

PRAKTIK PLAY TO EARN PADA GAME ONLINE: PERSPEKTIF GHARAR DAN MAYSIR

Muhammad sauqi¹, Fathul rizqi², Ahmad muafi³

Email: muhammadsauqi@iaidarussalam.ac.id¹,
fathulrizqi.023@gmail.com², ahmad.137.amd@gmail.com³
(Institut Agama Islam Darussalam Martapura)

Abstract

This study aims to analyze the practice of play-to-earn (P2E) in online games from the perspective of Islamic law, particularly through the concepts of gharar and maysir. The research employs a qualitative approach using library research methods based on academic journals and scholarly books. The findings indicate that P2E systems enable players to earn digital assets such as cryptocurrencies and NFTs with real economic value. However, these practices involve elements of gharar, including asset value uncertainty, price volatility, and dependence on platform sustainability. Additionally, elements of maysir are identified through speculative trading, chance-based reward systems, and profit distribution patterns resembling speculative schemes. Nevertheless, not all P2E practices are inherently prohibited, as the presence of gharar and maysir can be minimized when games emphasize skill-based mechanisms, transparency, and fairness. Therefore, the legal assessment of P2E should be conducted contextually, considering the principles of maqāṣid al-sharī'ah, particularly the protection of wealth (hifz al-māl).

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis praktik *play to earn* (P2E) dalam game online dari perspektif hukum Islam, khususnya melalui konsep gharar dan maysir. Metode yang digunakan adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan studi pustaka (library research) yang bersumber dari jurnal ilmiah dan buku akademik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sistem P2E memungkinkan pemain memperoleh aset digital seperti token kripto dan NFT yang memiliki nilai ekonomi nyata. Namun, praktik ini mengandung potensi gharar berupa ketidakpastian nilai aset, volatilitas harga, serta ketergantungan pada keberlanjutan platform. Selain itu, terdapat indikasi maysir dalam bentuk spekulasi, sistem imbalan berbasis peluang, serta pola distribusi keuntungan yang menyerupai skema spekulatif. Meskipun demikian, tidak semua praktik P2E bersifat terlarang, karena unsur gharar dan maysir dapat diminimalkan apabila permainan lebih menekankan pada keterampilan, transparansi, dan keadilan sistem. Dengan demikian, penilaian hukum terhadap P2E harus dilakukan secara kontekstual dengan mempertimbangkan prinsip maqāṣid al-syarī'ah, khususnya perlindungan harta (*hifz al-māl*).

Kata kunci: *play to earn, game online, gharar, maysir*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang begitu pesat telah membawa perubahan yang signifikan dalam berbagai segi kehidupan, salah satunya industry hiburan berbasis game online. Inovasi yang begitu menonjol beberapa tahun terakhir adalah model *ekonomi play to earn (P2E)*. Yaitu metode dalam ekosistem game berbasis blockchain yang bisa membuat pemain mendapatkan aset digital dengan cara memainkan game tersebut¹. Biasanya berbentuk token kripto atau NFT (non-fungible token). Model ini telah menarik banyak pengguna di seluruh penjuru dunia, termasuk di Indonesia, terlebih lagi setelah viralnya game seperti Axie Infinity, The Sandbox, dan semacamnya.

Peristiwa play to earn ini bukan hanya mempresentasikan evolusi hiburan digital; lebih dari itu, ia telah berubah menjadi sumber penghasilan bagi sebagian orang, terlebih lagi mereka yang terdampak secara ekonomi di saat wabah COVID-19². Tingginya daya tarik finansial dari model ini menarik partisipasi luar lintas usia maupun latar belakang, golongan muslim yang secara hukum terikat pada prinsip-prinsip fiqih muamalah juga termasuk. Maka dari itu, kajian mendalam dari perspektif hukum islam jadi sangat relevan dan urgent untuk di laksanakan.

Pada kajian fiqih muamalah, ada dua konsep yang kerap dijadikan tolak ukur keabsahan suatu transaksi atau aktivitas ekonomi, yakni gharar dan maysir. Gharar didefinisikan sebagai ketidakpastian atau ambiguitas dalam transaksi yang dilarang karena dapat merugikan pihak lain dan menimbulkan ketidakadilan³. Sedangkan maysir berkaitan dengan sesuatu hal yang mengandung unsur judi, permainan

¹ Andreea Raluca and Cristina Roxana, "Emerging Trends in Play-to-Earn (P2E) Games," 2024, 486–506.

² William Davin et al., "Heliyon Factors Influencing Non-Fungible Tokens (NFT) Game Engagement during the COVID-19 Pandemic : The Theory of Planned Behavior (TPB) and Hedonic Motivation System Adoption Model (HMSAM) Approach," *Heliyon* 9, no. 9 (2023): e19847, <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e19847>.

³ Hadist Shohih and Styowati Ro'fah, "PERSPEKTIF HUKUM ISLAM MENGENAI PRAKTIK GHARAR" 12, no. April (2021): 69–82.

berisiko atau taruhan dan spekulasi berlebihan yang di larang dalam islam ⁴. Kedua elemen ini menjadi titik penting dalam mengevaluasi praktik play to earn, karena mekanisme perolehan aset digital di dalamnya seringkali mengandung tidak pastian nilai, volatilitas harga token, serta aspek keberuntungan yang besar.

Meskipun diskusi mengenai hukum game online telah berkembang, kajian yang secara spesifik dan komprehensif menganalisis model play to earn melalui perspektif gharar dan maysir masih sangat terbatas dalam literatur akademik berbahasa Indonesia. Kesenjangan inilah yang mendorong penelitian ini untuk hadir sebagai kontribusi akademik yang diharapkan dapat memberikan kejelasan hukum bagi masyarakat muslim yang terlibat atau berminat dalam ekosistem game P2E.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini merumuskan permasalahan utama sebagai berikut: bagaimana praktik play to earn pada game online ditinjau dari perspektif gharar dan maysir dalam hukum Islam? Secara lebih rinci, pertanyaan penelitian dapat dijabarkan menjadi: (1) bagaimana mekanisme dan karakteristik praktik play to earn pada game online?; (2) apakah praktik play to earn mengandung unsur gharar yang dilarang dalam Islam?; dan (3) apakah praktik play to earn mengandung unsur maysir yang bertentangan dengan prinsip muamalah Islam?

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan mengevaluasi praktik play to earn pada game online dari perspektif hukum Islam, khususnya melalui konsep gharar dan maysir. Secara spesifik, tujuan penelitian ini adalah: (1) mendeskripsikan mekanisme dan karakteristik praktik play to earn dalam ekosistem game online berbasis blockchain; (2) mengidentifikasi ada atau tidaknya unsur gharar dalam praktik play to earn; serta (3) mengidentifikasi ada atau tidaknya unsur maysir dalam praktik play to earn.

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memperkaya khazanah keilmuan fiqh muamalah kontemporer, khususnya dalam mengkaji fenomena ekonomi digital yang terus berkembang. Penelitian ini juga berkontribusi pada

⁴ Dewi Laela Hilyatin et al., "Larangan Maisir Dalam Al-Qur'an Dan Relevansinya Dengan Perekonomian" 6, no. 1 (2021): 16-29, <https://doi.org/10.24090/maghza.v6i1.4507>.

pengembangan metodologi ijtihad dalam menghadapi isu-isu baru yang belum secara eksplisit dibahas dalam literatur fiqh klasik. Sementara itu, secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan menjadi rujukan bagi masyarakat muslim, ulama, dan lembaga fatwa dalam memberikan panduan hukum yang tepat terkait kehalalan atau keharaman praktik play to earn. Selain itu, penelitian ini juga dapat menjadi masukan bagi regulator dan pengembang game dalam merancang mekanisme yang lebih adil, transparan, dan sesuai dengan prinsip-prinsip syariah.

KAJIAN PUSTAKA

1. Konsep dan Mekanisme Play to Earn

Play to earn (P2E) merupakan model ekonomi dalam ekosistem game online berbasis blockchain yang memungkinkan pemain memperoleh dua jenis aset utama: token kripto khusus game dan item game berbentuk NFT (karakter, senjata, lahan, dll.) yang dapat dijual di marketplace dan ditukar ke mata uang fiat yang dapat diperoleh dari aktivitas bermain game⁵. Model ini mulai mendapat perhatian luas secara global melalui game Axie Infinity karya Sky Mavis, di mana pemain dapat memperoleh token SLP (Smooth Love Potion) yang dapat dikonversi menjadi mata uang fiat melalui bursa kripto.

Secara struktural, mekanisme P2E melibatkan tiga komponen utama yang saling berkaitan. Pertama, kepemilikan aset digital berupa NFT yang menjadi modal bermain sekaligus memiliki nilai ekonomi di pasar sekunder. Kedua, sistem reward berbasis token kripto yang diperoleh melalui penyelesaian misi atau aktivitas tertentu dalam game. Ketiga, ekosistem marketplace yang memfasilitasi transaksi jual beli aset digital antar pemain⁶. Ketiga komponen ini membentuk rantai ekonomi yang menghubungkan dunia virtual dengan sistem keuangan nyata.

⁵ Amelia Delic, Paul Delfabbro, and Daniel L King, "Understanding the Risks and Individual Difference Factors Associated with Engagement in Monetised (Play - to - Earn) Gaming," *International Journal of Mental Health and Addiction* 22, no. 6 (2024): 4090-4106, <https://doi.org/10.1007/s11469-023-01105-y>.

⁶ Raluca and Roxana, "Emerging Trends in Play-to-Earn (P2E) Games."

Meskipun menjanjikan peluang finansial, model P2E menyimpan risiko yang tidak kecil. Sebagian besar platform P2E beroperasi dalam struktur yang menyerupai skema Ponzi, di mana keberlanjutan imbal hasil sangat bergantung pada masuknya pemain baru secara terus-menerus⁷. Volatilitas nilai token, risiko kebangkrutan platform, serta asimetri informasi antara pengembang dan pemain menjadi karakteristik inheren yang melekat pada model ini dan menjadi titik kritis dalam tinjauan hukum Islam.

2. Gharar dalam Hukum Ekonomi Islam

Secara etimologis, gharar bermakna bahaya, penipuan, atau ketidakpastian. Dalam terminologi fiqih muamalah, gharar didefinisikan sebagai ketidakpastian yang melekat pada suatu akad sehingga berpotensi mendatangkan kerugian bagi salah satu pihak⁸.

Pelarangan gharar dalam Islam berasal dari hadis sahih yang diriwayatkan Imam Muslim, bahwa Rasulullah SAW melarang jual beli hashah dan jual beli gharar. Para ulama fiqih membedakan gharar menjadi dua tingkatan: gharar fahish, yakni ketidakpastian yang berlebihan dan dapat memicu perselisihan serta kerugian nyata, yang hukumnya haram; dan gharar yasir, yakni ketidakpastian ringan yang sulit dihindari dalam transaksi sehari-hari dan umumnya ditoleransi oleh syariat⁹.

Gharar diklasifikasikan ke dalam empat kategori berdasarkan objek ketidakpastiannya, yaitu: gharar fi al-wujud (ketidakpastian atas keberadaan objek transaksi), gharar fi al-miqdaar (ketidakpastian atas kuantitas), gharar fi al-wasf (ketidakpastian atas kualitas), dan gharar fi al-ajal (ketidakpastian atas waktu penyerahan)¹⁰. Keempat kategori ini menjadi instrumen analitis yang relevan dalam

⁷ Heru Firmansyah and Supardiyanto, "Analisis Skema Ponzi Dalam Penipuan Investasi Berkedok Teknologi AI : Studi Kasus Xpertise Future Analytics Indonesia Tahun 2024" 6, no. 2 (2025).

⁸ Muhammad Izzam Affero and Imron Mustofa, "Dinamika Konsep Gharar Dalam Transaksi Keuangan Perspektif Ulama Fiqih Klasik Pendahuluan Yang Telah Membentuk Dasar Hukum Dan Etika Dalam Kehidupan Transaksi Dan Perjanjian . Gharar Adalah Salah Satu Konsep Hukum Harus Dipahami Dalam Situasi Ini . Setiap Transaksi Harus Menghindari" 5 (2024).

⁹ Affero and Mustofa.

¹⁰ Aula Ismatul et al., "Implementasi Upaya Penghindaran Gharar Dalam Transaksi Pasar Uang Syariah" 2, no. 2 (2025): 26-33.

mengevaluasi aset digital P2E yang nilainya sangat bergantung pada kondisi pasar yang tidak menentu.

Fatwa DSN-MUI Nomor 82 Tahun 2011 tentang Perdagangan Valuta Asing menetapkan bahwa suatu transaksi mengandung gharar yang dilarang apabila: (1) objek transaksi tidak jelas wujud dan nilainya; (2) terdapat ketidakpastian tinggi dalam hasil transaksi; dan (3) terdapat asimetri informasi yang berpotensi merugikan salah satu pihak¹¹. Ketiga kriteria ini sangat relevan untuk digunakan sebagai tolok ukur dalam menilai mekanisme play to earn.

Perkembangan ekonomi digital memunculkan dimensi-dimensi gharar baru yang belum dijumpai dalam literatur fiqih klasik. Transaksi aset kripto dan instrumen keuangan digital sangat rentan terhadap unsur gharar karena tiga faktor utama: volatilitas harga yang ekstrem, ketiadaan underlying asset yang jelas dan terukur, serta mekanisme pasar yang tidak transparan¹². Faktor-faktor ini secara langsung hadir dalam ekosistem game P2E, sehingga menjadikan analisis gharar sebagai instrumen yang sangat relevan dalam mengevaluasi keabsahan syariahnya.

3. Maysir dalam Hukum Ekonomi Islam

maysir, yang sering dimaknai sebagai perjudian, yang juga merupakan larangan utama dalam hukum ekonomi Islam. Secara etimologis, maysir berasal dari kata yang berarti kemudahan atau keberuntungan, karena seseorang bisa mendapatkan keuntungan secara instan tanpa kerja keras. Dalam pengertian syariah, maysir mencakup semua bentuk transaksi atau permainan yang bergantung pada spekulasi dan keberuntungan, di mana satu pihak memperoleh keuntungan besar, sementara pihak lainnya menanggung kerugian¹³.

¹¹ Ani Lutfiyah, Danang Purbo Raharjo, and M Lathoif Ghozali, "Implementasi Fatwa Dewan Syariah Nasional - Majelis Ulama Indonesia (DSN- MUI) Terhadap Pasar Modal Syariah Di Pasar Modal Syariah Indonesia" 8, no. 03 (2022): 3434-41.

¹² Muhammad Asif and Anas Sultan, "A Thematic Analysis of Fatwas on Bitcoin and Cryptocurrency Abstract" 6, no. 2 (2025): 96-115.

¹³ Githa A Rosady and Baidhhowi, "Kajian Hukum Ekonomi Syariah Terhadap Praktik Perdagangan Berjangka Dengan Penekanan Pada Unsur Gharar Dan Maysir Dalam Perdagangan Modern" 11, no. 4 (2025).

Tanda-tanda utama dari maysir meliputi adanya pertaruhan atas harta, harapan memperoleh keuntungan besar tanpa usaha produktif, hasil transaksi ditentukan oleh peristiwa yang tidak pasti, serta adanya ketimpangan hasil di mana satu pihak menang dan pihak lain kalah. Pelarangan maysir ditegaskan secara jelas dalam Al-Qur'an, khususnya dalam Surah Al-Maidah ayat 90-91, yang menyandingkan perjudian dengan tindakan keji lainnya seperti minuman keras dan pemujaan berhala. Ayat tersebut menjelaskan bahwa maysir merupakan perbuatan setan yang dapat menimbulkan permusuhan, kebencian, kerugian dan mengalihkan manusia dari ibadah.

Maysir dalam konteks game online merujuk pada praktik perjudian yang mengandung unsur taruhan, spekulasi, dan ketidakpastian yang dilarang dalam Islam karena dampak negatifnya secara sosial, ekonomi, dan moral. Para ulama klasik dan kontemporer sepakat bahwa maysir mencakup segala bentuk transaksi yang berbasis taruhan dan merugikan nilai keadilan serta spiritualitas, termasuk fenomena judi online modern seperti game slot dengan mekanisme chip dan gacha yang mengandung unsur perjudian dan ketidakpastian¹⁴. Penjualan akun atau aset digital dalam game juga perlu diperhatikan dari sisi fiqh muamalah karena berpotensi mengandung unsur maysir jika melibatkan risiko berlebihan atau spekulasi tanpa kepastian

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian studi pustaka (library research). Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk memahami, menginterpretasikan, dan mengevaluasi fenomena play to earn secara mendalam melalui kerangka normatif hukum Islam, bukan untuk mengukur hubungan antar variabel secara statistik¹⁵. Pendekatan ini dinilai paling

¹⁴ Muhammad Azizi and Ali Darta, "Pemahaman Hadis Tentang Maisir Dan Relevansinya Terhadap Judi Online : Analisis Pandangan Ulama Klasik Dan Kontemporer" 11, no. 2 (2025): 948-60.

¹⁵ Mohammad Mulyadi, "PENELITIAN KUANTITATIF DAN KUALITATIF SERTA PEMIKIRAN DASAR MENGGABUNGKANNYA Mohammad Mulyadi" 15, no. 1 (2011): 127-38.

tepat mengingat objek kajian bersifat konseptual dan bermuatan nilai (value-laden), yakni menilai keabsahan suatu praktik ekonomi digital dari perspektif syariah.

Adapun jenis penelitian yang digunakan adalah studi pustaka (library research), yakni serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat, serta mengolah bahan penelitian¹⁶. Pemilihan jenis penelitian ini didasarkan pada pertimbangan bahwa jawaban atas permasalahan penelitian dapat diperoleh sepenuhnya melalui analisis mendalam terhadap sumber-sumber pustaka yang tersedia, tanpa memerlukan pengumpulan data lapangan.

Data yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya bersifat data sekunder yang bersumber dari jurnal ilmiah dan buku akademik. Sumber-sumber tersebut diklasifikasikan ke dalam dua kategori. Pertama, sumber primer berupa jurnal ilmiah terindeks dan buku akademik yang secara langsung membahas konsep play to earn, gharar, maysir, dan ekonomi Islam. Kedua, sumber sekunder berupa literatur akademik pendukung yang membahas topik-topik relevan secara lebih umum, mencakup buku teks metodologi penelitian, prosiding seminar, dan laporan penelitian terkait. Metode penelitian meliputi data dan teknik pengumpulan data, model penelitian, definisi operasional variabel dan metode analisis data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Praktik Play to Earn dalam Ekosistem Game Online

Hasil penelitian menunjukkan bahwa sistem Play to Earn (P2E) dalam game online merupakan model ekonomi digital yang memungkinkan pemain memperoleh imbalan berupa token kripto, NFT, atau aset digital lainnya melalui aktivitas bermain. Dalam praktiknya, pemain biasanya diwajibkan memiliki aset awal berupa karakter, item, atau token tertentu untuk dapat berpartisipasi dalam permainan. Aset tersebut umumnya diperoleh melalui pembelian menggunakan mata uang kripto yang kemudian diperdagangkan dalam marketplace digital.

¹⁶ Supriyadi, "SOLUSI ALTERNATIF BERBAGI PENGETAHUAN ANTAR PUSTAKAWAN" 2, no. 2 (2016): 83-93.

Model ekonomi ini menciptakan suatu ekosistem transaksi yang melibatkan berbagai aktivitas seperti pembelian aset digital, perdagangan NFT antar pemain, serta konversi token menjadi mata uang kripto yang memiliki nilai ekonomi di dunia nyata. Dengan demikian, permainan tidak lagi semata-mata berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai aktivitas ekonomi yang berpotensi menghasilkan keuntungan finansial bagi pemain. Transformasi fungsi permainan ini menunjukkan adanya pergeseran paradigma dari game sebagai entertainment menjadi game sebagai instrumen ekonomi digital.

Dalam konteks bermain game online juga harus dievaluasi berdasarkan prinsip-prinsip syariah. Sebab faktanya ada game yang diharamkan seperti game PUBG yang diharamkan Majelis Permusyawaratan Ulama (MPU) Aceh yang sempat menggemparkan para gamer⁶. Sedangkan disisi lain game juga merupakan sebuah kegiatan yang masuk dalam bab muamalah yang dimana hukum asal muamalah adalah mubah. Maka penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam bidang studi Islam dan ekonomi. Dengan mengkaji hukum memainkan game dari perspektif fikih muamalah, penelitian ini dapat memberikan panduan bagi umat Islam yang tertarik untuk menjadi pemain profesional.¹⁷

2. Memahami Manfaat Dan Risiko Bagi Konsumen

Model P2E berpotensi menghasilkan sejumlah manfaat bagi konsumen maupun industri. Bagi konsumen, penggunaan teknologi blockchain memberikan peluang bagi para gamer untuk mendapatkan kepemilikan yang lebih besar atas aset digital mereka (mata uang dan NFT); menyediakan potensi sumber pendapatan; akan menghubungkan permainan yang lebih terampil dengan hasil permainan yang berharga; dan meningkatkan harga mata uang kripto yang terkait dengan game (baik mata uang dalam game maupun Layer 1 tempat game tersebut berbasis).¹⁸

¹⁷ Hukum Penghasilan and Professional Player, "AL-QIBLAH : Hukum Penghasilan Professional Player E-Sports" 3, no. 4 (2024): 561–83, <https://doi.org/10.36701/qiblah.v3i4.1638>.

¹⁸ Paul Delfabbro, Amelia Delic, and Daniel L King, "Understanding the Mechanics and Consumer Risks Associated with Play-to-Earn (P2E) Gaming," 2022, <https://doi.org/10.1556/2006.2022.00066>.

Namun demikian, temuan penelitian juga menunjukkan bahwa sistem Play to Earn tidak terlepas dari berbagai persoalan yang berkaitan dengan prinsip-prinsip syariah, terutama terkait unsur gharar (ketidakpastian) dan maysir (spekulasi atau perjudian) dalam transaksi yang terjadi di dalamnya.

3. Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Transaksi Bisnis Game Online

Ditinjau dari Etika Bisnis Islam Dalam menjalankan bisnis, seorang pebisnis muslim akan lebih memilih pada bisnis yang bisa memiliki manfaat di dunia maupun di akhirat kelak. Akan tetapi tidak sedikit pula pebisnis muslim yang menghalalkan segala cara untuk mendapatkan profit yang lebih banyak dan tidak mengindahkan ketentuan etika bisnis Islam. Hal tersebut karena terdapat beberapa faktor yang menentukan dan mempengaruhi perilaku etika seseorang. Pemain melakukan transaksi bisnis game online ini dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain faktor interpretasi terhadap hukum, faktor organisasional, faktor pribadi, dan situasi kondisi tertentu.¹⁹

4. Analisis Unsur Gharar dalam Praktik Play to Earn

Dalam perspektif fiqih muamalah, gharar merujuk pada adanya ketidakjelasan atau ketidakpastian yang signifikan dalam suatu transaksi yang berpotensi merugikan salah satu pihak. Para ulama klasik mendefinisikan gharar sebagai transaksi yang mengandung ketidakpastian mengenai objek, harga, atau kemampuan penyerahan barang dalam akad. Oleh karena itu, Islam melarang praktik transaksi yang mengandung gharar sebagaimana ditegaskan dalam hadis Nabi mengenai larangan jual beli yang mengandung gharar (*nahy 'an bai' al-gharar*).

Dalam konteks game Play to Earn, unsur gharar dapat ditemukan pada beberapa aspek utama. Pertama, adanya ketidakpastian nilai aset digital, seperti token dan NFT, yang sangat dipengaruhi oleh dinamika pasar kripto. Nilai aset tersebut dapat

¹⁹ Mevianti Nur Rahma, Ely Masykuroh, and Amin Wahyudi, "Transaksi Bisnis Game Axie Infinity Di Bungkal Perspektif Etika Bisnis Islam," *Journal of Economics, Law, and Humanities*, 2023, <https://doi.org/10.21154/jelhum.v2i2.2243>.

mengalami fluktuasi yang sangat tinggi dalam waktu singkat, sehingga menciptakan ketidakpastian terhadap nilai sebenarnya dari aset yang diperdagangkan.

Kedua, terdapat ketidakjelasan keberlanjutan sistem permainan. Aset digital yang dimiliki pemain sepenuhnya bergantung pada keberlangsungan platform game yang dikelola oleh pengembang. Apabila pengembang menghentikan operasional game atau mengubah mekanisme sistem, maka nilai aset yang dimiliki pemain dapat hilang atau menjadi tidak bernilai. Kondisi ini menunjukkan adanya risiko ketidakpastian yang cukup besar dalam kepemilikan aset digital tersebut.

Ketiga, ketidakjelasan nilai intrinsik dari NFT dalam game juga menjadi salah satu bentuk gharar. Berbeda dengan barang fisik yang memiliki manfaat nyata, nilai NFT dalam game sering kali ditentukan oleh persepsi pasar dan popularitas permainan. Hal ini menyebabkan harga NFT dapat mengalami lonjakan yang tidak rasional dan tidak mencerminkan nilai riil dari aset tersebut.

Dalam kajian fiqih muamalah, tingkat gharar dibedakan menjadi *gharar yasir* (ketidakpastian kecil) yang masih dapat ditoleransi dan *gharar fahish* (ketidakpastian besar) yang dilarang. Berdasarkan temuan penelitian, ketidakpastian yang terdapat dalam sistem Play to Earn cenderung mendekati kategori gharar fahish, terutama ketika aktivitas permainan lebih didominasi oleh transaksi spekulatif dibandingkan aktivitas permainan itu sendiri.

5. Analisis Unsur Maysir dalam Sistem Play to Earn

Selain unsur gharar, praktik Play to Earn juga memiliki potensi mengandung unsur maysir, yaitu memperoleh keuntungan melalui mekanisme yang bersifat spekulatif dan tidak didasarkan pada aktivitas ekonomi yang produktif. Dalam Al-Qur'an, larangan terhadap praktik maysir ditegaskan dalam QS. Al-Mā'idah ayat 90 yang menyatakan bahwa perjudian merupakan perbuatan yang termasuk dalam kategori perbuatan setan dan harus di jauhi oleh umat Islam.

Dalam praktik *game Play to Earn*, unsur maysir dapat muncul melalui beberapa mekanisme. Pertama, adanya aktivitas spekulasi dalam pembelian aset digital, di mana pemain membeli NFT atau token dengan harapan harga akan meningkat di

masa depan. Motif utama dalam aktivitas ini bukanlah penggunaan aset dalam permainan, melainkan keuntungan dari kenaikan harga di pasar.²⁰Kedua, beberapa *game Play to Earn* menggunakan sistem reward berbasis peluang (*chance-based rewards*), di mana pemain memperoleh item langka atau token tertentu secara acak. Sistem ini memiliki kemiripan dengan mekanisme perjudian karena keuntungan pemain sangat bergantung pada unsur keberuntungan. Ketiga, terdapat pula model ekonomi game yang menyerupai skema distribusi keuntungan antar pemain, di mana keuntungan pemain lama sering kali berasal dari dana yang disetor oleh pemain baru. Model seperti ini berpotensi menimbulkan ketimpangan distribusi keuntungan dan mendekati karakteristik sistem spekulatif.

Meskipun demikian, tidak semua *game Play to Earn* secara otomatis dapat dikategorikan sebagai maysir. Apabila permainan tersebut lebih menekankan pada unsur keterampilan (*skill-based gameplay*) dan imbalan yang diperoleh merupakan hasil dari usaha pemain dalam permainan, maka unsur maysir dapat diminimalkan. Oleh karena itu, penilaian terhadap keberadaan maysir dalam *game Play to Earn* harus dilakukan dengan mempertimbangkan mekanisme permainan secara menyeluruh.

6. Implikasi Hukum Syariah terhadap Praktik Play to Earn

Berdasarkan analisis terhadap unsur gharar dan maysir, dapat disimpulkan bahwa praktik *Play to Earn* dalam game online memiliki beberapa aspek yang berpotensi bertentangan dengan prinsip-prinsip fiqih muamalah. Unsur ketidakpastian dalam nilai aset digital serta kecenderungan spekulatif dalam perdagangan token dan NFT menjadi faktor utama yang menimbulkan keraguan terhadap kesesuaian sistem ini dengan prinsip syariah.

Namun demikian, penilaian hukum terhadap praktik *Play to Earn* tidak dapat dilakukan secara generalisasi terhadap seluruh jenis permainan. Beberapa game

²⁰ Their Implications For and Islamic Economic Law, "Maisir and Gharar in The Online Gambling Industry and Their Implications For Indonesian Citizens Working in Cambodia : A Study From The Perspective of Management and Islamic Economic Law" 02, no. 01 (2025): 23-36.

mungkin memiliki mekanisme yang lebih transparan dan menekankan pada aspek keterampilan pemain, sehingga potensi gharar dan maysir dapat diminimalkan.

Dalam konteks ini, pendekatan maqāṣid al-syarī'ah menjadi penting dalam menilai fenomena ekonomi digital seperti Play to Earn. Apabila sistem permainan lebih banyak menimbulkan spekulasi, ketidakpastian, serta potensi kerugian bagi pemain, maka praktik tersebut cenderung bertentangan dengan prinsip perlindungan harta (*hifz al-mal*) dalam maqasid al-syari'ah.

Secara hukum syariah, praktik P2E perlu dinilai secara kontekstual dengan mempertimbangkan prinsip maqāṣid al-syarī'ah terutama perlindungan harta (*hifz al-mal*). Sistem P2E yang didominasi spekulasi dan ketidakpastian cenderung bertentangan dengan prinsip tersebut dan harus diwaspadai oleh umat Islam.²¹ Oleh karena itu, pengembangan mekanisme P2E yang transparan dan adil sangat diperlukan agar sesuai dengan prinsip fiqh muamalah kontemporer.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis terhadap praktik *Play to Earn* (P2E) dalam game online, dapat disimpulkan bahwa model ekonomi digital ini membawa perubahan signifikan dalam industri permainan dengan mengintegrasikan teknologi blockchain, token kripto, serta aset digital berbasis *Non-Fungible Token* (NFT). Sistem tersebut memungkinkan pemain memperoleh keuntungan ekonomi melalui aktivitas bermain, sehingga fungsi permainan tidak lagi terbatas sebagai sarana hiburan, tetapi juga menjadi media yang berpotensi menghasilkan pendapatan.

Dalam perspektif fiqh muamalah, praktik *Play to Earn* berpotensi mengandung unsur gharar, terutama karena adanya ketidakpastian nilai aset digital, fluktuasi harga token kripto yang tinggi, serta ketergantungan terhadap keberlanjutan platform game yang dikendalikan oleh pengembang. Selain itu, ketidakjelasan nilai intrinsik NFT

²¹ Tuah Itona Tona, "PRAKTIK GHARAR DAN MAISIR ERA MODERN," *Mu'amalat: Jurnal Kajian Hukum Ekonomi Syariah*, 2022, <https://doi.org/10.20414/mu.v14i2.5504>.

serta kemungkinan perubahan sistem permainan juga memperkuat indikasi adanya unsur ketidakpastian yang berpotensi merugikan salah satu pihak dalam transaksi.

Di samping itu, praktik *Play to Earn* juga berpotensi mengandung unsur maysir apabila aktivitas permainan lebih didominasi oleh spekulasi dalam perdagangan aset digital, sistem imbalan yang bergantung pada unsur keberuntungan, serta pola distribusi keuntungan yang menyerupai skema spekulatif. Kondisi tersebut dapat mendekati karakteristik perjudian yang dilarang dalam Islam karena mengandung unsur taruhan dan ketidakpastian hasil.

Namun demikian, tidak semua praktik *Play to Earn* dapat secara langsung dikategorikan sebagai aktivitas yang haram. Penilaian hukum syariah perlu dilakukan secara kontekstual dengan mempertimbangkan mekanisme permainan, tingkat spekulasi yang terjadi, serta peran keterampilan pemain dalam memperoleh imbalan. Apabila sistem permainan dirancang secara transparan, adil, serta lebih menitikberatkan pada *skill-based gameplay*, maka potensi gharar dan maysir dapat diminimalkan.

Dengan demikian, pengembangan model ekonomi dalam game berbasis *Play to Earn* perlu diarahkan pada sistem yang lebih transparan, stabil, dan berkeadilan, sehingga sejalan dengan prinsip *maqāṣid al-syarī'ah*, khususnya dalam menjaga harta (*hifz al-māl*). Penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan bagi masyarakat Muslim, ulama, maupun regulator dalam memahami implikasi hukum dari fenomena ekonomi digital yang berkembang dalam industri game online.

DAFTAR PUSTAKA

- Affero, Muhammad Izzam, and Imron Mustofa. "Dinamika Konsep Gharar Dalam Transaksi Keuangan Perspektif Ulama Fikih Klasik Pendahuluan Yang Telah Membentuk Dasar Hukum Dan Etika Dalam Kehidupan Transaksi Dan Perjanjian . Gharar Adalah Salah Satu Konsep Hukum Harus Dipahami Dalam Situasi Ini . Setiap Transaksi Harus Menghindari" 5 (2024).
- Asif, Muhammad, and Anas Sultan. "A Thematic Analysis of Fatwas on Bitcoin and Cryptocurrency Abstract" 6, no. 2 (2025): 96–115.

- Azizi, Muhammad, and Ali Darta. "Pemahaman Hadis Tentang Maisir Dan Relevansinya Terhadap Judi Online : Analisis Pandangan Ulama Klasik Dan Kontemporer" 11, no. 2 (2025): 948-60.
- Davin, William, D Perez, Yogi Tri, Maela Madel, L Cahigas, Satria Fadil, Michael Nayat, and Reny Nadlifatin. "Heliyon Factors Influencing Non-Fungible Tokens (NFT) Game Engagement during the COVID-19 Pandemic : The Theory of Planned Behavior (TPB) and Hedonic Motivation System Adoption Model (HMSAM) Approach." *Heliyon* 9, no. 9 (2023): e19847. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e19847>.
- Delfabbro, Paul, Amelia Delic, and Daniel L King. "Understanding the Mechanics and Consumer Risks Associated with Play-to-Earn (P2E) Gaming," 2022. <https://doi.org/10.1556/2006.2022.00066>.
- Delic, Amelia, Paul Delfabbro, and Daniel L King. "Understanding the Risks and Individual Difference Factors Associated with Engagement in Monetised (Play - to - Earn) Gaming." *International Journal of Mental Health and Addiction* 22, no. 6 (2024): 4090-4106. <https://doi.org/10.1007/s11469-023-01105-y>.
- Firmansyah, Heru, and Supardiyanto. "Analisis Skema Ponzi Dalam Penipuan Investasi Berkedok Teknologi AI: Studi Kasus Xpertise Future Analytics Indonesia Tahun 2024" 6, no. 2 (2025).
- For, Their Implications, and Islamic Economic Law. "Maisir and Gharar in The Online Gambling Industry and Their Implications For Indonesian Citizens Working in Cambodia : A Study From The Perspective of Management and Islamic Economic Law" 02, no. 01 (2025): 23-36.
- Hilyatin, Dewi Laela, Iain Purwokerto, A Yani No Purwokerto, and Jawa Tengah. "Larangan Maisir Dalam Al-Qur'an Dan Relevansinya Dengan Perekonomian" 6, no. 1 (2021): 16-29. <https://doi.org/10.24090/maghza.v6i1.4507>.
- Ismatul, Aula, Ananda Rizki Aulia, Widayanti Rina, and Muhammad Iqbal Sanjayae Tiara Nahda Watid. "Implementasi Upaya Penghindaran Gharar Dalam Transaksi Pasar Uang Syariah" 2, no. 2 (2025): 26-33.
- Lutfiyah, Ani, Danang Purbo Raharjo, and M Lathoif Ghazali. "Implementasi Fatwa Dewan Syariah Nasional - Majelis Ulama Indonesia (DSN- MUI) Terhadap Pasar Modal Syariah Di Pasar Modal Syariah Indonesia" 8, no. 03 (2022): 3434-41.
- Mulyadi, Mohammad. "PENELITIAN KUANTITATIF DAN KUALITATIF SERTA PEMIKIRAN DASAR MENGGABUNGKANNYA Mohammad Mulyadi" 15, no. 1 (2011): 127-38.

Penghasilan, Hukum, and Professional Player. "AL-QIBLAH: Hukum Penghasilan Professional Player E-Sports" 3, no. 4 (2024): 561-83. <https://doi.org/10.36701/qiblah.v3i4.1638>.

Rahma, Mevianti Nur, Ely Masykuroh, and Amin Wahyudi. "Transaksi Bisnis Game Axie Infinity Di Bungkal Perspektif Etika Bisnis Islam." *Journal of Economics, Law, and Humanities*, 2023. <https://doi.org/10.21154/jelhum.v2i2.2243>.

Raluca, Andreea, and Cristina Roxana. "Emerging Trends in Play-to-Earn (P2E) Games," 2024, 486-506.

Rosady, Githa A, and Baidhhowi. "Kajian Hukum Ekonomi Syariah Terhadap Praktik Perdagangan Berjangka Dengan Penekanan Pada Unsur Gharar Dan Maysir Dalam Perdagangan Modern" 11, no. 4 (2025).

Shohih, Hadist, and Styowati Ro'fah. "PERSPEKTIF HUKUM ISLAM MENGENAI PRAKTIK GHARAR" 12, no. April (2021): 69-82.

Supriyadi. "SOLUSI ALTERNATIF BERBAGI PENGETAHUAN ANTAR PUSTAKAWAN" 2, no. 2 (2016): 83-93.

Tona, Tuah Itona. "PRAKTIK GHARAR DAN MAISIR ERA MODERN." *Mu'amalat: Jurnal Kajian Hukum Ekonomi Syariah*, 2022. <https://doi.org/10.20414/mu.v14i2.5504>.