

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Agama islam adalah agama terakhir yang diturunkan kepada Nabi Muhammad SAW. Agama islam berpedomankan *Al- Qu'ran* dan *hadist* Rasulullah SAW. Di dalam *Al-Qur'an* ketentuan yang tidak dapat dicampuri oleh akal pikiran manusia, terutama dalam ibadah mahdlah, akan tetapi ada yang bisa dicampuri oleh pemikiran (ijtihad) manusia, terutama dalam muamalat. Dari keduanya mempunyai perbedaan kaidah yang mendasar. Karena mengenai masalah ibadah harus terdapat dalil maupun hadist yang menunjukkan kebolehnya, oleh karena itu apabila tidak terdapat dalil yang melarang atau mengharamkan maka semua jenis muamalah diperbolehkan untuk kita lakukan.¹

Saat menjalani kehidupan , manusia dituntut untuk bekerja, ada kalanya pekerjaan itu lebih mengandalkan kemampuan otak, adakalanya pula kemampuan fisik. Keduanya, jika digunakan terus menerus maka akan menyebabkan rasa lelah dan penat. Oleh karena itu, manusia butuh hiburan sebagai sarana penyegaran hati, pelepasan beban pikiran. Hiburan bagi setiap individu bermacam-macam, ada yang suka olahraga, main game, travelling dan lain sebagainya untuk mengisi waktu luang. Salah satu hiburan manusia adalah bermain game. Seiring berkembangnya teknologi kini sudah marak penggunaan smartphone, tablet, dan PC untuk media hiburan bermain *game online*.

Dengan ada perkembangan zaman, *Game online* bukan hanya dijadikan sebagai hiburan semata, melainkan bisa menjadi ajang mencari rupiah dengan cara mengikuti Event-event perlombaan dengan hadiah yang besar atau menjanjikan. *Game online* itu sendiri ialah jenis permainan komputer atau handphone yang biasanya digunakan menggunakan jaringan internet dan yang

¹ Abdul Mujib, Kaidah-Kaidah Ilmu Fiqih, (Jakarta: Kalam Mulia, 2004), hlm. 25

sejenisnya serta selalu menggunakan teknologi yang ada saat ini, seperti modem dan koneksi kabel. Arti *game online* dalam bahasa Indonesia ialah permainan daring.²

Salah satu yang menelatar belakangi *game online* di Indonesia adalah perkembangan teknologi komputer dan jaringan computer itu sendiri. Meledaknya *game online* itu sendiri merupakan cerminan dari pesatnya jaringan computer yang dahulunya berskala kecil (small local network) sampai menjadi internet dan terus berkembang sampai saat ini, dan juga *game online* ini sering diadakan ajang perlombaan.³

Adapun hiburan bagi manusia adalah perlombaan. Perlombaan kerap menjadi sarana memeriahkan sebuah peringatan atau momen tertentu. Perlombaan dalam bahasa Arab disebut dengan musabaqah. Hukum perlombaan itu bisa berubah-ubah, bisa sunah, mubah, dan bisa pula haram, tergantung dari niatnya.⁴

Menurut para ulama, perlombaan (musabaqah) itu diperbolehkan apabila tanpa adanya pertarungan. Sedangkan perlombaan dengan pertarungan dibagi menjadi dua bagian, ada pertarungan yang dihalalkan dan ada pula pertarungan yang diharamkan. Pertarungan yang dihalalkan dalam perlombaan, yaitu perlombaan yang hadiahnya dari pihak lain. misalnya dalam perlombaan Gubernur Cup dalam *Game online* menyediakan hadiah Handphone, sehingga barangnya atau hadiahnya boleh diambil, atau jenis perlombaan lainnya yang hadiahnya dari pihak lain diluar peserta perlombaan.

Namun demikian, pada saat ini tidak jarang suatu perlombaan mengandung unsur maysir. Padahal dalam Al-Quran Surat Al-Maidah ayat 90 yang telah dijelaskan sebagai berikut:

² Andri Arif Kustiawan, Andy Widhiya Bayu Utomo, Jangan Suka *Game online* : Pengaruh *Game online* Dan Tindakan Pencegahan, (Jawa Timur: Ae Media Grafika 2019), Cetke-1, h. 5 6 And

³ Andri Arif Kustiawan, Andy Widhiya Bayu Utomo, Pengaruh Game..., h. 7

⁴ Hendi Suhendi, Fiqih Muamalah, (Jakarta: Rajawali Pers) 2010, h. 257

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِنَّمَا الْحَمْرُ وَالْمَيْسِرُ وَالْأَنْصَابُ وَالْأَزْلَامُ رِجْسٌ مِّنْ عَمَلِ الشَّيْطَانِ
فَاجْتَنِبُوهُ لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ

Artinya: “wahai orang-orang yang beriman! Sesungguhnya minuman keras, berjudi, (berkurban untuk) berhala, dan mengundi nasib dengan anak panah, adalah perbuatan keji dan termasuk perbuatan setan. Maka jauhilah (perbuatan-perbuatan) itu agar kamu beruntung.” (Q.S. Al-Maidah: 90)⁵

Ayat tersebut dengan tegas memerintahkan untuk menjauhi perbuatan yang dianggap tidak terpuji seperti minuman keras, perjudian, dan lain sebagainya. Perintah pada ayat tersebut sekedar memerintahkan untuk tidak melakukannya. Hal-hal yang menyebabkan dekat dengan perbuatan tersebut pun harus dihindari. Perlombaan termasuk kegiatan yang terpuji dalam Islam. Karena untuk melatih ketangkasaan seni kemiliteran, melatih fisik, mental, melatih kesabaran, kekuatan, dan mempersiapkan fisik untuk berjihad fi sabilillah.

Dalam perlombaan berhadiah, yang wajib diperhatikan adalah mengenai status hadiah tersebut, jangan sampai termasuk kedalam Masyir, Masyir adalah setiap permainan yang di dalamnya disyaratkan sesuatu (berupa materi) yang diambil dari pihak yang kalah untuk pihak yang menang dan selain itu juga kita harus memperhatikan cara memenangkan perlombaan tersebut, jangan sampai termasuk perbuatan mengundi nasib (*azla'm*).

Di zaman sekarang, berbagai macam *game online* pun mulai bermunculan. *Game online* yang banyak diminati sekarang ini adalah *game online Free fire*. Dalam game ini pemain dapat mengembangkan daftar teman, mengobrol dengan teman dan memeriksa kemajuan dengan pencapaian game. Dalam game ini terdapat perlombaan yang biasanya disebut Fast Tour atau FT

⁵ Al-Qur'an Cordoba "Al-qur'an dan Terjemahnya"(bandung :PT cordoba internasional indonesia)2016

yang maknanya mini turnamen dan pemenang Fast Tour akan biasanya mendapatkan hadiah uang, *skin game* atau *diamond*.

Adanya pemberian hadiah dalam perlombaan *game online free fire*, perlu dikaji lebih mendalam apakah pemberian hadiah tersebut diperbolehkan atau dilarang. Mengingat masih belum adanya kesadaran penuh terhadap hukum dalam bermuamalah pada kehidupan sehari-hari, karena hal yang disebutkan diatas masih dianggap sebagai suatu hal biasa diberi toleransi. Dengan demikian, temuan yang penulis dapatkan membuat penulis ingin menganalisis. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk menuangkan masalah ini kedalam bentuk karya ilmiah skripsi yang berjudul: **“TINJAUAN HUKUM ISLAM TERHADAP STATUS HADIAH PADA PERLOMBAAN GAME ONLINE “FREE FIRE” (Studi Kasus Di Komunitas Free fire Bandung)**

B. Rumusan Masalah

Untuk memberikan kejelasan mengenai objek yang akan menjadi fokus penelitian dalam penulisan ini adalah bagaimana proses serta hukum hadiah yang didapat dari perlombaan *game online “free fire”*. Berdasarkan uraian permasalahan pada latar belakang masalah, maka dirumuskan pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana cara mekanisme mendapatkan hadiah pada perlombaan *game online “free fire”*?
2. Bagaimana status hadiah pada perlombaan *game online “Free fire”* menurut hukum ekonomi syariah?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menjawab permasalahan yang telah dirumuskan dalam rumusan masalah, yaitu:

1. Mendeskripsi mekanisme perlombaan dan pemberian hadiah di *game online “Free fire”* di komunitas *Free fire* Bandung.
2. Mengetahui tinjauan hukum ekonomi Syariah terhadap status hadiah pada perlombaan *game online “Free fire”*.

D. Kegunaan Penelitian

Adapun manfaat yang dapat dipetik dari penelitian ini ialah:

1. Kegunaan Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah sumbangan ilmu pengetahuan dan kemanfaatan khususnya bagi mahasiswa dan akademisi lainnya, terutama dalam masalah yang berkaitan dengan hadiah dalam perlombaan *game online* yang sedang maraknya terjadi saat ini

2. Kegunaan Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan bisa berguna bagi masyarakat, yaitu untuk lebih memberikan kesadaran kepehaman yang mendalam tentang syariat, terutama pada kegiatan muamalah terkait dalam hadiah perlombaan *game online* dan hukumnya.

E. Studi Terdahulu

Sebelum melakukan penelitian lebih lanjut, peneliti terlebih dahulu melakukan pencarian dan penelaahan penelitian-penelitian terdahulu. Penelaahan dilakukan dengan maksud menghindari plagiasi dan pengulangan pembahasan. Dengan penelaahan tersebut dapat dipastikan akan menghasilkan penelitian pembaharuan atau penelitian baru. Beberapa penelitian terdahulu yang berkaitan dengan kerjasama adalah sebagai berikut:

Pertama yaitu skripsi yang ditulis oleh Siti Nenang Suhartati Jurusan Muamalah Fakultas Syariah Universitas Islam Negeri Mataram dengan judul “Tinjauan Hukum Islam Terhadap Praktik Perlombaan Memancing dengan Sistem Galatan (Studi Kasus di Desa Kopang Rembiga Kecamatan Kopang Kabupaten Lombok Tengah)”.⁶ Pada hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa perlombaan memancing dengan sistem galatama di Desa Kopang Rembiga Kecamatan Kopang Kabupaten Lombok Tengah perlombaannya dilaksanakan dengan mematuhi aturan-aturan yang diterapkan bersama antara pemilik kolam pemancingan dengan para pemancing dalam pemancingan galamatan. Dalam perlombaan pemancingan di Desa tersebut memiliki batas waktu memancing, kemudian ketika waktu memancing sudah habis atau berakhir,

⁶Siti Nenang Suhartati, “Tinjauan Hukum Islam Terhadap Praktik Perlombaan Memancing Dengan Sistem Galatan (Studi Kasus Di Desa Kopang Rembiga Kecamatan Kopang Kabupaten Lombok Tengah)” (Skripsi Uin Mataram, Mataram 2018)

ikan-ikan yang didapatkan akan ditimbang dan dilepaskan kembali ke dalam kolam.

Kedua yaitu skripsi yang ditulis oleh M. Imam Makruf, Fakultas Agama Islam Universitas Muhamadiyah Surakarta, dengan judul “Tinjauan hukum islam terhadap perlombaan burung berkicau di gantangan putro benowo makamhaji kartasura”. Pada hasil penelitian tersebut menyimpulkan bahwa dalam perlombaan burung berkicau berhadiah di gantangan putro benowo yang mana merupakan adu kualitas kicauan (nyanyian burung berkicau). Peserta yang mengikuti perlombaan harus mendaftar terlebih dahulu dengan cara membeli tiket pendaftaran, yang mana uang dari pembelian tiket tersebut menjadi sumber dana satu satunya yang digunakan untuk hadiah pemenang. Adapun dari tinjauan hukum islam berdasarkan penulis, bahwa pelaksanaan perlombaan burung berkicau berhadiah tersebut belum sesuai dengan hukum islam, karena hadiah yang diberikan mengandung unsur maysir.

Ketiga yaitu skripsi Sony adrian berjudul “Tinjauan Hukum Ekonomi Islam Terhadap Transaksi Jual Beli *Game online* Dota2 (Hukum Ekonomi Syariah IAIN Surakarta)” .di hasil pembahasannya memiliki persamaan pembahasan terkait *game online* namun berbeda pada fokus penelitian yaitu jual beli *game online* sedangkan penulis membahas tentang status hadiah di dalam perlombaan *game online* yang berbeda

Keempat skripsi yang ditulis oleh Adiyanti berjudul “Tinjauan Hukum Islam Terhadap Hadiah Turnamen *Game online* yang Diambil dari Hasil Uang Pungutan Peserta perlombaan (Studi Kasus Turnamen Game PlayersUnknows BattleGrounds (PUBG) Di Kota Samarinda) persamaannya adalah membahas tentang Hadiah dalam perlombaan *game online* dan perbedaannya terletak pada Penelitian berfokus kepada sumber hadiah berasal dan studi kasus game yang berbeda.

Kelima skripsi berjudul “Tinjauan Hukum Ekonomi Syariah Terhadap Hadiah Game Shopee Tanam Dalam Membayar Transaksi Di Aplikasi Shopee (Study Pada Mahasiswa Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu)” yang ditulis oleh Aisyah Anintia Lestari mempunyai kesamaan

yaitu Membahas tentang Hadiah dari sebuah games adapun Perbedaannya terletak pada game dan inti dari pembahasan penelitian

Keenam artikel berjudul Tinjauan Hukum Islam Terhadap *Game online* Mobile Legends Sebagai Peningkat Ekonomi Masyarakat yang ditulis oleh Akhmad Ashari Manda dan Musyfikah Ilyas. Dalam artikel tersebut membahas game online sebagai penghasilan. Perbedaan signifikan terdapat pada tujuan pembahasan .artikel ini membahas tentang game menjadi penghasilan sedangkan penulis membahas status hadiah dari game online

Tabel 1. Studi Terdahulu

No	Judul Skripsi	Penulis	Persamaan	Perbedaan
1.	Tinjauan Hukum Islam Terhadap Praktik Perlombaan Memancing dengan Sistem Galatan (Studi Kasus di Desa Kopang Rembiga Kecamatan Kopang Kabupaten Lombok Tengah)".	Siti Nenang Suhartati	sama-sama membahas tentang perlombaan berhadiah	Penelitian berfokus pada sumber dan status hadiah <i>game online</i> .
2.	Tinjauan hukum islam terhadap perlombaan burung berkicau di gantangan putro benowo makam haji kartasura	M. Imam Makruf	Penelitian terkait dengan perlombaan berhadiah	Permasalahan penelitian fokus pada pada status hadiah setelah perlombaan pada <i>game online</i>

3.	Tinjauan Hukum Ekonomi Islam Terhadap Transaksi Jual Beli <i>Game online</i> Dota2 (Hukum Ekonomi Syariah IAIN Surakarta)	Sony adrian	Sama sama membahas tentang muamalah dalam <i>game online</i>	Penelitian fokus pada hadiah atau item dalam <i>game online</i>
4.	Tinjauan Hukum Islam Terhadap Hadiah Turnamen <i>Game online</i> yang Diambil dari Hasil Uang Pungutan Peserta perlombaan (Studi Kasus Turnamen <i>Game PlayersUnknows BattleGrounds</i> (PUBG) Di Kota Samarinda)	Adiyanti	Sama sama membahas tentang Hadiah dalam perlombaan <i>game online</i>	Penelitian berfokus kepada sumber hadiah berasal dan studi kasus game yang berbeda.

5.	Tinjauan Hukum Ekonomi Syariah Terhadap Hadiah Game Shopee Tanam Dalam Membayar Transaksi Di Aplikasi Shopee (Study Pada Mahasiswa Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu)	Aisyah Anintia Lestari	Membahas tentang Hadiah dari sebuah games	Perbedaan terletak pada game dan inti dari pembahasan penelitian
6	Tinjauan Hukum Islam Terhadap <i>Game online</i> Mobile Legends Sebagai Peningkat Ekonomi Masyarakat	Akhmad Ashari Manda, Musyfikah Ilyas	Dalam artikel tersebut membahas <i>game online</i> sebagai penghasilan	Perbedaan signifikan terdapat pada tujuan pembahasan .artikel ini membahas tentang game menjadi penghasilan sedangkan penulis membahas status hadiah dari <i>game online</i>

Penelitian/studi terdahulu di atas relevan dengan penelitian yang penulis bawakan .Namun, perbedaan signifikan terletak pada fokus penelitian yang membahas tentang sumber/status dari sebuah pertandingan *game online* di komunitas “*free fire*” Bandung.

F. Kerangka Berpikir

Dalam ruang lingkup muamalah, hal yang memiliki peran sentral dalam mengatur hubungan antar manusia dalam berbagai aspek kehidupan. Muamalah meliputi seluruh bentuk interaksi sosial dan ekonomi yang tidak bersifat ibadah mahdhah, dan karenanya, bersifat fleksibel selama tidak bertentangan dengan prinsip syariat. Dalam kehidupan sehari-hari, manusia tidak akan terlepas dari praktik muamalah, baik dalam bentuk transaksi ekonomi seperti jual beli, akad kerja sama, pernikahan, maupun bentuk aktivitas sosial lainnya, termasuk hiburan dan perlombaan.

Islam memandang bahwa hukum asal dari muamalah adalah boleh (mubah), sebagaimana ditegaskan dalam kaidah fiqhiyah:

الأصل في المعاملات الإباحة حتى يدل الدليل على التحريم

"Hukum asal dari muamalah adalah boleh, sampai ada dalil yang menunjukkan larangannya."

Prinsip ini menandakan bahwa setiap bentuk kegiatan sosial dan ekonomi pada dasarnya dibolehkan, kecuali jika ditemukan unsur yang secara jelas dilarang oleh syariat salah satunya adalah maysir (perjudian). Maka dari itu, ketika sebuah praktik seperti perlombaan game online disertai dengan pemberian hadiah, penting untuk menguji apakah unsur-unsur terlarang itu terdapat di dalamnya atau tidak.

Menurut Kamus Umum Bahasa Indonesia, hadiah adalah suatu bentuk pemberian sebagai penghormatan atau ganjaran atas pencapaian tertentu. Dalam hukum Islam, bentuk-bentuk pemberian ini memiliki klasifikasi berdasarkan niat dan tujuan dari pemberi: hibah adalah pemberian secara sukarela demi kebaikan, shadaqah diberikan demi mendapatkan pahala dari Allah, hadiah bisa bertujuan untuk membangun hubungan baik atau mendapat perhatian, sementara risywah (suap) adalah pemberian untuk mendapatkan balasan atau keuntungan pribadi dengan cara yang tidak sah. Oleh karena itu, hukum dari pemberian tersebut tidak bisa digeneralisasi, melainkan harus dipahami berdasarkan konteksnya.

Dalam konteks hiburan, perlombaan adalah bagian dari muamalah yang secara umum dibolehkan. Sebagaimana manusia memiliki kecenderungan terhadap kesenangan

dan kompetisi, Islam memberikan ruang bagi aktivitas rekreatif yang sehat. Bahkan Rasulullah ﷺ sendiri pernah berlomba lari dengan istrinya, Aisyah radhiyallahu ‘anha, sebagaimana disebutkan dalam hadis sahih. Ini menunjukkan bahwa hiburan atau permainan yang tidak melanggar syariat, diperbolehkan bahkan dianjurkan untuk membangun kebersamaan dan kegembiraan.

Namun demikian, para ulama membagi hukum perlombaan menjadi beberapa kategori. Ibnu Qayyim al-Jauziyah menjelaskan bahwa perlombaan terdiri dari tiga macam. Pertama, perlombaan yang dicintai oleh Allah seperti balap kuda, memanah, dan lomba lari, yang bertujuan untuk meningkatkan kesiapan fisik dan mental dalam rangka jihad dan kebajikan. Kedua, perlombaan yang dibenci oleh Allah, yaitu yang dapat menimbulkan permusuhan, melalaikan dzikir dan salat, serta mengandung unsur lagha (kesia-siaan). Ketiga, perlombaan yang mubah, yaitu permainan yang dilakukan semata-mata untuk hiburan dan tidak mengandung unsur terlarang, seperti gulat, sepak bola, dan lomba ketangkasan lainnya.

Penting untuk dipahami bahwa perlombaan akan berubah hukumnya jika diiringi dengan hadiah, terutama jika hadiah tersebut berasal dari peserta dan diperebutkan secara kompetitif. Dalam situasi ini, kemungkinan munculnya unsur maysir sangat tinggi. Maysir, dalam bahasa Arab berarti "mudah" atau "tanpa usaha", dan dalam istilah syariat merujuk pada semua bentuk taruhan atau permainan berisiko di mana seseorang mendapatkan keuntungan dari kerugian orang lain. Al-Qur'an secara tegas mengharamkan maysir:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِنَّمَا الْحَمْرُ وَالْمَيْسِرُ وَالْأَنْصَابُ وَالْأَزْلَامُ رَجْسٌ مِّنْ عَمَلِ الشَّيْطَانِ فَاجْتَنِبُوهُ لَعَلَّكُمْ

تُفْلِحُونَ

"Hai orang-orang yang beriman, sesungguhnya (meminum) khamar, berjudi, berkorban untuk berhala, dan mengundi nasib dengan panah adalah perbuatan keji dari pekerjaan setan. Maka jauhilah perbuatan-perbuatan itu agar kamu mendapat keberuntungan."

(QS. Al-Maidah: 90)

إِنَّمَا يُرِيدُ الشَّيْطَانُ أَنْ يُوقِعَ بَيْنَكُمُ الْعَدَاوَةَ وَالْبَغْضَاءَ فِي الْخَمْرِ وَالْمَيْسِرِ وَيَصُدَّكُمْ عَنْ ذِكْرِ اللَّهِ وَعَنِ

الصَّلَاةِ ۗ فَهَلْ أَنْتُمْ مُنْتَهُونَ

"Sesungguhnya setan bermaksud hendak menimbulkan permusuhan dan kebencian di antara kamu lantaran (meminum) khamar dan berjudi itu, dan menghalang-halangi kamu dari mengingat Allah dan salat. Maka berhentilah kamu (dari mengerjakan pekerjaan itu)."

(QS. Al-Maidah: 91)

Ayat-ayat ini menunjukkan bahwa praktik perjudian tidak hanya berdosa, tetapi juga menyebabkan dampak sosial berupa permusuhan, kebencian, dan kelalaian dari kewajiban agama. Dalam konteks perlombaan, maysir terjadi ketika hadiah yang diperebutkan berasal dari iuran peserta, sehingga pemenang memperoleh keuntungan dari kekalahan pihak lain.

Dalam perlombaan game online, kondisi ini sering terjadi ketika panitia mengumpulkan uang pendaftaran dari peserta dan menggunakannya sepenuhnya sebagai hadiah bagi pemenang. Dalam kondisi seperti ini, jika tidak ada pihak ketiga (seperti sponsor) yang menyumbangkan hadiah tanpa ikut bertanding, maka kompetisi tersebut dapat mengandung unsur maysir dan menjadi terlarang.

Sebaliknya, jika hadiah berasal dari pihak luar seperti sponsor, donatur, atau panitia sendiri dan uang pendaftaran hanya digunakan untuk logistik dan operasional (bukan untuk hadiah), maka perlombaan dapat dikategorikan sebagai ju'alah, yaitu janji dari satu pihak untuk memberikan imbalan kepada siapa pun yang berhasil memenangkan suatu kompetisi atau menyelesaikan tugas tertentu. Ju'alah merupakan akad yang sah menurut mayoritas ulama, karena tidak mengandung unsur spekulasi maupun kerugian sepihak.

Dalam konteks kehidupan digital masa kini, perlombaan berbasis game online telah menjelma menjadi bagian dari gaya hidup generasi muda. Game seperti *Free Fire* tidak hanya menjadi sarana hiburan, melainkan juga medium untuk membangun komunitas dan kompetisi. Salah satu bentuk aktualisasinya adalah turnamen yang diselenggarakan oleh Komunitas *Free Fire* Bandung. Komunitas ini secara aktif

mengadakan berbagai jenis pertandingan, baik mode *Battle Royale* maupun *Clash Squad*, dengan skema pemberian hadiah yang berbeda. Pada mode *Battle Royale*, hadiah berasal dari pihak sponsor, sedangkan pada mode *Clash Squad*, hadiah berasal dari uang pendaftaran peserta itu sendiri. Perbedaan sistem inilah yang menjadi titik krusial dalam penelitian ini, sebab sistem yang diterapkan dalam pemberian hadiah berpengaruh langsung terhadap keabsahannya menurut hukum Islam.

Berdasarkan uraian di atas, maka penting bagi setiap bentuk perlombaan, termasuk game online, untuk meninjau ulang struktur pembiayaannya. Jika perlombaan dikelola dengan prinsip-prinsip muamalah yang benar, maka ia tidak hanya menjadi ajang hiburan, tetapi juga menjadi sarana positif dalam membentuk solidaritas dan keterampilan. Sebaliknya, jika dikelola dengan kelalaian terhadap syariat, maka dapat menjerumuskan ke dalam praktik perjudian yang diharamkan.

Dengan landasan pemikiran tersebut, penelitian ini akan memfokuskan pada studi kasus Komunitas Free Fire Bandung, yang secara aktif menyelenggarakan turnamen berhadiah. Penelitian akan menelaah: apakah sistem pembiayaan hadiah pada turnamen tersebut sesuai dengan prinsip syariah, atau justru mengandung potensi pelanggaran hukum Islam, khususnya terkait unsur maysir. Dengan menggunakan pendekatan normatif dan deskriptif-kualitatif, skripsi ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang mendalam mengenai posisi hukum dari perlombaan game online dalam perspektif hukum ekonomi syariah



G. Langkah-Langkah Penelitian

Penelitian harus dilakukan secara sistematis. Peneliti perlu menetapkan langkah-langkah penelitian guna terselenggara dengan baiknya penelitian tersebut. Langkah-langkah penelitian diperlukan juga untuk mendapatkan data-data yang akurat dan tepat guna mendukung penelitian. Adapun langkah-langkah penelitian yang ditempuh ialah sebagai berikut:

1. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang penulis gunakan adalah kualitatif. Penelitian ini merupakan penelitian yang mencari makna, pemahaman, kejaidan, maupun kehidupan langsung manusia yang mana peneliti langsung terlibat dalam tahap demi tahap dan makna yang

disimpulkan selama proses berlangsung dari awal sampai akhir kegiatan yang berupa kata-kata dan bukan berupa angka-angka.

Penelitian ini bersifat deskriptif yaitu penelitian yang berusaha untuk pecahan permasalahan yang ada sekarang berdasarkan data-data, menganalisis dan menginterpretasi. Dengan tujuan memberikan gambaran dan informasi yang akurat dari berbagai sumber data serta menghasilkan kesimpulan yang mendukung pembahasan.⁷

2. Jenis Data

Jenis penelitian yang digunakan yaitu jenis penelitian lapangan (Field research), yaitu penelitian yang langsung dilakukan dilapangan atau di responden. Yaitu melakukan penelitian lapangan untuk memperoleh data atau informasi secara sebagai pendukung penelitian ini menggunakan penelitian kepustakaan (Library Research) yaitu penelitian yang dilaksanakan dengan literature kepustakaan dengan menggunakan referensi yang ada di perpustakaan yang berhubungan dengan masalah yang ingin diteliti, baik berupa buku, catatan, maupun laporan hasil dari penelitian terdahulu⁸

3. Sumber Data

Sumber data yang digunakan disesuaikan dengan objek serta permasalahan penelitian. Penelitian menggunakan dua sumber data, yaitu:

A. Sumber Data Primer

Sumber data primer pada penelitian ini adalah hasil wawancara kepada Informan, dan hasil observasi langsung dari sumber data lapangan dengan cara memberikan pertanyaan yang berbentuk lisan, yang menjadi data primer dalam permasalahan ini yaitu kepada pihak panitia perlombaan dan peserta yang mengikuti perlombaan

b. Sumber Data Sekunder

Data sekunder yaitu data yang diperoleh dalam bentuk yang sudah jadi, sudah dikumpulkan dan diolah oleh pihak lain, biasanya dalam bentuk publikasi. Data sekunder dalam penelitian ini ialah data yang diperoleh dari hasil bacaan perpustakaan yang mempunyai hubungan dengan masalah penelitian tersebut.

⁷ Lexy Mleong, Metodologi Penelitian Kualitatif, (Bandung: PT.Remaja Kosda, 1997) cet, ke-8, h. 6-9

4. Teknik Pengumpulan Data

a. Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mengamati sesuatu melalui pengamatan terhadap suatu objek penelitian secara langsung tanpa ada pertolongan standar lain untuk keperluan tersebut⁹. Observasi dilakukan secara langsung fenomena yang terjadi di lapangan. Observasi dilakukan secara fenomena yang terjadi dilapangan.

b. Wawancara

Metode wawancara adalah teknik pengumpulan data untuk memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara mengajukan suatu pertanyaan langsung kepada pihak yang bersangkutan.¹⁰ Praktisnya penulis menyiapkan daftar pertanyaan untuk diajukan secara langsung kepada para pelaku penggunaan uang pendaftaran peserta *game online* sebagai hadiah.

c. Dokumentasi

Teknik dokumentasi adalah mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, lengger agenda dan sebagainya.¹¹ Dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah berupa gambar-gambar yang berkaitan dengan status *game online* sebagai hadiah.

5. Analisis Data

Adapun setelah data terkumpul, selanjutnya data tersebut akan dianalisis dengan menggunakan kualitatif melalui cara berfikir Induktif. Metode induktif yaitu dari fakta-fakta yang sifatnya khusus atau peristiwa-peristiwa yang konkrit, kemudian dari fakta tersebut ditarik kesimpulan yang bersifat umum.¹² Metode ini digunakan dalam membuat kesimpulan tentang berbagai hal yang berkaitan dengan penggunaan uang pendaftaran peserta lomba *game online* sebagai hadiah.

⁹ Margono, Metode Penelitian Pendidikan (Jakarta: Renika Cipta, 2015), h.154

¹⁰ Sugiono, Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D (Bandung: Alfabeta, 2008), h. 188.

¹¹ J. Supranto, Metode Riset Aplikasinya Dalam Pemasaran (Jakarta: Fakultas Ekonomi Universitas Indonesia, 1993), h. 81.

¹² Margono, Metode Penelitian Pendidikan (Jakarta: Renika Cipta, 2015), h. 183