

KONTEKSTUALISASI AYAT MAYSIR DAN RELEVANSINYA TERHADAP LOOTBOX: Pendekatan Tafsir Kontekstual Abdullah Saeed



Didin Baharuddin

Institut Agama Islam Negeri Ambon
Email: didin.baharuddin@iainambon.ac.id

Abstract

This study discusses the contextualization of the maysir verse and its relevance to the Loot Box. The Loot Box is a feature in online games that players purchase without knowing the contents of the Loot Box purchased. Buying a Loot Box relies on luck because it can resemble maysir. In the al-Quran, the word maysir is interpreted by the practice of muḥkatarah (betting). This interpretation follows the practices carried out during the Jahiliyya period. The existence of technological developments has made the practice of maysir also develop. Requires contextualization of interpretation of the verses of maysir so that the al-Qur'an is ṣāliḥun li kulli zamān wa makān. This qualitative research uses Abdullah Saeed contextual interpretation approach, which is carried out by looking at the first context when the revelation was revealed and the present context by making the works of interpretation of each generation a link between contexts. This research shows that the meaning of maysir can include Loot Box because Loot Box uses a random system, relies on luck, and is addictive..

Keywords: *Contextualization, Maysir, Loot Box, Abdullah Saeed.*

Abstrak

Penelitian ini membahas tentang kontekstualisasi ayat maysir dan relevansinya dengan *Loot Box*. Adapun *Loot Box* merupakan fitur dalam game online yang dibeli oleh pemain tanpa mengetahui isi dari *Loot Box* pembeliannya. Pembelian *Loot Box* mengandalkan keberuntungan, karena itu dapat menyerupai maysir. Dalam al-Qur'an kata *maysir* ditafsirkan dengan praktik *muḥkatarah* (taruhan). Penafsiran ini sebagaimana praktik yang dilakukan pada masa jahiliyah. Adanya perkembangan teknologi membuat praktik *maysir* turut berkembang, hal ini menuntut

kontektualisasi penafsiran terhadap ayat *maysir* agar al-Qur'an *ṣāliḥun li kulli zamān wa makān*. Penelitian kualitatif ini menggunakan pendekatan tafsir kontekstual Abdullah Saeed, pendekatan ini dilakukan dengan cara melihat konteks pertama ketika wahyu diturunkan dan konteks masa sekarang dengan menjadikan karya-karya tafsir tiap generasi menjadi penghubung antar konteks. Penelitian ini menunjukkan bahwa makna *maysir* dapat mencakup *Loot Box*, hal ini disebabkan *Loot Box* menggunakan sistem acak, mengandalkan keberuntungan dan membuat kecanduan.

Kata Kunci: *Kontekstualisai, Maysir, Loot Box, Abdullah Saeed.*

PENDAHULUAN

Al-Quran *ṣāliḥun li kulli zamān wa makān*, sebuah ungkapan yang diyakini oleh seluruh umat Islam. Nilai-nilai yang terkandung dalam al-Qur'an berlaku sepanjang masa dan dimana saja, hal ini karena nilai-nilai yang dikandung Al-Quran bersifat universal. Tidak akan terjadi distorsi terhadap al-Qur'an, begitupula tidak akan terjadi revisi oleh kaum Muslim terhadap al-Qur'an.¹ Namun, permasalahan manusia yang terus mengalami perkembangan sedangkan Al-Quran diharuskan untuk menjadi *problem solving* permasalahan-permasalahan tersebut.

Salah satu permasalahan yang diakibatkan oleh perkembangan zaman adalah *Loot Box*. Game online dan esport yang menjadi trend saat ini memunculkan *Loot Box* yang merupakan cara developer game meraup keuntungan. Menurut Hodge et.al, pada tahun 2021 pasar *Loot Box* telah meraup 150 miliar Dolar Amerika dari 3 miliar pemain game online.² *Loot Box* sendiri merupakan paket dalam sebuah game yang sering diberikan kepada pemain sebagai hasil dari menyelesaikan tugas dan pencapaian dalam game. Namun, *Loot Box* juga dapat dibeli dengan uang nyata. Adapun fungsi daripada *Loot Box* adalah mendapatkan item game yang berfungsi meningkatkan karakter game dan memberikan daya saing antar pemain game.³ *Loot Box* mengandalkan keberuntungan dari peluang yang diberikan. Isi dari *Loot Box* ditentukan secara kebetulan, dan menimbulkan kecanduan

¹ M. Dawam Rahardjo, *Ensiklopedi al-Qur'an: tafsir sosial berdasarkan konsep-konsep kunci*, ed. oleh Budhy Munawar Rachman, Cet. 1 (Jakarta: Diterbitkan oleh Penerbit Paramadina bekerjasama Jurnal Ulumul Qur'an, 1996), 6.

² Sarah E. Hodge dkk., "What's in the Box? Exploring UK Players' Experiences of Loot Boxes in Games; the Conceptualisation and Parallels with Gambling," ed. oleh Xiaojie Chen, *PLOS ONE* 17, no. 2 (9 Februari 2022): e0263567, <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0263567>, 1.

³ Kevin Liu, "A Global Analysis into Loot Boxes: Is It 'Virtually' Gambling?," *Washington International Law Journal* 28, no. 3 (2019), 1.

dan mendorong untuk membeli secara berulang.⁴ Hal ini dapat dikatakan menyerupai perjudian.

Perjudian dalam Islam merupakan hal yang dilarang, hal ini dapat ditemukan QS. Al-Baqarah: 219 dan QS. al-Mā'idah ayat 90-91. Pada ayat-ayat tersebut perjudian disebutkan dengan menggunakan kata *maysir*. Dalam tafsir klasik kata *maysir* seringkali ditafsirkan dengan praktek *muḥkatarah* (taruhan), hal ini sebagaimana praktek yang dilakukan pada masa *jahiliyah*.⁵ Adanya taruhan menyebabkan adanya pihak yang menang dan pihak yang kalah.

Dalam *Loot Box* tidak dapat dikatakan bahwa pembeli merupakan pihak yang kalah, hal ini dikarenakan mereka masih mendapatkan item tertentu, walaupun tidak sesuai dengan yang mereka inginkan. Oleh karena itu, terdapat pendapat yang tidak mengkategorikan *Loot Box* sebagai judi.⁶ Karena itu, MUI (Majelis Ulama Indonesia) belum mengeluarkan fatwa yang mengkategorikan *Loot Box* sebagai *maysir*. Begitupun dengan hukum positif di Indonesia yang tidak melarang transaksi *Loot Box*. Namun, dalam beberapa penelitian disebutkan *gamer* membeli *Loot Box* dengan motivasi yang sama dengan perjudian, bahkan *Loot Box* adalah bentuk perjudian di kalangan anak-anak dan remaja.⁷ Hal ini disebabkan penggunaan uang nyata dalam pembelian *Loot Box*, hadiah dari *Loot Box* yang dapat dijadikan uang nyata, adanya kecanduan yang mengeskloitasi ekonomi *gamer*.⁸

Tulisan ini berusaha untuk melakukan kontekstualisasi terhadap ayat *maysir* sehingga memberikan petunjuk terkait permasalahan *Loot Box*. Penafsiran kontekstual menawarkan sebuah metodologi penafsiran al-Qur'an yang bermula dari makna literal beberapa perintah al-Qur'an, tetapi tetap mempertahankan maksud utama dan nilai-nilai dari perintah-perintah tersebut. Menurut Abdullah Saeed, penafsiran al-Qur'an yang literal dan tidak

⁴ Rory Young, "Study Reveals That Children Are Going into Debt Over Loot Boxes," *Gamerant*, Desember 2020, <https://gamerant.com/study-reveals-children-going-debt-loot-boxes/>.

⁵ Abu al-Fiḍā 'Imād Ad-Din Ismā'il ibn 'Umar ibn Kathīr, *Tafsīr al-Qur'ān al-'Azīm*, vol. 3, (Riyad: Dar Tayyeba li Nasyr wa Tauzi', 1999), 179.

⁶ Marco Josef, Ema Tanaka, dan Hitoshi Mitomo, "'Lootboxes' in Digital Games - A Gamble with Consumers in Need of Regulation? An Evaluation Based on Learnings from Japan" (The 22nd Biennial Conference of the International Telecommunications Society: "Beyond the boundaries: Challenges for business, policy and society," Seoul, South Korea, 2018), 12.

⁷ David Zendle, Rachel Meyer, dan Harriet Over, "Adolescents and Loot Boxes: Links with Problem Gambling and Motivations for Purchase," *Royal Society Open Science* 6, no. 6 (Juni 2019): 190049, h. 1. <https://doi.org/10.1098/rsos.190049>.

⁸ Leon Y. Xiao, "Which Implementations of Loot Boxes Constitute Gambling? A UK Legal Perspective on the Potential Harms of Random Reward Mechanisms," *International Journal of Mental Health and Addiction* 20, no. 1 (Februari 2022): 437-54, 451. <https://doi.org/10.1007/s11469-020-00372-3>.

memperhatikan konteks masa kini, seringkali menghasilkan penafsiran yang tidak sesuai dengan ide-ide modern, dan nilai-nilai dan konteks budaya masa kini. Dengan penafsiran yang memperhatikan konteks saat ini (*contextual approach*), Islam dapat tetap mengamalkan ajaran intinya dan juga relevan dalam dunia modern.⁹

Senada dengan Abdullah Saeed, Farid Esack menekankan perlunya melakukan penafsiran secara kontekstual. Farid Esack berpendapat bahwa al-Qur'an sebagai subjek interpretasi bersifat kontekstual dan harus dikontekstualisasikan. Oleh karena itu, menurut umat Islam seharusnya tidak hanya mewarisi hasil penafsiran masa lalu, karena hasilnya adalah produk historis yang terkait dengan konteks, baik secara linguistik maupun budaya, yang sangat tidak mungkin sesuai dengan konteks saat ini.¹⁰

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif yang menggunakan pendekatan penafsiran kontekstual Abdullah Saeed. Beberapa kitab tafsir juga digunakan untuk membandingkan penafsiran ayat maysir, di antaranya Tafsir Ibn Kathīr, Tafsir al-Marāghī dan Tafsīr Al-Munīr.

PEMBAHASAN

Tentang Pendekatan Penafsiran Kontekstual

Menurut Abdullah Saeed, hakikat pendekatan penafsiran kontekstual/*contextual approach* adalah ide tentang konteks. Konteks sendiri adalah hal umum tentang berbagai hal, seperti konteks linguistik, dan *macro context*. Cara penulisan sebuah paragraf, kalimat, dan penempatan kata merupakan konteks linguistik. Sedangkan hal sosial-historis, kondisi politik, ekonomi, kebudayaan dan intelektual yang berhubungan dengan teks Al-Quran merupakan *macro context*. *Macro context* juga terkait dengan tempat ketika teks al-Qur'an diwahyukan dan orang-orang yang berhubungan dengan ayat-ayat tersebut. Selain itu, *macro context* berhubungan dengan ide, pandangan, nilai, keyakinan, kebiasaan religius, dan norma budaya yang ada ketika ayat-ayat al-Qur'an diwahyukan. Memahami unsur-unsur tersebut sangatlah penting bagi penafsir, karena Al-Quran merupakan respon, dan merupakan interaksi hubungan-hubungan kontekstual tersebut.¹¹

Adapun maksud dari menganalisis *macro context* adalah untuk mendapatkan pemahaman yang komprehensif terhadap kondisi ketika ayat-

⁹ Abdullah Saeed, "Some Reflections on the Contextualist Approach to Ethico-Legal Texts of the Quran," *Bulletin of the School of Oriental and African Studies* 71, no. 2 (Juni 2008): 221–37, 237. <https://doi.org/10.1017/S0041977X08000517>.

¹⁰ Farid Esack, *Qur'an, Liberation & Pluralism: An Islamic Perspective of Interreligious Solidarity against Oppression*, Reprinted 2002 (twice) (Oxford: Oneworld, 2002), 76.

¹¹ Abdullah Saeed, *Reading the Qur'an in the Twenty-First Century*, 0 ed. (Routledge, 2013), 14. <https://doi.org/10.4324/9781315870922>.

ayat Al-Quran diwahyukan, dan untuk memahami makna dan nilai yang dipahami dari ayat-ayat al-Qur'an tersebut ketika diwahyukan pada kondisi tersebut. Macro context ini dapat dibagi menjadi dua tahapan, *macro context* pertama adalah konteks ketika ayat-ayat al-Qur'an diwahyukan. Sedangkan konteks aktual masa kini merupakan *context macro* kedua. Konteks ini terdiri dari beberapa unsur, di antaranya: lokasi penafsir, hal-hal fisik di mana organisasi masyarakat berfungsi, macam-macam norma dan kebudayaan, bentuk keagamaan kontemporer; ide-ide politik, lembaga-lembaga ekonomi; macam-macam sistem, nilai, dan norma yang lain.¹²

Hasil dari penafsiran dengan menggunakan diharuskan untuk dianalisis untuk menilai kewajaran dari hasil penafsiran tersebut. Kriteria kewajaran penafsiran antara lain: *pertama*, apakah hasil penafsirannya bertentangan dengan prinsip-prinsip dasar (*usul/tsawabit*) atau termasuk kepada yang *furu'/mutagayirat* atau termasuk kategori bebas-konteks (*context-independent*); *kedua*, menilai signifikansi dari penafsiran, apakah sesuai dengan pemahaman kaum Muslim secara umum, atau dianggap suatu yang wajar dan dapat diterima. Tidak ada ketidakpastian dalam hal ini. Namun, dalam setiap kelompok masyarakat, selalu ada pemahaman umum untuk menilai sesuatu yang dianggap setara, adil, dan wajar.¹³

Dari pemaparan di atas, dapat terlihat bahwa hal utama bagi penafsir dengan *contextual approach* adalah berusaha untuk mengaitkan makna ayat al-Qur'an yang dipahami pada masa awal turunnya al-Qur'an dengan konteks aktual pada masa kini. Konteks-konteks yang baru ini bisa bersifat politik, sosial, keagamaan, budaya, hukum, atau ekonomi.

Tujuan dari penafsiran dengan pendekatan ini ialah berusaha menjadikan pesan dan nilai al-Qur'an sesuai dengan waktu dan tempat masa kini. Dengan inilah masa depan kaum muslim akan terus diciptakan. Karena al-Qur'an memberikan pengaruh besar dalam dalam pembentukan semangat, etos kebudayaan dan peradaban kaum muslimin.¹⁴

Menurut Thoriq Aziz Jayana pendekatan, penafsiran kontekstual yang ditwarkan oleh Abdullah Saeed merupakan tawaran metodologis yang menarik untuk menjadikan al-Qur'an *ṣāliḥun li kulli zamān wa makān*.¹⁵ Asma Barlas menjelaskan bahwa pembacaan al-Qur'an tidak dapat mengungkapkan makna terbaik dengan cara selektif, tidak menyeluruh, dan tidak kontekstual atau dengan hanya berfokus pada aspek alegorisnya. Penafsiran memerlukan pembacaan teks secara komprehensif yang memungkinkan untuk melihat

¹² Saeed, 14.

¹³ Saeed, 180.

¹⁴ Rahardjo, *Ensiklopedi al-Qur'an*, 82.

¹⁵ Thoriq Aziz Jayana, "Model Interpretasi Alquran dalam Pendekatan Tafsir Kontekstual Abdullah Saeed," *Al Quds: Jurnal Studi Alquran dan Hadis* 3, no. 1 (2019): 37–52, 52. <https://doi.org/DOI: 10.29240/alquds.v3i1. 612>.

koherensi dan interkoneksi hermeneutik, tematik, dan struktural teks tersebut.¹⁶

Penafsiran Kontekstual Ayat *Maysir*

Kata *maysir* terdapat dalam tiga tempat di Al-Quran, yaitu¹⁷:

يَسْأَلُونَكَ عَنِ الْخَمْرِ وَالْمَيْسِرِ قُلْ فِيهِمَا إِثْمٌ كَبِيرٌ وَمَنَافِعُ لِلنَّاسِ وَإِثْمُهُمَا أَكْبَرُ مِنْ نَّفْعِهِمَا وَيَسْأَلُونَكَ مَاذَا يُنْفِقُونَ قُلِ الْعَفْوَ كَذَلِكَ يُبَيِّنُ اللَّهُ لَكُمْ آيَاتِهِ لَعَلَّكُمْ تَتَفَكَّرُونَ

“Mereka bertanya kepadamu (Nabi Muhammad) tentang khamar dan judi. Katakanlah, “Pada keduanya terdapat dosa besar dan beberapa manfaat bagi manusia. (Akan tetapi,) dosa keduanya lebih besar daripada manfaatnya.” Mereka (juga) bertanya kepadamu (tentang) apa yang mereka infakkan. Katakanlah, “(Yang diinfakkan adalah) kelebihan (dari apa yang diperlukan).” Demikianlah Allah menerangkan ayat-ayat-Nya kepadamu agar kamu berpikir. (QS. Al-Baqarah: 219)

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

“Wahai orang-orang yang beriman, sesungguhnya minuman keras, berjudi, (berkorban untuk) berhala, dan mengundi nasib dengan anak panah adalah perbuatan keji (dan) termasuk perbuatan setan. Maka, jauhilah (perbuatan-perbuatan) itu agar kamu beruntung. Sesungguhnya setan hanya bermaksud menimbulkan permusuhan dan kebencian di antara kamu melalui minuman keras dan judi serta (bermaksud) menghalangi kamu dari mengingat Allah dan (melaksanakan) salat, maka tidakkah kamu mau berhenti? (QS. Al-Mā'idah: 90-91)

Ayat ini diturunkan di Madinah, menurut riwayat dari Abū Hurayrah pada saat Rasulullah mendatangi Madinah, masyarakat Madinah bertanya kepada Rasulullah Saw. terkait *khamr* (minuman keras) dan *maysir* (judi), kemudian Allah Swt. menurunkan QS. Al-Baqarah: 219. Masyarakat Madinah

¹⁶ Asma Barlas, “The Qur’an and Hermeneutics: Reading the Qur’an’s Opposition to Patriarchy 1,” *Journal of Qur’anic Studies* 3, no. 2 (Oktober 2001): 15–38, 24. <https://doi.org/10.3366/jqs.2001.3.2.15>.

¹⁷ Muḥammad Fu’ād ‘Abd al-Bāqī, *Al-mu’ğam al-mufahras li-alfāz al-Qur’ān al-kanīm* (Al-Qāhirah: Dār al-ḥadīth, 1996), 861.

beranggapan bahwa QS. Al-Baqarah: 219 belumlah mengharamkan *khamr* (minuman keras) dan *maysir* (judi), tetapi keduanya merupakan dosa besar. Kemudian terdapat orang yang meninggal di tempat tidur dalam keadaan meminum *khamr* (minuman keras) dan bermain *maysir* (judi). Maka Allah Swt menurunkan ayat ini yang mengharamkan *khamr* (minuman keras) dan *maysir* (judi) dan menjelaskan bahwa keduanya merupakan amalan setan.¹⁸

Ibn Kathīr dalam kitab tafsirnya menjelaskan kata *al-maysir* memiliki arti القمار yaitu judi. Adapun bentuk daripada *maysir* pada ayat di atas adalah *satranj/catur*, sesuatu yang memakai taruhan dinamakan judi, termasuk permainan anak-anak yang memakai kelereng jika padanya ada taruhan. Ibn Kathīr juga mengutip perkataan Ibn ‘Abbās yang menjelaskan bahwa *maysir* adalah judi yang biasa dipakai untuk taruhan di masa Jahiliyah. *Maysir* juga termasuk undian yang pada masa jahiliyah menggunakan anak panah untuk mendapatkan harta dan buah-buahan.

Ibn Kathīr juga mengutip hadis yang menjelaskan makna dari *maysir* adalah dadu-dadu yang dimainkan:

عَنِ النَّبِيِّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ قَالَ: "اجْتَنِبُوا هَذِهِ الْكِعَابَ الْمَوْسُومَةَ الَّتِي يُزَجَّرُ بِهَا زَجْرًا فَإِنَّهَا
مِنَ الْمَيْسِرِ

“*Dari Nabi Saw. yang telah bersabda: Jauhilah oleh kalian dadu-dadu yang bertanda ini, yang dikocok-kocok, karena sesungguhnya ia termasuk maisir*”

Dalam *Tafsir Al-Munir* yang ditulis oleh Wahbah al-Zuhaylī, ia mengutip riwayat dari Al-Qasim bin Muhammad yang menjelaskan bahwa segala sesuatu yang melalikan daripada mengingat Allah dan shalat maka hal tersebut adalah *maysir*.¹⁹

Pada QS. Al-Baqarah ayat 219, Allah Swt. menjelaskan bahwa *maysir* ialah dosa besar, namun juga memiliki manfaat. Manfaat *maysir* yang paling utama adalah dapat meningkatkan ekonomi. Selain itu *maysir* merupakan sarana hiburan yang dapat meningkatkan pendapatan penyedia, maupun negara.²⁰

¹⁸ Jalal Ad-Din Abi Abd Ar-Rahman As-Suyuti, *Asbab An-Nuzul: Al-Musama Lubab An-Nuqul fi Asbab An-Nuzul* (Beirut: Muassasah Al-Kutub Al-Tsaqafiyah, 2002), h. 109.

¹⁹ Wahbah Mustafa al-Zuhayli, *At-Tafsir al-Munir*, vol. 4, (Beirut: Dar al-Fikr, 2009), 47.

²⁰ Dewi Laela Hilyatin, “Larangan Maisir dalam Al-Quran dan Relevansinya dengan Perekonomian,” *MAGHZA: Jurnal Ilmu Al-Qur’an dan Tafsir* 6, no. 1 (9 Juni 2021): 16–29, 24, <https://doi.org/10.24090/maghza.v6i1.4507>.

Para ulama menjelaskan bahwa QS. al-Mā'idah ayat 90-91 merupakan pengharaman atas *maysir*, hal ini ditunjukkan dengan penggunaan kata *فَأَجْتَنِبُوهُ* dan penjelasan bahwa hal tersebut merupakan perbuatan setan.²¹

QS. Al-Mā'idah ayat 91 menjelaskan hikmah diharamkannya *maysir*, yaitu melupakan manusia untuk mengingat Allah dan mendirikan salat. Menurut Mushtafa al-Maraghi, dalam Kitab Tafsir al-Maraghi, menjelaskan bahwa *maysir* menyebabkan kecanduan, seorang penjudi akan terus melakukan taruhan ketika dirinya kalah, hal ini dilakukan agar mendapatkan kemenangan, bahkan dilakukan sampai harta penjudi habis dan menjadi miskin.²² Terdapat rasa penasaran dalam diri seseorang yang melakukan *maysir*, sehingga dirinya akan terjebak dalam permainan dan menjauhkannya dari Allah.

Secara spesifik dampak dari *maysir* dapat meliputi dua hal, yaitu: *pertama*, aspek keuangan, judi dengan sifat keberuntungan memiliki resiko kehilangan harta yang tinggi. Namun, pihak yang kalah tidak berhenti dari permainan, bahkan selalu mencoba agar mendapatkan keberuntungan. Hal ini dapat menyebabkan kehilangan harta yang lebih banyak; *kedua*, aspek psikologis, judi dapat membuat pemainnya kecanduan, karena ada pelepasan *endorphin* berupa rasa deg-degan dan senang ketika melihat hasil permainan. Hal ini memicu ketergantungan yang kemudian secara impulsif mengeluarkan dana melakukan permainan secara terus menerus hingga bangkrut.²³

Beberapa penafsiran di atas menunjukkan bahwa substansi daripada *maysir* adalah taruhan yang berlandaskan keberuntungan. Ayat ini turun ketika masyarakat Jahiliyah melakukan taruhan untuk mendapatkan harta maupun buah-buahan. Penjelasan para ulama juga tidak membatasi permainan-permainan tertentu, bahkan dalam tafsir Ibn Kathīr dijelaskan beberapa permainan yang merupakan bentuk *maysir*.

Rafiq Yunus Al-Masri menjelaskan bahwa *maysir* merupakan *mukhatarah* (taruhan) atau *munafasah* antara dua belah pihak, di mana ada pihak yang menang (mendapatkan keseluruhan hasil taruhan) dan pihak yang kehilangan harta taruhannya.²⁴ Adiwarmān Karim dan Oni Sahroni menjelaskan bahwa Maysir dapat mencakup bisnis, permainan dan pertandingan selama memenuhi empat kriteria, yaitu: *pertama*, taruhan *mukhatarah/murahanah*, atau dalam bahasa lain mengadu nasib yang

²¹ ibn Kathīr, *Tafsīr al-Qur'ān al-'Azīm*, h. 179.

²² Aḥmad Muṣṭafā al-Marāḡī, *Tafsīr al-Marāḡī*, ed. oleh Muḥammad Bāsil 'Uyūn-as-Sūd, vol. 7, (Beirūt: Dār al-Kutub al-'Ilmiya, 1946), 24.

²³ Dewi Laela Hilyatin, "Larangan Maisir dalam Al-Quran dan Relevansinya dengan Perekonomian," *MAGHZA: Jurnal Ilmu Al-Qur'an dan Tafsir* 6, no. 1 (9 Juni 2021): 16–29, 24. <https://doi.org/10.24090/maghza.v6i1.4507>.

²⁴ Rafiq Yūnus Al-Maṣrī, *Fiqh Al-Muamalat Al-Maliyah* (Damaskus: Dār al-Qalam, t.t.), 132.

menempatkan pelaku bisa menang dan bisa kalah. Taruhan dan spekulasi menjadi kriteria inti seluruh bentuk *maysir*; *kedua*, pelaku berniat mencari uang dengan mengadu nasib, tidak ada niat dan target lain kecuali mencari uang dengan cara mengadu nasib. Hal ini untuk membedakan dengan permainan yang tidak menjadi sarana mencari uang. Seperti pertandingan futsal dengan perjanjian tim yang kalah dalam pertandingan harus menanggung biaya sewa lapangan; ketiga, pemenang mengambil hak orang lain yang kalah (*zero sum game*); *keempat*, harta yang dipertaruhkan dari peserta bukan dari pihak lain seperti sponsorship.²⁵

Secara singkat dapat dijelaskan bahwa maysir adalah perolehan aset berdasarkan peluang dan keberuntungan.²⁶ Karena itu efek negatif yang ditimbulkan oleh *maysir* adalah kecanduan, yang menyebabkan seseorang penasaran dan melakukannya terus menerus.²⁷

Oleh karena itu, ketika terdapat sebuah permainan yang substansinya adalah seperti taruhan dan mengakibatkan kecanduan, maka permainan tersebut dapat dikategorikan sebagai *maysir*. Adapun bentuk permainan dan media yang digunakan (*online* atau *offline*) tidaklah membatasi makna *maysir*. Bentuk-bentuk *maysir* yang disebutkan dalam kitab-kitab tafsir hanyalah sebagai contoh dari praktek *maysir* yang terjadi pada saat Al-Quran diturunkan.

Relevansi Kontekstualisasi Ayat Maysir dengan Loot Box

Kata *maysir* dalam QS. al-Mā'idah: 90-91 dapat dikontekstualisasikan kepada *Loot Box* pada masa ini. Hal ini disebabkan adanya kesamaan substansi pada *Loot Box* dan *maysir*.²⁸ *Loot Box* merupakan item dari game online dimana cara mendapatkannya adalah dengan cara menamatkan sebuah permainan atau dengan membayar dengan uang yang kemudian melakukan transaksi mikro secara acak. Pemain akan mendapatkan kesempatan untuk mendapatkan hadiah virtual seperti *skin* atau hal-hal yang bersifat kosmetik yang dapat digunakan dalam permainan.²⁹

Pembelian *Loot Box* memberikan efek kecanduan karena adanya unsur keberuntungan, dimana uang yang dikeluarkan bisa mendapat hadiah yang istimewa, karena itu *gamer* membeli *Loot Box* dengan motivasi yang sama

²⁵ Adiwarman Karim dan Oni Sahroni, *Riba, Gharar dan Kaidah-Kaidah Ekonomi Syariah: Analisis Fikih dan Ekonomi* (Depok: PT. RajaGrafindo Persada, 2018), 193.

²⁶ Muhammad Ayub dan Aditya Wisnu Pribadi, *Understanding Islamic Finance: A-Z keuangan syariah* (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2007), h. 97.

²⁷ Marāḡī, *Tafsīr al-Marāḡī*, 21.

²⁸ Nur Rizqi Febriandika, Nurkholis Majid, dan Rahul Kumar, "Review of Islamic Law on Microtransaction Contracts in the Gacha System," *Borobudur Law Review* 4, no. 2 (20 Agustus 2022): 86–98, <https://doi.org/10.31603/burrev.6789>.

²⁹ Liu, "A Global Analysis into Loot Boxes: Is It 'Virtually' Gambling?," h. 1.

dengan perjudian.³⁰ *Loot Box* dalam game memiliki kesamaan dengan perjudian, karena menawarkan peluang yang tidak pasti kepada pemain, hal ini menyebabkan pemain kecanduan untuk terus membeli *Loot Box*. Pemain dituntun untuk percaya bahwa mereka dapat memanipulasi keberuntungan dan peluang yang akan didapatkan dalam setiap pembelian *Loot Box*. Hal ini mirip dengan perjudian karena tergantung pada peluang yang ditawarkan.³¹

Hal lain yang menjadikan *Loot Box* menyerupai perjudian adalah karena untuk mendapatkan *Loot Box* harus membelinya dengan uang nyata, dan item yang didapat bisa dijual dan menghasilkan uang.³² Penggunaan uang nyata dalam pembelian item *Loot Box* disebut dengan *microtransaction*.³³ Wardle menjelaskan kesamaan lain antara *Loot Box* dan judi adalah pembayaran dengan uang nyata yang harus dilakukan untuk mendapatkan *Loot Box*, padahal pemain belum mengetahui apa yang didapat dari *Loot Box* yang telah dibeli. Pemain seperti membeli sebuah kesempatan atau taruhan dalam perjudian.³⁴ Hal ini dikarenakan *Loot Box* bergantung pada probabilitas dan kelangkaan item, semakin langka suatu item, maka kemungkinan mendapatkannya menjadi semakin sulit.³⁵ Akan tetapi item yang langka memiliki nilai yang besar dalam sebuah game. Bahkan item yang limited memiliki nilai jual yang tinggi.

Adapun hal yang membedakan antara *Loot Box* dan perjudian adalah taruhan yang dipasang dalam perjudian memungkinkan untuk tidak mendapatkan apapun, di *Loot Box* pembeli pasti mendapatkan item walaupun tidak sesuai dengan harapannya atau tidak dapat membantunya dalam meningkatkan permainan.

Selain itu, terdapat beberapa alasan yang menjadikan *Loot Box* bukan merupakan perjudian, yaitu: tidak adanya uang nyata yang di dapat, tidak berupa simulasi kasino, ketrampilan *gamers* yang menentukan hasil dari game yang dimainkan, dan bukan merupakan produk dari perusahaan judi.³⁶

³⁰ Zendle, Meyer, dan Over, "Adolescents and Loot Boxes.", 3.

³¹ Joël Billieux dkk., "Cognitive Factors Associated with Gaming Disorder," dalam *Cognition and Addiction* (Elsevier, 2020), 221–30, 221. <https://doi.org/10.1016/B978-0-12-815298-0.00016-2>.

³² Xiao, "Which Implementations of Loot Boxes Constitute Gambling?", 451.

³³ Febriandika, Majid, dan Kumar, "Review of Islamic Law on Microtransaction Contracts in the Gacha System", 86.

³⁴ Heather Wardle, "The Same or Different? Convergence of Skin Gambling and Other Gambling Among Children," *Journal of Gambling Studies* 35, no. 4 (Desember 2019): 1109–25, 1109. <https://doi.org/10.1007/s10899-019-09840-5>.

³⁵ Febriandika, Majid, dan Kumar, "Review of Islamic Law on Microtransaction Contracts in the Gacha System", 86

³⁶ Josef, Tanaka, dan Mitomo, "'Lootboxes' in Digital Games - A Gamble with Consumers in Need of Regulation? An Evaluation Based on Learnings from Japan.", 12.

Begitupun ketika tidak adanya uang nyata yang digunakan untuk membeli *Loot Box*, maka tidak merupakan *maysir*.

Walaupun tidak menggunakan uang nyata, *Loot Box* dapat termasuk perjudian. Hal ini disebabkan harapan *gamers* untuk mendapatkan item langka dari *Loot Box* serupa dengan harapan penjudi mendapatkan hadiah uang besar maupun jackpot dari meja kasino atau mesin judi. Pemain dapat mengeluarkan uang yang besar demi mendapatkan keberuntungan berupa hadiah yang besar.³⁷ Ketika tidak menggunakan uang nyata, *Loot Box* dapat menyerupai *maysir*, karena adanya unsur keberuntungan. *Gamers* merasakan efek yang sama dengan *maysir* atau perjudian.

Karena itu, beberapa negara seperti Belgia, Belanda dan Australia, *Loot Box* dilarang karena dianggap menyerupai perjudian dan memberikan dampak buruk terhadap anak-anak dan remaja.³⁸ Dampak yang buruk dari *Loot Box* adalah kecanduan pemain yang mengakibatkan mereka secara impulsif menghabiskan uang untuk membeli *Loot Box*.³⁹ Adanya rasa adiktif dalam *Loot Box* menjadikannya seperti perjudian, bahkan ketika tidak ada pelarangan terhadapnya, maka seperti membiasakan judi terhadap gamer yang kebanyakan adalah anak-anak dan remaja.⁴⁰

KESIMPULAN

Penafsiran ayat *maysir* secara kontekstual dapat mencakup *Loot Box* dalam game online. Hal ini disebabkan adanya kesamaan substansi antara *Loot Box* dan *maysir* yaitu taruhan berupa sistem acak yang mengandalkan keberuntungan, serta dampak negatif berupa kecanduan yang merugikan *gamers*. Penelitian ini menunjukkan bahwa al-Qur'an yang diturunkan 14 abad tahun yang lalu dapat senantiasa relevan dengan perkembangan zaman.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Maṣrī, Rafīq Yūnus. *Fiqh Al-Muamalat Al-Maliyah*. Damaskus: Dār al-Qalam, 2012.
- As-Suyuti, Jalal Ad-Din Abi Abd Ar-Rahman. *Asbab An-Nuzul: Al-Musama Lubab An-Nuqul fi Asbab An-Nuzul*. Beirut: Muassasah Al-Kutub Al-Tsaqafiyah, 2002.
- Ayub, Muhammad, dan Aditya Wisnu Pribadi. *Understanding Islamic Finance: A-Z keuangan syariah*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2007.

³⁷ Febriandika, Majid, dan Kumar, "Review of Islamic Law on Microtransaction Contracts in the Gacha System," h. 94.

³⁸ Liu, "A Global Analysis into Loot Boxes: Is It 'Virtually' Gambling?," h. 784.

³⁹ Xiao, "Which Implementations of Loot Boxes Constitute Gambling?," h. 451.

⁴⁰ Xiao., h. 451.

- Barlas, Asma. "The Qur'an and Hermeneutics: Reading the Qur'an's Opposition to Patriarchy ¹." *Journal of Qur'anic Studies* 3, no. 2 (Oktober 2001): 15–38. <https://doi.org/10.3366/jqs.2001.3.2.15>.
- Billieux, Joël, Marc N. Potenza, Pierre Maurage, Damien Brevers, Matthias Brand, dan Daniel L. King. "Cognitive Factors Associated with Gaming Disorder." Dalam *Cognition and Addiction*, 221–30. Elsevier, 2020. <https://doi.org/10.1016/B978-0-12-815298-0.00016-2>.
- Esack, Farid. *Qur'an, Liberation & Pluralism: An Islamic Perspective of Interreligious Solidarity against Oppression*. Reprinted 2002 (twice). Oxford: Oneworld, 2002.
- Febriandika, Nur Rizqi, Nurkholis Majid, dan Rahul Kumar. "Review of Islamic Law on Microtransaction Contracts in the Gacha System." *Borobudur Law Review* 4, no. 2 (20 Agustus 2022): 86–98. <https://doi.org/10.31603/burrev.6789>.
- Hilyatin, Dewi Laela. "Larangan Maisir dalam Al-Quran dan Relevansinya dengan Perekonomian." *MAGHZA: Jurnal Ilmu Al-Qur'an dan Tafsir* 6, no. 1 (9 Juni 2021): 16–29. <https://doi.org/10.24090/maghza.v6i1.4507>.
- Hodge, Sarah E., Max Vykoukal, John McAlaney, Reece D. Bush-Evans, Ruijie Wang, dan Raian Ali. "What's in the Box? Exploring UK Players' Experiences of Loot Boxes in Games; the Conceptualisation and Parallels with Gambling." Disunting oleh Xiaojie Chen. *PLOS ONE* 17, no. 2 (9 Februari 2022): e0263567. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0263567>.
- Jayana, Thoriq Aziz. "Model Interpretasi Alquran dalam Pendekatan Tafsir Kontekstual Abdullah Saeed." *Al Quds: Jurnal Studi Alquran dan Hadis* 3, no. 1 (2019): 37–52. <https://doi.org/DOI:10.29240/alquds.v3i1.612>.
- Josef, Marco, Ema Tanaka, dan Hitoshi Mitomo. "'Lootboxes' in Digital Games - A Gamble with Consumers in Need of Regulation? An Evaluation Based on Learnings from Japan." Seoul, South Korea, 2018.
- Karim, Adiwarmanto, dan Oni Sahroni. *Riba, Gharar dan Kaidah-Kaidah Ekonomi Syariah: Analisis Fikih dan Ekonomi*. Depok: PT. RajaGrafindo Persada, 2018.
- Kathīr, Abu al-Fiḍā 'Imād Ad-Din Ismā'īl ibn 'Umar ibn. *Tafsīr al-Qur'ān al-'Aẓīm*. Vol. 1. Riyad: Dar Tayyeba li Nasyr wa Tauzi', 1999.
- Liu, Kevin. "A Global Analysis into Loot Boxes: Is It 'Virtually' Gambling?" *Washington International Law Journal* 28, no. 3 (2019).
- Marāḡī, Aḥmad Muṣṭafā al-. *Tafsīr al-Marāḡī*. Disunting oleh Muḥammad Bāsil 'Uyūn-as-Sūd. Beirut: Dār al-Kutub al-'Ilmīya, 1946.

- Rahardjo, M. Dawam. *Ensiklopedi al-Qur'an: tafsir sosial berdasarkan konsep-konsep kunci*. Disunting oleh Budhy Munawar Rachman. Cet. 1. Jakarta: Diterbitkan oleh Penerbit Paramadina bekerjasama Jurnal Ulumul Qur'an, 1996.
- Saeed, Abdullah. *Reading the Qur'an in the Twenty-First Century*. 0 ed. Routledge, 2013. <https://doi.org/10.4324/9781315870922>.
- . "Some Reflections on the Contextualist Approach to Ethico-Legal Texts of the Quran." *Bulletin of the School of Oriental and African Studies* 71, no. 2 (Juni 2008): 221–37. <https://doi.org/10.1017/S0041977X08000517>.
- Wardle, Heather. "The Same or Different? Convergence of Skin Gambling and Other Gambling Among Children." *Journal of Gambling Studies* 35, no. 4 (Desember 2019): 1109–25. <https://doi.org/10.1007/s10899-019-09840-5>.
- Xiao, Leon Y. "Which Implementations of Loot Boxes Constitute Gambling? A UK Legal Perspective on the Potential Harms of Random Reward Mechanisms." *International Journal of Mental Health and Addiction* 20, no. 1 (Februari 2022): 437–54. <https://doi.org/10.1007/s11469-020-00372-3>.
- Young, Rory. "Study Reveals That Children Are Going into Debt Over Loot Boxes." *Gamerant*, Desember 2020. <https://gamerant.com/study-reveals-children-going-debt-loot-boxes/>.
- Zendle, David, Rachel Meyer, dan Harriet Over. "Adolescents and Loot Boxes: Links with Problem Gambling and Motivations for Purchase." *Royal Society Open Science* 6, no. 6 (Juni 2019): 190049. <https://doi.org/10.1098/rsos.190049>.
- Zuhayli, Wahbah Mustafa al-. *At-Tafsir al-Munir*. Vol. 10. 15 vol. Beirut: Dar al-Fikr, 2009.