

## **Praktik *Gambling* dalam *Game Mobile Legends*: Kajian Etika dalam Perspektif Tafsir Ayat *Ahkam* terhadap Mekanisme *Gacha***

Ahmad Roihan<sup>1</sup>, Amroeni Drajat<sup>2</sup>  
<sup>1</sup>Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

### ***Histori Naskah***

*Diserahkan:*  
08-09-2025

*Direvisi:*  
17-09-2025

*Diterima:*  
20-09-2025

### ***Keywords***

### ***ABSTRACT***

*The gacha mechanism is analyzed as a contemporary form of maysir (gambling) and gharar (uncertainty) that are forbidden, as they involve spending real treasures to acquire virtual items at random with low probability. The research uses a qualitative, descriptive-analytical approach with content analysis methods and in-depth interviews with Islamic legal experts. The results of the study show that gacha not only contradicts sharia principles, but also negatively impacts the consumptive, spiritual, and socio-economic behavior of players, especially generation Z. Evaluation based on sharia maqashid reveals that gacha threatens five main goals of sharia: religion, intellect, property, descent, and honor. The implications of the research emphasize the importance of strict regulation, probability transparency, Islamic financial literacy education, and the development of a more ethical game monetization model.*

: *Gambling; Mobile Legends; Exegesis of Legal Verses; Gacha*

### ***ABSTRAK***

Mekanisme gacha dianalisis sebagai bentuk kontemporer dari maysir (perjudian) dan *gharar* (ketidakpastian) yang diharamkan, karena melibatkan pengeluaran harta nyata untuk memperoleh item virtual secara acak dengan probabilitas rendah. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif-analitis dengan metode analisis konten dan wawancara mendalam bersama ahli hukum Islam. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *gacha* tidak hanya bertentangan dengan prinsip syariah, tetapi juga berdampak negatif terhadap perilaku konsumtif, spiritual, dan sosial-ekonomi pemain, khususnya generasi Z. Evaluasi berdasarkan *maqashid syariah* mengungkap bahwa *gacha* mengancam lima tujuan pokok syariah: agama, akal, harta, keturunan, dan kehormatan. Implikasi penelitian menekankan pentingnya regulasi ketat, transparansi probabilitas, edukasi literasi keuangan syariah, serta pengembangan model monetisasi game yang lebih etis.

***Kata Kunci*** : *Gambling; Mobile Legends; Tafsir Ayat *Ahkam*; *Gacha**

***Corresponding Author*** : Ahmad Roihan, e-mail: [ahmadroihan201120@gmail.com](mailto:ahmadroihan201120@gmail.com)

## PENDAHULUAN

Fenomena *gambling* dalam permainan *Mobile Legends*, khususnya melalui mekanisme *gacha*, semakin banyak mendapat perhatian di kalangan pengguna *game* daring. Mekanisme *gacha* dapat dipahami sebagai sistem undian atau lotere virtual yang memberikan peluang kepada pemain untuk memperoleh item tertentu secara acak, sering kali dengan iming-iming hadiah yang langka atau bernilai tinggi (Kesuma & Princes, 2024). Unsur utama dalam mekanisme ini adalah ketidakpastian hasil dan dorongan psikologis pemain untuk terus mencoba demi memperoleh keuntungan yang diinginkan. Dari perspektif hukum Islam, praktik *gacha* memiliki kemiripan substansial dengan perjudian (*maisir*), karena sama-sama didasarkan pada ketidakpastian, spekulasi, dan unsur untung-untungan (Kurniawan et al., 2024). Praktik *gambling* yang dipicu oleh mekanisme *gacha* ini tidak hanya menimbulkan dampak psikologis bagi pemainnya, tetapi juga dapat berefek pada perilaku sosial mereka. Oleh karena itu, mekanisme *gacha* dalam *Mobile Legends* memerlukan perhatian serius dari sudut pandang etika dan regulasi, mengingat potensi dampaknya yang luas terhadap pemain, khususnya yang berusia muda.

Berbagai penelitian terdahulu menegaskan bahwa fenomena kecanduan *game* yang diakibatkan oleh *gacha* berdampak terhadap perilaku konsumtif, sosial, dan psikologis para remaja. Studi terdahulu menyoroti bahwa keterlibatan berlebihan dalam *game* online dengan sistem *gacha* dapat memicu kecenderungan perilaku berbelanja berlebihan dalam pembelian barang virtual tanpa pengaturan anggaran yang baik (Marwinda & Irman, 2022). Selain itu, studi lainnya menegaskan hubungan erat antara kecanduan *game* dengan masalah perkembangan mental dan psikologis remaja, terutama dari segi pengambilan keputusan finansial yang bijak (Kosasih et al., 2022; Maylintang et al., 2024; Nuradi & Hasibuan, 2025). Studi lain menyoroti adanya korelasi antara kecanduan dan pengeluaran finansial yang berlebihan dalam permainan *gacha*, menambahkan dimensi baru mengenai konsekuensi ekonomi dari keterlibatan dalam sistem ini (Lakić et al., 2023). Selain itu, praktik-praktik yang dapat memicu ketidakpastian dan ketergantungan emosional seperti *gacha* perlu dievaluasi dari perspektif hukum Islam (Mughtar, 2017). Perbedaan utama antara penelitian ini dengan penelitian terdahulu adalah penekanan khusus pada tafsir ayat ahkam yang berupaya mengaitkan prinsip-prinsip hukum Islam dengan praktik *gacha*.

Meskipun sejumlah penelitian sebelumnya telah mengkaji dampak psikologis, sosial, dan finansial dari praktik *gacha*, kajian yang menempatkan fenomena ini dalam kerangka tafsir ayat ahkam masih sangat terbatas. Sebagian besar studi hanya menyoroti aspek perilaku konsumen, adiksi, dan konsekuensi ekonomi, tanpa mengaitkannya dengan prinsip-prinsip normatif Islam yang bersumber dari Al-Qur'an. Kekosongan akademis ini penting untuk diisi, karena praktik *gacha* tidak hanya berdampak pada perilaku individual, tetapi juga menyentuh ranah etis dan hukum yang lebih luas. Dengan kata lain, belum banyak penelitian yang mengintegrasikan analisis tafsir ayat ahkam sebagai instrumen untuk mengevaluasi kesesuaian sistem *gacha* dengan nilai keadilan, larangan *gharar*, dan pencegahan *maisir* dalam Islam. Oleh karena itu, penelitian ini hadir untuk menjembatani kesenjangan tersebut dengan menekankan pentingnya pendekatan Qur'ani yang aplikatif terhadap problem etika digital kontemporer.

Dalam konteks penelitian ini, tujuan utama adalah untuk mengkaji pandangan hukum Islam terhadap mekanisme *gacha* dalam permainan *Mobile Legends*, serta memberikan pencegahan terhadap kecanduan dan perilaku konsumtif dari perspektif tafsir ayat ahkam. Dengan menyelidiki hubungan antara prinsip-prinsip etika Islam dan praktik *gacha* yang semakin lazim dalam *game* online, penelitian ini berusaha mengidentifikasi dan mengevaluasi kesesuaian atau ketidaksesuaian praktik tersebut dengan ajaran Islam yang menekankan pada keadilan dan ketidakpastian minimal, mengingat tantangan sosial yang dihadapi kaum remaja dan komunitas luas dalam budaya digital saat ini. Signifikansinya terletak pada upaya untuk membuka dialog baru dan analisis yang lebih mendalam mengenai dampak

etis dari sistem gacha terhadap perilaku konsumtif, yang sering kali menyasar generasi muda dengan daya tariknya akan hadiah acak, sehingga menjadi penting untuk menanamkan kesadaran etis yang lebih dalam. Kontribusi dari penelitian ini tidak hanya diharapkan menambah wawasan akademik tetapi juga menjadi landasan bagi pengembangan kebijakan yang efektif dalam memitigasi risiko sistem gacha agar tidak mengancam kesejahteraan psikologis dan finansial pemain, serta memastikan bahwa prinsip-prinsip Islami tetap relevan di era digital.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain deskriptif-analitis (Sugiyono, 2017) untuk mengkaji mekanisme gacha dalam Mobile Legends melalui perspektif tafsir ayat ahkam. Metode yang diterapkan meliputi analisis konten kualitatif terhadap dokumen dan wawancara mendalam dengan Ahmad Fadhly Roza (seorang ahli hukum Islam spesialis muamalah kontemporer) serta berupa video yang diunggah di media sosial TikTok dan YouTube yang relevan dengan tema penelitian. Pemilihan satu ahli dilakukan secara purposif berdasarkan kriteria penguasaan komprehensif terhadap fiqh muamalah dan pemahaman mendalam tentang teknologi digital serta ekonomi kontemporer.

Pengumpulan data dilakukan melalui studi literatur sistematis dan wawancara mendalam semi-terstruktur yang dirancang untuk menggali perspektif holistik ahli mengenai dimensi syariah dari mekanisme gacha. Protokol wawancara difokuskan pada analisis komprehensif mengenai kesesuaian mekanisme gacha dengan prinsip syariah, khususnya terkait unsur *gharar* (ketidakpastian), *maysir* (perjudian), eksploitasi, dan kecocokannya dengan *maqashid* syariah. Wawancara dilakukan secara tatap muka dan direkam untuk keperluan transkripsi dan analisis. Analisis data mengintegrasikan temuan dari studi literatur dan wawancara mendalam melalui teknik triangulasi metodologi. Data wawancara dianalisis menggunakan pendekatan analisis tematik, sementara data dokumen dianalisis melalui *content* analysis (Creswell, 2014). Proses analisis dilakukan secara interpretif dengan menghubungkan prinsip-prinsip syariah dari teks klasik dengan realitas kontemporer sistem gacha, menghasilkan evaluasi etis-kontekstual yang komprehensif berdasarkan perspektif *maqashid* syariah.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Gacha sebagai Bentuk Kontemporer *Maysir* dan *Gharar*

Mekanisme gacha memenuhi unsur-unsur *maysir* (perjudian) yang diharamkan dalam Islam. Secara teoretis, *maysir* didefinisikan sebagai suatu aktivitas untuk memperoleh harta dengan cara untung-untungan yang mengandung risiko (*gharar*) dan mengabaikan prinsip usaha yang jelas. Hasil wawancara dengan ahli hukum Islam dan analisis konten kitab Tafsir Rawai' al-Bayan secara eksplisit menyatakan bahwa dalam gacha terdapat "unsur judinya, ada pertarungan di situ", di mana pemain mengeluarkan modal (uang nyata) untuk mendapatkan hasil yang tidak pasti, yaitu item langka dengan odds yang sangat rendah (0.5%-1%). Implikasi teoretisnya, kajian fiqh muamalah kontemporer perlu memperluas definisi *maysir* yang tidak hanya terbatas pada judi konvensional tetapi juga mencakup model ekonomi digital yang bersifat spekulatif. Secara praktis, temuan ini menjadi landasan bagi orang tua dan edukator untuk memberikan pemahaman yang benar tentang risiko gacha.

Dapat kita temukan nuansa berbeda dalam tingkat *gharar* (ketidakpastian yang dilarang) antara gacha murni dan gacha bertarget. Secara teoretis, *gharar* dilarang karena dapat menimbulkan perselisihan dan ketidakadilan akibat ketidaktahuan (*jahl*) terhadap objek yang ditransaksikan. Hasil analisis konten media sosial menunjukkan bahwa gacha tanpa target adalah bentuk *gharar* murni ("dapatnya ampas"), sementara gacha bertarget memberikan kepastian setelah pengeluaran mencapai jumlah tertentu ("full spin"). Namun, temuan kunci

dari wawancara ahli menyatakan bahwa meskipun ada unsur kepastian, secara keseluruhan mekanisme ini "banyak mudharatnya daripada manfaatnya" karena tetap mendorong perilaku konsumtif dan melalaikan.

Dalam fikih muamalah, gharar dianggap sebagai praktik yang berpotensi merugikan salah satu pihak karena adanya ketidakpastian dalam objek akad. Pada mekanisme gacha, pemain mengeluarkan biaya nyata—baik melalui pembelian diamond maupun top-up saldo—namun hasil yang diperoleh sepenuhnya bergantung pada probabilitas acak yang telah ditentukan oleh sistem. Hal ini menjadikan nilai tukar antara biaya yang dikeluarkan dan hasil yang diperoleh tidak seimbang, sehingga bertentangan dengan prinsip al-bay' al-munshif (transaksi yang adil) dalam Islam. Dengan demikian, gacha bukan sekadar fitur hiburan digital, tetapi merupakan praktik komersial yang secara substansial mengandung problem etis dan hukum.

Jika ditinjau melalui tafsir ayat ahkam, larangan terhadap maisir tidak hanya dimaksudkan untuk mencegah praktik perjudian secara formal, tetapi juga untuk menghindarkan manusia dari pola perilaku yang merusak moral, sosial, dan spiritual. QS. Al-Māidah: 90–91 menegaskan bahwa maisir termasuk perbuatan yang menimbulkan permusuhan dan kebencian, sekaligus menjauhkan manusia dari mengingat Allah dan shalat. Mekanisme gacha berpotensi menimbulkan efek serupa: pemain dapat mengalami kecanduan, pemborosan harta, serta konflik sosial dengan keluarga atau lingkungan akibat perilaku konsumtif yang berlebihan. Oleh karena itu, analisis etis berbasis tafsir ayat ahkam menunjukkan bahwa gacha bukan hanya masalah hukum fikih, tetapi juga menyangkut perlindungan nilai-nilai kemaslahatan (*maqāsid al-syarī'ah*) dalam menjaga harta (*hifz al-māl*), akal (*hifz al-'aql*), dan bahkan agama (*hifz al-dīn*).

## B. Dampak Spiritual dan Sosial-Ekonomi Gacha Sebagai Penghalang Dzikir Dan Shalat

“يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِنَّمَا الْخَمْرُ وَالْمَيْسِرُ وَالْأَنْصَابُ وَالْأَزْلَامُ رَجْسٌ مِّنْ عَمَلِ الشَّيْطَانِ فَاجْتَنِبُوهُ لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ إِنَّمَا يُرِيدُ الشَّيْطَانُ أَنْ يُوقِعَ بَيْنَكُمُ الْعَدَاوَةَ وَالْبَغْضَاءَ فِي الْخَمْرِ وَالْمَيْسِرِ وَيَصُدَّكُمْ عَنْ ذِكْرِ اللَّهِ وَعَنِ الصَّلَاةِ فَهَلْ أَنْتُمْ مُنْتَهُونَ”

“Hai orang-orang yang beriman, sesungguhnya (meminum) khamar, berjudi, (berkorban untuk) berhala, mengundi nasib dengan panah, adalah termasuk perbuatan syaitan. Maka jauhilah perbuatan-perbuatan itu agar kamu mendapat keberuntungan. Sesungguhnya syaitan itu bermaksud hendak menimbulkan permusuhan dan kebencian di antara kamu lantaran (meminum) khamar dan berjudi itu, dan menghalangi kamu dari mengingat Allah dan sembahyang; maka berhentilah kamu (dari mengerjakan pekerjaan itu)” (LPMQ, 2022 Q.S. al-Maidah: 90-91).

Syekh Ali Ash-Shabuni dalam kitab *Tafsir Rawai' al-Bayan*, menjelaskan sejatinya minuman keras dan judi adalah dua perbuatan yang diharamkan oleh Allah karena dampak buruk yang luas yang ditimbulkannya.

حرم الله الخمر والميسر، لما فيهما من الأضرار الفادحة، والمفاسد الكثيرة، والآثام التي تتولد من هاتين الرذيلتين سواء في النفس أو البدن أو العقل أو المال

"Allah mengharamkan khamar dan judi karena di dalamnya terdapat kerusakan besar, berbagai macam keburukan, serta dosa-dosa yang timbul dari kedua perbuatan tercela ini, baik terhadap jiwa, tubuh, akal, maupun harta." (al-Ṣābūnī, 2007).

وأما مضار الميسر فليست بأقل من مضار الخمر، فهو يورث العداوة والبغضاء بين اللاعبين، ويصد عن ذكر الله وعن الصلاة، ويفسد المجتمع بتعويد الناس على البطالة والكسل، بانتظار الربح بدون كد ولا تعب ويهدم الأسر ويخرّب البيوت، فكم من أسرة تشردت وتحطمت وافتقرت بعد أن كانت تعيش بين أحضان الثروة والغنى بسبب مقامرة أربابها، فكان في ذلك الدمار والهلاك لتلك الأسر المنكوبة، كما انتهى الأمر بالكثير من اللاعبين إلى قتل أنفسهم بالانتحار، أو الرضا بعيشة الذل والمهانة

“Adapun bahaya dari perjudian, tidak kurang berbahaya dari bahaya khamar (alkohol). Perjudian menumbuhkan permusuhan dan kebencian di antara para pemain, menghalangi mereka dari mengingat Allah dan dari shalat, serta merusak masyarakat dengan membiasakan orang untuk bermalas-malasan dan menunggu keuntungan tanpa usaha atau kerja keras. Judi juga merusak keluarga dan menghancurkan rumah tangga. Betapa banyak keluarga yang tercerai-berai, hancur, dan jatuh miskin setelah sebelumnya hidup dalam kemakmuran dan kekayaan karena perjudian yang dilakukan oleh kepala keluarga mereka. Akibatnya, kehancuran dan kebinasaan menimpa keluarga-keluarga yang malang tersebut, seperti yang terjadi pada banyak pemain yang berakhir dengan bunuh diri atau menerima kehidupan dalam kehinaan dan penghinaan.” (al-Ṣābūnī, 2007).

Gacha memiliki dampak spiritual sesuai dengan penafsiran QS. Al-Ma'idah: 90-91 yang diuraikan oleh Syekh Ash-Shabuni. Secara teoretis, ayat tersebut tidak hanya melarang judi secara formal, tetapi juga menegaskan dampak utamanya, yaitu menghalangi dari mengingat Allah (*shalat*) dan menimbulkan permusuhan (al-Ṣābūnī, 2007). Hasil wawancara dan studi literatur menunjukkan konvergensi bahwa gacha "dapat melalaikan dan bisa merusak atau memberi dampak yang buruk terhadap moral seseorang", serta berpotensi "meninggalkan salat". Implikasi teoretisnya, tafsir ayat ahkam tidak hanya bersifat normatif tetapi juga relevan untuk menganalisis dampak psiko-sosial dari teknologi modern. Implikasi praktisnya, temuan ini menjadi pesan kuat bagi komunitas Muslim untuk menyadari bahwa gacha bukan sekadar hiburan, tetapi aktivitas yang berpotensi menggerus keimanan.

### C. Menurunnya Semangat Kerja dan Dampaknya bagi Individu dan Masyarakat

Penelitian ini mengungkap bahwa gacha mereplikasi mentalitas "ingin kaya cepat" yang merusak etos kerja dan berpotensi menyebabkan kehancuran finansial, sebagaimana diungkapkan dalam kitab tafsir. Secara teoretis, Islam menekankan prinsip al-kasb (usaha) dan menjauhi al-bathil (yang sia-sia) dalam memperoleh harta. Hasil penelitian menunjukkan bahwa gacha "membiasakan orang untuk bermalas-malasan dan menunggu keuntungan tanpa usaha" dan merupakan "perbuatan yang sia-sia". Temuan kasus pemain yang menghabiskan \$70.000 merupakan bukti empiris dari dampak destruktif tersebut (Zendle & Cairns, 2018a). Implikasi praktisnya, diperlukan kebijakan perlindungan konsumen yang lebih kuat, seperti pembatasan jumlah pembelian (*spending cap*) untuk melindungi kelompok rentan, khususnya anak-anak dan remaja. Implikasi teoretis, konsep etos kerja dalam ekonomi Islam perlu diintegrasikan dalam literasi keuangan digital.

*Gacha* berpotensi menimbulkan kehancuran finansial yang nyata. Temuan empiris dari Zendle dan Cairns (2018), yang melaporkan adanya kasus pemain menghabiskan hingga 70.000 dolar untuk sistem undian virtual, menjadi bukti kuat bahwa praktik ini tidak hanya bersifat teoretis, melainkan memiliki dampak sosial-ekonomi yang destruktif (Zendle & Cairns, 2018b). Fenomena tersebut memperlihatkan bagaimana *gacha* menciptakan ilusi keuntungan cepat, namun pada akhirnya menjerumuskan individu ke dalam lingkaran kerugian dan adiksi finansial. Dalam perspektif maqāṣid al-syarī'ah, hal ini jelas bertentangan dengan prinsip *ḥifẓ al-māl* (perlindungan harta) dan *ḥifẓ al-'aql* (perlindungan akal), karena

mengakibatkan pemborosan dan melemahkan kemampuan rasional individu dalam mengelola keuangan. Dengan demikian, praktik *gacha* dapat dipandang sebagai bentuk modern dari perilaku konsumtif yang berujung pada kerusakan sosial dan spiritual.

Implikasi dari temuan ini memiliki dua dimensi penting, yakni praktis dan teoretis. Secara praktis, diperlukan kebijakan perlindungan konsumen yang lebih ketat untuk melindungi kelompok rentan, khususnya anak-anak dan remaja, misalnya melalui pembatasan jumlah pembelian (*spending cap*), transparansi probabilitas, dan regulasi usia dalam penggunaan fitur *gacha*. Secara teoretis, hasil penelitian ini menegaskan perlunya integrasi konsep etos kerja dalam ekonomi Islam ke dalam literasi keuangan digital. Literasi ini harus menekankan bahwa kerja keras, usaha yang halal, dan pengelolaan harta secara bijak adalah prinsip fundamental dalam menghadapi budaya digital yang sarat dengan godaan keuntungan instan. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya mengkritisi praktik *gacha*, tetapi juga menawarkan kerangka normatif bagi penguatan nilai-nilai Islam dalam menghadapi tantangan ekonomi digital kontemporer.

#### **D. Evaluasi Etika Islam dan Relevansinya dalam Konteks Regulasi Digital: Tinjauan Berdasarkan Maqashid Syariah**

Evaluasi berdasarkan maqashid syariah menyimpulkan bahwa mekanisme *gacha* bertentangan dengan lima tujuan utama syariah. Pertama, ia mengancam perlindungan agama (*hifzh al-din*) dengan menjadi penghalang shalat. Kedua, ia merusak perlindungan akal (*hifzh al-'aql*) dengan menciptakan kecanduan. Ketiga, ia menghancurkan perlindungan harta (*hifzh al-mal*) melalui pemborosan yang tidak produktif. Keempat, ia mengancam perlindungan keturunan (*hifzh al-nasl*) dengan memicu konflik rumah tangga. Kelima, ia merusak kehormatan (*hifzh al-'ird*) dengan potensi menjerumuskan pada kehidupan yang hina. Implikasi teoretisnya, maqashid syariah terbukti menjadi alat analisis yang powerful untuk menilai etika produk ekonomi digital modern. Implikasi praktisnya, temuan ini menjadi dasar bagi Dewan Syariah untuk menerbitkan fatwa yang jelas dan spesifik mengenai mekanisme *gacha* dalam game.

Analisis melalui lensa *maqāṣid al-syarī'ah* menempatkan mekanisme *gacha* bukan sekadar sebagai persoalan teknis monetisasi, melainkan sebagai fenomena sistemik yang mengancam tujuan-tujuan fundamental syariah. Secara struktural, *gacha* memanfaatkan pola penguatan probabilistik (*variable-ratio*) yang memicu perilaku kompulsif; kondisi ini jelas menyalahi prinsip *hifz al-'aql* karena melemahkan kapasitas rasional individu dalam pengambilan keputusan ekonomi—termasuk kemampuan menimbang risiko, menghentikan pengeluaran, dan memprioritaskan kebutuhan produktif. Ketidaktransparanan probabilitas dan desain yang mengeksploitasi bias kognitif (seperti efek *near-miss*, *sunk cost*, dan dorongan reward instan) juga berimplikasi pada *hifz al-māl*, karena pengeluaran menjadi sia-sia, tidak produktif, dan berpotensi menjerumuskan pemain ke utang atau pengurusan aset keluarga. Dalam dimensi sosial-spiritual, kecanduan dan pemborosan waktu yang disebabkan oleh *gacha* dapat mengganggu rutinitas ibadah dan tanggung jawab keluarga sehingga menimbulkan keretakan rumah tangga—isu yang relevan terhadap *hifz al-dīn* dan *hifz al-nasl*—sementara stigma sosial dan degradasi martabat akibat perilaku destruktif berkaitan langsung dengan *hifz al-'ird*. Dengan kata lain, analisis *maqāṣidi* mengungkapkan bahwa masalah *gacha* melampaui larangan ritual; ia menggerus tujuan-tujuan normatif syariah yang ingin memelihara kebaikan individu dan keseimbangan sosial.

Dari konsekuensi normatif dan kebijakan, *maqāṣid* menyediakan kerangka evaluatif sekaligus preskriptif: bukan hanya menilai *gacha* sebagai bermasalah, tetapi juga menentukan arah intervensi yang sesuai dengan tujuan syariah (*maslahah*) dan prinsip menolak mudharat

(*dar' al-mafasid*). Secara praktis, ini mengarah pada paket kebijakan berlapis—fatwa tegas yang mengklarifikasi aspek hukum bagi umat; regulasi publik yang mewajibkan transparansi probabilitas, batas pengeluaran, verifikasi usia, dan pelabelan risiko; serta insentif bagi pengembang untuk mengadopsi model monetisasi etis (mis. langganan, pembelian langsung tanpa elemen keberuntungan). Di ranah pendidikan dan komunitas, integrasi literasi keuangan digital yang berorientasi maqāsid akan memperkuat *al-kasb* (etos kerja) dan resistensi terhadap godaan keuntungan instan. Akhirnya, pendekatan maqāsi mendorong penelitian terapan—mengukur dampak, mengevaluasi efektivitas mitigasi, dan merancang intervensi desain—sehingga respons terhadap *gacha* menjadi berbasis bukti, komprehensif, dan konsisten dengan tujuan-tujuan syariah untuk melindungi agama, akal, harta, keturunan, dan kehormatan.

Dalam perspektif etika Islam, evaluasi terhadap praktik *gacha* menegaskan bahwa aktivitas digital modern harus selalu diuji berdasarkan prinsip keadilan (*'adl*), kemaslahatan (*maṣlahah*), dan larangan eksploitasi. Islam menolak segala bentuk transaksi yang mengandung ketidakpastian berlebihan (*gharar*) dan perjudian (*maysir*), sebab keduanya berpotensi merusak tatanan sosial dan moral. Relevansinya dalam konteks regulasi digital adalah bahwa etika Islam dapat menjadi landasan normatif bagi penyusunan kebijakan yang lebih berorientasi pada perlindungan konsumen dan keadilan sosial, bukan semata pada aspek ekonomi. Dengan mengadopsi nilai-nilai etika Qur'ani, regulasi digital dapat diarahkan untuk membatasi praktik monetisasi yang manipulatif, mengedepankan transparansi, serta memastikan bahwa inovasi teknologi tidak mengorbankan prinsip moral dan kesejahteraan publik. Hal ini menempatkan syariah sebagai sumber etika universal yang mampu menjawab tantangan industri digital kontemporer secara lebih manusiawi dan berkeadilan.

Berdasarkan kajian ini, dapat kita temukan implikasi konkret bagi formulasi kebijakan dan program edukasi terhadap penelitian ini. Pertama, bagi regulator (seperti Kominfo), temuan ini mendukung urgensi untuk menerapkan regulasi yang ketat, seperti kewajiban menampilkan odds secara jelas dan terbuka, menerapkan sistem peringatan akan risiko kecanduan, serta mempertimbangkan pelarangan model "kompu gacha" yang paling eksploitatif. Kedua, bagi dunia pendidikan dan orang tua, temuan ini menegaskan pentingnya pendidikan literasi digital dan keuangan syariah sejak dini yang tidak hanya fokus pada teknis, tetapi juga pada nilai-nilai etika dan tanggung jawab. Rekomendasi dari ahli untuk "menjauhi" *gacha* dan memilih permainan yang tidak sia-sia perlu dijadikan panduan. Ketiga, bagi pengembang game, temuan ini menjadi tantangan untuk berinovasi menciptakan model monetisasi yang lebih etis dan sesuai dengan nilai-nilai masyarakat, misalnya dengan sistem berlangganan atau pembelian langsung tanpa unsur undian. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya berimplikasi pada tataran wacana tetapi juga *actionable* untuk melindungi generasi Z.

## PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa mekanisme *gacha* dalam game Mobile Legends terbukti mendorong perilaku konsumtif pemain melalui eksploitasi psikologis dan harapan atas item langka dengan probabilitas sangat rendah. Mekanisme ini secara signifikan memengaruhi kecanduan bermain game karena menciptakan loop ekspektasi dan reward yang tidak menentu, sehingga pemain terdorong untuk terus mengeluarkan uang dalam jumlah besar tanpa jaminan kepastian. Dari perspektif hukum Islam, praktik *gacha* diklasifikasikan sebagai bentuk kontemporer dari *maysir* (judi) dan *gharar* (ketidakpastian) yang diharamkan, karena memenuhi unsur pertaruhan harta untuk mendapatkan hasil yang tidak pasti dan mengandung mudharat yang besar, sebagaimana dijelaskan dalam tafsir ayat ahkam QS. Al-Ma'idah: 90-91 oleh Syekh Muhammad Ali As-Shabuni dan ulama lainnya.

Selain itu, *gacha* tidak hanya berdampak pada kerugian materiil, tetapi juga memiliki implikasi spiritual dan sosial-ekonomi yang serius, seperti melalaikan kewajiban ibadah, menumbuhkan permusuhan, merusak etos kerja, serta mengancam maqashid syariah terutama dalam perlindungan agama, akal, harta, keturunan, dan kehormatan. Dengan demikian, usaha bersama yang berfokus pada edukasi literasi digital, pengawasan orang tua, serta aturan yang jelas sangat diperlukan untuk mengurangi dampak negatif dan melindungi pemain dari praktik yang merugikan.

**DAFTAR PUSTAKA**

- al-Ṣābūnī, M. ‘Alī. (2007). *Rawā’i’ al-Bayān fī Tafsīr Āyāt al-Aḥkām min al-Qur’ān*. Dār al-Ṣābūnī.
- Creswell, J. W. (2014). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (4th ed.). SAGE Publications, Inc. <https://www.pdfdrive.com/qualitative-quantitative-and-mixed-methods-approaches-e91943566.html>
- Kesuma, A. E., & Princes, E. (2024). Antecedents of *Gacha* gaming intention: Extending UTAUT2 with structural video game characteristics. *Computers in Human Behavior Reports*, 14, 100405. <https://doi.org/10.1016/j.chbr.2024.100405>
- Kosasih, P. W., Adiwibawa, D. N., Syuhada, I., & Dahlia, Y. (2022). HUBUNGAN KECANDUAN BERMAIN GAME ONLINE PADA SMARTPHONE DENGAN KUALITAS TIDUR SISWA SMAN 1 KERUAK TAHUN 2020. *Nusantara Hasana Journal*, 2(5), 38–46.
- Kurniawan, R., Assalimy, M. Z., & Ismail, A. A. (2024). *Gacha* Mobile Legend Dalam Pandangan Islam. *Journal of International Multidisciplinary Research*, 2(6), 417–425. <https://doi.org/10.62504/jimr612>
- Lakić, N., Bernik, A., & Čep, A. (2023). Addiction and Spending in *Gacha* Games. *Information*, 14(7), 399. <https://doi.org/10.3390/info14070399>
- LPMQ. (2022). *Qur’an Kemenag*. Lajnah Pentashihan mushaf Al-Qur’an. <https://quran.kemenag.go.id/>
- Marwinda, M., & Irman, I. (2022). Dampak Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Remaja. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 7755–7761. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i6.9587>
- Maylintang, A., Utamidewi, W., & Kusumaningrum, R. (2024). Kecanduan Game Online Terhadap Konsumsi Pembelian Virtual Goods. *Da’watuna: Journal of Communication and Islamic Broadcasting*, 4(2), 646–654. <https://doi.org/10.47467/dawatuna.v4i2.4724>
- Muchtar, E. H. (2017). Muamalah Terlarang: Maysir dan Gharar. *Jurnal Asy-Syukriyyah*, 18(1), 82–100. <https://doi.org/10.36769/asy.v18i1.73>
- Nuradi, E. P., & Hasibuan, M. T. D. (2025). HUBUNGAN KECANDUAN BERMAIN GAME ONLINE DENGAN KESEHATAN EMOSIONAL ANAK DI KOTA MEDAN. *Indonesian Trust Health Journal*, 8(1), 24–31. <https://doi.org/10.37104/ithj.v8i1.350>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif: Untuk Penelitian yang bersifat eksploratif, interpretif, interaktif dan konstruktif* (1st ed.). CV Alfabeta.
- Zendle, D., & Cairns, P. (2018a). Video game loot boxes are linked to problem gambling: Results of a large-scale survey. *PLOS ONE*, 13(11), e0206767. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0206767>
- Zendle, D., & Cairns, P. (2018b). Video game loot boxes are linked to problem gambling: Results of a large-scale survey. *PLOS ONE*, 13(11), e0206767. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0206767>