

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pesatnya perkembangan teknologi telah mempengaruhi hampir semua hal dalam kehidupan manusia. Teknologi sebagai cara untuk menyediakan barang-barang yang diperlukan bagi kelangsungan hidup, kebutuhan dan kenyamanan hidup manusia. Ini meningkatkan kebutuhan akan barang-barang penting. Sebagai makhluk sosial, manusia membutuhkan manusia lain untuk berbagai aktivitas dalam kehidupan sosial dan saling bergantung untuk memenuhi kebutuhannya, yang disebut muamalah. Di muamalah anda dapat melakukan apa saja kecuali apa yang dilarang. Muamalah, atau hubungan antar manusia dan hubungan di bidang harta, adalah urusan duniawi yang diatur manusia menurut cara mereka memperoleh harta. Oleh karena itu, segala macam akad dan berbagai transaksi yang dilakukan manusia adalah sah dan diperbolehkan, sepanjang tidak bertentangan dengan syarat-syarat umum hukum Islam. Adapun muamalat tergantung dari makna yang terkandung dalam bentuk muamalat dan tujuan yang ingin dicapai. Jika Muamalat dikembangkan dan dilaksanakan sesuai dengan makna yang disyaratkan oleh syari'ah, yang memuat prinsip-prinsip dan kaidah-kaidah Hukum Syari'ah, serta bertujuan untuk kemaslahatan umat manusia dan tidak merugikan umat manusia, maka muamalat dapat dilaksanakan. Saling membutuhkan satu sama lain adalah sifat manusia sebagai makhluk sosial. Komunikasi dan interaksi tentunya sangat dibutuhkan untuk mencapai kemajuan terutama dalam bidang perekonomian. Islam mengajarkan kepada umatnya agar berusaha untuk memenuhi kebutuhan hidup dengan cara yang benar dan sesuai dengan ajaran agama Islam. Namun tidak semua umat Islam dapat menerapkan kaidah-kaidah yang telah ada¹

¹ Mardani, Fikih Ekonomi Syariah : Fiqh Muamalah (Jakarta: Kencana, 2012), 6.

Salah satunya yaitu muamalah yang mengatur tentang kegiatan hubungan antar manusia dalam kehidupan sehari-hari untuk memenuhi kebutuhannya.² Aktivitas manusia sebagai pencipta, pengembang dan pengguna teknologi informasi dan komunikasi sekarang berpindah ke sesuatu yang memudahkan pengguna tersebut sendiri. Salah satunya dapat dilihat dari pesatnya perkembangan media online. Internet banyak digunakan sebagai sarana informasi dan komunikasi elektronik untuk berbagai kegiatan, Islam mengajarkan manusia untuk mencari rejeki dengan tepat dengan aturan Islam dan manfaat interpersonal, yang berarti sesuatu yang berkaitan dengan dan melekat pada properti harus dipertimbangkan dan dinilai menurut dua kriteria halal dan haram termasuk dalam perdagangan jual beli, yaitu pertukaran mutlak. Secara terminologi, jual beli adalah pertukaran aset dengan aset dalam bentuk perpindahan kepemilikan. Salah satu pihak menerima barang dan pihak lain menerima ganti rugi atas barang tersebut, sesuai dengan kesepakatan dan kondisi yang dibuktikan dengan syarat dan kesepakatan termasuk bisnis. Adapun, Dasar Hukum jual beli online menurut hukum Islam adalah boleh selama objek atau barang yang dijual tidak haram dan tidak mengandung unsur riba, penipuan (gharar) dan perjudian (maisyr) pada Q.S al-Baqarah ayat 275:

الَّذِينَ يَأْكُلُونَ الرِّبَا لَا يَقُومُونَ إِلَّا كَمَا يَقُومُ الَّذِي يَتَخَبَّطُهُ الشَّيْطَانُ مِنَ الْمَسِّ ذَلِكَ بِأَنَّهُمْ قَالُوا
 إِنَّمَا الْبَيْعُ مِثْلُ الرِّبَا وَأَحَلَّ اللَّهُ الْبَيْعَ وَحَرَّمَ الرِّبَا فَمَنْ جَاءَهُ مَوْعِظَةٌ مِنْ رَبِّهِ
 فَانْتَهَى فَلَهُ مَا سَلَفَ وَأَمْرُهُ إِلَى اللَّهِ وَمَنْ عَادَ فَأُولَئِكَ أَصْحَابُ النَّارِ هُمْ فِيهَا خَالِدُونَ

Artinya : “Orang-orang yang memakan riba tidak dapat berdiri melainkan seperti berdirinya orang yang kemasukan setan karena gila. Yang demikian itu karena mereka berkata bahwa jual beli sama dengan riba. Padahal Allah telah menghalalkan jual beli dan mengharamkan riba. Barangsiapa mendapat peringatan dari Tuhannya, lalu dia berhenti, maka apa yang telah diperolehnya dahulu menjadi miliknya dan urusannya (terserah) kepada Allah. Barangsiapa mengulangi, maka mereka itu penghuni neraka, mereka kekal di dalamnya”.

Akad jual beli (al-bai') adalah akad yang dianggap sah jika prinsip dan

² Hendi Suhendi, *Fiqh Muamalah* (Jakarta: Rajawali Pers, 2014), 2.

syaratnya terpenuhi. Mengenai rukun dan syarat jual beli (al-bai'), terdapat beberapa perbedaan pendapat di kalangan ulama. Menurut ulama Hanafiya, rukun dalam jual beli hanya satu, yaitu Ijab (ekspresi pembeli untuk membeli) dan Qabul (ekspresi penjual untuk menjual). Menurut mereka, dasar jual beli hanyalah kerelaan jual beli (ridha/taradhi) kedua belah pihak. Namun, karena kesiapan merupakan unsur hati yang sulit dirasakan dan karena itu tidak dapat dilihat, maka kesiapan ini harus ditunjukkan pada kedua sisi. Menurut mereka, tanda-tanda kerelaan kedua belah pihak untuk jual beli dapat tercermin dari kesepakatan di Kabul melalui pertukaran barang dan harga barang.

Perubahan waktu ke waktu dan teknologi telah menciptakan cara baru untuk membeli dan menjual. Salah satu bentuk jual beli yang paling populer di masyarakat adalah jual beli online. Islam adalah agama yang berubah mengikuti zaman, jadi Islam juga tidak melarang belanja online. Para ulama telah melakukan ijtihad dan sepakat bahwa jual beli online tidak melanggar hukum Islam selama jual beli tersebut mengikuti rukun dan syarat jual beli yang sah. Belanja online akhir-akhir ini menjadi populer di kalangan masyarakat terutama anak muda karena kemudahan berbelanja yang dipadukan dengan aktivitas lainnya. Jual beli di toko online adalah pertukaran barang yang dilakukan secara elektronik dengan koneksi internet atau online. Akad transaksi elektronik di dunia maya berbeda dengan akad transaksi langsung. Transaksi elektronik menggunakan akad tertulis. Jika syarat dan ketentuan terpenuhi maka jenis transaksi ini sah. Sah sebagai transaksi yang mengikat, dan sebaliknya, jika tidak diisi, itu tidak valid. Ulama mewajibkan majelis dalam bertransaksi, kecuali dalam hibah, wasiat dan wakalah. Selain itu, kesinambungan antara ijab dan qabul juga diperlukan dalam kaitannya dengan adat yang berlaku pada masyarakat tertentu. Maraknya berbelanja online menyebabkan lahirnya banyak situs e-commerce dengan berbagai fitur menarik seperti diskon, gratis ongkos kirim, dan metode pembayaran. Shopee saat ini menjadi salah satu marketplace atau platform e-commerce terbesar di Indonesia. Diluncurkan pada tahun 2015, Shopee adalah platform khusus wilayah yang memberikan pelanggan pengalaman belanja online yang sederhana, aman, dan cepat dengan dukungan kuat

untuk pembayaran dan logistik.³

Shopee merupakan sebuah platform e-commerce asal Singapura dan sekaligus produsen permainan daring (online game), hasil dari joint venture dengan perusahaan Garena, yang saat ini berubah nama menjadi Sea, Ltd. Ada banyak game yang “dipasarkan” di Shopee. Salah satunya adalah Shopee Tanam. Game Shopee Tanam sendiri memiliki banyak varian game. Ada yang harus dengan melakukan top up menggunakan Koin Shopee dan ada yang bersifat gratis. Kegiatan game Shopee ditujukan untuk menarik orang untuk membeli dan menjual barang atau jasa mereka sediakan dengan memberikan permainan untuk menang undian dan uang undian. Draw atau undian berhadiah dilakukan dengan membayar kontribusi, jenis undian ini dilarang walaupun jumlah kontribusinya sangat rendah, karena ghararnya nyata, di mana peserta membayar kontribusi sehingga dia bisa mendapatkan hadiah sampai dia mendapat untung atau dia tidak mendapat apa-apa sampai dia kalah, maka undian ini dianggap maysir. Jika undian tersebut tidak menarik iuran secara khusus akan tetapi untuk dapat mengikuti undian disyaratkan membeli barang, seumpama kupon undian tertera dalam majalah atau menempel pada suatu barang, maka hukum mengikuti undian ini dibolehkan karena keberadaan undian hanya sebagai pengikat dalam akad. Sebagaimana yang dijelaskan bahwa gharar yang hanya sebagai pengikat dalam akad tidaklah diharamkan.⁴

Transaksi yang menggunakan koin dari hasil game shopee turut mengundang pertanyaan bagi para pengguna marketplace khususnya shopee, karena dari koin tersebut kita bisa melakukan transaksi yang sah dalam marketplace shopee ini, koin shopee ini juga dapat digunakan dalam diskon belanja maupun menukarnya dengan voucher belanja produk tertentu. Dalam penelitian ini utamanya akan membahas tentang bagaimana penerapan konsep hukum ekonomi syariah terhadap hadiah bersyarat dalam game di marketplace shopee yang kemudian akan memfokuskan penelitian ini ke ranah hukum ekonomi syariah yang akan di landaskan terhadap hukum hadiah bersyarat pada game shopee yang

³ Akbar, Moh. "Transaksi Jual Beli Koin Shopee Melalui Aplikasi Shopee Dalam Prespektif Hukum Islam." (2023).

⁴ Hendi Suhendi, *Fiqh Muamalah* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2014), h. 75

menghasilkan koin dan voucher belanja, karena hadiah bersyarat dalam permainan sering kali melibatkan kondisi tertentu yang harus dipenuhi sebelum pengguna dapat mengklaim keuntungan tersebut, sedangkan di dalam hukum ekonomi syariah persyaratan tersebut tidak boleh memuat unsur perjudian, spekulasi, atau unsur yang melanggar prinsip syariah. Misalnya, persyaratan khusus permainan tidak boleh menimbulkan risiko yang tidak dapat diterima atau ketidakpastian yang tidak semestinya.⁵

Koin dan voucher game kadang-kadang dianggap sebagai mata uang virtual. Mata uang virtual ini dapat digunakan untuk membeli barang atau layanan atau menukarkannya. Dalam situasi seperti ini, hukum ekonomi syariah dapat menentukan apakah penggunaan mata uang virtual ini memenuhi prinsip-prinsip syariah atau tidak, seperti ketidakadilan atau riba. Praktik game juga harus memastikan bahwa mekanisme penghargaan dan pembagian keuntungan bersyarat adil dan transparan. Maka dari itu penelitian tentang hadiah bersyarat pada game penghasil koin di Shopee dalam pandangan hukum Islam dapat memberikan wawasan yang lebih mendalam tentang kesesuaian game tersebut dengan nilai, prinsip dan juga hukum Islam. Pandangan para ulama atau pendapat dari otoritas keagamaan Islam dapat digunakan sebagai acuan para penggunanya yaitu pentingnya mempertimbangkan bagaimana penggunaan hasil keuntungan tersebut. Apakah hasil tersebut dapat digunakan untuk tujuan yang sesuai dengan prinsip-prinsip syariah ataukah dapat digunakan untuk kegiatan yang melanggar nilai-nilai syariah.

Transaksi jual beli harus memenuhi beberapa syarat dan rukun karena semakin penting atas perkembangan bisnis melalui perdagangan online ini, seperti jual beli online dengan menggunakan koin game shopee yang tidak kalah dari bisnis lainnya. Pada dasarnya jual beli itu diperbolehkan seperti dalam Qur'an Surat An-Nisa ayat 29, yang berbunyi:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا لَا تَأْكُلُوا أَمْوَالَكُمْ بَيْنَكُمْ بِالْبَاطِلِ إِلَّا أَنْ تَكُونَ تِجَارَةً عَنْ تَرَاضٍ مِّنْكُمْ

⁵ Madani, Fiqh Ekonomi Islam, (Jakarta: Kencana, 2016) , hlm. 369.

وَلَا تَقْتُلُوا أَنْفُسَكُمْ إِنَّ اللَّهَ كَانَ بِكُمْ رَحِيمًا

Artinya : “Wahai orang-orang yang beriman, janganlah kamu memakan harta sesamamu dengan cara yang batil (tidak benar), kecuali berupa perniagaan atas dasar suka sama suka di antara kamu. Janganlah kamu membunuh dirimu. Sesungguhnya Allah adalah Maha Penyayang kepadamu.”

Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik untuk menganalisis lebih jauh mengenai game penghasil koin dan voucher pada marketplace shopee ditinjau dari perspektif hukum ekonomi syariah, hal ini dikarenakan bercermin dalam keadaan zaman sekarang pesatnya teknologi maka semakin banyak jual beli secara online dan didalam fitur marketplace nya memuat bonus-bonus yang dapat menguntungkan customer.

Oleh karena itu, penulis mengangkat menjadi judul penelitian yaitu **“Tinjauan Hukum Ekonomi Syariah Terhadap Hadiah Bersyarat Dalam Game Penghasil Koin Dan Voucher Pada Marketplace Shopee”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembahasan diatas dapat diambil rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan konsep hadiah bersyarat pada game penghasil koin dan voucher pada marketplace shopee ?
2. Bagaimana tinjauan hukum ekonomi syariah terhadap hadiah bersyarat pada game penghasil koin dan voucher di marketplace shopee ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka dapat disusun beberapa tujuan masalah sebagai berikut :

1. Untuk memahami bagaimana penerapan konsep hadiah bersyarat pada game penghasil koin dan voucher di marketplace shopee
2. Untuk memahami tinjauan hukum ekonomi syariah terhadap hadiah bersyarat pada game penghasil koin dan voucher di marketplace shopee.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah serta tujuan penelitian di atas, maka adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan guna bagi pembaca serta peneliti selanjutnya. Adapun kegunaan penelitian ini dilihat dari dua aspek, yaitu:

1. Secara teoritis, penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk memperluas ilmu dalam ruang lingkup hukum ekonomi syariah mengenai hadiah bersyarat yang di dapatkan dari bermain game shopee
2. Secara praktis, dalam pelaksanaannya penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi masyarakat luas baik dari sisi pengguna e-commerce yaitu marketplace shopee dalam pemanfaatan coin dari game tersebut di kehidupan sehari-hari.

E. Kerangka Pemikiran

Praktek pemberian hadiah pada dasarnya dianjurkan ketika hadiah tersebut digunakan dalam hal yang positif karena pemberian hadiah adalah suatu bentuk penghargaan yang diberikan oleh orang lain, akan tetapi jika hadiah tersebut digunakan kepada hal-hal yang tidak baik maka adalah bentuk tindak penyalahgunaan yang mungkin bisa merugikan orang lain atau hal-hal yang dilarang oleh agama. Seperti yang dikatakan dalam hadits :

و حَدَّثَنِي عَنْ مَالِكٍ عَنْ عَطَاءِ بْنِ أَبِي مُسْلِمٍ عَبْدِ اللَّهِ الْخُرَّاسِيِّ قَالَ: قَالَ رَسُولُ اللَّهِ

صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ تَصَافَحُوا يَذْهَبَ الْغِلُّ وَتَهَادَوْا تَحَابُّوا وَتَذْهَبَ الشَّخْنَاءُ

Artinya: “Telah menceritakan kepadaku Malik dari 'Atha bin Abu Muslim Abdullah Al Khurasani berkata, "Rasulullah shallallahu 'alaihi wasallam bersabda: "Hendaklah kalian saling berjabat tangan, niscaya maka akan hilanglah kedengkian. Hendaklah kalian saling memberi hadiah, niscaya akan saling mencintai dan menghilangkan permusuhan.”⁶

Hadiah sesungguhnya bukanlah hal yang dilarang oleh syariat tetapi dalam hal ini perlu menjadi indikator bahwa pemberian hadiah ini apakah membawa

⁶ Abu 'Abdillah Malik ibn Anas al-Asbahi, *Muwatta' Malik, Juz. II* (Mesir: Dar Ihya' alTuras al-'Arabi, t.th.), h. 908

kepada sesuatu yang melanggar syariat. Salah satu indikatornya adalah waktu pemberian, yaitu kapan hadiah itu diberikan, yaitu diberikan setelah melihat apa yang dilakukan penerimanya, artinya dengan kebanggaan dan kekaguman atas kinerja atau kesenangan tersendiri, itu adalah hadiah yang sebenarnya. Namun jika pemberian tersebut diberikan dengan tujuan untuk memudahkan pencapaian yang diinginkan orang tersebut atau sebagai jalan pintas untuk memudahkan sesuatu maka itulah yang dilarang di dalam syariat. Oleh karenanya kita harus lebih pintar untuk memilih memilah hal yang semacam itu, hal seperti ini lah yang dilakukan oleh nabi sulaiman as, terhadap ratu bilqis yang menolak pemberian dari nya, karena mungkin nabi sulaiman menganggap bahwa hadiah tersebut mengandung sebuah arti yang dimaksud kan untuk sesuatu, hal itu dijelaskan di dalam al-qur'an surat An-naml ayat 35-36, ayat yang dimaksud adalah sebagai berikut :

وَالْيَٰ مُرْسَلَةٌ إِلَيْهِمْ بِهَدِيَّةٍ فَنظَرْنَا بِمَ يَرْجِعُ الْمُرْسَلُونَ فَلَمَّا جَاءَ سُلَيْمَانَ قَالَ أَتُمِدُّونَ بِمَالٍ
فَمَا آتَىٰ اللَّهُ خَيْرٌ مِّمَّا آتَيْتُمْ بَلْ أَنْتُمْ بِهَدِيَّتِكُمْ تَفْرَحُونَ

Artinya : Dan sungguh, aku akan mengirim utusan kepada mereka dengan (membawa) hadiah, dan (aku) akan menunggu apa yang akan dibawa kembali oleh para utusan itu.” Maka ketika para (utusan itu) sampai kepada Sulaiman, dia (Sulaiman) berkata, “Apakah kamu akan memberi harta kepadaku? Apa yang Allah berikan kepadaku lebih baik daripada apa yang Allah berikan kepadamu; tetapi kamu merasa bangga dengan hadiahmu.⁷

Dalam mendefinisikan tentang hadiah ulama berbeda pendapat, namun pada intinya seperti yang dijelaskan di atas bahwa hadiah tidak dilarang, hampir semua ulama menyepakati akan hal itu. Beberapa ulama menyamakan hibah dan hadiah, sementara yang lain membedakan keduanya. Hadiah adalah pemberian yang dimaksudkan untuk menghormati penerimanya selain untuk menerima pahala dari Allah SWT. Menurut Sayyid Sabiq, hadiah tergolong dalam hadiah dengan pengertian umum sebagai hadiah yang mana penerima hadiah tidak wajib

⁷ Departemen Agama RI, al-Qur'an dan Terjemahnya (Bandung: CV Penerbit J-ART, 2005) h. 380

membayar ganti rugi kepada pemberi. Sayyid Sabiq juga menyatakan dalam bukunya bahwa pengertian hibah adalah pemberian yang bersifat mutlak tanpa mengharapkan imbalan apa pun.

Perkembangan masyarakat modern memerlukan perubahan dalam banyak aspek tak terkecuali aspek ekonomi, terutama fintech (financial technology). Internet dan media sosial adalah cara paling tepat untuk menyampaikan pemasaran melalui metode periklanan dan distribusi. Saat ini shopee.co.id merupakan salah satu website e-commerce yang sangat populer dikalangan remaja dan dewasa. Platform ini menawarkan beragam produk yang dilengkapi dengan metode pembayaran aman, layanan pengiriman terintegrasi, dan fitur sosial inovatif untuk menjadikan jual beli lebih menyenangkan, aman, dan praktis. Konsep belanja online ini lebih disukai oleh banyak orang terutama pelajar, karena transaksinya dianggap lebih aman karena banyaknya penipuan belanja online, dan juga sistem kampanye yang diterapkan sangat menarik untuk kondisi dan kebiasaan anak muda. yaitu menggunakan shopeegame. Promosi merupakan aspek yang sangat penting dalam metode pemasaran karena merupakan salah satu bentuk komunikasi antara penjual dan pembeli.⁸

Model promosi dengan bermain game ini digunakan sebagai strategi untuk menarik pembeli agar melakukan pembelian dengan potongan harga yang di dapat. Model promosi ini sangat menarik karena calon pembeli yang ingin membeli produk dengan harga diskon didorong untuk memainkan permainan tersebut. Pertama, diskon belanja diberikan setelah calon pembeli mendapatkan dan menerima koin yang kemudian digunakan untuk diskon.⁹

Pada kenyataannya saat ini lebih cenderung beraktivitas dengan perdagangan online, banyak kalangan orang muslim melakukan transaksi jual beli online yang menggunakan koin shopee. Tetapi dikalangan orang Islam memiliki keraguan dalam menjalankan kegiatan tersebut karena belum mengetahui dilarang atau tidak dalam ajaran Islam di mana koin yang digunakan

⁸ Minuriha, D. A. (2018). Tinjauan hukum Islam terhadap jual beli dalam marketplace online shopee di kalangan mahasiswa Uinsa Surabaya . Doctoral Dissertation, UIN Sunan Ampel Surabaya

⁹ Syakir, M., & Kertajaya, H. (2006). Syariah Marketing. Bandung: Mizan Pustaka, 98

tidak bisa 100% hanya 25% dan untuk dapat menggunakan koin harus mengumpulkan koin terlebih dahulu dengan bermain game. Dalam jual beli harus ada kepastian terhindar dari gharar dan maisir sesuai dengan ajaran Islam. Segala pelaksanaan transaksi tersebut bertujuan untuk meniadakan angka penipuan, persengketaan, ataupun segala macam dampak negatif yang timbul dari suatu transaksi.

Dengan mempertimbangkan rumusan masalah di atas bahwasanya di dalam marketplace shopee terdapat beberapa game yang bisa dimainkan secara daring, namun di dalam game tersebut jika pengguna memenangkan game yang kemudian pengguna akan mendapatkan hadiah berupa koin ataupun voucher untuk yang nantinya bisa di pakai untuk bertransaksi walaupun bilangannya tidak banyak, tetapi hadiah tersebut dapat kita gunakan untuk transaksi di dalam marketplace yang menyelenggarakan game tersebut, namun ada beberapa hal yang membedakan yaitu hadiah yang berupa sesuatu dimana hadiah tersebut dapat digunakan dalam transaksi di marketplace, tetapi hadiah tersebut mempunyai syarat yang mana pemenang hadiah harus melakukan transaksi dari hadiah tersebut hanya dalam lingkup marketplace saja, seperti membeli sesuatu dan memakai koin dari hadiah tersebut atau membeli pulsa dari voucher hadiah dan hanya boleh digunakan untuk transaksi di dalam marketplace saja.

Teori Masalah

Maslahah, dalam konteks hukum Islam, merujuk pada konsep kemaslahatan umum atau kebaikan yang diupayakan untuk menciptakan kesejahteraan bagi umat manusia. Secara etimologis, masalah berarti manfaat atau kebaikan. Dalam hukum Islam, masalah menjadi salah satu prinsip penting yang digunakan oleh para ulama dalam menetapkan hukum yang tidak secara eksplisit disebutkan dalam Al-Qur'an dan Hadis. Menurut Imam al-Ghazali, masalah adalah segala sesuatu yang mengandung manfaat dan mencegah kerugian, serta menjaga lima aspek utama kehidupan manusia yaitu agama, jiwa, akal, keturunan, dan harta.¹⁰

¹⁰ Al-Ghazali, Abu Hamid. *Al-Mustasfa Min Ilm al-Usul*. Beirut: Dar al-Kutub al-Ilmiyah, 1993. h. 174

Dalam kitab "Al-Muwafaqat" karya al-Syatibi, dijelaskan bahwa masalah harus memenuhi tiga kriteria utama agar dapat diterima sebagai dasar hukum: pertama, harus sesuai dengan tujuan syariah (maqasid al-shariah); kedua, tidak boleh bertentangan dengan nash Al-Qur'an dan Hadis; ketiga, harus memiliki manfaat yang jelas dan signifikan bagi umat manusia. Konsep ini menunjukkan fleksibilitas dan dinamisme hukum Islam dalam menghadapi berbagai situasi dan kondisi yang terus berkembang. Al-Syatibi juga menekankan bahwa masalah dapat dibagi menjadi tiga tingkatan: dharuriyyat (kebutuhan primer), hajiyyat (kebutuhan sekunder), dan tahsiniyyat (kebutuhan tersier).¹¹

Kaitannya dengan game, masalah dapat diterapkan untuk menilai dampak positif dan negatif dari aktivitas bermain game dalam kehidupan sehari-hari. Game, sebagai bentuk hiburan modern, memiliki potensi untuk memberikan manfaat sekaligus membawa risiko. Oleh karena itu, penting untuk melakukan evaluasi mendalam mengenai bagaimana game dapat digunakan untuk mencapai kemaslahatan dan mencegah kerugian. Sebagai contoh, game edukatif yang dirancang dengan baik dapat menjadi alat pembelajaran yang efektif, membantu anak-anak dan remaja mengembangkan keterampilan kognitif, kreativitas, dan kerjasama. Namun, di sisi lain, kecanduan game dapat mengganggu keseimbangan hidup, mengurangi produktivitas, dan bahkan memicu perilaku agresif.¹²

Game dapat menjadi sarana pendidikan yang efektif jika digunakan dengan bijaksana. Aminulloh menekankan bahwa pengembangan game harus memperhatikan nilai-nilai moral dan etika Islam agar dapat memberikan manfaat yang optimal. Ia juga menggarisbawahi pentingnya peran orang tua dan pendidik dalam mengawasi dan membimbing anak-anak dalam bermain game, sehingga dampak negatifnya dapat diminimalkan dan manfaat positifnya dapat dimaksimalkan.¹³

¹¹ Al-Ghazali, Abu Hamid. Al-Mustasfa Min Ilm al-Usul. Beirut: Dar al-Kutub al-Ilmiyah, 1993. h. 175

¹² Al-Ghazali, Abu Hamid. Al-Mustasfa Min Ilm al-Usul. Beirut: Dar al-Kutub al-Ilmiyah, 1993. h. 176

¹³ Aminulloh, Yusron. Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Perspektif Islam, h. 112.

Selain itu, dalam buku "Fikih Hiburan: Antara Halal dan Haram" karya KH. Ma'ruf Amin, dibahas mengenai bagaimana hiburan, termasuk game, harus dilihat dari perspektif masalah. KH. Ma'ruf Amin menyatakan bahwa hiburan yang membawa kebaikan dan menghindarkan dari kerusakan adalah hiburan yang diperbolehkan dalam Islam. Game yang mendidik, menghibur dengan cara yang sehat, dan tidak mengandung unsur-unsur yang bertentangan dengan ajaran Islam dapat dianggap sebagai bentuk hiburan yang masalah. Sebaliknya, game yang mengandung kekerasan, pornografi, atau menyebabkan kecanduan harus dihindari karena bertentangan dengan prinsip masalah.¹⁴

Konsep Dar'ul Mafasid Muqaddam 'Ala Jalbi Masalih adalah prinsip dalam hukum Islam yang menekankan bahwa mencegah kerugian (mafsadah) harus didahulukan daripada mengambil manfaat (maslahah). Prinsip ini berasal dari kaidah fikih yang berbunyi: "درء المفساد مقدم على جلب المصالح" yang berarti "menghindari kerusakan lebih didahulukan daripada meraih kemaslahatan." Prinsip ini bertujuan untuk menjaga dan melindungi lima aspek utama kehidupan manusia: agama, jiwa, akal, keturunan, dan harta, yang merupakan tujuan utama syariah (maqasid al-shariah).¹⁵

Dalam konteks penggunaan game, prinsip Dar'ul Mafasid Muqaddam 'Ala Jalbi Masalih dapat diterapkan untuk menilai dan mengatur penggunaan game sehingga dampak negatifnya dapat dihindari, dan manfaat positifnya dapat dioptimalkan. Sebagai contoh, meskipun game memiliki potensi untuk memberikan manfaat edukatif dan hiburan, jika game tersebut mengandung unsur-unsur yang merusak seperti kekerasan, pornografi, atau perjudian, maka mencegah akses terhadap game tersebut menjadi prioritas. Mencegah mafsadah (kerusakan) dari konten yang tidak pantas adalah langkah pertama yang harus diambil sebelum mempertimbangkan manfaat yang mungkin diberikan oleh game tersebut.¹⁶

Menurut Yusron Aminulloh dalam bukunya "Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Perspektif Islam", game yang berpotensi menimbulkan

¹⁴ Amin, KH. Ma'ruf. Fikih Hiburan: Antara Halal dan Haram. Jakarta: Mizan, 2018. h.145

¹⁵ Zuhaili, Wahbah. Al-Fiqh al-Islami wa Adillatuhu. Jakarta: Gema Insani, 2010. h.222

¹⁶ Zuhaili, Wahbah. Al-Fiqh al-Islami wa Adillatuhu. Jakarta: Gema Insani, 2010. h.223

kecanduan dan perilaku agresif pada anak-anak harus dihindari atau dibatasi penggunaannya. Aminulloh menekankan bahwa pengawasan orang tua dan pendidik sangat penting untuk memastikan bahwa anak-anak hanya terpapar pada game yang sesuai dengan usia dan nilai-nilai moral yang baik. Dalam hal ini, mencegah dampak negatif dari kecanduan game adalah prioritas utama sebelum mempertimbangkan manfaat edukatif atau hiburan yang mungkin diberikan oleh game.¹⁷

Dalam "Psikologi Bermain Game" oleh Dewi Sartika, dijelaskan bahwa meskipun game dapat membantu mengembangkan keterampilan kognitif dan sosial, risiko isolasi sosial dan gangguan kesehatan mental akibat kecanduan game harus dihindari. Sartika menekankan pentingnya keseimbangan dalam bermain game, di mana waktu bermain harus diatur sedemikian rupa agar tidak mengganggu aktivitas sosial dan fisik lainnya. Dengan kata lain, menghindari mafsadah dari kecanduan dan dampak negatif sosial lebih diutamakan daripada mencari masalah dari manfaat kognitif dan sosial yang ditawarkan oleh game.¹⁸

Dr. Bambang Supriyatno dalam "Kesehatan Mental di Era Digital" juga menyoroti bahwa game yang mengandung kekerasan dapat menimbulkan perilaku agresif pada pemain, terutama anak-anak dan remaja. Menghindari paparan terhadap game dengan konten kekerasan adalah langkah penting untuk mencegah kerusakan moral dan perilaku. Supriyatno menggarisbawahi bahwa pencegahan terhadap dampak negatif ini harus diutamakan daripada manfaat hiburan yang mungkin diperoleh dari bermain game tersebut.¹⁹

KH. Ma'ruf Amin dalam "Fikih Hiburan: Antara Halal dan Haram" menegaskan bahwa hiburan yang membawa kebaikan dan menghindarkan dari kerusakan adalah hiburan yang diperbolehkan dalam Islam. Game yang mendidik dan menghibur dengan cara yang sehat, yang tidak mengandung unsur-unsur yang bertentangan dengan ajaran Islam, dapat dianggap sebagai hiburan yang maslahah. Namun, jika game tersebut mengandung unsur negatif seperti pornografi atau

¹⁷ Kartono, Kartini. Psikologi Sosial. Bandung: Mandar Maju, 2002. h. 231

¹⁸ Sartika, Dewi. Psikologi Bermain Game. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2018. h. 54

¹⁹ Supriyatno, Bambang. Kesehatan Mental di Era Digital. Jakarta: Pustaka Alvabet, 2020. h.

perjudian, maka mencegah akses terhadap game tersebut harus menjadi prioritas utama. Menghindari mafsadah dari konten yang merusak lebih diutamakan daripada mencari masalah dari aspek hiburan.²⁰

Dengan demikian, prinsip Dar'ul Mafasid Muqaddam 'Ala Jalbi Masalah menekankan pentingnya menghindari kerusakan sebelum mencari manfaat dalam konteks penggunaan game. Ini berarti bahwa dalam pengembangan dan penggunaan game, perhatian utama harus diberikan pada pencegahan dampak negatif yang mungkin timbul, sementara manfaat positif yang ditawarkan oleh game harus dioptimalkan dengan cara yang tidak merusak.

Dengan demikian, konsep masalah menawarkan kerangka kerja yang komprehensif untuk menilai berbagai aspek dari fenomena game. Pendekatan ini memungkinkan umat Islam untuk memanfaatkan teknologi game secara optimal, sambil tetap menjaga prinsip-prinsip syariah. Pengembangan game yang memperhatikan aspek masalah dapat menghasilkan produk yang tidak hanya menghibur, tetapi juga mendidik dan membangun karakter yang baik. Melalui bimbingan yang tepat, game dapat menjadi alat yang bermanfaat dalam meningkatkan kualitas hidup dan mendukung pendidikan generasi muda.

F. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu merupakan upaya peneliti untuk mencari perbandingan dan kemudian mencari inspirasi baru untuk penelitian selanjutnya. Selain itu, penelitian sebelumnya membantu memposisikan penelitian dan menunjukkan orisinalitasnya. Sebagai bagian dari penelitian ini, peneliti memasukkan beberapa hasil penelitian sebelumnya untuk perbandingan ketika meninjau bahan penelitian. Berikut peneliti uraikan beberapa penelitian sebelumnya:

1. Skripsi yang berjudul “Permainan Anak dengan Sistem Tukar Koin Ditinjau dari Perspektif Hukum Islam” yang ditulis oleh Julianto Arie Nugroho (IAIN Tulungagung, 2018). Dalam skripsi ini menjelaskan bahwa dijelaskan dalam penelitian tersebut bahwa proses permainan di apollo store terdapat unsur gharar dan maysir terdapat pada proses penukaran koin dan adanya unsur

²⁰ Amin, KH. Ma'ruf. Fikih Hiburan: Antara Halal dan Haram. Jakarta: Erlangga, 2012. h. 78

keberuntungan terhadap perolehan hadiah. Perbedaan yang penulis buat yaitu objek game yang diteliti dan peneliti membahas penerapan konsep hukum hadiah bersyarat pada game shopee.²¹

2. Skripsi yang berjudul “Tinjauan Hukum Islam Terhadap Sumber Hadiah Pada Peserta Perlombaan Game Online” yang ditulis oleh Irvan Hendrawan Supriono (IAIN Bengkulu, 2021). Dalam skripsi ini menjelaskan bahwa hadiah untuk pemenang diambilkan dari biaya pendaftaran dan sponsor. Penelitian menunjukkan lomba game online ini melanggar larangan perjudian karena ada taruhan, harta yang dipertaruhkan, dan penentuan pemenang dan kalah. Pemenang mendapat taruhan, lalu yang pihak kalah akan kehilangan hartanya. Turnamen game yang dilaksanakan di Desa Cinta Asih ini melibatkan hadiah dari biaya pendaftaran, menciptakan untung-rugi bagi peserta. Perbedaan yang penulis buat adalah yaitu penulis skripsi ini membahas tentang sumber hadiah yang di peroleh dari game freefire sedangkan peneliti sendiri memfokuskan penelitian ini pada hukum hadiah bersyarat pada koin yang dihasilkan dari game shopee.²²
3. penelitian yang dilakukan oleh Maya Citra Dwi Lestari (UIN Raden Intan Lampung, 2022) yang berjudul “Penggunaan Koin Games Shopee Capit Dalam Jual Beli Di Shopee Perspektif Hukum Islam”. Dalam skripsi ini menjelaskan sistem perolehan koin shopee melalui permainan shopee yang mencapit barang ke dalam mesin. Transaksi jual beli di aplikasi shopee menggunakan koin shopee dengan nilai koin, Penggunaan koin dari game Shopee Capit dilarang karena ada unsur keberuntungan. Jika beruntung pemain dapat hadiah, sedangkan yang tidak beruntung tidak mendapat apa-apa. Terdapat unsur gharar dari unsur keberuntungan. Terdapat unsur maysir dalam permainan shopee capit karena adanya permainan untuk menentukan pemenang dan kalah, taruhan berupa harta atau materi dengan membeli 1 token seharga 200 koin shopee, hadiah yang disediakan oleh shopee dalam mesin shopee capit, dan

²¹ Julianto Arie Nugroho “Permainan Anak dengan Sistem Tukar Koin Ditinjau dari Perspektif Hukum Islam” yang (IAIN Tulungagung, 2018)

²² Irvan Hendrawan Supriono “Tinjauan Hukum Islam Terhadap Sumber Hadiah Pada Peserta Perlombaan Game Online” (IAIN Bengkulu, 2021).

kerugian bagi pemain yang kalah. Perbedaan dengan yang penulis buat adalah fokus penelitian ini tentang akad dan penggunaan hadiah hasil dari bermain beberapa game shopee dalam transaksi di aplikasi shopee berdasar hukum ekonomi syariah.²³

4. Jurnal yang ditulis oleh Apriana Elizabeth Taruli, Arianis Chan, Pratami Wulan Tresna (2020), Universitas Padjajaran yang berjudul “Pengaruh Gamification versi Shopee Tanam terhadap customer engagement aplikasi mobile shopee indonesia (Survey pada pengguna fitur shopee In App Games di kota Bandung)”. Dalam jurnal ini membahas bagaimana penerapan gamification dalam sebuah perusahaan e-commerce khususnya Shopee serta seberapa besar pengaruh gamification terhadap customer engagement pada aplikasi Shopee Indonesia. Gamification yang dilakukan oleh Shopee Indonesia melalui fitur Shopee-In App Games versi Shopee Tanam memperoleh penilaian baik yang diukur melalui enam dimensi, yaitu social interaction, sense of control, goals, progress tracking, rewards, dan prompts. Penelitian ini juga memperlihatkan tingginya tingkat engagement yang diberikan oleh pengguna fitur Shopee In-App Games terhadap aplikasi mobile Shopee Indonesia. Sementara, berdasarkan hasil perhitungan dalam penelitian ini menjelaskan bahwa gamification memiliki pengaruh positif terhadap customer engagement aplikasi Shopee Indonesia. Strategi gamification yang diterapkan memberikan implikasi terhadap perubahan pola perilaku tertentu yang dilakukan konsumen yaitu memperpanjang time spent dan engagement pada aplikasi e-commerce. Hubungan antara gamification dengan customer engagement masuk kedalam kategori hubungan sedang yang disebabkan karena strategi gamification sejatinya hanyalah sebagai fitur entertainment pelengkap yang membuat pengguna lebih “betah” untuk menggunakan aplikasi Shopee Indonesia, sedangkan strategi-strategi lainnya yang tidak disebutkan dalam penelitian ini mungkin memiliki pengaruh lebih tinggi dalam rangka meningkatkan customer

²³ Maya Citra Dwi Lestari “Penggunaan Koin Games Shopee Capit Dalam Jual Beli Di Shopee Perspektif Hukum Islam” (UIN Raden Intan Lampung, 2022)

engagement seperti penawaran spesial ataupun diskon.²⁴

5. Jurnal yang ditulis oleh Yuli Lestanti, Fakultas Syariah, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Surakarta, yang berjudul “Transaksi Layanan Koin Game Goyang Shopee Pada Jual Beli Online Dalam Prespektif Hukum Islam”. Pada jurnal ini membahas mengenai praktek jual beli online dengan menggunakan koin yang diperoleh dari Game goyang Shopee. Meninjau tentang akad, syarat dan pelaksanaannya, sudah sesuai dengan pandangan hukum Islam tentang jual beli atau belum. Sehingga bentuk transaksi melalui koin game goyang shopee mendapat status hukum pasti ditinjau menurut Hukum Islam. Masalah-masalah seperti ini perlu diperhatikan, karena di dalam muamalah jual beli dilakukan dengan nilai-nilai keadilan menghindari unsur-unsur maisir, gharar yang merugikan. Hukum mengenai transaksi layanan Game goyang shopee dalam penjualan online adalah sah karena telah diselaraskan dengan syarat-syarat transaksi Game goyang dalam penjualan online telah terpenuhi. Namun hal tersebut dilarang oleh hukum syariah karena penerimaan koin dari game goyang shopee mengandung unsur perjudian dan gharar adalah nyata karena pengeluaran paket data dan koin adalah masalah keberuntungan, baik seseorang menerima banyak atau tidak mendapatkan apa pun agar mereka kehilangan diskon pakai koin tidak menentu, awalnya 50% sekarang menjadi 25% dari total pembelian.²⁵

No	Nama	Judul	Persamaan	Perbedaan
1	Julianto Arie Nugroho	Permainan Anak dengan Sistem Tukar Koin Ditinjau dari Perspektif	Terdapat persamaan mekanisme permainan yang akan diteliti	Perbedaan nya adalah objek yaitu game yang diteliti dan

²⁴ Apriana Elizabeth Taruli, Arianis Chan, Pratami Wulan Tresna “Pengaruh Gamification versi Shopee Tanam terhadap customer engagement aplikasi mobile shopee indonesia (Survey pada pengguna fitur shopee In App Games di kota Bandung), (Universitas Padjajaran, 2020)

²⁵ Yuli Lestanti “Transaksi Layanan Koin Game Goyang Shopee Pada Jual Beli Online Dalam Prespektif Hukum Islam” (IAIN Surakarta, 2019)

		Hukum Islam	yaitu dalam game yaitu terdapat penukaran harta untuk mendapatkan koin sebagai token dalam bermain	peneliti membahas yaitu penerapan konsep hukum hadiah bersyarat pada game shopee
2	Irvan Hendrawan Supriono	Tinjauan Hukum Islam Terhadap Sumber Hadiah pada Peserta Perlombaan Game Online	Persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan adalah kajian teori yang kurang lebih sama karena pembahasan yang dilakukan tidak jauh berbeda yaitu berlandaskan tinjauan hukum ekonomi syariah	Perbedaan nya adalah penelitian oleh irvan ini membahas tentang sumber hadiah yang di peroleh dari game freefire sedangkan peneliti sendiri akan memfokuskan penelitian ini pada hukum hadiah bersyarat pada koin yang

				dihasilkan dari game shopee
3	Maya Citra Dwi Lestari	Penggunaan Koin Games Shopee Capit Dalam Jual Beli Di Shopee Perspektif Hukum Islam	Persamaannya adalah meneliti tentang game yang juga game shopee dan penggunaan hadiah dari game tersebut berdasarkan hukum ekonomi syariah.	Perbedaan dengan penelitian yang akan diteliti dengan penelitian tersebut adalah fokus penelitian ini tentang akad dan penggunaan hadiah hasil dari bermain beberapa game shopee dalam transaksi di aplikasi shopee berdasar hukum ekonomi syariah

4	Apriana Elizabeth Taruli, Arianis Chan, Pratami Wulan Tresna	Pengaruh Gamification versi Shopee Tanam terhadap customer engagement aplikasi mobile shopee indonesia (Survey pada pengguna fitur shopee In App Games di kota Bandung)	Persamaan dari jurnal ini adalah membahas tentang bagaimana mekanisme pada game shopee serta pengaruhnya terhadap customer shopee.	Perbedaan dari jurnal penelitian ini yaitu penulis akan memfokuskan pembahasan game dan penggunaan hadiah dari game shopee dalam prespektif hukum islam.
5	Yuli Lestanti	Transaksi Layanan Koin Game Goyang Shopee Pada Jual Beli Online Dalam Prespektif Hukum Islam	Persamaan di jurnal ini adalah menjelaskan tentang koin pada game shopee	Perbedaan nya pada jurnal ini membahas mengenai praktek jual beli online dengan menggunakan koin yang diperoleh dari Game goyang Shopee

G. Langkah-Langkah Penelitian

1. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif deskriptif berupa kata lisan maupun tertulis terhadap hasil penelitian. Pendekatan kualitatif merupakan penelusuran dengan mengumpulkan data-data yang dibutuhkan yang kemudian dilakukan klasifikasi dan deskripsi.²⁶ Dengan pendekatan kualitatif perlu diadakannya analisis deskriptif dengan tujuan untuk mendapatkan gambaran dan keterangan secara jelas, objektif, dan sistematis mengenai apa itu shopee, koin shopee, games shopee dan apa hukum hadiah bersyarat pada koin atau voucher tersebut. Pada akhirnya akan menemukan hukum hadiah bersyarat pada game shopee dan menggunakan koin atau voucher yang diperoleh dari game tersebut sebagai alat transaksi dalam aplikasi shopee, yang telah sesuai atau belum dengan syarat game dan syarat asal hadiah. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian studi pustaka (library research), yaitu penelitian yang menggunakan metode pengumpulan data pustaka, membaca dan menulis serta mengolah bahan penelitiannya. Penelitian menggunakan sumber kepustakaan sebagai sumber data yang berkaitan dengan penelitiannya. Penelitian ini menggunakan sumber karya ilmiah yang relevan dengan penelitian ini antara lain skripsi, jurnal, buku, dan media online.

2. Jenis dan Sumber Data

a. Jenis Data

Jenis data yang digunakan penulis adalah kualitatif data kualitatif ini bertitik fokus pada arah suatu penelitian yang membangun sebuah teori dari data dan fakta yang didapat yang kemudian dikembangkan. Penggalian data didapat dari deskripsi situasi dan objek dokumentasi, istilah, ataupun fenomena lapangan salah satu pendekatan penelitian ilmiah yang bertujuan untuk memahami dan menggambarkan suatu fenomena secara mendalam dan menyeluruh. Metode penelitian ini bertumpu pada pengumpulan dan analisis

²⁶ J.R. Raco, *Metode Penelitian Kualitatif, Jenis, Karakteristik Dan Keunggulannya* (Jakarta: Grasindo, 2010), 7

data yang bersifat deskriptif, naratif, dan non-angka (non-numerik).²⁷ Tujuan utama dari penelitian kualitatif adalah untuk mengeksplorasi makna, persepsi, dan interpretasi subjek yang diteliti, serta memahami konteks sosial dan budaya di sekitar fenomena yang diamati. Studi lapangan berguna untuk memperoleh validitas data di mana permasalahan tersebut berada. Dalam hal ini peneliti akan langsung mengamati praktik jualbeli dengan koin dari hasil bermain game di marketplace shopee.

b. Sumber data

Adapun jenis data yang diperlukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1) Sumber data primer

Sumber primer merupakan sumber diperolehnya suatu data secara langsung dari objek penelitian, baik melalui responden atau hasil wawancara dengan narasumber. Adapun sumber data primer dalam penelitian ini adalah pihak-pihak yang terkait dalam praktik jual beli tersebut seperti pengguna yang aktif menggunakan marketplace shopee.

2) Sumber data sekunder

Sumber data sekunder merupakan sumber data pelengkap yang diambil tidak secara langsung di lapangan, melainkan dari sumber yang sudah dibuat pihak lain seperti jurnal, skripsi, buku.

3. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data sangat penting untuk dilakukan ketika seorang peneliti melakukan sebuah penelitian. Tanpa pengetahuan tentang teknik pengumpulan data, peneliti tidak akan memperoleh data yang memenuhi standar data yang berlaku.²⁸ Adapun teknik yang digunakan dalam pengumpulan data salah satunya yaitu :

²⁷ Albi Anggito, Metode Penelitian Kualitatif (Sukabumi: CV. Jejak, 2018), hlm.20

²⁸ Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D (Bandung: Alfabeta, 2016), hlm.224.

a. Wawancara

Wawancara adalah suatu percakapan yang difokuskan untuk membahas suatu masalah tertentu. Percakapan ini dilakukan oleh dua pihak, yakni pewawancara yang mengajukan pertanyaan yang dirancang dan terwawancara yang menjawab pertanyaan tersebut dengan jawaban yang relevan dengan masalah penelitian. Wawancara ini dilakukan untuk menggali data tentang hal-hal yang berkaitan dengan jual beli menggunakan koin tersebut. Data yang digali berupa bagaimana, asal-usul koin yang dihasilkan dengan bermain game shopee, kemudian akad apa yang digunakan jika transaksi menggunakan koin dari game tersebut jika transaksi tersebut sah dalam marketplace shopee, wawancara ini dapat dilakukan oleh pengguna shopee dan juga customer service.

b. Studi Pustaka

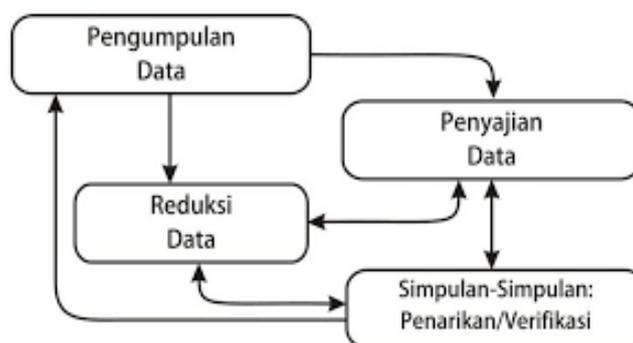
Studi pustaka merupakan teknik pengumpulan data yang menggunakan buku-buku, literatur, dan bahan pustaka, mencatat dan mengutip pendapat para ahli buku untuk memperkuat landasan teori penelitian. Teknik pencatatan ini menggunakan buku-buku, literatur, dan bahan pustaka yang relevan dengan penelitian yang dilakukan dan biasanya terdapat di perpustakaan atau lokasi tempat penulis “Hasil penelitian akan menjadi lebih mudah diandalkan bila didukung oleh foto, karya ilmiah, dan seni yang ada”.²⁹ Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa penelitian kepustakaan dapat mempengaruhi kredibilitas dari pada hasil penelitian yang dilakukan. Dengan demikian data yang akan penulis kumpulkan berupa buku, karya tulis ilmiah maupun artikel yang akan memperkuat landasan teori penelitian.

4. Teknik Analisis Data

Langkah yang harus dilakukan untuk menganalisis data penelitian kualitatif, menurut Miles & Huberman: reduksi data (data reduction); paparan data (data display); dan penarikan kesimpulan dan verifikasi (drawing

²⁹ Sugiyono, Metode Penelitian, (Bandung: Alfabeta, 2009), hlm. 213.

conclusions/verifying conclusions). Analisis data kualitatif dilakukan sepanjang proses pengumpulan data; dengan kata lain, analisis tersebut dilakukan baik selama proses pengumpulan data maupun sesudahnya.³⁰



a. Pengumpulan Data

Pengumpulan data yaitu, pengumpulan data di tempat penelitian dengan melakukan wawancara, dan dokumentasi dengan menentukan strategi pengumpulan data yang dirasa tepat serta menentukan fokus dan detail proses pengumpulan data selanjutnya. Teknik pengumpulan data merupakan hal yang paling penting dalam sebuah penelitian, karena tujuan utama penelitian adalah mendapatkan sebuah data.

b. Reduksi

Sugiyono menyatakan bahwa merangkum, memilih hal-hal yang paling penting, memfokuskan pada hal-hal yang paling penting, dan mencari tema dan polanya adalah bagian dari mereduksi data. Data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas, dan akan mempermudah peneliti untuk mengumpulkan lebih banyak data dan mencarinya saat diperlukan.

Dalam proses reduksi data, ini berarti memilih bagian data mana yang dikodekan, mana yang dibuang, pola mana yang meringkas sejumlah bagian yang tersebar, dan cerita mana yang berkembang. Meskipun demikian, kita dapat menyederhanakan dan mengubah data kualitatif dalam berbagai cara, seperti menggunakan seleksi yang ketat, membuat ringkasan atau uraian

³⁰ Miles, Matthew B. dan A. Michael Huberman. 1992. *Qualitative Data Analysis: A Sourcebook of New Method*. Terjemahan Tjetjep Rohendi Rohidi.

singkat, menggabungkannya ke dalam pola yang lebih luas, dan sebagainya.³¹

Maka dari itu dalam penelitian ini penulis akan memfokuskan dan memilih hal-hal yang penting yang bersangkutan dengan hukum penerapan hadiah bersyarat, khususnya akan tertuju pada hadiah dari game shopee berupa koin dan voucher.

c. Data Display (Penyajian Data)

Miles dan Huberman mengatakan bahwa data yang sudah direduksi yang mana langkah selanjutnya adalah memaparkan data. Pemaparan data sebagai sekumpulan informasi tersusun, dan memberi kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan penyajian data digunakan untuk lebih meningkatkan pemahaman kasus dan sebagai acuan mengambil tindakan berdasarkan pemahaman dan analisis sajian data.

Prastowo mengatakan bahwa penyajian data di sini merupakan sekumpulan informasi tersusun yang memberi kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Dengan melihat penyajian-penyajian, kita akan dapat memahami apa yang sedang terjadi dan apa yang harus dilakukan berdasarkan atas pemahaman yang kita dapat dari penyajian-penyajian tersebut. Beberapa jenis bentuk penyajian adalah matriks, grafik, jaringan, bagan, dan lain sebagainya. Semuanya dirancang untuk menggabungkan informasi yang tersusun dalam suatu bentuk yang padu dan mudah kita raih. Dengan demikian penulis dapat melihat apa yang sedang terjadi baru-baru ini dan menentukan untuk kemudian menarik kesimpulan yang benar dan analisis yang bermanfaat.

d. Penarikan Kesimpulan

Langkah terakhir dalam analisis data kualitatif Miles dan Huberman membuat kesimpulan dan pemeriksaan. Kesimpulan merupakan temuan penelitian yang sesuai dengan fokus penelitian berdasarkan hasil analisis data. Gunawan dalam hal ini menjelaskan kesimpulan yang disajikan dalam bentuk deskriptif mengenai objek penelitian dipandu oleh penelitian, kesimpulan yang

³¹ Sugiono. 2007. Metode Penelitian Bisnis. Bandung: Alfabeta

disajikan sebelumnya masih bersifat sementara dan akan berubah jika tidak ditemukan bukti kuat yang mendukungnya pada tahap pengumpulan data selanjutnya. Jika kesimpulan yang disajikan pada tahap awal didukung oleh bukti-bukti yang sah dan konsisten dengan bagaimana peneliti kembali ke lapangan untuk mengumpulkan data kesimpulan yang disajikan dapat dipercaya. Maka dengan demikian penulis akan selalu memeriksa temuan-temuan penelitian dan menyimpulkannya sesuai dengan fokus penelitian yang mengarah kepada hukum ekonomi syariah.

