

**PEMBERIAN HADIAH PADA TURNAMEN GAME MOBILE LEGENDS
PERSPEKTIF YUSUF QARDHAWI**

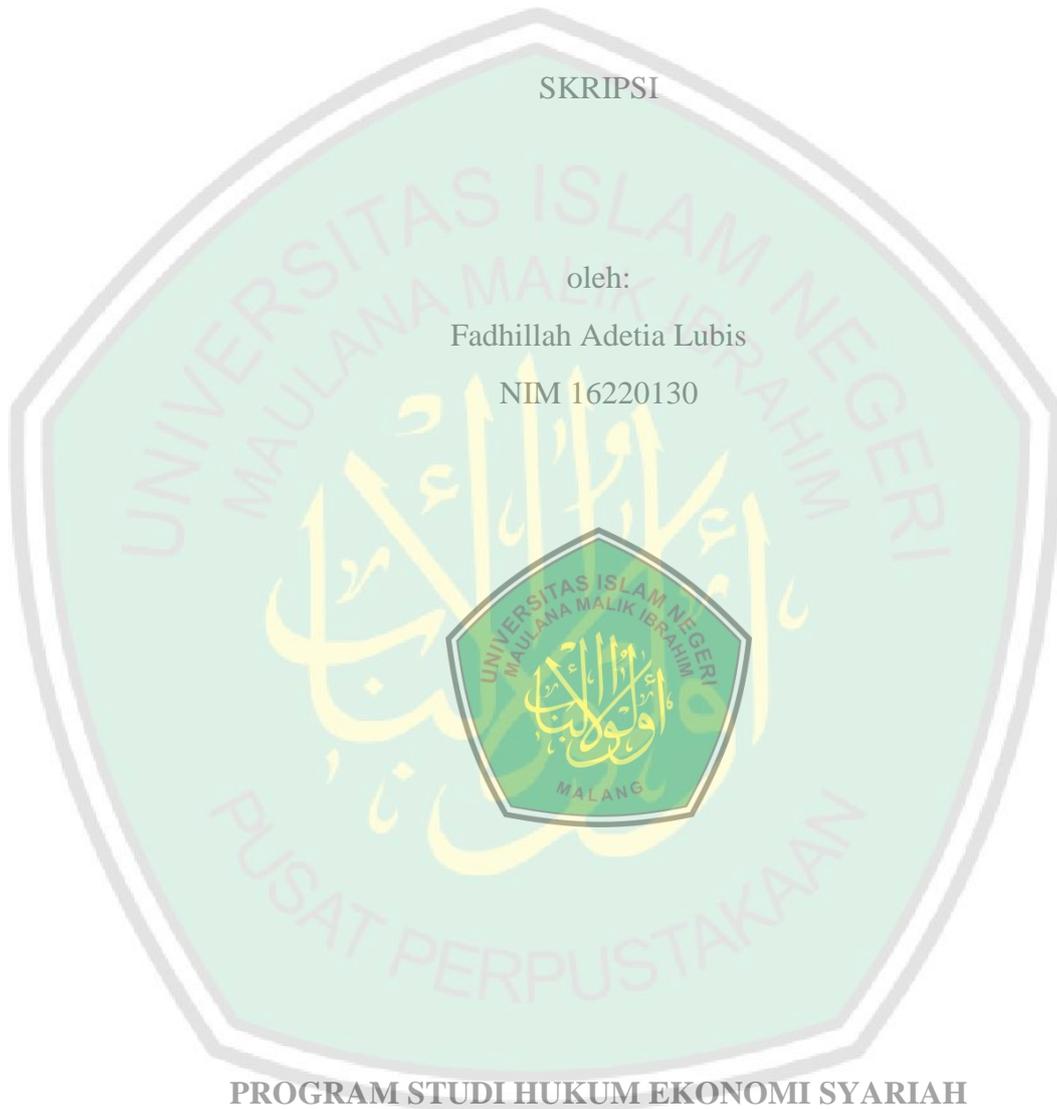
(Studi Di Komunitas Esport UIN Maulana Malik Ibrahim Malang)

SKRIPSI

oleh:

Fadhillah Adetia Lubis

NIM 16220130



PROGRAM STUDI HUKUM EKONOMI SYARIAH

FAKULTAS SYARIAH

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

2020

**PEMBERIAN HADIAH PADA TURNAMEN GAME MOBILE LEGENDS
PERSPEKTIF YUSUF QARDHAWI**

(Studi Di Komunitas Esport UIN Maulana Malik Ibrahim Malang)

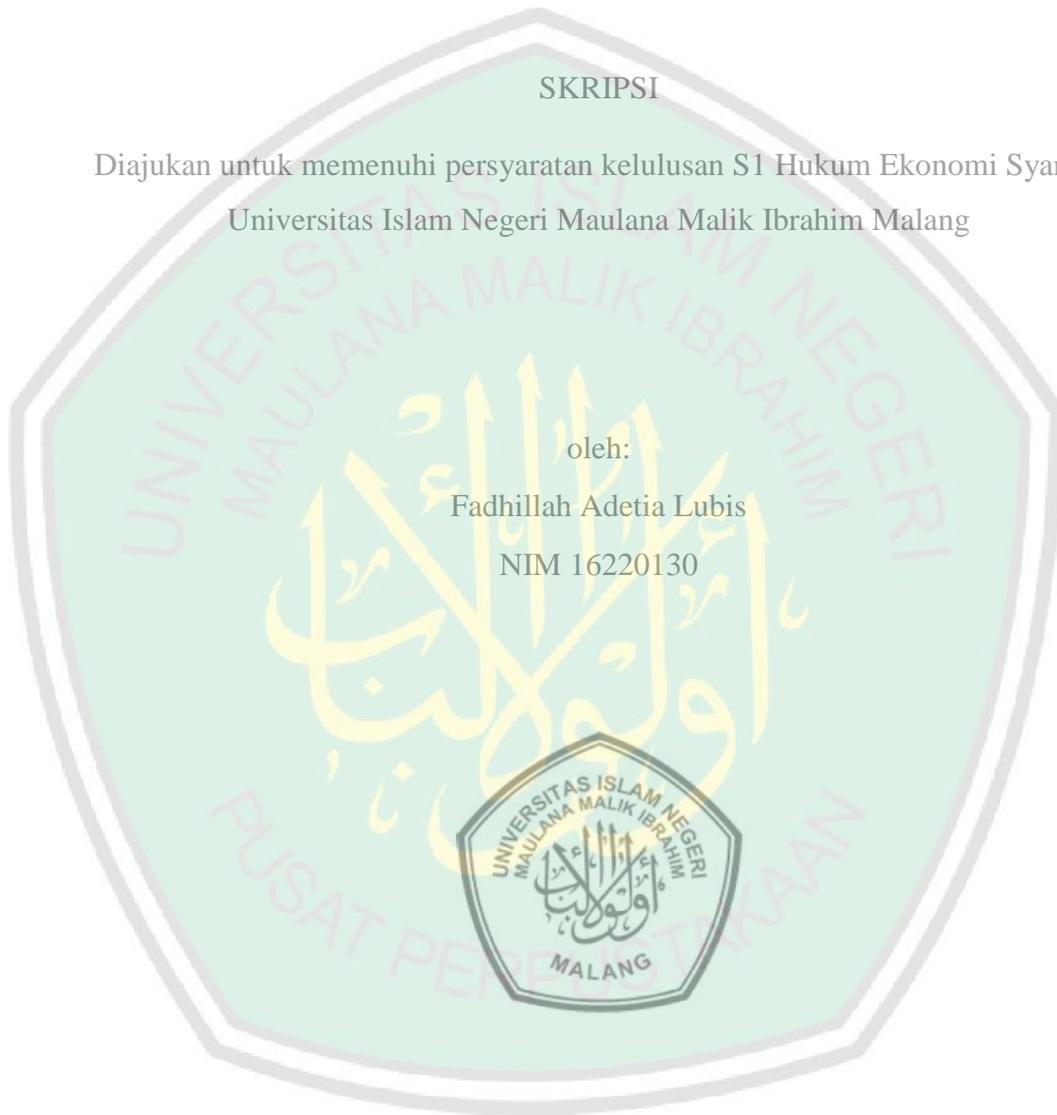
SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi persyaratan kelulusan S1 Hukum Ekonomi Syariah
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

oleh:

Fadhillah Adetia Lubis

NIM 16220130



PROGRAM STUDI HUKUM EKONOMI SYARIAH

FAKULTAS SYARIAH

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

2020

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Bismillahirrahmannirrahim

Atas nama Allah SWT, dengan penuh kesadaran dan tanggungjawab, maka penulis menyatakan bahwasannya skripsi dengan judul:

**PEMBERIAN HADIAH PADA TURNAMEN GAME MOBILE LEGENDS
PERSPEKTIF YUSUF QARDHAWI**

(Studi Di Komunitas Esport UIN Maulana Malik Ibrahim Malang)

Merupakan skripsi yang murni telah disusun sendiri oleh penulis bukan dari hasil duplikasi ataupun memindah data hasil pemikiran milik orang lain secara langsung tanpa izin, kecuali telah dituliskan referensi secara jelas dan benar. Dan jika dikemudian hari terbukti penulis melakukan pelanggaran terhadap ketentuan yang ada, maka penulissiap bertanggung jawab secara penuh atas kesalahan tersebut, dengan itu maka skripsi serta gelar sarjana yang telah diperoleh oleh penulis dapat dinyatakan batal demi hukum.

Malang, 22 September 2020

Penulis



Fadhillah Adetia Lubis

NIM. 16220130

HALAMAN PERSETUJUAN

Setelah membaca dan mengoreksi skripsi saudara Fadhillah Adetia Lubis NIM:
16220130 Jurusan Hukum Ekonomi Syariah Fakultas Syariah Universitas Islam
Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang dengan judul:

PEMBERIAN HADIAH PADA TURNAMEN GAME MOBILE LEGENDS PERSPEKTIF YUSUF QARDHAWI

(Studi Di Komunitas Esport UIN Maulana Malik Ibrahim Malang)

Maka pembimbing menyatakan bahwa skripsi tersebut telah memenuhi syarat-
syarat ilmiah untuk diajukan dan diuji oleh Majelis Dewan Penguji

Mengetahui
Ketua Program Studi
Hukum Ekonomi Syariah

Malang, 22 September 2020
Dosen Pembimbing

Dr. Fakhruddin, M.HI
NIP. 197408192000031002

Dr. H. Moh. Toriquddin, Lc., M.HI
NIP. 197303062006041001



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS SYARIAH

Terakreditasi "B" SK BAN-PT Nomor: 021/BAN-PT/Ak-XIV/S1/VIII/2011
Jl. Gajayana 50 Malang 65144 Telp. (0341) 551354, Fax. (0341) 572533
Web: <http://syariah.uin-malang.ac.id>

BUKTI KONSULTASI SKRIPSI

Nama : Fadhillah Adetia Lubis
NIM : 16220130
Dosen Pembimbing : Dr. H. Moh. Toriquddin, Lc., M.HI
Judul Skripsi : Pemberian Hadiah Pada Turnamen Game Mobile Legends
Perspektif Yusuf Qardhawi (Studi Di Komunitas Esport UIN
Maulana Malik Ibrahim Malang)

No	Hari/Tanggal	Materi Konsultasi	Paraf
1	7 Mei 2020	Proposal	1.
2	13 Mei 2020	Revisi Proposal	2.
3	15 Mei 2020	ACC Proposal	3.
4	10 Juli 2020	Perubahan Judul	4.
5	23 Juli 2020	BAB I, II, III	5.
6	3 September 2020	ACC BAB I, II, III	6.
7	10 September 2020	BAB IV, V	7.
8	14 September 2020	ACC BAB IV, V	8.
9	21 September 2020	ABSTRAK	9.
10	22 September 2020	ACC ABSTRAK	10.

Malang, 22 September 2020

Mengetahui

a.n Dekan

Ketua Jurusan Hukum Ekonomi Syariah

Dr. Fakhruddin, M.H.I

NIP. 197408192000031002

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

Dewan Penguji Skripsi saudara Fadhillah Adetia Lubis, NIM 16220130, mahasiswa Program Studi Hukum Ekonomi Syariah Fakultas Syariah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, dengan judul:

PEMBERIAN HADIAH PADA TURNAMEN GAME MOBILE LEGENDS PERSPEKTIF YUSUF QARDHAWI

(Studi Di Komunitas Esport UIN Maulana Malik Ibrahim Malang)

Telah dinyatakan lulus dengan nilai: B+

Malang, 16 Desember 2020

Dekan



Dr. Saifullah, S.H., M.Hum
NIP. 196512952000031001

HALAMAN MOTTO

Wahai orang-orang yang beriman! Bertakwalah kepada Allah dan hendaklah setiap orang memperhatikan apa yang telah diperbuatnya untuk hari esok (akhirat), dan bertakwalah kepada Allah. Sungguh, Allah Mahateliti terhadap apa yang kamu kerjakan.

(QS. Al-Hasyr (59): 18)



KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ. نَحْمَدُهُ وَنَسْتَعِينُهُ وَنَسْتَغْفِرُهُ وَنَعُوذُ بِاللَّهِ مِنْ سُوءِ أَنْفُسِنَا وَمِنْ سَيِّئَاتِ أَعْمَالِنَا، مَنْ يَهْدِ اللَّهُ فَلَا مُضِلَّ لَهُ، وَمَنْ يُضِلِّ فَلَا هَادِيَ لَهُ، أَشْهَدُ أَنْ لَا إِلَهَ إِلَّا اللَّهُ وَحْدَهُ لَا شَرِيكَ لَهُ وَأَشْهَدُ أَنَّ مُحَمَّدًا عَبْدُهُ وَرَسُولُهُ، اللَّهُمَّ صَلِّ عَلَى سَيِّدِنَا مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ وَبَارِكْ وَسَلِّمْ أَجْمَعِينَ. أَمَّا بَعْدُ.

Segala puji bagi Allah SWT atas limpahan rahmat dan berkat-Nya penulisan skripsi yang berjudul **“Pemberian Hadiah Pada Turnamen Game Mobile Legends Perspektif Yusuf Qardhawi (Studi Di Komunitas Esport UIN Maulana Malik Ibrahim Malang)”** dapat diselesaikan dengan baik. Shalawat dan salam senantiasa tercurahkan kepada Baginda Nabi Muhammad SAW yang telah menjadi suri tauladan bagi umat manusia serta telah membawa kita dari zaman jahiliah menuju ke zaman yang dipenuhi dengan keilmuan.

Atas segala bimbingan, arahan dan bantuan dari berbagai pihak dalam proses penulisan skripsi ini, maka pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terimakasih dengan segala kerendahan hati dan ketulusan penulis kepada:

1. Prof. Dr. Abdul Haris, M.Ag selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Dr. H. Saifullah, S.H, M.Hum. selaku Dekan Fakultas Syariah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Dr. Fakhruddin, M.HI. selaku Ketua Program Studi Hukum Ekonomi Syariah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

4. Dr. H. Moh. Toriquddin, Lc., M.HI. selaku Dosen Pembimbing penulis, besar terima kasih penulis haturkan atas waktu dan tenaga yang telah beliau berikan untuk bimbingan, arahan serta memberikan motivasi kepada penulis dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.
5. Dr. Khoirul Hidayah, S.H., M.H. selaku Dosen Penasehat Akademik penulis selama menempuh kuliah di Program Studi Hukum Ekonomi Syariah Fakultas Syariah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, terimakasih sebesar-besarnya penulis haturkan atas segala bimbingan, arahan serta motivasi yang diberikan oleh beliau kepada penulis.
6. Dewan Penguji skripsi yang telah memberikan kritik yang membangun serta saran dan arahan dalam menyempurnakan penulisan skripsi ini.
7. Segenap Dosen Fakultas Syariah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, penulis haturkan besar terima kasih karena telah mengajarkan, membimbing dan memberi ilmu kepada penulis dengan ikhlas dan begitu sabar.
8. Seluruh Staf Karyawan Fakultas Syariah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, penulis ucapkan terima kasih atas partisipasi dan bantuan-bantuan yang telah diberikan dalam penyelesaian penulisan skripsi ini.
9. Kepada pihak komunitas esport Alacrity UIN Malang dan komunitas esport Mobile Legends UIN Malang yang telah meluangkan waktunya untuk membantu penulis dalam melengkapi data-data yang berkaitan dengan

penelitian serta memberikan penjelasan yang sangat berguna dalam penyelesaian skripsi ini, penulis haturkan terima kasih sebesar-besarnya.

10. Kepada kedua orang tua tercinta, yang telah memberikan dukungan berupa moril dan materiil, memberikan dukungan yang luar biasa dan do'a yang tiada henti-hentinya sehingga penulis dapat menyelesaikan masa perkuliahan dan penulisan skripsi dengan baik.
11. Kepada pihak penyelenggara Program Beasiswa Santri Berprestasi (PBSB) yang telah mendanai penulis selama menempuh studi di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, besar terima kasih penulis haturkan.
12. Kepada seluruh teman-teman El-Tafa yang telah menemani dan mendukung penulis dari awal perkuliahan dimulai hingga selesai dan banyak memberikan pengalaman, kenangan, serta motivasi kepada penulis selama menempuh perkuliahan.
13. Kepada Ita Wardatul Jannah yang telah sabar dan ikhlas dalam membantu, mengajari serta menemani penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
14. Kepada seluruh teman-teman Hukum Ekonomii Syariah angkatan 2016 yang telah memberikan pengalaman baru kepada penulis selama masa perkuliahan.
15. Kepada seluruh pihak yang telah membantu penulis baik dari segi materiil maupun formil dalam menyelesaikan skripsi ini, yang tidak dapat disebutkan satu per satu namun tidak mengurangi rasa hormat penulis kepada kalian semua.

Besar harapan penulis agar skripsi ini dapat bermanfaat dan berguna bagi berbagai pihak serta ilmu yang diperoleh penulis selama menempuh masa perkuliahan di Program Studi Hukum Ekonomi Syariah Fakultas Syariah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang dapat bermanfaat dan berguna bagi penulis dan bagi banyak orang. Dalam penulisan skripsi ini, tidak luput dari kesalahan dan masih jauh dari kata sempurna, sehingga penulis meminta maaf apabila masih terdapat kesalaham-kesalahan di dalam penulisan serta penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari semua pihak demi tercapainya kesempurnaan dalam skripsi ini.

Malang,
Penulis



Fadhillah Adetia Lubis
NIM. 16220130

PEDOMAN TRANSLITERASI

Transliterasi merupakan sistem penulisan lambang bunyi. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia yang dimaksud dengan Transliterasi adalah penyalinan dengan menggunakan huruf dari abjad ke abjad lain. Transliterasi yang dimaksud dalam penulisan skripsi ini adalah pemindah alihan tulisan arab kedalam tulisan Indonesia, bukan terjemahan bahasa Arab ke bahasa Indonesia.

Banyak ketentuan transliterasi yang digunakan, namun Fakultas Syariah menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan EYD plus dari Surat Keputusan Bersama Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Tanggal 22 Januari 1998 Nomor: 158 Tahun 1987 dan Nomor: 0543b/U/1987 sebagaimana yang tercantum dalam buku pedoman Transliterasi Bahasa Arab (*A Guide Arabic Tranliteration*), INIS Fellow 1992.

A. Konsonan

Daftar huruf Bahasa Arab dan transliterasinya ke dalam huruf latin dapat dilihat pada halaman berikut:

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	S a	S	Es (dengan titik diatas)
ج	Jim	J	Je
ح	H{a	H{	Ha (dengan titik diatas)

خ	Kha	Kh	Ka dan Ha
د	Dal	D	De
ذ	Z al	Z	Zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	Es dan ye
ص	S{ad	S{	Es (dengan titik di bawah)
ض	D}ad	D{	De (dengan titik di bawah)
ط	T{a	T{	Te (dengan titik di bawah)
ظ	Z}a	Z{	Zet (dengan titik di bawah)
ع	‘Ain	‘	Apostrof terbalik
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qof	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El

م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
هـ	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	_____’	Aspostrof
ي	Ya	Y	Ye

Hamzah (ء) yang sering dilambangkan dengan alif, apabila terletak di awal kata maka dalam transliterasinya mengikuti vokalnya, tidak dilambangkan, namun apabila di tengah atau akhir kata, maka dilambangkan dengan tanda koma di atas (’) untuk menggantilambang “ع”.

B. Vokal, Panjang dan Diftong

Setiap penulisan bahasa arab dalam bentuk tulisan latin vokal fathah ditulis dengan “a”, kasroh dengan “i”, dlommah dengan “u”. Sedangkan bacaan panjang masing-masing ditulis dengan cara berikut:

Vokal	Panjang	Diftong
a = fath{ah	Ā	قال menjadi <i>qâla</i>
i = kasroh	Î	قيل menjadi <i>qîla</i>
u = d{amah	Û	دون menjadi <i>dûna</i>

Khusus untuk bacaan ya’ nisbat, maka tidak boleh digantikan dengan “i” melainkan tetap ditulis dengan “iy” agar dapat menggambarkan

ya' nisbat akhirnya. Befitu juga dengan suara diftong, wawu dan ya' setelah fathah ditulis dengan “aw” dan “ay”. Perhatikan contoh berikut:

Diftong	Contoh
aw = و	قول menjadi <i>qawlun</i>
ay = ي	خير menjadi <i>khayrun</i>

C. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf (*alif lam ma'arifah*). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasi seperti biasa, al-, baik ketika ia diikuti oleh huruf syamsiah maupun huruf qamariah. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-). Contohnya:

الشمس : *al-syamsu* (bukan *asy-syamsu*)

الزلاية : *al-zalزالah* (bukan *az-zalزالah*)

الفلسفة : *al-falsafah*

D. Hamzah

Aturan transliterasi huruf hamzah menjadi apostrof (´) hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan akhir kata. Namun, bila hamzah terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab ia berupa alif. Contohnya:

تامرونا : *ta'murûnâ*

شيء : *syai`un*

أمرت : *umirtu*

E. Penulisan Kata Arab Yang Lazim Digunakan Dalam Bahasa Indonesia

Kata, istilah atau kalimat Arab yang ditransliterasi adalah kata, istilah atau kalimat yang belum dibakukan dalam Bahasa Indonesia. Kata, istilah atau kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari pembendaharaan Bahasa Indonesia, atau sudah sering ditulis dalam tulisan Bahasa Indonesia, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi di atas. Misalnya kata *Al-Qur`an* (dari *al-Qur`ân*), *Sunnah*, *khusus* dan *umum*. Namun, bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab, maka mereka harus ditransliterasi secara utuh. Contoh:

Fî Z{ilâl al-Qur`ân

Al-Sunnah qabl al-tadwîn

Al-`Ibârât bi`umûm al-lafz} lâ bi khus}ûs} al-sabab

F. Lafz} Al-Jalâlah

Kata Allah yang didahului partikel seperti huruf *jarr* dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *mud}âf ilaih* (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf hamzah. Contoh:

دين الله : *dînullâh*

بالله : *billâh*

Adapun *ta marbût}ah* di akhir kata yang disandarkan kepada *lafz} al-jalâlah*, ditransliterasi dengan huruf [t]. Contoh: *rah}matillâh fî hum*

G. Huruf Kapital

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf capital (*All Caps*), dalam transliterasinya huruf-huruf tersebut dikenal ketentuan tentang penggunaan huruf capital berdasarkan pedoman ejaan Bahasa Indonesia yang berlaku (EYD). Huruf kapital, misalnya, digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri (orang, tempat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat. Bila nama diri didahului oleh kata sandang (al-), maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya. Jika terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (Al-). Ketentuan yang sama juga berlaku untuk huruf awal dari judul referensi yang didahului oleh kata sandang al-, baik ketika ia ditulis dalam teks maupun dalam catatan rujukan (CK, DP, CDK, dan DR). Contoh:

Wa mâ Muh}ammadun illârasûl

`Syahru Ramad}ân al-laz}î unzila fih al-Qur`ân

Al-Munqiz} min al-D}alâl

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	ii
HALAMAN JUDUL.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
HALAMAN PERSETUJUAN.....	v
HALAMAN BUKTI KONSULTASI SKRIPSI	vi
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	vii
HALAMAN MOTTO	viii
KATA PENGANTAR	viii
PEDOMAN TRANSLITERASI.....	xvii
DAFTAR ISI.....	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xxii
ABSTRAK	xxiii
ABSTRACT.....	xxiv
ملخص البحث.....	xxv
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Penelitian	8
D. Manfaat Penelitian	8
E. Definisi Operasional.....	9

F. Sistematika Pembahasan	12
---------------------------------	----

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu	15
-------------------------------	----

B. Kajian Konseptual	22
----------------------------	----

1. Hadiah	22
-----------------	----

a. Pengertian Hadiah	22
----------------------------	----

b. Dasar Hukum Hadiah	23
-----------------------------	----

c. Rukun Dan Syarat Hadiah	23
----------------------------------	----

d. Bentuk Bentuk Hadiah	26
-------------------------------	----

e. Hadiah Undian	27
------------------------	----

2. Perjudian (<i>Maysir</i>)	32
--------------------------------------	----

a. Pengertian Judi (<i>Maysir</i>)	33
--	----

b. Dasar Hukum Diharamkannya Judi	34
---	----

c. Alasan-alasan Diharamkan Judi	35
--	----

d. Kategori Perjudian	36
-----------------------------	----

e. Taruhan Yang Dibenarkan Dan Tidak Termasuk Judi	36
--	----

3. Perlombaan (<i>Musabaqah</i>)	38
--	----

a. Pengertian Perlombaan	38
--------------------------------	----

b. Dasar Hukum diperbolehkannya Perlombaan	38
--	----

c. Macam-macam Perlombaan	39
---------------------------------	----

d. Pungutan Dana Yang Dilarang Dalam Suatu Perlombaan	41
---	----

e. Kategori Perlombaan Yang Dilarang Dalam Islam	41
--	----

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	43
B. Pendekatan Penelitian	44
C. Lokasi Penelitian.....	45
D. Metode Penentuan Subyek.....	45
E. Jenis Dan Sumber Data	45
F. Metode Pengumpulan Data.....	47
G. Metode Pengolahan Data	49

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	54
1. Komunitas Esport Alacrity UIN Malang	55
a. Profil Komunitas	55
b. Visi Dan Misi Komunitas	56
c. Susunan Kepengurusan Komunitas	57
d. Keanggotaan Komunitas	58
e. Program Kerja Komunitas.....	58
2. Komunitas Esport Mobile Legends UIN Malang	58
a. Profil Komunitas	59
b. Sejarah Komunitas	59
c. Susunan Kepengurusan Komunitas	61
d. Visi Dan Misi Komunitas	62
e. Program Kerja Komunitas.....	62

B. Pelaksanaan Pemberian Hadiah Oleh Komunitas Esport UIN Maulana Malik Ibrahim Malang	62
1. Pelaksanaan Pemberian Hadiah Oleh Komunitas Esport Alacrity UIN Malang.....	63
2. Pelaksanaan Pemberian Hadiah Komunitas Esport Mobile Legends UIN Malang.....	68
C. Analisis Hukum Hadiah Turnamen Game Mobile Legends Perspektif Yusuf Qardhawi.....	74
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	85
B. Saran.....	88
DAFTAR PUSTAKA	90
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	94
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	101

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Wawancara dengan pihak Komunitas Esport Alacrity UIN Malang
- Lampiran 2 : Bagan Komunitas Esport Alacrity UIN Malang
- Lampiran 3 : Form pendaftaran Komunitas Esport Alacrity UIN Malang
- Lampiran 4 : Pamflet Turnamen Game Mobile Legends oleh pihak Komunitas Esport Alacrity UIN Malang
- Lampiran 5 : Foto-foto Turnamen Game Mobile Legends oleh pihak Komunitas Esport Alacrity UIN Malang
- Lampiran 6 : Wawancara dengan pihak Komunitas Esport Mobile Legends UIN Malang
- Lampiran 7 : Bagan Komunitas Esport Mobile Legends UIN Malang
- Lampiran 8 : Form pendaftaran Komunitas Esport Mobile Legends UIN Malang
- Lampiran 9 : Pamflet Turnamen Game Mobile Legends oleh pihak Komunitas Esport Mobile Legends UIN Malang
- Lampiran 10 : Foto-foto turnamen game Mobile Legends oleh pihak Komunitas Mobile Legends UIN Malang
- Lampiran 11 : Daftar Riwayat Hidup

ABSTRAK

Fadhillah Adetia Lubis, 16220130, *Pemberian Hadiah Pada Turnamen Game Mobile Legends Perspektif Yusuf Qardhawi (Studi Di Komunitas Esport UIN Maulana Malik Ibrahim Malang*, Skripsi, Program Studi Hukum Ekonomi Syariah, Fakultas Syariah, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Pembimbing: Dr. H. Moh. Toriquddin, Lc., M.HI

Kata Kunci: Hadiah, Judi, Yusuf Qardhawi

Hal yang harus diperhatikan pada turnamen game Mobile Legends yang diadakan oleh komunitas esport UIN Malang yaitu mengenai hadiah yang diberikan oleh para panitia kepada pemenang perlombaan, karena dalam perlombaan berhadiah harus diperhatikan apakah hadiah itu termasuk dalam kategori yang diperbolehkan dalam Islam atau justru hadiah terlarang yang termasuk kategori perjudian. Apabila sumber dana hadiah berasal dari semua peserta yang mengikuti perlombaan maka terdapat unsur untung rugi bagi setiap peserta sehingga perlombaan tersebut menjadi praktik perjudian yang dilarang dalam Islam.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan praktik pemberian hadiah pada turnamen game Mobile Legends yang dilaksanakan oleh komunitas esport UIN Malang serta untuk mengetahui hukum hadiah dari turnamen tersebut perspektif Yusuf Qardhawi. Penelitian ini termasuk jenis penelitian empiris dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Sumber data yang digunakan terdiri dari data primer dan data sekunder dengan teknik pengumpulan data melalui wawancara dan dokumentasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa turnamen game Mobile Legends yang diadakan oleh komunitas esport Alacrity UIN Malang adalah sebuah perlombaan yang diperbolehkan dalam Islam, akan tetapi karena terjadi kesalahan dalam pelaksanaannya yaitu hadiah yang disediakan oleh pihak panitia berasal dari uang pendaftaran para peserta maka di dalam perlombaan tersebut terdapat unsur perjudian sehingga menjadi perlombaan yang dilarang oleh Islam. Lalu pada turnamen game Mobile Legends yang diadakan oleh komunitas esport Mobile Legends UIN Malang terdapat dua hukum di dalamnya yaitu untuk hadiah yang terdapat sponsor adalah sebuah permainan yang diperbolehkan karena hadiah diambil dari pihak sponsor sehingga perlombaan tersebut terhindar dari unsur perjudian. Sedangkan untuk hadiah yang tidak terdapat sponsor adalah sebuah perlombaan yang tidak diperbolehkan dalam Islam karena hadiah berasal dari uang pendaftaran para peserta sehingga perlombaan tersebut termasuk dalam praktik perjudian yang dilarang oleh Islam.

ABSTRACT

Fadhillah Adetia Lubis, 16220130, *Awarding Prizes In The Mobile Legends Game Tournament Based On The Yusuf Qardhawi Perspective (Study Of The Esports Community In UIN Maulana Malik Ibrahim Malang)*, Thesis, Sharia Economic Law, Faculty of Sharia, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Supervisor: Dr. H. Moh. Toriquddin, Lc., M.HI

Keywords: Prizes, Gambling, Yusuf Qardhawi

The thing that must be considered in the Mobile Legends game tournament held by the UIN Malang esports community is regarding the prizes given by the committee to the winners of the competition because in prize competitions it must be considered whether the prizes are allowed in Islam or are forbidden prizes that are included in the category gambling. If the source of prize funds comes from all participants who take part in the competition, there is an element of profit and loss for each participant so that the competition becomes a gambling practice that is prohibited in Islam.

This study aims to describe the practice and implementation of prize-giving in the Mobile Legends game tournament held by the UIN Malang esports community and to determine the prize law of the tournament according to Yusuf Qardhawi's view. This research is empirical research using a qualitative approach. Sources of data used consisted of primary data and secondary data with data collection techniques through interviews and documentation.

The results showed that the Mobile Legends game tournament held by the Alacrity UIN Malang esports community is a competition that is allowed in Islam, but because of an error in its implementation, namely the prize provided by the committee comes from the participant's registration money, there is an element of gambling in it so that changing the competition law into a competition that is prohibited in Islam. In the Mobile Legends game tournament held by the Mobile Legends UIN Malang esport community, there are two laws in it, namely for prizes that are only diamonds and certificates are a game that is allowed because the prize is taken from the sponsor so that the competition is avoided from the element of gambling. Whereas for some tournaments where the prize is money and there is no sponsor in it is a competition that is not allowed in Islam because the prize provided by the committee comes from the participants' registration fee so that the competition becomes a gambling practice that is prohibited in Islam.

التجريد

فضيلة أدتيا لوبيس ، 16220130، منحة الجائزة في بطولة لعبة "موبيل لاجن" عند نظرة يوسف قرداوي (دراسة في مجتمع الرياضات الإلكترونية في جامعة مولانا مالك إبراهيم الحكومية الإسلامية مالانج)، الرسالة الجامعية، قسم قانون الشريعة الاقتصادية ، كلية الشريعة ، جامعة مولانا مالك إبراهيم الحكومية الإسلامية مالانج ، المشرف: د. الحاج محمد طريق الدين الماجستير

مفتاح الرموز : الجائزة، الميسر، يوسف قرداوي

يجب المراعاة في بطولة لعبة "موبيل لاجن" التي يعقدها مجتمع الرياضات الإلكترونية في جامعة مولانا مالك إبراهيم الحكومية الإسلامية مالانج هو فيما يتعلق بالجوائز التي تمنحها اللجنة للفائزين في المسابقة ، ما إذا كانت الجوائز مسموحة بها في الإسلام أو الجوائز الممنوعة المدرجة وهي من الميسر. إذا كان مصدر أموال الجائزة من جميع المشاركين الذين يشاركون في المسابقة ، فهناك عنصر الربح والخسارة لكل مشارك بحيث تصبح المنافسة ممارسة الميسر وهي محرمة في الإسلام.

تهدف هذه الدراسة إلى وصف ممارسة وتنفيذ منحة الجوائز في بطولة لعبة "موبيل لاجن" التي ينظمها مجتمع الرياضات الإلكترونية في جامعة مولانا مالك إبراهيم الحكومية الإسلامية مالانج ولمعرفة قانون الجوائز بالبطولة وفقاً لرأي يوسف القرضاوي. هذا البحث هو بحث تجريبي باستخدام منهج قانوني اجتماعي. تتكون مصادر البيانات المستخدمة من البيانات الأساسية والبيانات الفرعية مع تقنيات جمع البيانات من خلال المقابلات والتوثيق.

أظهرت النتائج أن بطولة لعبة "موبيل لاجن" التي ينظمها مجتمع الكرتي الرياضات الإلكترونية في جامعة مولانا مالك إبراهيم الحكومية الإسلامية مالانج هي مسابقة مسموح بها في الإسلام ، ولكن هناك خطأ في تنفيذها هي أن الجائزة المقدمة من اللجنة تأتي من أموال تسجيل المشارك ، فهناك عنصر الميسر فيها بحيث تغيير قانون المنافسة إلى منافسة محظورة في الإسلام. هناك قانونان في بطولة لعبة "موبيل لاجن" التي ينظمها مجتمع الكرتي الرياضات الإلكترونية في جامعة مولانا مالك إبراهيم الحكومية الإسلامية مالانج، وهما بالنسبة للجوائز التي هي ماسية فحسب ، والشهادات هي لعبة مسموح بها لأن الجائزة مأخوذة من الراعي بحيث يتم تجنب المنافسة من عنصر الميسر. في حين أن بعض البطولات التي تكون فيها الجائزة فلوسا ولا يوجد راعي فيها منافسة غير مسموح بها في الإسلام لأن الجائزة التي تقدمها اللجنة تأتي من رسوم تسجيل المشتركين بحيث تصبح المنافسة ممارسة الميسر محرمة شرعاً.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam Islam, manusia tidak diperlakukan seperti malaikat yang tidak makan dan minum dan yang tidak pernah berhenti serta tidak pernah letih dalam beribadah kepada Allah. Akan tetapi, Islam memperlakukan manusia sebagaimana naluri dan fitrahnya yang telah diciptakan oleh Allah yaitu sebagai makhluk yang butuh makan dan minum, suka bermain, tertawa, bergembira serta bersenang-senang. Oleh sebab itu, Islam tidak mewajibkan manusia untuk selalu berdzikir setiap waktu dan selalu berada di dalam masjid disetiap waktu senggangnya. Hal ini membuktikan bahwa Islam adalah agama yang realitas dan selalu menyeimbangkan atau berjalan bersama dengan manusia di dalam kehidupan nyata.

Fiqh muamalah adalah segala perbuatan yang memiliki hubungan antara manusia dengan manusia dalam memenuhi kebutuhan hidup di dunia yang berkaitan dengan harta dan hak hak kebendaan seperti jual beli (*ba'i*), gadai (*rahn*), sewa menyewa (*ijarah*) dan lain lain.¹ Ruang lingkup fiqh muamalah dibagi menjadi dua kajian pokok yaitu *madiyyah* dan *adabiyyah*. Fiqh muamalah yang bersifat *adabiyyah* yaitu hal-hal yang berhubungan dengan adab-adab dalam berperilaku seperti kejujuran, pemalsuan, ijab

¹Sri Sudiarti, *Fiqh Muamalah Kontemporer*, (Medan: FEBI UIN-SU Press, 2018), 6-7.

qabul, kejujuran pedagang, keridaan kedua belah pihak, penimbunan dan lain-lain. Lalu yang bersifat *madiyyah* yaitu hal-hal yang berhubungan dengan pengaturan terhadap sendi-sendi ekonomi yang diklasifikasikan ke dalam kelompok pembahasan mengenai harta milik, harta kekayaan, harta kebutuhan, serta cara dalam memperoleh dan menggunakan harta tersebut. Ruang lingkup muamalah *madiyyah* ini meliputi jual beli, sewa menyewa, khiyar, hibah dan hadiah serta pembahasan lainnya seperti asuransi, undian berhadiah, perlombaan, pailit, barang tambang, barang temuan dan lain-lain. Hukum asal dari muamalah adalah mubah yang artinya dibolehkan. Ulama fiqh sepakat bahwa hukum asal dari muamalah yaitu mubah hingga ada nash atau dalil yang melarangnya. Jadi segala kegiatan yang berkaitan dengan muamalah boleh dilakukan hingga ada nash yang melarang atau mengharamkan kegiatan muamalah tersebut.²

Game dalam Bahasa Indonesia berarti permainan. Game adalah sebuah aktivitas yang telah di program pada sebuah perangkat sehingga bisa dimainkan secara online maupun offline. Game online adalah permainan yang membutuhkan jaringan komputer seperti internet, koneksi kabel, modem dan berbagai teknologi yang ada pada era modern saat ini. Para gamer dapat memainkan game online secara bersamaan menggunakan komputer yang telah dihubungkan pada jaringan tertentu. Dalam Bahasa Indonesia, game online disebut dengan permainan daring. Secara umum,

²Wazin Baihaqi, "Ekonomi Islam Dalam Kajian Fiqh Kontemporer; Studi Awal Tentang Jaminan Fidusia", *Ekonomi Islam*, no.2(2016): 253.

game online dapat diakses langsung berdasarkan sistem yang telah disiapkan dari pihak perusahaan penyedia layanan game online tersebut. Game dimainkan oleh pemain demi mencapai tujuan tertentu. Salah satu tujuan dari game yaitu sebagai pendidikan atau edukasi, sebagai hiburan untuk melepas penat hingga sebagai salah satu sarana untuk memperoleh uang.³

Game online mengalami perkembangan yang sangat pesat seiring dengan berkembangnya kemajuan teknologi pada zaman sekarang. Ada berbagai macam jenis game online mulai dari *Role Play Game*, *Real Time Strategy*, hingga *First Person Shooter*. Game tersebut dimainkan diberbagai macam platform seperti *Arcade Games*, *PC Games*, *Console Games*, *Handheld Games* dan *Mobile Games*.⁴

Karena perkembangan tersebut, sekarang game online bukan hanya dijadikan sebagai alat penghibur diri atau pelepas penat saja, akan tetapi dapat menjadi sebagai salah satu alat untuk mendapatkan uang. Hal ini dapat dilihat dari banyaknya turnamen-turnamen game yang diadakan, baik itu yang dilaksanakan oleh pemerintah, komunitas atau pribadi orang. Untuk menarik peserta, biasanya panitia akan menawarkan berbagai hadiah yang menarik, mulai dari hadiah uang, diamond, sertifikat dan lain-lain. Hadiah yang disediakan bisa diperoleh dari pihak ketiga sebagai sponsor dengan feed back produk mendapatkan tempat untuk promosi atau bisa berasal dari

³Kurniawan Teguh Martono, "Pengembangan Game Dengan Menggunakan Game Engine Game Maker", *Sistem Komputer*, no.1(2015): 23.

⁴Martono, "Pengembangan Game Dengan Menggunakan Game Engine Game Maker", 23-25.

uang pendaftaran peserta perlombaan yang diambil oleh panitia di saat registrasi pendaftaran.

Di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang terdapat komunitas esport yang mengadakan turnamen game online yaitu komunitas Esport Alacrity UIN Malang dan komunitas Esport Mobile Legends UIN Malang. Turnamen game online yang pernah diadakan yaitu game Mobile Legends. Mobile Legends yaitu sebuah game yang berjenis *Action Real-Time Strategy* atau biasa disebut dengan *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA) yang merupakan salah satu bagian dari *Real Time Strategy* (RTS). Sistem dari permainan Mobile Legends ini yaitu setiap pemain harus menghancurkan bangunan markas yang dimiliki oleh tim lawan dengan dibantu oleh beberapa prajurit yang diatur oleh sistem secara berkala. Setiap pemain hanya dapat mengontrol satu hero yang mempunyai peran (*role*) dan beragam kemampuan (*skill*) yang berbeda.⁵

Tujuan komunitas tersebut dalam mengadakan turnamen yaitu sebagai salah satu alat untuk mengenalkan sebuah komunitas kepada masyarakat, untuk mengasah keahlian para anggota, hingga untuk memberitahukan kepada masyarakat bahwa game tidak hanya untuk bersenang-senang saja akan tetapi dapat menjadi salah satu alat dalam mendapatkan uang. Namun, dalam praktik turnamen yang diadakan, peneliti mengetahui bahwasannya ada uang yang harus dibayarkan di saat

⁵I Ketut Sidharta Yogatama dkk, "Analisis Faktor-faktor Yang Memengaruhi Minat Pemain Dalam Permainan MOBA (Studi Kasus: Mobile Legends: Bang-Bang!)", *Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, no.3(2019): 2559.

registrasi pendaftaran. Uang pendaftaran yang harus dibayarkan yaitu sebesar Rp50.000,00 untuk setiap tim yang ingin mengikuti turnamen tersebut.

Dalam Bahasa Arab, perlombaan disebut dengan *Musâbaqah* yang artinya kompetisi yang dilakukan untuk mengetahui dan mendapatkan pihak yang terbaik dalam sebuah kompetisi. Hukum dari perlombaan dapat berubah-ubah tergantung niat dalam mengikuti perlombaan tersebut sehingga hukum nya bisa mubah, sunnah dan juga haram. Ada dua jenis perlombaan yaitu perlombaan tanpa hadiah dan perlombaan berhadiah. Dalam perlombaan berhadiah, ada hal yang sangat harus diperhatikan yaitu mengenai status hadiah yang diberikan kepada setiap pemenang. Status dari hadiah tersebut harus diperhatikan apakah termasuk *maysir* atau bukan. Karena perjudian (*maysir*) adalah salah satu perbuatan yang dilarang dalam Islam, sebagaimana firman Allah SWT dalam QS. Al-Maidah ayat 90-91:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِنَّمَا الْخَمْرُ وَالْمَيْسِرُ وَالْأَنْصَابُ وَالْأَزْلَامُ رِجْسٌ مِّنْ عَمَلِ الشَّيْطَانِ فَاجْتَنِبُوهُ لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ ﴿٩٠﴾ إِنَّمَا يُرِيدُ الشَّيْطَانُ أَنْ يُوقِعَ بَيْنَكُمُ الْعَدَاوَةَ وَالْبَغْضَاءَ فِي الْخَمْرِ وَالْمَيْسِرِ وَيَصُدَّكُمْ عَن ذِكْرِ اللَّهِ وَعَنِ الصَّلَاةِ فَهَلْ أَنْتُمْ مُنْتَهُونَ ﴿٩١﴾

Artinya: “Hai orang-orang yang beriman, sesungguhnya (meminum) khamar, berjudi, (berkorban untuk) berhala, mengundi nasib dengan panah adalah termasuk perbuatan syaitan. Maka jauhilah perbuatan-perbuatan itu agar kamu mendapat keberuntungan. Dengan minuman keras dan judi itu, setan hanyalah bermaksud menimbulkan permusuhan dan kebencian di antara kamu dan menghalangi-halangi kamu dari mengingat Allah dan melaksanakan sholat maka tidakkah kamu berhenti?”

Dalam ayat tersebut, dijelaskan bahwa judi (*maysir*) merupakan salah perbuatan dosa dan salah satu tipu daya yang dibuat oleh syetan. Judi dapat menimbulkan ancaman terhadap kehidupan sosial seperti dapat menimbulkan permusuhan, kebencian, serta dapat memutuskan tali silaturahmi. Allah menganggap judi sebagai perbuatan yang keji, munkar dan termasuk perbuatan syetan serta Allah mengatakan bahwa judi adalah *rijs*. Kata *rijs* tidak dipergunakan kecuali untuk sesuatu yang sangat jelek dan sangat buruk. Oleh karena itu, Allah menyuruh umat islam untuk berhenti dan menjauhi perbuatan judi agar mendapati kebahagiaan dan keberuntungan di dunia dan di akhirat.⁶

Judi atau *maysir* adalah suatu transaksi yang di lakukan oleh dua pihak guna memiliki suatu benda atau jasa yang memberikan kerugian untuk satu pihak dan memberikan keuntungan bagi pihak lain.⁷ Hakikatnya perjudian yaitu apabila ada dua belah pihak atau lebih yang menyetorkan sejumlah uang, lalu mereka mengadakan permainan tertentu baik itu permainan dengan kartu, adu ketangkasan, ataupun permainan dengan media lainnya. Apabila permainan telah selesai, maka pihak yang menang akan mendapatkan hadiah yang dananya berasal dari uang kontribusi para peserta yang telah dikumpulkan sebelumnya. Adapun jenis permainan yang biasanya dikaitkan dengan perjudian yaitu seperti permainan remi, sabung ayam, adu domba, melempar dadu dan lain-lain. Akan tetapi adakalanya

⁶Yusuf Qardhawi, *Halal dan Haram*, terj. Muhammad Nashiruddin Al-Albani, (t.tp.: Robbani Press, t.t.), 76.

⁷Adimarwan A. Karim, *Bank Islam: Analisis Fiqih dan Keuangan*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2014), 43.

permainan yang sama sekali tidak berkaitan dengan perjudian, namun dapat menjadi sebuah permainan yang mengandung unsur perjudian di dalamnya. Karena hakikatnya perjudian bukan berdasarkan jenis permainan yang dimainkan, melainkan berdasarkan perjanjian dan ketentuan-ketentuan dalam permainan tersebut.⁸

Islam memang memperbolehkan berbagai macam hiburan dan permainan, akan tetapi di dalam Islam juga diharamkannya segala permainan yang mengandung unsur perjudian. Karena di dalam judi terdapat unsur untung rugi bagi si pemain. Oleh sebab itu, apapun alasannya judi tidak boleh dijadikan sebagai alat untuk mendapatkan uang atau hanya untuk dijadikan sebagai alat bersenang-senang dalam menghibur diri. Pada turnamen game yang diadakan oleh komunitas esport UIN Malang, yang akan menjadi objek penelitian yaitu adanya hadiah yang diperebutkan oleh peserta yang masih perlu di lakukan pengkajian lebih dalam apakah hadiah tersebut termasuk hadiah yang dihalalkan atau hadiah di haramkan yang tergolong ke dalam perjudian (*maysir*). Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pemberian Hadiah Pada Turnamen Game Mobile Legends Perspektif Yusuf Qardhawi (Studi Di Komunitas Esport UIN Maulana Malik Ibrahim Malang)”**

⁸Ahmad Sarwat, *Fiqh Muamalat*, (t.tp.: Kampus Syariah, 2009), 208.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana pelaksanaan pemberian hadiah pada Turnamen Game Mobile Legends di Komunitas Esport UIN Maulana Malik Ibrahim Malang?
2. Bagaimana Hukum Hadiah Turnamen Game Mobile Legends perspektif Yusuf Qardhawi?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui pelaksanaan pemberian hadiah pada turnamen game Mobile Legends yang diadakan oleh Komunitas Esport UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Untuk mengetahui hukum dari hadiah yang didapatkan seorang gamer pada turnamen game Mobile Legends yang telah diikuti menurut pandangan Yusuf Qardhawi.

D. Manfaat Penelitian

Dengan adanya penelitian ini diharapkan bisa memberikan manfaat kepada berbagai pihak di antaranya:

1. Bagi Mahasiswa
 - a. Dapat digunakan sebagai referensi dalam mengetahui dan menambah wawasan pengetahuan mengenai hukum hadiah dalam sebuah perlombaan menurut pemikiran Yusuf Qardhawi.

- b. Dapat digunakan sebagai tambahan informasi mengenai hukum hadiah dalam perlombaan bagi peneliti lain.
- c. Dapat menjadi salah satu acuan bagi mahasiswa ketika ingin mengadakan perlombaan yang benar dan sesuai dalam islam.

2. Bagi Masyarakat

- a. Bisa menjadi salah satu acuan bagi masyarakat ketika ingin mengadakan perlombaan yang benar dan sesuai dalam islam.
- b. Bisa menjadi salah satu rujukan untuk masyarakat dalam menjalankan kehidupan sehari-hari.

3. Bagi Peneliti

- a. Untuk memperluas dan meningkatkan pengetahuan peneliti mengenai hukum hadiah dalam sebuah perlombaan.
- b. Untuk melengkapi persyaratan dalam mendapatkan gelar S1 pada Fakultas Syariah Program Studi Hukum Ekonomi Syariah UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.

E. Definisi Operasional

1. Turnamen

Turnamen adalah pertandingan yang diikuti oleh seseorang atau beberapa regu serta terbuka bagi siapa saja. Turnamen adalah sebuah kompetisi terorganisasi di mana sejumlah besar tim berpartisipasi dalam sebuah pertandingan atau olahraga. Turnamen dapat berarti satu

kompetisi atau lebih yang diselenggarakan di satu tempat dan terkonsentrasi dalam jarak waktu yang relatif pendek.⁹

2. Game

Game dalam Bahasa Indonesia berarti permainan. Game adalah sebuah aktivitas yang telah di program pada sebuah perangkat sehingga bisa dimainkan secara online maupun offline. Game online adalah permainan yang membutuhkan jaringan komputer seperti internet, koneksi kabel, modem dan berbagai teknologi yang ada pada era modern saat ini. Para gamer dapat memainkan game online secara bersamaan menggunakan komputer yang telah dihubungkan pada jaringan tertentu. Dalam Bahasa Indonesia, game online disebut dengan permainan daring. Secara umum, game online dapat diakses langsung berdasarkan sistem yang telah disiapkan dari pihak perusahaan penyedia layanan game online tersebut.¹⁰

3. Mobile Legends

Mobile Legends yaitu sebuah game yang berjenis *Action Real-Time Strategy* atau biasa disebut dengan *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA) yang merupakan salah satu bagian dari *Real Time Strategy* (RTS). Sistem dari permainan Mobile Legends ini yaitu setiap pemain harus menghancurkan bangunan markas yang dimiliki oleh tim lawan dengan dibantu oleh beberapa prajurit yang diatur oleh sistem secara

⁹Turnamen, <https://id.m.wikipedia.org/wiki/Turnamen> diakses Minggu, 02 Agustus 2020 16.00 WIB

¹⁰Martono, "Pengembangan Game Dengan Menggunakan Game Engine Game Maker", 23.

berkala. Setiap pemain hanya dapat mengontrol satu hero yang mempunyai peran (*role*) dan beragam kemampuan (*skill*) yang berbeda.¹¹

4. Komunitas Esport

Komunitas adalah suatu kelompok sosial di dalam masyarakat yang terdiri dari beberapa individu yang saling berinteraksi di lingkungan tertentu dan umumnya memiliki suatu kesamaan sebagai ciri khas. Seperti kesamaan pada minat, ketertarikan, hobi, profesi, habitat, agama dan lainnya.¹² Esport merupakan singkatan dari electronic sports yaitu olahraga yang menggunakan game elektronik sebagai bidang kompetitif utama yang dimainkan secara profesional.¹³ Komunitas esport adalah sebuah tempat atau wadah bagi setiap gamer dalam menyalurkan hobi nya sebagai seorang gamer dan untuk mengasah kemampuan bermain mereka.

5. Yusuf Qardhawi

Yusuf Qardhawi adalah cendekiawan muslim yang berasal dari mesir. Ia dikenal sebagai seorang ulama dan mujtahid pada era modern. Selain sebagai mujtahid, Yusuf Qardhawi juga dipercaya sebagai seorang ketua majelis fatwa. Yusuf Qardhawi banyak mengeluarkan

¹¹Yogatama dkk, “Analisis Faktor-faktor Yang Memengaruhi Minat Pemain Dalam Permainan MOBA (Studi Kasus: Mobile Legends: Bang-Bang!)”, 2559.

¹²Pengertian Komunitas: Manfaat, Jenis dan contohnya terlengkap, <https://seputarilmu.com/2019/01/pengertian-komunitas.html> diakses Minggu, 02 Agustus 2020 16:15 WIB

¹³Olahraga Elektronik, https://id.m.wikipedia.org/wiki/olahraga_elektronik diakses Minggu, 02 Agustus 2020 16:20 WIB

fatwa-fatwa yang berkaitan dengan permasalahan pada zaman sekarang atau pada kehidupan modern saat ini. Yusuf Qardhawi adalah salah satu ulama yang sangat produktif dalam menulis, baik itu berupa artikel, makalah seminar, surat kabar hingga buku-buku yang jumlahnya sangat banyak terdiri dari berbagai disiplin ilmu agama yang dapat dijadikan sebagai referensi dalam kehidupan sehari-hari dari dulu hingga sekarang bahkan untuk masa yang akan datang.¹⁴

F. Sistematika Pembahasan

Sistematika penulisan terbagi menjadi 5 (Lima) bab yaitu:

BAB I Pendahuluan: Pada bab ini menjelaskan mengenai latar belakang yakni bagian yang memuat alasan-alasan/pendapat yang memperlihatkan keyakinan peneliti bahwa judul yang telah diajukan adalah permasalahan yang relevan dan penting untuk dikaji dan diteliti lebih lanjut. Rumusan masalah berisi mengenai pertanyaan pertanyaan yang akan dibahas oleh peneliti. Bagian tujuan penelitian merupakan arah yang ingin dicapai dan dituju oleh peneliti. Pada bab ini juga memuat mengenai manfaat penelitian, definisi operasional dan sistematika pembahasan

BAB II Tinjauan Pustaka: Pada bab ini memaparkan mengenai penelitian terdahulu agar tidak ada kesamaan penelitian yang sekarang dengan penelitian yang sebelumnya. Kajian teori akan menjelaskan

¹⁴Panji Adam, "Pemikiran Ekonomi Yusuf Al-Qaradhawi", *Pemikiran Dan Pengembangan Perbankan Syariah*, no.1(2020): 83-86.

mengenai pengertian, hukum serta syarat-syarat dalam perlombaan, hadiah, dan perjudian.

BAB III Metodologi Penelitian: Pada bagian bab ini menjelaskan mengenai metode-metode yang digunakan di dalam penelitian. Metode penelitian yang digunakan oleh peneliti yaitu jenis penelitian empiris dengan menggunakan pendekatan penelitian kualitatif. Lokasi penelitian dilakukan di komunitas esport UIN Maulana Malik Ibrahim Malang yaitu komunitas esport Alacrity UIN Malang dan komunitas esport Mobile Legends UIN Malang. Dalam metode penentuan subyek, peneliti menggunakan teknik purposive sampling. Jenis dan sumber data terdiri dari data primer dan data sekunder. Dalam mengumpulkan data, peneliti menggunakan teknik wawancara dan dokumentasi. Lalu data yang telah diperoleh, dilakukan pengolahan data dengan menggunakan teknik pemeriksaan data, klasifikasi, verifikasi, analisis dan pembuatan kesimpulan.

BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan: Pada bab ini akan menjelaskan mengenai pelaksanaan pemberian hadiah dalam turnamen game Mobile Legends yang diadakan oleh komunitas esport UIN Malang serta menjelaskan mengenai hukum hadiah yang diterima oleh seorang gamer dari turnamen game yang diikuti menurut pandangan Yusuf Qardhawi.

BAB V Penutup: Bab ini memuat kesimpulan dari pertanyaan-pertanyaan yang telah dirumuskan pada rumusan masalah serta saran dari peneliti untuk pihak yang bersangkutan.



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

1. Penelitian pertama oleh Muhammad Romadon Nasution (24.14.1.003), mahasiswa UIN Sumatera Utara Medan, tahun 2019 dengan judul “*Hukum Perlombaan Kicauan Burung Berhadiah Perspektif Yusuf al-Qardhawi (Studi Kasus Desa Janji Matogu Kabupaten Padang Lawas)*”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hukum perlombaan kicauan burung berhadiah perspektif Yusuf al-Qardhawi. Penelitian ini termasuk penelitian empiris menggunakan data kualitatif. Proses pengumpulan data dilakukan dengan wawancara, observasi dan dokumentasi. Proses pengolahan dan analisis data dilakukan dengan deskriptif analisis. Hasil dari penelitian ini yaitu bahwa tidak semua masyarakat paham tentang unsur dari pada perjudian, masih melihat dari segi besarnya nilai dan dampak buruk terhadap masyarakat setempat. Sebagian masyarakat yang memiliki pemahaman ilmu agama memang faham tentang unsur perjudian dengan mengatakan sama halnya dengan permainan kartu dan sebagainya, namun para pelaku tetap berdalih dengan perlombaan itu hanya sekedar hobi

semata dan uang tersebut hanya sekedar mengambil keseriusan antara mereka.¹⁵

Penelitian ini membahas mengenai praktik dan hukum dari perlombaan kicauan burung berhadiah yang terjadi di Desa Janji Matogu Kabupaten Padang Lawas yang selanjutnya akan dianalisis menurut pandangan Yusuf Qardhawi. Hal ini sama dengan penelitian penulis yaitu membahas mengenai hukum hadiah dari sebuah perlombaan lalu selanjutnya akan dianalisis menurut pandangan Yusuf Qardhawi. Akan tetapi, terdapat perbedaan pada objek penelitian yaitu peneliti membahas mengenai hukum hadiah dari turnamen Game Mobile Legends yang dilaksanakan oleh komunitas esport UIN Malang.

2. Penelitian kedua oleh Nur Irfan Hidayat (11521101517), mahasiswa UIN Sultan Syarif Kasim Riau, tahun 2019 dengan judul “*Tinjauan Hukum Islam Terhadap Hadiah Pertandingan Futsal Yang Berasal Dari Uang Pendaftaran*”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Tinjauan hukum Islam terhadap hadiah pertandingan futsal yang diselenggarakan oleh Himpunan Mahasiswa Jurusan Hukum Keluarga, Ekonomi Syariah Dan Hukum Ekonomi Syariah. Penelitian ini termasuk penelitian empiris menggunakan data kualitatif. Proses pengumpulan data dilakukan dengan wawancara dan kajian pustaka. Proses pengolahan dan analisis data

¹⁵Muhammad Romadon Nasution, *Hukum Perlombaan Kicauan Burung Berhadiah Perspektif Yusuf al-Qardhawi (Studi Kasus Desa Janji Matogu Kabupaten Padang Lawas*, Skripsi (Medan: UIN Sumatera Utara, 2019)

dilakukan dengan deskriptif kualitatif. Hasil dari penelitian ini yaitu pelaksanaan pemberian hadiah pertandingan futsal yang berasal dari uang pendaftaran yang diselenggarakan oleh himpunan mahasiswa jurusan di Fakultas Syariah dan Hukum. Himpunan Mahasiswa Jurusan Hukum Keluarga dalam menyelenggarakan pertandingan futsal hukumnya sah dan dibolehkan oleh Agama Islam dikarenakan dalam penyediaan hadiah ada pihak ketiga yang tidak ikut berlomba dalam pertandingan futsal yang diselenggarakan dan kedua Himpunan Mahasiswa Jurusan lainnya yaitu Himpunan Mahasiswa Jurusan Ekonomi Syariah dan Hukum Ekonomi Syariah dalam penyelenggaraan pertandingan futsal terdapat unsur judi dalam penyediaan hadiah bagi pemenang dikarenakan hadiah menggunakan uang pendaftaran dari peserta pertandingan futsal.¹⁶

Penelitian ini membahas mengenai hukum dan pelaksanaan pemberian hadiah pada pertandingan futsal yang dilaksanakan oleh Himpunan Mahasiswa Jurusan Fakultas Syariah dan Hukum yang selanjutnya akan dianalisis berdasarkan tinjauan hukum Islam. Hal ini sama dengan penelitian penulis yaitu membahas mengenai hukum hadiah dari sebuah perlombaan. Akan tetapi, terdapat perbedaan pada objek penelitian dan alat hukum yang digunakan untuk menganalisis hukum dari hadiah tersebut yaitu peneliti membahas mengenai hukum hadiah dari

¹⁶Nur Irfan Hidayat, *Tinjauan Hukum Islam Terhadap Hadiah Pertandingan Futsal Yang Berasal Dari Uang Pendaftaran*, Skripsi (Riau: UIN Sultan Syarif Kasim, 2019)

turnamen Game Mobile Legends yang dilaksanakan oleh komunitas esport UIN Malang berdasarkan perspektif Yusuf Qardhawi.

3. Penelitian ketiga oleh Muhimatul Khoiroh (C32212087), mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya, tahun 2016 dengan judul "*Perspektif Hukum Islam Terhadap Pemberian Hadiah Jalan Sehat Dari Hasil Penjualan Kupon Di Desa Made Kecamatan Sambikerep Surabaya*". Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui praktik dan analisis hukum islam terhadap pemberian hadiah jalan sehat dari hasil penjualan kupon di Desa Made Kecamatan Sambikerep Surabaya. Penelitian ini termasuk penelitian empiris dengan menggunakan analisis teknik kualitatif. Proses pengolahan dan analisis data dilakukan dengan menggunakan pola pikir deduktif. Hasil dari penelitian ini yaitu praktik pemberian hadiah jalan sehat yang terjadi di desa Made Sambikerep Surabaya, yang dilakukan oleh organisasi muda karang taruna sebagai pihak panitia. Panitia mengambil hadiah jalan sehat dari hasil mengajukan sebuah proposal kepada perusahaan-perusahaan swasta dan dari hasil penjualan kupon kepada warga. Panitia menjual kupon kepada warga dengan unsur paksaan, semua warga diwajibkan untuk membeli dua lembar kupon dengan harga Rp5.000,00 per kupon. Dana yang didapatkan dari hasil tersebut digunakan untuk keperluan acara jalan sehat seperti konsumsi, dekorasi, soundsistem, kesekretariatan, cetak kupon dan untuk membeli hadiah yang diberikan kepada warga yang memenangkan undian. Pada dasarnya penjualan kupon yang dilakukan oleh panitia acara jalan sehat berhadiah hukumnya sah, karena dalam jual

beli kupon tersebut tidak terdapat unsur paksaan, karena jalan sehat berhadiah tersebut sudah terkait oleh perintah ketua RW. Sedangkan membeli tiket demi berharap untuk mendapatkan hadiah hukumnya tidak boleh, karena mengadu nasib dengan tujuan agar mendapatkan hadiah lewat praktik semacam ini termasuk judi yang dilarang.¹⁷

Penelitian ini membahas mengenai praktik dan hukum pemberian hadiah pada jalan sehat dari hasil penjualan kupon di Desa Made Kecamatan Sambikerep Surabaya yang selanjutnya akan dianalisis menurut tinjauan hukum Islam. Hal ini sama dengan penelitian penulis yaitu membahas mengenai hukum hadiah dari suatu kegiatan. Akan tetapi, terdapat perbedaan pada objek penelitian dan alat hukum yang digunakan untuk menganalisis hukum dari hadiah tersebut yaitu peneliti membahas mengenai hukum hadiah dari turnamen game Mobile Legends yang dilaksanakan oleh komunitas esport UIN Malang menurut pandangan Yusuf Qardhawi.

Tabel 1: Perbedaan dan Persamaan Penelitian Terdahulu

No	Nama dan Judul	Isi	Persamaan	Perbedaan
	Skripsi	Pembahasan		
1	Muhammad Romadon	Penelitian ini membahas	Persamaan terletak pada	Perbedaan terletak pada

¹⁷Muhamatul Khoiroh, *Perspektif Hukum Islam Terhadap Pemberian Hadiah Jalan ehat Dari Hasil Penjualan Kupon Di Desa Made Kecamatan Sambikerep Surabaya*, Skripsi (Surabaya: UIN Sunan Ampel, 2016)

	Nasution (24.14.1.003), dengan judul “ <i>Hukum Perlombaan Kicauan Burung Berhadiah Perspektif Yusuf al-Qardhawi (Studi Kasus Desa Janji Matogu Kabupaten Padang Lawas)</i> ”	mengenai hukum perlombaan kicauan burung berhadiah perspektif Yusuf Qardhawi	pembahasan yaitu membahas mengenai hadiah dalam perlombaan	objek penelitian yang digunakan yaitu perlombaan kicauan burung berhadiah.
2	Nur Irfan Hidayat (11521101517) dengan judul “ <i>Tinjauan Hukum Islam Terhadap Hadiah Pertandingan</i> ”	Membahas mengenai hadiah pertandingan futsal yang di selenggarakan oleh Himpunan Mahasiswa	Persamaan terletak pada pembahasan yaitu membahas mengenai hadiah dari sebuah pertandingan	Perbedaan terletak pada yaitu peneliti membahas mengenai hukum hadiah turnamen

	<i>Futsal Yang Berasal Dari Uang Pendaftaran”</i>	Jurusan Hukum Keluarga, Ekonomi Syariah Dan Hukum Ekonomi Syariah		game perspektif Yusuf Qardhawi sedangkan penelitian terdahulu tersebut membahas mengenai hukum hadiah pertandingan futsal perspektif hukum islam
3	Muhimatul Khoiroh (C32212087) dengan judul “ <i>Perspektif Hukum Islam Terhadap</i>	Penelitian ini membahas mengenai praktik dan analisis hukum Islam terhadap pemberian	Persamaan terletak pada pembahasan yaitu membahas mengenai hukum dari	Perbedaan terletak pada objek penelitian yaitu Hadiah Jalan Sehat Dari Hasil

<i>Pemberian</i>	hadiah jalan	sebuah	Penjualan
<i>Hadiah Jalan</i>	sehat dari hasil	hadiah	Kupon Di
<i>Sehat Dari Hasil</i>	penjualan		Desa Made
<i>Penjualan Kupon</i>	kupon di Desa		Kecamatan
<i>Di Desa Made</i>	Made		Sambikerep
<i>Kecamatan</i>	Kecamatan		Surabaya.
<i>Sambikerep</i>	Sambikerep		
<i>Surabaya”</i>	Surabaya		

B. Kerangka Teori

1. Hadiah

a. Pengertian Hadiah

Secara bahasa, hadiah memiliki arti yaitu harta yang diberikan dan dihadiahkan kepada seseorang dalam rangka penghormatan. Sedangkan secara istilah, hadiah adalah pemberian suatu benda tanpa adanya imbalan, yang disertai dengan memindahkan barang tersebut ke penerima hadiah, sebagai bentuk penghormatan kepada penerima.¹⁸

Hadiah merupakan pemberian dari seseorang kepada orang lain atau orang-orang tertentu yang lebih bersifat keduniawian dan diberikan karena peristiwa atau kedaan tertentu. Hukum memberi

¹⁸Muhammad Aqil Haidar, *Memberi Hadiah Bagi Pemberi Hutang, Apakah Riba?*, Cet-1(Jakarta Selatan: Rumah Fiqih Publishing, 2018), 6.

hadiah yaitu mubah atau boleh. Hadiah biasanya diberikan dalam bentuk barang atau harta, baik barang bergerak atau barang tidak bergerak. Dalam pelaksanaan hadiah dapat melalui prosedur atau tata cara tertentu dan dapat pula tidak.¹⁹

b. Dasar Hukum Hadiah

Di dalam Al-Qur'an telah disebutkan mengenai dibolehkannya pemberian hadiah yaitu:

وَأْتُوا النِّسَاءَ صَدُقَاتِهِنَّ نِحْلَةً ۚ فَإِنْ طِبْنَ لَكُمْ عَنْ شَيْءٍ مِّنْهُ نَفْسًا فَكُلُوهُ هَنِيئًا مَّرِيًّا

Artinya: “Kemudian jika mereka menyerahkan kepada kamu sebagian dari maskawin itu dengan senang hati, maka makanlah (ambillah) pemberian itu (sebagai makanan) yang sedap lagi baik akibatnya.”²⁰

c. Rukun Dan Syarat Hadiah

Hadiah memiliki 4 (empat) rukun yang harus terpenuhi dalam pelaksanaannya yaitu orang yang memberi hadiah, orang yang diberi hadiah, barang yang dijadikan hadiah serta ijab dan qabul. Adapun rukun-rukun hadiah dan syarat-syaratnya sebagai berikut:²¹

¹⁹Sudiarti, *Fiqh Muamalah Kontemporer*, 268.

²⁰QS. An-Nisa (4): 4.

²¹Fiqh Hadiah, <https://khadimussunah.info/2019/10/17/fiqih-hadiah/> diakses Jum'at, 18 September 2020 08:07 WIB.

1) Orang yang memberi hadiah (*Muhdi*)

Orang yang menghadiahkan barang miliknya kepada orang lain. Adapun bagi pemberi yang ingin memberikan barangnya terhadap orang lain harus memenuhi syarat-syarat diantara lain:

- a) Pemberi mempunyai objek atau benda yang ingin dihadiahkan
- b) Tidak ada paksaan dalam orang yang ingin menghadiahkan barangnya. Karena dalam hadiah disyaratkan kerelaan dalam keabsahannya

2) Orang yang menerima hadiah (*Muhda ilayh*)

Semua orang yang dapat menerima hadiah. Bagi penerima hadiah disyaratkan orang yang benar-benar ada, dalam artian tidak sah apabila hadiah tersebut diberikan kepada orang yang masih dalam bentuk janin atau benar-benar tidak ada. Adapun untuk hadiah kepada anak-anak atau orang gila, maka hadiahnya tersebut diwakilkan atau diambil oleh walinya dalam hal pemeliharaan dan penjagaan barang yang dihadiahkan.

3) Barang atau harta yang diberikan (*Muhda*)

Dalam barang atau harta yang ingin dihadiahkan harus memenuhi syarat-syarat sebagai berikut:

- a) Barang atau harta yang dihadiahkan jelas wujudnya atau benar-benar ada

- b) Barang atau harta yang dihadiahkan benar-benar dimiliki oleh pemberi hadiah
- c) Barang atau harta yang dihadiahkan memiliki nilai dan halal untuk diperjualbelikan
- d) Barang atau harta yang dihadiahkan dapat dimiliki zatnya atau harus berupa barang yang bergerak yakni barang yang dihadiahkan dapat dimiliki, hak miliknya dapat berpindah tangan, dapat diterima peredarannya dan dapat dipindahkan dari satu tempat ke tempat yang lain. Dengan demikian, tidak sah apabila barang yang dihadiahkan tersebut seperti air di sungai, burung di udara atau ikan di laut.

4) Ijab dan qabul

Rukun hadiah yang keempat yaitu ijab dan qabul, akan tetapi dalam hal akad tersebut tidak harus berupa bentuk redaksi lafzhiyah. Hal ini disebabkan, karena pada masa Rasulullah SAW, beliau menerima hadiah dan memberikan hadiah kepada orang lain tanpa redaksi lafzhiyah, sehingga hal ini menjadi fakta umum pada masa itu dan masa sesudahnya.

Dalam pemberian hadiah, tidak diperbolehkan menggunakan *'aqd mu'alaq* (akad yang dikaitkan dengan suatu syarat) dan *'aqd mud'af* (akad yang disandarkan pada waktu yang akan datang). Jadi, dalam pemberian hadiah harus menggunakan *'aqd munjiz* yaitu akad yang dilaksanakan dengan tidak digantungkan

pada suatu syarat dan masa sesudah itu atau akad yang dilaksanakan langsung pada saat selesainya akad dan hadiah yang diberikan langsung menjadi milik sah orang yang menerima hadiah.

d. Bentuk-bentuk Hadiah

Ada berbagai macam bentuk hadiah, baik itu yang dilakukan dengan undian ataupun secara kontan. Hadiah dapat diklasifikasikan menjadi beberapa bentuk yaitu sebagai berikut:

1) Hadiah yang dalam mendapatkannya disyaratkan sesuatu

Bentuk hadiah seperti ini biasanya terjadi pada beberapa keadaan yaitu:

a) Hadiah yang terdapat di dalam produk-produk jualan, contohnya: pada setiap pembelian dua pack detergent, maka pembeli berhak mendapatkan hadiah satu buah piring.

b) Hadiah yang diperoleh melalui undian berhadiah, contohnya: undian berhadiah yang dikemas dengan sedemikian rupa seolah-olah menunjukkan lomba ilmiah.

Hal ini biasanya terjadi pada kuis-kuis berhadiah yang terdapat di televisi, dimana soal-soal dibuat dengan mudah dan telah disertakan juga jawabannya.

2) Hadiah yang dalam mendapatkannya tidak disyaratkan sesuatu

Bentuk-bentuk hadiah seperti ini dapat berupa sebagai berikut:

a) Undian yang dilaksanakan oleh penyelenggara, baik itu yang diselenggarakan oleh produsen, mall, toko-toko atau yang lainnya tanpa mensyaratkan apapun kepada konsumen yang ingin mengikutinya, seperti bentuk pemberian cuma-cuma pihak penyelenggara.

b) Sebuah promosi yang dilakukan oleh sebuah lembaga atau lainnya dengan cara membagikan kupon undian atau perlombaan maupun kupon berseri secara berurutan tanpa timbal balik dan tanpa mengambil pungutan apapun dari konsumen. Undian dibagikan secara acak kepada konsumen lalu akan dilakukan pengundian untuk menentukan pemenangnya.

e. Hadiah Undian

Dalam Bahasa Arab, undian dikenal dengan istilah “*qur’ah*” yang memiliki arti yaitu upaya untuk memilih sebagian pilihan (*alternative*) dari semua pilihan yang ada dengan cara sedemikian rupa sehingga setiap pilihan yang tersedia memiliki kemungkinan (*probabilitas*) yang sama besarnya untuk terpilih.²² Terdapat berbagai macam bentuk undian yaitu diantaranya:

- 1) Undian tanpa syarat berarti tidak terdapat syarat-syarat yang harus dipenuhi oleh seseorang dalam mengikuti undian

²²Wahyu Abdul Jafar, “Undian Berhadiah Alfamart Di Kota Bengkulu Dalam Perspektif Ekonomi Syariah”, *Hukum Islam*, no.1(2019): 3.

tersebut. Contohnya, praktik undian yang sering terjadi di pasar, pusat pembelanjaan, pameran dan lainnya yang bertujuan untuk menarik perhatian para pengunjung dan biasanya kupon undian dibagikan kepada setiap pengunjung tanpa harus membeli barang yang bersangkutan

- 2) Undian dengan syarat membeli barang yaitu praktik undian yang hanya bisa diikuti oleh seseorang apabila telah membeli barang yang sudah ditetapkan oleh penjualnya. Contohnya, terdapat berbagai hadiah seperti Handphone, Television, Kulkas dan lain-lain, lalu pengunjung yang membeli barang serta telah mencapai jumlah pembelian yang telah ditetapkan maka dapat mengikuti undian dan berhak mendapatkan kupon
- 3) Undian dengan mengeluarkan biaya yaitu undian yang dapat diikuti oleh setiap orang dengan membayar sejumlah biaya yang telah ditetapkan sebelumnya. Contohnya, ada sebuah yayasan yang mengadakan kuis berhadiah, akan tetapi untuk mengikuti kuis tersebut, setiap peserta diharuskan membayar sejumlah biaya sebesar Rp8000,00

Dalam kitab *Fatwa-fatwa Kontemporer* jilid 3 (tiga), Yusuf Qardhawi membagi menjadi tiga macam bentuk dari hadiah undian beserta hukumnya yaitu:²³

²³Yusuf Qardhawi, *Fatwa Fatwa Kontemporer*, Jilid III, (t,tp.: Gema Insani Press, t.t), 499-506.

1) Bentuk yang diperbolehkan syariat

Bentuk yang diperbolehkan di dalam Islam yaitu apabila hadiah-hadiah yang disediakan bertujuan untuk memberikan motivasi dan mengajak kepada peningkatan ilmu pengetahuan yang bermanfaat dan beramal saleh. Contohnya, hadiah yang diberikan kepada pemenang dalam sebuah ajang perlombaan yang islami dan berprestasi dalam studi seperti perlombaan menghafal al-Qur'an. Bentuk hadiah yang diperbolehkan juga berupa sumbangan dalam bidang keislaman, sastra, keilmuan dan lainnya seperti The International Faisal Award, atau hadiah-hadiah yang disediakan oleh sebuah yayasan, pemerintahan dan individu. Dengan syarat, hadiah tersebut berfungsi untuk memotivasi persaingan dalam kebaikan dan persaingan yang diperbolehkan oleh Islam.

Diriwayatkan dalam hadits Ahmad dari Ibnu Umar, bahwasannya Rasulullah SAW pernah melakukan perlombaan balap kuda, lalu Beliau memberikan hadiah kepada setiap pemenang perlombaan tersebut. Diriwayatkan juga oleh Bukhari dan Urwah, bahwa Rasulullah SAW juga sering memberikan hadiah tertentu kepada sahabat-sahabat yang telah berhasil memberikan pelayanan untuk Islam.

Bentuk-bentuk hadiah seperti ini adalah hadiah yang disediakan untuk orang-orang yang telah memenuhi syarat-

syarat tertentu. Apabila orang tersebut telah memenuhi syarat-syarat yang telah ditentukan oleh panitia khusus, maka dia memiliki hak untuk mendapatkan hadiah tersebut. Hadiah seperti ini diperbolehkan dan tidak ada perdebatan dalam hukumnya.

2) Bentuk yang diharamkannya tanpa adanya perselisihan

Bentuk-bentuk yang diharamkan oleh Islam dan tidak diragukan lagi keharamannya yaitu apabila ada orang yang membeli kupon dengan harga tertentu, entah itu banyak atau sedikit dan tanpa ada gantinya melainkan hanya untuk ikut serta dalam memperoleh hadiah yang disediakan seperti hadiah uang, emas, mobil atau lain sebagainya. Maka, bentuk hadiah seperti ini termasuk larangan serius bagi para pelakunya dan dianggap telah melakukan dosa besar. Larangan bentuk hadiah semacam ini karena perbuatan ini termasuk kedalam perjudian. Di dalam Al-Qur'an, perbuatan judi dirangkaikan dengan minuman keras (*khamar*) yang merupakan perbuatan keji. Seperti yang telah disebutkan dalam Firman Allah SWT dalam surah Al-Maidah ayat 90 yang artinya sebagai berikut:

“Hai orang-orang yang beriman, sesungguhnya (meminum) khamar (arak), berjudi, (berkorban untuk) berhala, mengundi nasib dengan panah adalah perbuatan keji termasuk perbuatan setan. Maka, jauhilah perbuatan-perbuatan itu agar kamu beruntung”

Perjudian adalah apabila ada salah satu pihak yang dirugikan dan pihak lainnya yang diuntungkan. Dalam hal ini Islam mengharamkan perjudian karena perjudian akan membiasakan manusia dalam mencari keuntungan tanpa mau melakukan usaha yang lebih dan hanya menggantungkan pada nasib saja. Untuk menjadi seorang yang kaya, mereka tidak mau berusaha melalui jalan yang sudah menjadi sunnatullah yang telah diketahui oleh manusia.

Bentuk semacam ini dilarang di dalam Islam dan tidak ada keraguan lagi dalam keharamannya. Walaupun hasil undian akan diinfakan ke jalan kebaikan, contohnya untuk menyatuni anak yatim piatu, diberikan kepada fakir miskin atau lainnya. Maka, hukum dari bentuk semacam ini tetap dilarang atau diharamkan karena Islam menolak perbuatan baik yang dilakukan dengan perantaraan yang buruk dan menolong dengan jalan yang bathil.

3) Bentuk yang masih diperselisihkan

Bentuk hadiah yang masih ada perdebatan dalam hukumnya yaitu pembelian berupa kupon atau sejenisnya yang diberikan kepada seseorang sebagai ganti karena telah membeli produk dari sebuah toko. Contoh lainnya, bisa juga karena telah membeli bensin di salah satu pom bensin dalam jumlah yang telah ditetapkan lalu mendapatkan kupon untuk diundi atau

dalam hal mengikuti pertandingan bola dengan membayar tiket masuk terlebih dahulu lalu disertai dengan pemberian kupon.

Bentuk hadiah semacam ini masih terdapat perselisihan antara ulama dalam menghukuminya. Sebagian besar ulama zaman sekarang memperbolehkan model seperti ini dengan alasan bahwa “Setiap muamalah hukum asalnya adalah boleh selama tidak ada nash yang jelas telah mengharamkannya”. Sedangkan menurut Syekh Abdul Aziz bin Baaz yang merupakan seorang mufti Arab Saudi, Beliau mengharamkan bentuk hadiah semacam ini dan Yusuf Qardhawi juga mendukung pendapat Syekh Abdul Aziz bin Baaz dalam menghukumi bentuk hadiah ini.

2. Perjudian (*Maysir*)

a. Pengertian Perjudian

Perjudian, judi ataupun permainan judi adalah permainan dengan memakai uang sebagai taruhan. Berjudi adalah mempertaruhkan sejumlah harta atau uang dalam permainan berdasarkan kebetulan dengan tujuan mendapatkan sejumlah uang atau harta yang lebih besar daripada jumlah harta sebelumnya. Menurut Kartini Kartono, perjudian merupakan pertarungan yang disengaja yaitu dengan mempertahankan suatu nilai atau sesuatu yang dianggap bernilai dengan adanya akibat atau risiko dan

harapan-harapan tertentu pada peristiwa-peristiwa pertandingan, perlombaan, permainan serta kejadian-kejadian yang tidak atau belum pasti hasilnya.²⁴

Dalam istilah agama Judi memiliki arti yaitu suatu transaksi yang di lakukan oleh dua pihak guna memiliki suatu benda atau jasa yang memberikan kerugian untuk satu pihak dan memberikan keuntungan bagi pihak lain.²⁵

Dalam Kitab Undang Undang Hukum Pidana (KUHP) Pasal 303 ayat (3) mengatur permainan yang digolongkan sebagai judi yaitu:

“Yang disebut permainan judi adalah tiap-tiap permainan, dimana pada umumnya kemungkinan mendapat untung bergantung pada peruntungan / belaka, juga karena permainannya lebih terlatih atau lebih mahir. Disitu termasuk segala pertarungan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain-lainnya yang tidak diadakan antara mereka yang turut berlomba atau bermain, demikian juga segala pertarungan lainnya”.²⁶

Hakikat perjudian yaitu apabila ada pihak yang mengadakan permainan atau perlombaan tertentu, baik itu permainan dengan kartu, permainan dengan adu ketangkasan atau permainan dengan media lainnya. Lalu pihak yang memenangkan permainan atau perlombaan tersebut akan mendapatkan hadiah. Sedangkan hadiah yang didapat oleh pihak yang menang berasal dari uang yang

²⁴Mesias J.P. Sagala, “Tinjauan Yuridis Terhadap Tindak Pidana Permainan Judi Jackpot,” *Hukum Kaidah*, no.3(t.t.): 89.

²⁵Karim, *Bank Islam: Analisis Fiqih dan Keuangan*, 43.

²⁶Pasal 303 Ayat (3) Kitab Undang-undang Hukum Pidana

dikumpulkan dari para peserta yang mengikuti permainan atau perlombaan tersebut. Adapun jenis permainan atau perlombaan yang memiliki khas dari perjudian seperti permainan remi, memutar rolet, sabung ayam, menebak pemenang pacuan kuda, melempar dadu, main poker, kartu, menebak skor pertandingan sepak bola dan lain sebagainya. Akan tetapi, ada permainan yang sama sekali tidak memiliki khas perjudian namun dapat termasuk dalam kategori perjudian. Karena hakikat perjudian bukan dari jenis permainan atau perlombaan yang di adakan, melainkan hakikat perjudian berasal dari perjanjian dan ketentuan perlombaan atau permainan yang diadakan tersebut.²⁷

b. Dasar Hukum Diharamkannya Judi

Uang ataupun barang yang didapat dari hasil judi adalah haram. Allah telah menerangkan haramnya judi di dalam Al-Qur'an. Dalil-dalil yang mengharamkan perjudian (*maysir*) yaitu:

1) Al-Baqarah ayat 219

يَسْأَلُونَكَ عَنِ الْخَمْرِ وَالْمَيْسِرِ قُلْ فِيهِمَا إِثْمٌ كَبِيرٌ وَمَنْفَعٌ لِلنَّاسِ وَإِثْمُهُمَا أَكْبَرُ مِنْ نَفْعِهِمَا وَيَسْأَلُونَكَ مَاذَا يُنْفِقُونَ قُلِ الْعَفْوَ كَذَلِكَ يُبَيِّنُ اللَّهُ لَكُمْ آيَاتِهِ لَعَلَّكُمْ تَتَفَكَّرُونَ

Artinya: “Mereka menanyakan kepadamu (Muhammad) tentang khamar dan judi. Katakanlah ‘pada keduanya terdapat

²⁷Ahmad Sarwat, *Halal atau Haram?*, (Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama, 2014), 204.

dosa besar dan beberapa manfaat bagi manusia. Tetapi dosanya lebih besar dari manfaatnya”²⁸.

2) Al-Maidah ayat 90-91

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِنَّمَا الْخَمْرُ وَالْمَيْسِرُ وَالْأَنْصَابُ وَالْأَزْلَامُ رِجْسٌ مِنْ عَمَلِ الشَّيْطَانِ فَاجْتَنِبُوهُ لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ ﴿٩٠﴾ إِنَّمَا يُرِيدُ الشَّيْطَانُ أَنْ يُوقِعَ بَيْنَكُمُ الْعَدَاوَةَ وَالْبَغْضَاءَ فِي الْخَمْرِ وَالْمَيْسِرِ وَيَصُدَّكُمْ عَنْ ذِكْرِ اللَّهِ وَعَنِ الصَّلَاةِ فَهَلْ أَنْتُمْ مُنْتَهُونَ ﴿٩١﴾

Artinya: “Hai orang-orang yang beriman, sesungguhnya (meminum) khamar, berjudi, (berkorban untuk) berhala, mengundi nasib dengan panah adalah termasuk perbuatan syaitan. Maka jauhilah perbuatan-perbuatan itu agar kamu mendapat keberuntungan. Dengan minuman keras dan judi itu, setan hanyalah bermaksud menimbulkan permusuhan dan kebencian di antara kamu dan menghalangi-halangi kamu dari mengingat Allah dan melaksanakan sholat maka tidakkah kamu berhenti?”²⁹

c. Alasan-alasan Diharamkan Judi

Berikut beberapa alasan diharamkannya judi:³⁰

- 1) Secara ekonomis, judi bisa menyebabkan kemiskinan, karena dalam perjudian peluang untuk kalah lebih banyak daripada peluang untuk menang.
- 2) Secara psikologis, seperti yang telah disebutkan dalam Al-Qur’an bahwa judi dapat menimbulkan sikap permusuhan, ria, penasaran, sombong dan takabur terhadap pihak yang menang.

²⁸QS. Al-Baqarah (2): 219.

²⁹QS. Al-Maidah (5): 90-91.

³⁰Siti Sahara dan Meta Suriyani, “Efektifitas Penghukuman Bagi Pelaku Maisir (Perjudian) Di Kota Langsa,” *Samudra Keadilan*, no.1(2018): 128.

Lalu dapat menyebabkan depresi, stress, hingga keinginan untuk bunuh diri bagi pihak yang kalah.

- 3) Secara sosiologis, perjudian bisa merusak sendi-sendi kekeluargaan yang merupakan inti dari masyarakat. Judi juga bisa mengakibatkan problem sosial seperti pertengkaran hingga dapat menyebabkan tindak kriminal seperti pembunuhan dan lainnya.

d. Kategori Perjudian

Ada beberapa syarat suatu hal tersebut bisa termasuk dalam kategori judi yaitu:³¹

- 1) Pihak yang bertaruh
- 2) Ada harta yang menjadi taruhan
- 3) Ada penentuan pihak yang menang dan pihak yang kalah
- 4) Yang kalah akan kehilangan hartanya dan yang menang akan mendapatkan harta (harta yang menjadi taruhan)

e. Taruhan Yang Dibenarkan Dan Tidak Termasuk Judi

Di dalam beberapa kitab fiqh disebutkan bahwa ada beberapa taruhan yang dibenarkan dan tidak termasuk dalam perjudian (*Maysir*) di antara lain:³²

- 1) Barang yang dijadikan taruhan berasal dari pemerintah, orang lain, atau pihak ketiga. Contohnya, pihak ketiga atau pemerintah

³¹Luky Nugroho, *Judi Terselubung*, (Jakarta Selatan: Rumah Fiqih Publishing, 2018), 17-23.

³²Suriyani, "Efektifitas Penghukuman Bagi Pelaku Maisir (Perjudian) Di Kota Langsa", 125.

tersebut berbicara kepada dua orang atau lebih dalam sebuah perlombaan pacuan kuda bahwa “Siapa yang berhasil keluar sebagai pemenang maka akan mendapatkan hadiah”. Berdasarkan katagori tersebut, perlombaan yang hadiahnya telah disediakan oleh pemerintah atau orang lain, baik hadiah tersebut berupa penghargaan, uang dan hal semacamnya, maka para pemenang tersebut boleh mendapatkan hadiahnya dan tidak digolongkan dalam perjudian (*maysir*).

- 2) Taruhan yang diadakan bersifat sepihak, artinya berasal dari salah satu pihak yang ikut dalam perlombaan tersebut. Contohnya, seseorang berbicara kepada temannya yang dia ajak untuk bertanding dalam sebuah perlombaan “Jika kamu bisa memenangkan pertandingan, kamu bisa mendapatkan hadiah. Apabila kamu kalah, maka tidak ada kewajiban apapun untukmu atas saya”. Kategori ini dipahami dari hadis Rasulullah SAW yang diriwayatkan oleh Imam Abu Dawud. Dalam hadis tersebut diceritakan bahwa Rukanah yang merupakan salah seorang kafir Quraisy pernah mengajak Rasulullah SAW untuk mengikuti permainan gulat dengannya. Apabila Rasulullah menang, Rukanah akan memberikan beberapa ekor kambing. Dalam pertandingan tersebut, Rasulullah SAW memenangkan pertandingan dan Rukanah pun akhirnya masuk islam dan kambing tersebut dikembalikan kepada Rukanah.

3. Perlombaan (*Musâbaqah*)

a. Pengertian Perlombaan

Dalam Bahasa arab, perlombaan (*As-Sabq*) disebut dengan *musâbaqah*. Sedangkan menurut etimologis, *sabq* memiliki arti mendahului, jadi *musâbaqah* adalah kompetisi yang dilakukan untuk mengetahui atau mendapatkan pihak pemenang yang terbaik dalam sebuah kompetisi. Diperbolehkannya perlombaan karena perlombaan merupakan olahraga yang terpuji. Hukum dari perlombaan dapat berubah-ubah, bisa mubah, sunnah dan juga haram, tergantung niat dalam mengikuti perlombaan tersebut.³³

b. Dasar Hukum Diperbolehkannya Perlombaan

1) Yusuf ayat 17

قَالُوا يَا أَبَانَا إِنَّا ذَهَبْنَا نَسْتَبِقُ وَتَرَكْنَا يُوسُفَ عِنْدَ مَتْعِنَا فَاكَلَهُ الذِّئْبُ وَمَا أَنْتَ بِمُؤْمِنٍ
لَنَا وَلَوْ كُنَّا صَادِقِينَ

Artinya: “Mereka berkata: wahai ayah kami, sesungguhnya kami pergi berlomba-lomba dan kami tinggalkan Yusuf didekat barang-barang kami, lalu dia dimakan serigala”.³⁴

³³Sa’adah Yuliana dkk, *Transaksi Ekonomi dan Bisnis dalam Tinjauan Fiqh Muamalah*, (Yogyakarta: Idea Press, 2017), 134.

³⁴QS. Yusuf (12): 17.

2) Al-Anfal ayat 60

وَأَعِدُّوا لَهُمْ مَا اسْتَطَعْتُمْ مِنْ قُوَّةٍ وَمِنْ رِبَاطِ الْخَيْلِ تُرْهَبُونَ بِهِ عَدُوَّ اللَّهِ وَعَدُوَّكُمْ
وَعَآخِرِينَ مِنْ دُونِهِمْ لَا تَعْلَمُوهُمْ اللَّهُ يَعْلَمُهُمْ ۗ وَمَا تُنْفِقُوا مِنْ شَيْءٍ فِي سَبِيلِ اللَّهِ يُوَفَّ
إِلَيْكُمْ وَأَنْتُمْ لَا تُظْلَمُونَ

Artinya: “Dan persiapkanlah dengan segala kemampuan untuk menghadapi mereka dengan kekuatan yang kamu miliki dan dari pasukan berkuda yang dapat menggentarkan musuh Allah, musuhmu dan orang-orang selain mereka yang kamu tidak mengetahuinya, tetapi Allah mengetahuinya”³⁵

c. Macam-macam Perlombaan

Perlombaan atau *Musâbaqah* terbagi menjadi dua macam yaitu:³⁶

1) Perlombaan yang diperbolehkan yaitu perlombaan dengan tanpa hadiah

Diperbolehkannya perlombaan tanpa hadiah berdasarkan hadis Rasulullah yang diriwayatkan oleh Abu Dawud yaitu:

“Suatu hari Rasulullah SAW berada di Bithaha, lalu datanglah Yazid bin Rukanah atau Rukanah bin Yazid bersama rombongan. Ia berkata: wahai Muhammad, apakah kamu bersedia gulat denganku? Nabi menjawab, apa upah yang akan kamu berikan kepadaku? Rukanah menjawab, seekor kambing. Lalu nabi meladeni tantangan gulat Rukanah dan berhasil mengalahkannya, serta mendapatkan satu kambing. Rukanah berkata, apakah kamu mau bertanding lagi? Nabi pun meladeninya hingga berkali-kali dan berhasil mengalahkannya. Rukanah berkata, wahai Muhammad, belum pernah ada seorang yang menjatuhkan aku ketanah. Demi keberhasilanmu mengalahkan aku, maka aku masuk kedalam Islam. Kemudian, Nabi

³⁵QS. Al-Anfal (8): 60

³⁶Yuliana dkk, *Transaksi Ekonomi dan Bisnis dalam Tinjauan Fiqh Muamalah*, 136-137.

mengembalikan kambing yang didapatkan kepada Rukanah” (HR. Abu Dawud)

2) Perlombaan berhadiah

“Tidak ada hadiah (dalam kompetisi) kecuali kompetisi menggunakan anak panah, unta dan kuda” (HR. Atturmudzi).

Dalam hadis tersebut dapat di pahami bahwa perlombaan hadiah diperbolehkan jika kompetisi tersebut menggunakan kuda, unta dan anak panah. Menurut Imam Asy-Syafi’I, hadis tersebut mengungkapkan atau menjelaskan dua kemungkinan yaitu:

- a) Diperbolehkannya hadiah pada tiga perlombaan tersebut merupakan suatu kelonggaran yang hanya untuk perlombaan itu saja
- b) Tiga perlombaan yang diperbolehkannya hadiah dapat dianalogikan dengan perlombaan lainnya, dalam artian tiga perlombaan yang telah disebutkan di dalam hadis tersebut hanya sebagai contoh. Sehingga apabila dianalogikan, perlombaan lainnya yang diperbolehkan yaitu perlombaan yang bertujuan untuk melatih kesiagaan di jalan Allah SWT.

Dalam hadiah yang diberikan harus terbebas dari unsur perjudian. Biasanya dalam perlombaan agar terhindar dari perjudian maka diharuskan adanya pihak ketiga atau yang biasa disebut dengan muhalil. Sebagaimana sabda Rasulullah Saw “Barang siapa yang melibatkan satu kuda diantara dua kuda yang dipastikan tidak mampu mengalahkan kudanya, maka termasuk

perjudian, dan apabila memiliki potensi mengalahkan keduanya, maka bukan termasuk perjudian” (HR. Abu Dawud)

d. Pungutan Dana Yang Dilarang Dalam Suatu Perlombaan

Tidak diperbolehkan memungut dana dalam sebuah perlombaan jika dana tersebut diambil dari peserta yang mengikuti lomba. Dengan ketentuan, apabila ada satu pihak yang menang maka dia mendapatkan dana yang telah terkumpul tersebut dan pihak yang kalah menanggung beban dari semua dana tersebut. Diharamkannya ini karena termasuk dalam kriteria judi (taruhan) yang dilarang. Sebagaimana sabda Rasulullah SAW yang artinya sebagai berikut:

“Kuda ada tiga: kuda bagi Tuhan Yang Maha Pengasih, kuda bagi manusia, dan kuda bagi setan. Adapun kuda Tuhan Yang Maha Pengasih adalah yang ditambat di jalan Allah; maka makanannya, kotorannya, dan kencingnya-beliau menyebutkan masya Allah adalah pahala. Adapun kuda setan, yaitu kuda yang digunakan dalam perjudian atau dijadikan taruhan lomba. Sedangkan kuda manusia yaitu kuda yang ditambat oleh manusia untuk dimanfaatkan perutnya, maka itu merupakan penutup dari kemiskinan”.³⁷

e. Kategori Perlombaan Yang Dilarang Dalam Islam

Yusuf Qardhawi dalam salah satu karyanya menyebutkan beberapa kriteria permainan atau perlombaan yang dilarang dalam Islam diantaranya:³⁸

³⁷Qardhawi, *Halal dan Haram*, 341.

³⁸Yusuf Qardhawi, *Fikih Hiburan*, terj. Dimas Hakamsyah, (Jakarta: Pustaka Al-Kautsar, 2005), 50-60.

- 1) Permainan yang mengandalkan faktor keberuntungan. Jumhur ulama menyepakati bahwa permainan yang di dalam nya hanya bersandar kepada keberuntungan dan nasib adalah haram.
- 2) Permainan yang bertujuan mengambil harta milik orang lain melalui cara yang tidak halal yaitu permainan yang di dalamnya memuat unsur-unsur tipu muslihat kepada orang lain.
- 3) Permainan yang di dalamnya terdapat unsur perjudian. Karena telah disebutkan di dalam Al-Qur'an bahwa perjudian adalah perbuatan keji yang disandingkan dengan *khamar* atau minuman keras dan termasuk perbuatan setan.
- 4) Permainan yang dapat menyakiti binatang. Di dalam Islam di haramkan mencari hiburan melalui kucuran darah dari para binatang karena hal tersebut merupakan perbuatan yang kejam terhadap binatang.
- 5) Permainan merupakan hal-hal yang bersifat tersier karena itu tidak diperbolehkan bermain dengan permainan yang melewati batas hingga mengorbankan hal-hal yang jauh lebih penting.
- 6) Permainan yang mengarah terhadap kehormatan manusia seperti meremehkan, merendahkan, atau melecehkan orang lain di hadapan yang lainnya, baik itu yang dilecehkan bersifat individu ataupun komunitas.

BAB III

METODE PENELITIAN

Metode adalah suatu prosedur atau cara untuk mengetahui sesuatu. Penelitian berasal dari kata Bahasa Inggris yang terdiri atas kata *re* dan *to search*. Dalam Bahasa Indonesia maka *re* berarti kembali dan *to search* yang berasal dari kata *circum* atau *circare* memiliki arti memeriksa kembali. Penelitian merupakan suatu sarana yang dapat dipergunakan oleh manusia untuk memperkuat, membina serta mengembangkan ilmu pengetahuan.³⁹ Metode penelitian merupakan teknik yang digunakan untuk mengumpulkan dan mengolah data-data dalam penelitian.⁴⁰ Jadi, Metode penelitian adalah cara yang digunakan oleh peneliti untuk mendapatkan dan menemukan data demi tujuan yang ingin dicapai. Berikut metode-metode yang digunakan oleh peneliti dalam melakukan penelitian sebagai berikut:

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini termasuk ke dalam penelitian hukum empiris yaitu penelitian yang mengkaji dan menganalisis bagaimana berkerjanya suatu hukum di dalam keadaan masyarakat atau penelitian hukum yang dilaksanakan dengan meneliti data-data primer.⁴¹ Dalam hal ini, peneliti melakukan penelitian lapangan yang berkaitan dengan pelaksanaan

³⁹Muh. Aspar, *Metode Penelitian Hukum*, (Sulawesi Tenggara: Universitas Sembilan Belas November, 2015), 4.

⁴⁰S. Aminah dan Roikan, *Pengantar Metode Penelitian Kualitatif Ilmu Politik*, (Jakarta: Kencana, 2019), 65.

⁴¹Ishaq, *Metode Penelitian Hukum dan Penulisan Skripsi, Tesis, serta Disertasi*, (Bandung: Alfabeta, 2017), 70.

pemberian hadiah pada turnamen game Mobile Legends yang dilakukan oleh komunitas esport di UIN Malang lalu menganalisis hukum hadiah dari turnamen game Mobile Legends tersebut menurut pandangan Yusuf Qardhawi.

B. Pendekatan Penelitian

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif merupakan suatu cara analisis hasil penelitian yang menghasilkan data deskriptif analitis, yaitu data yang dinyatakan oleh responden secara tertulis atau lisan serta juga tingkah laku yang nyata, yang diteliti dan dipelajari sebagai sesuatu yang utuh. Oleh karena itu, peneliti harus dapat menentukan data mana yang memiliki kualitas sebagai data yang diperlukan dan data yang tidak ada hubungannya dengan materi penelitian.⁴² Dalam memperoleh data, peneliti langsung terjun ke lapangan untuk meneliti mengenai pelaksanaan pemberian hadiah yang dilakukan oleh komunitas esport UIN Malang, data-data yang telah dikumpulkan melalui wawancara dan dokumentasi selanjutnya akan dianalisis dengan pandangan hukum yang ditentukan yaitu berdasarkan pandangan Yusuf Qardhawi.

⁴²Mukti Fajar dan Yulianto Achmad, *Dualisme Penelitian Hukum Normatif dan Empiris*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010), 192.

C. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Komunitas Esport UIN Maulana Malik Ibrahim Malang yaitu Komunitas Esport Alacrity UIN Malang dan Komunitas Esport Mobile Legends UIN Malang (UIN Malang Mobile Legends Community (UINMaMLC)).

D. Metode Penentuan Subyek

Dalam memperoleh sumber data, peneliti menggunakan teknik purposive sampling. Adapun teknik purposive sampling yaitu teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu.⁴³ Maksud dari pertimbangan tertentu di sini yaitu peneliti mengambil data melalui pihak-pihak yang dianggap tahu atau mengerti mengenai objek yang diteliti, sehingga dengan metode ini peneliti mendapatkan kemudahan dalam memperoleh data-data yang berkaitan dengan objek atau fokus penelitian.

E. Jenis Dan Sumber Data

Jenis dan sumber data yang digunakan oleh peneliti terdiri dari data primer yang berasal dari lapangan atau narasumber dan data sekunder sebagai pelengkap data-data primer. Berikut jenis dan sumber data yang digunakan dalam penelitian:

⁴³Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*, (Bandung: Alfabeta, 2015), 300.

1. Data Primer

Data primer yaitu data yang langsung diperoleh atau diterima dari narasumber.⁴⁴ Sumber data primer yang digunakan oleh peneliti yaitu data yang diperoleh langsung melalui wawancara dan dokumentasi. Wawancara dilakukan dengan pihak Komunitas Esport Alacrity UIN Malang dan pihak Komunitas Esport Mobile Legend UIN Malang. Adapun pada Komunitas Esport Alacrity UIN Malang, peneliti mendapatkan data melalui wawancara dengan Ahmad Fachrudin selaku Ketua Komunitas, Ikke Yolanda selaku Sekretaris Komunitas dan Najih Akbar selaku Wakil Ketua Panitia turnamen game Mobile Legends. Lalu pada Komunitas Esport Mobile Legends UIN Malang, peneliti memperoleh data melalui wawancara dengan Ahda Alfian Taufiqurrahim selaku Ketua Komunitas sekaligus Ketua Panitia Turnamen game Mobile Legends dan M. Najih Azkiyah selaku Wakil Ketua Komunitas.

2. Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang didapatkan melalui studi kepustakaan yakni melaksanakan sejumlah aktivitas seperti membaca, menelaah, mempelajari buku-buku, dokumen-dokumen, jurnal, artikel serta mempelajari peraturan atau hukum yang memiliki keterkaitan dengan persoalan dalam penelitian. Tujuan dari data sekunder yaitu

⁴⁴Eri Barlian, *Metodologi Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*, (Padang: Sukabina Press, 2016), 42.

untuk menambah kelengkapan data-data primer.⁴⁵ Adapun data sekunder yang digunakan oleh peneliti yaitu buku-buku yang berkaitan dengan pembahasan fokus penelitian, seperti buku Halal dan Haram dalam Islam karya Yusuf Qardhawi, Fatwa-fatwa Kontemporer karya Yusuf Qardhawi dan Fiqih Hiburan karya Yusuf Qardhawi. Lalu peneliti juga memperoleh data dari jurnal, artikel dan buku-buku lain yang berkaitan dengan fiqh muamalah, hadiah, judi, dan perlombaan.

F. Metode Pengumpulan Data

Dalam upaya untuk memperoleh data, peneliti mengumpulkan data-data melalui metode wawancara dan dokumentasi. Berikut penjelasan dari metode pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti:

1. Wawancara

Wawancara adalah suatu kejadian atau suatu proses interaksi antara pewawancara dan sumber informasi atau orang yang diwawancarai melalui komunikasi langsung atau percakapan tatap muka, di mana pewawancara bertanya langsung tentang suatu objek yang diteliti dan telah dirancang sebelumnya.⁴⁶ Dalam hal ini, peneliti mendapatkan informasi dari narasumber menggunakan teknik wawancara tidak terstruktur dan bersifat terbuka (*open-ended*). Dengan menggunakan teknik wawancara tersebut, peneliti memiliki kebebasan dalam

⁴⁵Ishaq, *Metode Penelitian Hukum dan Penulisan Skripsi, Tesis, serta Disertasi*, 99.

⁴⁶Muri Yusuf, *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif dan Penelitian Gabungan*, Cet ke-4, (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2017), 372.

mengajukan pertanyaan serta narasumber memiliki kebebasan dalam memberikan jawaban sehingga informasi yang didapatkan lebih luas dan sesuai dengan data-data yang diperlukan dalam penelitian.⁴⁷

Peneliti melakukan wawancara dengan 5 (lima) narasumber yang terdiri dari:

- a. Ahmad Fachrudin selaku Ketua Komunitas Esport Alacrity UIN Malang
- b. Ikke Yolanda selaku Sekretaris Bendahara Komunitas Esport Alacrity UIN Malang
- c. Najih Akbar selaku Wakil Ketua Panitia Turnamen Game Mobile Legend yang diadakan oleh Komunitas Esport Alacrity UIN Malang
- d. Ahda Alfian Taufiqurrahim selaku Ketua Komunitas Esport Mobile Legend UIN Malang dan Ketua Panitia Turnamen Game Mobile Legend yang diadakan oleh Komunitas Esport Mobile Legends UIN Malang
- e. M. Najih Azkiyah selaku Wakil Ketua Komunitas Esport Mobile Legends UIN Malang

2. Dokumentasi

Dokumen merupakan catatan atau karya seseorang tentang sesuatu yang sudah berlalu memuat peristiwa atau kejadian yang berkaitan dengan fokus penelitian yang dilakukan.⁴⁸ Dalam hal ini peneliti

⁴⁷Morissan, *Metode Penelitian Survei*, (Jakarta: Kencana, 2017), 223.

⁴⁸Yusuf, *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif dan Penelitian Gabungan*, 391.

mengumpulkan dokumen-dokumen seperti profil, struktur, foto, pamflet, laporan kegiatan turnamen dan hal lain yang berkaitan dengan penelitian. Fungsi dari dokumentasi untuk melengkapi dan mendukung kredibilitas data-data yang telah diperoleh melalui wawancara.⁴⁹

G. Metode Pengolahan Data

Setelah terkumpulnya data-data melalui wawancara dan dokumentasi, maka selanjutnya peneliti mengolah data tersebut untuk mendapatkan hasil penelitian yang sesuai dengan permasalahan yang telah dirumuskan. Berikut metode pengolahan data yang digunakan oleh peneliti:

1. Pemeriksaan Data (*Editing*)

Pemeriksaan data (*editing*) yaitu kegiatan yang dilakukan setelah peneliti mengumpulkan data-data yang ada di lapangan secara lengkap.⁵⁰ Dalam tahapan ini, dilakukan pemeriksaan terhadap data-data yang telah didapatkan oleh peneliti baik itu data primer yang didapatkan melalui wawancara, dokumentasi dengan Komunitas Esport Alacrity UIN Malang dan Komunitas Esport Mobile Legends UIN Malang maupun data sekunder yang telah diperoleh. Data-data yang telah didapat akan diamati dan diperiksa kembali mengenai kelengkapan serta hubungannya dengan fokus penelitian agar data tersebut dapat

⁴⁹Albi Anggito dan Johan Setiawan, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Jawa Barat: CV. Jejak, 2018), 158.

⁵⁰Burhan Bungin, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, Cet Ke-9 (Jakarta: Kencana, 2017), 176.

dimengerti dan dibaca dengan mudah sehingga dapat membantu peneliti dalam melakukan pengolahan data selanjutnya.

2. Klasifikasi (*Classifying*)

Klasifikasi adalah teknik mengkategorisasikan data, dengan pemberian kode terhadap data-data yang telah diterima peneliti dari narasumber.⁵¹ Pada tahapan ini, peneliti mengelompokan data-data berupa data primer yang telah diperoleh dari dokumentasi dan wawancara dengan pihak komunitas esport Alacrity UIN Malang dan pihak komunitas esport Mobile Legend UIN Malang serta data sekunder yang diperoleh dari buku, artikel, karya ilmiah, jurnal dan dokumen lainnya. Data-data yang telah terkumpul dikelompokan sesuai dengan fokus masalah dalam penelitian berdasarkan pertanyaan-pertanyaan yang terdapat di rumusan masalah.

3. Verifikasi (*Verifing*)

Verifikasi yaitu proses pengecekan atau pembuktian data yang telah diperoleh peneliti dari narasumber. Tujuan dari verifikasi data yaitu untuk mengetahui keabsahan data-data yang telah didapat peneliti dari pemberi data.⁵² Pada tahapan ini dilakukan pengecekan kembali mengenai keabsahan data-data yang telah didapatkan dengan menggunakan metode triangulasi. Maksud dari triangulasi yaitu metode pengecekan kesahan data dengan membandingkan atau membuktikan

⁵¹Faisar Ananda Arfa dan Watni Marpaung, *Metodologi Penelitian Hukum Islam*, Cet ke-2 (Jakarta: Kencana, 2018), 111.

⁵²Setiawan, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, 228.

data yang telah diperoleh dengan menggunakan sesuatu yang lain di luar data.⁵³ Dalam verifikasi data, peneliti menggunakan model triangulasi yang meliputi *Ceck*, Cek Ulang (*Receck*) dan Cek Silang (*Crossceck*).⁵⁴ Pada tahapan pertama, setelah peneliti mendapatkan data melalui wawancara dengan narasumber yaitu pihak komunitas esport Alacrity UIN Malang dan pihak Komunitas Esport Mobile Legend UIN Malang, maka selanjutnya peneliti melakukan pengecekan atau mencocokkan data hasil wawancara tersebut dengan data-data yang ada pada dokumentasi. Pada tahapan kedua, peneliti melakukan cek ulang data dengan menanyai narasumber pada waktu yang berlainan. Terakhir, peneliti melakukan cek silang data dengan menanyai pertanyaan yang sama kepada narasumber yang berbeda.

4. Analisis Data (*Analysing*)

Analisis berarti mengolah, mengatur dan membagi data-data ke dalam bagian-bagian yang lebih khusus sesuai dengan pola dan tema yang sama.⁵⁵ Analisis data dilakukan dengan menggunakan teknik deskriptif kualitatif yaitu penelitian yang dimulai dari fakta-fakta yang terjadi di lapangan, setelah semua data terkumpul maka selanjutnya akan dianalisis menggunakan pandangan hukum yang telah ditentukan. Peneliti langsung terjun ke lapangan untuk mempelajari, menganalisis, memaknai dan membuat kesimpulan terhadap fenomena yang terjadi di

⁵³Farida Nugrahani, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Surakarta: t.p., 2014), 115.

⁵⁴Nugrahani, *Metode Penelitian Kualitatif*, 113.

⁵⁵J.R. Raco, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Jakarta: PT. Gramedia Widiasarana Indonesia, 2010), 122.

lapangan.⁵⁶ Data-data yang telah diperoleh melalui wawancara, dokumentasi dan catatan lapangan akan diatur dan disusun secara sistematis dan dikelompokkan dalam satu kategori agar mudah diartikan. Selanjutnya, data yang ada akan dideskripsikan sehingga akan didapatkan hasil yang lebih spesifik mengenai pelaksanaan pemberian hadiah turnamen game Mobile Legends yang dilaksanakan oleh Komunitas Esport UIN Malang. Hasil dari deskripsi tersebut akan dianalisis lebih lanjut mengenai hukumnya berdasarkan bahan-bahan hukum yang digunakan.

5. Pembuatan Kesimpulan (*Concluding*)

Kesimpulan merupakan intisari dari hasil penelitian yang dapat menggambarkan dan menjelaskan pendapat-pendapat yang telah dijelaskan pada uraian sebelumnya yang berkaitan dengan fokus penelitian.⁵⁷ Dalam kesimpulan memuat penjelasan-penjelasan yang memberikan hasil akhir mengenai pertanyaan yang terdapat dalam rumusan masalah yaitu jawaban yang disampaikan dalam kalimat yang diharapkan dapat menjelaskan hasil penelitian yang berkaitan dengan fokus penelitian. Pada tahap ini, peneliti memberikan kesimpulan mengenai pelaksanaan pemberian hadiah dalam turnamen game yang dilaksanakan oleh komunitas esport Alacrity UIN Malang dan komunitas esport Mobile Legends UIN Malang serta mengenai hukum

⁵⁶Sandu Siyoto, *Dasar Metodologi Penelitian*, (Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015), 121.

⁵⁷Hardani dkk, *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*, (Yogyakarta: CV. Pustaka Ilmu Group, 2020), 171.

hadiah yang diberikan oleh kedua komunitas tersebut dalam turnamen game Mobile Legends yang diadakan.



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

Esport atau olahraga elektronik kini telah mendapat dukungan dari pemerintah dan kemenpora sebagai calon cabang olahraga resmi di Indonesia. Federasi esport mulai dibentuk pada akhir bulan 2019 dan disahkan pada bulan Agustus 2020 oleh Kemenpora. Federasi Esports Indonesia (FEI) adalah lembaga Esport independen yang didirikan dengan tujuan untuk mengembangkan dan membina serta menjamin rasa aman dalam industri Esport Indonesia beserta untuk para pelakunya. Terbentuknya federasi esport disebabkan oleh diraihnya kemenangan berupa juara 1 (satu) oleh team EVOS Esport dari Jakarta Pusat yang mewakili Indonesia di kejuaraan dunia yang bertempat di Stadium Axiata Malaysia pada tahun 2019 dan pada kejuaraan Piala Presiden pada tahun 2018 yang diadakan oleh Presiden Republik Indonesia. Hal ini membuktikan bahwa Esport Indonesia memiliki potensi menuju Esport sebagai salah satu cabang olahraga yang mewakili Negara Indonesia di Kejuaraan Dunia.⁵⁸ Oleh karena itu, para mahasiswa UIN Maulana Malik Ibrahim Malang berinisiatif untuk membentuk sebuah komunitas sebagai wadah bagi para mahasiswa dalam menyalurkan hobi nya sebagai seorang gamer dan untuk mengasah kemampuan bermain yang dimiliki oleh setiap

⁵⁸Federasi Esports Indonesia, <https://federatiesportsindonesia.org/> diakses Minggu, 30 Agustus 2020 14:52 WIB

pemain (*player*) mahasiswa UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Terdapat dua komunitas esport di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang sebagai berikut:

1. Komunitas Esport Alacrity UIN Malang

a. Profil Komunitas

Komunitas Esport Alacrity UIN Malang terbentuk pada tanggal 20 September 2018. Komunitas Esport Alacrity UIN Malang merupakan sebuah perkumpulan mahasiswa yang memiliki hobi yang sama dalam satu bidang yaitu olahraga elektronik (*Esport*) atau yang biasa disebut dengan gaming. Terbentuknya komunitas ini berawal dari hobi yang sama di antara mahasiswa sehingga mempunyai inisiatif untuk mendirikan sebuah komunitas yang belum pernah ada di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Dibentuknya komunitas ini sebagai wadah untuk mengumpulkan dan mengembangkan setiap potensi yang dimiliki oleh masing-masing anggota dengan cara selalu mengupdate mengenai informasi-informasi turnamen yang terbaru.⁵⁹

b. Visi dan Misi Komunitas

Dengan dibentuknya komunitas ini, maka ada maksud dan tujuan yang ingin didapat oleh para anggota. Maksud dan tujuan dari Komunitas Esport Alacrity UIN Malang yaitu:⁶⁰

- 1) Mempererat tali silaturahmi atau persaudaraan antar anggota

⁵⁹Ikke Yolanda, Wawancara, (Malang, 6 Agustus 2020)

⁶⁰Ahmad Fachrudin, Wawancara, (Malang, 3 Agustus 2020)

- 2) Sebagai tempat untuk membuat jaringan informasi mengenai turnamen
- 3) Menjadi tempat untuk melatih dan meningkatkan potensi-potensi yang dimiliki oleh para anggota
- 4) Meningkatkan kualitas bermain game seorang gamer
- 5) Mewujudkan berubahnya pandangan masyarakat dan meyakinkan masyarakat bahwa game tidak hanya untuk bersenang-senang dan menghabiskan waktu saja. Akan tetapi, game dapat menjadi sumber penghasilan dengan persaingan yang sangat ketat.

c. Susunan Kepengurusan Komunitas

Susunan kepengurusan inti Komunitas Esport Alacrity UIN Malang terdiri dari 6 (enam) orang yaitu Ketua, Wakil Ketua, Sekretaris Bendahara (Sekben) dan Koordinator Divisi. Kepengurusan inti dibantu oleh beberapa orang dari kepengurusan sebelumnya yang berjumlah 4 (empat) orang. Rincian dari susunan kepengurusan Komunitas Esport Alacrity UIN Malang sebagai berikut:⁶¹

Tabel 2: Kepengurusan Komunitas Esport Alacrity UIN Malang

No	Nama	Jurusan	Jabatan
1	Ahmad Fachrudin	Pendidikan Agama Islam	Ketua

⁶¹Ikke Yolanda, Wawancara, (Malang, 6 Agustus 2020)

2	Najih Akbar	Bahasa dan Sastra Inggris	Wakil Ketua
3	Ikke Yolanda	Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial	Sekretaris Bendahara
4	Rahmat Firdaus Hasan	Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial	CO Devisi Mobile Legends
5	Muhammad Ludfi Hidayatullah	Bahasa dan Sastra Inggris	CO Devisi DOTA 2
6	Prasetyo Puji Syahputro	Bahasa dan Sastra Inggris	CO Devisi PUBG Mobile
7	Muhammad Fahim Fajri	Bahasa dan Sastra Arab	Dewan Penasehat
8	Ulul Albab	Biologi	Dewan Penasehat
9	Rizki	Kimia	Dewan Penasehat
10	Ilham	Kimia	Dewan Penasehat

d. Keanggotaan Komunitas

Anggota Komunitas Esport Alacrity UIN Malang terdiri dari 80 (Delapan Puluh) orang mahasiswa UIN Maulana Malik Ibrahim

Malang yang berasal dari berbagai jurusan yang ada di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.⁶²

e. Program Kerja Komunitas

Komunitas Esport Alacrity UIN Malang telah menetapkan secara garis besar beberapa kegiatan rutin yang dilakukan di dalam komunitas, yaitu di antaranya:⁶³

- 1) Rapat pengurus harian yang di laksanakan sekurang-kurangnya sebulan sekali
- 2) Main Bersama (MABAR)
- 3) Perekrutan anggota baru (*Open Stand*)
- 4) Malam keakraban (Makrab)

2. Komunitas Esport Mobile Legends UIN Malang

a. Profil Komunitas

Komunitas Esport Mobile Legends UIN Malang atau UIN Malang Mobile Legends Community (UINMaMLC) terbentuk pada tanggal 20 Juni 2019. Komunitas Esport Mobile Legends UIN Malang adalah komunitas eksternal dari kampus UIN Malang yang didirikan oleh Ahda Alfian Taufiqurrahim mahasiswa UIN Malang Fakultas Syariah jurusan Hukum Ekonomi Syariah. Komunitas ini mendapatkan support langsung dari Moonton.id selaku Developer Game dari Sanghai dengan nama Moonton Student Leader.⁶⁴

⁶²Ikke Yolanda, Wawancara, (Malang, 6 Agustus 2020)

⁶³Ahmad Fachrudin, Wawancara, (Malang, 3 Agustus 2020)

⁶⁴Ahda Alfian Taufiqurrahim, Wawancara, (Malang, 30 Agustus 2020)

Moonton Student Leader atau yang biasa disingkat dengan MSL adalah program official dari Moonton untuk para pemain game Mobile Legends yang berstatus sebagai mahasiswa. Tujuan dari Moonton Student Leader yaitu untuk mengembangkan bakat dan minat serta mengasah kemampuan bermain para pemain game Mobile Legends agar kedepannya dapat menjadi seorang Student Leader yang mewakili game Mobile Legends pada kampus-kampus para pemain game Mobile Legends.

b. Sejarah Komunitas

Sejarah terbentuknya komunitas esport Mobile Legends UIN Malang atau yang sering disebut dengan UINMA.ESPORT adalah dikarenakan banyaknya mahasiswa UIN Malang yang memiliki keahlian dalam bermain Game Mobile terkhusus Game Mobile Legends. Oleh karena itu, sang leader berinisiatif untuk membentuk sebuah komunitas sebagai wadah untuk para pemain (*player*) mahasiswa UIN Maulana Malik Ibrahim Malang agar dapat berkembang di dunia esport.⁶⁵

c. Susunan Kepengurusan Komunitas

Susunan kepengurusan komunitas esport Mobile Legends UIN Malang terdiri dari 5 (lima) orang yaitu ketua, wakil ketua, sekretaris, humas (*public relation*) dan pelatih (*coach*). Rincian dari

⁶⁵M. Najih Azkiyah, Wawancara, (Malang, 01 September 2020)

susunan kepengurusan Komunitas Esport Mobile Legends UIN Malang sebagai berikut.⁶⁶

Tabel 3: Kepengurusan Komunitas Esport Mobile Legends UIN Malang

No	Nama	Jurusan	Jabatan
1	Ahda Alfian Taufiqurrahim	Hukum Ekonomi Syariah	Ketua dan founder komunitas
2	M. Najih Azkiyah	Hukum Ekonomi Syariah	Wakil ketua dan humas (<i>public relation</i>)
3	Faisal Abdillah	-	Sekretaris
4	M. Naufal Aqil	-	Pelatih (<i>coach</i>)

Adapun tugas dari setiap jabatan yaitu:

- 1) Ahda Alfian Taufiqurrahim selaku ketua dan founder komunitas memiliki tugas untuk memimpin komunitas
- 2) M. Najih Azkiyah selaku wakil ketua dan humas (*public relation*) memiliki tugas mewakili dan mengawasi anggota serta memiliki tugas untuk membentuk hubungan baik dengan pihak dalam maupun luar komunitas
- 3) Faisal Abdillah selaku sekretaris memiliki tugas untuk menjalankan dan memberikan arahan dalam sebuah event

⁶⁶Ahda Alfian Taufiqurrahim, Wawancara, (Malang, 30 Agustus 2020)

- 4) M. Naufal Aqil selaku pelatih (*coach*) memiliki tugas dalam mengawasi pemain (*player*) dalam segi latihan dan perkembangan para pemain (*player*)

d. Visi Dan Misi Komunitas

Dengan dibentuknya komunitas ini, maka ada maksud dan tujuan yang ingin didapat dan dicapai oleh para anggota. Maksud dan tujuan dari Komunitas Esport Mobile Legends UIN Malang yaitu:⁶⁷

- a. Memberikan wadah kepada mahasiswa UIN Maulana Malik Ibrahim Malang dalam mengasah kemampuan mereka dalam permainan
- b. Memberikan pengetahuan, wawasan dan pengalaman kepada para anggota mengenai dunia esport
- c. Menjuarai setiap kompetisi atau kejuaraan yang diadakan baik itu tingkat Kampus, Kota, Provinsi dan Nasional
- d. Menjunjung tinggi nilai sikap (*attitude*) dan kemampuan (*skill*) dalam permainan yang dimiliki oleh setia pemain (*player*)
- e. Mencetak prestasi di dunia game
- f. Membuktikan kepada masyarakat bahwa game bukan hanya sarana refreshing
- g. Membangun kepercayaan kepada masyarakat agar kompetisi game Mobile Legends dapat diakui di kalangan masyarakat

⁶⁷Ahda Alfian Taufiqurrahim, Wawancara, (Malang, 30 Agustus 2020)

seperti yang telah di dukung oleh Pemerintah dan Presiden melalui IESPL dan Sea Games

e. Program Kerja Komunitas

Komunitas Esport Mobile Legends UIN Malang telah menetapkan secara garis besar beberapa kegiatan rutin yang dilakukan di dalam komunitas, yaitu di antaranya:⁶⁸

- a. Koordinasi ketua kepada setiap anggota dalam mengurus komunitas
- b. Main bersama (Mabar)
- c. Mengadakan gathering dan turnamen
- d. Perekrutan anggota baru

B. Pelaksanaan Pemberian Hadiah Oleh Komunitas Esport UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Game online semakin berkembang beriringan dengan majunya teknologi, karena perkembangan tersebut, sekarang game online bukan hanya dijadikan sebagai alat penghibur diri atau pelepas penat saja, akan tetapi dapat menjadi sebagai salah satu alat untuk mendapatkan uang. Hal ini dapat dilihat dari banyaknya turnamen-turnamen game yang diadakan, baik itu yang dilaksanakan oleh pemerintah, komunitas atau pribadi orang. Perkembangan ini mendorong setiap individu atau kelompok untuk mengadakan turnamen game termasuk komunitas esport UIN Malang. Akan

⁶⁸Ahda Alfian Taufiqurrahim, Wawancara, (Malang, 30 Agustus 2020)

tetapi, dalam pelaksanaannya peneliti masih menemukan praktik-praktik perlombaan yang belum sesuai dengan prinsip-prinsip dalam Islam, sehingga perlu dikaji lebih lanjut mengenai pelaksanaan pemberian hadiah yang dilaksanakan oleh komunitas esport UIN Malang tersebut.

Selanjutnya peneliti akan menjelaskan mengenai praktik pemberian hadiah dalam turnamen game Mobile Legends yang diadakan oleh komunitas esport UIN Malang yaitu komunitas esport Alacrity UIN Malang dan komunitas esport Mobile Legends UIN Malang sebagai berikut:

1. Pelaksanaan Pemberian Hadiah Komunitas Esport Alacrity UIN Malang

Untuk mengetahui mengenai pelaksanaan pemberian hadiah pada turnamen game Mobile Legends yang dilaksanakan oleh komunitas esport Alacrity UIN Malang, peneliti mewawancarai saudari Ikke Yolanda selaku sekretaris bendahara komunitas esport Alacrity UIN Malang menyampaikan sebagai berikut:

“Di komunitas kami menampung semua gamer dari berbagai divisi seperti DOTA2, Mobile Legends, Counter Strike, PUBG Mobile dan lain-lain. Kalau komunitas kami sudah pernah mengadakan turnamen game Mobile Legends kak. Turnamennya diadakan di warung kopi sebelah UIN dan terbuka untuk umum. Turnamen ini diadakan dalam memperingati ulang tahun kemerdekaan Indonesia”⁶⁹

Selanjutnya peneliti juga mewawancarai saudara Najih Akbar selaku wakil ketua panitia turnamen menambahkan:

“Turnamennya diadakan di warung kopi sebelah UIN dalam rangka Agustusan kak dan diadakan pada tanggal 25 Agustus 2019. Turnamennya terbuka untuk umum dan ada 32 team yang ikut serta dalam turnamen. Turnamennya diadakan dengan sistem kloter kak,

⁶⁹Ikke Yolanda, Wawancara, (Malang, 3 Agustus 2020)

16 team untuk pagi dan 16 team untuk siangnya, lalu untuk penentuan pemenangnya pada babak penyisihan pake sistem Bo1 dan untuk babak semi final sampe final pake sistem Bo3”⁷⁰

Terdapat beberapa tahap yang harus diikuti oleh peserta yang ingin mengikuti turnamen. Berkaitan dengan hal itu saudara Najih Akbar selaku wakil ketua panitia turnamen menjelaskan:

“Untuk mengikuti turnamen setiap peserta harus mengisi data-data lewat google form terlebih dahulu, lalu setelah itu bayar biaya pendaftaran sebesar Rp50.000,00 yang dapat ditransfer ke bank yang tercantum di pamflet, kalau udah dikirim langsung konfirmasi ke panitia dan langsung di list tim yang udah bayar”⁷¹

Untuk pemenang turnamen game Mobile Legends dan hadiah yang disediakan oleh komunitas ini, saudara Najih Akbar menyampaikan bahwa:

“Kita ambil 4 pemenang yang terbaik kak, juara 1 dapat 500 ribu, juara 2 dapat 350 ribu, juara 3 dapat 200 ribu dan juara 4 dapat 150 ribu serta setiap pemenang juga dapat diamond Mobile Legends. Untuk uang hadiahnya kita ambil dari uang pendaftaran para peserta kak, jadi uang pendaftaran itu kita gunakan untuk hadiah turnamen, setting tempat sama konsumsi panitia.”⁷²

Ketika peneliti bertanya mengenai sumber dana hadiah dalam turnamen tersebut dan mengapa tidak menggunakan sponsor, saudara Ahmad Fachrudin selaku ketua komunitas esport Alacrity UIN Malang memberikan penjelasan yaitu:

“Komunitas kami kerja sama dengan warung kopinya dan hanya menjadi sponsor untuk tempat turnamennya saja, jadi untuk hadiah para peserta dan kebutuhan lainnya itu diambil dari uang pendaftaran peserta kak. Untuk mendapatkan sponsor itu lumayan

⁷⁰Najih Akbar, Wawancara, (Malang, 9 Agustus 2020)

⁷¹Najih Akbar, Wawancara, (Malang, 9 Agustus 2020)

⁷²Najih Akbar, Wawancara, (Malang, 9 Agustus 2020)

sulit kak, kalau mau dapat sponsor dari kampus sendiri sih menurut saya ya harus jadi UKM dulu, karena bakal diragukan kalau cuma sekedar komunitas dan bahkan baru sedikit prestasinya”⁷³

Berdasarkan keterangan yang peneliti peroleh dari ketiga narasumber tersebut serta dari hasil dokumentasi yang peneliti peroleh berupa pamflet turnamen dan laporan kegiatan turnamen, maka peneliti dapat menjelaskan mengenai pelaksanaan pemberian hadiah pada turnamen game Mobile Legends yang diadakan oleh komunitas esport Alacrity UIN Malang yaitu sebagai berikut:

Komunitas Esport Alacrity UIN Malang adalah sebuah komunitas yang menampung semua gamer dari berbagai divisi seperti Mobile Legends, DOTA2 dan PUBG Mobile. Dalam rangka memperingati Hari Kemerdekaan Indonesia pada tanggal 17 Agustus 1945, komunitas Esport Alacrity UIN Malang mengadakan turnamen game Mobile Legends yang dilaksanakan pada tanggal 25 Agustus 2019 dengan Ketua Panitia Muhammad Fahim Fajri jurusan Bahasa dan Sastra Arab. Komunitas Esport Alacrity UIN Malang bekerja sama dengan warung kopi Kejar Deadline Coffe sehingga turnamen game Mobile Legends diadakan secara offline di warung kopi tersebut. Turnamen game ini diikuti oleh 32 tim, setiap tim terdiri dari 5 orang pemain aktif dan 2 orang pemain cadangan. Pertandingan terdiri dari 3 babak, yaitu babak penyisihan, babak semifinal dan babak final. Pada babak penyisihan sampai perempat final, pertandingan dilakukan dengan menggunakan

⁷³Ahmad Fachrudin, Wawancara, (Malang, 3 Agustus 2020)

sistem single eliminaton atau Bo1 (*Best of one*). Selanjutnya pada babak semifinal, pertandingan dilaksanakan untuk mendapatkan pemain terbaik 1 hingga 3. Terakhir pada babak final, untuk menentukan pemenang 1, 2 dan 3 dilakukan dengan menggunakan sistem Bo3 (*Best of Three*). Di karenakan banyaknya peserta yang mengikuti pertandingan, maka pertandingan dibagi menjadi 3 waktu yaitu 16 tim yang bertanding di pagi hari, 16 tim yang bertanding di siang hari dan semi final hingga final yang dilakukan pada sore dan malam harinya.

Langkah pertama bagi setiap calon peserta yang ingin mengikuti turnamen yaitu harus mengisi form pendaftaran terlebih dahulu di google form. Setelah mendaftar di google form, selanjutnya para calon peserta membayar uang pendaftaran senilai Rp50.000,00 per tim untuk setiap slotnya dan dikonfirmasi ke nomor yang tercantum di pamflet promosi turnamen. Uang pendaftaran ini selanjutnya akan digunakan untuk pemberian hadiah, setting tempat pertandingan dan konsumsi panitia. Setiap peserta diwajibkan untuk hadir tepat waktu atau 10 menit sebelum pertandingan dimulai dan diwajibkan untuk menggunakan akun game masing-masing. Sebelum pertandingan dimulai, panitia akan memberikan waktu selama 5 menit untuk persiapan para peserta. Apabila terjadi hal-hal yang tidak diinginkan selama pertandingan seperti kesalahan *ban* atau *swap* maka itu akan dianggap sebagai kelalaian dan kesalahan dari peserta sehingga pertandingan akan tetap dilanjutkan. Di saat pertandingan dimulai, setiap peserta diwajibkan

mengikuti aturan-aturan pertandingan yang telah diatur sebelumnya, sebagai berikut:

- a. Jika peserta secara sengaja melakukan *disconnect* tanpa sepengetahuan panitia maka pertandingan akan tetap dilanjutkan
- b. Dalam pertandingan, peserta hanya diperbolehkan menggunakan smartphone
- c. Peserta tidak diperbolehkan menggunakan peralatan kabel seperti headset, charge, stopkontak tambahan tanpa izin dari panitia
- d. Panitia memiliki hak untuk memberhentikan pertandingan di saat kapanpun
- e. Setiap peserta diperbolehkan meng*pause* permainan sebanyak 2 kali dengan izin dari panitia
- f. Apabila selama pertandingan terdapat kendala teknik maka panitia akan melakukan *rematch* atau pemenang bisa ditentukan dengan menggunakan sistem poin.

Dalam pemberian hadiah, komunitas Esport Alacrity UIN Malang mengambil juara 1 hingga 4 sebagai pemenang. Untuk juara 1, mendapatkan hadiah sebesar Rp500.000,00 dan diamond Mobile Legends. Juara 2 mendapatkan hadiah sebesar Rp350.000,00 dan diamond Mobile Legends. Juara 3 mendapatkan hadiah sebesar Rp200.000,00 dan diamond Mobile Legends. Terakhir juara 4 mendapatkan hadiah sebesar Rp500.000,00 dan diamond Mobile Legends. Setiap tim yang mengikuti pertandingan dapat dinyatakan

sebagai pemenang apabila salah satu diantara kedua tim berhasil menghancurkan base lawan, salah satu diantara kedua tim menyerah, salah satu tim melanggar peraturan yang membuat tim lain menang atau salah satu tim di diskualifikasi karena melanggar peraturan

Sumber dana hadiah yang didapat oleh komunitas Esport Alacrity UIN Malang yaitu berasal dari uang pendaftaran para peserta lomba yang mengikuti turnamen. Diambilnya dana hadiah dari uang pendaftaran peserta, dikarenakan panitia hanya mendapatkan sponsor untuk tempat pelaksanaan turnamen dan tidak mendapatkan sponsor untuk hadiah turnamen yang diadakan tersebut.

2. Praktik Pemberian Hadiah Komunitas Esport Mobile Legends UIN Malang

Untuk mengetahui mengenai pelaksanaan pemberian hadiah pada turnamen game Mobile Legends yang dilaksanakan oleh komunitas esport Mobile Legends UIN Malang, peneliti mewawancarai saudara Najih Azkiyah menyampaikan sebagai berikut:

“Komunitas kita hanya menampung divisi dari game Mobile Legends aja kak. Komunitas kita memang sering mengadakan turnamen game Mobile Legends, terkadang turnamennya diadakan satu sampai empat kali dalam sebulan. Turnamennya terkadang diadakan hanya untuk mahasiswa UIN Malang aja, tapi juga ada yang terbuka untuk umum kak. Kita pernah ngadain turnamen game Mobile Legends yang terbuka untuk umum. Turnamennya diadakan pada tanggal 09-10 Mei dalam rangka memperingati ulang tahunnya Mobile Legends. Ada sebanyak 128 tim yang ikut serta dalam turnamen yang diadakan secara online ini kak. Untuk sistemnya, pada babak penyisihan hingga perempatan final, pertandingan

menggunakan sistem Bo1 lalu pada babak semifinal hingga final menggunakan sistem Bo3”.⁷⁴

Terdapat beberapa tahap yang harus diikuti oleh peserta yang ingin mengikuti turnamen. Berkaitan dengan hal itu saudara Ahda Alfian Taufiqurrahim selaku ketua panitia turnamen menjelaskan:

“Untuk mengikuti turnamen setiap peserta harus mengisi data-data lewat google form terlebih dahulu, lalu setelah itu bayar biaya pendaftaran sebesar Rp50.000,00. Uang dapat dikirimkan melalui opsi transfer yang tercantum di pamflet, kalau udah dikirim langsung konfirmasi ke panitia dan tim yang udah bayar selanjutnya akan di data oleh panitia”⁷⁵

Untuk pemenang turnamen game Mobile Legends dan hadiah yang disediakan oleh komunitas ini, saudara Najih Azkiyah menyampaikan bahwa:

“Kita ambil juara 1 hingga 8 sebagai pemenang. Untuk juara 1, mendapatkan hadiah sebesar Rp1.500.000,00 dan 5000 diamond Mobile Legends. Juara 2 mendapatkan hadiah sebesar Rp1.000.000,00 dan 3000 diamond Mobile Legends. Juara 3 mendapatkan hadiah sebesar Rp500.000,00 dan 2000 diamond Mobile Legends. Terakhir juara 4 hingga 8 mendapatkan hadiah 1000 diamond Mobile Legends. Untuk hadiah yang berupa uang kita ambil dari uang pendaftaran para peserta kak, sedangkan untuk hadiah yang berupa diamond itu kita langsung dapat dari pihak developer game Mobile Legendsnya”⁷⁶

Ketika peneliti bertanya mengenai sumber dana hadiah dalam turnamen tersebut dan mengapa tidak menggunakan sponsor, saudara Ahda Alfian Taufiqurrahim memberikan penjelasan bahwa:

“Komunitas kita ini langsung diawasi dan didukung langsung oleh pihak developer game Mobile Legends dari Sanghai kak yaitu Moonton.id nama kegiatannya Moonton Students Leader. Jadi

⁷⁴M. Najih Azkiyah, Wawancara, (Malang, 01 September 2020)

⁷⁵Ahda Alfian Taufiqurrahim, Wawancara, (Malang, 30 Agustus 2020)

⁷⁶M. Najih Azkiyah, Wawancara, (Malang, 01 September 2020)

setiap ngadain turnamen, kita ngajuin proposal dan laporan sama pihak Moonton.id nya karena itu untuk hadiah yang berupa diamond itu kita dapatin langsung dari pihak Moonton.id. Turnamen game Mobile Legends yang kita adakan ini terbagi menjadi dua kak, ada yang khusus untuk mahasiswa UIN Malang dan ada juga yang terbuka untuk umum. Kalau turnamen khusus mahasiswa UIN Malang itu hadianya kan cuma diamond jadi tidak ada uang pendaftaran sama sekali kak, sedangkan turnamen yang terbuka untuk umum itu terbagi lagi kak. Jadi kita juga pernah ngadain turnamen dengan bekerja sama dengan pihak HMJ dan UKM kampus, kalau turnamen yang ini hadiahnya juga berupa uang sama diamond kak tapi tidak ada uang pendaftaran karena hadiah uangnya di sponsorin langsung sama pihak HMJ dan UKM nya. Nah kalau turnamen untuk umum yang kita sendiri yang ngadain atau yang kita adain bersama dengan warung kopi itu baru ada uang pendaftaran kak, karena uangnya mau dibutuhkan untuk hadiah para peserta nantinya.”⁷⁷

Berdasarkan keterangan yang peneliti peroleh dari kedua narasumber tersebut serta dari hasil dokumentasi yang peneliti peroleh berupa pamflet turnamen dan laporan kegiatan turnamen, maka peneliti dapat menjelaskan mengenai pelaksanaan pemberian hadiah pada turnamen game Mobile Legends yang diadakan oleh komunitas esport Mobile Legends UIN Malang yaitu sebagai berikut:

Komunitas Esport Mobile Legends UIN Malang adalah sebuah komunitas yang menampung seorang gamer hanya dari divisi Game Mobile Legends saja dengan di dukung dan terorganisir langsung oleh pihak Moonton.id sebagai developer game Mobile Legends dari Shanghai dengan nama Moonton Student Leader.

⁷⁷Ahda Alfian Taufiqurrahim, Wawancara, (Malang, 30 Agustus 2020)

Dalam rangka merayakan ulang tahun game Mobile Legends, komunitas esport Mobile Legends UIN Malang mengadakan turnamen game Mobile Legends yang dilaksanakan pada tanggal 09-10 Mei 2020 dengan Ketua Panitia Ahda Alfian Taufiqurrahim jurusan Hukum Ekonomi Syariah. Turnamen tersebut diadakan secara online dan diikuti oleh 128 tim, setiap tim terdiri dari 5 orang pemain aktif dan 2 orang pemain cadangan. Sistem pertandingan dilaksanakan dengan sistem Bo1 (*Best of One*) dan sistem Bo3 (*Best of Three*). Pada babak penyisihan hingga perempatan final, pertandingan menggunakan sistem Bo1 yang artinya pertandingan hanya dilakukan satu kali putaran untuk mendapatkan pihak yang menang. Selanjutnya pada babak semifinal hingga final, untuk mendapatkan pemain terbaik digunakan sistem Bo3 yang artinya pertandingan akan dilakukan sebanyak tiga kali putaran hingga mendapatkan player terbaik 1, 2 dan 3.

Langkah pertama bagi setiap calon peserta yang ingin mengikuti turnamen yaitu harus mengisi form pendaftaran terlebih dahulu di google form. Setelah mendaftar di google form, selanjutnya para calon peserta membayar uang pendaftaran senilai Rp50.000,00 per tim untuk setiap slotnya dan dikonfirmasi ke nomor yang tercantum di pamflet promosi turnamen. Uang pendaftaran ini selanjutnya akan digunakan untuk sumber dana hadiah bagi para peserta yang memenangkan pertandingan.

Dalam pemberian hadiah, komunitas esport Mobile Legends UIN Malang mengambil juara 1 hingga 8 sebagai pemenang. Untuk juara 1, mendapatkan hadiah sebesar Rp1.500.000,00 dan 5000 diamond Mobile Legends. Juara 2 mendapatkan hadiah sebesar Rp1.000.000,00 dan 3000 diamond Mobile Legends. Juara 3 mendapatkan hadiah sebesar Rp500.000,00 dan 2000 diamond Mobile Legends. Terakhir juara 4 hingga 8 mendapatkan hadiah 1000 diamond Mobile Legends.

Setelah dilakukan penelitian lebih lanjut, Komunitas esport Mobile Legends UIN Malang aktif melakukan turnamen baik itu turnamen yang diselenggarakan secara online maupun offline. Total turnamen game Mobile Legends yang diadakan yaitu kurang lebih 45 (empat puluh lima) turnamen yang terdiri dari 12 (dua belas) turnamen yang diadakan secara online dan 32 (tiga puluh dua) turnamen yang diadakan secara offline.

Komunitas esport Mobile Legends UIN Malang membagi turnamen menjadi dua bagian yaitu turnamen yang pesertanya hanya terdiri dari mahasiswa UIN Malang dan turnamen yang pesertanya terdiri dari berbagai macam kalangan atau turnamen yang terbuka untuk umum. Untuk turnamen yang pesertanya hanya terdiri dari mahasiswa UIN Malang, pihak komunitas menyediakan hadiah diamond dan sertifikat untuk pemain terbaik 1, 2, 3 hingga 8. Pemain terbaik pertama mendapatkan hadiah 3000 diamond. Pemain terbaik kedua mendapatkan hadiah 2000 diamond. Pemain terbaik ketiga mendapatkan hadiah 1000

diamond. Selanjutnya untuk pemain terbaik keempat hingga delapan mendapatkan hadiah 500 diamond. Untuk turnamen yang hanya diikuti oleh mahasiswa UIN Malang dalam pelaksanaannya tidak terdapat uang pendaftaran di saat registrasi bagi para peserta yang ingin mengikuti pertandingan. Hadiah berupa diamond yang diberikan oleh pihak komunitas diperoleh langsung dari pihak Moonton Students Leader sebagai *supported* dan *organized* dari komunitas ini.

Selanjutnya untuk turnamen yang diadakan secara umum, pihak komunitas menyediakan hadiah berupa uang tunai, diamond dan sertifikat. Komunitas esport Mobile Legends UIN Malang terkadang menyelenggarakan turnamen berkerjasama dengan pihak Himpunan Mahasiswa Jurusan (HMJ), Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) dan warung-warung kopi yang terdapat di Kota Malang. Untuk turnamen yang dilaksanakan bersama pihak Himpunan Mahasiswa Jurusan dan Unit Kegiatan Mahasiswa, dalam pelaksanaannya tidak terdapat uang pendaftaran di saat registrasi bagi para peserta yang ingin mengikuti pertandingan. Lalu untuk turnamen umum yang diadakan sendiri oleh pihak komunitas dan yang diadakan bersama warung-warung kopi yang terdapat di Kota Malang, untuk setiap peserta yang ingin mengikuti pertandingan diharuskan membayar uang pendaftaran di saat registrasi. Uang pendaftaran para peserta yang telah terkumpul di saat registrasi akan digunakan untuk sumber dana hadiah bagi para peserta yang menang dalam pertandingan.

C. Analisis Hukum Hadiah Turnamen Game Mobile Legends Perspektif

Yusuf Qardhawi

Turnamen game yang diadakan oleh komunitas esport UIN Malang merupakan salah satu kegiatan yang berhubungan dengan manusia dan sekitarnya. Oleh karena itu, kegiatan ini termasuk dalam salah satu kajian fiqh muamalah, sehingga berlaku kaidah umum muamalah yaitu:

الأَصْلُ فِي الْمُعَامَلَةِ الْإِبَاحَةُ إِلَّا أَنْ يَدُلُّ دَلِيلٌ عَلَى تَحْرِيمِهَا

Artinya: “Hukum asal dari muamalah adalah boleh kecuali ada dalil yang mengharamkannya”

Kaidah tersebut menjelaskan bahwa segala kegiatan muamalah yang dilakukan hukumnya boleh hingga ada dalil atau nash yang mengharamkan kegiatan muamalah tersebut. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kegiatan turnamen yang diadakan oleh komunitas esport UIN Malang merupakan salah satu perlombaan yang boleh dilakukan sampai ada sebab atau unsur-unsur yang melarang kegiatan turnamen tersebut.

Ada dua macam jenis perlombaan yang diperbolehkan yaitu perlombaan tanpa hadiah dan perlombaan berhadiah. Dalam perlombaan berhadiah harus diperhatikan apakah hadiah itu termasuk hadiah yang diperbolehkan dalam islam atau justru hadiah terlarang yang termasuk dalam kategori perjudian.

Turnamen yang diadakan oleh komunitas esport UIN Malang merupakan suatu perlombaan yang dilaksanakan dengan adanya hadiah

untuk pihak-pihak yang memenangkan perlombaan. Karena terdapat hadiah yang diperebutkan oleh para peserta maka harus diperhatikan dari mana asal dana hadiah tersebut, apakah dari pihak panitia, atau dari pihak ketiga seperti sponsor atau diambil dari uang pendaftaran para peserta yang mengikuti perlombaan. Apabila dana hadiah diambil dari uang pendaftaran peserta perlombaan maka hadiah tersebut dapat termasuk ke dalam kategori perjudian.

Untuk mengetahui sumber dana dari hadiah yang diberikan oleh komunitas esport UIN Malang, maka harus dikaji lebih lanjut mengenai asal usul sumber dana hadiah tersebut. Dalam perlombaan berhadiah, diperbolehkan menerima hadiah apabila hadiah tersebut berasal dari:

1. Hadiah yang didapatkan berasal dari penguasa lain atau orang ketiga
2. Hadiah yang didapatkan hanya dikeluarkan oleh salah satu pihak yang mengikuti lomba
3. Hadiah yang diperoleh berasal dari beberapa atau salah satu pihak yang mengikuti lomba dengan adanya muhalil.

Setelah melakukan penelitian lebih lanjut, peneliti mengetahui bahwa sumber dana yang digunakan oleh pihak panitia dalam memberikan hadiah untuk setiap peserta yang menang dalam turnamen game Mobile Legends yang dilaksanakan oleh Komunitas Esport UIN Malang yaitu sebagai berikut:

1. Komunitas Esport Alacrity UIN Malang

Komunitas Esport Alacrity UIN Malang mengadakan turnamen game Mobile Legends yang dilaksanakan secara offline di warung kopi Kejar Deadline Coffe. Turnamen game Mobile Legends tersebut diikuti oleh 32 tim dan setiap tim diharuskan membayar registrasi pendaftaran sebesar Rp50.000,00. Setiap pemenang akan menerima hadiah uang, diamond dan sertifikat yang telah disiapkan oleh panitia. Uang pendaftaran dari setiap peserta yang mengikuti turnamen tersebut selanjutnya digunakan untuk konsumsi panitia, dekorasi tempat perlombaan dan sebagai hadiah untuk setiap peserta yang memenangkan perlombaan. Hadiah yang diberikan oleh komunitas Esport Alacrity UIN Malang tidak berasal dari penguasa ataupun pihak ketiga, karena dalam pelaksanaannya komunitas Esport Alacrity tidak mendapatkan sponsor untuk hadiah dalam pelaksanaan turnamen game tersebut. Komunitas esport Alacrity UIN Malang hanya mendapatkan sponsor tempat dari warung kopi Kejar Deadline Coffe sebagai bentuk kerjasama antara komunitas dan warung kopi tersebut. Selanjutnya, hadiah yang diberikan oleh komunitas esport Alacrity UIN Malang tidak hanya berasal dari salah satu pihak yang mengikuti perlombaan saja, akan tetapi berasal dari kedua pihak yang mengikuti perlombaan. Hal ini dapat diketahui dari diharuskannya membayar uang pendaftaran bagi setiap peserta yang ingin mengikuti turnamen game tersebut serta hadiah yang didapatkan oleh pemenang berasal dari uang pendaftaran

para peserta. Dapat disimpulkan bahwa dalam pelaksanaan pemberian hadiah yang dilakukan oleh komunitas esport Alacrity UIN Malang terdapat unsur perjudian di dalamnya yang mengandung untung rugi bagi setiap peserta karena hadiah yang didapatkan oleh pihak yang menang merupakan tanggungan dari pihak peserta yang kalah dalam turnamen tersebut.

2. Komunitas Esport Mobile Legends UIN Malang

Komunitas esport Mobile Legends UIN Malang mengadakan dua bentuk turnamen yaitu turnamen yang pesertanya hanya terdiri dari mahasiswa UIN Malang dan turnamen terbuka untuk umum yang diikuti oleh semua kalangan. Ada berbagai macam hadiah yang disediakan oleh komunitas esport Mobile Legends UIN Malang yaitu mulai dari hadiah uang tunai, diamond dan sertifikat. Untuk turnamen yang hadiahnya hanya berupa diamond dan sertifikat, komunitas ini memberikan hadiah kepada setiap peserta yang berasal dari orang ketiga atau sponsor yaitu pihak Moonton Students Leader. Sedangkan untuk beberapa turnamen yang di dalamnya ada hadiah berupa uang, komunitas ini memberikan hadiah kepada setiap peserta yang berasal dari uang pendaftaran para peserta. Dalam hal ini dapat disimpulkan bahwa hadiah yang diberikan oleh komunitas esport Mobile Legends UIN Malang yang hanya berupa diamond dan sertifikat adalah hadiah yang diperbolehkan karena berasal dari pihak ketiga atau pihak sponsor. Sedangkan, untuk hadiah berupa uang yang tidak terdapat sponsor di

dalamnya adalah hadiah yang tidak diperbolehkan karena berasal dari uang pendaftaran peserta yang mengikuti turnamen tersebut. Jadi, dalam beberapa turnamen yang dilakukan oleh komunitas esport Mobile Legends UIN Malang untuk hadiah berupa uang terdapat unsur perjudian di dalamnya yang mengandung unsur untung rugi bagi setiap peserta karena hadiah yang didapatkan oleh pihak yang menang merupakan tanggungan dari pihak peserta yang kalah dalam turnamen tersebut.

Yusuf Qardhawi membagi menjadi tiga macam bentuk hadiah undian yaitu bentuk yang diperbolehkan oleh syariat, bentuk yang diharamkan tanpa adanya perselisihan dan bentuk yang masih diperselisihkan.⁷⁸ Dalam praktiknya, turnamen game Mobile Legends yang dilaksanakan oleh komunitas esport UIN Malang mengharuskan setiap calon peserta untuk membayar uang pendaftaran agar mendapatkan slot (tempat) dalam perlombaan. Dengan demikian dapat diketahui bahwa terdapat kupon yang harus dibeli terlebih dahulu agar dapat mengikuti turnamen tersebut. Sehingga hadiah yang terdapat dalam turnamen game Mobile Legends yang diadakan oleh pihak komunitas esport UIN Malang ini termasuk ke dalam salah satu bentuk hadiah yang diharamkan tanpa adanya perselisihan karena hal ini termasuk perbuatan judi yang diharamkan dalam Islam. Dalam al-Qur`ân, perbuatan judi dirangkaikan dengan *khamar* (minuman keras) yang

⁷⁸Qardhawi, *Fatwa Fatwa Kontemporer*, Jilid III, 499-502.

merupakan perbuatan keji sebagaimana disebutkan dalam firman Allah Surah al-Mâidah ayat 90-91 dan Surah al-Baqarah ayat 219 sebagai berikut:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِنَّمَا الْخَمْرُ وَالْمَيْسِرُ وَالْأَنْصَابُ وَالْأَزْلَامُ رَجْسٌ مِنْ عَمَلِ الشَّيْطَانِ فَاجْتَنِبُوهُ لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ ﴿٢١٩﴾ إِنَّمَا يُرِيدُ الشَّيْطَانُ أَنْ يُوقِعَ بَيْنَكُمُ الْعَدَاوَةَ وَالْبَغْضَاءَ فِي الْخَمْرِ وَالْمَيْسِرِ وَيَصُدَّكُمْ عَنْ ذِكْرِ اللَّهِ وَعَنِ الصَّلَاةِ ۖ فَهَلْ أَنْتُمْ مُنْتَهُونَ ﴿٢٢٠﴾

Artinya: “Hai orang-orang yang beriman, sesungguhnya (meminum) khamar, berjudi, (berkorban untuk) berhala, mengundi nasib dengan panah adalah termasuk perbuatan syaitan. Maka jauhilah perbuatan-perbuatan itu agar kamu mendapat keberuntungan. Dengan minuman keras dan judi itu, setan hanyalah bermaksud menimbulkan permusuhan dan kebencian di antara kamu dan menghalangi-halangi kamu dari mengingat Allah dan melaksanakan sholat maka tidakkah kamu berhenti?”.

يَسْأَلُونَكَ عَنِ الْخَمْرِ وَالْمَيْسِرِ ۖ قُلْ فِيهِمَا إِثْمٌ كَبِيرٌ وَمَنْفَعٌ لِلنَّاسِ وَإِثْمُهُمَا أَكْبَرُ مِنْ نَفْعِهِمَا ۗ وَيَسْأَلُونَكَ مَاذَا يُنْفِقُونَ قُلِ الْعَفْوُ ۗ كَذَلِكَ يُبَيِّنُ اللَّهُ لَكُمْ آيَاتِهِ لَعَلَّكُمْ تَتَّقُونَ

Artinya: “Mereka menanyakan kepadamu (Muhammad) tentang khamar dan judi. Katakanlah ‘pada keduanya terdapat dosa besar dan beberapa manfaat bagi manusia. Tetapi dosanya lebih besar dari manfaatnya’”.

Menurut Yusuf Qardhawi, perjudian adalah jika ada salah satu pihak yang dirugikan dan pihak lain yang diuntungkan. Islam mengharamkan perjudian karena perjudian akan membiasakan manusia dalam mencari keuntungan tanpa mau melakukan usaha dan hanya menggantungkan pada

nasib. Perjudian dilarang dalam Islam sebagaimana sabda Rasulullah SAW yang artinya sebagai berikut:

“Kuda ada tiga: kuda bagi Tuhan Yang Maha Pengasih, kuda bagi manusia, dan kuda bagi setan. Adapun kuda Tuhan Yang Maha Pengasih adalah yang ditambat di jalan Allah; maka makanannya, kotorannya, dan kencingnya-beliau menyebutkan masya Allah adalah pahala. Adapun kuda setan, yaitu kuda yang digunakan dalam perjudian atau dijadikan taruhan lomba. Sedangkan kuda manusia yaitu kuda yang ditambat oleh manusia untuk dimanfaatkan perutnya, maka itu merupakan penutup dari kemiskinan”.

Dalam kitab “Halal dan Haram dalam Islam” karya Yusuf Qardhawi, dijelaskan bahwa manusia diciptakan sesuai dengan fitrahnya yang menyukai berbagai macam hiburan dan permainan. Oleh karena itu, Islam memperbolehkan hiburan dan permainan sesuai dengan fitrah manusia tersebut. Akan tetapi, Islam juga mengharamkan segala permainan dan hiburan yang mengandung unsur perjudian di dalamnya. Selanjutnya dalam karya yang lain yaitu kitab Fikih Hiburan, Yusuf Qardhawi juga menjelaskan mengenai kriteria-kriteria permainan yang dilarang dalam Islam yaitu:

1. Permainan yang mengandalkan faktor keberuntungan

Pada turnamen game Mobile Legends yang diadakan oleh komunitas esport UIN Maulana Malik Ibrahim Malang baik itu oleh komunitas esport Alacrity UIN Malang ataupun komunitas esport Mobile Legends UIN Malang, setiap peserta diharuskan untuk berusaha semaksimal mungkin dalam memenangkan perlombaan.

Jadi dalam praktik turnamen game Mobile Legends tersebut tidak hanya mengandalkan faktor keberuntungan saja.

2. Permainan yang di dalamnya ada unsur perjudian

Komunitas esport Alacrity UIN Malang dan komunitas esport Mobile Legends UIN Malang, melakukan praktik perjudian dalam turnamen game Mobile Legends yang diselenggarakan. Unsur perjudian dapat dilihat dari sumber dana hadiah yang didapat oleh komunitas Esport Alacrity UIN Malang yaitu berasal dari uang pendaftaran para peserta lomba yang mengikuti turnamen sehingga terdapat unsur untung rugi bagi setiap peserta karena hadiah yang didapatkan oleh pihak yang menang merupakan tanggungan dari pihak peserta yang kalah dalam turnamen tersebut.

3. Permainan yang mengarah terhadap kehormatan manusia seperti meremehkan, merendahkan atau melecehkan orang lain di hadapan yang lain

Komunitas esport Alacrity UIN Malang dan komunitas esport Mobile Legends UIN Malang dalam pelaksanaannya tetap menjaga dan saling menghormati satu sama lain, bahkan turnamen game yang diadakan oleh komunitas esport UIN Maulana Malik Ibrahim Malang ini dapat mempererat persaudaraan antara peserta yang satu dan yang lainnya.

4. Permainan yang dapat menyakiti binatang.

Dalam pelaksanaannya, komunitas esport UIN Maulana Malik Ibrahim Malang tidak melakukan hal-hal yang melanggar syariat Islam seperti menyakiti binatang atau yang lainnya.

5. Permainan merupakan hal-hal yang bersifat tresier.

Turnamen game Mobile Legends yang diadakan oleh komunitas esport UIN Maulana Malik Ibrahim Malang tidak bermain hingga mengorbankan hal-hal yang lebih penting dan tidak melalaikan kewajiban agama seperti ketika waktu shalat masuk maka perlombaan akan dihentikan sampai waktu shalat berakhir.

Turnamen game Mobile Legends yang diselenggarakan oleh pihak komunitas esport UIN Malang pada dasarnya adalah sebuah perlombaan yang dilaksanakan karena hobi dan diperbolehkan dalam Islam. Akan tetapi, terdapat kesalahan dalam pelaksanaan perlombaan tersebut sehingga merubah hukum perlombaan yang awalnya diperbolehkan menjadi perlombaan yang haram dilaksanakan karena terdapat unsur perjudian di dalamnya.

Sebuah perbuatan dapat dikategorikan sebagai perjudian apabila telah memenuhi beberapa syarat yaitu ada pihak yang bertaruh, ada harta yang menjadi taruhan, serta ada penentuan pihak yang menang dan pihak yang kalah lalu pihak yang menang akan mendapatkan harta yang menjadi taruhan dan pihak yang kalah akan kehilangan hartanya.

Unsur perjudian dalam turnamen game yang diadakan oleh komunitas esport UIN Malang ini dapat dilihat dari adanya penentuan pihak yang menang dan pihak yang kalah, lalu hadiah yang diberikan berasal dari uang pendaftaran para peserta yang mengikuti perlombaan sehingga timbullah unsur untung rugi bagi setiap peserta.

Menurut Yusuf Qardhawi, di dalam perlombaan berhadiah apabila hadiah tersebut berasal dari masing-masing orang yang mengikuti perlombaan, lalu pihak yang menang mendapatkan hadiah tersebut, maka hal ini merupakan perbuatan judi yang dilarang oleh Islam. Sehingga seorang muslim tidak diperbolehkan melakukan perbuatan judi dengan alasan apapun itu, baik itu digunakan sebagai alat untuk mencari uang atau hanya digunakan sebagai hiburan dan untuk mengisi waktu senggang.⁷⁹

Dalam Islam, perbuatan judi diharamkan karena dapat menimbulkan permusuhan dan rasa benci antara pemain judi tersebut. Walaupun terdapat kerelaan diantara mereka yang dinyatakan dengan lisan, tetap saja dalam hal menang dan kalah, ada rasa benci dan dendam untuk pihak yang kalah karena angan-angan dan keinginannya tidak tercapai serta taruhannya yang sial.

Dengan demikian, turnamen game Mobile Legends yang diadakan oleh komunitas esport Alacrity UIN Malang adalah sebuah perlombaan yang diperbolehkan dalam Islam, akan tetapi karena terjadi kesalahan dalam

⁷⁹Qardhawi, *Halal dan Haram*, terj. Muhammad Nashiruddin Al-Albani, 342-351.

pelaksanaannya yaitu hadiah yang disediakan oleh pihak panitia berasal dari uang pendaftaran para peserta maka terdapat unsur perjudian di dalamnya sehingga merubah hukum perlombaan tersebut menjadi perlombaan yang dilarang dalam Islam.

Pada turnamen game Mobile Legends yang diadakan oleh komunitas esport Mobile Legends UIN Malang terdapat dua hukum di dalam turnamen tersebut yaitu untuk hadiah yang hanya berupa diamond dan sertifikat adalah sebuah permainan yang diperbolehkan karena hadiah diambil dari pihak sponsor dan tidak ada uang pendaftaran bagi para peserta sehingga perlombaan tersebut terhindar dari unsur-unsur perjudian. Sedangkan untuk beberapa turnamen yang hadiahnya berupa uang dan tidak terdapat sponsor di dalamnya adalah sebuah perlombaan yang tidak diperbolehkan dalam Islam karena hadiah yang disediakan oleh pihak panitia berasal dari uang pendaftaran para peserta sehingga timbul unsur perjudian dalam perlombaan tersebut.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Komunitas Esport Alacrity UIN Malang mengadakan turnamen game Mobile Legends pada tanggal 25 Agustus 2019 yang dilaksanakan di warung kopi Kejar Deadline Coffe. Para peserta yang ingin mengikuti turnamen diharuskan membayar uang pendaftaran senilai Rp50.000,00 per tim untuk setiap slotnya. Uang pendaftaran ini selanjutnya akan digunakan untuk pemberian hadiah, setting tempat pertandingan dan konsumsi panitia. Dalam pemberian hadiah, komunitas Esport Alacrity UIN Malang mengambil juara 1 hingga 4 sebagai pemenang. Untuk juara 1, mendapatkan hadiah sebesar Rp500.000,00 dan diamond Mobile Legends. Juara 2 mendapatkan hadiah sebesar Rp350.000,00 dan diamond Mobile Legends. Juara 3 mendapatkan hadiah sebesar Rp200.000,00 dan diamond Mobile Legends. Terakhir juara 4 mendapatkan hadiah sebesar Rp500.000,00 dan diamond Mobile Legends. Sumber dana hadiah yang didapat oleh komunitas Esport Alacrity UIN Malang yaitu berasal dari uang pendaftaran para peserta lomba yang mengikuti turnamen. Diambilnya dana hadiah dari uang pendaftaran peserta, dikarenakan panitia hanya mendapatkan sponsor

untuk tempat pelaksanaan turnamen dan tidak mendapatkan sponsor untuk hadiah turnamen yang diadakan tersebut.

Komunitas esport Mobile Legends UIN Malang membagi turnamen menjadi dua bagian yaitu turnamen yang pesertanya hanya terdiri dari mahasiswa UIN Malang dan turnamen yang pesertanya terdiri dari berbagai macam kalangan atau turnamen yang terbuka untuk umum. Untuk turnamen yang pesertanya hanya terdiri dari mahasiswa UIN Malang, pihak komunitas menyediakan hadiah berupa diamond dan sertifikat serta dalam pelaksanaannya tidak terdapat uang pendaftaran di saat registrasi bagi para peserta yang ingin mengikuti pertandingan. Hadiah berupa diamond yang diberikan oleh pihak komunitas diperoleh langsung dari pihak Moonton Students Leader sebagai *supported* dan *organized* dari komunitas ini. Selanjutnya untuk turnamen yang diadakan secara umum, pihak komunitas menyediakan hadiah berupa uang tunai, diamond dan sertifikat. Komunitas esport Mobile Legends UIN Malang terkadang menyelenggarakan turnamen berkerjasama dengan pihak Himpunan Mahasiswa Jurusan (HMJ), Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) dan warung-warung kopi yang terdapat di Kota Malang. Untuk turnamen yang dilaksanakan bersama pihak Himpunan Mahasiswa Jurusan dan Unit Kegiatan Mahasiswa, dalam pelaksanaannya tidak terdapat uang pendaftaran di saat registrasi bagi para peserta yang ingin mengikuti pertandingan. Lalu untuk turnamen umum yang diadakan sendiri oleh pihak komunitas dan yang diadakan

bersama warung-warung kopi yang terdapat di Kota Malang, untuk setiap peserta yang ingin mengikuti pertandingan diharuskan membayar uang pendaftaran di saat registrasi. Uang pendaftaran para peserta yang telah terkumpul di saat registrasi akan digunakan untuk sumber dana hadiah bagi para peserta yang menang dalam pertandingan.

2. Hadiah yang diberikan oleh komunitas esport Alacrity UIN Malang yaitu berasal dari uang pendaftaran para peserta. Karena dalam pelaksanaannya komunitas ini tidak mendapatkan sponsor dalam pemberian hadiah untuk para peserta. Dapat disimpulkan bahwa dalam hukum hadiah yang diberikan oleh komunitas esport Alacrity UIN Malang terdapat unsur perjudian di dalamnya yang mengandung unsur untung rugi bagi setiap peserta karena hadiah yang didapatkan oleh pihak yang menang merupakan tanggungan dari pihak peserta yang kalah dalam turnamen tersebut.

Hukum hadiah yang diberikan oleh komunitas esport Mobile Legends UIN Malang yaitu untuk turnamen yang hadiahnya hanya berupa diamond dan sertifikat, komunitas ini memberikan hadiah kepada setiap peserta yang berasal dari orang ketiga atau sponsor yaitu pihak Moonton Students Leader. Sedangkan untuk beberapa turnamen yang di dalamnya ada hadiah berupa uang, komunitas ini memberikan hadiah kepada pemenang yang berasal dari uang pendaftaran para peserta. Dalam hal ini dapat disimpulkan bahwa hadiah yang diberikan oleh komunitas esport Mobile Legends UIN Malang yang hanya berupa

diamond dan sertifikat adalah hadiah yang diperbolehkan karena berasal dari pihak ketiga atau pihak sponsor. Sedangkan, untuk hadiah berupa uang yang tidak terdapat sponsor di dalamnya adalah hadiah yang tidak diperbolehkan karena berasal dari uang pendaftaran peserta yang mengikuti turnamen tersebut. Jadi, dalam beberapa turnamen yang dilakukan oleh komunitas esport Mobile Legends UIN Malang untuk hadiah berupa uang terdapat unsur perjudian di dalamnya yang mengandung unsur untung rugi bagi setiap peserta karena hadiah yang didapatkan oleh pihak yang menang merupakan tanggungan dari pihak peserta yang kalah dalam turnamen tersebut.

B. Saran

Setelah mempelajari dan menganalisis data serta fakta-fakta yang terjadi di lapangan, peneliti memberikan beberapa saran kepada pihak komunitas esport Alacrity UIN Malang dan pihak komunitas esport Mobile Legends UIN Malang agar dalam kegiatan turnamen game yang dilaksanakan terhindar dari unsur atau praktik perjudian yaitu sebagai berikut:

1. Teruntuk pihak komunitas esport Alacrity UIN Malang, dalam mengadakan turnamen game selanjutnya harus diperhatikan lebih lanjut mengenai unsur-unsur yang terdapat dalam perlombaan tersebut agar terhindar dari unsur-unsur dan praktik perjudian. Agar terhindar dari praktik perjudian, pihak komunitas dapat mencari sponsor untuk hadiah

dalam perlombaan tersebut atau dapat bekerja sama dengan pihak kampus seperti Organisasi Kampus dan Unit Kegiatan Kampus (UKM).

2. Teruntut pihak komunitas esport Mobile Legends UIN Malang, dalam turnamen game Mobile Legends yang dilaksanakan oleh pihak komunitas ini sudah bagus karena terdapat sponsor langsung dari pihak Moonton.id serta pihak komunitas juga mengadakan turnamen dengan bekerja sama dengan pihak Organisasi Kampus dan Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) sehingga hadiah yang diberikan kepada setiap peserta terhindar dari unsur perjudian. Akan tetapi terdapat beberapa turnamen yang tidak ada sponsor di dalamnya sehingga hadiah yang diberikan diambil dari uang pendaftaran para peserta, untuk itu peneliti menyarankan agar setiap turnamen yang diadakan dapat diperhatikan lebih lanjut mengenai unsur-unsur yang terdapat dalam perlombaan tersebut agar terhindar dari unsur perjudian dan hendaknya dilaksanakan seperti turnamen-turnamen lainnya yang terdapat pihak sponsor untuk hadiah di dalamnya.

DAFTAR PUSTAKA

A. Buku

Al-Qur'an al-Karim

Aibak, Kutbuddin. *Kajian Fiqh Kontemporer*. Yogyakarta: Kalimedia, 2017.

Aminah, S dan Roikan. *Pengantar Metode Penelitian Kualitatif Ilmu Politik*. Jakarta: Kencana, 2019.

Anggito, Albi dan Johan Setiawan. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Jawa Barat: CV. Jejak, 2018.

Arfa, Faisar Ananda dan Watni Marpaung. *Metodologi Penelitian Hukum Islam*. Jakarta: Kencana, 2018.

Aspar, Muh. *Metode Penelitian Hukum*. Sulawesi Tenggara: Universitas Sembilan Belas November, 2015.

Bachtiar. *Metode Penelitian Hukum*. Pamulang: UNPAM Press, 2018.

Barlian, Eri. *Metodologi Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. Padang: Sukabina Press, 2016.

Bungin, Burhan. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Kencana, 2017.

Fajar, Mukti dan Yulianto Achmad, *Dualisme Penelitian Hukum Normatif dan Empiris*, 2010.

Haidar, Muhammad Aqil. *Memberi Hadiah Bagi Pemberi Hutang, Apakah Riba?.* Jakarta Selatan: Rumah Fiqih Publishing, 2018.

Hardani dkk. *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. Yogyakarta: CV. Pustaka Ilmu Group, 2020.

Hasan, Akhmad Farroh. *Fiqh Muamalah dari Klasik hingga Kontemporer (Teori dan Praktek)*. Malang: UIN-Maliki Press, 2018.

Ishaq. *Metode Penelitian Hukum dan Penulisan Skripsi, Tesis, serta Disertasi*. Bandung: Alfabeta, 2017.

Karim, Adimarwan A. *Bank Islam: Analisis Fiqih dan Keuangan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2014.

- Laksana, I Gusti Ngurah Dharma dkk. *Bahan ajar: Metode Penelitian dan Penulisan Hukum*. Denpasar: Universitas Udayana, 2016.
- Morissan. *Metode Penelitian Survei*. Jakarta: Kencana, 2017.
- Muhammad, Abdulkadir. *Hukum dan Penelitian Hukum*. Bandung: PT. Citra Aditya Bakti, 2004.
- Nugrahani, Farida. *Metode Penelitian Kualitatif*. Surakarta: t.p., 2014.
- Nugroho, Luky. *Judi Terselubung*. Jakarta Selatan: Rumah Fiqih Publishing, 2018.
- Qardhawi, Yusuf. *Halal dan Haram*, terj. Muhammad Nashiruddin Al-Albani. T.tp.: Robbani Press, t.t.
- Qardhawi, Yusuf. *Fikih Hiburan*, terj. Dimas Hakamsyah. Jakarta: Pustaka Al-Kautsar, 2005.
- Qardhawi, Yusuf. *Fatwa Fatwa Kontemporer*. Jilid II. T.tp: Gema Insani Press, t.t.
- Qardhawi, Yusuf. *Fatwa Fatwa Kontemporer*. Jilid III. T.tp: Gema Insani Press, t.t.
- Raco, J.R. *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: PT. Gramedia Widiasarana Indonesia, 2010.
- Sabiq, Sayyid. *Fikih Sunnah*, terj. Muhammad Nasiruddin Al-Albani. T.tp.: t.p., t.t.
- Sarwat, Ahmad. *Halal atau Haram?*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama, 2014.
- Sarwat, Ahmad. *Fiqh Muamalat*. T.tp.: Kampus Syariah, 2009.
- Sholihin, Ahmad Ifham. *Logika Fikih Muamalah Kontemporer*. Jawa Barat: Amana Sharia Consulting, 2016.
- Siyoto, Sandu. *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015.
- Sudiarti, Sri. *Fiqh Muamalah Kontemporer*. Medan: FEBI UIN-SU Press, 2018.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta, 2015.
- Suhendi, Hendi. *Fiqh Muamalah*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2005.

Tarmizi, Erwandi. *Harta Haram Muamalat Kontemporer*. Bogor: PT. Berkas Mulia Insani, 2018.

Yuliana, Sa'adah dkk. *Transaksi Ekonomi dan Bisnis dalam Tinjauan Fiqh Muamalah*. Yogyakarta: Idea Press, 2017.

Yusuf, Muri. *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif dan Penelitian Gabungan*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2017.

B. Jurnal dan Skripsi

Adam, Panji. "Pemikiran Ekonomi Yusuf Al-Qaradhawi", *Pemikiran Dan Pengembangan Perbankan Syariah*, no.1. 2020

Baihaqi, Wazin. "Ekonomi Islam Dalam Kajian Fiqh Kontemporer; Studi Awal Tentang Jaminan Fidusia". *Ekonomi Islam*, no.2. 2016.

Hidayat, Nur Irfan. *Tinjauan Hukum Islam Terhadap Hadiah Pertandingan Futsal Yang Berasal Dari Uang Pendaftaran*. Skripsi. Riau: UIN Sultan Syarif Kasim, 2019.

Jafar, Wahyu Abdul. "Undian Berhadiah Alfamart Di Kota Bengkulu Dalam Perspektif Ekonomi Syariah". *Hukum Islam*, no.1. 2019

Khoiroh, Muhimatul. *Perspektif Hukum Islam Terhadap Pemberian Hadiah Jalan Sehat Dari Hasil Penjualan Kupon Di Desa Made Kecamatan Sambikerep Surabaya*. Skripsi. Surabaya: UIN Sunan Ampel, 2016.

Martono, Kurniawan Teguh. "Pengembangan Game Dengan Menggunakan Game Engine Game Maker". *Sistem Komputer*, no.1. 2015.

Nasution, Muhammad Romadon. *Hukum Perlombaan Kicauan Burung Berhadiah Perspektif Yusuf al-Qardhawi (Studi Kasus Desa Janji Matogu Kabupaten Padang Lawas*. Skripsi. Medan: UIN Sumatera Utara, 2019.

Sagala, Mesias J.P. "Tinjauan Yuridis Terhadap Tindak Pidana Permainan Judi Jackpot". *Hukum Kaidah*, no.3. t.t.

Sahara, Siti dan Meta Suriyani. "Efektifitas Penghukuman Bagi Pelaku Maisir (Perjudian) Di Kota Langsa". *Samudra Keadilan*, no.1. 2018.

Yogatama, I Ketut Sidharta dkk. "Analisis Faktor-faktor Yang Memengaruhi Minat Pemain Dalam Permainan MOBA (Studi Kasus: Mobile Legends: Bang-Bang!)". *Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, no.3. 2019.

C. Internet

Fiqih Hadiah, <https://khadimussunah.info/2019/10/17/fiqih-hadiah/>

Olahraga Elektronik, https://id.m.wikipedia.org/wiki/olahraga_elektronik

Pengertian Komunitas: Manfaat, Jenis dan contohnya terlengkap, <https://seputarilmu.com/2019/01/pengertian-komunitas.html>

Pengertian Game Beserta Sejarah, Manfaat, serta Jenis-jenis Game, Lengkap!, <https://www.nesabamedia.com/pengertian-game/amp>

Pengertian Game Online, Sejarah, Hingga Jenisnya, <https://pelayananpublik.id/2020/02/02/pengertian-game-online-sejarah-hingga-jenisnya>

Tafsir Qur'an Surat Al-Maidah ayat 90-91, <https://tafsirweb.com/37706-quran-surat-al-maidah-ayat-90-91.html>

Turnamen, <https://id.m.wikipedia.org/wiki/Turnamen>





Lampiran 1: Wawancara dengan pihak Komunitas Esport Alacrity UIN Malang



Lampiran 2: Bagan Komunitas Esport Alacrity UIN Malang



Lampiran 3: Form pendaftaran Komunitas Esport Alacrity UIN Malang

**Formulir Pendaftaran
E-Sports Alacrity UIN
Malang**

Selamat datang dan bergabung di komunitas E-Sports Alacrity UIN Malang. Untuk mempermudah komunikasi, silahkan mengisi daftar isian berikut ini, dan jika sudah selesai, tekan tombol "Submit" untuk mengirimkannya kepada kami.

Syarat dan ketentuan menjadi anggota:
1. Mahasiswa Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang.

*** Wajib**

Nama Lengkap *

Jawaban Anda

Nama Panggilan

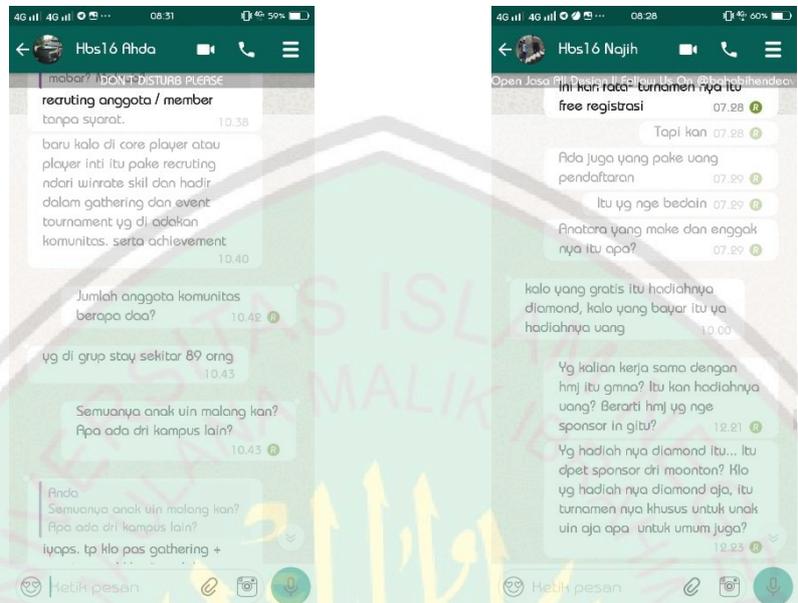
Lampiran 4: Pamflet Turnamen Game Mobile Legends oleh pihak Komunitas Esport Alacrity UIN Malang



Lampiran 5: Foto-foto Turnamen Game Mobile Legends oleh pihak Komunitas Esport Alacrity UIN Malang



Lampiran 6: Wawancara dengan pihak Komunitas Esport Mobile Legends UIN Malang



Lampiran 7: Bagan Komunitas Esport Mobile Legends UIN Malang



Lampiran 8: Form pendaftaran Komunitas Esport Mobile Legends UIN Malang

**Pendaftaran
Member UIN
Malang Mobile
Legends
Community**

UIN Malang Mobile Legends Community (UINMaMLC) merupakan komunitas Mobile Legends pertama di tahun 2019 yang ada di Universitas Islam Negeri Malang

UINMaMLC merupakan organisasi Modern dan Modern Student Leader (MSL). Komunitas ini memiliki tujuan untuk memberikan manfaat sebagai sarana untuk saling mengenal antar player Mobile Legends serta berinteraksi lain dengan Malang

Anggota dari UINMaMLC ini merupakan mahasiswa aktif Universitas Islam Negeri Malang dan memiliki akun Mobile Legends

Keuntungan Komunitas yang akan dibentuk di UINMaMLC antara lain sebagai berikut:

1. Pertanian dan Pemasaran农产品
2. Olahraga
3. Friendly Match
4. Sosial dan networking
5. Sharing MLBB
6. Jaringan Mobile Legends
7. Membuat Event tentang Mobile Legends
8. Friendly
9. Semua poin diatas dilakukan secara Fleksibilitas dan berkomitmen

Open Recruitment Member dibuka setiap minggu. Jangan lupa share link ini for more info, juga bisa bergabung dalam grup WhatsApp atau follow Instagram @UINMaMLC.

Milahkan kita kalamban berkolaborasi untuk kegiatan komunitas lainnya.

Nama dan foto yang telah upload akan terupdate Anda akan menerima email. Anda mempunyai foto dan nama panggilan. Terima kasih

Lampiran 9: Pamflet Turnamen Game Mobile Legends oleh pihak Komunitas Esport Mobile Legends UIN Malang

ONLINE TOURNAMENT

PRIZEPOOL
IDR. 2jt + 9000 Diamonds

MODE TOURNAMENT
UNLOCK ALL HERO AND SKIN

Invitation
EVOS Rexxy
@fahmioblulu

INFORMATION

PENDAFTARAN : Rp. 50.000 per-slot Bisa Multi Slot Bisa double winner	OPEN REGIST 5 April - 8 Mei 2020 TECHNICAL MEETING 8 Mei 2020	START ONLINE TOURNAMENT 9-10 Mei 2020 *live on youtube Rush Avrodex
--	--	---

Sebagian HTM akan di Donasikan untuk Bantuan Medis COVID-19

0895385524320 Support by : RUSHML
081559545747

Lampiran 10: Foto-foto turnamen game Mobile Legends oleh pihak Komunitas Mobile Legends UIN Malang



DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Nama Lengkap	: Fadhillah Adetia Lubis
Tempat & Tanggal Lahir	: Palembang, 30 Juni 1998
NIM	: 16220130
Alamat Asal	: Desa Pangkalan Panji, Palembang
Alamat Domisili	: Jl. Krakatau No.22, Malang
No. Handphone	: 089680677451
Email	: Fadhillahadetalubis@gmail.com
Riwayat Pendidikan	
2003-2004	: TK. Tenera Hijau
2004-2010	: SDN. Pangkalan Panji
2010-2013	: MTs. PP. Qodratullah
2013-2016	: MA. PP. Qodratullah
2016-2020	: UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

