PRAKTIK PEMBELIAN *GAME* DENGAN POLA *GACHA STEAM KEY* DI SHOPEE DALAM PERSPEKTIF HUKUM EKONOMI SYARIAH



ADAM FATAH RIZQI
NIM : 1221091

2026

PRAKTIK PEMBELIAN *GAME* DENGAN POLA *GACHA STEAM KEY* DI SHOPEE DALAM PERSPEKTIF HUKUM EKONOMI SYARIAH



ADAM FATAH RIZQI
NIM : 1221091

2026

PRAKTIK PEMBELIAN *GAME* DENGAN POLA *GACHA STEAM KEY* DI SHOPEE DALAM PERSPEKTIF HUKUM EKONOMI SYARIAH

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagai syarat
memperoleh gelar Sarjana Hukum (S.H.)

Oleh :

ADAM FATAH RIZQI
NIM : 1221091

PROGRAM STUDI HUKUM EKONOMI SYARIAH
FAKULTAS SYARIAH
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
TAHUN 2026

PRAKTIK PEMBELIAN *GAME* DENGAN POLA *GACHA STEAM KEY* DI SHOPEE DALAM PERSPEKTIF HUKUM EKONOMI SYARIAH

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagai syarat
memperoleh gelar Sarjana Hukum (S.H.)



Oleh :

ADAM FATAH RIZQI
NIM : 1221091

PROGRAM STUDI HUKUM EKONOMI SYARIAH
FAKULTAS SYARI'AH
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
TAHUN 2026

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Adam Fatah Rizqi

NIM : 1221091

Judul Skripsi : PRAKTIK PEMBELIAN *GAME* DENGAN POLA *GACHA STEAM KEY* DI SHOPEE DALAM PERSPEKTIF HUKUM EKONOMI SYARI'AH

Menyatakan bahwa skripsi ini merupakan hasil karya saya sendiri, kecuali dalam bentuk kutipan yang telah penulis sebutkan sumbernya. Apabila di kemudian hari skripsi ini ternyata plagiat, penulis bersedia mendapat sanksi akademik yaitu dicabut gelarnya.

Demikian pernyataan ini telah dibuat dengan sebenar-benarnya.

Pekalongan, 13 Oktober 2026

Yang menyatakan,



Adam Fatah Rizqi

NIM. 1221091

NOTA PEMBIMBING

Jumailah, M.S.I
Desa Podo Rt 15/Rw 04 Kecamatan Kedungwuni Kabupaten Pekalongan

Lamp : 2 (dua) eksemplar
Hal : Naskah Skripsi Sdr. Adam Fatah Rizqi

Kepada Yth.
Dekan Fakultas Syariah UIN KH. Abdurrahman Wahid Pekalongan
c.q Ketua Program Studi Hukum Ekonomi Syariah
di -
PEKALONGAN

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Setelah diadakan penelitian dan perbaikan seperlunya, maka bersama ini saya kirimkan naskah skripsi saudara:
Nama : Adam Fatah Rizqi
NIM : 1221091
Judul : Praktik Pembelian *Game* dengan Pola *Gacha Steam Key* di Shopee dalam Perspektif Hukum Ekonomi Syariah

Dengan ini memohon agar skripsi saudara tersebut dapat segera dimunaqosahkan.

Demikian nota pembimbing ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatiannya saya sampaikan terima kasih.
Wassalamualaikum warohmatullahi wabarokatuh

Pekalongan, 13 Oktober 2026
Pembimbing,

Jumailah, M.S.I
NIP. 198305182023212032

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
FAKULTAS SYARIAH
Alamat : Kampus 2 Jl. Pahlawan Km 5 Rowolaku, Kajen, Kab. Pekalongan, Telp. 082329346517
Website: fasya.uingusdur.ac.id | Email: fasya@uingusdur.ac.id

PENGESAHAN

Dekan Fakultas Syariah Islam Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan mengesahkan Skripsi atas nama:

Nama : **Adam Fatah Rizqi**
NIM : **1221091**
Judul : **Praktik Pembelian Game dengan Pola Gacha Steam Key di Shopee dalam Perspektif Hukum Ekonomi Syariah**

Telah diujikan pada Hari Selasa tanggal 20 Oktober 2026 dan dinyatakan **LULUS**, serta telah disesuaikan dengan masukan dan saran dari penguji.
Pengesahan ini digunakan sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Hukum (S.H.).

Pembimbing

Jumailah, M.S.I.
NIP. 198305182023212032

Dewan Penguji,

Penguji I	Penguji II
Dr. Ali Trigiyatno, M.Ag.	**Herning Hambarrukmi, M.H.I.**
NIP. 197610162002121008	**NIP. 198312092025212003**

Pekalongan, 24 Oktober 2026
Disahkan Oleh
Dekan

Prof. Dr. H. Maghfur, M.Ag.
NIP. 197305062000031003

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Pedoman transliterasi yang digunakan dalam penulisan berdasar pada hasil Putusan Bersama Menteri Agama Republik Indonesia No. 0543 b/U/1987. Transliterasi tersebut digunakan untuk menulis kata-kata Arab yang belum diserap kedalam bahasa Indonesia. Kata-kata Arab yang sudah diserap kedalam bahasa Indonesia adalah sebagaimana terlihat dalam kamus atau Kamus Besar Indonesia (KBBI).

1. Konsonan

Fonem-fonemkonsonanbahasa Arab yang dalam tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, dalam transliterasi ini sebagaian dilambangkan dengan huruf, sebagaian dilambangkan dengan tanda, dan sebagian lagi dilambangkan dengan huruf dan tanda sekaligus. Dibawah ini daftar huruf Arab dab transliterasi dengan huruf latin.

Huruf Arab	Nama	HurufLatin	Keterangan
ا	Alif	Tidakdilambangkan	Tidakdilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Sas	ṡ	es(dengantitikdiatas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ha	ḥ	ha(dengantitikdibawah)
خ	Kha	Kh	Kadanha
د	Dal	D	De
ذ	Zal	ẓ	zet(dengantitikdi bawah)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	Esdanye
ص	Sad	ṣ	es(dengantitikdi bawah)

ض	Dad	ḍ	de(dengantitikdibawah)
ط	Ta	ṭ	te(dengantitikdibawah)
ظ	Za	ẓ	zet(dengantitikdibawah)
ع	‘ain	‘	Komaterbalik(diatas)
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
ه	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	.	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

Vokal Tunggal	Vokal Rangkap	Vokal Panjang
ا◌َ = a		ا◌َ = ā
ا◌ِ = i	ا◌َي = ai	ا◌ِي = ī
ا◌ُ = u	ا◌َو = au	ا◌ُو = ū

1. *Ta Marbutah*

Ta Marbutah hidup dilambangkan dengan /t/

Contoh:

مراقجميلة ditulis *mar’atunjamilah* Ta *Marbutah* mati dilambangkan dengan /h/

Contoh:

فاطمة ditulis *fatimah*

2. *Sayaddah (tasydid*, geminasi)

Tanda geminasi dilambangkan dengan huruf yang sama dengan huruf yang diberitanda syaddad tersebut.

Contoh:

ربنا ditulis *rabbanā*

لبر ditulis *al-birr*

3. Kata sandang (artikel)

Kata sandang yang diikuti oleh "huruf syamsiyah" ditransliterasikan sesuai dengan bunyinya, yaitu bunyi /l/ diganti dengan huruf yang sama dengan huruf yang langsung mengikuti kata sandang itu.

Contoh:

لشمس ditulis *asy-syamsu*

لرجل ditulis *ar-rajulu*

Kata sandang yang di ikuti oleh "huruf qamariyah" ditransliterasikan sesuai dengan bunyinya, yaitu bunyi /l/ di ikuti terpisah dari kata yang mengikuti dan dihubungkan dengan tanda sempang.

Contoh:

القمر	ditulis	*al-qamar*
البديع	ditulis	*al-badi'*
اجلال	ditulis	*al-jalāl*

2. Huruf Hamzah

Hamzah yang berada di awal kata tidak ditransliterasikan. Akan tetapi, jika hamzah tersebut berada di tengah kata atau di akhir kata, huruf hamzah itu ditransliterasikan dengan apostrof / '/.

Contoh:

أُمِرْتُ ditulis *umirtu*

شيء ditulis *syai'un*

PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan limpahan nikmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Skripsi ini disusun untuk memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Hukum di Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan. Penulis menyadari sepenuhnya atas segala keterbatasan dan banyaknya kekurangan-kekurangan yang harus diperbaiki dalam penulisan skripsi ini. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan informasi dan manfaat bagi setiap orang yang membacanya, khususnya bagi dunia pendidikan. Dalam pembuatan skripsi ini penulis banyak mendapatkan berbagai dukungan serta bantuan materil maupun non materil dari berbagai pihak. Berikut ini beberapa persembahan sebagai ucapan terimakasih dari penulis kepada pihak-pihak yang telah berperan dalam membantu terlaksananya penulisan skripsi ini :

1. Kepada orang tua saya, bapakku tercinta Bapak Tuwuh Kaharjo dan Ibuku tersayang Ibu Sry Budiyati yang telah membesarkan saya, mendidik dan membimbing saya sampai sekarang dengan rasa penuh sayang, serta selalu mendukung saya selama ini. Terimakasih sebanyak-banyaknya ku ucapkan, semoga anakmu ini bisa menjadi orang yang selalu bapak ibu harapkan, yang berbakti dan berguna bagi orang tua, Agama, Nusa dan Bangsa.
2. Bapak Prof. Dr. H. Zaenal Mustakim, M.Ag., selaku Rektor Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
3. Bapak Prof. Dr. Maghfur, M.Ag., selaku Dekan Fakultas Syariah Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
4. Bapak Khafid Abadi, M.H.I., selaku Ketua Program Studi Hukum Ekonomi Syariah, Fakultas Syari'ah Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
5. Almamater Program Studi Hukum Ekonomi Syariah, Fakultas Syariah Universitas Islam Negri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
6. Dosen Pembimbing Skripsi Ibu Jumailah, M.S.I. yang telah meluangkan waktu, tenaga dan pikiran untuk mengarahkan saya dalam penyusunan skripsi ini.

7. Dosen Pembimbing Akademik Bapak Prof. Dr. H. Makrum, M.Ag. yang telah menyetujui judul dari penelitian ini serta memberikan motivasi bagi penulis.
8. Para penjual *game steam key* dan orang yang membeli *game steam key* selaku narasumber yang telah mengizinkan penulis melakukan penelitian.
9. Dan Tidak Lupa Sahabat Yang selalu Mensupport: Muhammad Eka, Baiz Zufar, Yusuf, Yenky ,.. serta yang lainnya yang tidak bisa saya sebutkan satu-satu karena kalian luar biasa. Terimakasih atas dukungannya selama ini telah mendengarkan, menyaksikan huru-hara kehidupan yang saya alami.

Akhir kata, penulis berharap kepada Tuhan Yang Maha Esa berkenan membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu. Semoga skripsi ini membawa manfaat bagi pengembangan ilmu dimasa mendatang.

MOTTO

"Jangan menyimpulkan sesuatu sebelum mencobanya." Rin Okumura

"So, give it a try first."

ABSTRAK

Adam Fatah Rizqi, 2026. Praktik Pembelian *Game* Dengan Pola *Gacha Steam key* Di Shopee Dalam Perspektif Hukum Ekonomi Syari'ah
Dosen Pembimbing : Jumailah, M.S.I.

Penelitian ini menganalisis praktik pembelian *game* dengan pola *gacha Steam key* di platform Shopee dalam perspektif Hukum Ekonomi Syariah (HES). Mekanisme *gacha* mengharuskan pembeli membayar harga tetap, berkisar Rp15.000 hingga Rp50.000, tanpa mengetahui judul, spesifikasi, maupun nilai asli *game* yang diterima, sehingga menciptakan skenario pembelian buta (*blind purchase*). Pengacakan dilakukan oleh algoritma distributor, penjual bertindak sebagai perantara dengan margin tetap, dan transaksi disertai klausul larangan pengembalian dana (*no refund*). Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan mekanisme transaksi tersebut serta menganalisis keabsahannya menurut HES, khususnya terkait kejelasan objek, *gharar*, dan *maysir*.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian lapangan virtual (*virtual field research*) yang bersifat yuridis empiris dengan pendekatan kualitatif serta pendekatan perundang-undangan, kasus, dan konseptual. Data primer diperoleh melalui wawancara mendalam dengan penjual *Steam key* berpola *gacha* di Shopee dan pembeli di wilayah Pekalongan yang dipilih secara *purposive sampling*, serta observasi dan dokumentasi tangkapan layar transaksi. Data sekunder berasal dari literatur fikih muamalah, KHES, dan Fatwa DSN-MUI. Data dianalisis secara kualitatif deskriptif menggunakan indikator HES, yaitu rukun dan syarat akad, kepemilikan barang digital (*qabdh hukmi*), serta indikasi *gharar* dan *maysir*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa transaksi *gacha Steam key* di Shopee dihukumi *fasid* (cacat) dan *bathil*. Praktik ini gagal memenuhi syarat kejelasan objek (*ma'lum*) karena penjual dan pembeli sama-sama tidak mengetahui wujud dan spesifikasi *game* saat akad berlangsung, sehingga terjadi *jahalah mutlaqah*. Praktik ini mengandung *gharar fahish* karena ketidaktahuan atas sifat dan nilai barang dilakukan secara sengaja. Praktik tersebut juga memuat unsur *maysir* karena merupakan pertaruhan nasib, bukan risiko dagang yang wajar, di mana kerugian mayoritas pembeli menyubsidi keuntungan segelintir pembeli lain. Penelitian ini merekomendasikan agar Shopee melarang perniagaan

barang digital berpola undian, konsumen beralih ke pembelian eceran yang transparan, dan DSN-MUI menerbitkan fatwa khusus.
Kata Kunci: *Gacha, Steam key*, Shopee, Hukum Ekonomi Syariah, *Gharar, Maysir*

ABSTRACT

Adam Fatah Rizqi, 2026. The Practice of Purchasing *Game*s via the *Steam key Gacha* Model on Shopee: A Sharia Economic Law Perspective

This study analyzes the practice of purchasing games using the Steam key gacha system on the Shopee platform from the perspective of Islamic Economic Law (Hukum Ekonomi Syariah). The gacha mechanism requires buyers to pay a fixed price, ranging from IDR 15,000 to IDR 50,000, without knowing the title, specifications, or actual value of the game they receive, creating a blind purchase scenario. The titles are randomized by the distributor's algorithm and the transaction carries a no-refund clause. This study aims to describe the mechanism of the transaction and to analyze its validity under Islamic Economic Law, particularly regarding object clarity, gharar, and maysir.

This research employs virtual field research with an empirical-juridical nature and a qualitative approach combined with statute, case, and conceptual approaches. Primary data were obtained through interviews with sellers of gacha-based Steam keys on Shopee and buyers in the Pekalongan area, selected through purposive sampling, plus observation and documentation. Secondary data were drawn from muamalah fiqh literature, KHES, and DSN-MUI fatwas. The data were analyzed using a descriptive qualitative method based on Islamic Economic Law indicators, namely the pillars and conditions of the contract, ownership of digital goods (qabdh hukmi), and indications of gharar and maysir.

The results indicate that the Steam key gacha transaction on Shopee is ruled fasid (defective) and bathil (void). It fails to meet the condition of object clarity (ma'lum) because neither party knows the game's specifications when the contract is concluded, resulting in jahalah mutlaqah. It contains gharar fahish because the ignorance of the nature and value of the goods is deliberate. It also involves maysir, as it is a wager on chance rather than a legitimate commercial risk. This study recommends that Shopee prohibit lottery-based digital goods, that consumers choose transparent individual purchases, and that DSN-MUI issue a fatwa.

Keywords: *Gacha, Steam key, Shopee, Islamic Economic Law, Gharar, Maysir*

KATA PENGANTAR

Puji syukur dipanjatkan kepada Allah SWT., karena atas berkat dan rahmatNya, skripsi ini telah selesai. Penulisan skripsi ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Hukum Program Studi Hukum Ekonomi Syariah pada Fakultas Syariah UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan. Saya menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan skripsi ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Jumailah, M.S.I. selaku dosen pembimbing yang telah menyediakan waktu, tenaga, dan pikiran untuk mengarahkan saya dalam penyusunan skripsi ini;
2. Pihak Narasumber yaitu para Penjual dan pembeli *game steam key* yang telah banyak membantu dalam usaha memperoleh data yang saya perlukan;
3. Orang tua dan keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral;
4. Sahabat yang telah banyak membantu saya dalam menyelesaikan skripsi ini. Akhir kata, saya berharap Tuhan Yang Maha Esa berkenan membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu. Semoga skripsi ini membawa manfaat bagi pengembangan ilmu.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL ..... **i**
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI ..... **ii**
NOTA PEMBIMBING ..... **iii**
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN ..... **iv**
PERSEMBAHAN ..... **viii**
MOTTO ..... **x**
ABSTRAK ..... **xi**
KATA PENGANTAR ..... **xiv**
DAFTAR ISI ..... **xv**
BAB I PENDAHULUAN **1**
A. Latar Belakang 1
B. Rumusan Masalah 3
C. Tujuan Penelitian 3
D. Manfaat Penelitian 4
E. Kajian Penelitian Terdahulu 4
F. Kerangka Teori 9
G. Metodologi Penelitian 12
H. Sistematika Penulisan 16
BAB II TINJAUAN UMUM TENTANG JUAL BELI BARANG DIGITAL **18**
A. Teori Akad Jual Beli 18
B. Konsep Jual Beli Barang Digital 27
C. Konsep Jual Beli dengan Sistem Undian (*Gacha*) 33
BAB III GAMBARAN UMUM PRAKTIK PEMBELIAN *GAME* DENGAN POLA *GACHA STEAM KEY* DI PLATFORM SHOPEE **51**
A. Tinjauan Umum Platform Shopee sebagai Media Transaksi Digital 51
B. Mekanisme Pembelian *Game Steam key* secara Umum di Shopee 54
C. Deskripsi Operasional Mekanisme *Gacha Steam key* 57
D. Syarat dan Ketentuan Sepihak dari Penjual 61
BAB IV ANALISIS TINJAUAN HES TERHADAP PRAKTIK PEMBELIAN *GAME* DENGAN POLA *GACHA STEAM KEY* DI PLATFORM SHOPEE **64**

A. Analisis Keabsahan Akad Jual Beli 64
B. Analisis Jual Beli Barang Digital dan *Qabdh Hukmi* 68
C. Analisis Jual Beli dengan Sistem Undian 69
BAB V PENUTUP 77
A. Kesimpulan 77
B. Saran 78
DAFTAR PUSTAKA 80
DAFTAR LAMPIRAN 85
Lampiran 1 Pedoman Wawancara 85
Lampiran 2 Dokumentasi 91
Lampiran 3 Biodata Penulis 93

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Jual beli dalam Islam pada dasarnya merupakan sarana tolong-menolong antarmanusia untuk memenuhi kebutuhan hidup yang berasaskan pada prinsip kerelaan (antaradin). Dalam Fiqh Muamalah, keabsahan sebuah transaksi bergantung pada terpenuhinya rukun dan syarat jual beli, keabsahan sebuah transaksi komersial bermuara pada terpenuhinya rukun dan syarat secara ketat di dalam teori akad jual beli (*al-bai'*). Berdasarkan ketentuan normatif yang tertuang dalam Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah (KHES) serta instrumen fatwa kontemporer, khususnya Fatwa Dewan Syariah Nasional Majelis Ulama Indonesia (DSN-MUI) No. 110/DSN-MUI/IX/2017 tentang Akad Jual Beli, sebuah perikatan pertukaran harta wajib dilandasi oleh asas kerelaan timbal balik yang benar. Fatwa tersebut juga secara progresif memperluas makna harta (*al-mal*), sehingga hak kemanfaatan dan hak abstrak yang memiliki nilai ekonomi riil (*huquq maliyyah*) sah diakui sebagai objek transaksi.[1] Meskipun demikian, teori akad memberikan batasan tegas bahwa setiap objek transaksi (*mabi'*) wajib diketahui wujud, spesifikasi, dan nilainya secara jelas (*ma'lum*) pada saat majelis akad berlangsung. Syarat mutlak berupa transparansi ini diberlakukan sebagai langkah preventif guna memproteksi transaksi dari unsur-unsur terlarang yang dapat merusak keabsahan perikatan (*fasid*), khususnya larangan terhadap *gharar* (ketidakjelasan informasi yang berpotensi memicu sengketa) dan *maysir* (perilaku spekulatif atau untung-untungan yang mengeksploitasi kerugian pihak lain).[2]

Pada tataran realita di era transformasi digital, asas-asas ideal dalam teori akad jual beli tersebut harus berhadapan dengan dinamika inovasi di ekosistem *e-commerce*. Platform seperti Shopee kini telah berevolusi menjadi pusat perputaran utama bagi komoditas digital

[1] Abdul Manan et al., *Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah*, Edisi Pert (Jakarta: Kencana, 2020), Hlm 15.

[2] Tima Sari Siregar and Rosnani Siregar, "Konsep Dasar Jual Beli Dalam Perspektif Ekonomi Islam," *Jurnal ANIS* 1, no. 2 (2026): 123–132.

(*digital goods*), di mana salah satu produk yang mendominasi pasar adalah lisensi perangkat lunak permainan dalam bentuk *Steam key*. Secara teknis, *Steam key* bukanlah sekadar *item* tambahan di dalam sebuah permainan, melainkan berupa deretan kode alfanumerik otentik yang berfungsi sebagai lisensi mutlak untuk mendapatkan hak akses penuh guna mengunduh suatu *game* secara utuh. Namun, seiring ketatnya persaingan, para pelaku usaha di platform tersebut mengadopsi skema pemasaran baru yang mengadopsi sistem probabilitas acak atau pola *gacha* (yang kerap dipasarkan dengan nomenklatur *Random Steam key* atau *Mystery Box*). Dalam mekanisme operasionalnya, penjual mematok harga beli yang tetap dan pasti di awal (berkisar antara Rp15.000 hingga Rp50.000). Akan tetapi, penjual sengaja merahasiakan serta mengacak spesifikasi, judul, *genre*, hingga nilai komersial asli dari *game* tersebut. Pembeli diposisikan dalam keadaan "buta informasi" dan baru dapat mengetahui wujud dan nilai barang yang diterimanya setelah proses pembayaran dikonfirmasi selesai dan kode tersebut diaktivasi pada sistem.

Praktik komersialisasi pola *gacha* ini melahirkan benturan tajam yang problematis antara tuntutan ideal syariah dengan realitas empiris di pasar digital. Akar permasalahannya tidak lagi terletak pada wujud ontologis *Steam key* itu sendiri karena eksistensinya sebagai harta digital telah diakui sah secara hukum melainkan pada rekayasa mekanisme transaksinya yang memfasilitasi skema spekulasi. Pembeli secara sadar menyerahkan sejumlah uang dengan ekspektasi probabilitas memperoleh *game* bernilai tinggi. Namun, di saat yang sama, pembeli dihadapkan pada risiko yang sangat besar untuk menerima *game* berkualitas rendah yang nilai ekonomisnya jauh di bawah nominal uang yang telah disetorkan. Ketimpangan ekstrem ini secara langsung mencederai asas keadilan dalam bermuamalah.

Menyikapi problematika tersebut, kacamata Hukum Ekonomi Syariah membedahnya secara tajam melalui dua pisau analisis utama. Pertama, praktik mempertaruhkan sejumlah uang pasti pada sebuah sistem algoritma acak yang memicu kerugian finansial di satu pihak

demi keuntungan di pihak lain memiliki indikasi kuat yang mengarah pada unsur perjudian atau spekulasi (*maysir*). Kedua, penyembunyian spesifikasi rinci dan nilai komersial barang pada awal transaksi menciptakan ketidakpastian yang signifikan (*gharar fi al-sifat wa al-qimah*). Praktik membiarkan pembeli dalam ketidaktahuan ini jelas menabrak prinsip transparansi objek (*ma'lum*) yang menjadi nyawa sekaligus syarat mutlak dalam teori akad pertukaran hukum Islam.

Berdasarkan deskripsi di atas, terdapat kesenjangan (*gap*) yang sangat kontras antara norma ideal Hukum Ekonomi Syariah (sebagaimana tertuang dalam KHES dan Fatwa DSN-MUI) dengan realita praktik transaksi *Steam key* berpola *gacha* yang berlangsung masif di platform Shopee. Jika dibiarkan tanpa adanya kepastian hukum, model bisnis pengacakan ini berpotensi merugikan masyarakat luas selaku konsumen digital dan mengaburkan batas antara transaksi muamalah yang halal dengan praktik spekulasi yang dilarang. Oleh karena itu, kajian yurisprudensi yang komprehensif sangat mendesak dilakukan guna memberikan kejelasan status hukum, perlindungan yang memadai, serta merumuskan parameter etika bisnis digital yang sejalan dengan syariat. Berangkat dari urgensi fundamental inilah, penulis memandang perlu untuk melakukan penelitian secara mendalam yang dituangkan dalam skripsi dengan judul: **"Praktik Pembelian *Game* dengan Pola *Gacha Steam key* di Platform Shopee dalam Perspektif Hukum Ekonomi Syariah"**.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana praktik pembelian *game* dengan pola *gacha steam key* di platform Shopee?
2. Bagaimana tinjauan hukum ekonomi syariah terhadap praktik pembelian *game* dengan pola *gacha steam key* di platform Shopee?

C. Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah yang telah diuraikan, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis mekanisme transaksi pembelian *game* dengan pola *gacha Steam key* di platform Shopee. Selain itu, penelitian ini secara khusus juga ditujukan untuk menganalisis secara komprehensif tinjauan Hukum

Ekonomi Syariah terhadap sah atau tidaknya praktik pembelian *game* dengan pola *gacha Steam key* di shopee, khususnya dalam menilai sejauh mana mekanisme transaksi tersebut mematuhi prinsip kejelasan serta terbebas dari unsur spekulasi (*maysir*) dan ketidakjelasan (*gharar*).

D. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dan manfaat yang nyata, baik secara teoretis maupun praktis. Secara teoretis, hasil penelitian ini diharapkan mampu memperkaya khazanah keilmuan Hukum Ekonomi Syariah, khususnya dalam ranah fikih muamalah kontemporer mengenai penerapan teori *Gharar* dan *Maysir* pada objek transaksi digital berpola *gacha Steam key*. Adapun secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan edukasi dan literasi bagi masyarakat sebagai konsumen agar lebih berhati-hati dalam bertransaksi produk digital berpola pengacakan (*gacha*). Di sisi lain, temuan ini juga dapat menjadi rujukan etika bisnis syariah bagi pelaku usaha di ekosistem *e-commerce* dalam merancang strategi pemasaran produk digital yang halal, transparan, dan terbebas dari unsur spekulasi maupun penipuan.

E. Kajian Penelitian Terdahulu

Penelitian pertama adalah jurnal yang ditulis oleh Muhammad Zainudin, Raha Bahari, dan Taufiq Hidayat Nizar tahun 2022 dalam jurnal Syakhsiyah dengan judul "Akad Jual Beli Akun *Game* Online Mobile Legends dalam Perspektif Hukum Ekonomi Syariah".[3] Hasil penelitian menunjukkan bahwa praktik jual beli akun *game* online dilakukan dengan mekanisme transaksi digital, di mana objek yang diperjualbelikan berupa akun. Akad dalam transaksi ini dikategorikan sebagai jual beli salam karena pembayaran dilakukan di awal, sedangkan penyerahan objek dilakukan kemudian. Penelitian ini menyimpulkan bahwa praktik tersebut diperbolehkan (mubah) selama memenuhi rukun dan syarat jual beli dalam hukum ekonomi syariah.

[3] Muhammad Zainudin, Raha Bahari, and Taufiq Hidayat Nizar, "Akad Jual Beli Akun Game Online Mobile Legends Dalam Perspektif Hukum Ekonomi Syariah," *Syakhsiyah: Jurnal Hukum Hukum Ekonomi Syariah ,* 2, no. 1 (2022): 1–17.

Persamaan antara penelitian yang dilakukan oleh Zainudin dkk. dengan penelitian peneliti terletak pada penggunaan sudut pandang atau pisau analisis, yaitu Hukum Ekonomi Syariah, serta sama-sama mengkaji komoditas perdagangan yang lahir dari industri *game* online. Adapun perbedaannya terletak pada jenis objek dan lokus penelitian. Penelitian terdahulu berfokus pada perpindahan kepemilikan akun *game* melalui penyerahan username dan password, sedangkan penelitian peneliti berfokus pada lisensi *Steam key* berpola *gacha* yang berbentuk kode alfanumerik abstrak untuk mengklaim hak akses penuh atas sebuah *game*. Selain itu, peneliti mengkhususkan lokus penelitian pada platform *e-commerce* Shopee.

Penelitian kedua dilakukan oleh Indra Irwansah dan Muhammad Kurniawan (2024) dengan judul "Hukum Jual Beli Akun *Game* Online Perspektif Hukum Ekonomi Syariah". Penelitian ini membahas praktik jual beli akun *game* online yang dilakukan secara digital dengan objek berupa akun (ID dan password). Hasil penelitian menunjukkan bahwa praktik tersebut dapat dikategorikan sebagai akad salam, karena pembayaran dilakukan di awal, sedangkan penyerahan objek dilakukan kemudian. Selain itu, penelitian ini menyimpulkan bahwa jual beli akun *game* online pada dasarnya diperbolehkan (halal) selama tidak bertentangan dengan rukun dan syarat jual beli dalam hukum ekonomi syariah.[4]

Persamaan penelitian ini dengan penelitian Irwansah dan Kurniawan adalah adanya kesamaan interdisipliner ilmu, di mana kedua penelitian ini menyoroti keabsahan akad transaksi produk virtual menggunakan prinsip-prinsip muamalah. Perbedaan mendasar yang memisahkan kedua penelitian ini adalah pada karakteristik komoditasnya. Jika Irwansah dan Kurniawan meneliti aspek hukum jual beli akun yang sudah memiliki rekam jejak permainan tertentu (aset *game* buatan pengguna), peneliti justru meneliti lisensi *Steam key* yang dipasarkan menggunakan pola *gacha* sebagai objek

[4] Indra Irwansah and Muhammad Kurniawan, "Hukum Jual Beli Akun Game Online Perspektif Hukum," *Jurnal Ilmu Hukum* 1, no. 4 (2024): 75–81.

transaksi resminya. Peneliti juga membedah sistem transaksi yang terotomatisasi di dalam ekosistem platform Shopee.

Penelitian ketiga adalah artikel jurnal yang ditulis oleh Ammanawwara, Tengku Keizerina Devi Azwar, Detania Sukarja, dan Jelly Leviza (2024) dalam jurnal Arbiter dengan judul "Analisis Yuridis Keabsahan Jual Beli Voucher *Game* Online oleh Anak di Bawah Umur". Hasil penelitian tersebut menyimpulkan bahwa pembelian *voucher game* oleh anak di bawah umur pada dasarnya sah secara hukum, namun dapat menjadi tidak sah apabila melanggar syarat usia, kesusilaan, atau peraturan perundang-undangan. Penelitian ini juga menyoroti keabsahan transaksi tersebut baik yang dilakukan secara konvensional maupun elektronik, serta urgensi perlindungan hukum dan regulasi batasan usia di tempat ritel yang menyediakan *voucher game* tersebut.[5]

Namun demikian, terdapat perbedaan mendasar yang membedakan kedua penelitian ini. Pertama, dari segi perspektif hukum, penelitian terdahulu menggunakan pendekatan hukum positif untuk menguji syarat kecakapan subjek hukum, khususnya transaksi yang dilakukan oleh anak di bawah umur. Sedangkan penelitian peneliti menggunakan perspektif Hukum Ekonomi Syariah untuk menguji keabsahan akad dan objek transaksi. Kedua, dari segi karakteristik objek, penelitian terdahulu berfokus pada voucher *game* yang digunakan sebagai alat tukar (microtransaction) di dalam permainan, sementara penelitian ini berfokus pada komoditas *Steam key* berpola *gacha* sebagai instrumen kepemilikan akses penuh atas suatu *game*. Hal inilah yang menegaskan letak orisinalitas dan kebaruan pada penelitian yang akan dilakukan.

Penelitian keempat adalah artikel jurnal yang ditulis oleh Maulana Iqbal Ur-rahman dan Nasrulloh pada tahun 2026 dalam jurnal Jawahir Al-Ahadis dengan judul "Tinjauan Hadis tentang Larangan *Maysir* terhadap Sistem *Gacha* pada *Game* Mobile Legends". Penelitian ini menggunakan metode kepustakaan (library

[5] Ammanawwara et al., "Analisis Yuridis Keabsahan Jual Beli Voucher Game Online Oleh Anak Di Bawah Umur," *ARBITER: Jurnal Ilmiah Magister Hukum* 6, no. November 2023 (2024): 74–88.

research) yang diintegrasikan dengan pendekatan tematik hadis (mawdu'i) dan fikih muamalah kontemporer. Hasil penelitian tersebut menyimpulkan bahwa sistem *gacha* dalam *game* secara substantif memenuhi struktur dasar perjudian (*maysir*). Hal ini didasarkan pada adanya alokasi harta nyata berupa mata uang virtual (Diamond), hasil yang mutlak ditentukan oleh kebetulan algoritma acak, serta adanya ketidakpastian ekstrem (*gharar fahish*) terkait harga kumulatif komoditas tersebut. Penelitian ini menegaskan bahwa mekanisme tersebut sejalan dengan 'illat (sebab hukum) larangan *maysir*, yaitu memakan harta sesama dengan jalan batil dan menafikan keadilan transaksi.[6]

Persamaan penelitian Ur-rahman dan Nasrulloh dengan penelitian ini terletak pada lokus permasalahan yang diangkat, yakni sama-sama membongkar keabsahan operasional sistem probabilitas acak (*gacha*) pada industri permainan digital menggunakan pisau analisis larangan *maysir* dan *gharar*. Adapun perbedaan fundamentalnya mencakup metodologi, standar hukum, dan wujud objek transaksinya. Pertama, penelitian terdahulu murni menggunakan riset kepustakaan dengan berlandaskan pada analisis tematik hadis-hadis larangan *maysir*, sementara penelitian ini menggunakan metode penelitian lapangan virtual yang diukur menggunakan standar hukum positif syariah nasional, yakni KHES dan Fatwa DSN-MUI. Kedua, penelitian terdahulu menyoroti sistem *gacha* sebagai transaksi mikro untuk memperoleh komoditas internal berupa item virtual, skin, atau pahlawan di dalam aplikasi *game* itu sendiri. Sebaliknya, penelitian ini secara spesifik membedah komoditas lisensi *Steam key* yang diperjualbelikan di platform pihak ketiga (*e-commerce* Shopee) sebagai kunci akses penuh (full *game* access) untuk mendapatkan sebuah perangkat lunak permainan secara utuh. Pemisahan objek material dan lokus transaksi ini dengan sangat jelas menegaskan orisinalitas penelitian yang sedang diangkat.

---

[6] Maulana Iqbal Ur-rahman and Nasrulloh, "Tinjauan Hadis Tentang Larangan Maysir Terhadap Sistem Gacha Pada Game Mobile Legends," *Jawahir Al-Ahadis* 2 (2026): 96–111.

Penelitian kelima adalah artikel jurnal yang ditulis oleh Rahma Tazkia, Maila Rosyadah, Siti Dhea Luthfiyyah, Alimron, dan Rifqi Annas pada tahun 2026 dalam Journal of Innovative and Creativity dengan judul "Fenomena *Gacha* Dalam *Game* Online. Analisis Hadis Terhadap Unsur *Gharar* Dan *Maysir* Di Era Digital". Penelitian ini menggunakan metode kualitatif berjenis kepustakaan (library research) dengan pendekatan hadis kontemporer dan fikih muamalah. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa praktik *gacha* dalam *game* online terbukti mengandung unsur *gharar* karena adanya ketidakpastian terhadap item virtual yang akan diperoleh pemain setelah transaksi selesai dilakukan. Lebih lanjut, penelitian ini juga menemukan adanya unsur *maysir* yang tampak secara jelas pada mekanisme spekulatif dan tingginya ketergantungan pada faktor keberuntungan untuk memperoleh item tertentu. Dari temuan tersebut, disimpulkan bahwa hadis-hadis mengenai larangan *gharar* dan *maysir* masih sangat relevan untuk dijadikan pedoman dalam mengevaluasi transaksi digital kontemporer, termasuk sistem *gacha*.[7]

Persamaan antara penelitian yang dilakukan oleh Tazkia dkk. dengan penelitian ini terletak pada fokus dan objek kajian teoretisnya, yakni sama-sama membedah fenomena mekanisme *gacha* pada ranah transaksi komersial digital dengan menggunakan pisau analisis larangan *gharar* dan *maysir*. Adapun perbedaan yang memisahkan kedua penelitian ini terletak pada komoditas objek material, lokus penelitian, serta pendekatan hukum yang digunakan. Pertama, dari segi komoditas dan lokus, penelitian terdahulu mengkaji *gacha* pada sistem microtransaction yang berada di dalam lingkup aplikasi *game* online itu sendiri untuk sekadar mendapatkan item kosmetik atau karakter virtual. Sebaliknya, penelitian ini membedah komoditas lisensi *Steam key* yang dipasarkan melalui platform pihak ketiga (*e-commerce* Shopee) sebagai kunci kepemilikan utuh atas sebuah perangkat lunak permainan (*full game* access). Kedua, dari segi metodologi, penelitian terdahulu murni menerapkan riset kepustakaan

[7] Rahma Tazkia et al., "Fenomena Gacha Dalam Game Online : Analisis Hadis Terhadap Unsur Gharar Dan Maisir Di Era Digital," *Journal of Innovative and Creativity* 6, no. 2 (2026): 33957–64.

yang bersandar pada penafsiran teks hadis Nabi, sementara penelitian ini menggunakan pendekatan lapangan virtual yang parameter hukumnya diukur secara spesifik menggunakan instrumen hukum positif syariah di Indonesia, yaitu Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah (KHES) dan Fatwa DSN-MUI. Kejelasan inilah yang mengukuhkan posisi orisinalitas pada skripsi ini.

F. Kerangka Teori

1. Teori Akad Jual Beli

Secara etimologis, istilah jual beli (*al-ba'i*) merepresentasikan aktivitas saling menukar suatu kepemilikan benda. Adapun secara terminologi syariat, pakar hukum Islam seperti Sayyid Sabiq menjabarkannya sebagai tindakan pertukaran aset atau harta atas dasar kerelaan timbal balik (*'an taradin*), atau proses pemindahan hak milik yang disertai pemberian kompensasi legal menurut syara'. Selaras dengan hal itu, Mazhab Hanafiyah merumuskannya secara lebih terperinci sebagai aktivitas saling menukar harta dengan harta menggunakan metode yang bersifat khusus, yakni melalui ijab dan qabul yang menunjukkan kerelaan secara lisan maupun tindakan nyata.[8]

Di ranah hukum positif nasional, konsepsi fundamental ini diadopsi ke dalam Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah (KHES) Pasal 20 ayat (2) yang menegaskan jual beli sebagai kesepakatan pertukaran harta benda antara kedua belah pihak. Ketetapan ini diperkuat oleh landasan operasional kontemporer melalui Fatwa DSN-MUI No. 110/DSN-MUI/IX/2017 mengenai Akad Jual Beli (Al-Bai'), yang mendefinisikannya sebagai kontrak pertukaran harta yang berimplikasi pada berpindahnya otoritas kepemilikan mutlak atas objek yang ditransaksikan.

Tegaknya legalitas kontrak ini bertumpu pada terpenuhinya pilar-pilar utama (rukun), yang meliputi keberadaan subjek hukum yang cakap (aqidan), pernyataan kehendak yang jelas (sighat ijab qabul), serta komoditas transaksi (ma'qud alaih/*mabi'*). Di dalam

[8] Akhmad Farroh Hasan, *Fiqh Muammalah Dari Klasik Hingga Kontemporer*, Edisi Pert (Malang: UIN-Maliki Malang Press, 2018), Hlm 20-30.

teori akad, rukun *mabi'* (objek barang) diikat oleh syarat yang sangat ketat; barang tersebut harus suci, bermanfaat, dapat diserahterimakan, dimiliki penuh oleh penjual, dan yang paling krusial adalah harus diketahui secara jelas (*ma'lum*) wujud, spesifikasi, serta nilainya oleh kedua belah pihak pada saat majelis akad berlangsung. Pemenuhan syarat *ma'lum* ini berfungsi sebagai instrumen perlindungan untuk meminimalisasi potensi sengketa dan mencegah masuknya unsur-unsur yang diharamkan dalam muamalah.

2. Konsep Jual Beli Barang Digital

Barang digital (digital goods atau komoditas virtual) merupakan entitas non-fisik yang tidak kasat mata secara bendawi, namun memiliki nilai ekonomi riil dan diakui eksistensinya dalam hukum transaksi elektronik.[9] Dalam diskursus fikih kontemporer, wujud digital semacam ini diklasifikasikan sebagai *huquq maliyyah* (hak-hak finansial) yang sah diperlakukan sebagai harta (*al-mal*).

Dalam konteks penelitian ini, komoditas digital yang dikaji secara spesifik berwujud *Steam key*. Secara teknis operasional, *Steam key* bukanlah sekadar item mikro di dalam sebuah permainan, melainkan berupa deretan kode alfanumerik otentik yang diterbitkan secara resmi oleh pengembang. Kode ini berfungsi sebagai instrumen lisensi mutlak untuk mengklaim, mengunduh, dan memiliki hak akses terhadap keseluruhan *game* secara utuh pada platform Steam.

Transaksi objek digital abstrak ini menitikberatkan pada pergeseran konsep serah terima (*qabdh*) dari ranah konvensional ke ranah virtual. Penyerahan objek tidak lagi dilakukan melalui sentuhan fisik (*qabdh hissy*i), melainkan direalisasikan secara non-fisik atau maknawi (*qabdh hukmi*). Pengiriman data elektronik berupa deretan *Steam key* melalui fitur pesan (chat) di platform Shopee secara sah telah memindahkan otoritas dan hak akses

[9] Salmawati and Fatma Taufiq Hidayat, "Hukum Jual Beli Barang Virtual Yang Berbentuk Digital Goods Ditinjau Dari Perspektif Fiqih Muamalah," *FALAH: Jurnal Hukum Ekonomi Syariah* 7 (2024): 43–52.

kepemilikan penuh dari penjual kepada pembeli, sehingga syarat serah terima dalam hukum Islam telah terpenuhi secara sempurna.

3. Konsep Jual Beli dengan Sistem Undian

Meskipun secara ontologis wujud *Steam key* diakui keabsahannya sebagai harta digital (*huquq maliyyah*), inovasi pemasarannya yang menggunakan sistem probabilitas acak atau pola *gacha* memunculkan komplikasi hukum tingkat tinggi. Mekanisme pengacakan ini mengubah sifat dasar perikatan dari pertukaran yang adil menjadi transaksi yang problematis, yang harus dianalisis menggunakan dua teori larangan utama dalam Fikih Muamalah:

1. Teori *Gharar* (Ketidakjelasan): Secara konseptual, Ibnu Taimiyah merumuskan *gharar* sebagai sesuatu yang akibatnya tidak diketahui (*ma tujhalu 'aqibatuh*). Lebih spesifik dalam ranah transaksi, ulama terkemuka Mazhab Syafi'i, Imam an-Nawawi, menegaskan bahwa *gharar* terjadi ketika terdapat ketidakjelasan pada spesifikasi atau wujud objek pertukaran. Dalam diskursus kontemporer, Prof. Dr. Wahbah az-Zuhaili melalui kitabnya *Al-Fiqh al-Islami wa Adillatuh* mengklasifikasikan penyembunyian spesifikasi dan nilai barang sebagai *jahalah fi al-sifat wa al-qimah* (ketidakjelasan sifat dan harga) yang masuk kategori *gharar fahish* (ketidakjelasan tingkat berat). Pada operasional pola *gacha*, pembeli menyetorkan uang yang nominalnya pasti di awal, namun spesifikasi, judul, *genre*, dan nilai komersial dari *game* tersebut ditutup rapat dan dikendalikan sistem acak penjual. Praktik ini secara langsung membuktikan terjadinya *gharar fahish* menurut teori az-Zuhaili, yang secara hukum merusak (*fasid*) keabsahan akad karena melanggar syarat transparansi objek (*ma'lum*).[10]
2. Teori *Maysir* (Spekulasi dan Perjudian): Beriringan dengan masalah *gharar*, operasional jual beli berpola *gacha* juga

[10] Gunawan, "Transaksi Gharar Dalam Islam : Analisis Berdasarkan Al- Quran Dan Hadits," *Maliki Interdisciplinary Journal* 3 (2025): 358–363.

digerakkan oleh teori spekulasi. Dalam mendefinisikan *maysir*, ulama Syafi'iyah Jalaluddin Al-Mahalli merumuskannya sebagai setiap permainan atau transaksi yang menempatkan pelakunya pada dua kemungkinan mutlak: menjadi pihak yang beruntung (*ghanim*) atau pihak yang merugi (*gharim*). Konsep ini diadopsi oleh Dewan Syariah Nasional (DSN-MUI) yang menetapkan *maysir* sebagai transaksi yang menggantungkan perolehan kekayaan pada keadaan probabilitas untung-untungan. Dalam mekanisme *gacha Steam key*, pembeli membelanjakan uangnya dengan ekspektasi memperoleh *game* berspesifikasi tinggi (*AAA games*) yang harga aslinya melampaui nominal setoran (posisi *ghanim*). Sebaliknya, sistem menggiring pembeli menanggung risiko kerugian finansial dengan menerima *game* berkualitas rendah yang nilainya sangat tidak sepadan (posisi *gharim*). Berdasarkan teori Al-Mahalli ini, mekanisme probabilitas buta pada *gacha* terbukti memuat unsur *mukhatarah* (pertaruhan berisiko) yang secara fundamental mencederai prinsip keadilan ekonomi.

G. Metodologi Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penyusunan skripsi ini adalah penelitian lapangan (*field research*). Mengingat objek transaksi yang diteliti sepenuhnya berada di ranah digital, penelitian ini secara spesifik diimplementasikan dalam bentuk observasi lapangan virtual (*virtual field research*). Peneliti terjun langsung secara daring ke dalam ekosistem platform *e-commerce* Shopee untuk menggali dan mengumpulkan data primer terkait realitas praktik operasional jual beli lisensi permainan berpola *gacha Steam key*.

Sifat dari penelitian ini adalah yuridis empiris. Aspek yuridis direpresentasikan oleh pengujian menggunakan instrumen norma ideal dalam Hukum Ekonomi Syariah, seperti rukun syarat akad jual beli serta larangan *gharar* dan *maysir*. Sementara itu, aspek empiris difokuskan pada pengamatan faktual terhadap mekanisme transaksi para pengguna di platform Shopee, guna menilai

keselarasan antara praktik di lapangan dengan standar yuridis syariah tersebut.[11]

2. Pendekatan Penelitian

Sejalan dengan sifat yuridis empiris tersebut, penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang dipadukan dengan tiga pendekatan hukum, yaitu pendekatan perundang-undangan (*statute approach*), pendekatan kasus (*case approach*), dan pendekatan konseptual (*conceptual approach*). Pendekatan kualitatif dipilih karena ditujukan untuk membedah fenomena secara mendalam dan holistik tanpa menggunakan pengujian hipotesis statistik, sehingga peneliti dapat mendeskripsikan secara analitis rincian mekanisme sistem acak serta mengurai letak ketidakjelasan objeknya. Ketiga pendekatan hukum tersebut digunakan secara saling melengkapi untuk menghasilkan kesimpulan dan penemuan hukum (*istinbath al-ahkam*) yang presisi.

Pertama, pendekatan perundang-undangan (*statute approach*) dilakukan dengan menelaah norma hukum ekonomi syariah yang berlaku di Indonesia dan berkaitan langsung dengan isu yang diteliti. Norma tersebut meliputi Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah (KHES), yaitu Pasal 20 ayat (2) tentang pengertian jual beli, Pasal 22 tentang rukun akad, Pasal 28 ayat (1) tentang keabsahan akad, dan Pasal 76 tentang kejelasan objek, serta Fatwa DSN-MUI No. 110/DSN-MUI/IX/2017 tentang Akad Jual Beli. Pendekatan ini digunakan untuk menguji apakah praktik *gacha Steam key* di Shopee memenuhi rukun dan syarat akad menurut ketentuan tersebut.

Kedua, pendekatan kasus (*case approach*) dilakukan dengan menelaah praktik konkret pembelian *gacha Steam key* di Shopee sebagai satu kasus yang utuh. Karena penelitian ini bersifat empiris, kasus yang dimaksud bukan putusan pengadilan,

[11] Mardalis, *Metodologi Penelitian Suatu Pendekatan Proposal* (jakarta: Bumi Aksara, 1990), Hlm 358-363.

melainkan peristiwa transaksi nyata yang dialami penjual dan pembeli, meliputi mekanisme pengacakan judul, penetapan harga tetap, hasil yang diterima pembeli yang beruntung maupun yang merugi, serta klausul larangan pengembalian dana (*no refund*) yang dicantumkan penjual. Kasus-kasus tersebut digali melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi tangkapan layar transaksi, kemudian dipertemukan dengan norma hukum untuk menilai keabsahannya.

Ketiga, pendekatan konseptual (*conceptual approach*) dilakukan dengan menelaah konsep-konsep dalam fikih muamalah dan pandangan para ulama yang menjadi tolok ukur analisis. Konsep tersebut meliputi akad jual beli beserta rukun dan syaratnya, kejelasan objek (*ma'lum*), harta digital (*huquq maliyyah*) dan serah terima secara hukum (*qabdh hukmi*), *gharar* menurut Ibnu Taimiyah, Imam an-Nawawi, dan Wahbah az-Zuhaili, serta *maysir* menurut Jalaluddin Al-Mahalli dan DSN-MUI. Pendekatan ini digunakan untuk mengklasifikasikan fakta di lapangan, misalnya untuk menentukan apakah ketidaktahuan pembeli atas judul *game* termasuk *gharar fahish*.

3. Data dan sumber data
   a. Data Primer: Data yang diperoleh langsung dari sumber pertama melalui wawancara dengan informan (misalnya: pembeli *gacha steam key* di Shopee dan pelaku usaha/penjual *gacha steam key* di Shopee.
   b. Data Sekunder: Data pendukung yang diperoleh dari literatur, buku fikih muamalah kontemporer, Fatwa DSN-MUI, KHES, jurnal ilmiah, serta regulasi *e-commerce* yang relevan.
4. Teknik Pengumpulan Data

   Untuk memperoleh data primer dan sekunder yang komprehensif serta valid dari lapangan, penelitian ini menggunakan beberapa teknik pengumpulan data, yaitu sebagai berikut:
   a. Wawancara: wawancara dilakukan secara mendalam (*in-depth interview*) kepada pihak-pihak terkait guna memperoleh informasi empiris mengenai mekanisme operasional transaksi,

tingkat kejelasan spesifikasi objek (*Steam key*), serta motif spekulasi dan risiko finansial di dalam praktik tersebut. Penentuan informan dalam penelitian ini menerapkan teknik *purposive sampling*, di mana pemilihan subjek didasarkan pada kriteria kualitatif tertentu yang relevan dengan fokus masalah. Adapun kriteria informan yang ditetapkan meliputi penjual (*seller*) di platform Shopee yang mempraktikkan langsung dan aktif memperdagangkan komoditas lisensi produk digital berupa *Steam key* menggunakan pola *gacha* (sistem acak), serta pembeli atau konsumen di wilayah Pekalongan yang sudah pernah melakukan transaksi pembelian produk tersebut lebih dari satu kali. Pembeli yang dijadikan informan harus mencakup mereka yang mendapatkan *game* bernilai tinggi maupun yang menerima kerugian serta bersedia memberikan konfirmasi dan menunjukkan bukti riwayat pembeliannya berupa tangkapan layar transaksi untuk keperluan validitas data.[12]

b. Observasi: Observasi dilakukan dengan mengamati secara langsung praktik pembelian *gacha steam key* di platform Shopee.
c. Dokumentasi: Dokumentasi dilakukan dengan mengumpulkan data berupa screenshot transaksi, bukti pembelian, dan data pendukung lainnya.

5. Teknik Analisa Data

Instrumen pemrosesan data mengeksploitasi metode kualitatif deskriptif. Alur kerjanya diawali dengan mengompilasi seluruh berkas hasil wawancara, catatan observasi, serta kelengkapan dokumentasi untuk diklasifikasikan ke dalam klaster tema tertentu agar terstruktur. Tahap berikutnya, data lapangan tersebut dibedah secara kritis menggunakan indikator Hukum Ekonomi Syariah, terutama yang berkaitan dengan pemenuhan rukun akad, legalitas kepemilikan barang digital, serta tinjauan

[12] Mardalis, *Metodologi Penelitian Suatu Pedekatan Proposal* (Jakarta: Bumi Aksara, 1990), Hlm 358-363

terhadap indikasi ketiadaan objek (*bai' al-ma'dum*). Hasil komparasi antara fakta empiris dan kaidah normatif ini yang nantinya ditarik menjadi sebuah kesimpulan hukum yang utuh.

H. Sistematika Penulisan

BAB I Pendahuluan: bab ini memuat latar belakang masalah yang menguraikan urgensi pemilihan judul, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, tinjauan pustaka melalui kajian penelitian terdahulu guna menegaskan orisinalitas riset, metode penelitian hukum yuridis empiris yang mencakup jenis dan pendekatan, sumber data, teknik pengumpulan data, serta analisis data, dan diakhiri dengan sistematika pembahasan skripsi.

BAB II Landasan teori: bab ini difokuskan pada pemaparan landasan teori secara komprehensif. Pembahasan mencakup teori akad jual beli dalam perspektif Fikih Muamalah dan Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah (KHES), konsep pergeseran serah terima (*qabdh*) pada objek barang digital (*Steam key*), serta pembelahan konsep larangan transaksi terlarang yang difokuskan pada teori *Gharar* (ketidakjelasan objek) dan *Maysir* (spekulasi/perjudian).

BAB III Gambaran Umum Praktik Pembelian *Game* Dengn Pola *Gacha Steam key* Di Platform Shopee: bab ini memaparkan data empiris yang diperoleh dari lapangan (hasil observasi virtual dan wawancara dengan penjual serta pembeli di Pekalongan). Uraian meliputi profil singkat platform Shopee sebagai wadah transaksi, deskripsi operasional dan mekanisme pengacakan (pola *gacha*) pada produk *Steam key*, rincian syarat dan ketentuan sepihak dari penjual (seperti klausul *no refund*), serta bagaimana mekanisme penetapan harga dan serah terima kodenya berlangsung.

BAB IV Analisis Tinjauan Hes Terhadap Praktik Pembelian *Game* Dengan Pola *Gacha Steam key* Di Platform Shopee: Bab ini merupakan bagian inti (analisis) dari penelitian. Data lapangan yang telah dipaparkan pada Bab III akan dibedah menggunakan instrumen atau pisau analisis Hukum Ekonomi Syariah yang telah diurai pada Bab II. Analisis akan difokuskan untuk menjawab rumusan masalah, yakni membuktikan ada tidaknya unsur *Gharar fahish* pada penyembunyian spesifikasi *game*, membongkar

motif *Maysir* (spekulasi finansial) di balik sistem acaknya, serta menilai keabsahan perikatan tersebut berdasarkan fatwa DSN-MUI dan KHES.

BAB V Penutup: bab akhir yang berisi kesimpulan akhir dan saran-saran rekomendasi dari hasil penelitian. Dalam bab ini, peneliti akan merumuskan poin-poin kesimpulan secara singkat, padat, dan jelas sebagai jawaban langsung atas rumusan masalah yang diteliti, sekaligus menyertakan saran konstruktif yang ditujukan bagi pelaku *e-commerce*, konsumen digital, serta para peneliti akademis berikutnya.

BAB V
PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan paparan data lapangan dan analisis yuridis yang telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya, penelitian mengenai praktik jual beli *gacha Steam key* di platform Shopee ini menghasilkan dua kesimpulan utama:

1. Mekanisme Praktik Jual Beli *Gacha Steam key*

   Praktik perniagaan komoditas digital berupa *Steam key* bersistem *gacha* di platform Shopee merupakan model transaksi "pembelian buta" (*blind purchase*). Konsumen diwajibkan menyetorkan nominal uang yang pasti (berkisar Rp15.000 hingga Rp50.000) untuk membeli deretan kode lisensi *game* yang wujud, spesifikasi, dan nilai aslinya sengaja disembunyikan. Pengacakan judul *game* dilakukan menggunakan sistem algoritma (probabilitas acak) dari pihak distributor, sementara penjual di Shopee bertindak sebagai perantara yang mengambil margin keuntungan tetap. Praktik ini menerapkan klausul sepihak berupa larangan pengembalian dana (*no refund*), sehingga pembeli tidak memiliki ruang komplain atas ketidaksesuaian nilai tukar barang.
2. Analisis Hukum Ekonomi Syariah (Fikih Muamalah)

   Praktik jual beli lisensi *Steam key* bersistem *gacha* ini dihukumi cacat (*fasid*) dan batal (*bathil*) karena melanggar prinsip-prinsip dasar Fikih Muamalah:

   a. Kecacatan Rukun dan Syarat Akad: Transaksi ini gagal memenuhi syarat sah objek jual beli, yakni syarat *ma'lum* (kejelasan objek). Penjual dan pembeli sama-sama tidak mengetahui secara pasti wujud dan spesifikasi *game* yang dipertukarkan pada saat akad berlangsung, yang menimbulkan *Jahalah Mutlaqah* (ketidaktahuan mutlak).
   b. Mengandung *Gharar Fahish*: Ketidaktahuan pada sifat barang (*jahalah fi al-sifat*) dan nilai barang (*jahalah fi al-qimah*) secara disengaja pada objek utama ini masuk dalam kategori *gharar fahish* (ketidakpastian tingkat berat) yang merusak asas kesetaraan pertukaran nilai.

c. Mengandung *Maysir* (Spekulasi/Perjudian): Skema transaksi ini bukan merupakan risiko dagang wajar (*mukhatarah tijariyah*), melainkan arena pertaruhan nasib yang bergantung pada kebetulan acak. Mayoritas pembeli menanggung kerugian mutlak (*gharim*) demi menyubsidi kemenangan nilai besar bagi segelintir pembeli lain (*ghanim*), sehingga terbukti mengeksploitasi kerugian konsumen dan membatalkan keabsahan akad.

B. **Saran**

Berdasarkan kesimpulan dari penelitian ini, penulis memberikan beberapa rekomendasi atau saran yang ditujukan kepada pihak-pihak terkait:

1. Bagi Pihak Shopee (Penyedia Layanan Platform):

   Diharapkan pihak Shopee memperketat kebijakan dan sistem penyaringan (filter) terhadap etalase penjual pihak ketiga. Shopee perlu memberikan batasan tegas dengan melarang perniagaan barang digital yang menggunakan metode undian (*mystery box/gacha*) yang merahasiakan nilai asli produk, guna menjamin perlindungan hak konsumen dari praktik manipulasi harga dan spekulasi merugikan.
2. Bagi Konsumen (Masyarakat Muslim):

   Konsumen dihimbau untuk lebih berhati-hati dan mengedepankan prinsip kehati-hatian dalam bertransaksi daring. Sebaiknya konsumen menghindari pembelian *Steam key* berbasis *gacha* dan beralih melakukan transaksi pada *Steam key* eceran biasa yang memajang judul serta harga secara wajar dan transparan. Langkah ini penting untuk menjaga kehalalan perputaran harta dan terhindar dari praktik *gharar* maupun *maysir*.
3. Bagi DSN-MUI dan Peneliti Selanjutnya:

   Diharapkan penelitian ini dapat memicu lahirnya fatwa spesifik dari Dewan Syariah Nasional (DSN-MUI) yang secara khusus mengatur standar operasional perniagaan barang digital dengan skema acak (*gacha*). Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk memperluas objek penelitian pada model transaksi *gacha*

lain di dalam ekosistem permainan virtual (*in-game gacha*), guna memperkaya khazanah keilmuan Hukum Ekonomi Syariah di era digital.

DAFTAR PUSTAKA

Affero, Muhammad Izzam, and Imron Mustofa. "Dinamika Konsep Gharar Dalam Transaksi Keuangan Perspektif Ulama Fikih Klasik." *Ma'mal: Jurnal Laboratorium Syariah Dan Hukum,* 5 (2024): 477–497.

Agusalim, Rahmad Hakim, and Afifah Nur Millatina. "Sistem Pembayaran Paylater Ditinjau Dari Fatwa DSN-MUI No . 110 Tahun 2017 Tentang Akad Jual Beli." *Journal of Islamic Economics Development and Innovation (JIEDI)* 3 (2023): 206–221.

Allesani, Siruang, and Alham Nur. "Gamifikasi E-Commerce Dan Perilaku Konsumen : Systematic Literature Review Intensitas Transaksi Dalam Bingkai Fiqh Muamalah." *Ilmu Ekonomi Dan Keuangan Islam*, 2026, 1–12.

Amelia, Nur, Mohd Winario, and Zubaidah Assyifa. "Konsep Gharar Dalam Transaksi Modern Dan Implikasinya Terhadap Keabsahan Akad." *Journal of Economic, Management, Business, Accounting Sustainability (JOEMBAS)* 3 (2026): 1–10.

Ammanawwara, Tengku Keizerina, Devi Azwar, Detania Sukarja, and Jelly Leviza. "Analisis Yuridis Keabsahan Jual Beli Voucher Game Online Oleh Anak Di Bawah Umur." *ARBITER: Jurnal Ilmiah Magister Hukum* 6, no. November 2023 (2024): 74–88.

Arangga, Farhan, and Muhammad Aulia Firmansyah. "Akad Dan Hukum Jual Beli Online Pada Tranksaksi Digital Dalam Perspektif Islam." *Jurnal Religion: Jurnal Agama, Sosial, Dan Budaya* 1 (2023): 1024–1037.

Asih, Endah Mustika. "Analisis Pada Shopee Sebagai E-Commerce Terpopuler Di Indonesia." *Jurnal Ekonomi Bisnis Antartika* 2 (2024): 73–79.

Budi. Pembeli *Gacha Steam Key*. Wawancara oleh Adam Fatah Rizqi. Pekalongan, 17 Agustus 2026.

Budiman, Muh Arief, Muhammad Sauqi, Mutia Zahra, and Nadia Fitri. "Analisis Unsur Gharar Dalam Jual Beli Pada Fenomena Mystery Box Di Marketplace." *AL BUYU': Jurnal Hukum Ekonomi* 2, no. 2 (2026): 23–33.

Eka. Pembeli *Gacha Steam Key*. Wawancara oleh Adam Fatah Rizqi. Pekalongan, 28 Agustus 2026.

Fadilah, Muhamad Irfan, Sevana Jauharunnisa, Misbah Ardillah Tidzkar, Zahra Laila Salsabila, and Lina Marlina. "Analisis Konsep Jual Beli Dan Teori Gharar Dalam Perspektif Ekonomi Syariah Studi Kasus Penimbunan Minyakita." *At-Tawazun : Jurnal Ekonomi Syariah* 13, no. 02 (2025): 75–85.

Gaussian, Gini, Ai Roviyana, Izzan Ahmad, Jual Beli, Barang Yang, and Sudah Digunakan. "Tinjauan Hukum Ekonomi Syariah Tentang Jual Beli Barang Yang Sudah Digunakan Dengan Harga Barang Baru (Studi Kasus Di Desa Sukarasa Kecamatan Samarang Kabupaten Garut)." *Jurnal Jhesy* 2 (2022): 1–12.

Gunawan. "Transaksi Gharar Dalam Islam : Analisis Berdasarkan Al-Quran Dan Hadits." *Maliki Interdisciplinary Journal* 3 (2025): 358–363.

Hadi, Ariskan. "Praktek Jual Beli Akun Game Online Free Fire Dalam Perspektif Hukum Ekonomi Syari'ah Dan Hukum Positif." Institut Agama Islam Negeri Bengkulu, 2021. http://repository.iainbengkulu.ac.id/5712/.

Hasan, Akhmad Farroh. *Fiqh Muammalah Dari Klasik Hingga Kontemporer*. Edisi Pert. Malang: UIN-Maliki Malang Press, 2018.Hlm 20-30

Irwansah, Indra, and Muhammad Kurniawan. "Hukum Jual Beli Akun Game Online Perspektif Hukum." *Jurnal Ilmu Hukum* 1, no. 4 (2024): 75–81.

Kitsu. Admin Toko Kitsune Game Shop, Penjual *Steam Key*. Wawancara oleh Adam Fatah Rizqi. Via Chat Shopee , 1 Oktober 2026.

Laili, Adinda Nuril, Fadhilatun Ni, and Ishmah Tahta Alfina. "Analisis

Hukum Judi Online Dalam Perspektif Maqāṣ Id Al- Syarī ‘ Ah.” *Indonesian Journal of Islamic Jurisprudence,Economic and Legal Theory*, 2026, 859–868.

Lubis, Ihsan Helmi. “Jual Beli Mystery Box Dalam E-Marketplace Ditinjau Dari Perspektif Hukum Ekonomi Syariah.” *Yurisprudentia: Jurnal Hukum Ekonomi* 10, no. 2 (2024): 266–287.

Lutfi, Muhammad, Dhofir Catur Bashori, and Muhammad Syafi’. “Hukum Transaksi Jual Beli Melalui E-Commerce Menurut Prof. Dr. Wahbah Az – Zuhaili Dalam Kitab Fiqih Islam Wa Adillatuhu.” *Proceeding of Internaional Conference on Educational Management* 3 (2025): 114–119.

Manan, Abdul, Andi Syamsu Alam, Ahmad Kamil, and Taufiq. *Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah*. Edisi Pert. Jakarta: Kencana, 2020. Hlm 15

Mardalis. *Metodologi Penelitian Suatu Pendekatan Proposal*. jakarta: Bumi Aksara, 1990. Hlm 358-363

Muchtar, Evan Hamzah, Idrus Salim Al Jufri, and Alvandy Julian Wisesa. “Mystery Box Dalam Perspektif Ekonomi Syariah: Analisis Unsur Gharar Dan Maysir.” *Islamic Banking & Economic Law Studies (I-BEST)* 5, no. 3 (2026): 1–13.

Nadzir, Mohammad. *Fiqih Muammalah Klasik*. Edisi Pert. Semarang: Karya Abadi Jaya, 2015. Hlm 41

Ningrum, Erni Widya, Ardiyan Darutama, Ria Anisatus Sholihah, Uin K H Abdurrahman, and Wahid Pekalongan. “Pemahaman Konsep Gharar Dimasyarakat Dalam Jual Beli Online.” *Jurnal Sahmiyya* 2 (2023): 472–480.

Nurjanah, Siti, and Najikha Akhyat. “Analisis Fatwa Dsn Mui No. 110/DSN-MUI/IX/2017 Tentang Akad Jual Beli Terhadap Pengembalian Barang Dengan Uang Tunai Dalam Paket.” *Syar’ie* 8, no. 1 (2025): 44–54.

Putri, Mutia Sari. “Penerapan Rukun Dan Syarat Jual Beli Dalam

Transaksi Online Berdasarkan Ekonomi Syariah." *Journal Of Syariah Economic And Halal Tourism* 3, no. 2 (2024): 39–52.

Riry. Admin Toko Evory Vault, Penjual *Gacha Steam Key*. Wawancara oleh Adam Fatah Rizqi. Via Chat Shopee, 1 September 2026.

Riski, Bagus, Zahrina Razali, and Lukman Hamdani. "Analisis Fiqih Muamalah Terkait Kepemilikan , Pemindahan Hak , Dan Nilai Ekonomi Saldo Rekening Digital." *Bilqisth: Journal of Islamics Economics* 1, no. 2 (2025): 74–84.

Rozanulhaq, Muhammad, and Ismail Yusanto. "Qs. An-Nisa' Ayat 29: Studi Perilaku Mikro Pedagang Muslim." *JAHE: Jurnal Ayat Dan Hadits Ekonomi* 2 (2024): 25–31.

Salmawati, and Fatma Taufiq Hidayat. "Hukum Jual Beli Barang Virtual Yang Berbentuk Digital Goods Ditinjau Dari Perspektif Fiqih Muamalah." *FALAH: Jurnal Hukum Ekonomi Syariah* 7 (2024): 43–52.

Sauqi, Muhammad. "Analisis Akad Salam Dalam Transaksi Pre-Order Di Marketplace Perspektif Ulama Madzhab Syafi'i Dan Praktik Bisnis Modern." *Jurnal EKOBIS-DA* 07, no. 01 (2026): 27–41.

Selmi, Defa Faza Dhuhan, Gibran Daffa Alhaf, Muhammad Abdul Jabbar3, and Hartati Sawitri Yuli. "Implementasi Nilai-Nilai Ekonomi Islam Mengenai Larangan Riba, Maisir, Dan Gharar Dalam Produk Keuangan Syariah." *Jurnal Udi Research Indonesian Institute For Corporate Learning And Studies (IICLS)* 6 (2025): 2125–2133.

Shopee Indonesia. "Apa Itu Produk Digital." Shopee Help Center. Diakses 25 September 2026. https://help.shopee.co.id/portal/4/article/72662-[Produk-Digital]-Apa-itu-Produk-Digital.

Shopee Indonesia. "FAQ Kebijakan Produk Digital dan Jasa." Shopee Seller Edu. Diakses 25 September 2026. https://seller.shopee.co.id/edu/article/10522.

Siregar, Tima Sari, and Rosnani Siregar. "Konsep Dasar Jual Beli Dalam

Perspektif Ekonomi Islam." *Jurnal ANIS* 1, no. 2 (2026): 123–132.

Sultan. Pembeli *Gacha Steam Key*. Wawancara oleh Adam Fatah Rizqi. Pekalongan, 30 Agustus 2026.

Tazkia, Rahma, Maila Rosyadah, Siti Dhea Luthfiyyah, and Rifqi Annas. "Fenomena Gacha Dalam Game Online : Analisis Hadis Terhadap Unsur Gharar Dan Maisir Di Era Digital." *Journal of Innovative and Creativity* 6, no. 2 (2026): 33957–3364.

Tuah Itona. "Praktik Gharar Dan Maisir Era Modern." *Muamalat: Jurnal Kajian Hukum Ekonomi Syariah* 14, no. 2 (2022): 163–176.

Ur-rahman, Maulana Iqbal, and Nasrulloh. "Tinjauan Hadis Tentang Larangan Maysir Terhadap Sistem Gacha Pada Game Mobile Legends." *Jawahir Al-Ahadis* 2 (2026): 96–111.

Ventra. Admin Toko Bargainbox, Penjual *Gacha Steam Key*. Wawancara oleh Adam Fatah Rizqi. Via Chat Shopee, 8 September 2026.

Zainudin, Muhammad, Raha Bahari, and Taufiq Hidayat Nizar. "Akad Jual Beli Akun Game Online Mobile Legends Dalam Perspektif Hukum Ekonomi Syariah." *Syakhsiyah: Jurnal Hukum Hukum Ekonomi Syariah ,* 2, no. 1 (2022): 1–17.

Zulfahmi, and Nora Maulana. "Batasan Riba, Gharar, Dan Maisir (Isu Kontemporer Dalam Hukum Bisnis Syariah)." *Syarah: Jurnal Hukum Islam Dan Ekonomi* 11 (2022): 134–150.

Lampiran 3 Biodata Penulis

Biodata Penulis

A. DAFTAR RIWAYAT HIDUP

a. Data diri
b. Nama : Adam Fatah Rizqi
c. Nim : 1221091
d. Alamat : Desa Babalakidul RT03/RW02, Kec Bojong,, Kab.Pekalongan.
e.Nomor Handphone : 085726068914
f. Email : addam445@gmail.com
g. Agama : Islam
h. Jenis Kelamin : Laki-laki

B. RIWAYAT PENDIDIKAN

a. SDN 01 Babalan Lor : Lulus Tahun 2015
b. SMPN 01 Bojong : Lulus Tahun 2018
c. SMKN 01 Keddungwuni : Lulus Tahun 2021

Demikian daftar Riwayat hidup ini dibuat oleh penulis dengan sebenar-benarnya

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
PERPUSTAKAAN
Jalan Pahlawan Km. 5 Rowolaku Kajen Kab. Pekalongan Kode Pos 51161
www.perpustakaan.uingusdur.ac.id email: perpustakaan@uingusdur.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Adam Fatah Rizqi
NIM : 1221091
Jurusan/Prodi : Hukum Ekonomi Syariah
E-mail address : addam445@gmail.com
No. Hp : 085726068914

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

☐ Tugas Akhir ☑ Skripsi ☐ Tesis ☐ Desertasi ☐ Lain-lain (.....)

yang berjudul :

PRAKTIK PEMBELIAN *GAME* DENGAN POLA *GACHA STEAM KEY* DI SHOPEE DALAM PERSPEKTIF HUKUM EKONOMI SYARIAH

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Ekslusif ini Perpustakaan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara ***fulltext*** untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Pekalongan, 26 Oktober 2026



Adam Fatah Rizqi
nama terang dan tanda tangan penulis

NB : Harap diisi, ditempel meterai dan ditandatangani
Kemudian diformat pdf dan dimasukkan dalam file softcopy /CD