*. <https://doi.org/10.1556/2006.2026.00038>
- Juhro, S. M., Syarifuddin, F., & Sakti, A. (2025). *Philosophical Foundation and Underlying Principles of Islamic Finance BT - Inclusive Welfare: On the Role of Islamic Social-Public Finance and Monetary Economics* (S. M. Juhro, F. Syarifuddin, & A. Sakti, Eds.; pp. 83–105). Springer Nature Singapore. https://doi.org/10.1007/978-981-96-0051-9_3
- Khairul, M., Bin, I., Kifly, M., Bin, M., & Jubri, M. (2023). Gacha: An Islamic Study on the Element of Gambling (Maisir) and Uncertainty (Gharar) in Micro-Transaction. *Journal of Islamic, Social, Economics and Development (JISED)*, 8(53), 149–160. <https://doi.org/10.55573/JISED.085314>
- King, D. L., Delfabbro, P. H., Gainsbury, S. M., Dreier, M., Greer, N., & Billieux, J. (2019). Unfair play? Video games as exploitative monetized services: An examination of game patents from a consumer protection perspective. *Computers in Human Behavior*, 101, 131–143.

<https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.chb.2019.07.017>

- Kovšca, V., Vincek, Z. L., & Antun, T. (2023). The Impact Of Microtransactions On The Development Of Computer Game Business Models. *Economy and Market Communication Review*, 13(2), 462–474. <https://doi.org/https://doi.org/10.7251/EMC2302462K>
- Leahy, D. (2022). Rocking the Boat : Loot Boxes in Online Digital Games , the Regulatory Challenge , and the EU ’ s Unfair Commercial Practices Directive. *Journal of Consumer Policy*, 45, 561–592. <https://doi.org/10.1007/s10603-022-09522-7>
- M.H, M., Setiawan, A., & Djabbar, Y. (2025). Transaksi Jual Beli Item Virtual dalam Game Online dengan Sistem Gacha Perspektif Fiqh Muamalah. *AL-SYAKHSHIYYAH Jurnal Hukum Keluarga Islam Dan Kemanusiaan*, 7(1 SE-Articles), 114–128. <https://doi.org/10.30863/as-hki.v7i1.8498>
- Macey, J., & Hamari, J. (2022). The Convergence of Gaming and Gambling: Loot Boxes, Gacha, and Microtransactions. *New Media & Society*, 24(5), 1001–1020. <https://doi.org/10.1177/1461444820986512>
- Magfirah, K. (2025). Implikasi Garar dan Maisir di Hukum Islam. *Media Hukum Indonesia*, 3(2), 789–796. <https://doi.org/https://doi.org/10.5281/zenodo.15882527>
- Modrzyński, R. J. (2026). Loot boxes – gambling-like mechanisms hidden in digital games A narrative review of psychological processes, addiction risk, and regulation. *Rozprawy Społeczne/Social Dissertations*, 20(1), 1–10. <https://doi.org/10.29316/rs/216647>
- Moshirnia, & V, A. (2018). Precious and worthless: a comparative perspective on loot boxes and gambling. In *Minnesota Journal of Law, Science & Technology* (Vol. 20, Number 1, pp. 77–114).
- Muslim bin al-Ḥajjāj, A. al-Ḥusayn. (1991). *Ṣaḥīḥ Muslim* (Vols. 1–5). Dār Iḥyā’ al-Turāth al-‘Arabī.
- Muslim, I. (2022). *Saḥīḥ Muslim. Vol. 9* (A. Salahi, Ed.). Darussalam Publishers and Distributors.
- Mustaqim, A. (2022). Konsep Gharar Dan Maysir Dalam Transaksi Ekonomi Islam. *Izḍihar: Jurnal Ekonomi Syariah*, 2(2), 22–40.
- Muttaqin, A. A., Riyanto, F. D., & Afifah, N. (2023). *Pengantar Ekonomi Makro Islami*. Universitas Brawijaya Press.
- Nurjanah, D. I., Anisa, R., Darmawan, D., Mitra, P., & Jaweda, C. (2024). Konsep Gharar dan Maisir dalam Transaksi Ekonomi Fikih Mu ’ amalah. *AL-FIQH: Journal of Islamic Studies*, 2(3), 159–166. <https://doi.org/10.59996/al-fiqh.v2i3.368>
- Pour, S. (2024). Experience of Legal Regulation of Lootboxes in Different Countries : a Comparative Analysis. *Journal of Digital Technologies and Law*, 2(2), 345–371. <https://doi.org/https://doi.org/10.21202/jdtl.2024.18>
- Raneri, P. C., Montag, C., Rozgonjuk, D., Satel, J., & Pontes, H. M. (2022). Addictive Behaviors Reports The role of microtransactions in Internet Gaming Disorder and Gambling Disorder : A preregistered systematic review. *Addictive Behaviors Reports*, 15(February), 100415. <https://doi.org/10.1016/j.abrep.2022.100415>
- Saputra, A., & Andika, S. (2023). Transaksi Game Slot Berupa Chip ditinjau Atas Dimensi Fiqh

- dan Hukum Islam. *Qawanin: Journal Of Economic Syariah Law*, 7(7), 133–143. <https://doi.org/10.30762/qaw.v7i2.290>
- Sato, Y., Brückner, S., Kurabayashi, S., & Waragai, I. (2020). An Empirical Taxonomy of Monetized Random Reward Mechanisms in Games. *Proceedings of DiGRA 2020 Conference: Play Everywhere*. <https://doi.org/10.26503/dl.v2020i1.1234>
- Seyhan, K., & Akleylek, S. (2022). Classification of random number generator applications in IoT: A comprehensive taxonomy. *Journal of Information Security and Applications*, 71, 103365. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.jisa.2022.103365>
- Spicer, S. G., Fullwood, C., Close, J., Nicklin, L. L., Lloyd, J., & Lloyd, H. (2022). Loot boxes and problem gambling: Investigating the “gateway hypothesis.” *Addictive Behaviors*, 131, 107327. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2022.107327>
- Suhaib, A. Q., & Mahmood, T. (2021). Shariah Commandments Regarding Encouragement For Economic Activities. *Academy of Entrepreneurship Journal*, 27(2), 1–9.
- Sulaiman, M. S., & Ulfa, N. S. (2025). The Association of Intensity of Game Playing: Mobile Legends Bang-Bang and the Intensity of YouTube Gaming Access Towards Toxic Behavior in Game Among Students. *Interaksi Online*.
- Umam, S., Maula, N., Dzuriyyah, L., & Nia, I. (2023). Budaya Arab Pra Dan Pasca Islam. *SABANA (Sosiologi, Antropologi, Dan Budaya Nusantara)*, 2(2), 109–119. <https://doi.org/10.55123/sabana.v2i2.1337>
- Wardle, H., & Zendle, D. (2021). Loot Boxes, Gambling, and Problem Gambling Among Young People: Results from a Cross-Sectional Online Survey. *Cyberpsychology, Behavior, And Social Networking*, 24(4). <https://doi.org/10.1089/cyber.2020.0299>
- Xiao, L. Y. (2021). Regulating Loot Boxes as Gambling? Echoes of a Nordic Approach in China. *Gaming Law Review*, 25(4), 165–174. <https://doi.org/10.1089/glr2.2021.0003>
- Yuan, H. (2024). From Attraction to Dependency: The Inducing Traps of Gacha Mechanisms in Gacha Games and Their Impact. *Highlights in Business, Economics and Management*, 6, 112–128.