

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Konteks Penelitian

Islam adalah agama yang membumi sebab Islam memperlakukan manusia sesuai dengan fitrahnya. Oleh karena itu, tidak mengharuskan manusia menghabiskan waktu di masjid, dan tidak selalu yang didengar adalah ayat-ayat *Al-Qur'an*. Segala sesuatu ada waktunya, sesuai yang diajarkan oleh Rasulullah SAW sebagai pembawa ajaran Islam. Sebuah ungkapan yang mengatakan “Ada waktunya untuk hatimu, dan ada waktunya pula untuk Tuhanmu”.<sup>3</sup>

Agama Islam ialah agama trakhir yang diturunkan kepada Nabi Muhammad SAW. Agama Islam berpedomankan *Al-Qur'an* dan *Hadist* Rasulullah SAW. *Al-Qur'an* mempunyai 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.<sup>4</sup>

---

<sup>3</sup> Yusuf Qardhawi, *Fikih Hiburan, terj. Dimas Hakamsyah* (Jakarta: Pustaka Al-Kautsar, 2005), hlm. 3

<sup>4</sup> Abdul Mujib, *Kaidah-Kaidah Ilmu Fiqih*, (Jakarta: Kalam Mulia, 2004), hlm. 25

Untuk memenuhi kebutuhan hidupnya, 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.<sup>5</sup> 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 sejenisnya serta selalu menggunakan teknologi yang ada saat ini, seperti modem dan koneksi kabel. Arti *game online* dalam bahasa Indonesia ialah permainan daring.<sup>6</sup>

Menurut *Ligagame Indonesia (ligagames.com)*, *game online* muncul di Indonesia terhadap tahun 2001, diawali dengan masuknya *Nexia Online*. *Game online* yang beredar di Indonesia sendiri memadai beragam, jadi dari yang

---

<sup>5</sup> Yusuf Qardhawi, *Fikih Hiburan, terj. Dimas Hakamsyah* (Jakarta: Pustaka Al-Kautsar, 2005), hlm. 10

<sup>6</sup> 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, hlm. 5

bergenre *action*, *sport*, maupun RPG (*role-playing game*). Tercatat lebih berasal dari 20 judul *game online* yang beredar di Indonesia. Ini menandakan betapa besarnya antusiasme para *gamer* di Indonesia dan terhitung besarnya pangsa pasar *games* di Indonesia.

Berikut adalah *game online* yang hadir di Indonesia: Selain *game* diatas, tersedia terhitung *game* layaknya *Warcraft*, *Counterstrike*, *Age Of Empire*, *Need For Speed Series* yang terhitung banyak mengambil perhatian para *gamer* di Indonesia kendati tidak sebesar *game – game* yang disebutkan diatas. Contohnya *Countersrtike* lebih lancar dimainkan pada mode LAN dibandingkan internet gara-gara *latency* yang besar dan servernya kurang cepat sehingga sewaktu bermain *game* ada jeda sebabkan gamers jadi tidak nyaman, begitu juga halnya bersama dengan *Warcraft* dan *Age of empire*.<sup>7</sup>

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

Dalam mekanisme perlombaan *game online Free Fire* ini biasanya akan dipertandingkan menggunakan sistem tim, dimana dalam satu tim terdapat 4

---

<sup>7</sup> Wavefamily, "Sejarah Perkembangan Game Online", dalam <https://forum.wavegame.net/showthread.php/30731-Sejarah-dan-perkembangan-game-online> diakses pada tanggal 20 Desember 2021, Pukul 13.06 WIB

orang bermain dan pihak penyelenggara menyediakan 12 *slot* untuk sekali permainan (*match*) uang pendaftaran paling sedikit 5000 per tim. Para peserta pun berlomba-lomba untuk memenangkan perlombaan tersebut. Allah SWT, memberi kebebasan untuk berinteraksi atau *mu'amalah* satu sama lain. Hanya ketika ada dalil yang menunjukkan larangan suatu kegiatan *mu'amalah*, maka kegiatan tersebut dilarang. Apabila tidak ada dalil yang menunjukkan larangan atas kegiatan *mu'amalah*, maka hal tersebut boleh dilakukan. Hal ini sesuai dengan kaidah *mu'amalah*, yaitu :

الأَصْلُ فِي الْمُعَامَلَاتِ الْإِبَاحَةُ إِلَّا أَنْ يَدُلَّ دَلِيلٌ عَلَى تَحْرِيمِهَا

“Pada dasarnya, segala bentuk muamalah adalah boleh kecuali ada dalil yang mengharamkannya”<sup>8</sup>

Yang harus diperhatikan dalam bermuamalah, siapa saja terbebas dari unsur *riba*, *maysir*, *ihtikar*, *ta'alluq*, *risywah*, *ba'i* dan *najasy*.<sup>9</sup> Selain itu, objek kegiatan *mu'amalah* juga tidak boleh menggunakan sesuatu yang diharamkan, seperti babi, *khamr*, bangkai, dan darah. Hal ini telah jelas memang ada dalil-dalil yang melarang adanya unsur-unsur tersebut dalam sebuah kegiatan *mu'amalah*. *Maysir* atau judi adalah suatu permainan yang menempatkan salah satu pihak harus menanggung beban pihak yang lain akibat permainan tersebut. Setiap permainan atau pertandingan baik yang berbentuk *game of chance*, *game of skill* ataupun *natural event*, harus menghindari terjadinya *zero sum*

<sup>8</sup> Mardani, *Fiqh Ekonomi Syari'ah*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2013), hlm. 6

<sup>9</sup> Adiwara A. Karim, *Bank Islam: Analisis Fiqh dan Keuangan*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2014), hlm. 30

*game*, yakni kondisi yang menempatkan salah satu atau beberapa pemain harus menanggung beban pemain yang lain.<sup>10</sup>

Pemain harus memperlihatkan kurangnya pemahaman akan adanya konsep *bermuamalah* dengan syari'ah, menjadi salah satu alasan maraknya praktik perlombaan tersebut. Dalam perlombaan berhadiah, yang harus diperhatikan juga adalah mengenai status hadiah tersebut, jangan sampai termaksud kedalam *maysir*. Allah mengharamkan *Maysir* sebagaimana tertulis dalam surat *Al-Maidah* ayat 90 :

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِنَّمَا الْخَمْرُ وَالْمَيْسِرُ وَالْأَنْصَابُ وَالْأَزْلَامُ رِجْسٌ مِّنْ عَمَلِ الشَّيْطَانِ فَاجْتَنِبُوهُ لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ<sup>11</sup>

*Artinya : “Wahai orang-orang yang beriman! Sesungguhnya minuman keras, berjudi, (berkorban untuk) berhala, mengundi nasib dengan panah, adalah Termasuk perbuatan syaitan. Maka jauhilah perbuatan-perbuatan itu agar kamu mendapat keberuntungan”*

Ayat diatas menjelaskan tentang hai orang-orang yang beriman kepada Allah, kitab-kitabNya dan rasul-rasulNya dan tunduk kepada kebenaran, sesungguhnya meminum minuman keras yang memabukkan, berjudi, menancapkan batu sebagai landasan menyembelih kurban untuk mendekatkan diri kepada patung-patung yang kalian sembah, melepaskan anak panah, batu kerikil atau daun untuk mengetahui ketentuan-ketentuan yang *ghaib*, semua itu tiada lain hanyalah kekotoran jiwa yang merupakan tipu daya setan bagi pelakunya. Maka, tinggalkanlah itu semua agar kalian mendapatkan

<sup>10</sup> *Ibid.*, hlm. 44

<sup>11</sup> Qs. Al-Maidah, Ayat : 90

kemenangan di dunia dengan kehidupan yang mulia dan di akhirat dengan kenikmatan surga.

Fenomena inilah yang melatarbelakangi munculnya ide peneliti untuk melakukan kajian terhadap pembayaran biaya registrasi dalam perlombaan *game online Free Fire* yang dipakai untuk menghasilkan uang dari hadiah yang memakai uang pembayaran registrasi tersebut. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk meneliti tentang **“Tinjauan Hukum Islam Terhadap Pembayaran Registrasi Dalam Perlombaan (Studi Kasus di Fast Tour Game Free Fire Pada Jejaring Sosial Online)”**.

## **B. Fokus Penelitian**

Berdasarkan dengan latar belakang diatas, penulis merumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana praktik pembayaran *registrasi* di *Fast Tour Game Free Fire* pada Jejaring Sosial *Online*?
2. Bagaimana Tinjauan Hukum Islam terhadap praktik pelaksanaan pembayaran *registrasi* di *Fast Tour Game Free Fire* pada Jejaring Sosial *Online*?

### C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian adalah untuk mencari jawaban atas permasalahan berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan oleh peneliti. Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui praktik pelaksanaan pembayaran registrasi di *Fast Tour Game Free Fire* pada Jejaring Sosial *Online*.
2. Untuk menganalisis Tinjauan Hukum Islam terhadap praktik pelaksanaan pembayaran registrasi di *Fast Tour Game Free Fire* pada Jejaring Sosial *Online*.

### D. Kegunaan Hasil Penelitian

1. Secara teoritis

Hasil penelitian yang dilakukan peneliti dalam konteks teoritis dapat digunakan sebagai sumber data atas peneliti selanjutnya yang akan melakukan penelitian dengan tema yang sama. Selain itu bagi diri peneliti sendiri digunakan sebagai penambah khasanah keilmuan yang telah diperoleh peneliti dari perkuliahan, sehingga peneliti selain mendapat dari pembelajaran formal juga mendapat dari pembelajaran non formal. Penelitian ini dapat dijadikan informasi bagi pembaca maupun pihak-pihak pengguna *game Free Fire* ketika mengikuti perlombaan tidak hanya perlombaan *game online* saja tetapi perlombaan lain dengan sistem pembayaran biaya *registrasi* ditinjau dari Hukum Islam.

## 2. Secara Praktis

Diharapkan bisa digunakan sebagai bahan acuan bagi para pengguna *game Free Fire* khususnya pengguna yang akan mengikuti *Fast Tour* dan sebagai petunjuk arahan dan acuan bagi peneliti yang relevan dengan hasil penelitian ini. Selain itu bagi masyarakat umum untuk memberikan informasi mengenai praktik dan tinjauan Hukum Islam terhadap pembayaran registrasi dalam *Fast Tour Game Free Fire* maupun perlombaan lain yang menggunakan sistem pembayaran registrasi.

## E. Penegasan Istilah

### 1. Tinjauan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, kata tinjauan berasal dari kata tinjau yang berarti melihat, menjenguk, memeriksa dan meneliti untuk kemudian menarik kesimpulan. Kemudian tinjauan adalah hasil dari kegiatan meninjau, pandangan, pendapat (sesudah menyelidiki atau mempelajari).<sup>12</sup>

### 2. Hukum Islam

Istilah hukum Islam berasal dari dua kata dasar, yaitu hukum dan Islam. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) hukum adalah peraturan atau adat yang secara resmi dianggap mengikat, yang dikukuhkan oleh penguasa atau pemerintah.<sup>13</sup>

---

<sup>12</sup> KBBI, Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Kamus versi online/daring (dalam jaringan), dalam <https://kbbi.web.id/tinjau> diakses pada tanggal 3 Oktober 2021 pukul 16.00 WIB

<sup>13</sup> KBBI, Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Kamus versi online/daring (dalam jaringan), dalam <https://kbbi.web.id/hukum> diakses pada 4 Juli 2022

Adapun kata Islam, oleh Mahmud Syaltut didefinisikan sebagai agama Allah yang diamanatkan kepada Nabi Muhammad SAW untuk mengajarkan dasar-dasar dan syariatnya dan juga mendawahkannya kepada semua manusia serta mengajak mereka untuk memeluknya. Dari gabungan penjelasan tersebut dapat didefinisikan hukum Islam adalah seperangkat norma atau peraturan yang bersumber dari Allah SWT dan Nabi Muhammad SAW digunakan untuk mengatur tingkah laku manusia di tengah-tengah masyarakatnya. Lebih singkatnya, hukum Islam diartikan sebagai hukum yang bersumber dari ajaran Islam.<sup>14</sup> Dalam penelitian ini menggunakan hukum Islam yang berasal dari Al-Qur'an, pendapat ulama, dan Kitab *Fathul Qarib* kemudian, dicari hukumnya perlombaan dengan sistem membayar biaya registrasi dalam *Fast Tour pada game Free Fire*. Sehingga, dapat menjadi pandangan ataupun acuan bagi pemain *game Free Fire*.

### 3. *Ju'alah*

Menurut Kompilasi Hukum Ekonomi Syari'ah, *Ju'alah* adalah perjanjian imbalan tertentu dari pihak pertama kepada pihak kedua atas pelaksanaan suatu tugas atau pelayanan yang dilakukan oleh pihak kedua untuk kepentingan pihak pertama. Menurut syari'ah, menyebutkan hadiah atau pemberian seseorang dalam jumlah tertentu kepada orang yang mengerjakan perbuatan khusus, diketahui atau tidak

---

<sup>14</sup> Dr. Marzuki, M.Ag, *Pengantar Studi Hukum Islam* (Yogyakarta: Ombak Qua, 2013), hlm. 11-12

diketahui. Jika suatu pekerjaan tersebut telah memenuhi syarat, maka wajib diberi suatu imbalan atau hal ini lebih simpelnya sering dikenal dengan sayembara berhadiah. Misalnya, seseorang bisa berkata, “*Barangsiapa membangun tembok ini untukku, ia berhak mendapatkan uang sekian*”. Maka orang yang membangun tembok untuknya berhak atas hadiah (upah) yang ia sediakan, banyak atau sedikit.<sup>15</sup>

#### 4. Uang

Dalam penelitian ini uang menjadi alat pembayaran *registrasi* dalam mengikuti *Fast Tour* dalam game *Free Fire*. Setelah mendaftar, diwajibkan membayar biaya *registrasi* sesuai dengan yang ditentukan oleh panitia *Fast Tour*. Uang tersebut nantinya sebagian digunakan untuk hadiah perlombaan *Fast Tour*, pembelian *Custom Room*, biaya *live streaming* dan keuntungan panitia penyelenggara.

#### 5. Registrasi

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, kata *Registrasi* memiliki arti pencatatan, pendaftaran.<sup>16</sup> Dalam bidang teknologi dan informasi *Registrasi* memiliki arti sebagai tahap pendaftaran program yang menghubungkan data pribadi pengguna dengan sistem internet dan komputer untuk menyimpan data.

---

<sup>15</sup> Madani, *Fiqih Ekonomi Syari'ah, Fiqih Muamalah*, (Jakarta: Gema Insani, 2012), hlm. 314

<sup>16</sup> KBBI, Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Kamus versi online/daring (dalam jaringan), dalam [https://id.m.wikipedia.org/wiki/Garena\\_Free\\_Fire](https://id.m.wikipedia.org/wiki/Garena_Free_Fire) diakses pada tanggal 3 Oktober 2021 pukul 16.00 WIB

## 6. *Fast Tour*

Dalam dunia *game online Fast Tour* berasal dari kata *Fast Tournament* atau biasa disebut FT yang memiliki arti turnamen secara cepat. *Fast Tour* juga memiliki sebutan lain yaitu, *mini tournament*. Saat ini, perlombaan *Fast Tour* banyak yang mendapatkan hadiah. Saat ini, perlombaan *Fast Tour* banyak yang mendapatkan hadiah, syaratnya mendaftar dan membayar biaya *registrasi* dengan nominal tertentu, dan jika menang berhak mendapatkan hadiah uang, *diamond* atau *skin* dalam *game*.<sup>17</sup>

## 7. *Free Fire*

*Garena Free Fire* atau biasa disebut dengan *Free Fire* (FF) adalah permainan *battle royale* yang dikembangkan oleh 111 *Dots Studio*, dirilis pada tanggal 30 September 2017 dan diterbitkan oleh *Garena* untuk *emulator, Android, dan IOS*. *Free Fire* ini menjadi *game* populer yang banyak diunduh secara global pada tahun 2019. Karena populasinya, *game* ini menerima penghargaan “*Best Popular Vote Game*” oleh *Google Play Store* pada tahun 2019.<sup>18</sup> *Battle Royale* adalah genre permainan video yang memadukan elemen bertahan hidup dan eksplorasi dari permainan kesinntasan dengan *gameplay* orang terakhir yang bertahan.

---

<sup>17</sup> Shoftekno.com “*apa itu FT di FF Free Fire*”, dalam <https://shoftekno.com/apa-itu-ft-di-ff/> diakses pada tanggal 18 Oktober 2021 pukul 20.15 WIB

<sup>18</sup> Wikipedia “*Garena Free Fire*” dalam [https://id.m.wikipedia.org/wiki/Garena\\_Free\\_Fire](https://id.m.wikipedia.org/wiki/Garena_Free_Fire) diakses pada tanggal 18 Oktober 2021 pukul 20.30 WIB

## **F. Sistematika Pembahasan**

Dalam pemaparan penelitian lebih terarah pada tujuan pembahasan maka diperlukan sistematika penulisan yang terdiri dari 6 bab, diantara 1 bab dengan bab lainnya saling mendasari dan berkaitan. Hal ini guna mempermudah pembaca untuk memahami hasil penelitian ini. Adapun sistematika penulisan terdiri sebagai berikut :

**BAB I Pendahuluan:** Bab ini dijelaskan mengenai keterangan umum dan gambaran isi skripsi yang terdiri dari: (a) Konteks Penelitian, (b) Fokus Penelitian, (c) Tujuan Penelitian, (d) Kegunaan Hasil Penelitian, (e) Penegasan Istilah, (f) Sistematika Pembahasan. Bab ini sebagai langkah awal untuk memberikan pemahaman tentang permasalahan-permasalahan khusus mengenai Pembayaran *Registrasi* Dalam Perlombaan yang terdapat pada *Fast Tour Game Free Fire*.

**BAB II Kajian Pustaka:** Bab ini berisi kajian fokus yang merupakan pijakan selanjutnya yang digunakan untuk menganalisis data di dalam laporan penelitian terhadap Pembayaran *Registrasi* dalam Perlombaan serta Penelitian Terdahulu.

**BAB III Metode Penelitian:** Bab ini mendeskripsikan tentang uraian beberapa metode yang dipakai dalam rangka mencapai hasil penelitian maksimal yang terdiri dari: (a) Jenis Penelitian, (b) Lokasi Penelitian, (c) Kehadiran Peneliti, (d) Sumber Data, (e) Teknik Pengumpulan Data, (f) Teknik Analisa Data, (g) Tahap-Tahap Penelitian.

**BAB IV Paparan Data dan Temuan Penelitian:** Bab ini membahas penyajian dan analisis data hasil penelitian mengenai deskripsi pembayaran *registrasi* dalam perlombaan *Fast Tour Game Free Fire*. Bab ini disusun sebagai upaya menemukan jawaban atas pertanyaan yang ada dalam fokus penelitian.

**BAB V Pembahasan:** Bab ini merupakan pemaparan dari hasil penelitian bagaimana praktek pembayaran *registrasi* dalam perlombaan pada *game Free Fire*, dan bagaimana Tinjauan Hukum Islam terhadap pembayaran *registrasi* dalam perlombaan pada *game Free Fire*.

**BAB VI Kesimpulan dan Saran:** Bab ini merupakan suatu kesimpulan dari semua pembahasan yang berkaitan dengan semua hal yang dibahas dalam penelitian ini, serta saran dan kritik membangun yang diharapkan peneliti, juga bermanfaat bagi wawasan dan ilmu pengetahuan bagi masyarakat luas, yang terdiri dari: (a) Kesimpulan, (b) Saran.