Journal of Multidisciplinary in Islam
ISSN: 3110-4711 (Online)
Published by Institut Sasak Muda Berkarya

Nafkah dari Game Online dalam Maqasid Syariah: Telaah Hifz al-Aql dan Hifz al-Mal Perspektif Jasser Auda

ABSTRACT - Online games have become a source of income through esports, boosting services, and account and item trading, while classical commercial jurisprudence offers no uniform answer. This study aims to analyze earnings from online games through the protection of intellect (hifz al-aql) and wealth (hifz al-mal) using Jasser Auda's systems approach. It uses qualitative normative-analytical library research. Data were collected by documenting Auda's works and journal articles on esports, gacha, loot boxes, account trading, and gaming disorder, and analyzed through content analysis using Auda's six systemic features. Findings show that, regarding intellect, earnings are assessed by self-control, quality of time, and skills built; regarding wealth, rewards with clear funding sources tend to be acceptable, whereas paid randomized mechanisms resemble gambling and uncertainty. The two dimensions determine each other. Earnings from online games are therefore judged conditionally, not as wholly permissible or prohibited. Future research should test this empirically.

ABSTRAK - Game online kini menjadi sumber penghasilan melalui esports, jasa joki, serta jual beli akun dan item, sementara fikih muamalah klasik belum memberi jawaban seragam. Penelitian ini bertujuan menganalisis nafkah dari game online melalui hifz al-aql dan hifz al-mal menurut pendekatan sistem Jasser Auda. Penelitian memakai pendekatan kualitatif jenis studi pustaka normatif-analitis. Data dikumpulkan melalui dokumentasi karya Auda dan artikel jurnal tentang esports, gacha, loot box, jual beli akun, dan gaming disorder, lalu dianalisis dengan analisis isi menggunakan enam fitur sistem Auda. Hasilnya, dari sisi akal, nafkah game dinilai pada kontrol diri, kualitas waktu, dan keterampilan; dari sisi harta, imbalan dengan asal dana jelas cenderung dapat diterima, sedangkan mekanisme acak berbayar mendekati maisir dan gharar. Kedua dimensi saling menentukan. Simpulannya, nafkah game online dinilai bersyarat, bukan halal atau haram secara menyeluruh. Penelitian lanjutan disarankan menguji secara empiris melalui wawancara pelaku dan penelusuran pembiayaan hadiah turnamen.

Volume 2, Number 3, 2026
pp. 26-37

Tasi' Nugroho Mauloyo [1]
M. Ilham Fajry Akbar [2]

[1,2] Universitas Islam Tribakti Lirboyo Kediri, Indonesia

Penulis Korespondensi
Tasi' Nugroho Mauloyo
tasiknugroho7@gmail.com

Kata Kunci
nafkah, game online, maqasid syariah, hifz al-aql, hifz al-mal, Jasser Auda.

PENDAHULUAN

Pada mulanya orang bermain game online untuk mengisi waktu luang dan melepas penat. Kini sebagian pemain justru memperoleh uang dari sana, entah sebagai pemain profesional, penjual akun, atau penjoki peringkat (Manda & Ilyas, 2022). Industri esports memperluas gambaran itu: ia membuka peluang kerja bagi generasi muda dan hidup dari sponsor, penjualan tiket, merchandise, serta media digital (Turnip & Hukom, 2023). Bagi pemain profesional, penghasilan datang antara lain dalam bentuk bonus kemenangan turnamen (Haq et al., 2024). Perubahan ini menggeser pertanyaan dari "bolehkah bermain" menjadi "layakkah menjadikannya sumber nafkah".

Jawaban fikih atas pertanyaan itu belum seragam. Satu kajian menempatkan kompetisi esports sebagai perlombaan berhadiah yang terlarang, sehingga profesi pemain profesional ikut dinilai batil (Malik & Harisah, 2023). Kajian lain, dengan bahan hukum yang hampir sama, menilai bonus kemenangan sebagai ju'alah yang halal selama syaratnya terpenuhi, kecuali pada liga eksklusif yang penggunaan biaya pendaftarannya tidak jelas, sambil tetap tidak menganjurkan profesi ini bagi Muslim (Haq et al., 2024). Untuk jual beli akun, penilaian sah menurut fikih muamalah disertai catatan bahwa transaksi itu harus diimbangi pertimbangan maqasid karena adanya risiko kecanduan (Rif'ah, 2022). Tiga pembacaan yang berbeda ini menunjukkan bahwa penilaian berbasis akad saja tidak cukup untuk menangkap seluruh persoalan.

Sebagian persoalan itu berada di wilayah akal dan perilaku. Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) mendefinisikan gaming disorder sebagai pola bermain yang ditandai hilangnya kendali, meningkatnya prioritas pada game di atas aktivitas lain, dan berlanjutnya permainan meski berdampak buruk, dengan catatan bahwa gangguan ini hanya menimpa sebagian kecil pemain (WHO, 2020). Pada remaja, prevalensinya dilaporkan berkisar 0,7 persen hingga 27,5 persen tergantung cara pengukuran, dan kontrol diri tampil sebagai faktor pelindung utama (Khairati et al., 2025). Tinjauan atas sejumlah penelitian sebelumnya juga mengaitkan gangguan ini dengan penurunan fungsi kognitif, terutama pada domain atensi, serta gangguan tidur dan emosi (Marlaokta & Mutiara, 2019). Angka-angka ini tidak berarti semua pemain bermasalah, tetapi cukup untuk menunjukkan bahwa nafkah yang menuntut jam bermain panjang membawa risiko yang tidak ditanggung profesi biasa.

Sebagian lagi berada di wilayah harta. Sistem gacha dan loot box menjadi sumber pendapatan penyedia game, dan para peneliti fikih menilai pembelian kotak acak itu mengandung unsur maisir dan gharar (Al Ayyubie, 2023; Yusoff & Razak, 2023). Kajian terbaru atas empat game populer menyimpulkan bahwa pembelian kosmetik berharga tetap dapat sejalan dengan syariat, sedangkan hadiah acak yang harus dibayar sebelum hasilnya diketahui menyerupai maisir, dan pengungkapan peluang pun tidak menghapus perpindahan nilai berbasis untung-untungan (Zaharudin et al., 2026). Dalam konteks nafkah, temuan ini penting karena pemain yang berpenghasilan dari game sering berada di ekosistem yang sama dengan mekanisme tersebut. Karena akal dan harta sama-sama terdampak, kelayakan nafkah dari game online perlu dikaji secara utuh, tidak berhenti pada hukum satu praktik.

Untuk memahami dan menjawab persoalan ini, penelitian ini memakai kerangka maqasid syariah, yang memungkinkan pembacaan tanpa terjebak pada daftar boleh dan tidak boleh. Kerangka yang dipilih adalah pendekatan sistem Jasser Auda, yang menggeser maqasid dari perlindungan menuju pengembangan (Auda, 2008; Pratomo, 2019; Prihantoro, 2017). Gagasan pengembangan ini sejalan dengan pembacaan bahwa tujuan akhir maslahat adalah pengembangan manusia, termasuk dalam urusan

pembangunan ekonomi (Arifqi, 2020; Janah & Ghofur, 2018). Rencana pemecahannya ada tiga langkah: menilai nafkah game online dari dimensi akal (hifz al-aql), menilainya dari dimensi harta (hifz al-mal), lalu menautkan keduanya melalui enam fitur sistem Auda untuk menghasilkan penilaian bersyarat.

Sejumlah penelitian terdahulu sudah menggunakan lensa maqasid untuk dunia game, tetapi dengan fokus yang terpisah-pisah. Islam et al. (2025) memeriksa perlindungan konsumen dalam transaksi elektronik game online dan menilai hilangnya saldo tanpa pertanggungjawaban sebagai pelanggaran hifz al-mal, hifz al-aql, dan hifz al-nafs. Zaharudin et al. (2026) mengevaluasi mikrotransaksi dan menyimpulkan bahwa mekanisme tertentu dapat melemahkan perlindungan harta, akal, dan keadilan. Saniah et al. (2026), meski membahas judi daring, menunjukkan bahwa kerusakan lintas maqasid perlu dibaca sebagai satu kesatuan, bukan deretan kerugian yang berdiri sendiri. Kajian fikih tentang esports, gacha, loot box, dan jual beli akun yang telah diuraikan di atas (Al Ayyubie, 2023; Haq et al., 2024; Malik & Harisah, 2023; Rif'ah, 2022; Yusoff & Razak, 2023) masing-masing memberi hukum atas satu praktik. Pola umumnya jelas: objek kajiannya transaksi, produk, atau perilaku, sedangkan sumber nafkah sebagai keseluruhan jarang menjadi unit analisis.

Secara teoretik, maqasid dalam rumusan klasik menjaga lima kebutuhan pokok, yaitu agama, jiwa, akal, keturunan, dan harta. Auda mengkritik kecenderungan klasik yang berhenti pada perlindungan dan pelestarian, lalu mengusulkan maqasid yang berorientasi pada pengembangan. Dalam bacaannya, menjaga akal berarti juga menumbuhkan cara berpikir ilmiah dan menolak sikap ikut-ikutan, sedangkan menjaga harta berarti juga mengupayakan pembangunan ekonomi dan pemerataan, bukan hanya menghindari pemborosan (Arifqi, 2020; Auda, 2008; Pratomo, 2019). Pengembangan itu dibaca melalui enam fitur sistem: watak kognitif (penilaian adalah hasil penalaran manusia yang dapat dikoreksi), kemenyeluruhan (praktik dilihat sebagai satu sistem, bukan potongan), keterbukaan (kesediaan menimbang bukti baru), hierarki yang saling berkaitan, multidimensionalitas, dan kebermaksudan (Auda, 2008; Prihantoro, 2017). Keenam fitur inilah yang menjadi alat uji dalam menganalisis nafkah dari game online.

Dari literatur yang berhasil dihimpun, celah penelitian tampak pada pertanyaan yang dihadapi pemain dan keluarganya, yang lebih luas daripada hukum satu praktik: apakah penghasilan dari game, dengan seluruh jam, risiko, dan arus uangnya, memenuhi tujuan syariat. Belum terlihat kajian yang membaca nafkah game online melalui enam fitur sistem Auda dengan memusatkan perhatian pada dua dimensi yang paling terdampak, yakni akal dan harta, sekaligus menunjukkan bagaimana keduanya saling menentukan. Keterbaruan penelitian ini terletak pada empat hal. Fokusnya adalah nafkah sebagai keseluruhan, bukan satu transaksi atau produk. Kerangkanya adalah pendekatan sistem Auda, yang belum ditemukan dipakai pada nafkah digital dalam literatur yang dihimpun. Objeknya diperluas ke tiga bentuk nafkah sekaligus, yaitu pemain profesional, jual beli akun, dan jasa joki. Hasil yang diharapkan adalah penilaian bersyarat yang dapat dipakai pemain, keluarga, dan pembuat kebijakan. Secara teoretis, penelitian ini menguji kemampuan pendekatan Auda untuk menjelaskan fenomena nafkah digital yang tidak punya padanan dalam literatur klasik, dan secara praktis ia merumuskan syarat-syarat yang membuat sebuah penghasilan dari game dapat dipertanggungjawabkan secara maqasid.

Penelitian ini menjawab tiga pertanyaan: bagaimana nafkah dari game online ditinjau dari hifz al-aql, bagaimana ditinjau dari hifz al-mal, dan bagaimana keterkaitan keduanya membentuk penilaian maqasid yang utuh melalui enam fitur pendekatan sistem Jasser Auda. Tujuan penelitian ini adalah (1) menganalisis kedudukan nafkah dari game online dalam perlindungan dan pengembangan akal (hifz al-aql) menurut perspektif Jasser Auda; (2) menganalisis kedudukannya dalam perlindungan dan pengembangan harta (hifz

al-mal) menurut perspektif yang sama; dan (3) merumuskan penilaian maqasid yang utuh atas nafkah dari game online dengan menautkan hifz al-aql dan hifz al-mal melalui enam fitur pendekatan sistem Jasser Auda.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini memakai pendekatan kualitatif dengan jenis studi pustaka (library research) yang bersifat normatif-analitis. Pilihan ini mengikuti tujuan penelitian: yang dicari adalah penilaian konseptual atas sebuah praktik nafkah, bukan frekuensi atau besar pengaruh, sehingga data numerik dari lapangan tidak diperlukan. Pendekatan serupa dipakai pada kajian maqasid atas judi daring yang menggabungkan studi pustaka dengan analisis isi karya ilmiah dan laporan resmi (Saniah et al., 2026), pada kajian penghasilan pemain profesional Mobile Legends yang bertumpu pada Al-Qur'an, hadis, pendapat ulama, dan penelitian terdahulu (Haq et al., 2024), serta pada kajian Auda sendiri yang memakai enam fitur sistem sebagai alat analisis dalam kerangka normatif-kualitatif (Auda & Al-Turabi, 2024). Penelitian berjalan dalam tiga tahap. Tahap perencanaan mencakup perumusan masalah, penetapan dua dimensi maqasid yang diteliti, dan penyusunan kata kunci. Tahap pelaksanaan mencakup penelusuran sumber, pemeriksaan keberadaan dan kesesuaian tiap tautan sumber, serta pencatatan temuan. Tahap analisis mencakup penerapan enam fitur Auda pada temuan, penyusunan penilaian bersyarat, dan penulisan laporan, termasuk pencocokan setiap kutipan di badan tulisan dengan daftar pustaka. Keterbatasannya perlu dinyatakan sejak awal: hasil penelitian ini adalah analisis akademik dan tidak menggantikan fatwa lembaga yang berwenang.

Penelitian ini tidak menggunakan populasi dan sampel karena datanya berupa sumber tertulis, bukan responden. Sasaran penelitian adalah literatur yang membahas dua hal: pendekatan sistem dan maqasid menurut Jasser Auda, serta praktik nafkah dari game online yang ditinjau dari dimensi akal (hifz al-aql) dan harta (hifz al-mal). Penentuan sasaran dilakukan dengan tiga pertimbangan. Pertama, sumber relevan dengan salah satu dari dua dimensi yang diteliti. Kedua, sumber terbit dalam jurnal atau lembaga yang dapat diperiksa. Ketiga, sumber dapat dibuka melalui tautan aktif. Sumber yang hanya berupa skripsi repositori atau berita tidak dijadikan dasar argumen utama.

Data dikumpulkan melalui dokumentasi, yakni penelusuran dan pembacaan sumber tertulis. Penelusuran dilakukan secara daring melalui mesin pencari dan portal jurnal ilmiah (termasuk Garuda dan situs jurnal perguruan tinggi) dengan kata kunci yang berkaitan dengan pendekatan sistem Jasser Auda, maqasid syariah, esports, game online, gacha, loot box, jual beli akun, joki, dan gaming disorder. Setiap sumber dibaca pada bagian abstrak, metode, dan temuan, lalu bagian yang menyentuh akal, harta, atau keduanya dicatat.

Sumber data terdiri atas sumber primer dan sekunder. Sumber primer adalah karya Jasser Auda yang memuat kerangka pendekatan sistem dan tafsir maqasid kontemporernya, yaitu bukunya tentang maqasid sebagai filsafat hukum Islam (Auda, 2008) dan artikel Auda dan Al-Turabi (2024). Sumber sekunder terdiri atas artikel jurnal yang membahas pemikiran Auda (Arifqi, 2020; Pratomo, 2019; Prihantoro, 2017), fikih game online (Al Ayyubie, 2023; Haq et al., 2024; Malik & Harisah, 2023; Manda & Ilyas, 2022; Rif'ah, 2022; Yusoff & Razak, 2023; Zaharudin et al., 2026), maqasid dan perlindungan konsumen game (Islam et al., 2025; Saniah et al., 2026), kajian harta dan ekonomi Islam (Janah & Ghofur, 2018; Turnip & Hukom, 2023), serta kajian perilaku dan kesehatan (Khairati et al., 2025; Marlaokta & Mutiara, 2019), ditambah

keterangan resmi WHO (2020) tentang definisi gaming disorder.

Instrumen utama penelitian ini adalah peneliti sendiri, yang menelusuri, membaca, memilah, dan menafsirkan sumber. Sebagai alat bantu, peneliti memakai catatan temuan untuk setiap sumber, yang dipilah menurut bentuk nafkah (pemain profesional, joki, jual beli akun dan item) dan menurut dimensi akal atau harta. Alat ukur analisis disusun dari enam fitur sistem Auda, yaitu watak kognitif (kesadaran bahwa penilaian adalah hasil penalaran manusia yang dapat dikoreksi), kemenyeluruhan (melihat praktik sebagai satu sistem, bukan potongan), keterbukaan (kesediaan menimbang bukti baru), hierarki yang saling berkaitan, multidimensionalitas, dan kebermaksudan (Auda, 2008; Prihantoro, 2017). Tiap fitur dijadikan pertanyaan uji yang diterapkan pada setiap kelompok temuan, dan rumusan akhirnya disajikan sebagai daftar uji pada bagian hasil.

Analisis memakai analisis isi (content analysis) dalam empat langkah. Pertama, mengurai konsep hifz al-aql dan hifz al-mal menurut Auda, terutama pergeserannya dari perlindungan menuju pengembangan. Kedua, mengelompokkan temuan sumber sekunder ke dalam bentuk nafkah (pemain profesional, joki, jual beli akun dan item) serta ke dalam dimensi akal atau harta. Ketiga, menguji tiap kelompok temuan dengan enam fitur sistem Auda (Auda, 2008; Prihantoro, 2017). Keempat, menyintesiskan hasil menjadi penilaian bersyarat yang menjawab tujuan penelitian. Konsistensi dijaga dengan menandai perbedaan pendapat antarsumber secara terbuka dan tidak menyeragamkannya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian disajikan menurut tiga rumusan masalah, masing-masing diikuti pembahasannya. Dari sumber yang dihimpun, tiga bentuk nafkah muncul berulang. Bentuk pertama adalah pemain profesional, yang berpenghasilan dari bonus kemenangan turnamen, kontrak, dan sponsor (Haq et al., 2024; Turnip & Hukom, 2023). Bentuk kedua adalah jual beli akun, yang oleh pelakunya diperlakukan sebagai komoditas digital (Rif'ah, 2022). Bentuk ketiga adalah jasa joki peringkat, yang bersama jual beli akun menjadi cara pemain mengubah kemampuan bermain menjadi uang (Manda & Ilyas, 2022). Di sekitar ketiganya berdiri ekonomi mikrotransaksi, tempat gacha dan loot box menjadi sumber pendapatan penyedia game dan sering menjadi lingkungan sehari-hari para pemain tersebut (Zaharudin et al., 2026).

1. Nafkah dari Game Online Ditinjau dari *Hifz al-Aql*

Sumber kesehatan dan perilaku menunjukkan bahwa risiko terhadap akal nyata tetapi tidak merata. WHO (2020) menegaskan bahwa *gaming disorder* hanya menimpa sebagian kecil pemain dan baru terdiagnosis bila pola bermain menimbulkan gangguan berarti pada fungsi pribadi, keluarga, sosial, pendidikan, atau pekerjaan. Studi pada 350 siswa SMA perkotaan menemukan 45,7 persen berada pada kecenderungan sedang dan 1,4 persen pada kategori sangat tinggi, dengan toleransi dan kambuh sebagai dimensi yang paling menonjol, sementara kontrol diri berkorelasi negatif dengan intensitas kecanduan (Khairati et al., 2025). Tinjauan atas penelitian terdahulu melaporkan penurunan skor kognitif pada penderita gangguan ini, paling jelas di domain atensi, serta keterkaitan dengan gangguan tidur, depresi, dan stres. Penulisnya sendiri mencatat bahwa rancangannya potong-lintang sehingga sebab-akibat belum dapat dipastikan (Marlaokta & Mutiara, 2019).

Sumber fikih membaca persoalan yang sama dari sudut hukum. Haq et al. (2024) menetapkan

bermain sebagai mubah pada dasarnya, tetapi berubah terlarang bila mendatangkan kerusakan seperti kecanduan, terbengkalainya kewajiban, atau rusaknya iman dan kesehatan. Penulis yang sama menilai penghasilan pemain profesional halal secara akad, namun tidak menganjurkannya karena manfaat bagi pemain terbatas dan ada risiko membuang waktu serta meninggalkan pendidikan. Rif'ah (2022) mencatat bahwa jual beli akun dapat berujung kecanduan. Malik dan Harisah (2023) mengambil kesimpulan paling keras, yakni profesi pemain profesional batil karena kompetisinya dipandang sebagai perlombaan berhadiah yang terlarang. Islam et al. (2025) menyebut risiko psikologis konsumen game sebagai bagian dari pelanggaran *hifz al-aql*. Satu catatan perlu ditambahkan: sumber yang dihimpun hampir tidak mengukur manfaat kognitif dari nafkah game itu sendiri, sehingga sisi pengembangan akal lebih banyak tampak sebagai ketiadaan data daripada sebagai temuan.

Pembacaan Auda mengubah pertanyaan *hifz al-aql*. Bila akal hanya dijaga, ukurannya adalah ada atau tidaknya kerusakan, dan nafkah game lolos selama pemainnya tidak kecanduan. Bila akal juga dikembangkan, ukurannya bertambah: apakah pekerjaan itu menumbuhkan keterampilan berpikir dan disiplin, atau sekadar menghabiskan waktu (Auda, 2008; Pratomo, 2019). Dengan ukuran kedua, catatan Haq et al. (2024) bahwa manfaat profesi ini bagi pemain terbatas menjadi alasan hukum yang sah, bukan sekadar nasihat. Sebaliknya, tiadanya data tentang manfaat kognitif nafkah game berarti klaim bahwa game "melatih akal" belum dapat dijadikan dasar penilaian.

Fitur watak kognitif membantu menjelaskan mengapa sumber fikih berselisih. Kesimpulan Malik dan Harisah (2023) bahwa profesi pemain profesional batil dan kesimpulan Haq et al. (2024) bahwa penghasilannya halal bukan pertentangan antara dalil kuat dan dalil lemah. Keduanya berangkat dari premis yang berbeda tentang apakah hadiah turnamen termasuk perlombaan berhadiah yang terlarang. Auda menuntut agar hasil ijtihad diperlakukan sebagai produk penalaran manusia yang dapat diuji ulang terhadap maksud syariat (Auda, 2008; Prihantoro, 2017), sehingga perbedaan itu paling tepat diselesaikan dengan menguji premisnya pada fakta pembiayaan hadiah, bukan dengan memilih salah satu kesimpulan.

Fitur kemenyeluruhan memperingatkan agar risiko tidak digeneralisasi. Hanya sebagian kecil pemain mengalami gangguan (WHO, 2020), dan angka prevalensi pada remaja bergerak lebar menurut cara mengukurnya (Khairati et al., 2025). Penilaian yang adil karenanya tidak berbunyi "nafkah game merusak akal", melainkan bertumpu pada ciri individual. Penulis menerjemahkan tiga ciri WHO menjadi tiga uji bagi pencari nafkah: apakah pemain masih mampu menghentikan permainan, apakah game menggeser kewajiban dan pendidikan, dan apakah ia berlanjut meski jelas merugikan. Uji pertama sejalan dengan temuan bahwa kontrol diri adalah faktor pelindung utama (Khairati et al., 2025). Kehati-hatian metodologis tetap perlu, sebab temuan atensi dan tidur berasal dari tinjauan atas studi potong-lintang dengan sampel yang didominasi laki-laki (Marlaokta & Mutiara, 2019). Temuan itu cukup kuat sebagai peringatan, tetapi belum cukup untuk menyatakan bahwa nafkah game pasti melemahkan akal, dan fitur keterbukaan menuntut penilaian ini direvisi bila ada bukti yang lebih kuat.

Pembahasan ini memperluas, bukan menentang, kajian fikih game yang sudah ada. Haq et al. (2024) sudah menggantungkan kebolehan bermain pada tidak adanya mudarat seperti kecanduan dan terbengkalainya kewajiban. Lensa Auda menambahkan dua hal. Pertama, mudarat itu menjadi ukuran yang dapat diperiksa lewat tiga uji di atas, bukan peringatan umum. Kedua, ukuran pengembangan membuat soal manfaat menjadi bagian hukum, sehingga pekerjaan yang hanya menghabiskan waktu gagal pada ukuran Auda meski lolos pada ukuran perlindungan (Auda, 2008; Pratomo, 2019). Hasil ini sejalan dengan literatur

kesehatan karena WHO (2020), Khairati et al. (2025), dan Marlaokta dan Mutiara (2019) sama-sama menunjuk kendali diri dan fungsi harian sebagai penentu. Hasil ini sekaligus membatasinya, sebab sumber-sumber itu meneliti gangguan, bukan nafkah. Seorang atlet profesional yang berlatih berjam-jam dengan tujuan jelas tidak otomatis memenuhi kriteria gangguan, karena kriteria WHO menekankan hilangnya kendali dan gangguan berarti pada fungsi hidup. Karena itu penelitian ini tidak mengikuti kesimpulan Malik dan Harisah (2023) bahwa seluruh profesi itu batil, yang bertumpu pada satu premis hukum tanpa menimbang variasi individual yang ditunjukkan data kesehatan. Pembacaan mereka tetap berguna sebagai peringatan terhadap pembiayaan hadiah.

2. Nafkah dari Game Online Ditinjau dari *Hifz al-Mal*

Pada dimensi harta, temuan sumber bergantung pada struktur transaksinya. Untuk pemain profesional, Haq et al. (2024) membaca bonus kemenangan sebagai ju'alah: aktivitasnya sah, besar imbalannya diketahui, dan hadiah berasal dari sponsor atau penyelenggara. Kehati-hatian muncul pada liga eksklusif yang mewajibkan biaya pendaftaran besar karena tidak jelas apakah biaya itu membiayai hadiah, sehingga hadiahnya dinilai syubhat. Berlawanan dengan itu, Malik dan Harisah (2023) memasukkan seluruh kompetisi esports ke dalam perlombaan berhadiah yang terlarang. Untuk jual beli akun, Rif'ah (2022) menilai transaksinya sah menurut fikih muamalah, dengan syarat diimbangi pertimbangan maqasid.

Untuk mekanisme acak, sumber relatif sepakat. Al Ayyubie (2023) menemukan unsur gharar dan maisir pada gacha dalam eFootball. Yusoff dan Razak (2023) menyimpulkan pembelian loot box tidak sah karena mengandung unsur judi dan pembeli tidak mengetahui barang yang dibelinya, dengan dampak berupa utang, pemborosan, dan kerugian finansial, terutama bagi anak yang belum berpenghasilan tetap. Zaharudin et al. (2026) lebih berhati-hati: kosmetik berharga tetap dapat sejalan dengan syariat, sedangkan hadiah acak berbayar menyerupai maisir, dan pengungkapan peluang, misalnya 2 persen untuk kulit premium pada roda keberuntungan Mobile Legends, mengurangi ketidakpastian tetapi tidak menghapus perpindahan nilai berbasis untung-untungan. Dari sisi perlindungan, Islam et al. (2025) menilai hilangnya saldo elektronik tanpa pertanggungjawaban jelas sebagai pelanggaran *hifz al-mal*. Sisi pengembangan harta tampak pada literatur ekonomi. Esports dicatat membuka lapangan kerja dan sumber pendapatan baru, meski sebagian angka kontribusinya berupa proyeksi dan bukan capaian terverifikasi (Turnip & Hukom, 2023), sedangkan pembacaan maqasid atas ekonomi Islam menempatkan *hifz al-mal* sebagai dasar pembangunan yang menyeimbangkan peredaran harta secara adil demi kesejahteraan manusia (Janah & Ghofur, 2018).

Pembacaan pengembangan menambah satu pertanyaan pada *hifz al-mal*: apakah uang yang diperoleh lahir dari penciptaan nilai atau dari perpindahan kerugian orang lain. Pembahasan Janah dan Ghofur (2018) tentang peredaran harta yang adil dan pembacaan Arifqi (2020) atas pengembangan manusia sebagai sasaran maslahat memberi pijakan bagi pertanyaan itu. Dengan pijakan ini, pemain profesional yang dibayar sponsor atas kemampuan bertanding berada pada sisi penciptaan nilai, sedangkan pembeli kotak acak yang membayar sebelum mengetahui hasil berada pada sisi perpindahan nilai oleh untung-untungan (Haq et al., 2024; Zaharudin et al., 2026).

Titik pembeda yang konsisten pada sumber adalah asal dana. Hadiah dari sponsor atau penyelenggara dapat dibaca sebagai ju'alah, sedangkan keraguan muncul ketika dana hadiah patut diduga berasal dari biaya peserta, seperti pada liga eksklusif dalam kajian Haq et al. (2024), karena struktur

transaksinya mendekati perlombaan berbayar yang hasilnya ditentukan sebagian oleh keberuntungan. Dengan demikian pertentangan Haq et al. (2024) dengan Malik dan Harisah (2023) dapat dipersempit: keduanya bertemu pada kewaspadaan terhadap hadiah yang dibiayai peserta, dan hanya berpisah pada penilaian atas hadiah yang dibiayai pihak ketiga. Perbedaan itu tidak berasal dari tafsir dalil yang bertolak belakang, melainkan dari asumsi tentang asal dana hadiah. Penelitian ini tidak dapat memastikan struktur pembiayaan setiap turnamen, tetapi menyarankan agar pertanyaan itulah yang diajukan terlebih dahulu. Pendekatan ini sejalan dengan fitur kebermaksudan Auda: tujuan perlindungan harta menuntut pemeriksaan siapa yang menanggung kerugian, bukan hanya apa nama akadnya.

Fitur keterbukaan tampak pada temuan Zaharudin et al. (2026) tentang pengungkapan peluang. Informasi yang lebih jelas mengurangi gharar tetapi tidak mengubah sifat acak pembayaran, sehingga transparansi menjadi syarat yang perlu tetapi tidak cukup. Hasil ini menguatkan pola yang sama pada Zaharudin et al. (2026), yakni yang menentukan adalah struktur transaksi, bukan label “game”. Penolakan Al Ayyubie (2023) dan Yusoff dan Razak (2023) terhadap mekanisme acak berbayar sejalan dengan pembahasan ini, dan perbedaannya hanya pada kehati-hatian Zaharudin et al. (2026) yang masih membuka ruang bagi kosmetik berharga tetap. Penelitian ini mengikuti kehati-hatian itu karena ia memisahkan produk dari mekanisme penjualannya.

Fitur hierarki yang saling berkaitan membantu menimbang kepentingan: hak pemain atas penghasilan yang halal berada dalam bingkai yang lebih luas, yaitu perlindungan konsumen dan anak-anak yang rentan terhadap utang dan pemborosan (Islam et al., 2025; Yusoff & Razak, 2023). Rif’ah (2022) menambahkan jenjang daruriyyat, hajiyyat, dan tahsiniyyat sebagai pengingat bahwa penghasilan dari game, bagi kebanyakan orang, lebih dekat ke kebutuhan pelengkap daripada kebutuhan pokok, sehingga risiko yang menimpa kebutuhan pokok lebih berat ditimbang. Untuk jual beli akun, penelitian ini tidak membantah kesahan akad yang ditegaskan Rif’ah (2022), tetapi menambahkan syarat pengaman berupa perlindungan konsumen dan akuntabilitas penyedia platform sebagaimana ditegaskan Islam et al. (2025). Sebuah catatan kejujuran juga berlaku di sini: angka sumbangan ekonomi esports berupa proyeksi (Turnip & Hukom, 2023), dan pemain biasa tidak serta-merta menikmati manfaat makro itu, sehingga pengembangan harta pada tingkat negara tidak otomatis berarti pengembangan harta pada tingkat pemain.

3. Keterkaitan *Hifz al-Aql* dan *Hifz al-Mal* dalam Penilaian Maqasid yang Utuh

Sumber yang dihimpun memperlihatkan bahwa kerusakan pada kedua dimensi sering muncul bersamaan. Islam et al. (2025) memandang satu peristiwa, yakni kehilangan saldo tanpa akuntabilitas, sebagai pelanggaran atas harta, akal, dan jiwa sekaligus. Yusoff dan Razak (2023) mengaitkan pembelian loot box dengan utang, kecanduan, dan anak yang mengambil uang orang tuanya, sehingga kerugian harta dan lemahnya kendali muncul dalam satu rantai. Zaharudin et al. (2026) menyimpulkan bahwa mekanisme tertentu dapat melemahkan perlindungan harta, akal, dan keadilan secara bersamaan. Saniah et al. (2026) pada kasus judi daring menegaskan bahwa kerugian lintas maqasid perlu dipahami sebagai bahaya sistemik, bukan deretan kerugian yang terpisah. Rif’ah (2022) mencatat bahwa akun yang sah secara akad tetap membawa risiko kecanduan. Pola yang berulang dari semua temuan ini adalah satu: penilaian pada satu dimensi tidak menjamin penilaian yang sama pada dimensi lainnya.

Keterkaitan tersebut dapat dijelaskan melalui kemenyeluruhan dan multidimensionalitas dalam tiga rantai. Pada rantai pertama, lemahnya kendali diri berujung pada pengeluaran yang tak terkendali, seperti

pembelian loot box yang berujung utang dan kecanduan pada anak (Yusoff & Razak, 2023). Pada rantai kedua, struktur acak merusak harta sekaligus menumbuhkan perilaku mengejar hasil, sehingga mengganggu akal dan harta dalam satu mekanisme (Zaharudin et al., 2026). Rantai ketiga merupakan dugaan analitis penulis yang belum diuji oleh sumber yang dihimpun: tekanan menjadikan game sebagai satu-satunya sumber penghasilan dapat memperpanjang jam bermain dan menekan kendali diri. Bila dugaan itu benar, perlindungan harta justru menuntut pembatasan yang melindungi akal. Ketiganya menunjukkan bahwa menilai satu dimensi tanpa dimensi lain menghasilkan kesimpulan yang pincang. Enam fitur Auda kemudian dipakai sebagai daftar uji yang dapat diterapkan pada satu kasus nafkah, sebagaimana dirangkum pada Tabel 1.

Tabel 1. Daftar uji enam fitur sistem Auda untuk menilai nafkah dari game online

Fitur Auda	Pertanyaan uji	Contoh penerapan pada nafkah game
Watak kognitif	Premis hukum apa yang dipakai, dan dapatkah diuji ulang?	Apakah hadiah turnamen dibiayai sponsor atau biaya peserta
Kemenyeluruhan	Apakah akal dan harta dinilai bersama?	Penghasilan halal akad tetapi memicu kecanduan tetap bermasalah
Keterbukaan	Apakah penilaian mau direvisi oleh bukti baru?	Pengungkapan peluang gacha mengurangi gharar tetapi tidak menghapusnya
Hierarki yang saling berkaitan	Apa yang dikorbankan demi penghasilan?	Pendidikan, waktu ibadah, dan keselamatan anak lebih berat daripada bonus
Multidimensionalitas	Apakah ada penilaian yang tidak sekadar halal atau haram?	Halal tetapi tidak dianjurkan, seperti dalam Haq et al. (2024)
Kebermaksudan	Apakah pekerjaan ini menumbuhkan akal dan harta atau sekadar menjaga?	Keterampilan yang terbangun dan arus uang yang berasal dari penciptaan nilai

Tabel 1 memuat enam fitur beserta pertanyaan uji dan contoh penerapannya pada nafkah game. Isinya menunjukkan bahwa tiap fitur mengarah pada satu pemeriksaan yang konkret, misalnya asal dana hadiah pada watak kognitif dan penilaian bersama akal dan harta pada kemenyeluruhan. Dengan daftar ini, penilaian yang dihasilkan bersifat bersyarat. Nafkah game online dapat dipertanggungjawabkan secara maqasid apabila pemainnya mampu mengendalikan waktu dan pengeluaran, pendapatannya tidak bertumpu pada mekanisme acak berbayar, dana hadiah atau imbalannya jelas asalnya, dan tidak ada kewajiban pendidikan atau keluarga yang tergeser (Auda, 2008; Haq et al., 2024; Khairati et al., 2025; Zaharudin et al., 2026).

Temuan ini menunjukkan kegunaan utama pendekatan sistem. Kajian terdahulu cenderung berhenti

pada satu dimensi: Islam et al. (2025) menekankan perlindungan konsumen, Zaharudin et al. (2026) menekankan mikrotransaksi, dan Saniah et al. (2026) menekankan judi daring. Penelitian ini sejalan dengan Saniah et al. (2026) dalam melihat kerusakan lintas maqasid sebagai satu kesatuan, tetapi memperluasnya ke nafkah yang tidak selalu berkaitan dengan judi. Fakta bahwa kerangka yang sama berguna pada dua objek berbeda memperkuat argumen bahwa pembacaan sistemik layak dipakai pada fenomena digital. Daftar uji enam fitur tidak menghasilkan jawaban ya atau tidak, melainkan serangkaian pertanyaan yang dapat dijawab oleh pemain dan keluarganya. Auda menempatkan evaluasi hasil ijtihad pada sejauh mana ia mewujudkan maqasid (Auda, 2008; Auda & Al-Turabi, 2024), dan penelitian ini menerapkan prinsip itu pada keputusan nafkah sehari-hari. Seluruh pembahasan membentuk satu argumen: akal menentukan apakah seseorang masih mampu mengelola pekerjaannya, harta menentukan apakah arus uangnya sah dan adil, dan keduanya saling menjaga. Pemain yang mengendalikan waktu cenderung mengendalikan pengeluaran, dan arus uang yang tidak bertumpu pada untung-untungan menurunkan godaan untuk terus mengejar hasil. Nafkah dari game online karenanya tidak ditempatkan pada kategori halal atau haram secara menyeluruh, melainkan dinilai bersyarat.

4. Implikasi dan Saran Penelitian Lanjutan

Penelitian ini berimplikasi pada tiga pihak. Bagi orang tua dan lembaga pendidikan, ukuran yang dipakai dalam menilai pilihan karier anak bukan seberapa lama anak bermain, melainkan apakah ia masih memegang kendali dan apakah pendidikannya tetap berjalan, sebagaimana kekhawatiran Haq et al. (2024) tentang pemain muda yang meninggalkan pendidikan. Bagi pembuat kebijakan dan lembaga fatwa, regulasi yang melindungi saldo dan pemain di bawah umur merupakan bagian dari *hifz al-mal*, bukan sekadar urusan hukum konsumen (Islam et al., 2025), dan temuan tentang pembiayaan hadiah serta mekanisme acak berbayar menunjukkan perlunya kejelasan sumber dana turnamen. Bagi ilmu, penelitian ini menegaskan bahwa *hifz al-aql* dalam konteks nafkah digital paling tepat dibaca sebagai syarat pengembangan, bukan sekadar larangan, dan bahwa pendekatan Auda dapat menjembatani fikih akad dan maqasid tanpa menggantikan salah satunya.

Bagi penelitian selanjutnya, uji empiris diperlukan untuk dugaan yang dalam penelitian ini baru bersifat analitis, yakni apakah ketergantungan penghasilan pada game memperpanjang jam bermain dan menekan kendali diri. Wawancara dengan pemain profesional, penjoki, dan penjual akun, serta penelusuran struktur pembiayaan hadiah turnamen, akan menguji sekaligus memperbaiki daftar uji enam fitur. Penelitian juga dapat membandingkan pembacaan Auda dengan kerangka maqasid lain agar kekuatan dan keterbatasan pendekatan sistem tampak lebih jelas.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa nafkah dari game online tidak dapat dinilai dengan satu cap halal atau haram, karena penilaiannya bergantung pada kondisi akal pemain dan struktur arus uangnya. Dari sisi hifz al-aql, pembacaan Jasser Auda mengubah ukuran dari sekadar bebas kerusakan menjadi perlindungan sekaligus pengembangan akal. Nafkah game dapat diterima bila pemain mampu mengendalikan waktu bermain, kewajiban dan pendidikannya tidak tergeser, dan ia tidak terus bermain meski jelas merugikan. Data kesehatan menunjukkan bahwa gangguan hanya menimpa sebagian pemain, sehingga penilaian harus

bertumpu pada ciri individual dan bukan pada generalisasi. Temuan ini menjawab tujuan pertama.

Dari sisi hifz al-mal, ukuran utamanya adalah struktur transaksi, bukan label “game”. Imbalan dan hadiah yang jelas asalnya, terutama dari sponsor atau penyelenggara, serta jual beli akun yang memenuhi syarat akad cenderung dapat diterima. Mekanisme acak berbayar mendekati maisir dan gharar meski peluangnya diumumkan. Perlindungan konsumen dan pemain di bawah umur menjadi bagian dari perlindungan harta. Temuan ini menjawab tujuan kedua.

Keterkaitan keduanya menunjukkan bahwa kerusakan pada akal dan harta sering terjadi dalam satu rantai, sehingga penilaian pada satu dimensi tidak menjamin penilaian yang sama pada dimensi lainnya. Melalui enam fitur sistem Auda, penilaian utuh yang dihasilkan bersifat bersyarat: kendali diri terjaga, pendapatan tidak bertumpu pada mekanisme acak berbayar, asal dana jelas, dan kewajiban pendidikan serta keluarga tetap berjalan. Temuan ini menjawab tujuan ketiga. Esensi penelitian ini adalah bahwa kelayakan sebuah sumber nafkah digital tidak ditentukan oleh jenis permainannya, melainkan oleh apakah pekerjaan itu menjaga dan menumbuhkan akal serta menghasilkan harta dari penciptaan nilai yang adil.

DAFTAR PUSTAKA

Al Ayyubie, B. (2023). Fikih digital milenial: Sistem gacha pada game online eFootball Champion Squads. *At-Ta'awun: Jurnal Mu'amalah dan Hukum Islam, 2*(2), 230-242. https://ojs.unsiq.ac.id/index.php/atw/article/view/6840

Arifqi, M. M. (2020). Rekonstruksi teori maqasid syariah sebagai konsep pembangunan ekonomi Islam di Indonesia (analisis pendekatan pemikiran Jasser Auda). *Terateks: Jurnal Keislaman, 5*(1). https://ejournal.kopertais4.or.id/madura/index.php/terateks/issue/download/824/MUSFIQ

Auda, J. (2008). *Maqasid al-shariah as philosophy of Islamic law: A systems approach*. International Institute of Islamic Thought.

Auda, J., & Al-Turabi, U. M. (2024). Toward a maqasid-based legal reform: Systemic thinking for social transformation in the modern Muslim world. *Indonesian Journal of Islamic Law, 7*(2), 1-25. https://www.jasserauda.net/wp-content/uploads/2025/08/Jasser-Auda_Toward-a-Maqasid-Based-Legal-Reform-1.pdf

Haq, M., Aqbar, K., & S., D. F. (2024). Hukum penghasilan professional player e-sports Mobile Legends dalam tinjauan fikih muamalah. *Al-Qiblah: Jurnal Studi Islam dan Bahasa Arab, 3*(4). https://journal.stiba.ac.id/index.php/qiblah/article/download/1638/609

Islam, M. H., Supriadi, A. P., & Huda, M. (2025). The urgency of consumer protection in electronic transactions in online gaming: A positive law and maqasid al-syari'ah perspective. *Istinbath: Jurnal Hukum, 22*(1). https://e-journal.metrouniv.ac.id/istinbath/article/download/10625/4696/41902

Janah, N., & Ghofur, A. (2018). Maqashid as-syari'ah sebagai dasar pengembangan ekonomi Islam. *International Journal Ihya' 'Ulum al-Din, 20*(2), 167-192. https://doaj.org/article/8da99d82957543a6abf1f269dda0a7e6

Khairati, A., Ifdil, I., Syukur, Y., Fadli, R. P., & Zulfi, N. A. W. (2025). Analisis fenomena dan intervensi gangguan bermain game daring internet gaming disorder pada siswa. *Jurnal Konseling dan*

Pendidikan, 13(3), 542-552. https://www.jurnal.konselingindonesia.com/index.php/jkp/article/download/1761/728/6255

Malik, B. W., & Harisah, H. (2023). An Islamic perspective on e-sport competition. *Islamuna: Jurnal Studi Islam, 10*(2), 165-183. https://ejournal.uinmadura.ac.id/index.php/islamuna/article/view/13620

Manda, A. A., & Ilyas, M. (2022). Tinjauan hukum Islam terhadap game online Mobile Legends sebagai peningkat ekonomi masyarakat. *Iqtishaduna: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Jurusan Hukum Ekonomi Syariah, 3*(4). https://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/iqtishaduna/article/view/27324

Marlaokta, & Mutiara, R. (2019). Dampak internet gaming disorder terhadap status kognitif dan perilaku psikopatologis. *Jurnal Keperawatan Jiwa, 7*(3), 333-336. https://jurnal.unimus.ac.id/index.php/JKJ/article/download/5207/pdf

Pratomo, H. (2019). Peran teori maqasid asy-syari'ah kontemporer dalam pengembangan sistem penafsiran Al-Qur'an. *Al-Mu'ashirah, 16*(1). https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/almuashirah/article/download/5744/3644

Prihantoro, S. (2017). Maqasid al-syari'ah dalam pandangan Jasser Auda. *At-Tafkir, 10*(1). https://garuda.kemdiktisaintek.go.id/documents/detail/827873

Rif'ah, D. (2022). Jual beli akun game online dalam perspektif maqashid asy-syariah. *Jurnal Ilmiah Ekonomi Islam, 8*(1). https://garuda.kemdiktisaintek.go.id/documents/detail/2611857

Saniah, N., Marlina, Hrp, A. K. Z., & Rahmat. (2026). Online gambling and the violation of maqashid shariah: Implications for family communication and economic stability in Indonesia. *Refleksi: Jurnal Kajian Agama dan Filsafat, 25*(1), 359-380. https://journal.uinjkt.ac.id/index.php/refleksi/article/view/51850

Turnip, B. R., & Hukom, A. (2023). Pengaruh perkembangan industri esports terhadap pertumbuhan ekonomi Indonesia. *CEMERLANG: Jurnal Manajemen dan Ekonomi Bisnis, 3*(2), 131-139. https://prin.or.id/index.php/cemerlang/article/download/1127/1196

World Health Organization. (2020, October 22). *Addictive behaviours: Gaming disorder*. https://www.who.int/news-room/q-a-detail/gaming-disorder

Yusoff, A. F. J., & Razak, I. A. (2023). Sharia issues on loot boxes in online games and esport. *Samarah: Jurnal Hukum Keluarga dan Hukum Islam, 7*(1), 341-356. https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/samarah/article/download/16023/8010

Zaharudin, M. A. H., Shahbuddin, Z. H. S., Ismail, A. M., & Gunardi, S. (2026). Understanding the Shariah perspective on microtransactions in online games: Identifying elements of batil. *Journal of Fatwa Management and Research, 31*(2), 606-634. https://jfatwa.usim.edu.my/index.php/jfatwa/article/view/685