

Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin
Volume 3, Nomor 10, November 2025, P. 191-200
E-ISSN: 2986-6340
Licensed by CC BY-SA 4.0
DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.17773908>

Analisis Maqashid Syariah tentang Praktik Pembelian Item dalam Game Roblox

A Maqasid Sharia Analysis of Item Purchase Practices in the Roblox Game

Muhamad Nuruzzaman¹, Dede Wildan², Sulthan Arfa Almalik³, Jaenudin⁴, Dian Herdiana⁵

¹²³⁴⁵Hukum Ekonomi Syariah, Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati; Jalan A.H. Nasution No.105,

Cipadung, Cibiru, Cipadung, Kec. Cibiru, Kota Bandung, Jawa Barat

Email Korespondensi: nuruzz730@gmail.com

Abstract

This study examines the practice of purchasing digital items in the Roblox game from the perspective of maqāṣid al-syarī'ah, with a specific focus on the principle of ḥifẓ al-māl (protection of wealth). Using a qualitative descriptive method and a maqāṣid-based analytical approach, this research explores players' consumption behavior, motivations, and the ethical dimensions of digital spending. Data were obtained through interviews with two Roblox players and an academic expert, supported by relevant literature. The findings show that the purchase of Robux and in-game items is generally conducted for recreational purposes and remains within acceptable financial limits when basic needs are fulfilled and spending is controlled. While such transactions are categorized as permissible (mubāḥ) according to Islamic economic principles, they carry potential risks such as impulsive spending, digital addiction, and exposure to inappropriate content. The study concludes that purchasing digital items in Roblox is allowed as long as it does not lead to wastefulness (tabdzīr), harm, or neglect of obligations. Implementing moderation and financial awareness is essential to ensure alignment with maqāṣid al-syarī'ah, particularly in protecting wealth and preserving moral values within digital consumption practices.

Keywords: *maqāṣid al-sharī'ah, ḥifẓ al-māl (protection of wealth), digital item purchases, roblox, digital consumption ethics*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan menganalisis praktik pembelian item digital dalam game Roblox dari perspektif maqāṣid al-syarī'ah, khususnya prinsip ḥifẓ al-māl (menjaga harta). Penelitian menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan pendekatan maqāṣid, melalui wawancara dengan dua pemain Roblox serta seorang akademisi, dan diperkuat dengan studi literatur. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelian Robux dan item game umumnya dilakukan untuk hiburan dan berada dalam batas konsumsi yang wajar selama kebutuhan pokok terpenuhi dan pengeluaran tetap terkontrol. Praktik ini secara fikih termasuk kategori mubah selama tidak menimbulkan unsur pemborosan (tabdzīr), kecanduan, maupun kelalaian terhadap kewajiban. Meski demikian, konsumsi impulsif dan potensi interaksi digital yang tidak sehat tetap menjadi risiko moral yang perlu diwaspadai. Penelitian ini menyimpulkan bahwa pembelian item dalam Roblox diperbolehkan selama dijalankan secara moderat, disertai kesadaran finansial dan pemilihan konten yang aman, sehingga tetap sejalan dengan tujuan maqāṣid al-syarī'ah dalam menjaga harta dan nilai-nilai moral dalam aktivitas ekonomi digital.

Kata Kunci: *maqāṣid al-syarī'ah ḥifẓ al-māl, pembelian item digital, roblox, etika konsumsi digital*

Article Info

Received date: 25 Oktober 2025

Revised date: 15 November 2025

Accepted date: 25 November 2025

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan besar dalam pola konsumsi masyarakat modern. Aktivitas ekonomi kini tidak hanya berlangsung di dunia nyata, tetapi juga di dunia maya, termasuk dalam praktik jual beli item atau aset digital pada permainan daring (*online game*). Salah satu fenomena yang paling menonjol adalah pada gim Roblox, yang pada tahun 2024 tercatat memiliki sekitar 380 juta pengguna aktif bulanan dengan nilai transaksi Robux mencapai 1,88 miliar

dolar Amerika Serikat hanya dalam paruh pertama tahun tersebut.¹ Data ini menunjukkan betapa besarnya daya tarik ekonomi hiburan digital terhadap perilaku konsumtif masyarakat, khususnya di kalangan anak-anak dan remaja.

Fenomena tersebut bahkan telah menimbulkan kasus nyata di Indonesia, seperti anak komedian Sule yang menyebabkan tagihan kartu kredit mencapai Rp50 juta akibat pembelian item dalam Roblox, yang mencerminkan lemahnya kontrol dan kesadaran finansial dalam penggunaan harta pada ruang hiburan digital.² Peristiwa semacam ini memperlihatkan bagaimana hiburan yang seharusnya bersifat rekreatif dapat berubah menjadi konsumsi berlebihan yang menimbulkan kerugian finansial.

Dalam pandangan maqāṣid al-syarī'ah, Islam menekankan pentingnya menjaga harta (ḥifẓ al-māl) sebagai salah satu tujuan utama syariat. Prinsip ini tidak hanya menuntut agar harta diperoleh secara halal, tetapi juga digunakan secara proporsional dan penuh pertimbangan manfaat. Penggunaan harta yang berlebihan untuk hal yang bersifat kesenangan sesaat, terlebih tanpa nilai manfaat yang nyata, dapat dikategorikan sebagai isrāf (berlebihan) dan tabẓīr (pemborosan) yang dilarang dalam Islam.³ Karena itu, fenomena pembelian item virtual dalam game seperti Roblox penting untuk ditinjau dari perspektif hukum ekonomi syariah, guna mengetahui apakah perilaku tersebut masih sesuai dengan nilai kemaslahatan atau justru termasuk pemborosan yang melanggar prinsip ḥifẓ al-māl.

Dari sisi fikih muamalah, ulama kontemporer menjelaskan bahwa jual beli item digital dalam game daring dapat dianggap sah selama memenuhi syarat-syarat transaksi yang jelas, tidak mengandung unsur penipuan, serta memiliki manfaat yang diakui secara hukum.⁴ Transaksi semacam ini dapat dilakukan dengan akad ijarah (sewa manfaat) atau ju'ālah (pemberian imbalan atas hasil tertentu), selama tidak menimbulkan kelalaian terhadap kewajiban dan tidak digunakan secara berlebihan. Artinya, hukum kebolehan sangat bergantung pada bagaimana dan untuk tujuan apa transaksi tersebut dilakukan.

Namun demikian, sejumlah penelitian menunjukkan bahwa nilai-nilai maqāṣid syariah belum sepenuhnya terimplementasi dalam praktik ekonomi digital modern. Penelitian Maryani dkk. (2025) menemukan bahwa meskipun transaksi digital syariah telah menggunakan akad-akad formal seperti murābahah atau wakālah, prinsip keadilan dan perlindungan harta belum sepenuhnya terwujud, terutama dalam aspek transparansi dan edukasi konsumen.⁵ Hal senada disampaikan oleh Dawwir Rif'ah (2022), yang menilai bahwa jual beli akun dan item game online memang sah secara akad, tetapi dapat menimbulkan mafsadah (kerusakan) berupa kecanduan, pemborosan waktu, dan pengeluaran berlebihan yang bertentangan dengan prinsip ḥifẓ al-māl.⁶

Berdasarkan kondisi tersebut, pembahasan mengenai praktik pembelian item digital pada game Roblox menjadi relevan untuk dikaji dari perspektif maqāṣid al-syarī'ah. Kajian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai batas antara hiburan yang diperbolehkan dan perilaku konsumtif yang tidak sejalan dengan nilai-nilai syariah, serta memperkaya wacana hukum ekonomi Islam di era digital yang semakin kompleks.

¹ "Roblox Reports Second Quarter 2024 Financial Results," roblox.com, 2024, <https://ir.roblox.com/news/news-details/2024/Roblox-Reports-Second-Quarter-2024-Financial-Results/default.aspx#:~:text=Second Quarter 2024 Financial%2C Operational,diverse and high quality content.>

² Febriyanto Nur Pratama, "Anak Sule Kebobolan, Transaksi Roblox Tembus Rp 50 Juta," *detik.com*, 2025.

³ Mona Junianti et al., "MENAKAR KEADILAN DALAM TRANSAKSI DIGITAL SYARIAH : PERSPEKTIF MAQASHID SYARIAH DAN PERLINDUNGAN KONSUMEN" 9, no. 6 (2025): 395–405.

⁴ Muhammad Syamsudin, "Hukum Jual Beli Item Game dan Gold dalam Game Online RPG," *nu online*, 2021, <https://nu.or.id/bahtsul-masail/hukum-jual-beli-item-game-dan-gold-dalam-game-online-rpg-RZFYk>.

⁵ Ibid

⁶ Dawwir Rif'ah, "Jual Beli Akun Game Online Dalam Perspektif Maqashid Asy- Syariah," *Jurnal Ilmiah Ekonomi Islam* 8, no. 1 (2022): 825, <https://doi.org/10.29040/jiei.v8i1.4265>.

TINJAUAN PUSTAKA

Konsep Maqāṣid al-Syarī'ah dan Prinsip Ḥifẓ al-Māl

Secara terminologis, *maqāṣid al-syarī'ah* adalah tujuan-tujuan syariat Islam yang dimaksudkan untuk mewujudkan kemaslahatan (*maṣlaḥah*) dan mencegah kerusakan (*mafsadah*) bagi manusia. Imam al-Ghazali mendefinisikan bahwa seluruh hukum syariat berporos pada lima hal pokok, yaitu menjaga agama (*ḥifẓ al-dīn*), jiwa (*ḥifẓ al-nafs*), akal (*ḥifẓ al-'aql*), keturunan (*ḥifẓ al-nasl*), dan harta (*ḥifẓ al-māl*).⁷ Kelima prinsip ini dikenal sebagai *al-kullīyyāt al-khams*, dan menjadi dasar utama dalam pengembangan hukum Islam, termasuk pada ranah ekonomi modern.

Pemikiran al-Ghazali kemudian diperluas oleh Imam al-Syathibi dalam *al-Muwāfaqāt*, yang menekankan bahwa maqasid bukan hanya aspek hukum formal, tetapi juga refleksi dari kehendak Allah yang mengandung kemaslahatan universal bagi umat manusia.⁸ Menurutnya, setiap hukum yang tidak membawa kemaslahatan hakiki tidak termasuk dalam cakupan maqasid. Dalam konteks modern, Ibnu 'Āsyūr memperkenalkan maqasid sebagai pendekatan etis dan rasional dalam pembentukan hukum Islam agar selalu relevan terhadap perubahan sosial dan teknologi.⁹ Yusuf al-Qaradawi juga menekankan bahwa maqasid harus dipahami sebagai nilai hidup yang mampu menjawab tantangan zaman, termasuk dalam bidang konsumsi digital dan ekonomi hiburan.

Salah satu maqasid yang relevan dalam konteks ini adalah *ḥifẓ al-māl* atau menjaga harta. Harta dalam pandangan Islam bukan sekadar alat ekonomi, tetapi juga amanah yang akan dimintai pertanggungjawaban. Penggunaan harta wajib diarahkan pada hal yang bermanfaat, produktif, dan tidak melampaui batas kebutuhan. Allah SWT berfirman:

الشَّيَاطِينُ إِخْوَانُ كَانُوا الْمُبْذِرِينَ إِنَّ ۖ تَبْذِيرًا تَبْذِرُونَ وَلَا
(QS. al-Isrā': 26–27)

Artinya: “Dan janganlah kamu menghambur-hamburkan (hartamu) secara boros. Sesungguhnya orang-orang yang boros itu adalah saudara-saudara setan.”¹⁰

Ayat ini menunjukkan bahwa Islam menentang segala bentuk penggunaan harta yang tidak memiliki nilai manfaat dan cenderung berlebihan (*isrāf*). Dalam hadis Rasulullah ﷺ juga disebutkan:

إِنَّ اللَّهَ كَرِهَ لَكُمْ قِيلَ وَقَالَ، وَإِضَاعَةَ الْمَالِ، وَكَثْرَةَ السُّؤَالِ
(HR. al-Bukhari dan Muslim)

Artinya: “Sesungguhnya Allah membenci bagi kalian banyak berbicara tanpa manfaat, menyia-nyiakan harta, dan terlalu banyak meminta.”

Hadis ini menegaskan bahwa menyia-nyiakan harta merupakan perbuatan tercela. Maka, *ḥifẓ al-māl* tidak hanya berarti menjaga harta dari pencurian atau kerusakan fisik, tetapi juga menuntut pemanfaatan harta dengan penuh kesadaran moral. Dalam konteks ekonomi digital, prinsip ini menegaskan bahwa pembelian *item* atau Robux dalam game hanya dapat dibenarkan jika tidak mengarah pada pemborosan, kecanduan, atau kelalaian terhadap kewajiban. Sebagaimana dijelaskan oleh Mifathul Huda dkk (2022), maqasid syariah pada dasarnya membentuk etika sosial yang menuntun perilaku ekonomi agar tidak sekadar halal secara akad, tetapi juga maslahat secara moral dan sosial.¹¹

Pandangan Fikih Muamalah terhadap Transaksi Digital dan Game Online

Fikih muamalah merupakan bidang hukum Islam yang mengatur hubungan antarindividu dalam aspek ekonomi. Prinsip dasarnya adalah bahwa semua bentuk transaksi pada dasarnya diperbolehkan (*al-aṣl fī al-mu'āmalah al-ibāḥah*), selama tidak bertentangan dengan prinsip syariah seperti riba, gharar, dan maysir.

⁷ Al-Ghazali, *Al-Mustashfa min 'Ilm al-Usul* (Beirut: Dar al-Kutub al-'Ilmiyyah, n.d.).

⁸ Al-Syathibi, *Al-Muwāfaqāt fī Usul al-Syarī'ah* (Beirut: Dar al-Ma'rifah, 1997).

⁹ M. T. Ibnu 'Āsyūr, *Maqāṣid al-Sharī'ah al-Islāmiyyah* (Amman: Dar al-Nafais, 1999).

¹⁰ “QS. al-Isrā': 26–27,” n.d.

¹¹ Mifathul Huda, Nurwadjah Ahmad, dan Suhartini Andewi, “KONSEP MAQASHID SYARI'AH DAN IMPLIKASINYA PADA PENDIDIKAN ISLAM,” *Jurnal Pendidikan Islam* Vol. 19. N, no. 1 (2022).

Dalam konteks transaksi digital, para ulama kontemporer menjelaskan bahwa pembelian *item* atau Robux dalam game online dapat dikategorikan dalam beberapa akad, tergantung pada sifat transaksi tersebut. Jika pengguna membayar untuk memperoleh manfaat dalam game, maka akadnya menyerupai *ijarah* (sewa manfaat). Sedangkan jika pembayaran dilakukan untuk memperoleh hadiah atau hasil tertentu setelah menyelesaikan misi, maka akadnya menyerupai *ju'alah* (imbalan atas hasil kerja).¹²

Mekanisme *top up* game online termasuk akad muamalah modern yang sah selama terpenuhi unsur kerelaan dan kejelasan manfaat.¹³ Begitu pula Fatwa DSN-MUI No. 116/2017 dan No. 146/2021 menegaskan bahwa transaksi digital dibolehkan selama bebas dari unsur penipuan, perjudian, dan barang haram.¹⁴

Pandangan serupa juga diungkapkan oleh Ustadz Muhammad Syamsudin dalam *Bahtsul Masail NU Online*, yang menyebutkan bahwa *item* atau mata uang virtual seperti Robux memiliki status “harta ma'nawi” (*māl ma'nawī*) karena memiliki nilai manfaat dan jaminan hak penggunaan.¹⁵ Dengan demikian, jual beli *item* game diperbolehkan selama tidak mengandung kemudaratan dan tidak menjadikan pemain lalai terhadap kewajiban agama.

Namun, hukum kebolehan ini bersifat kondisional. Jika penggunaan Robux menyebabkan seseorang terjerumus dalam pemborosan, kelalaian, atau bahkan kecanduan digital, maka hukumnya berubah menjadi makruh atau haram, sejalan dengan kaidah fihiyyah:

الْمَقَاصِدُ حُكْمٌ لِلْوَسَائِلِ

“Segala sesuatu yang menjadi sarana menuju tujuan tertentu, maka hukumnya mengikuti tujuan itu.” Dengan demikian, hukum transaksi digital tidak hanya dilihat dari bentuk akadnya, tetapi juga dari akibat moral dan sosial yang ditimbulkannya.

Fenomena Konsumsi Digital dan Nilai Ekonomi Game Roblox

Dalam beberapa tahun terakhir, perkembangan ekonomi digital telah mengubah pola konsumsi masyarakat global. Roblox menjadi contoh konkret fenomena ini. Berdasarkan laporan *GoodStats* tahun 2025, Roblox mencatat 118,8 juta pengguna aktif harian pada kuartal II 2025, meningkat 16% dibanding tahun sebelumnya.¹⁶ Selain itu, total transaksi Robux secara global mencapai miliaran dolar, menjadikannya salah satu platform dengan ekosistem ekonomi terbesar dalam dunia hiburan digital.

Fenomena ini menunjukkan bahwa dunia digital telah menjadi ruang baru bagi aktivitas ekonomi, namun sekaligus membuka potensi masalah moral dan spiritual. Banyak pengguna, terutama anak muda, menghabiskan uang untuk membeli *item* dan akses premium demi prestise sosial atau kepuasan sesaat. Dalam perspektif Islam, perilaku konsumsi seperti ini harus diukur dengan prinsip *wasathiyyah* (keseimbangan) dan *maslahah* (manfaat). Allah SWT berfirman:

الْمُسْرِفِينَ يَحِبُّ لَا إِنَّهُ تَسْرِفُوا وَلَا وَاشْرَبُوا كُلُّوا

(QS. al-A'rāf: 31)

Artinya: “Makan dan minumlah, tetapi jangan berlebih-lebihan. Sesungguhnya Allah tidak menyukai orang-orang yang berlebih-lebihan.”¹⁷

Ayat ini menunjukkan bahwa pengeluaran untuk hiburan harus tetap dalam batas kewajaran. Jika pengeluaran tersebut melampaui kebutuhan atau mengakibatkan kerugian finansial, maka

¹² M Abu Zahrah, *Al-Milkiyyah wa Nazariyyat al-'Aqd* (Kairo: Dar al-Fikr al-Arabi, 2000).

¹³ Achyar Abror Ihsan Malika: Yayuli, “TINJAUAN HUKUM ISLAM TERHADAP MEKANISME TRANSAKSI TOP UP GAME ONLINE MELALUI ONLINE SHOP BERBASIS WEBSITE Achyar Abror Ihsan Malika: Yayuli Hukum Ekonomi Syariah, Fakultas Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Surakarta,” *UMS Library*, no. 146 (2021): 1–17.

¹⁴ Majelis Ulama Indonesia, Fatwa No. 146/DSN-MUI/XII/2021 tentang Transaksi Digital Syariah (2021).

¹⁵ Syamsudin, “Hukum Jual Beli Item Game dan Gold dalam Game Online RPG.”

¹⁶ Ahmad Mizan Nur Haq, “Roblox Catat 111 Juta Pengguna Aktif Q2 2025 di Tengah Isu Pemblokiran,” *GoodStats*, 2025, https://goodstats.id/article/roblox-catat-111-juta-pengguna-aktif-harian-pada-q2-2025-di-tengah-isu-pemblokiran-gim-di-indonesia-CTqr7#google_vignette.

¹⁷ QS. al-A'rāf [7]: 31, n.d.

bertentangan dengan prinsip *ḥifẓ al-māl*. Penelitian *Naskah Publikasi* (2023) menunjukkan bahwa perilaku konsumtif digital sering kali tidak rasional dan dipengaruhi oleh faktor psikologis serta keinginan untuk diakui secara sosial.¹⁸ Hal ini memperkuat perlunya literasi ekonomi syariah bagi generasi muda agar mampu membedakan antara kebutuhan dan keinginan dalam dunia digital. Perilaku konsumtif dalam ekonomi digital dapat menyebabkan ketidakseimbangan maqasid, karena harta tidak lagi menjadi alat maslahat, tetapi sarana kepuasan sesaat. Oleh karena itu, *ḥifẓ al-māl* dalam konteks modern harus mencakup kemampuan mengendalikan diri dalam penggunaan uang di dunia maya.

Penelitian Terdahulu dan Celah Kajian

Penelitian-penelitian sebelumnya telah banyak membahas transaksi digital dari aspek hukum syariah. Achyar Abror Ihsan (2022) meneliti mekanisme transaksi *top up* game online dan menyimpulkan bahwa praktik tersebut sah secara fikih apabila manfaatnya jelas dan tidak mengandung unsur gharar.¹⁹ Maryani dkk. (2025) mengkaji perlindungan konsumen digital dalam perspektif maqasid syariah dan menemukan bahwa aspek keadilan serta edukasi konsumen masih belum optimal.²⁰

Sementara itu, Dawwir Rif'ah (2022) mengungkapkan bahwa meskipun jual beli akun game online dapat dibenarkan secara akad, tetapi sering kali mengarah pada *mafsadah* berupa kecanduan dan pemborosan, yang bertentangan dengan maqasid syariah.²¹ Penelitian-penelitian ini menunjukkan bahwa fokus pembahasan masih berkisar pada aspek hukum transaksi, belum menyoroti secara spesifik nilai *ḥifẓ al-māl* dalam konteks pembelian *item* atau Robux.

Oleh karena itu, kajian ini memiliki posisi penting untuk mengisi kekosongan tersebut. Dengan menggunakan pendekatan maqasid syariah, penelitian ini berupaya menilai fenomena pembelian *item* dan Robux dalam game Roblox bukan hanya dari sisi legalitas akad, tetapi juga dari sisi etika dan kemaslahatan. Tujuannya agar prinsip *ḥifẓ al-māl* dapat dipahami tidak sebatas teori, tetapi sebagai pedoman praktis dalam menghadapi dinamika ekonomi digital modern.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif dengan pendekatan maqashid syariah. Metode kualitatif dipilih karena penelitian ini berfokus untuk memahami makna dan nilai-nilai syaria'ah di balik fenomena pembelian item digital dalam game Roblox, bukan untuk mengukur data numerik.

Metode kualitatif cocok digunakan dalam penelitian Hukum Ekonomi Syariah karena dapat menggali pemahaman mendalam terhadap prinsip-prinsip Islam dalam konteks sosial modern, termasuk perilaku ekonomi digital. Pendekatan maqāṣid al-syarī'ah digunakan untuk menilai apakah perilaku pembelian item digital tersebut selaras dengan tujuan-tujuan syariah, khususnya aspek *ḥifẓ al-māl* (menjaga harta) dan *ḥifẓ al-'aql* (menjaga akal).

Penelitian ini bersifat deskriptif, artinya peneliti akan menggambarkan fenomena sebagaimana adanya, berdasarkan hasil wawancara, observasi, dan studi literatur. Melalui metode ini, peneliti berupaya menginterpretasikan bagaimana pandangan Islam memaknai perilaku konsumtif digital, serta sejauh mana aktivitas pembelian item dalam Roblox dapat dikategorikan sebagai perilaku yang sesuai atau bertentangan dengan prinsip maqāṣid al-syarī'ah. Pendekatan ini memungkinkan peneliti memahami fenomena dari sudut pandang para informan, baik pemain Roblox maupun akademisi bidang ekonomi syariah, untuk memperoleh gambaran menyeluruh mengenai etika konsumsi digital dalam perspektif Islam.

¹⁸ Yayuli, "TINJAUAN HUKUM ISLAM TERHADAP MEKANISME TRANSAKSI TOP UP GAME ONLINE MELALUI ONLINE SHOP BERBASIS WEBSITE Achyar Abror Ihsan Malika: Yayuli Hukum Ekonomi Syariah, Fakultas Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Surakarta."

¹⁹ Yayuli.

²⁰ Junianti et al., "MENAKAR KEADILAN DALAM TRANSAKSI DIGITAL SYARIAH : PERSPEKTIF MAQASHID SYARIAH DAN PERLINDUNGAN KONSUMEN."

²¹ Rif'ah, "Jual Beli Akun Game Online Dalam Perspektif Maqashid Asy- Syariah."

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian ini menyajikan hasil penelitian lapangan yang diperoleh dari wawancara dengan dua pemain Roblox Geger (22 tahun) dan seorang pemain berusia 16 tahun serta pandangan seorang akademisi, Dr. Dedah, M.Si. Seluruh temuan dianalisis dengan mengacu pada landasan teori maqāsid al-syarī'ah, khususnya prinsip *ḥifẓ al-māl*, serta literatur klasik dan kontemporer sebagaimana tercantum dalam kajian pustaka. Pembahasan dilakukan secara terpadu antara data empiris dan teori untuk menunjukkan relevansi antara fenomena konsumsi item digital dalam game Roblox dan nilai-nilai syariah.

Pola Penggunaan Harta dalam Aktivitas Top Up Roblox

Hasil penelitian menunjukkan adanya variasi pola penggunaan harta di antara para pemain. Responden pertama, Geger, memiliki perilaku konsumsi yang relatif terkontrol. Ia hanya mengeluarkan sekitar Rp 20.000 setiap kali top up dan membatasi total pengeluaran agar tidak melebihi 25% dari pendapatannya. Pengelolaan seperti ini sejalan dengan prinsip keseimbangan (*wasathiyyah*) dalam Islam, yang menekankan bahwa penggunaan harta harus mempertimbangkan kemaslahatan dan tidak boleh berlebihan sebagaimana dijelaskan oleh al-Ghazali dalam konsep *tasharruf bil-ma'rūf*.²² Pengendalian konsumsi yang dilakukan Geger mencerminkan perilaku yang sesuai dengan maqāsid penjagaan harta, karena tidak mengorbankan kebutuhan pokok dan tidak dilakukan secara impulsif.

Berbeda dengan itu, responden kedua yang berusia 16 tahun memiliki pola konsumsi yang lebih bebas. Ia mengakui bahwa top up dilakukan “sesuai mood” tanpa batas yang jelas. Namun, ia juga menyatakan bahwa top up hanya dilakukan apabila kebutuhan utama telah terpenuhi serta dana yang digunakan berasal dari sumber yang halal. Dalam perspektif fikih muamalah, tindakan ini masih termasuk kategori *mubāḥ* selama tidak mengarah pada pemborosan (*tabdzīr*) atau melampaui batas kemampuan finansial (2). Al-Syathibi menegaskan bahwa maqāsid menjaga harta bukan hanya melindungi harta dari kerusakan fisik, tetapi juga dari pengeluaran yang tidak membawa manfaat atau mengarah pada hilangnya tujuan kemaslahatan.²³ Dengan demikian, pola konsumsi responden kedua belum sepenuhnya melanggar prinsip tersebut.

Jika dibandingkan dengan fenomena umum konsumsi digital, pola konsumsi responden kedua masih tergolong ringan. Kasus ekstrem—seperti kasus pembelian Robux hingga Rp 50 juta yang diberitakan oleh Detik pada 2025—menunjukkan bahwa sebagian besar permasalahan konsumsi digital bukan pada platformnya, tetapi pada tidak adanya batas konsumsi yang sehat.²⁴ Roblox sendiri, berdasarkan laporan GoodStats (2025), memiliki 111 juta pengguna aktif kuartal II 2025, menunjukkan bahwa konsumsi digital merupakan fenomena besar dan memerlukan literasi finansial yang baik.²⁵ Kedua responden dalam penelitian ini menunjukkan pola konsumsi yang masih terkendali bila dibandingkan dengan kasus-kasus tersebut.

Selain itu, fikih klasik seperti yang dijelaskan oleh Abu Zahrah dalam al-Milkiyyah wa Nazariyyat al-‘Aqd menekankan bahwa kepemilikan pribadi (*al-milkiyyah al-fardiyyah*) memiliki batas moral, yaitu tidak boleh disalahgunakan secara merusak (*ifsād*).²⁶ Dengan demikian, konsumsi item digital yang dilakukan kedua responden tidak dapat dikategorikan sebagai penyalahgunaan harta. Hal ini menunjukkan bahwa pembelian item digital tidak otomatis bertentangan dengan prinsip syariah, selama memerhatikan batas-batas manfaat, proporsionalitas, dan sumber dana yang halal.

Motivasi Pembelian Item Game dan Kemaslahatan Konsumsi

Motivasi pembelian item oleh para pemain umumnya berkaitan dengan faktor hiburan,

²² Al-Ghazali, *Al-Mustashfa min ‘Ilm al-Usul*.

²³ Al-Syathibi, *Al-Muwāfaqāt fi Usul al-Syarī'ah*.

²⁴ Pratama, “Anak Sule Kebobolan, Transaksi Roblox Tembus Rp 50 Juta.”

²⁵ Haq, “Roblox Catat 111 Juta Pengguna Aktif Q2 2025 di Tengah Isu Pemblokiran.”

²⁶ Zahrah, *Al-Milkiyyah wa Nazariyyat al-‘Aqd*.

kepuasan estetis, dan peningkatan pengalaman bermain. Responden pertama mengakui bahwa pembelian skin memberikan rasa bangga, meskipun ia sempat menyesal membeli item yang ternyata terlalu umum digunakan oleh pemain lain. Sementara itu, responden kedua mengungkapkan bahwa pembelian skin dan fitur seperti skip level dilakukan karena memberikan kesenangan pribadi dan membantu melewati rintangan permainan. Motivasi seperti ini dalam perspektif konsumsi Islam termasuk kategori konsumsi tersier yang diperbolehkan selama tidak menimbulkan mudarat dan tidak melalaikan kewajiban.

Dalam literatur maqāṣid, Ibnu ‘Āsyūr menjelaskan bahwa berbagai kebutuhan manusia termasuk hiburan (tarfih) diperbolehkan selama tetap berada dalam koridor maslahat dan tidak bertentangan dengan tujuan syariah.²⁷ Oleh karena itu, kepuasan emosional yang diperoleh pemain masih dianggap manfaat selama tidak menimbulkan efek negatif pada aspek finansial maupun moral. Studi modern seperti Junianti dkk. (2025) juga menunjukkan bahwa transaksi digital dapat memenuhi prinsip keadilan dan maslahat apabila dilakukan secara sadar, transparan, dan tidak mengarahkan pada mudarat.²⁸

Namun demikian, motivasi konsumsi tetap harus dikaitkan dengan batas syariah. Fatwa DSN-MUI No. 146/2021 tentang Transaksi Digital Syariah mengatur bahwa transaksi digital harus bebas dari unsur gharar, maysir, dan zhulm.²⁹ Dalam konteks pembelian item Roblox, kedua responden menunjukkan bahwa pembelian dilakukan secara sukarela, jelas objeknya, dan tidak bertujuan gambling, sehingga tidak mengandung unsur larangan dalam fatwa tersebut. Selain itu, tidak ada motif kompetisi berlebihan atau pencarian validasi sosial yang ditengarai sebagai penyebab isrāf dalam konsumsi digital.

Dengan demikian, motivasi konsumsi kedua responden menunjukkan bahwa pembelian item digital dapat menjadi bagian dari kebutuhan rekreatif yang sah dalam Islam. Selama memberikan manfaat emosional, tidak melampaui batas kemampuan, dan tidak mengganggu kewajiban, tindakan tersebut tetap berada dalam kategori mubah menurut aturan maqāṣid asy-syarī‘ah.

Nilai Sosial dan Edukatif dalam Aktivitas Bermain Roblox

Selain aspek konsumsi, Roblox juga memiliki fungsi sosial dan edukatif. Kedua responden mengakui bahwa permainan ini sering menjadi sarana interaksi dengan teman dan pemain dari berbagai negara. Responden kedua bahkan menyatakan bahwa ia sering bermain sambil berkomunikasi dan berkolaborasi dalam permainan tertentu. Pengalaman seperti ini memberikan nilai tambah dalam kemampuan sosial, termasuk kerja sama, komunikasi, dan bahkan penguasaan bahasa asing. Hal ini sejalan dengan temuan yang dijelaskan oleh Huda et al. (2022) tentang peran pendidikan Islam yang adaptif terhadap perkembangan teknologi, selama teknologi digunakan dalam koridor kemaslahatan.³⁰

Pandangan ini diperkuat oleh analisis Dr. Dedah, M.Si., yang menyatakan bahwa teknologi digital, termasuk game online, dapat memperdekat jarak antar individu, membuka ruang dialog global, dan memfasilitasi pertukaran wawasan modern seperti cryptocurrency atau budaya luar. Ini relevan dengan prinsip ḥifẓ al-‘aql, karena interaksi digital yang positif dapat menumbuhkan wawasan baru dan mengembangkan kapasitas intelektual. Al-Syathibi bahkan menekankan bahwa segala hal yang mengembangkan akal manusia termasuk ke dalam maslahat yang dijaga oleh syariah.³¹

Namun demikian, Roblox juga memiliki potensi risiko moral. Responden menyebutkan adanya konten tidak pantas dan interaksi yang tidak sehat di beberapa mode permainan. Risiko seperti ini masuk kategori mafsadah yang harus dihindari sesuai dengan prinsip dar’u al-mafāṣid menghindari kerusakan

²⁷ ‘Āsyūr, *Maqāṣid al-Sharī‘ah al-Islāmiyyah*.

²⁸ Junianti et al., “MENAKAR KEADILAN DALAM TRANSAKSI DIGITAL SYARIAH: PERSPEKTIF MAQASHID SYARIAH DAN PERLINDUNGAN KONSUMEN.”

²⁹ Indonesia, Fatwa No. 146/DSN-MUI/XII/2021 tentang Transaksi Digital Syariah.

³⁰ Huda, Nurwadjah Ahmad, dan Suhartini Andewi, “KONSEP MAQASHID SYARI‘AH DAN IMPLIKASINYA PADA PENDIDIKAN ISLAM.”

³¹ Al-Syathibi, *Al-Muwāfaqāt fi Usul al-Syari‘ah*.

lebih utama daripada meraih manfaat. Dalam konteks teknologi, hal ini ditegaskan oleh kajian Rif'ah (2022) yang menyatakan bahwa penggunaan game online dapat menjadi mafsadah jika mengarah pada interaksi negatif, kecanduan, atau penggunaan harta tanpa batas.³²

Karena itu, nilai sosial dan edukatif Roblox tidak bisa dipisahkan dari kewajiban menjaga batas moral. Aktivitas bermain masih dianggap membawa maslahat selama pengguna mampu mengontrol diri, memilih mode permainan yang aman, serta melakukan penyaringan terhadap konten dan interaksi.

Risiko Moral dan Etika Penggunaan Harta dalam Game Online

Fenomena penyalahgunaan harta dalam pembelian item game tidak dapat diabaikan. Berita mengenai anak yang membelanjakan uang orang tua hingga puluhan juta untuk top up menunjukkan bahwa penggunaan harta dalam platform digital dapat menjadi problem serius apabila tidak dikendalikan (17). Namun, kedua responden dalam penelitian ini tidak menunjukkan perilaku ekstrem seperti itu. Meskipun demikian, wawasan yang diberikan oleh Dr. Dedah, M.Si. menegaskan bahwa risiko moral dalam dunia digital tetap harus disadari.

Menurut Dr. Dedah³³ penggunaan harta dalam game harus dibatasi agar tidak jatuh pada pemborosan. Hal ini konsisten dengan perintah dalam QS. al-Isrā' 26–27 tentang larangan *tabdzīr*, dan QS. al-A'rāf [7]:31 tentang larangan berlebih-lebihan. Penggunaan harta tanpa batas termasuk kategori tindakan tercela yang dikecam oleh syariah. Oleh sebab itu, meskipun pembelian item game diperbolehkan, harus ada batas penggunaan yang jelas.

Selain itu, aspek interaksi sosial yang tidak sehat—misalnya potensi penyimpangan dalam komunikasi digital—termasuk risiko moral yang perlu diperhatikan. Dalam perspektif *maqāṣid*, menjaga harta tidak hanya terkait finansial, tetapi juga mencakup menjaga diri dari perilaku yang merusak akhlak, emosional, atau hubungan sosial (19). Oleh karena itu, moderasi dalam bermain dan penggunaan harta menjadi bagian penting dari implementasi *maqāṣid*.

Analisis Maqāṣid Asy-Syarī'ah terhadap Pembelian Item Roblox

Berdasarkan kajian klasik dan kontemporer, *maqāṣid asy-syarī'ah* menekankan bahwa harta merupakan salah satu dari *al-kulliyāt al-khams* yang harus dijaga (20). Penjagaan harta (*ḥifẓ al-māl*) meliputi perlindungan dari pencurian, penggunaan tanpa izin, pemborosan, transaksi haram, dan semua bentuk pengeluaran yang tidak membawa maslahat. Dalam konteks penelitian ini, kedua responden menunjukkan penggunaan harta yang masih wajar dan tidak bertentangan dengan prinsip syariah.

Penggunaan harta untuk hiburan, seperti membeli item game, diperbolehkan selama memenuhi kriteria maslahat dan tidak menimbulkan mudarat, sesuai prinsip yang dijelaskan Ibnu 'Āsyūr dalam *Maqāṣid al-Sharī'ah*.³⁴ Selain itu, konsumsi rekreatif seperti ini masuk kategori *ḥājīyyāt*, yaitu kebutuhan pelengkap yang memudahkan kehidupan tanpa bersifat wajib (22). Selama tidak melampaui batas, konsumsi seperti ini tetap dibolehkan.

Namun, konsumsi impulsif seperti yang dilakukan oleh responden kedua tetap mengandung potensi risiko. Jika dilakukan secara berlebihan, pembelian item digital dapat melanggar prinsip pengelolaan harta dan mengarah pada *tabdzīr*. Hal ini ditegaskan dalam pandangan al-Ghazali yang menyatakan bahwa segala bentuk pengeluaran yang tidak memiliki tujuan maslahat termasuk kategori tindakan merusak harta.³⁵

Jika dikaitkan dengan fatwa MUI No. 146/2021, transaksi top up Roblox termasuk kategori transaksi digital yang sah karena memenuhi unsur kejelasan objek dan tidak mengandung riba atau *gharar*.³⁶ Oleh karena itu, masalah tidak terletak pada transaksinya, tetapi pada cara pengguna menggunakan harta.

³² Rif'ah, "Jual Beli Akun Game Online Dalam Perspektif Maqashid Asy- Syariah."

³³ Jubaedah, Dedah. "Wawancara Pandangan Maqashid Syari'ah Terhadap Kecendrungan Berlebihan Dalam Membeli Item Di Game Roblox." Bandung, 2025.

³⁴ 'Āsyūr, *Maqāṣid al-Sharī'ah al-Islāmiyyah*.

³⁵ Al-Ghazali, *Al-Mustashfa min 'Ilm al-Usul*.

³⁶ Indonesia, Fatwa No. 146/DSN-MUI/XII/2021 tentang Transaksi Digital Syariah.

Dengan demikian, pembelian item dalam Roblox tidak otomatis haram. Nilai hukumnya berubah sesuai dengan kondisi konsumsi. Pada dua responden penelitian ini, konsumsi masih berada dalam batas mubah, karena: 1. harta berasal dari sumber halal; 2. tidak mengganggu kebutuhan pokok; 3. tidak dilakukan secara ekstrem; tidak menimbulkan mudarat sosial atau moral.

SIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa pembelian item digital dalam game Roblox dapat dinilai sebagai aktivitas yang mubah selama dilakukan secara proporsional, berasal dari sumber yang halal, serta tidak mengganggu pemenuhan kebutuhan pokok. Berdasarkan temuan lapangan, para informan menggunakan harta secara terkontrol dan memperoleh manfaat rekreatif, sosial, maupun emosional dari aktivitas bermain. Dalam konteks maqāsid asy-syarī'ah, khususnya prinsip hifz al-māl, tindakan tersebut masih tergolong selaras dengan tujuan syariah karena tidak mengarah pada pemborosan, tidak menimbulkan mudarat finansial, dan tidak melampaui batas konsumsi yang wajar.

Namun demikian, penelitian ini menegaskan bahwa transaksi digital seperti top up Robux memiliki potensi risiko moral dan finansial apabila dilakukan secara impulsif atau berlebihan. Penggunaan harta yang melampaui batas kebutuhan, mengabaikan prioritas, atau menimbulkan dampak negatif terhadap perilaku dan akhlak dapat menjadikan konsumsi tersebut bertentangan dengan maqāsid penjagaan harta. Oleh karena itu, aktivitas pembelian item dalam Roblox hanya dapat dianggap sesuai dengan prinsip syariah apabila didasari kesadaran finansial, pengendalian diri, dan pemilihan konten yang aman, sehingga konsumsi digital tetap berada dalam koridor maslahat di tengah perkembangan ekonomi digital yang semakin kompleks.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim Penulis menyampaikan rasa terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya atas dukungan yang tak ternilai dalam penyelesaian artikel ini. Ucapan terima kasih ditujukan secara khusus kepada Ketua Jurusan Hukum Ekonomi Syariah (HES) UIN Sunan Gunung Djati Bandung atas bimbingan akademis dan fasilitas yang telah disediakan. Kami juga berterima kasih kepada seluruh informan yang terlibat atas ketersediaan waktu dan informasi penting, serta kepada rekan-rekan sesama mahasiswa Hukum Ekonomi Syariah Angkatan Tahun Akademik 2025/2026 atas dukungan dan diskusi konstruktif. Artikel ini merupakan bagian dari penulisan tugas mahasiswa Jurusan Hukum Ekonomi Syariah.

REFERENSI

- Āsyūr, M. T. Ibnu. *Maqāsid al-Sharī'ah al-Islāmiyyah*. Amman: Dar al-Nafais, 1999.
- Al-Ghazali. *Al-Mustashfa min 'Ilm al-Usul*. Beirut: Dar al-Kutub al-'Ilmiyyah, n.d.
- Al-Syathibi. *Al-Muwāfaqāt fi Usul al-Syari'ah*. Beirut: Dar al-Ma'rifah, 1997.
- Haq, Ahmad Mizan Nur. "Roblox Catat 111 Juta Pengguna Aktif Q2 2025 di Tengah Isu Pemblokiran." *GoodStats*, 2025. https://goodstats.id/article/roblox-catat-118-8-juta-pengguna-aktif-harian-pada-q2-2025-di-tengah-isu-pemblokiran-gim-di-indonesia-CTqr7#google_vignette.
- Huda, Miftahul, Nurwadjah Ahmad, dan Suhartini Andewi. "KONSEP MAQASHID SYARI'AH DAN IMPLIKASINYA PADA PENDIDIKAN ISLAM." *Jurnal Pendidikan Islam* Vol. 19. N, no. 1 (2022).
- Indonesia, Majelis Ulama. Fatwa No. 146/DSN-MUI/XII/2021 tentang Transaksi Digital Syariah (2021).
- Junianti, Mona, Putri Mardina, Erli Hernisa, Muhammad Akmal, Rizki Hambali, dan Deny Afriansyah. "MENAKAR KEADILAN DALAM TRANSAKSI DIGITAL SYARIAH: PERSPEKTIF MAQASHID SYARIAH DAN PERLINDUNGAN KONSUMEN" 9, no. 6 (2025): 395–405.
- Pratama, Febriyanto Nur. "Anak Sule Kebobolan, Transaksi Roblox Tembus Rp 50 Juta." *detik.com*, 2025.
- Rif'ah, Dawwir. "Jual Beli Akun Game Online Dalam Perspektif Maqashid Asy- Syariah." *Jurnal*

- Ilmiah Ekonomi Islam* 8, no. 1 (2022): 825. <https://doi.org/10.29040/jiei.v8i1.4265>.
- roblox.com. "Roblox Reports Second Quarter 2024 Financial Results," 2024. <https://ir.roblox.com/news/news-details/2024/Roblox-Reports-Second-Quarter-2024-Financial-Results/default.aspx#:~:text=Second Quarter 2024 Financial%2C Operational,diverse and high quality content>.
- Syamsudin, Muhammad. "Hukum Jual Beli Item Game dan Gold dalam Game Online RPG." nu online, 2021. <https://nu.or.id/bahtsul-masail/hukum-jual-beli-item-game-dan-gold-dalam-game-online-rpg-RZFYk>.
- Yayuli, Achyar Abror Ihsan Malika: "TINJAUAN HUKUM ISLAM TERHADAP MEKANISME TRANSAKSI TOP UP GAME ONLINE MELALUI ONLINE SHOP BERBASIS WEBSITE Achyar Abror Ihsan Malika: Yayuli Hukum Ekonomi Syariah, Fakultas Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Surakarta." *UMS Library*, no. 146 (2021): 1–17.
- Zahrah, M Abu. *Al-Milkiyyah wa Nazariyyat al-'Aqd*. Kairo: Dar al-Fikr al-Arabi, 2000.
- Jubaedah, Dedah. "Wawancara Pandangan Maqashid Syari'ah Terhadap Kecendrungan Berlebihan Dalam Membeli Item Di Game Roblox." Bandung, 2025.