

**STATUS HUKUM SISTEM *WISH* DALAM GAME *GENSHIN IMPACT*:
ANALISIS KOMPARATIF HUKUM ISLAM DAN HUKUM POSITIF**



SKRIPSI

**DISUSUN DAN DIAJUKAN KEPADA FAKULTAS SYARI'AH DAN HUKUM
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA
UNTUK MEMENUHI SEBAGIAN DARI SYARAT-SYARAT
MEMPEROLEH GELAR SARJANA STRATA SATU
DALAM ILMU HUKUM ISLAM/ILMU HUKUM**

OLEH:

MUHAMMAD HAFIZH FAWWAZ

NIM: 22103060016

PEMBIMBING:

MU'TASHIM BILLAH, S.H.I., M.H.

NIP. 19921228 202012 1 011

**PROGRAM STUDI PERBANDINGAN MAZHAB
FAKULTAS SYARI'AH DAN HUKUM
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA**

2026

ABSTRAK

Perkembangan industri *game online* melahirkan mekanisme monetisasi yang inovatif, salah satunya adalah sistem *gacha* yang menempatkan pemain pada posisi memperoleh item virtual secara acak berdasarkan keberuntungan. Secara substantif, karakter ini menyerupai perjudian karena hasilnya tidak dapat dipastikan dan bergantung pada keberuntungan. Sistem *Wish* dalam *Genshin Impact* memiliki mekanisme khusus seperti sistem *Pity* dan sistem 50/50, yang membedakannya dari sistem *gacha* pada umumnya dan berimplikasi langsung terhadap penilaian unsur perjudian, sehingga berpotensi menimbulkan kesimpulan hukum yang berbeda. Penelitian ini menjadi urgen mengingat betapa mengkhawatirkannya dampak adiktif dari sistem *gacha* yang mendorong perilaku konsumtif.

Penelitian ini merupakan studi pustaka yang bersifat deskriptif-analitis-komparatif dengan pendekatan yuridis-normatif. Sumber primer terdiri dari Pengumuman dan Kebijakan Resmi *Genshin Impact*, serta tinjauan hukum dari penelitian hukum Islam dan hukum positif. Pengumpulan data dilakukan melalui teknik dokumentasi, kemudian dianalisis secara kualitatif melalui tahapan reduksi, penyajian, dan verifikasi. Penelitian ini menggunakan teori *Qiyās* dan Interpretasi Hukum untuk merumuskan status hukumnya.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa sistem *Wish* dalam *game Genshin Impact* berstatus mubah dalam hukum Islam karena lebih tepat di*qiyā*skan kepada *ju'ālah* dan terlarang jika pemain menggunakan *Primogem* hasil *Top Up* dalam hukum positif karena melalui interpretasi analogis memiliki kesamaan *ratio legis* dengan perjudian. Secara komparatif, kedua sistem hukum sama-sama menggunakan penalaran analogis dan mengakui adanya unsur permainan serta ketidakpastian hasil, tetapi berbeda dalam kesimpulan hukum. Di sisi lain, dibandingkan dengan sistem *gacha* pada umumnya, sistem *Wish* dalam *game Genshin Impact* memiliki mekanisme yang lebih terukur melalui *Drop Rate*, sistem *Pity*, dan sistem 50/50, sehingga ketidakpastiannya terbatas dan tidak sepenuhnya identik dengan sistem *gacha* secara umum.

Kata Kunci: Sistem *Wish*, Hukum Islam, Hukum Positif

ABSTRACT

The development of the online gaming industry has given rise to innovative monetization mechanisms, one of which is the gacha system that places players in a position to obtain virtual items randomly based on luck. Substantively, this character resembles gambling because the results are uncertain and depend on luck. The Wish system in Genshin Impact has specific mechanisms such as the Pity system and the 50/50 system, which distinguish it from typical gacha systems and directly impact the assessment of gambling elements, potentially leading to different legal conclusions. This research is urgent given the alarming addictive effects of gacha systems that encourage consumptive behavior.

This research is a descriptive-analytical-comparative literature study with a legal-normative approach. The primary sources consist of Genshin Impact's Official Announcements and Policies, as well as legal reviews from Islamic law and positive law research. Data collection was carried out using documentation techniques, then analyzed qualitatively through the stages of reduction, presentation, and verification. This study uses the theories of Qiyās and Legal Interpretation to formulate its legal status.

The results show that the Wish system in the Genshin Impact game is permissible under Islamic law because it is more appropriately qiyās to ju'ālah and prohibited if players use Primogems obtained through Top Up under positive law because, through analogical interpretation, it has the same ratio legis as gambling. Comparatively, both legal systems use analogical reasoning and recognize the elements of gambling and uncertainty of results, but differ in their legal conclusions. On the other hand, compared to the gacha system in general, the Wish system in the Genshin Impact game has a more measurable mechanism through the Drop Rate, Pity system, and 50/50 system, so that its uncertainty is limited and not entirely identical to the gacha system in general.

Keywords: *Wish System, Islamic Law, Positive Law*

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Hafizh Fawwaz
NIM : 22103060016
Program Studi : Perbandingan Mazhab
Fakultas : Syari'ah dan Hukum

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul “STATUS HUKUM SISTEM WISH DALAM GAME GENSHIN IMPACT: ANALISIS KOMPARATIF HUKUM ISLAM DAN HUKUM POSITIF” adalah asli, hasil karya atau laporan penelitian saya lakukan sendiri dan bukan plagiasi dari orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam penelitian ini dan disebutkan dalam acuan daftar pustaka.

Yogyakarta, 29 November 2025
8 Jumadil Akhir 1447 H

Yang menyatakan,



Muhammad Hafizh Fawwaz
NIM: 22103060016

SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI

Hal: Skripsi Saudara Muhammad Hafizh Fawwaz

Kepada Yth.,

Dekan Fakultas Syari'ah dan Hukum

UIN Sunan Kalijaga

Yogyakarta

Assalamu 'alaikum Wr. Wb.

Setelah membaca, meneliti, dan mengoreksi serta menyarankan perbaikan seperlunya, maka kami berpendapat bahwa skripsi saudara:

Nama : Muhammad Hafizh Fawwaz
NIM : 22103060016
Judul : "Status Hukum Sistem *Wish* dalam Game *Genshin Impact*:
Analisis Komparatif Hukum Islam dan Hukum Positif"

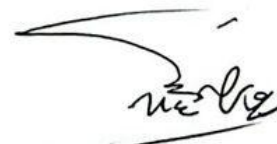
Sudah dapat diajukan kepada Prodi Perbandingan Mazhab Fakultas Syari'ah dan Hukum UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana strata satu dalam Ilmu Hukum.

Dengan ini kami mengharap agar skripsi atau tugas akhir saudara tersebut di atas dapat segera dimunaqasyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu 'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 29 November 2025
8 Jumadil Akhir 1447 H

Pembimbing,



Mu'tashim Billah, S.H.I., M.H.
NIP. 19921228 202012 1 011



PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-75/Un.02/DS/PP.00.9/01/2026

Tugas Akhir dengan judul : STATUS HUKUM SISTEM WISH DALAM GAME GENSHIN IMPACT: ANALISIS KOMPARATIF HUKUM ISLAM DAN HUKUM POSITIF

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : MUHAMMAD HAFIZH FAWWAZ
Nomor Induk Mahasiswa : 22103060016
Telah diujikan pada : Kamis, 08 Januari 2026
Nilai ujian Tugas Akhir : A

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Syariah dan Hukum UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang

Mu'tashim Billah, S.H.I., M.H.
SIGNED

Valid ID: 697482df5cfef



Penguji I

Nurdhin Baroroh, S.H.I., M.SI.
SIGNED

Valid ID: 69747df23e6a8



Penguji II

Shohibul Adhkar, M.H.
SIGNED

Valid ID: 69738e616f5a3



Yogyakarta, 08 Januari 2026
UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Syariah dan Hukum

Prof. Dr. Ali Sodikin, M.Ag.
SIGNED

Valid ID: 6976c95407f04

MOTTO

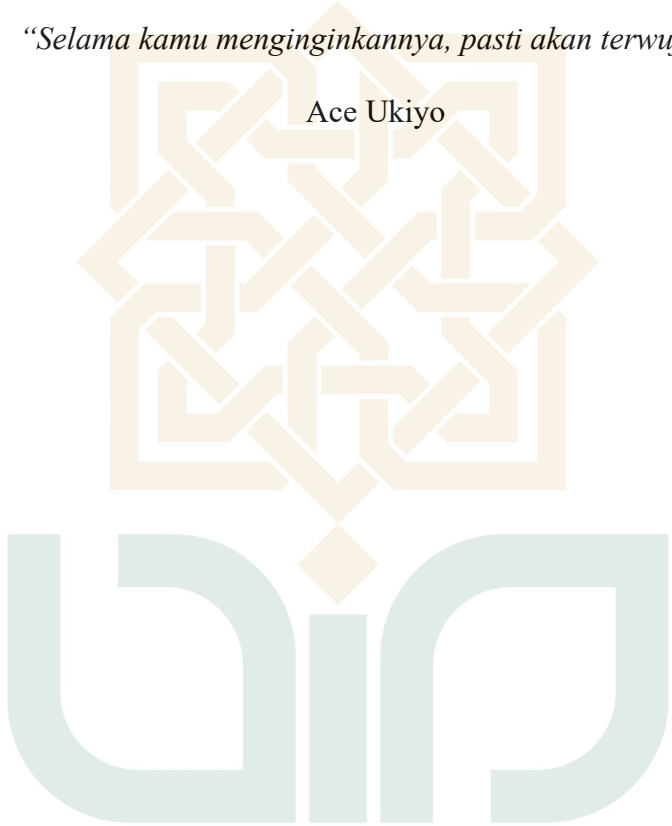
“Sebuah keinginan hanya akan terwujud jika kamu berusaha dengan keras”

“Selama kamu tidak menyerah, kesempatan akan datang”

“Kalau kamu percaya, keberuntungan akan menghampirimu”

“Selama kamu menginginkannya, pasti akan terwujud”

Ace Ukiyo



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

HALAMAN PERSEMBAHAN

*“Penulis mempersembahkan karya ini kepada Ibu, Ayah, Adik, Siti Badriah, dan
para gamer, terutama yang memainkan Genshin Impact”*



PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Transliterasi yang dimaksud dalam skripsi ini adalah pengalihan tulisan Bahasa Arab ke Bahasa Latin. Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam skripsi ini menggunakan transliterasi berdasarkan Surat Keputusan Bersama Menteri Agama Republik Indonesia dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor: 158 Tahun 1987 dan Nomor: 0543 b/U/1987. Secara garis besar uraiannya adalah sebagai berikut:

A. Konsonan Tunggal

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	tidak dilambangkan	tidak dilambangkan
ب	Ba‘	B	be
ت	Ta‘	T	te
ث	Ša‘	Š	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	je
ح	Ha‘	Ḥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha‘	Kh	ka dan ha
د	Dal	D	de
ذ	Žal	Ž	ze (dengan titik di atas)
ر	Ra‘	R	er
ز	Zai	Z	zet
س	Sin	S	es
ش	Syin	Sy	es dan ye

ص	Ṣad	Ṣ	es (dengan titik di bawah)
ض	Ḍad	Ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	Ṭa'	Ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	Ẓa'	Ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	‘Ain	‘	koma terbalik di atas
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	Waw	W	w
ه	Ha'	H	ha
ء	Hamzah	‘	apostrof
ي	Ya'	Y	ye

B. Konsonan Rangkap karena *Syaddah*

مُتَعَدِّدَة	ditulis	<i>muta'addidah</i>
عِدَّة	ditulis	<i>'iddah</i>

C. *Ta' Marbûṭah* di Akhir Kata

1. Bila dimatikan ditulis h.

حِكْمَةٌ	ditulis	<i>ḥikmah</i>
عِلَّةٌ	ditulis	<i>‘illah</i>

(ketentuan ini tidak diperlukan bagi kata-kata Arab yang sudah terserap dalam bahasa Indonesia, seperti salat, zakat dan sebagainya, kecuali bila dikehendaki lafal aslinya).

2. Bila diikuti dengan kata sandang al serta bacaan kedua itu terpisah, maka ditulis dengan h.

كَرَامَةُ الْأَوْلِيَاءِ	ditulis	<i>Karāmah al-Auliyā’</i>
--------------------------	---------	---------------------------

3. Bila *ta’ marbûṭah* hidup atau dengan harakat fathah, kasrah dan dammah ditulis t atau h.

زَكَاةُ الْفِطْرِ	ditulis	<i>Zakāh al-Fiṭri</i>
-------------------	---------	-----------------------

D. Vokal Pendek

—	Fathah	ditulis	a
—	Kasrah	ditulis	i
—	Dammah	ditulis	u

E. Vokal Panjang

Fathah + alif	إِسْتِحْسَان	ditulis	<i>ā: Istiḥsān</i>
Fathah + ya’ mati	أَنْثَى	ditulis	<i>ā: Unṣā</i>
Kasrah + yā’ mati	الْعُلَوَانِي	ditulis	<i>ī: al-‘Ālwānī</i>
Dammah + wāwu mati	عُلُوم	ditulis	<i>û: ‘Ulûm</i>

F. Vokal Rangkap

Fatḥah + ya' mati	غَيْرِهِمْ	ditulis	ai: <i>Gairihim</i>
Fatḥah + wawu mati	قَوْل	ditulis	au: <i>Qaul</i>

G. Vokal Pendek yang Berurutan dalam Satu Kata Dipisahkan dengan Apostrof

أَنْتُمْ	ditulis	<i>a'antum</i>
أَعَدْتُ	ditulis	<i>u'iddat</i>
لِإِنْ شَكَرْتُمْ	ditulis	<i>la'in syakartum</i>

H. Kata Sandang Alif+Lam

1. Bila diikuti huruf *Qamariyyah*.

الْقُرْآن	ditulis	<i>Al-Qur'ān</i>
الْقِيَاس	ditulis	<i>al-Qiyās</i>

2. Bila diikuti huruf *Syamsiyyah* ditulis dengan menggunakan huruf *Syamsiyyah* yang mengikutinya, serta menghilangkan huruf l (el)nya.

الْإِسْلَام	ditulis	<i>ar-Risālah</i>
النِّسَاء	ditulis	<i>an-Nisā'</i>

I. Penulisan Kata-kata dalam Rangkaian Kalimat

Ditulis menurut bunyi atau pengucapannya.

أَهْلُ الرَّأْيِ	ditulis	<i>Ahl ar-Ra'yi</i>
أَهْلُ السُّنَّةِ	ditulis	<i>Ahl as-Sunnah</i>

J. Pengecualian

Sistem transliterasi ini tidak berlaku pada:

1. Kosa kata Arab yang lazim dalam bahasa Indonesia dan terdapat dalam Kamus Umum Bahasa Indonesia, misalnya hadis, lafaz, shalat, zakat dan sebagainya.
2. Judul buku yang menggunakan kata Arab, namun sudah di-Latin-kan oleh penerbit, seperti judul buku Al-Hijab, Fiqh Mawaris, Fiqh Jinayah dan sebagainya.
3. Nama pengarang yang menggunakan nama Arab, tetapi berasal dari negara yang menggunakan huruf Latin, misalnya M. Quraish Shihab, Ahmad Syukri Soleh dan sebagainya.
4. Nama penerbit di Indonesia yang menggunakan kata Arab, misalnya Mizan, Hidayah, Taufiq, Al-Ma'arif dan sebagainya.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

KATA PENGANTAR

بسم الله الرحمن الرحيم
الحمد لله رب العالمين والصلاة والسلام على أشرف الأنبياء والمرسلين سيدنا ومولانا محمد وعلى آله
وصحبه أجمعين, أما بعد.

Segala puji dan syukur ke hadirat Allah Swt. yang telah memberikan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad saw., yang telah mengantarkan umat manusia dari zaman kegelapan menuju zaman yang terang benderang seperti saat ini.

Skripsi yang berjudul “Status Hukum Sistem *Wish* dalam *Game Genshin Impact*: Analisis Komparatif Hukum Islam dan Hukum Positif” ini tidak terlepas dari bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Noorhaidi Hasan, S.Ag., M.A., M.Phil., Ph.D., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Prof. Dr. Ali Sodikin, M.Ag., selaku Dekan Fakultas Syari’ah dan Hukum UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
3. Vita Fitria, S.Ag., M.Ag., selaku Ketua Program Studi Perbandingan Mazhab UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Terima kasih Ibu selalu memberikan informasi terbaru, selalu responsif terhadap mahasiswanya, dan menjadi Ketua Program Studi terbaik.
4. Surur Roiqoh, M.H., selaku Sekretaris Program Studi Perbandingan Mazhab UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

5. Dr. Muhammad Anis Mashduqi, Lc., M.S.I., selaku Dosen Pembimbing Akademik.
6. Mu'tashim Billah, S.H.I., M.H., selaku Dosen Pembimbing Skripsi. Terima kasih sebesar-besarnya kepada Bapak yang selalu cepat tanggap membantu penulis selama proses penyusunan skripsi.
7. Seluruh Dosen Program Studi Perbandingan Mazhab serta seluruh staf Tata Usaha Fakultas Syari'ah dan Hukum UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Terima kasih atas ilmu, bimbingan, serta bantuan yang telah diberikan selama penulis menempuh studi hingga menyelesaikan skripsi. Peran dan kontribusi yang diberikan sangat berarti dalam mendukung kelancaran proses penyusunan skripsi ini.
8. Risnawati, Ibu yang senantiasa mengingatkan penulis pada tujuan utama kehidupan, bekerja tanpa lelah demi masa depan anaknya, mengiringi setiap langkah dengan doa-doa terbaik, serta terus menanamkan kesadaran akan akhirat. Sosok yang menjadi alasan utama penulis mampu bertahan dan melangkah hingga titik ini.
9. Mashabi, Ayah yang mengajarkan arti kekuatan, ketegasan, dan tanggung jawab seorang laki-laki. Sosok yang tidak banyak berbicara, namun setiap kalimat yang disampaikan selalu bermakna dalam dan membekas.
10. Muhammad Munawwar, adik yang kerap menjadi sasaran keusilan penulis hingga memancing emosi, namun justru melalui keusilan sederhana itu membuat kehidupan penulis terasa lebih asyik.

11. Siti Badriah, sosok istimewa yang setia menemani penulis sejak tahap awal perkuliahan hingga selesainya skripsi ini, yang senantiasa hadir sebagai sandaran, *support system*, dan penyemangat tanpa batas ruang dan waktu, serta dengan keteguhan hati memilih untuk bertahan bersama penulis melewati berbagai momen dan fase kehidupan.
12. M. Yusuf, teman yang selalu aktif dan produktif dalam berbagai aktivitas, mulai dari mengerjakan tugas, berolahraga, hingga perjalanan dan pendakian. Sosok yang sangat dermawan dalam berbagi ilmu tanpa pamrih serta menjadi tempat bertanya yang selalu hadir kapan pun dibutuhkan. Bagi penulis, kehadirannya merepresentasikan makna *khair an-nās anfa‘uhum li an-nās*.
13. Muhammad Raimadoya Juang Giefary, teman kuliah terdekat yang satu frekuensi, *gaming partner*, sekaligus *besto friendo* yang selalu responsif dan hadir dalam berbagai obrolan, baik serius maupun santai.
14. Vandiaz Nugroho, teman nongkrong sekaligus teman curhat, penuh cerita dan obrolan, dengan kemampuan persuasif yang kerap membuat penulis terpancing untuk bercerita lebih jauh dari yang direncanakan.
15. Teman-teman Perbandingan Mazhab Angkatan 2022, yang telah menjadi bagian dari dinamika belajar, diskusi, perbedaan pandangan, dan kebersamaan akademik selama masa studi.
16. IKAMARA Jogja, khususnya Irdi, Miftah, Nanda, Sinta, Agna, Yuni, Vicky, Nabila, dan Rusdah, yang telah menghadirkan rasa kekeluargaan, menjadi tempat berbagi tawa, ruang rehat dari penat, teman jalan dan nongkrong, serta senantiasa kebersamai penulis di kala suka maupun duka.

17. Teman-teman Asrama Al-Banjary Yogyakarta, atas kebersamaan dan pengalaman hidup yang turut membentuk kedewasaan penulis di luar ruang akademik.
18. Teman-teman Asrama Mahasiswa Tapin Datu Sanggul Yogyakarta, atas hari-hari yang penuh cerita tak terduga, tawa yang sering datang di waktu yang tidak direncanakan, serta kebersamaan yang menjadikan kehidupan terasa lebih ringan, hangat, dan berkesan.
19. Teman-teman KKN Kelompok 311 Banjarnegara, yang telah berbagi tawa, lelah, dan tanggung jawab bersama, serta menghadirkan pengalaman tak terlupakan selama masa KKN berlangsung.

Akhir kata, penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah membantu dan mendukung penulis selama proses penyusunan skripsi ini, baik secara langsung maupun tidak langsung. Semoga segala kebaikan tersebut mendapat balasan yang sebaik-baiknya.

Yogyakarta, 30 November 2025

Penulis,



Muhammad Hafizh Fawwaz

22103060016

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iv
SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI	v
HALAMAN PENGESAHAN	vi
MOTTO	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	viii
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN.....	ix
KATA PENGANTAR.....	xiv
DAFTAR ISI.....	xviii
DAFTAR TABEL	xx
DAFTAR GAMBAR	xxi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan dan Kegunaan.....	6
D. Telaah Pustaka.....	7
E. Kerangka Teori	10
F. Metode Penelitian.....	12
G. Sistematika Pembahasan	15
BAB II LANDASAN TEORI	16
A. <i>Qiyās</i>	16

B. Interpretasi Hukum.....	39
BAB III DESKRIPSI UMUM SISTEM <i>WISH</i> DALAM <i>GAME GENSHIN IMPACT</i> DAN TINJAUAN HUKUM TERHADAP SISTEM <i>GACHA</i>.....	50
A. Deskripsi Umum <i>Genshin Impact</i> dan Sistem <i>Wish</i>	50
B. Tinjauan Hukum terhadap Sistem <i>Gacha</i>	63
BAB IV ANALISIS SISTEM <i>WISH</i> DALAM <i>GAME GENSHIN IMPACT</i> BERDASARKAN <i>QIYĀS</i> DAN INTERPRETASI HUKUM DENGAN KOMPARASI HUKUM ISLAM DAN HUKUM POSITIF	79
A. Analisis Sistem <i>Wish</i> dalam <i>Game Genshin Impact</i> Berdasarkan <i>Qiyās</i> Perspektif Hukum Islam.....	79
B. Analisis Sistem <i>Wish</i> dalam <i>Game Genshin Impact</i> Berdasarkan Interpretasi Hukum Perspektif Hukum Positif	90
C. Komparasi Hukum Islam dan Hukum Positif serta Sistem <i>Gacha</i> terhadap Sistem <i>Wish</i> dalam <i>Game Genshin Impact</i>	95
BAB V PENUTUP	99
A. Kesimpulan.....	99
B. Saran.....	100
DAFTAR PUSTAKA.....	101
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Penelitian Hukum Islam tentang Sistem Gacha	70
Tabel 3. 2 Penelitian Hukum Positif tentang Sistem Gacha.....	78
Tabel 4. 1 Komparasi Hukum Islam dan Hukum Positif terhadap Sistem Wish dalam Game Genshin Impact.....	98
Tabel 4. 2 Komparasi Sistem Gacha (Umum) dengan Sistem Wish dalam Game Genshin Impact	98



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Genesis Crystal.....	52
Gambar 3. 2 Primogem	52
Gambar 3. 3 Intertwined Fate.....	53
Gambar 3. 4 Acquaint Fate.....	53
Gambar 3. 5 Masterless Stardust.....	54
Gambar 3. 6 Masterless Starglitter	54
Gambar 3. 7 Standard Wish Banner	56
Gambar 3. 8 Character Event Wish Banner	57
Gambar 3. 9 Weapon Event Wish Banner.....	58
Gambar 3. 10 Daftar Karakter Rate On (Up) dan Rate Off	62
Gambar 3. 11 Uji Validitas Sistem 50/50	63
Bagan 3. 1 Status Hukum Sistem Gacha Perspektif Hukum Islam.....	71
Bagan 3. 2 Status Hukum Sistem Gacha Perspektif Hukum Positif.....	79

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan industri *game online* telah melahirkan berbagai mekanisme monetisasi yang inovatif, salah satunya adalah sistem *gacha*.¹ Sistem ini menempatkan pemain dalam posisi menyerahkan mata uang virtual untuk memperoleh item virtual secara acak bergantung pada keberuntungan.² Secara substantif, sistem ini memiliki karakteristik yang menyerupai aktivitas perjudian, karena hasil yang diperoleh tidak dapat dipastikan dan juga bergantung pada faktor keberuntungan.³ Oleh karena itu, penggunaan sistem *gacha* berada dalam ruang lingkup aktivitas yang mengandung sebagian unsur perjudian.

Sementara itu, sistem *gacha* memiliki dampak adiktif yang mendorong perilaku konsumtif.⁴ Dalam sebuah kolom komentar pada postingan yang diunggah di website *reddit.com*, banyak pemain yang mengungkapkan bahwa mereka telah menghabiskan uang dari ratusan ribu hingga jutaan rupiah hanya untuk melakukan

¹ Bintoro Wisnu Prasajo, "Membedah Gacha: Perspektif Hukum Pidana terhadap Perjudian Terselubung dalam Game," *marinews.mahkamahagung.go.id*, 2025, <https://marinews.mahkamahagung.go.id/artikel/perspektif-hukum-pidana-terhadap-perjudian-tertselubung-0tP>, diakses 14 Januari 2026.

² Pradika Muizzul Mufti, "Penggunaan Sistem Gacha dalam Game Online Dilihat dari Perspektif Hukum Pidana" *Skripsi*, Universitas Islam Indonesia, Yogyakarta (2022), hlm. 2.

³ Yunus Almakhlufi, "Praktek Jual Beli Produk Digital dalam Gacha Game Online Perspektif Sosiologi Hukum Islam (Studi Kasus pada Mahasiswa Fakultas Syariah Prodi HES 2016 IAIN Kediri)" *Skripsi*, Universitas Islam Negeri Syekh Wasil, Kediri (2023), hlm. 60.

⁴ Madina Firasatulilmi, "Pengaruh Daya Tarik Gacha dan Dampak Kecanduan Gacha terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang Universitas Darma Persada" *Skripsi*, Universitas Darma Persada, Jakarta (2022), hlm. 51.

gacha.⁵ Salah satu kasus ekstrem terlihat pada seorang pemain yang menghabiskan uang hingga 211 juta demi melakukan *Wish (gacha)* dalam game *Genshin Impact*.⁶ Fenomena ini menunjukkan bahwa sistem *gacha*, khususnya sistem *Wish*, telah berkembang menjadi persoalan yang serius dan mengkhawatirkan.

Secara normatif (*das Sollen*), baik hukum Islam maupun hukum positif Indonesia melarang segala bentuk perjudian. Dalam hukum Islam, larangan tentang *maysir* ditegaskan dalam surah Al-Baqarah ayat 219 dan Al-Mā'idah ayat 90-91.⁷ Sementara dalam hukum positif, ketentuan mengenai perjudian diatur dalam Pasal 303 dan 303 bis Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP lama), serta Pasal 27 ayat (2) juncto Pasal 45 ayat (1) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE).⁸ Dengan demikian, baik hukum Islam maupun hukum positif Indonesia menyatakan bahwa perjudian diposisikan sebagai perbuatan yang secara tegas dilarang.

Secara empiris (*das Sein*), realitas menunjukkan bahwa sistem *gacha* yang beredar di Indonesia beroperasi secara bebas dan masif tanpa batasan.⁹ Sistem ini

⁵ KrizBozu, "Adakah komodos di sini yang pernah spend > 300 ribu untuk in-app purchase (atau gacha) di mobile game?," reddit.com, 2021, https://www.reddit.com/r/indonesia/comments/q56p1s/adakah_komodos_di_sini_yang_pernah_spend_300_ribu/, diakses 1 Maret 2025.

⁶ Virgina Maulita Putri, "Putrinya Ketagihan Top Up Genshin Impact, Pria Ini Dapat Tagihan Rp 211 Juta," inet.detik.com, 2022, <https://inet.detik.com/games-news/d-5884421/putrinya-ketagihan-top-up-genshin-impact-pria-ini-dapat-tagihan-rp-211-juta>, diakses 2 Maret 2025.

⁷ Alovin Leo Julimas dan Sumardi Efendi, "Tinjauan Hukum Islam Terhadap Praktik Judi Online Di Era Digital," *Constitutio: Jurnal Riset Hukum Kenegaraan & Politik*, Vol. 4:12 (2025), hlm. 229.

⁸ Muhammad Akbar Nasyir dan Anang Sophan Tornado, "Kepastian Hukum pada Kasus Perjudian Online dalam Penggunaan Pasal 303 KUHP dengan 27 ayat 2 UU ITE," *Jurnal Kolaboratif Sains*, Vol. 8:7 (2025), hlm. 4494.

⁹ Rayhan Diokabilla Soewandi, "Keabsahan Jual Beli Benda Virtual Melalui Sistem Gacha Dalam Game Online" *Skripsi*, Universitas Islam Indonesia, Yogyakarta (2024), hlm. 66.

telah menjadi mekanisme monetisasi yang umum ditemukan dalam industri *game online*.¹⁰ Dalam praktiknya, banyak pemain di Indonesia menggunakan sistem *gacha* dengan tingkat intensitas yang tinggi sebagai bagian dari aktivitas bermain *game online*.¹¹ Kondisi ini memperlihatkan bahwa secara faktual, sistem *gacha* telah dianggap sebagai mekanisme yang umum digunakan pemain dalam *game online*, meskipun mengandung sebagian unsur perjudian.

Sistem *gacha* telah menjadi objek perdebatan akademis dalam hukum Islam mengenai keabsahan dan status hukumnya. Muhammad Radhi Aulia menyimpulkan bahwa transaksi dalam sistem *gacha* tidak sah karena mengandung unsur *gharar*.¹² Muhammad Khairul Iman bin Mohd Kifly dan Dr. Mustafa bin Mat Jubri juga menyatakan bahwa *gacha* haram jika melibatkan mata uang nyata karena mengandung *gharar* dan *maysir*, tetapi dapat dibolehkan jika hanya menggunakan mata uang dalam *game* untuk hiburan.¹³ Dengan demikian, sistem *gacha* dapat berstatus haram atau mubah secara bersyarat dalam perspektif hukum Islam.

Ketiadaan regulasi spesifik mengenai sistem *gacha* juga menimbulkan perdebatan di kalangan akademisi hukum positif, Pradika Muizzul Mufti menilai

¹⁰ Andy Julianto, "Perkembangan Gacha: Koleksi, Monetisasi dan Adiksi," gamebrott.com, 2020, <https://gamebrott.com/perkembangan-gacha-koleksi-monetisasi-dan-adiksi/>, diakses 14 Januari 2026.

¹¹ Dwi Putra Wahyu Setiawan, "Analisis Praktik Game Gacha Menurut Hukum di Indonesia" *Skripsi*, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, (2023), hlm. 4.

¹² Muhammad Radhi Aulia, "Analisis Jual Beli Dengan Sistem Game of Chance (Gacha) Pada Game Online Ditinjau Menurut Perspektif Fikih Muamalah (Suatu Penelitian Pada Fitur Shop Game Online)" *Sripsi*, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, Aceh (2023), hlm. 52.

¹³ Muhammad Khairul Iman Bin Mohd Kifly dan Mustafa Bin Mat Jubri, "Gacha: An Islamic Study on The Element of Gambling (Maisir) and Uncertainty (Gharar) in Micro-Transaction," *Journal of Islamic, Social, Economics and Development (JISED)*, Vol. 8:53 (2023), hlm. 158.

bahwa sistem *gacha* dapat dikualifikasikan sebagai tindak pidana perjudian apabila melibatkan *Real Money Trading*, sehingga pemain dan perusahaan *game* dapat dimintai pertanggungjawaban pidana.¹⁴ Sementara itu, Rayhan Diokabilla Soewandi menyimpulkan bahwa jual beli *virtual property* melalui sistem *gacha* tetap sah, tetapi berpotensi dapat dibatalkan karena masalah kecakapan para pihak serta lemahnya perlindungan hukum.¹⁵ Hal ini menunjukkan bahwa sistem *gacha* berstatus ambigu dalam perspektif hukum positif.

Sebagian besar penelitian sebelumnya masih memandang sistem *gacha* secara umum, tanpa mengurai secara mendalam variasi mekanisme yang diterapkan pada setiap *game*. Sistem *Wish* dalam *game Genshin Impact* memiliki mekanisme khusus, seperti sistem *Pity* dan sistem 50/50 yang berbeda dari sistem *gacha* pada umumnya.¹⁶ Perbedaan mekanisme ini berimplikasi langsung terhadap penilaian unsur perjudian yang terkandung dalam sistem *Wish*. Oleh karena itu, penelitian ini berpotensi menghasilkan kesimpulan hukum yang berbeda dibandingkan dengan sebagian besar penelitian sebelumnya.

Penelitian ini didasarkan pada perbandingan antara hukum Islam dan hukum positif karena kedua sistem hukum ini memiliki pengaruh yang signifikan dalam pembentukan norma dan regulasi di berbagai negara, termasuk Indonesia, yang

¹⁴ Mufti, "Penggunaan Sistem Gacha dalam Game Online Dilihat dari Perspektif Hukum Pidana," hlm. 79-80.

¹⁵ Soewandi, "Keabsahan Jual Beli Benda Virtual Melalui Sistem Gacha Dalam Game Online," hlm. 68-69.

¹⁶ BitTopup, "Genshin Impact Pity System Guide: 90-Pull Guarantee & 50/50," bittopup.com, <https://news.bittopup.com/news/genshin-impact-pity-system-guide-90-pull-guarantee-50-50#:~:text=Quick Answer: Genshin Impact's pity, and 63-65 for weapons, diakses 30 Oktober 2025>.

merupakan negara dengan mayoritas penduduk beragama Islam.¹⁷ Hukum Islam berlaku secara khusus untuk mengatur kehidupan umat Islam, sementara hukum positif berlaku secara umum untuk mengatur seluruh masyarakat Indonesia.¹⁸ Melalui analisis komparatif terhadap kedua sistem hukum ini, penelitian ini berusaha merumuskan status hukum sistem *Wish* dalam game *Genshin Impact* dari perspektif hukum Islam dan hukum positif.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini berfokus untuk merumuskan status hukum sistem *Wish* dalam game *Genshin Impact* melalui identifikasi unsur-unsur perjudian yang ada dalam mekanismenya dari perspektif hukum Islam dan hukum positif. Penelitian ini menjadi urgen mengingat betapa mengkhawatirkannya dampak adiktif dari sistem *gacha* yang mendorong perilaku konsumtif. Maka penelitian ini berjudul **“STATUS HUKUM SISTEM *WISH* DALAM GAME *GENSHIN IMPACT*: ANALISIS KOMPARATIF HUKUM ISLAM DAN HUKUM POSITIF”**.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana status hukum sistem *Wish* dalam game *Genshin Impact* perspektif hukum Islam?
2. Bagaimana status hukum sistem *Wish* dalam game *Genshin Impact* perspektif hukum positif?

¹⁷ Ira Sandika dkk., “Analisis Perbandingan Sistem Hukum Islam dan Sistem Hukum Positif,” *JRP : Jurnal Relasi Publik* Vol. 2:1 (2024), hlm. 90.

¹⁸ Afifah Syawie, “Studi Komparatif Hukum Positif dan Hukum Islam terhadap Hybrid Contract pada Bank Syariah,” *Al-Mazaahib: Jurnal Perbandingan Hukum* Vol. 10:1 (2022), hlm. 75-76.

3. Bagaimana komparasi hukum Islam dan hukum positif serta sistem *gacha* terhadap sistem *Wish* dalam *game Genshin Impact*?

C. Tujuan dan Kegunaan

1. Tujuan

- a. Mengetahui status hukum sistem *Wish* dalam *game Genshin Impact* perspektif hukum Islam.
- b. Mengetahui status hukum sistem *Wish* dalam *game Genshin Impact* perspektif hukum positif.
- c. Mengetahui komparasi hukum Islam dan hukum positif serta sistem *gacha* terhadap sistem *Wish* dalam *game Genshin Impact*.

2. Kegunaan

a. Secara Akademis

- 1) Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih pemikiran bagi pengembangan ilmu hukum, khususnya pada hukum Islam dan hukum positif.
- 2) Dapat menambah literatur dan referensi kepustakaan dalam ilmu hukum mengenai status hukum sistem *Wish* dalam *game Genshin Impact* melalui analisis komparatif hukum Islam dan hukum positif.
- 3) Menjadikan penelitian yang dapat menjadi acuan bagi peneliti yang sejenis dan sama pada masa selanjutnya.

b. Secara Praktis

- 1) Penelitian ini menjadikan penulis untuk mengembangkan pola pikir ilmiah, khususnya dalam ilmu hukum, dan mengetahui sampai

manakah kemampuan penulis dalam menerapkan ilmu yang diperolehnya.

- 2) Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sebuah masukan bagi seluruh elemen yang berkepentingan.

D. Telaah Pustaka

Berbagai penelitian dalam perspektif hukum Islam menunjukkan bahwa sistem *gacha* dalam *game online* mengandung unsur *gharar* (ketidakpastian) dan *maysir* (perjudian), sehingga dianggap tidak sah dalam transaksi jual beli. Penelitian Muhammad Radhi Aulia menyimpulkan bahwa *gacha* melanggar prinsip jual beli dalam Islam karena adanya unsur ketidakpastian dalam memperoleh barang.¹⁹ Hal serupa ditemukan dalam penelitian Muhammad Khairul Iman Bin Mohd Kifly dan Dr. Mustafa Bin Mat Jubri, yang menegaskan bahwa penggunaan uang nyata dalam *gacha* termasuk *maysir* dan tidak diperbolehkan, sedangkan jika hanya menggunakan mata uang dalam *game* yang diperoleh secara gratis, maka masih dibolehkan.²⁰ Selain itu, studi oleh Bahaestie Al Ayyubie dan Muhammad Zaky Assalimy juga menunjukkan bahwa sistem *gacha* dalam *game* seperti *eFootball Champion Squad*²¹ dan *Mobile Legends*²² mengandung unsur spekulasi

¹⁹ Aulia, “Analisis Jual Beli dengan Sistem Game of Chance (Gacha) pada Game Online Ditinjau Menurut Perspektif Fikih Muamalah.”

²⁰ Kifly dan Jubri, “Gacha: An Islamic Study on The Element of Gambling (Maisir) and Uncertainty (Gharar) in Micro-Transaction.”

²¹ Bahaestie Al Ayyubie, “Fikih Digital Milenial: Sistem Gacha Pada Game Online Efootball Champion Squads,” *At-Ta’awun: Jurnal Mu’amalah dan Hukum Islam* Vol. 2:2 (2023), hlm. 231.

²² Muhammad Zaky Assalimy, Rahmat Kurniawan, dan Ahmad Akrom Ismail, “Gacha Mobile Legend Dalam Pandangan Islam,” *Journal of International Multidisciplinary Research* Vol. 2:6 (2024), hlm. 422.

yang dapat merugikan pemain, sehingga dilarang dalam Islam. Sementara itu, penelitian Andika Yuda Kusumah mengungkap bahwa beberapa ulama membolehkan sistem ini dengan syarat adanya hak *khiyār*, yang memberi pemain opsi untuk membatalkan transaksi jika hasilnya tidak sesuai harapan.²³ Kesimpulan umum dari penelitian dalam hukum Islam adalah bahwa sistem *gacha* cenderung bertentangan dengan prinsip keadilan dan transparansi dalam transaksi, sehingga tidak diperbolehkan jika melibatkan uang nyata.

Dalam perspektif hukum positif, penelitian lebih menyoroti aspek hukum *gacha* dalam sistem hukum Indonesia. Studi Pradika Muizzul Mufti menyoroti kemungkinan sistem *gacha* dikategorikan sebagai perjudian berdasarkan KUHP dan UU ITE, yang dapat menyebabkan konsekuensi pidana bagi pemain maupun perusahaan pengembang *game*.²⁴ Temuan ini diperkuat oleh penelitian Raihan Apka Qotrunada dkk., yang menegaskan bahwa transaksi *gacha* dengan uang nyata memenuhi unsur perjudian sebagaimana diatur dalam KUHP.²⁵ Penelitian Fachrizal Ardiansyah dan Ahmad Wahyu lebih lanjut menyoroti kesamaan sistem *gacha* dengan perjudian daring, karena keduanya berbasis keberuntungan dan dapat menyebabkan perilaku adiktif.²⁶ Sementara itu, penelitian Rayhan Diokabilla Soewandi dan Eko Rial Nugroho meninjau keabsahan jual beli benda virtual dalam

²³ Andika Yuda Kusumah, "Analisis Fiqh Al-Bai' terhadap Jual Beli Pemain pada Aplikasi Game eFootball dengan Sistem Random" *Skripsi*, Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati, Bandung (2024), hlm. iv.

²⁴ Mufti, "Penggunaan Sistem Gacha dalam Game Online Dilihat dari Perspektif Hukum Pidana."

²⁵ Qotrunada dkk., "Tinjauan dan Analisis dari Aspek Hukum Terhadap Unsur Judi dan Legalitas Gacha Game Online."

²⁶ Fachrizal Ardiansyah dan Ahmad Wahyu, "Kedekatan Judi dengan Layanan Benda Acak Gacha(Lootbox) pada Video Game," *Jurnal Mahasiswa Kreatif* Vol. 2:1 (2024), hlm. 89.

sistem *gacha* berdasarkan hukum perdata. Mereka menyimpulkan bahwa meskipun transaksi *gacha* dapat dianggap sah jika memenuhi syarat kontrak dalam Pasal 1320 KUH Perdata, masih terdapat kendala dalam aspek kecakapan pihak yang terlibat. Selain itu, perlindungan hukum bagi pemain masih lemah karena belum ada regulasi khusus yang mengatur sistem *gacha* di Indonesia, sehingga praktik ini masih dapat berlangsung tanpa batasan hukum yang jelas.²⁷

Dalam penelitian yang membandingkan hukum Islam dan hukum positif, studi Dzikri Amrulloh mengkaji sistem *gacha* dalam *game online* berdasarkan Pasal 303 KUHP, Pasal 18 Qanun Aceh No. 6 Tahun 2014, serta Pasal 27 UU ITE. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sistem *gacha* memenuhi unsur perjudian dalam kedua sistem hukum, namun penerapan sanksinya berbeda. Dalam hukum positif Indonesia, perjudian dilarang berdasarkan KUHP dan UU ITE, tetapi belum ada regulasi khusus yang mengatur *gacha* secara eksplisit, sehingga praktik ini masih berlangsung tanpa pengawasan ketat. Sementara itu, dalam hukum Islam, sistem *gacha* dianggap tidak sah karena mengandung unsur *gharar* dan *maysir*, yang bertentangan dengan prinsip transaksi yang adil dan transparan. Studi ini juga menyoroti bahwa hukum Islam memiliki pendekatan yang lebih ketat dalam melarang *gacha*, sedangkan dalam hukum positif, terdapat celah hukum yang memungkinkan praktik ini tetap berjalan.²⁸ Dengan demikian, penelitian

²⁷ Soewandi, “Keabsahan Jual Beli Benda Virtual Melalui Sistem Gacha Dalam Game Online.”

²⁸ Dzikri Amrulloh, “Kedudukan Hukum Perjudian dalam Game Online (Taruhan dan Gacha System) Berdasarkan Pasal 303 KUHP dan Pasal 18 Qanun Aceh No. 6 Tahun 2014 serta Hubungannya dengan Pasal 27 Undang-Undang ITE” *Skripsi*, Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati, Bandung (2024), hlm. iv.

perbandingan ini menyoroti bahwa meskipun kedua sistem hukum mengakui adanya unsur perjudian dalam *gacha*, hukum Islam lebih tegas dalam pelarangannya, sedangkan hukum positif masih belum jelas dalam regulasi dan penegakannya.

Adapun perbedaan antara penelitian yang telah disebutkan di atas dengan penelitian yang akan dilakukan ini terletak pada objek penelitiannya. Sistem *gacha* yang telah diteliti sebelumnya merupakan sistem *gacha* yang umumnya hanya bergantung pada keberuntungan dengan perolehan item yang acak, berbeda halnya dengan objek penelitian ini, sistem *Wish* dalam game *Genshin Impact* merupakan sistem *gacha* khusus yang menerapkan sistem *Pity* dan sistem 50/50, yang memberikan jaminan kepada pemain dalam perolehan karakter dan senjata. Dengan demikian, sistem *Wish* berpotensi memiliki status hukum yang berbeda.

E. Kerangka Teori

1. Teori *Qiyās*

Menurut *jumhūr fuqahā'*, penetapan hukum dilakukan melalui pemahaman terhadap *naṣṣ* dan penggunaan *ra'y* terhadap *naṣṣ*. Pemahaman terhadap *naṣṣ* pada dasarnya juga melibatkan *ra'y* untuk menemukan makna *naṣṣ*. Adapun *ra'y* terhadap *naṣṣ* digunakan untuk menemukan *'illat* yang melatarbelakangi suatu hukum, sehingga dapat diterapkan pada peristiwa lain yang tidak memiliki *naṣṣ*. Metode penetapan hukum melalui penggunaan *ra'y* terhadap *naṣṣ* tersebut dikenal sebagai *qiyās*.²⁹

²⁹ Abd. Rahman Dahlan, *Ushul Fiqh*, cet. ke-2 (Jakarta: Amzah, 2011), hlm. 160-161.

Metode *qiyās* merupakan sistematisasi dari penggunaan *ra'y* dalam berijtihad. Ulama yang menggagas metode ini adalah Imam asy-Syāfi'ī, beliau mengatakan: “Setiap peristiwa pasti ada kepastian hukum dan umat Islam wajib melaksanakannya. Tetapi ketika tidak ada ketentuan hukumnya yang pasti, maka harus dicari pendekatan yang sah, yaitu dengan ijtihad, dan ijtihad itu adalah *qiyās*.”³⁰

Qiyās terdiri dari empat rukun utama, yaitu *aṣl* sebagai sesuatu yang sudah memiliki *naṣṣ* hukum, misalnya transaksi jual beli yang hukumnya jelas, *far'* sebagai sesuatu yang belum memiliki *naṣṣ* hukum, yaitu sistem *Wish*, *ḥukm al-aṣl* sebagai hukum *syar'i* yang berlaku pada *aṣl* yang menjadi acuan untuk menilai *far'*, dan *'illat* sebagai sebab atau alasan yang mendasari hukum pada *far'*, seperti unsur *gharār*.³¹ Keempat rukun ini saling berkaitan dan menjadi kerangka dalam menerapkan *qiyās* secara sistematis.

Qiyās dapat diklasifikasikan menjadi lima jenis berdasarkan kekuatan *'illat*, kejelasan *'illat*, keserasian *'illat*, dijelaskan atau tidaknya *'illat*, dan metode (*masālik*) yang diterapkan pada *aṣl* dan *far'*.³² Dalam penelitian ini, *qiyās* digunakan sebagai alat analisis untuk menemukan status hukum sistem *Wish* dalam game *Genshin Impact* dengan mempertimbangkan berbagai kategori *qiyās* yang relevan.

³⁰ Muhammad Abu Zahrah, *Ushul Fiqih* (Jakarta: Pustaka Firdaus, 2016), hlm. 356.

³¹ Abdul Wahhab Khallaf, *Ilmu Ushul Fiqih*, cet. ke-1 (Semarang: PT Karya Toha, 2014), hlm. 94.

³² Amir Syarifuddin, *Ushul Fiqh Jilid 1*, cet. ke-1 (Jakarta: Kencana, 2009), hlm. 201-204.

2. Teori Interpretasi Hukum

Menurut Ernst Utrecht, salah satu tugas utama hakim adalah menyesuaikan undang-undang dengan peristiwa konkret yang terjadi di masyarakat. Jika suatu undang-undang tidak dapat diterapkan secara langsung sesuai dengan teksnya, maka harus ditafsirkan. Ketika teks dalam undang-undang kurang jelas, hakim wajib menafsirkannya agar dapat menghasilkan putusan hukum yang benar-benar adil dan sejalan dengan tujuan hukum, yaitu mewujudkan kepastian hukum.³³ Oleh karena itu, interpretasi hukum merupakan kewajiban hukum bagi seorang hakim.

Polak menegaskan bahwa metode interpretasi dipengaruhi oleh materi peraturan, forum peradilan serta perkembangan zaman. Tidak ada metode yang bersifat mutlak, karena hakim dapat menggunakan satu atau beberapa metode sekaligus selama bertujuan memperjelas norma hukum agar tepat diterapkan pada kasus konkret.³⁴ Dalam penelitian ini, teori ini digunakan sebagai media analisis untuk menentukan status hukum sistem *Wish* dalam *game Genshin Impact* dengan mempertimbangkan berbagai metode interpretasi yang relevan.

F. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini adalah studi kepustakaan (*library research*), yaitu penelitian yang dilakukan dengan mengumpulkan, menelaah, dan menganalisis

³³ Ernst Utrecht, *Pengantar dalam Hukum Indonesia* (Jakarta: Penerbitan Indonesia, 1965), hlm. 183.

³⁴ Zaeni Ashyadie dan Arief Rahman, *Pengantar Ilmu Hukum* (Jakarta: Rajawali Press, 2016), hlm. 83.

sumber-sumber hukum yang tersedia dalam bentuk tulisan. Sumber-sumber tersebut mencakup buku, kitab, jurnal ilmiah, dokumen perundang-undangan, fatwa, serta literatur lain yang relevan dengan topik penelitian.³⁵

2. Sifat Penelitian

Penelitian ini bersifat deskriptif-analitis-komparatif, yang berarti penelitian ini akan menggambarkan (deskriptif) sistem *Wish* dalam *game Genshin Impact*, menganalisis (analitis) status hukum dari sistem tersebut, serta membandingkan (komparatif) hukum Islam dan hukum positif mengenai status hukum sistem tersebut.³⁶

3. Pendekatan

Penelitian ini menggunakan pendekatan yuridis-normatif, Soerjono Soekanto menjelaskan bahwa pendekatan yuridis normatif dapat diartikan sebagai sebuah penelitian hukum yang dilakukan oleh seorang peneliti dengan cara meneliti dan menelaah bahan pustaka atau data sekunder yang dijadikan dasar atau landasan dalam meneliti, biasanya dilakukan dengan cara melakukan penelusuran mengenai norma dan literatur yang berhubungan dengan objek atau masalah yang sedang diteliti.³⁷

³⁵ Yagus Suyadi dan Risahlan Rafsanjani, "Penguasaan Tanah oleh Negara Perspektif Hukum Positif dan Hukum Islam," *Al-Mazaahib: Jurnal Perbandingan Hukum* Vol. 11:1 (2023), hlm. 52.

³⁶ Nasrullah Ainul Yaqin, "The Universal Brotherhood In Islamic Law: A Study Of The Thoughts Of Yusuf Al-Qaradawi And Ahmad Syafii Maarif," *Al-Mazaahib: Jurnal Perbandingan Hukum* Vol. 12:1 (2024), hlm. 24.

³⁷ Soerjono Soekanto dan Sri Mamudji, *Penelitian Hukum Normatif: Suatu Tinjauan Singkat* (Jakarta: Rajawali Press, 2009), hlm. 13.

4. Sumber Data

Data primer penelitian ini meliputi pengumuman dan kebijakan resmi dari *HoYoverse* mengenai sistem *Wish* dalam *game Genshin Impact*, serta penelitian-penelitian mengenai sistem *gacha*. Data sekunder mencakup literatur ilmiah seperti kitab fikih klasik dan kontemporer, buku, jurnal, artikel, dan hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan topik status hukum sistem *Wish* dalam *game Genshin Impact*. Selain itu, data juga diambil dari sumber internet dan media sosial. Seluruh data tersebut dianalisis secara langsung untuk menilai status hukum sistem *Wish* dalam *game Genshin Impact* dari perspektif hukum Islam dan hukum positif.

5. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode dokumentasi, yaitu pengumpulan data melalui catatan peristiwa yang telah terjadi dalam berbagai bentuk. Dokumen dapat berupa tulisan seperti catatan harian, biografi, peraturan, dan kebijakan; berupa gambar seperti foto, sketsa, maupun film; serta berupa karya monumental seperti karya seni, patung, dan bentuk visual lainnya.³⁸

6. Analisis Data

Data dianalisis secara kualitatif melalui tahapan reduksi, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi. Informasi yang relevan dipilih dan disusun secara tematik agar mudah dipahami. Data yang telah tersusun

³⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2018), hlm. 240.

dianalisis untuk menemukan pola dan hubungan antar informasi. Tahap akhir adalah penarikan kesimpulan dengan verifikasi berulang untuk memastikan konsistensi dan akurasi hasil.³⁹

G. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan dalam penyusunan skripsi yang berjudul, “Status Hukum Sistem *Wish* dalam *Game Genshin Impact*: Analisis Komparatif Hukum Islam dan Hukum Positif” terdiri atas lima bab, antara lain:

BAB I adalah pendahuluan yang terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan kegunaan, telaah pustaka, kerangka teori, metode penelitian dan sistematika pembahasan.

BAB II adalah landasan teori yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu teori *Qiyās* dan Interpretasi Hukum.

BAB III adalah deskripsi umum dari sistem *Wish* dalam *game Genshin Impact* dan tinjauan hukum terhadap sistem *gacha*.

BAB IV adalah analisis sistem *Wish* dalam *game Genshin Impact* berdasarkan teori *qiyās* dan interpretasi hukum dengan komparasi hukum Islam dan hukum positif.

BAB V adalah penutup yang terdiri dari kesimpulan dan saran.

³⁹ Matthew B. Miles dan A. Michael Hubberman, *Analisis Data Kualitatif: Buku Sumber tentang Metode-metode Baru*, terj. Tjetjep Rohendi Rohidi (Jakarta: UI-Press, 1992), hlm. 16-20.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Status hukum sistem *Wish* dalam game *Genshin Impact* perspektif hukum Islam adalah mubah sepanjang tidak disertai unsur lain yang mengubahnya menjadi haram. Melalui *qiyās* terhadap *ju'alah*, sistem *Wish* memiliki kesamaan *'illat* dengan *ju'ālah*, sehingga sistem *Wish* dapat di*qiyā*skan kepada *ju'ālah* dan pemindahan hukum tersebut sah secara *qiyās*.
2. Status hukum sistem *Wish* dalam game *Genshin Impact* perspektif hukum positif adalah terlarang jika pemain menggunakan *Primogem* hasil *Top Up*. Melalui interpretasi analogis terhadap Pasal 303 ayat (3) KUHP lama, sistem *Wish* memiliki kesamaan *ratio legis* dengan perjudian, sehingga dapat dianalogikan kepada perjudian. Namun, karena belum terdapat pengaturan eksplisit yang mengqualifikasikannya sebagai tindak pidana, penerapan sanksi pidana tidak dapat dilakukan secara langsung tanpa dasar hukum yang tegas.
3. Secara komparatif, hukum Islam dan hukum positif sama-sama menilai sistem *Wish* melalui penalaran analogis dan mengakui adanya unsur permainan serta ketidakpastian hasil, tetapi berbeda dalam kesimpulan hukumnya; hukum Islam menetapkan sebagai mubah karena tidak memenuhi *'illat maysir* secara utuh dan lebih tepat di*qiyā*skan kepada *ju'ālah*, sedangkan hukum positif memandangnya terlarang karena dianalogikan dengan perjudian. Dibandingkan sistem *gacha* pada umumnya, sistem *Wish* lebih terukur melalui

Drop Rate, sistem *Pity*, dan sistem 50/50, sehingga ketidakpastiannya terbatas dan karakternya tidak identik dengan sistem *gacha* pada umumnya.

B. Saran

1. Penelitian ini hanya berfokus dan terbatas pada sistem *Wish* dalam *game Genshin Impact*, sehingga hasilnya belum mencakup seluruh variasi sistem *gacha* yang berkembang dalam industri *game online*. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk memperluas objek penelitian pada variasi *gacha* lain yang memiliki karakteristik berbeda, agar diperoleh kesimpulan hukum yang lebih komprehensif.
2. Penetapan hukum dalam penelitian ini bertumpu pada identifikasi unsur-unsur perjudian yang terdapat dalam sistem *Wish*, khususnya melalui analisis permainan, ketidakpastian hasil, dan pertaruhan. Aspek lain di luar unsur normatif tersebut, seperti aspek psikologis, sosial, atau perilaku pengguna, belum menjadi bagian dari pertimbangan hukum yang digunakan.
3. Hukum yang dirumuskan dalam penelitian ini tidak dimaksudkan untuk berlaku secara umum dan mutlak, karena *gacha* memiliki dampak adiktif yang mendorong perilaku konsumtif. Dampak tersebut tidak menjadi fokus penelitian dan tidak dijadikan pertimbangan dalam penetapan hukum. Oleh sebab itu, penelitian lanjutan yang mengintegrasikan aspek normatif dengan dampak empiris *gacha* terhadap perilaku pemain menjadi penting untuk menghasilkan kesimpulan hukum yang lebih utuh dan kontekstual.

DAFTAR PUSTAKA

Al-Qur'an/Tafsir al-Qur'an/Ulum al-Qur'an

Kementerian Agama RI. Mushaf Al-Qur'an Tajwid dan Terjemah. Solo: PENERBIT ABYAN. 2014.

Hadis/Syarah Hadis/Ulum al-Hadis

Al-'Asqalānī, Ibn Hajar. *Bulūgh al-Marām min Adillat al-Aḥkām*. Riyadh: Dār al-Falaq, 2003.

———. *Fath al-Bārī bi-Syarḥ Ṣaḥīḥ al-Bukhārī*. Mesir: Al-Maktabah as-Salafiyah, 1960.

Al-Bukhārī, Muḥammad ibn Ismā'īl ibn Ibrāhīm ibn al-Mughīrah. *Ṣaḥīḥ al-Bukhārī*. Mesir: Sulṭāniyyah, 1311.

At-Ṭaḥāwī, Abū Ja'far Aḥmad ibn Muḥammad ibn Salāmah ibn Salamah al-Azdī. *Syarḥ Musykil al-Āsār*. Mesir: Mu'assasah al-Risālah, 1494.

Fikih/Usul Fikih/Hukum

Al-Āmidī, Saif ad-Dīn. *Al-Iḥkām fī Uṣūl al-Aḥkām*. Riyadh: Muassasah an-Nūr, 1967.

Al-Baghdādī, Abū Bakr Aḥmad ibn 'Alī ibn Thābit al-Khaṭīb. *Al-Faqīh wa al-Mutafaqqih*. Saudi: Dār Ibn al-Jawzī, 2000.

Al-Baṣrī, Abū Sa'īd al-Ḥasan ibn Abī al-Ḥasan Yasār. *Al-Mu'tamād fī Uṣūl al-Fiqh*. Beirut: Dār al-Kutub al-'Ilmiyah, 1403.

Al-Bayḍāwī, Nāṣir ad-Dīn. *Minḥāj al-Wuṣūl ilā 'Ilm al-Uṣūl*. Beirut: Dār Ibn Ḥazm, 2008.

Al-Ghazālī, Abū Ḥāmid Muḥammad ibn Muḥammad. *Al-Mustasfā fī 'Ilm al-Uṣūl*. Dār al-Kutub al-'Ilmiyah, 1993.

Al-Jawziyyah, Muḥammad ibn Abī Bakr ibn Ayyūb ibn Sa'd Syams ad-Dīn Ibn Qayyim. *I'lām al-Muwaqqi'īn 'an Rabb al-'Ālamīn*. Beirut: Dār al-Kutub al-'Ilmiyah, 1991.

As-Subkī, Tāj ad-Dīn Abū Naṣr 'Abd al-Wahhāb ibn Taqī ad-Dīn 'Alī ibn 'Abd al-Kāfī. *Jam' al-Jawāmi' fī Uṣūl al-Fiqh*. Beirut: Dār al-Kutub al-'Ilmiyah, 1424.

———. *Raf' al-Ḥājib 'an Mukhtaṣar Ibn al-Ḥājib*. Beirut: 'Ālam al-Kutub, 1999.

Ash-Shiddieqy, Teungku Muhammad Hasbi. *Pengantar Fiqh Mu'amalah*. Jakarta: PT. Pustaka Rizki Putra, 1997.

Asy-Syafi'i. *Ar-Risalah: Panduan Lengkap Fikih dan Ushul Fikih*. Jakarta: Pustaka Al-Kautsar, 2013.

At-Taftāzānī, Sa'd ad-Dīn, dan Zakariyyā 'Umayrāt. *Syarh at-Talwīh 'alā at-Tawdīh li-Matn at-Tanqīh fī Uṣūl al-Fiqh*. Beirut: Dār al-Kutub al-'Ilmiyah, 1996.

Az-Zuhaylī, Wahbah. *al-Fiqh al-Islāmī wa Adillatuhū*. Damaskus: Dār al-Fikr, 1985.

———. *Uṣūl al-Fiqh al-Islāmī*. Damaskus: Dār al-Fikr, 1986.

Dahlan, Abd. Rahman. *Ushul Fiqh*. Jakarta: Amzah, 2011.

Haroen, Nasrun. *Ushul Fiqh I*. Jakarta: Logos Publishing House, 1996.

Khallaf, Abdul Wahhab. *Ilmu Ushul Fiqih*. Semarang: PT Karya Toha, 2014.

Kementerian Wakaf dan Urusan Islam Kuwait. *al-Mawsū'ah al-Fiqhiyyah al-Kuwaitiyyah*. Mesir: Dār as-Ṣafwah, 1983.

Qudāmah, Muwaffaq ad-Dīn 'Abd Allāh ibn Aḥmad ibn. *Rawḍah al-Nāẓir wa Junnah al-Manāẓir*. Beirut: Muassasah ar-Rayyān, 2002.

Shidiq, Sapiudin. *Ushul Fiqh*. Jakarta: Kencana, 2017.

Suhendi, Hendi. *Fiqh Muamalah*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2011.

Syarifuddin, Amir. *Garis-Garis Besar Ushul Fiqh*. Jakarta: Kencana, 2012.

———. *Ushul Fiqh Jilid 1*. Jakarta: Kencana, 2009.

Zahrah, Muhammad Abu. *Ushul Fiqih*. Jakarta: Pustaka Firdaus, 2016.

Zahrah, Muḥammad Abū. *Uṣūl al-Fiqh*. Mesir: Dār al-Fikr al-'Arabī, n.d.

Peraturan Perundang-undangan

Kitab Undang-Undang Hukum Pidana.

Kitab Undang-Undang Hukum Perdata.

Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 2 Tahun 2024 tentang Klasifikasi Gim.

Undang-Undang Nomor 48 Tahun 2009 tentang Kekuasaan Kehakiman.

Artikel Jurnal

- Ardiansyah, Fachrizal, dan Ahmad Wahyu. “Kedekatan Judi dengan Layanan Benda Acak Gacha (Lootbox) pada Video Game.” *Jurnal Mahasiswa Kreatif* 2, no. 1 (2024): 86–90. <https://doi.org/10.59581/jmk-widyakarya.v2i1.2461>.
- Assalimy, Muhammad Zaky, Rahmat Kurniawan, dan Ahmad Akrom Ismail. “Gacha Mobile Legend Dalam Pandangan Islam.” *Journal of International Multidisciplinary Research* 2, no. 6 (2024): 417–25. <https://doi.org/10.62504/jimr612>.
- Ayyubie, Bahaestie Al. “Fikih Digital Milenial: Sistem Gacha Pada Game Online Efootball Champion Squads.” *At-Ta’awun: Jurnal Mu’amalah dan Hukum Islam* 2, no. 2 (2023): 230–42. <https://doi.org/10.59579/atw.v2i2.6840>.
- Itona, Tuoh. “Praktik Gharar dan Maisir Era Modern.” *Muamalat: Jurnal Kajian Hukum Ekonomi Syariah* 14, no. 2 (2022): 163–76.
- Julimas, Alovin Leo, dan Sumardi Efendi. “Tinjauan Hukum Islam Terhadap Praktik Judi Online Di Era Digital.” *Constitutio: Jurnal Riset Hukum Kenegaraan & Politik* 4, no. 12 (2025): 224–37. <http://ejournal.yayasanpendidikandzurriyatulquran.id/index.php/AlZayn/article/view/984>.
- Kifly, Muhammad Khairul Iman Bin Mohd, dan Mustafa Bin Mat Jubri. “Gacha: An Islamic Study on The Element of Gambling (Maisir) and Uncertainty (Gharar) in Micro-Transaction.” *Journal of Islamic, Social, Economics and Development (JISED)* 8, no. 53 (2023): 149–60.
- Maita, Rafel, Vasco Javarison Zacharias, Tomi Hutasoit, Mahipal, Edwardo Cipta Haider, dan Vehrial Vahzrianur. “Perjudian Dalam Kerangka Hukum Ekonomi Syariah: Tinjauan Terhadap Maysir dan Konsekuensinya.” *Media Hukum Indonesia* 2, no. 2 (2024): 139–50.
- Nurjanah, Dina Ilham, Fitriana, Riski Anisa, Donny Darmawan, Priya Mitra Cahya Jaweda, dan Sulastri. “Konsep Gharar dan Maisir dalam Transaksi Ekonomi Fikih Mu’amalah.” *AL-FIQH: Journal of Islamic Studies* 2, no. 3 (2024): 159–66. <https://doi.org/10.59996/al-fiqh.v2i3.368>.
- Qotrunada, Raihan Apka, Nadya Maghfira, Aufaa Farhan Mishbaah Hauzaan, Cindy Octaviani, dan Muhammad Arsyia Zaky. “Tinjauan dan Analisis dari Aspek Hukum Terhadap Unsur Judi dan Legalitas Gacha Game Online.” *Kultura: Jurnal Ilmu Hukum, Sosial, dan Humaniora* 1, no. 3 (2023): 108–16.
- Rizky Ratu Suryaning Praing, Ritna Sandri, dan Aryudho Widyatno. “Perilaku

Konsumtif Pada Remaja Yang Bermain Genshin Impact Ditinjau Dari Kecenderungan Kecanduan Game Online.” *Seminar Nasional Sistem Informasi*, no. September (2023): 4035–48. <https://jurnalfti.unmer.ac.id/index.php/senasif/article/view/494>.

Sandika, Ira, Denni Iwan Permata Saragih, dan Sri Hadiningrum. “Analisis Perbandingan Sistem Hukum Islam dan Sistem Hukum Positif.” *JRP: Jurnal Relasi Publik* 2, no. 1 (2024): 89–104.

Suyadi, Yagus, dan Risahlan Rafsanjani. “Penguasaan Tanah oleh Negara Perspektif Hukum Positif dan Hukum Islam.” *Al-Mazaahib: Jurnal Perbandingan Hukum* 11, no. 1 (2023): 47–68. <https://doi.org/10.14421/al-mazaahib.v11i1.3073>.

Syawie, Afifah. “Studi Komparatif Hukum Positif dan Hukum Islam terhadap Hybrid Contract pada Bank Syariah.” *Al-Mazaahib: Jurnal Perbandingan Hukum* 10, no. 1 (2022): 57–78.

Tahir, Siti Nurhidayah Md, Mohd Fuad Md Sawari, dan Mohamad Sabri Zakaria. “Digital Assets from an Islamic Jurisprudential Perspective.” *Journal of Management and Muamalah* 15, no. 1 (2025): 68–85.

Yaqin, Nasrullah Ainul. “The Universal Brotherhood In Islamic Law: A Study Of The Thoughts Of Yusuf Al-Qaradawi And Ahmad Syafii Maarif.” *Al-Mazaahib: Jurnal Perbandingan Hukum* 12, no. 1 (2024): 20–50. <https://doi.org/10.14421/al-mazaahib.v12i1.3523>.

Zulfaa, Nabila. “Bentuk Maisir Dalam Transaksi Keuangan.” *Jurnal Hukum Ekonomi Islam* 2, no. 1 (2018): 1–14.

Surat Kabar/Majalah

Kepresidenan Umum untuk Administrasi Riset Ilmiah, Fatwa, Dakwah, dan Bimbingan. “Majallah al-Buhuts al-Islamiyyah” 10 (n.d.): 1–336.

Data Elektronik

“Acquaint Fate.” Genshin Impact Wiki. Diakses 28 Oktober 2025. https://genshin-impact.fandom.com/wiki/Acquaint_Fate.

BitTopup. “Genshin Impact Pity System Guide: 90-Pull Guarantee & 50/50.” [bittopup.com](https://news.bittopup.com). Diakses 30 Oktober 2025. <https://news.bittopup.com/news/genshin-impact-pity-system-guide-90-pull-guarantee-50-50#:~:text=Quick Answer: Genshin Impact's pity, and 63-65 for weapons>.

Genshin Impact. “Game Features.” Genshin Impact Information. Diakses 28 Oktober 2025. <https://genshin.hoyoverse.com/id/game>.

“Genshin Impact.” Diakses 28 Oktober 2025. <https://genshin.hoyoverse.com/>.

———. “Wish Drop Rate Notice.” Genshin Impact News. Diakses 29 Oktober 2025. <https://genshin.hoyoverse.com/en/news/public?lrsag=1>.

“Intertwined Fate.” Genshin Impact Wiki. Diakses 28 Oktober 2025. https://genshin-impact.fandom.com/wiki/Intertwined_Fate.

Julianto, Andy. “Perkembangan Gacha: Koleksi, Monetisasi dan Adiksi.” *gamebrott.com*, 2020. <https://gamebrott.com/perkembangan-gacha-koleksi-monetisasi-dan-adiksi/>.

Kemps, Heidi. “Genshin Impact Microtransactions: What Are Wishes And How Does Gacha Work.” *gamespot.com*, 2020. <https://www.gamespot.com/articles/genshin-impact-microtransactions-what-are-wishes-and-how-does-gacha-work/1100-6483424/>.

KrizBozu. “Adakah komodos di sini yang pernah spend > 300 ribu untuk in-app purchase (atau gacha) di mobile game?” *reddit.com*, 2021. https://www.reddit.com/r/indonesia/comments/q56p1s/adakah_komodos_di_sini_yang_pernah_spend_300_ribu/.

Prasojo, Bintoro Wisnu. “Membedah Gacha: Perspektif Hukum Pidana terhadap Perjudian Terselubung dalam Game.” *marinews.mahkamahagung.go.id*, 2025. <https://marinews.mahkamahagung.go.id/artikel/perspektif-hukum-pidana-terhadap-perjudian-terselubung-0tP>.

“Primogem.” Genshin Impact Wiki. Diakses 28 Oktober 2025. <https://genshin-impact.fandom.com/wiki/Primogem>.

Putri, Virgina Maulita. “Putrinya Ketagihan Top Up Genshin Impact, Pria Ini Dapat Tagihan Rp 211 Juta.” *inet.detik.com*, 2022. <https://inet.detik.com/games-news/d-5884421/putrinya-ketagihan-top-up-genshin-impact-pria-ini-dapat-tagihan-rp-211-juta>.

Staff, RPG Site. “Genshin Impact Gacha System: wish gacha draws, rates, banners, pity and more explained.” *rpgsite.net*, 2020. <https://www.rpgsite.net/feature/10312-genshin-impact-gacha-system-wish-gacha-draws-rates-banners-pity-and-more-explained>.

“Terms of Service.” Genshin Impact. Diakses 20 November 2025. <https://genshin.hoyoverse.com/en/company/terms>.

Thompson-Powell, Ava. “How many people play Genshin Impact? Player count tracker in 2025.” *dexerto.com*, 2025. <https://www.dexerto.com/genshin-impact/how-many-people-play-genshin-impact-player-count-tracker-1683360/#h-genshin-impact-player-count>.

“Wish.” Genshin Impact Wiki. Diakses 28 Oktober 2025. <https://genshin-impact.fandom.com/wiki/Wish>.

Lain-lain

Accounting and Auditing Organization for Islamic Financial Institutions (AAOIFI). *Shari'ah Standards*. Manama: AAOIFI, 2020.

Ali, Achmad. *Menguak Tabir Hukum*. 2 ed. Jakarta: Kencana, 2015.

Almakhluhi, Yunus. “Praktek Jual Beli Produk Digital dalam Gacha Game Online Perspektif Sosiologi Hukum Islam (Studi Kasus pada Mahasiswa Fakultas Syariah Prodi HES 2016 IAIN Kediri).” Universitas Islam Negeri Syekh Wasil, 2023.

Amrulloh, Dzikri. “Kedudukan Hukum Perjudian dalam Game Online (Taruhan dan Gacha System) Berdasarkan Pasal 303 KUHP dan Pasal 18 Qanun Aceh No. 6 Tahun 2014 serta Hubungannya dengan Pasal 27 Undang-Undang ITE.” Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati, 2024.

Ashyadie, Zaeni, dan Arief Rahman. *Pengantar Ilmu Hukum*. Jakarta: Rajawali Press, 2016.

Asikin, Zainal. *Pengantar Ilmu Hukum*. 2 ed. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2013.

Aulia, Muhammad Radhi. “Analisis Jual Beli dengan Sistem Game of Chance (Gacha) pada Game Online Ditinjau Menurut Perspektif Fikih Muamalah.” Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, 2023.

Firasatulilmi, Madina. “Pengaruh Daya Tarik Gacha dan Dampak Kecanduan Gacha terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang Universitas Darma Persada.” Universitas Darma Persada, 2022.

Hidayat, Meitama Auliya. “Tinjauan Fikih Muamalah terhadap Praktik Jual Beli Telur Ayam dengan Sistem Borongan (Studi Kasus di Desa Panimbang Jaya Kecamatan Panimbang Kabupaten Pandeglang Provinsi Banten).” Institut Ilmu Al-Qur'an (IIQ), 2022.

Hiustar, Jovansen. “Gacha/Lootbox pada Permainan Online Dikaitkan dengan Pengaturan Tindak Pidana Perjudian di Indonesia.” Universitas Katolik Parahyangan, 2023.

Kansil, Christine S.T. *Pengantar Ilmu Hukum Indonesia*. Jakarta: PT Rineka Cipta, 2011.

Kusumah, Andika Yuda. “Analisis Fiqh Al-Bai' terhadap Jual Beli Pemain pada

Aplikasi Game eFootball dengan Sistem Random.” Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati, 2024.

Mas, Marwan. *Pengantar Ilmu Hukum*. Bogor: Penerbit Ghalia Indonesia, 2011.

Miles, Matthew B., dan A. Michael Hubberman. *Analisis Data Kualitatif: Buku Sumber tentang Metode-metode Baru*. Jakarta: UI-Press, 1992.

Mufti, Pradika Muizzul. “Penggunaan Sistem Gacha dalam Game Online Dilihat dari Perspektif Hukum Pidana.” Universitas Islam Indonesia, 2022.

Murteza, Dicky. “Unsur Maisir (Perjudian) dalam Aplikasi Higgs Domino menurut Qanun Nomor 6 Tahun 2014 tentang Hukum Jinayah.” Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, 2022.

Ningrum, Widya. “Tinjauan Hukum Ekonomi Syariah terhadap Jual Beli Buku yang Disegel (Studi pada Toko Buku Palu).” Universitas Islam Negeri Datokarama, 2022.

Nurul Kusmiati. “Sistem Tukar Poin dalam Zona Permainan Modern Ditinjau dari Hukum Islam (Studi Kasus Game Fantasia, Kediri Mall).” Universitas Islam Negeri Syekh Wasil, 2019.

Permatasari, Rindi Nurlinda. “Sanksi bagi Tindak Pidana Perjudian Ditinjau dari Hukum Islam.” Universitas Pasundan, 2019.

Rifa’i, Achmad. *Penemuan Hukum oleh Hakim: dalam Perspektif Hukum Progresif*. Jakarta: Sinar Grafika, 2018.

Setiawan, Dwi Putra Wahyu. “Analisis Praktik Game Gacha Menurut Hukum di Indonesia.” Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, 2023.

Soekanto, Soerjono, dan Sri Mamudji. *Penelitian Hukum Normatif: Suatu Tinjauan Singkat*. Jakarta: Rajawali Press, 2009.

Soewandi, Rayhan Diokabilla. “Keabsahan Jual Beli Benda Virtual Melalui Sistem Gacha Dalam Game Online.” Universitas Islam Indonesia, 2024.

Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2018.

Sutiyoso, Bambang. *Metode Penemuan Hukum Upaya Mewujudkan Hukum yang Pasti dan Berkeadilan*. Yogyakarta: UII Press, 2006.

Utrecht, Ernst. *Pengantar dalam Hukum Indonesia*. Jakarta: Penerbitan Indonesia, 1965.