

**TINJAUAN HUKUM ISLAM TERHADAP SUMBER HADIAH PADA
PESERTA PERLOMBAAN GAME ONLINE
(Studi di Desa Cinta Asih Kecamatan Air Rami Kabupaten Mukomuko)**



SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
Gelar Sarjana Hukum (S.H)

OLEH :

IRVAN HENDRAWAN SUPRIONO

NIM: 17111120063

**PROGRAM STUDI HUKUM EKONOMI SYARIAH
FAKULTAS SYARIAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
1442 H/ 2021 M**

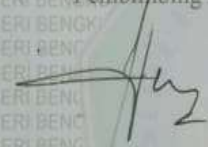
PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi yang ditulis oleh Irvan Hendrawan Supriyono, NIM.1711120063 dengan judul "Tinjauan Hukum Islam Terhadap Sumber Hadiah Pada Peserta Perlombaan Game Online (Studi di Desa Cinta Asih Kecamatan Air Rami Kabupaten Mukomuko)". Program Studi Hukum Ekonomi Syariah telah diperiksa dan diperbaiki sesuai dengan saran Pembimbing I dan Pembimbing II. Oleh karena itu, Skripsi ini disetujui untuk diajukan dalam sidang *Munaqasah* Skripsi Fakultas Syariah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu.

Bengkulu, 02 Juli 2021

Pembimbing I

Pembimbing II


Dr. Jim Fahimah, L.c. M.A
NIP : 197307122006042001


Dr. Miti Yarmunida, M.Ag
NIP : 197705052007102002



KEMENTERIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI BENGKULU
FAKULTAS SYARIAH

51172-53879 Bengkulu Jl. Raden Patah Pagar Dewa 38211 Telpun (0738) 51276-51171

PENGESAHAN

Skripsi yang ditulis oleh Irvan Hendrawan Supriono, NIM : 1711120063 dengan judul
"Tinjauan Hukum Islam Terhadap Sumber Hadiah Pada Peserta Perlombaan Game Online
(Studi di Desa Cinta Asih Kecamatan Air Rami Kabupaten Mukomuko)" Program Studi
Hukum Ekonomi Syariah. Telah diuji dan dipertahankan di depan Tim Sidang Munaqasyah
Fakultas Syariah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu pada:

Hari : Kamis

Tanggal : 19 Agustus 2021

Dinyatakan **LULUS**, dapat diterima dan disahkan sebagai syarat untuk
memperoleh gelar Sarjana Hukum (S.H) dalam Ilmu Hukum Ekonomi Syariah.

Bengkulu, Agustus 2021

Dekano Fakultas Syariah



Dr. Hasim Mahdi, SH, MH
NIP. 196503071989031005

Tim Sidang Munaqasyah

Ketua

Sekretaris

Dr. Miti Yarmunida, M.Ag

NIP. 197705052007102002

Wery Gusmansyah M.HI

NIP. 198202122011010109

Penguji I

Penguji II

Dr. H. Supardi, M.Ag

NIP. 196504101983031007

Etry Mike M.HI

NIP. 198811192019032010

PERSEMBAHAN

Terima kasih atas karunia-Mu ya Allah SWT Yang telah Engkau berikan nikmatmu kepadaku Sehingga aku dapat menyelesaikan skripsi ini dengan iringan do'a yang tulus sebagai balasan saya persembahkan sebuah karya sederhana ini kepada :

1. Untuk Ayahku Suyono yang paling hebat dan Ibuku Popon Fatimah wanita terhebat sebagai sumber semangat terbesar bagiku, terima kasih atas pengorbanan yang tiada terhingga serta do'a yang selalu mengiringi setiap langkahku.
2. Adikku Andre Mei Prianto yang tiada henti memberikan dukungan, kasih sayang dan pengorbanan untukku.
3. Dosen pembimbing Ibu Dr. Iim Fahimah L.c. M.A dan Ibu Miti Yarmunida, M.Ag. yang telah membagi ilmunya dengan penuh kesabaran membimbing saya selama pembuatan Skripsi ini.
4. Girlfriend Amara Asmara S.Pd yang selalu memberikan aku motivasi, semangat, yang selalu menemaniku dalam keadaan susah maupun senang.
5. Squad The Song Kosan (Adi, Bangkit, Yogi basis, Sapri, Ardi, Depa, Lukman) yang selama ini selalu memberikan dukungan, motivasi, semangat, nasehat dan bantuan.
6. Untuk rekan seperjuangan Prodi Hukum Ekonomi Syariah terkhusus lokal A Angkatan 2017 serta yang telah memberi dan membagi ilmu selma belajar kalian semua istimewa.
7. Agama, Bangsa dan Almamater yang telah menempahku.

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan:

1. Skripsi dengan "Tinjauan Hukum Islam Terhadap Sumber Hadiah Pada Peserta Perlombaan Game Online (Studi Kasus Di Kecamatan Air Rami Kabupaten Mukomuko)". Adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di IAIN Bengkulu maupun diperguruan tinggi lainnya.
2. Skripsi ini murni gagasan, pemikiran dan rumusan saya sendiri tanpa bantuan yang tidak sah dari pihak lain kecuali arahan dari tim pembimbing.
3. Di dalam Skripsi ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali kutipan secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan pada daftar pustaka.
4. Bersedia Skripsi ini diterbitkan di Jurnal Ilmiah Fakultas Syariah atas nama saya dan nama dosen pembimbing Skripsi saya.
5. Pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya, dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidak benaran pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar sarjana, serta sanksi lainnya sesuai norma dan ketentuan yang berlaku.

Bengkulu, Agustus 2021
Mahasiswa yang Menyatakan



Irvan Hendrawan Supriano
NIM.1711120063

ABSTRAK

Judul: Tinjauan Hukum Islam Terhadap Sumber Hadiah Pada Peserta Perlombaan Game Online (studi kasus di Desa Cinta Asih kecamatan Air Rami Kabupaten Mukomuko) Oleh: Irvan Hendrawan Supriono, Nim: 1711120063. Pembimbing I: Dr. Iim Fahimah L.c M.A dan Pembimbing II: Miti Yarmunida, M.Ag.

Ada dua persoalan yang dikaji dalam skripsi ini, yaitu: (1) Bagaimana Sumber Hadiah Pada Perlombaan Game online di Desa Cinta Asih Kecamatan Air Rami Kabupaten Mukomuko. (2) Bagaimana Tinjauan Hukum Islam Terhadap Sumber Hadiah Pada Perlombaan *Game Online* di Desa Cinta Asih Kecamatan Air Rami Kabupaten Mukomuko. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah Untuk Menjelaskan Bagaimana Sistem Perlombaan *Game Online* di Kecamatan Air Rami Kabupaten Mukomuko. Untuk Menjelaskan Tinjauan Hukum Islam Terhadap Sistem Pemberian Hadiah Perlombaan *Game Online* di Kecamatan Air Rami Kabupaten Mukomuko. Peneliti menggunakan metode lapangan, penelitian ini merupakan jenis penelitian kualitatif, data tersebut diuraikan, dianalisis, dan dibahas untuk menjawab permasalahan tersebut. Dari hasil penelitian ini ditemukan bahwa didalam sumber hadiah dalam perlombaan game online bahwa hadiah yang didapatkan itu berasal dari uang pendaftaran peserta lomba dan juga syarat mengikuti perlombaan game online, tujuan, cara menentukan pemenang, hadiah bagi pemenang. Sedangkan dalam hukum islam sumber hadiah pada perlombaan *Game Online* sebuah perlombaan yang diperbolehkan dalam islam, akan tetapi karena terjadinya kesalahan dalam pelaksanaan yaitu hadiah yang disediakan oleh pihak panitia ternyata berasal dari uang pendaftaran para peserta maka itu termasuk dalam unsur perjudian sehingga merubah hukum perlombaan tersebut menjadi perlombaan yang diharamkan dalam Islam.

Kata Kunci : Perlombaan Berhadiah, *game online*, Hukum Islam

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah Puji serta syukur kepada Allah SWT atas segala nikmat dan rahmat serta karunianya sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini yang berjudul *Tinjauan Hukum Islam Terhadap Sumber Hadiah Pada Peserta Perlombaan Game Online (Studi Kasus Di Desa Cinta Asih Kecamatan Air Rami Kabupaten Mukomuko)*. Shalawat dan salam semoga tetap dilimpahkan kepada junjungan kita Nabi Besar Muhammad SAW beserta keluarga, sahabat dan pengikutnya hingga akhir zaman.

Penyusun Skripsi ini bertujau untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Hukum (S.H) pada program Studi Hukum Ekonomi Syari'ah (HES), Fakultas Syariah, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu. Dalam proses penyusunan Skripsi ini, penulis mendapat bantuan dari berbagai pihak. Dengan demikian penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. H. Sirajuddin M.,M.Ag., M.H. selaku Rektor IAIN Bengkulu.
2. Dr.Imam Mahdi, SH., MH. Selaku Dekan Fakultas Syariah IAIN Bengkulu.
3. Wery Gusmansyah, MH., selaku Ketua Prodi Hukum Ekonomi Syariah IAIN Bengkulu.
4. Dr. Toha Andiko, M.Ag selaku Pembimbing Akademik.
5. Dr, Iim Fahimah L.c.M.A, pembimbing pertama yang telah memberikan masukan dan arahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini.

6. Miti Yarmunida, M.Ag. selaku pembimbing kedua yang telah memberikan masukan dan arahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini.
7. Kedua Orang Tuaku Suyono dan Popon Fatimah yang selalu mendo'akan serta memberi semangat penulis.
8. Bapak Ibu dosen Fakultas Syariah yang telah mengajar dan membimbing serta memberikan berbagai ilmu dengan penuh keikhlasan.
9. Keluarga Besar Hukum Ekonomi Syariah yang selalu mendorong dan memberikan motivasi kepada penulis.
10. Semua pihak yang telah membantu dalam penulisan Skripsi ini.

Dalam penulisan Skripsi ini penulis menyadari akan banyak kelemahan serta kekurangan dari berbagai sisi. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik serta saran yang sifatnya membangun demi kesempurnaan Skripsi ini kedepannya.

Bengkulu, Agustus 2021
Penulis,

IRVAN HENDRAWAN SUPRIONO
NIM. 1711120063

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN MOTO	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
HALAMAN SURAT PERNYARAAN	vi
HALAMAN ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian	7
D. Kegunaan Penelitian	7
E. Penelitian Terdahulu	8
F. Metode Penelitian	11
G. Sistematika Pembahasan	15
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Perlombaan (<i>Musabaqah</i>)	17
1. Pengertian Perlombaan	17
2. Dasar Hukum Perlombaan	18
3. Macam-macam Perlombaan	19
4. Perlombaan Berhadiah yang Dbolehkan	20
5. Perlombaan Berhadiah yang Dilarang	20
B. Hadiah	22
1. Pengertian Hadiah	22
2. Dasar Hukum Hadiah	25
3. Rukun dan Syarat Hadiah	26
4. Bentuk-bentuk Hadiah	28
5. Menarik Kembali Hadiah	30
C. Judi (<i>Maysir</i>)	28
1. Pengertian <i>Maysir</i>	29
2. Dasar Hukum <i>Maysir</i>	29
3. Dampak Negatif dan Bahaya Perjudian	31
4. Macam-macam <i>Maysir</i>	31

5. Unsur-Unsur <i>Maysir</i>	32
BAB III GAMBARAN UMUM OBJEK PENELITIAN	
A. Profil Kecamatan Air Rami.....	35
1. Sejarah Kecamatan Air Rami.....	35
2. Luas Wilayah	35
3. Pemerintahan	37
4. Penduduk.....	38
5. Pendidikan.....	38
6. Agama	39
B. Gambaran Umum Game Online.....	39
BAB IV HASIL PENELITIAN	
A. Sumber Hadiah Perlombaan Game Online Di Desa Cinta Asih Kecamatan Air Rami Kabupaten Mukomuko.....	55
B. Tinjauan Hukum Islam Terhadap Sumber Hadiah Perlombaan Game Online	61
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	69
B. Saran.....	70
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Agama Islam ialah agama terakhir yang diturunkan kepada Nabi Muhammad SAW. Agama islam berpedomankan Al-Qur'an dan Hadist Rasulullah SAW. Al-Qur'an mempunyai ketentuan yang tidak dapat dicampuri oleh akal pikiran manusia, terutama dalam ibadah mahdhal, akan tetapi ada yang bisa dicampuri oleh pemikiran (Ijthad) manusia, terutama dalam muamalat. Dari keduanya mempunyai perbedaan kaidah yang mendasar. Karena mengenai masalah ibadah harus terdapat dalil maupun hadist yang menunjukkan kebolehnya, oleh karena itu apabila tidak terdapat dalil yang melarang atau mengharamkan maka semua jenis muamalah diperbolehkan untuk kita lakukan.¹ Semua ini terdapat dalam kaidah fiqh: "pada dasarnya semua bentuk muamalah boleh dilakukan kecuali ada dalil yang melarangkannya".²

Dari kaidah fiqh diatas, apabila dalam muamalat tidak ada dalil yang melarang maka bisa dikatakan boleh dilakukan. Didalam muamalah hubungan antar sesama manusia mengenai harta benda termasuk kedalam urusan duniawi, dan kesepakatannya dikembalikan kepada manusia itu sendiri. sebab itu, akad dan transaksi yang dilakukan oleh manusia dibolehkan, apabila tidak melanggar ketentuan-ketentuan umum yang

¹ Abdul Mujib, *Kaidah-kaidah Ilmu Fiqih*, Jakarta: Kalam Mulia, 2004, h. 25

² A. Djazuli, *Kaidah-kaidah Fikih Kaidah-kaidah Hukum Islam dalam Menyelesaikan Masalah-masalah yang Praktis*, Jakarta: Kencana, 2006, h. 10

termasuk didalam *syara'*. Salah satu contoh ketentuan *syara'* adalah dilarangnya *riba*.³

Didalam bermuamalah kita menghindari yang berhubungan dengan unsur-unsur *tadlis, taghrir, ihtikar, bay'najashy, riba, maysir, dan rishwah*.⁴ Dalam kehidupan sehari-hari, manusia tidak akan jauh dari yang namanya aktivitas bermuamalah, salah satu contohnya yaitu aktivitas jual-beli, pernikahan, dan hiburan yang dilakukan sesama manusia.

Di zaman modern saat ini, ada permasalahan-permasalahan yang timbul akan tetapi permasalahan itu belum termasuk kedalam dalil-dalil Al-Qur'an dan Hadits. Oleh sebab itu masih banyak masyarakat yang belum memahaminya, padahal masyarakat sangat membutuhkan pemahaman dan penjelasan mengenai hukum dari permasalahan itu. Oleh karena itu peneliti mengangkat permasalahan tentang pemberian hadiah peserta Game Online.

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

³ H.Ahmad Wardi Muslich, *Fiqh Muamalat* (Jakarta: Amzah, 2017) Cet Ke-4, (Jakarta: Amzah 2017) Cet Ke-4, h. 4

⁴ Adiwarmanto A. Karim, *Bank Islam: Analisis Fiqh Dan Keuangan* (Jakarta: Pt. Raja Grafindo Persada, 2014) h. 30

saat ini, seperti modem dan koneksi kabel. Arti game online dalam bahasa Indonesia ialah permainan daring.⁵

Salah satu yang menelatar belakangi *game online* di Indonesia adalah perkembangan teknologi komputer dan jaringan computer itu sendiri. Meledaknya game online itu sendiri merupakan cerminan dari pesatnya jaringan *computer* yang dahulunya berskala kecil (*small local network*) sampai menjadi internet dan terus berkembang sampai saat ini, dan juga game online ini sering diadakan ajang perlombaan.⁶

Salah satu hiburan bagi manusia adalah perlombaan. Perlombaan kerap menjadi sarana memeriahkan sebuah peringatan atau momen tertentu. Perlombaan dalam bahasa Arab disebut dengan *musabaqah*. Hukum perlombaan itu bisa berubah-ubah, bisa sunah, mubah, dan bisa pula haram, tergantung dari niatnya.⁷

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

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

⁶ Andri Arif Kustiawan, Andy Widhiya Bayu Utomo, *Pengaruh Game...*, h. 7

⁷ Hendi Suhendi, *Fiqih Muamalah*, (Jakarta: Rajawali Pers) 2010, h. 257

atau jenis perlombaan lainnya yang hadiahnya dari pihak lain diluar peserta perlombaan.⁸

Sedangkan, pertaruhan yang diharam oleh para ulama adalah pertaruhan yang hadiahnya disediakan dari salah satu peserta perlombaan yang bertaruh, apabila memenangkan perlombaan memperoleh hadiah (taruhan) itu, sedangkan apabila aku yang memenangkan perlombaan ini, kalian tidak memperoleh apa-apa dariku dan aku tidak mendapatkan sesuatu dari kalian

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

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِنَّمَا الْخَمْرُ وَالْمَيْسِرُ وَالْأَنْصَابُ وَالْأَزْمُ رِجْسٌ مِّنْ عَمَلِ الشَّيْطَانِ
فَاجْتَنِبُوهُ لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ

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

Ayat tersebut dengan tegas memerintahkan untuk menjauhi perbuatan yang dianggap tidak terpuji seperti minuman keras, perjudian,

⁸ Ismail Nawawi, *Fiqh Muamalah Klasik dan Kontemporer*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2012), h.267

dan lain sebagainya. Perintah pada ayat tersebut sekedar memerintahkan untuk tidak melakukannya. Hal-hal yang menyebabkan dekat dengan perbuatan tersebut pun harus dihindari.

Perlombaan termasuk kegiatan yang terpuji dalam Islam. Karena untuk melatih ketangkasaan seni kemiliteran, melatih fisik, mental, melatih kesabaran, kekuatan, dan mempersiapkan fisik untuk *berjihad fi sabilillah*.⁹

Untuk menarik simpati peserta, panitia perlombaan sering kita jumpai membagikan *Brouser* perlombaan *Game Online* baik melalui media sosial, yang menawarkan hadiah semenarik mungkin. Hadiah yang ada bisa didapat dari pihak ketiga (sponsor) dengan melakukan *Feed Back* produknya untuk dipromosikan atau panitia juga mengambil sejumlah uang dari pendaftaran untuk dijadikan hadiah. Setiap peserta diambil biaya pendaftaran sebesar 50.000 per team (*squad*), pihak panitia perlombaan menerangkan bahwa persiapan yang minim membuat pihak panitia tidak sempat mendapatkan dana tambahan dari sponsor.

Berdasarkan wawancara dengan panitia perlombaan, didapatkan informasi bahwa setiap peserta yang ikut dalam perlombaan harus membayarkan uang pendaftaran. Untuk hadiah yang diberikan berasal dari adanya sponsor dan dari uang pendaftaran peserta lomba tersebut.¹⁰

Hadiah yaitu suatu akad pemberian hak milik oleh seseorang kepada orang lain diwaktu ia masih hidup tanpa harapan imbalan dan balas

⁹ H.Ahmad Wardi Muslich, *Fiqh Muamalat*, h. 377.

¹⁰ Seful, Anggota Paniti, Wawancara Pada Tanggal 17 April 2021, Pukul 09:10 WIB.

jasa, namun dari segi kebiasaan hadiah lebih dimotivasi oleh rasa terima kasih dan kekaguman seseorang.¹¹

Dalam perlombaan berhadiah, yang wajib diperhatikan adalah mengenai status hadiah tersebut, jangan sampai termasuk kedalam *Masyir*, *Masyir* adalah setiap permainan yang di dalamnya disyaratkan sesuatu (berupa materi) yang diambil dari pihak yang kalah untuk pihak yang menang dan selain itu juga kita harus memperhatikan cara memenangkan perlombaan tersebut, jangan sampai termasuk perbuatan mengundi nasib (*azla'm*). Allah mengharamkan *Maysir* dan *azla'm* sebagaimana yang tersurat dalam surah Al-Maidah ayat 90:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِنَّمَا الْخَمْرُ وَالْمَيْسِرُ وَالْأَنْصَابُ وَالْأَزْلَامُ رِجْسٌ مِّنْ عَمَلٍ

الشَّيْطَانِ فَاجْتَنِبُوهُ لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ

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

Adanya pemberian hadiah dalam perlombaan *game online free fire* Kecamatan Air Rami Kabupaten Muko-Muko, perlu dikaji lebih mendalam apakah pemberian hadiah tersebut diperbolehkan atau dilarang. Mengingat masih belum adanya kesadaran penuh terhadap hukum dalam

¹¹ Mardani, Fiqh Ekonomi Syariah (Fighmuamalah), Cetke-4 (Jakarta:Kencana) 2016, h. 342.

bermuamalah pada kehidupan sehari-hari, karena hal yang disebutkan diatas masih dianggap sebagai suatu hal biasa diberi toleransi. Dengan demikian, temuan yang penulis dapatkan membuat penulis ingin menganalisis. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk menuangkan masalah ini kedalam bentuk karya ilmiah skripsi yang berjudul: **“TINJAUAN HUKUM ISLAM TERHADAP SUMBER HADIAH PADA PESERTA PERLOMBAAN GAME ONLINE”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahannya dapat dirumuskan yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana Sumber Hadiah Perlombaan Game online di Desa Cinta Asih Kecamatan Air Rami Kabupaten Muko-muko?
2. Bagaimana Tinjauan Hukum Islam Terhadap Sumber Hadiah Perlombaan Game Online di Desa Cinta Asih Kecamatan Air Rami Kabupaten Muko-muko?

C. Tujuan Penelitian

Adapun Tujuan Penelitian ini bertujuan sebagai berikut:

- 1 Untuk Menjelaskan Bagaimana Sumber Hadiah Perlombaan Game Online di Desa Cinta Asih Kecamatan Air Rami Kabupaten Muko-muko
- 2 Untuk Menjelaskan Tinjauan Hukum Islam Terhadap Sumber Hadiah Perlombaan Game Online di Kecamatan Air Rami Kabupaten Muko-muko

D. Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1 Secara Teoritis

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

2 Secara Praktis

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

E. Penelitian Terdahulu

Dalam melakukan penelitian ini, penulis menemukan beberapa penelitian yang membahas perlombaan berhadiah, oleh karena itu Untuk menghindari asumsi duplikasi hasil penelitian, maka peneliti memberikan pemaparan tentang beberapa karya ilmiah yang telah ada kemiripan objek yang akan peneliti lakukan. Hal ini penting untuk bukti bahwa penelitian ini merupakan penelitian murni yang jauh dari upaya plagia. Oleh karena itu, penulis akan menampilkan beberapa karya yang berkaitan dengan perlombaan berhadiah yang diangkat oleh penulis. Adapun karya ilmiah tersebut adalah:

Pertama yaitu skripsi yang ditulis oleh M. Imam Makruf, Fakultas Agama Islam Universitas Muhamadiyah Surakarta, dengan judul “Tinjauan hukum islam terhadap perlombaan burung berkicau di gantangan putro benowo makamhaji kartasura”. Pada hasil penelitian tersebut menyimpulkan bahwa dalam perlombaan burung berkicau berhadiah di gantangan putro benowo yang mana merupakan adu kualitas kicauan (nyanyian burung berkicau). Peserta yang mengikuti perlombaan harus mendaftar terlebih dahulu dengan cara membeli tiket pendaftaran, yang mana uang dari pembelian tiket tersebut menjadi sumber dana satu-satunya yang digunakan untuk hadiah pemenang. Adapun dari tinjauan hukum islam berdasarkan penulis, bahwa pelaksanaan perlombaan burung berkicau berhadiah tersebut belum sesuai dengan hukum islam, karena hadiah yang diberikan mengandung unsur *maysir*¹².

Persamaan penelitian adalah pada penelitian yang disusun oleh M. Imam Makruf dan penulis sama-sama membahas tentang perlombaan berhadiah. Akan tetapi Perbedaan penelitian yang disusun oleh M. Imam Makruf ini pada perlombaan burung berkicau, sedangkan yang menjadi permasalahan pada penelitian adalah perlombaan game online.

Kedua yaitu skripsi yang ditulis oleh Siti Nenang Suhartati Jurusan Muamalah Fakultas Syariah Universitas Islam Negeri Mataram dengan judul “Tinjauan Hukum Islam Terhadap Praktik Perlombaan Memancing dengan Sistem Galatan (Studi Kasus di Desa Kopang Rembiga Kecamatan

¹² M. Imam Makruf, “Tinjauan Hukum Islam Terhadap Perlombaan Burung Berkicau Berhadiah Di Gantangan Putro Benowo Makamhaji Kartasura”, Dalam [Http://Eprints.Ums.Ac.Id/64339/](http://Eprints.Ums.Ac.Id/64339/), Diakses Pada Tanggal 23 Juli 2020.

Kopang Kabupaten Lombok Tengah)”.¹³ Pada hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa perlombaan memancing dengan sistem galatama di Desa Kopang Rembiga Kecamatan Kopang Kabupaten Lombok Tengah perlombaannya dilaksanakan dengan mematuhi aturan-aturan yang diterapkan bersama antara pemilik kolam pemancingan dengan para pemancing dalam pemancingan galamatan. Dalam perlombaan pemancingan di Desa tersebut memiliki batas waktu memancing, kemudian ketika waktu memancing sudah habis atau berakhir, ikan-ikan yang didapatkan akan ditimbang dan dilepaskan kembali ke dalam kolam.

Persamaan penelitian ini adalah pada penelitian yang disusun oleh Siti Nenang Suhartati dan penulis adalah sama-sama membahas tentang perlombaan berhadiah. Perbedaan antara penelitian ini adalah yang disusun oleh Siti Nenang Suhartati berfokus membahas mengenai perlombaan memancing dengan sistem gelamatan yang studi kasus di Desa Kopang Rembiga Kecamatan Kopang Kabupaten Lombok Tengah sedangkan peneliti berfokus pada perlombaan berhadiah game online di Desa Arga Jaya Kecamatan Air Rami Kabupaten Muko-muko.

Ketiga yaitu Skripsi yang ditulis oleh A. Jauhari Nashrullah Jurusan Hukum Ekonomi Syariah (Muamalah) Fakultas Syariah dan Hukum Universitas Islam Negeri Sunan Ampel dengan judul “Analisis Hukum Islam Terhadap Undian Berhadiah Umrah Dalam Aplikasi Mudarabah di BMT Bina Insan Mandiri Cabang Logawe Kecamatan

¹³ Siti Nenang Suhartati, “Tinjauan Hukum Islam Terhadap Praktik Perlombaan Memancing Dengan Sistem Galatan (Studi Kasus Di Desa Kopang Rembiga Kecamatan Kopang Kabupaten Lombok Tengah)” (Skripsi Uin Mataram, Mataram 2018)

Rangel Kabupaten Tuban”.¹⁴ Pada hasil penelitian ini penulis menyimpulkan bahwa, undian berhadiah umrah tersebut secara aspek masalah dan mudarat dalam sudut pandang sosial dan ekonomi masyarakat boleh dilakukan kerana terdapat adanya kepastian pengambilan uang nasabah secara utuh dan yang menyediakan hadiah umrah pihak ketiga.

Persamaan antara penelitian adalah pada penelitian yang disusun A. Jauhari Nasharullah dan penulis adalah sama-sama membahas mengenai pemberian hadiah bagi pemenang. Perbedaan antara penelitian ini adalah yang disusun oleh A. Jauhari Nasharullah berfokus pada sumber dana yang digunakan untuk memberangkatkan pemenang undian umrah sedangkan peneliti berfokus pada hadiah pemenang perlombaan game online.

F. Metode Penelitian

Metode dalam penelitian mempunyai arti luas yang sangat penting, karena metode penelitian akan menentukan bagaimana cara kerja dalam mekanisme penelitian sehingga akan tepat sarannya.

1. Jenis dan Pendekatan Penelitian

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

¹⁴ A. Juahari Nasharullah, “Analisis Hukum Islam Terhadap Undian Berhadiah Umrah Dalam Aplikasi Mudharabah Di Bmt Bina Insan Mandiri Cabang Logawe Kecamatan Rangel Kabupaten Tuban” (Skripsi Uin Sunan Ampel, Surabaya 2015)

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

Penelitian ini bersifat deskriptif yaitu penelitian yang berusaha untuk pecahan permasalahan yang ada sekarang berdasarkan data-data, menganalisis dan menginterpretasi. Dengan tujuan memberikan gambaran dan informasi yang akurat dari berbagai sumber data serta menghasilkan kesimpulan yang mendukung pembahasan.¹⁵ Menganalisis fakta yang terjadi di dalam penulisan skripsi yang berkaitan dengan sistem Pemberian hadiah peserta perlombaan *Game Online* di kecamatan Air Rami dihubungkan dengan Bagaimana hukum Islam-nya. Bentuk penelitian ini adalah penelitian lapangan (*Field research*) penulis mengumpulkan data secara langsung di tempat objek penelitian yang telah ditentukan sedangkan tekniknya yang akan digunakan dalam penelitian lapangan tersebut dengan cara wawancara.

2. Waktu dan Lokasi penelitian

Adapun waktu penelitian ini berlangsung selama 1 (satu) bulan. Lokasi penelitian ini dilakukan penelitian di Kecamatan Air Rami kabupaten Mukomuko. Alasan penulis mengambil lokasi penelitian ini karena perlombaan *Game Online* pada sekarang ini lagi hangat-hangatnya untuk diteliti dan banyak diminati.

3. Subjek/Informan penelitian

¹⁵ Lexy Mleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: PT.Remaja Kosda, 1997) cet, ke-8, h. 6-9

Dalam penelitian lebih banyak menggunakan sumber data yang berupa person atau responden sebagai informasi. Informan adalah orang yang dimanfaatkan untuk memberikan informasi dan kondisi penelitian tentang pemberian hadiah perlombaan game online yaitu panitia perlombaan. Informan dalam penelitian ini hanya mengambil beberapa sample saja karena karena yang benar-benar mengetahui masalah yang penulis teliti panitia perlombaan, dan peserta perlombaan, yaitu yang penulis wawancari dari panitia perlombaan berjumlah 2 orang, dan peserta 2 orang.

4. Sumber dan Teknis Pengumpulan Data

a. Sumber Data

1) Sumber data primer

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

2) Sumber data sekunder

Data sekunder yaitu data yang diperoleh dalam bentuk yang sudah jadi, sudah dikumpulkan dan diolah oleh pihak lain,

biasanya dalam bentuk publikasi.¹⁶ Data sekunder dalam penelitian ini ialah data yang diperoleh dari hasil bacaan perpustakaan yang mempunyai hubungan dengan masalah penelitian tersebut.

b. Teknik Pengumpulan Data

1) Observasi

Peneliti melakukan pengamatan secara sistematis mengenai suatu permasalahan yang diteliti yaitu dengan cara melakukan pencatatan mengenai pelaksanaan perlombaan di kecamatan Air Rami tersebut terhadap hal-hal yang berkaitan dengan penelitian tersebut.

a. Wawancara

Wawancara adalah suatu kegiatan yang dilakukan untuk mendapatkan informasi-informasi penting yang terkait dengan penelitian.¹⁷ Untuk mendapatkan informasi yang jelas maka harus melakukan wawancara kepada pihak panitia perlombaan dan peserta yang mengikuti perlombaan tersebut.

b. Dokumentasi

Metode dokumentasi ini dimaksudkan untuk mengumpulkan data bahwa peneliti telah menjalankan penelitian dengan baik. Dokumentasi penelitian ini berupa gambar/foto yang berkenaan dengan perlombaan *Game Online* serta pemberian hadiah

h. 45 ¹⁶ J. Suparno, *Metode Penelitian Hukum Dan Statistik*, (Jakarta: Pt Rineka Cipta), 2003,

¹⁷ Djam'an Satori, *Metodelogi Penelitian Kualitatif* (Bandung:Alfabeta), 2017, h.129

perlombaan di kecamatan Air Rami sebagai penyempurnaan teknik pengumpulan data.

5. Teknik Analisis Data

Teknik analisa data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Metode Kualitatif, maksudnya adalah bahwa analisis ini bertujuan untuk mengetahui perlombaan *Game Online*, dan sistem pemberian hadiah *Game Online*, tujuannya, yaitu agar dapat memberikan kontribusi keilmuan serta memberikan pemahaman mengenai tinjauan hukum Islam terhadap sistem pemberian hadiah pada perlombaan *Game Online* di Kecamatan Air Rami.

G. Sistematika Pembahasan

Agar penulisan skripsi ini lebih terarah pada tujuan pembahasan maka diperlukan sistematika penulisan yang terdiri dari 5 (lima) bab, diantara 1 (satu) bab dan bab lainnya saling mendasari dan berkaitan. Hal ini guna memudahkan pekerjaan dalam penulisan dan memudahkan pembaca dalam memahami dan menangkap hasil penelitian ini. Adapun sistematika penulisan ini terdiri dari berbagai pembahasan yang terurai dari lima bab, yaitu:

BAB I. Berisi Pendahuluan: Bab ini tersusun atas latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, penelitian terdahulu, kerangka teori, metode penelitian: jenis dan pendekatan penelitian, sumber dan teknik pengumpulan bahan hukum, teknik analisis bahan hukum.

BAB II. Kajian Teori: Bab ini tersusun atas teori-teori yang berkaitan tentang pengertian perlombaan, dasar hukum perlombaan, perlombaan berhadiah yang dibolehkan dan perlombaan yang dilarang dalam hukum islam, Pengertian hadiah, dasar hukum hadiah, syarat-syarat hadiah, mengambil kembali hadiah, Pengertian maysir, hukum larangan maysir, dan hikmah diharamkannya maysir, macam-macam maysir.

BAB III. Gambaran Umum Objek Penelitian: Bab ini Mendiskripsikan tentang gambaran objek, metode penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data dan teknik analisis data.

BAB IV. Hasil Penelitian Dan Pembahasan: Bab ini Menguraikan kesimpulan dari hasil penelitian bagaimana sumber hadiah perlombaan game online free fire berhadiah Di Desa Cinta Asih Kecamatan Air Rami Kabupaten Muko-muko Kota Bengkulu, dan bagaimana tinjauan hukum islam terhadap sumber hadiah perlombaan game online di kecamatan air rami kabupaten muko-muko.

BAB V. Kesimpulan dan Saran: pada bab ini adalah sebagai hasil akhir dari penelitian sekaligus merupakan akhir dalam pembahasan skripsi yang berisi kesimpulan dan saran.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Perlombaan (Musabaqah)

1. Pengertian Perlombaan

Pengertian perlombaan secara etimologi, kata perlombaan berasal dari bahasa arab yaitu *Musabaqah* yang berarti lomba atau perlombaan.¹⁸ Dalam kamus bahasa indonesia, Perlombaan itu berasal dari kata lomba yang berarti kegiatan mengadu kecepatan (berlari, berenang, dan sebagainya) sedangkan perlombaan adalah kegiatan mengadu keterampilan (ketangkasan, kekuatan, dan sebagainya). Sedangkan secara terminologi, perlombaan adalah suatu kegiatan yang sengaja diadakan untuk mencari pemenang, dan pemenang tersebut diberikan hadiah.¹⁹

Perlombaan berhadiah adalah perlombaan yang bersifat adu keterampilan/ketangkasan seperti sepak bola/ badminton atau adu kepandaian seperti bermain catur. Pada prinsipnya lomba semacam tersebut diperbolehkan oleh agama asal tidak membahayakan keselamatan badan dan jiwa. Dan mengenai uang berhadiah yang diperoleh dari hasil lomba tersebut diperbolehkan, jika dilakukan dengan cara-cara sebagai berikut:²⁰

¹⁸ Mardani, *Fiqh Ekonomi Syariah (Fiqh Muamalah)*, Cetke-4 (Jakarta: Kencana), 2016, h. 376

¹⁹ Muhammad Fikar, *Kamus Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Rineka Cipta), 1985, h. 130

²⁰ Hendi Suhendi, *Fiqh Muamalah*, (Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 2005), h. 259

- a. Jika uang/hadiah lomba tersebut disediakan oleh pemerintah atau sponsor untuk para pemenang
- b. Jika uang/hadiah lomba tersebut merupakan judi dari satu dua orang yang berlomba kepada lawannya, jika ia dapat dikalahkan oleh lawannya itu.
- c. Jika uang/hadiah lomba tersebut disediakan oleh para pelaku lomba dan mereka disertai dengan muhallil, yaitu orang yang berfungsinya menghalalkan perjanjian lomba dengan uang sebagai pihak ketiga yang akan mengambil uang/hadiah itu jika jagonya menang, tetapi ia tidak harus membayar jika jagonya kalah.²¹

2. Dasar Hukum Perlombaan

Dalil-dalil tentang perlombaan terdapat di dalam Al-Qur'an dan Sunnah, seperti perlombaan dengan anak panah, lembing dan segala senjata yang dapat dilemparkan. Dijelaskan dengan firman Allah sebagai berikut: : Hal tersebut sesuai dengan kaidah:

الأَصْلُ فِي الشُّرُوطِ فِي الْمُعَامَلَاتِ الْحِلُّ وَالْإِبَاحَةُ إِلَّا بِدَلِيلٍ

“pada dasarnya semua bentuk muamalah boleh dilakukan kecuali ada dalil yang melarangkannya”

Adapun dalam sunnah yang dibolehkannya perlombaan yaitu:

حَدَّثَنَا أَبُو صَالِحٍ الْأَنْطَاكِيُّ مَحْبُوبٌ بْنُ مُوسَى أَخْبَرَنَا أَبُو إِسْحَاقَ
يَعْنِي الْفَزَارِيَّ عَنْ هِشَامِ بْنِ عُرْوَةَ عَنْ أَبِيهِ وَعَنْ أَبِي سَلَمَةَ عَنْ
عَائِشَةَ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهَا أَنَّهَا كَانَتْ مَعَ النَّبِيِّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ

²¹ Hendi Suhendi, *Fiqh Muamalah*,...h. 259

فِي سَفَرٍ قَالَتْ فَسَابِقْتُهُ فَسَبَقْتُهُ عَلَى رِجَالِي فَلَمَّا حَمَلْتُ اللَّحْمَ
سَابِقْتُهُ فَسَبَقَنِي فَقَالَ هَذِهِ بِتِلْكَ السَّبَقَةِ

Telah menceritakan kepada kami Abu Shalih Al Anthoki Mahbub bin Musa, telah mengabarkan kepada kami Al Fazari, dari Hisyam bin 'Urwah, dari ayahnya, dan dari Abu Salamah, dari Aisyah, radliyallahu 'anha, bahwa Ia pernah bersama Nabi shallallahu 'alaihi wa sallam dalam suatu perjalanan, ia berkata: Kemudian aku berlomba dengan beliau dengan berlari, lalu aku mendahului beliau. Kemudian setelah gemuk aku berlomba dengan beliau, maka beliau mendahuluiku. Beliau berkata: "Ini menggantikan kekalahan pada perlombaan terdahulu."²²

3. Macam-macam Perlombaan

- a. Perlombaan yang dicintai oleh Allah SWT dan Rasulullah SAW seperti memanah, berkuda dan lain-lain yang bertujuan untuk persiapan jihad. Dasarnya adalah sabda nabi: “tidak ada perlombaan kecuali pada *khuff* (unta) atau panah atau *hafir* (kuda)”
- b. Perlombaan yang diharamkan oleh Allah SWT dan Rasulnya seperti perlombaan yang dapat menimbulkan kebencian, permusuhan dan menghalangi dari dzikir kepada Allah SWT dan shalat. Seperti bermain kartu remi dan sebagainya.²³
- c. Perlombaan yang tidak halalkan oleh Allah SWT dan tidak pula diharamkan hukumnya mubah seperti lomba berenang, lari dan sebagainya.

²² Albani Al Nashiruddin, “*Hadian Pelombaan Lari*”, (Hadits Soft).

²³ Hamid Laonso dan Muhammad Jamil, *Hukum Islam Alternatif Solusi Terhadap Masalah Fiqh Kontemporer*, (Jakarta: Restu Ilahi, 2005), h. 214

4. **Perlombaan Berhadiah yang Diperbolehkan**

Perlombaan yang di perbolehkan yaitu perlombaan yang membawa muslahat dan tidak mengandung bahaya dan bersih dari kemungkarannya.

- a. Diperbolehkan mengambil harta dalam perlombaan (hadiah) apabila hadiah itu dari penguasa atau orang lain. dibolehkan mengambil hadiah itu diberikan dari satu pihak, misalnya panitia penyelenggara. Artinya dananya bukan berasal dari “uang peserta lomba”. Pihak lain yang dimaksudnya itu ialah sponsor, misalnya Pak Lurah menyediakan sponsor sebesar 500 ribu, terhadap perlombaan tersebut. Pihak panitia boleh menggunakan uang pendaftaran peserta untuk biaya konsumsi, keamanan, atau keperluan lainnya yang terkait degan lomba.²⁴
- b. Petaruh atau hadiah iu boleh di ambil apabila datang dua orang (pihak) yang berlomba, sementara di antara mereka terdapat salah seorang atau salah satu pihak yang berhak menerima hadiah itu bila dia menang dan tidak berhutang apabila dia kalah.
- c. Perlombaan yang tujuannya adalah permainan yang tidak merugikan pihak lain.²⁵

5. **Perlombaan Berhadiah yang Dilarang**

Perlombaan yang tidak diperbolehkan yang mengandung bahaya dalam agama dengan meninggalkan kewajiban dan melakukan

²⁴ Ahmad Sarwad, *Fiqih Sehar-hari*, (Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama, 2017), h.

²⁵ Saleh Al-Fauzan, *Fiqih Sehari-hari*, (Jakarta: Gema Insani), 2005, h. 493

keharaman atau bahaya dalam dunia baik badan, harta, dan kehormatan.

- a. Tidak boleh ada pemungutan dana perlombaan dalam kasus jika ada anak itu dipungut dari setiap peserta lomba, dengan ketentuan bahwa jika dia unggul, maka dia berhak mendapatkan dana yang terkumpul itu dan jika diungguli maka dia menanggung dana seperti itu bagi rekannya yang unggul. alasannya ini termasuk dalam kategori taruhan atau judi yang diharamkan.
- b. Tidak boleh melakukan permainan yang bisa menimbulkan marabahaya tanpa adanya tuntutan kearah itu. Dan jangan sampai permainan itu memperlihatkan bagian tubuh dan aurat yang seharusnya ditutupi.
- c. Lomba yang melanggar agama seperti lomba “kecantikan” karena ini termasuk tabarruj jahiliyyah dan mengandung fitnah.
- d. Lomba panah, yaitu sasaran panahnya adalah binatang bernyawa.²⁶

Dalam perlombaan berhadiah, harus benar-benar diperhatikan agar terhindar dari unsur maisir, pertaruhan dalam perlombaan diharamkan oleh para ulama apabila oleh salah seorang atau satu pihak yang berlomba menang maka dia memperoleh Hadiah (taruhan) itu, sedangkan apabila dia salah maka dia kehilangan Hadiah (taruhan) itu, dengan demikian dalam sebuah pertandingan dana partisipasi yang

²⁶ Abu Ubaidah Yusuf, *Fiqih Kontemporer*, (Jawa Timur: Yayasan Al Furqon Al Islami, 2014), h. 259

diminat kan ada peserta tidak boleh dialokasikan untuk hadiah para pemenang.²⁷

Setelah dibahas mengenai perlombaan berhadiah menurut hukum Islam baik yang diperbolehkan maupun disunahkan dapat diketahui bahwa hal yang paling harus diperhatikan dalam perlombaan berhadiah tersebut adalah tidak adanya unsur *maysir*, agar lebih dapat dipahami mengenai *maysir* yang diharamkan oleh agama Islam, maka sudah seharusnya konsep *maysir* juga di kelas secara lebih terperinci.

B. Hadiah

1. Pengertian Hadiah

Hadiah menurut kamus umum Bahasa Indonesia adalah suatu pemberian penghormatan atau ganjaran yang diberikan kepada seseorang.²⁸ Hadiah juga dapat diartikan suatu akad pemberian berupa penyerahan pemilikan kepada pihak lain tanpa imbalan tertentu. Pemberian itu dapat berbentuk *Hibah* (pemberian untuk tujuan kebajikan semata-mata), *Shadaqah* (pemberian untuk tujuan mendapatkan pahala dari Allah), Hadiah (pemberian untuk mendapatkan pujian atau perhatian), dapat pula berbentuk *Risywah* (suap, pemberian kepada seseorang untuk tujuan memperoleh balas jasa).²⁹

²⁷ Adiwarmam A. Karim, *Bank Islma: Analisis Fiqih dan Keuangan*, (Jakarta:PT. Rajarafindo Persada, 2014), h. 43

²⁸ Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa*, Cetakan Keempat, (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2011), h. 1550

²⁹ Hasan Saleh, *Kajian Fiqh Nabawi Dan Fiqh Kontemporer*, (Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2008), h. 392

Pengertian hadiah adalah pemberian suatu barang oleh seseorang kepada orang lain, untuk dijadikan hak miliknya, adanya suatu sebab dan adanya maksud tertentu. Hadiah juga mengandung faedah untuk mempererat hubungan batin, mengandung isyarat agar sesama manusia saling menghargai, sehingga timbul rasa harga menghargai dalam diri masing-masing, dan tambah eratlah rasa persaudaraan atas dasar kecintaan dan penghargaan yang murni.³⁰

Pemberian dalam bentuk *Hibbah*, *Shadaqah*, dan Hadiah adalah perbuatan baik yang sangat dianjurkan. Allah Swt. Berfirman:

ءَامِنُوا بِاللّٰهِ وَرَسُوْلِهِ وَاَنْفِقُوْا مِمَّا جَعَلَكُمْ مُّسْتَخْلِفِيْنَ فِيْهِ ۗ فَالَّذِيْنَ ءَامَنُوْا مِنْكُمْ

وَاَنْفَقُوْا لَهُمْ اَجْرٌ كَبِيْرٌ

Artinya: “Berimanlah kamu kepada Allah dan Rasul-Nya dan nafkahkanlah sebagian dari hartamu yang Allah telah menjadikan kamu menguasainya. Maka, orang-orang yang beriman di antara kamu dan menafkahkan (sebagian) dari hartanya memperoleh pahala yang besar”.(QS Al-Hadid [57]: 7)

Menurut istilah fikih, hadiah didefinisikan sebagai berikut:

a. Muhammad Qal’aji

Artinya: Hadiah adalah pemberian sesuatu tanpa imbalan untuk menyambungkan tali silaturahmi, mendekatkan hubungan, dan memuliakan.³¹

b. Sayyid sabiq

³⁰ Dja’far, *Ilmu Fiqh*, (Surakarta: Ramahani, 1986), h. 189

³¹ Muhammad Qal’aji, *Mu’jam lugatil fuqaha*, dalam al-maktabah asy-syamilah, al-ishdar ats-tsani, juz 1, h. 493

Hadiah itu seperti hibah dalam segi hukum dan maknanya.

Dalam pengertian ini, Sayyid Sabiq tidak membedakan antara hadiah dengan hibah dalam segi hukum dan segi makna. Hadiah dan hibah adalah dua istilah dengan satu hukum dan satu makna, sehingga ketentuan yang berlaku bagi hibah berlaku juga bagi hadiah.

Hadiah tidak boleh bersifat upah, karena upah merupakan sesuatu yang mempunyai nilai sebagai ganti rugi dari suatu pekerjaan atau suatu jasa yang telah dilakukan oleh seseorang. Jika hadiah tersebut berubah menjadi upah, maka hadiah itu tidak lagi bernilai sebagai *Reward* melainkan *Ijarah*, jika hadiah tersebut bersifat transaksi maka hadiah tersebut bukanlah hadiah melainkan jual beli. Maksud pemberian hadiah adalah pemberian memberikan sesuatu secara sukarela kepada penerima hadiah tanpa ganti rugi yang mengakibatkan perpindahannya kepemilikan harta itu dari pemberi kepada penerima.³² Hadiah merupakan sesuatu yang disenangi dan digemari oleh pemenang. Sehingga pemberi hadiah memberikan kepada siapa dan mencapai tujuan, di mana besar kecilnya *Reward* ditentukan sesuai dengan tingkat pencapaian yang diraih.³³

Dapat dipahami dari kedua definisi di atas, yakni hadiah adalah pemberian tanpa imbalan, sama seperti hibah. Sayyid Sabiq menganggap hibah dan hadiah adalah sama persis, sedangkan Muhammad Qal'aji membedakannya. Hibah murni pemberian tanpa imbalan, sedangkan

³² Nasrun Haroen, *Fiqh Muamalah*, (Jakarta: Graha Media Pratama, 2007), h. 82

³³ Suharsimi Arikanto, *Manajemen Pengajaran*, (Jakarta: Rineka Karya, 1993), h. 160

hadiah bertujuan untuk memuliakan. Mayoritas fuqaha cenderung membedakan antara hibah dan hadiah.

2. Dasar Hukum Hadiah

Hukum dasar hadiah itu adalah *Mubah* atau dibolehkan. Dalil-dalil yang menjadi dasar hukum hadiah dapat dilihat dalam beberapa ayat Al-Qur'an, Hadits Nabi sebagai berikut:

a. Al-Qur'an, diantaranya yaitu:

Adapun yang menjadi landasan dalam pemberian hadiah yaitu terdapat dalam firman Allah yang berbunyi:

Artinya: "Maka berlomba-lombalah (dalam berbuat) kebaikan", (Al-Baqarah : 148)

b. Hadits, diantaranya yaitu:

Artinya: "Dari Abu Hurairah, dari Nabi saw. bersabda, "Hendaklah kalian saling memberi hadiah, agar kalian saling mencintai."³⁴

Dari ayat dan hadits di atas, menurut jumhul ulama menunjukkan (hukum) anjuran untuk saling membantu antar sesama manusia. Oleh sebab itu, islam sangat menganjurkan seseorang yang mempunyai kelebihan harta untuk menghibahkannya kepada yang memerlukannya.

3. Rukun dan Syarat Hadiah

³⁴ Imam Bukhori, *Shohih Bukhori*, Juz 3, (Lebanon: Darul Kitab Ilmiah), h. 155

Adapun yang menjadi syarat untuk *wahib* (pemberian hadiah) dan *mawhub* (barang) yaitu:

a. Syarat Wahib (pemberian hadiah)

Wahib disyaratkan harus ahli *tabarru* (derma), yaitu berakal, baliqh, rasyid (pintar).

b. Syarat mawhub (barang)

1) Harus ada waktu hadiah

2) Harus berupa harta yang kuat dan bermanfaat

3) Menyendiri, menurut Ulama Hanifah, hadiah tidak dibolehkan terhadap barang bercampur dengan milik orang lain, sedangkan menurut Ulama Malikiyah, Hambali dan Syafi'iyah, hal itu dibolehkan

c. Mawhub terpisah dari yang lain, barang yang dihadiahkan tidak boleh bersatu dengan barang yang tidak dihadiahkan, sebab akan menyulitkan untuk memanfaatkan mawhub.

d. Mawhub telah diterima atau dipegang oleh penerima

4. Bentuk-bentuk Hadiah

Terdapat beberapa bentuk dalam hadiah, terutama hadiah promosi yang sering dipraktikkan di masyarakat zaman sekarang, baik dilakukan dengan kontan maupun secara undian, bisa diklasifikasikan menjadi beberapa kategori :

a. Hadiah yang diberikan dengan perlombaan atau kuis

- 1) Hadiah yang bisa didapatkan dengan membayar registrasi untuk ikut masuk dalam perlombaan. Contohnya
- 2) Hadiah bisa pembeli dapatkan dengan terlebih dahulu membeli barangnya.³⁵

b. Hadiah langsung dalam barang

- 1) Hadiah yang berasal dari penjual dan tidak disertai syarat atau ketentuan apapun. Hadiah bisa berupa barang atau suatu manfaat jasa.
- 2) Hadiah yang sudah jelas akan didapatkan oleh pembeli
- 3) Undian berhadiah dengan cara dikemas, ini sering terjadi di acara-acara televisi, di mana pertanyaan-pertanyaan dibuat terlalu mudah dan sudah disertakan jawabannya.³⁶
- 4) Hadiah berbentuk uang, apabila hadiah uang dimasukkan kedalam produk, hukumnya menurut para ulama yaitu: Haram, dalam berbentuk uang. Uang adalah benda ribawi, pemberian hadiah ini akan menjadi pertukaran dirham dengan dirham (uang dengan uang) yang pada salah satu dari keduanya ada penambahan dari selain uang/dirham, dan ini hukumnya haram. Jadi hadiah berupa uang dalam kemasan akan menjadikan transaksi ini menjadi transaksi uang yang pada salah satunya ada benda lain berupa produk.

c. Kupon undian berhadiah

Yang dilakukan oleh lembaga atau penyelenggara lain yang belum cara membagikan perlombaan atau perundingan, maupun kupon yang berisi

³⁵ Khalid bin Al-Musyaiqih, *Fiqh Muamalah Masa Kini*, (Klaten: Inas Media, 2009) h. 87

³⁶ Khalid bin Al-Musyaiqih, *Fiqh Muamalah Masa Kini*,...h. 91

secara berurutan tanpa pengambil balasan apapun. dalam pembagiannya konsumen semua dianggap sama tanpa membeda-bedakan konsumen satu dengan konsumen lainnya. bentuk dari kutipan terbagi menjadi dua bagian nomor dengan kode yang sama satu di bawah pemilik dan satunya dibawa penyelenggara untuk diundi. selanjutnya pada tahap akhir dilakukan undian untuk menentukan pemenangnya.³⁷

C. Perjudian (maisir)

1. Pengertian maisir

Kata maysir dalam bahasa arab arti secara harfiah adalah memperoleh sesuatu dengan sangat mudah tanpa kerja keras atau mendapat keuntungan tanpa bekerja³⁸

Menurut terminologi Islam, judi berarti transaksi yang dilakukan oleh dua pihak untuk memiliki suatu benda atau jasa yang hanya menguntungkan salah satu pihak dan merugikan pihak lainnya dengan cara menghubungkan transaksi tersebut dengan kejadian tersebut atau perbuatan tertentu. Dalam maisir adalah segala sesuatu yang mengandung unsur judi, taruhan, atau permainan beresiko.³⁹

Menurut Ibrahim hosen yang di maksud maysir/perjudian adalah permainan baik yang lama maupun yang baru timbul yang mengandung unsur taruhan dan dilakukan secara berhadap– hadapan atau langsung.

³⁷ Yusuf Qardhawi, Hadyul Islam Fatawi Muashirah, Terj. Abdul Hayyi Al-Kattani, dkk “Fatwa-fatwa Kontenporer”, (Jakarta: Gema Insani, 2002), h. 499

³⁸ Ibrahim Hosen, *Apakah Judi Itu?*, (Jakarta: Lembaga Kajian Ilmiah IIQ), 1987, h. 24.

³⁹ Rachmat Syafi’i, *Fiqh Muamalah*, (Bandung: Pustaka Setia, 2012), h. 8

Perjudian adalah dua belah pihak atau lebih yang menyetorkan uang dan di kumpulkan sebagai hadiah, lalu mereka melakukan permainan tertentu siapa yang menang dialah yang berhak atas uang tersebut, dan siapa yang kalah dia tidak mendapatkan apa-apa⁴⁰

2. Dasar Hukum Maisir

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

Artinya: “Mereka bertanya kepadamu tentang khamar dan judi. Katakanlah: “pada keduanya terdapat dosa keduanya lebih besar dari manfaatnya”. Dan mereka bertanya kepadamu apa yang mereka nafkahkan. Katakanlah:” yang lebih besar dari keperluan.” Demikianlah Allah menerangkan ayat-ayat-Nya kepadamu supaya kamu berfikir”.(Q.S.Al-Baqarah: 219)

Muhammad Ali As-Shabuny dalam kitab tafsir ayat Ahkam mengemukakan bahwa para ulama sependapat judi (maisir) itu haram hukumnya. Kesepakatan hukum haramnya judi ini mengacu pada lafadz Q.S Al-Baqarah ayat 219 yaitu “pada keduanya terdapat dosa besar”.

Ulama sepakat bahwa setiap permainan yang menjadikan satu pihak bisa menang dan pihak lain kalah adalah termasuk judi yang di haramkan, baik menggunakan sarana apa saja seperti catur, dadu,dan lain-lain, yang sekarang disebut dengan lotre atau undi nasib, baik yang bertujuan untuk

⁴⁰ Ahmad Sarwat, *Kitab Muamalat*, (Jakarta : Kampus Syariah), 2009, h. 208

kebaikan dana sosial atau semacamnya atau demi mencari sesuap keuntungan. Maka semua itu merupakan keuntungan yang tidak baik.⁴¹

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

Artinya:“Sesungguhnya syaitan itu bermaksud hendak menimbulkan permusuhan dan kebencian di antara kamu lantaran (meminum) khamar dan berjudi itu, dan menghalangi kamu dari mengingat Allah dan sembahyang: Maka berhentilah kamu (dari mengerjakan pekerjaan itu)”.(Q,S Al-Maidah: ayat 91)

Dari ungkapan ayat Al-Quran di atas menjelaskan bahwa judi ataupun kegiatan transaksi dengan cara untung-untungan itu di larang dan haram hukumnya. Karena itu adalah termasuk perbuatan setan dan perjudian bisa menimbulkan kebencian. Allah secara tegas mengharamkan judi dalam firmanNya tersebut.

Bentuk semacam ini tidak diragukan lagi keharamannya, meskipun hasil undian ini di infakkan kejalan terbaik. Misalnya. Untuk menyantuni anak yatim dan penyandang cacat, di berikan kepada fakir miskin dan sebagainya, islam tidak menerima perbuatan baik yang di lakukan dengan perantara buruk, menolong kebaikan dengan jalan *bathil*. Islam selalu mengajak kepada tujuan kecuali dengan perantara yang baik. Islam menolak prinsip yang mengatakan bahwa tujuan adalah membenarkan semua perantara.⁴²

3. Dampak Negatif dan Bahaya Perjudian

⁴¹ Muhammad Ali As-Shabuny, *Rawa'i Al-Bayan fi Tafsir Ayat Al-Ahkami*, (Semarang: CV. Asyi-Syifa), 1994, h. 441

⁴² Yusuf Qaradhawi, *Fatwa-Fatwa Kontenporer, Jilid 3* (Jakarta: Gema Insani Press), 2002, h. 500-501

Perjudian membawa dampak negatif dan bahaya yang sangat besar baik terhadap pelakunya maupun lingkungannya, antara lain yaitu:

- a. Mendatangkan permusuhan dan dendam diantara para pemain judi.
- b. Menghalangi dan menolak untuk ingat Allah dan Shalat.
- c. Mendatangkan krisis moral dan menurunnya etos kerja, akibat manusia terbiasa dan terdidik dengan perbuatan-perbuatan malas karena mengharapkan harta yang diragukan tibanya.
- d. Dapat menghancurkan keutuhan rumah tangga dan sumber-sumber kekayaan secara dramatis dan tiba-tiba.
- e. Merusak masyarakat, dengan merajalelanya judi, maka timbul pula berbagai tindak kriminal lainnya.⁴³

4. Macam-macam Judi (*maisir*)

a. Togel (totoan gelap)

Orang-orang di pasar atau daerah urban biasanya sampai harus meminta ke tempat angker dan menafsirkan mimpi untuk mendapatkan angka yang tepat. Biasanya setiap benda, perilaku, atau tanda-tanda alam bisa di tafsirkan dalam kitab mimpi togel.⁴⁴

b. Sabung ayam dan hewan lainnya

Sudah sejak lama ayam di gunakan sebagai hewa adu, sabung ayam di indonesia permainan sabung ayam ada di berbagai kebudayaan.

c. Judi dadu

⁴³ E.Syibili Syarjaya, *Tafsir Ayat-ayat Ahkam*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada), 2008, h.

⁴⁴ <https://www.boombastis.com/permainan-melanggar-hukum/41847>, Di Akses Pada 15 desember 2020, pukul 09:20

Judi dadu seperti di Las Vegas sebenarnya ada di Indonesia. Namun tempatnya tak senewah di Amerika itu. Judi dadu di beberapa daerah judi ini kerap di sebut dengan otok. Orang yang membuat taruhan akan membayar sejumlah uang lalu memilih nomor. Biasanya lagi ada alat seperti bola yang di gelindingkan agar sampai ke nomor yang di pilih. Jika gagal selama beberapa kali biasanya bandar akan memberi hadiah berupa telur rebus paling tidak meski kalah ada oleh-olehnya. Di beberapa tempat judi ini di biarkan saja oleh pihak berwajib. Namun ada juga yang di tangkap karena di anggap meresahkan masyarakat.⁴⁵

d. Main lotre

Main untung-untungan kalau kebetulan nomor yang keluar sesuai dengan nomor yang ada pada kita maka itu yang akan menang, dapat untung sekian banyak dan siapa yang tidak keluar angkanya maka rugilah dia. Itulah permainan judi melanggar hukum yang masih banyak dilakukan sampai sekarang.⁴⁶

5. Unsur-Unsur *Maysir*

Ada beberapa kriteria judi, antara lain sebagai berikut:

a. Adanya dua pihak yang bertaruh

Tidak bisa dikriteriakan judi apabila yang bertaruh hanya satu pihak saja. Setidaknya harus ada dua belah pihak atau lebih untuk bisa memenuhi syarat judi. Adapun contohnya, ada dua pihak yang mana pihak pertama

⁴⁵ <https://www.boombastis.com/permainan-melanggar-hukum/41847>, Di Akses Pada 15 desember 2020, pukul 09:20

⁴⁶ <https://www.boombastis.com/permainan-melanggar-hukum/41847>, Di Akses Pada 15 desember 2020, pukul 09:20

mengadakan adu panco dan menyediakan hadiah 50.000 apabila pihak kedua bisa mengalahkan pihak pertama. Tetapi pihak kedua tidak bertaruh apa-apa sehingga apabila pihak kedua kalah maka tidak perlu kehilangan harta pertaruhan. Maka adu panco ini bukan termasuk judi, karena yang bertaruh hanya satu pihak saja.⁴⁷

b. Di perturunkan berupa harta

Tidak bisa dikatakan sebagai judi apabila yang dipertaruhkan bukan termasuk harta. Dan harta itu bisa bermacam-macam bentuknya, bisa berbentuk uang, benda yang berharga seperti emas, perak, rumah, perhiasan, kendaraan, tanah, surat berharga.

Adapun bila yang dipertaruhkan bukan berupa berupa harta, seperti pertaruhan untuk mendapatkan shaf yang terdepan dengan cara diundi seperti yang disebutkan dalam hadits, maka undian itu bukan termasuk judi.⁴⁸

c. Adapun lomba atau undian yang menentukan menang kalah

Bentuknya bisa berupa lomba atau undian yang semata-mata menggantungkan nasib saja, alias nasib-nasiban, tetapi bisa juga berupa hal-hal yang pakai pikiran, kecerdasan, kemampuan intelektual dan lain sebagainya.

Dalam hal ini yang menjadi titik masalah bukan undian dan untung-untungannya, melainkan adanya pemenang dan adanya pihak yang kalah.

⁴⁷ Rafiq Yunus al-mushari, *Al-Maysir Cet II*, (Damaskus: Dar al-Qalam, 2001), h.

⁴⁸ <https://umma.id/article/id/1003/290217/empat-kriteria-judi-yang-diharamkan>, diakses

Bagaimana cara menentukannya, sama sekali tidak ada kaitan dengan hukum perjudian itu sendiri.

d. Yang menang berhak mengambil harta yang kalah

Dan yang akhirnya yang menjadi gol dalam hukum judi adalah kriteria yang terakhir ini, yaitu adanya ketentuan bahwa pihak yang menang berhak mengambil harta pertaruhan pihak yang kalah, pihak yang kalah harus lera dan ikhlas untuk kehilangan hartanya. Apabila keempat kriteria yang di atas terpenuhi, maka hukumnya menjadi judi yang diharamkan dalam islam.⁴⁹

⁴⁹ <https://umma.id/article/id/1003/290217/empat-kriteria-judi-yang-diharamkan>, diakses 15 desember 2020 pukul 09:50

BAB III

GAMBARAN UMUM OBJEK PENELITIAN

A. Profil Kecamatan Air Rami

1. Sejarah Kecamatan Air Rami

Kecamatan Air Rami terbentuk berdasarkan perda kabupaten Mukomuko Nomor 8 tahun 2005 sebagai hasil pemekaran di kecamatan Mukomuko Selatan. Ibu kota Kecamatan Air Rami terletak di Desa Arga Jaya. Untuk akses koordinasi dan pelayanan administrasi, jarak antara kantor Kecamatan Air Rami dengan masing-masing kantor desa relatif mudah terjangkau tahun 2013, jumlah desa di kecamatan Air Rami sebanyak 12 desa antara lain Air Rami, Rami Mulia, Mekar Jaya, Dusun Pulau, Talang Rio, Arga Jaya, Makmur Jaya, Marga Mulya, Bukit Harapan, Tirta Kencana, Bukit Mulya, dan Cinta Asih.⁵⁰

2. Luas Wilayah Kecamatan Air Rami

Luas kecamatan Air Rami adalah 99,20 km² atau 2,46 persen dari luas kabupaten Mukomuko. Wilayahnya sebagian besar terletak pada perbukitan dengan ketinggian antara 5-700 meter di atas permukaan laut. Sebagian besar desa di kecamatan Air Rami bukan desa pesisir hanya terdapat satu desa saja yang berstatus sebagai desa pesisir yaitu desa Air Rami. Adapun batasan-batasan kecamatan Air Rami sebagai berikut:

a. Utara : Kecamatan Ipuh dan Kecamatan Malin Deman

⁵⁰ <http://andisukoco.blogspot.com/2012/02/profil-singkat-kecamatan-air-rami>, diakses pada 19 Desember 2020 pukul 14:20

- b. Selatan : Kecamatan Bengkulu Utara
- c. Timur : Propinsi Jambi
- d. Barat : Samudera Hindia

Jumlah desa yang ada di Kecamatan Air Rami sebanyak 12 desa

Tabel 3. Luas area Desa Kecamatan Air Rami

Desa	Luas Area (km ²)	Persentase (%)
Air Rami	04,12	4
Rami Mulia	08,39	8
Mekar Jaya	19,65	20
Dusun Pulau	02,07	2
Talang Rio	02,45	2
Arga Jaya	11,78	12
Makmur Jaya	06,50	7
Marga Mulya	19,26	19
Bukit Harapan	09,45	10
Tirta Kencana	05,63	6
Bukit Mulya	06,86	7
Cinta Asih	03,04	3
Kecamatan Air Rami	99,20	100

Berdasarkan data, Mekar Jaya merupakan desa wilayah terluas di Kecamatan Air Rami yaitu dengan luas 19,65 km², sedangkan desa dengan luas terkecil adalah Desa Dusun Pulau dengan luas wilayah 02,07km².

3. Pemerintahan

Kecamatan Air Rami terbentuk berdasarkan perda Kabupaten Mukomuko Nomor 8 tahun 2005 sebagai pemekaran dari Kecamatan Mukomuko Selatan. Kecamatan Air Rami beribu kota Desa Arga Jaya. Tahun 2018, jumlah desa di kecamatan Air Rami sebanyak 12 desa. Masing-masing desa dipimpin oleh Kepala Desa yang dipilih secara langsung oleh masyarakat desa setempat. Seluruh desa di kecamatan Air Rami sudah *Definitif*, 11 desa terklasifikasi dalam kelompok desa swakarya dan satu desa swasembada.⁵¹

Desa Swakarya adalah desa yang sudah bisa memenuhi kebutuhan sendiri, kelebihan produksi sudah mulai dijual ke daerah lainnya, adapun ciri desa swakarya adalah adat-istiadat masyarakatnya sedang mengalami perubahan (transisi), pengaruh luar mulai masuk ke dalam masyarakat desa dan mengakibatkan perubahan cara berfikir, mata pencaharian penduduk mulai beraneka ragam, tidak hanya pada sektor agraris, lapangan kerja bertambah dan produktivitas meningkat diimbangi dengan bertambahnya prasarana desa. Sementara itu swadaya masyarakat dengan cara gotong royong telah efektif dan mulai tumbuh

⁵¹ Badan Pusat Statistik Kabupaten Mukomuko Bagian Kecamatan Air Rami

kesadaran serta tanggung jawab masyarakat untuk membangun desanya roda pemerintahan desa mulai berkembang baik dalam tugas maupun fungsinya masyarakat desa telah mampu meningkatkan kehidupannya dengan hasil kerjanya sendiri dan bantuan pemerintah hanya bersifat sebagai stimulasi saja.

4. Penduduk

Pada tahun 2013, penduduk Kecamatan Air Rami tercatat sebanyak 10,693 jiwa (laki-laki = 5.568 jiwa dan perempuan = 4.125 jiwa) atau 6,34 persen dari penduduk Kabupaten Mukomuko dengan rasio jenis kelamin (sex ratio) 109. Sebaran penduduk di Kecamatan Air Rami tidak merata tersebar di seluruh desa dari 12 Desa Arga Jaya yang merupakan ibukota kecamatan. Desa Arga Jaya yang merupakan ibukota kecamatan. Desa Arga Jaya sebagai ibukota kecamatan memiliki jumlah penduduk yang besar yakni 1.1813 jiwa.⁵²

5. Pendidikan

Salah satu faktor keberhasilan pembangunan suatu daerah manusia (SDM) yang berkualitas dengan cukup, program wajib belajar 6 tahun dan 9 tahun dan berbagai macam program pendukung lainnya adalah bagian dari upaya pemerintah untuk mempercepat peningkatan kualitas SDM, ketersediaan fasilitas pendidikan baik sarana maupun prasarana akan sangat menunjang dalam peningkatan mutu pendidikan.⁵³

⁵²<http://andisukoco.blogspot.com/2012/02/profil-singkat-kecamatan-air-rami>, diakses pada 19 Desember 2020 pukul 14:20

⁵³<http://andisukoco.blogspot.com/2012/02/profil-singkat-kecamatan-air-rami>, diakses pada 19 Desember 2020 pukul 14:20

Pada tahun 2013, berdasarkan data dari Dinas pendidikan kabupaten Mukomuko di kecamatan Air Rami terdapat 13 unit sekolah dasar, 12 di antaranya berstatus sekolah negeri dan 1 sekolah yang berstatus swasta. Sekolah menengah pertama sebanyak lima unit dan seluruhnya berstatus negeri, sekolah menengah atas sebanyak satu unit berstatus negeri.

6. Agama

Penduduk kecamatan Air Rami mayoritas beragama islam yaitu 99,09 persen, selebihnya merupakan pemeluk agama kristen protestan, sarana ibadah di Kecamatan Air Rami pada tahun 2016 meliputi 28 unit masjid dan 35 mushola yang tersebar di seluruh desa kecamatan Air Rami, serta satu unit gereja yang berada di desa Rami Mulya.⁵⁴

B. Gambaran Umum Game Online

Menurut Wikipedia *Game Online* adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer. Jaringan yang biasanya digunakan adalah jaringan internet dan yang sejenisnya serta selalu menggunakan teknologi yang ada saat ini, seperti modem dan koneksi kabel. Sedangkan secara termonologi *Game Online* berasal dari dua kata, yaitu *Game* dan *Online*. *Game* adalah permainan sedangkan *Online* adalah terhubung dengan internet.

⁵⁴<http://andisukoco.blogspot.com/2012/02/profil-singkat-kecamatan-air-rami>, diakses pada 19 Desember 2020 pukul 14:20

Permainan daring (*Game Online*) terdiri dari banyak jenis, dari mulai permainan sederhana berbasis teks hingga permainan yang menggunakan grafik kompleks dan membentuk dunia virtual yang ditempati oleh banyak pemain sekaligus.

Dalam *Game Online*, ada dua unsur utama, yaitu *server* dan *client*. Server melakukan administrasi permainan dan menghubungkan client, sedangkan *client* adalah pengguna permainan yang memakai kemampuan *server*.

Game Online bisa disebut sebagai bagian dari aktivitas sosial karena pemain bisa saling berinteraksi secara virtual dan sering kali menciptakan komunitas.

Permainan Daring (*Game Online*) adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer. Jaringan yang biasanya digunakan adalah jaringan internet dan yang sejenisnya serta selalu menggunakan teknologi yang ada saat ini, seperti modem dan koneksi kabel. Biasanya permainan daring disediakan sebagai tambahan layanan dari perusahaan penyedia jasa online, atau dapat diakses langsung melalui sistem yang disediakan dari perusahaan yang menyediakan permainan tersebut. Sebuah *Game Online* bisa dimainkan secara bersamaan dengan menggunakan computer yang terhubung ke dalam sebuah jaringan tertentu.⁵⁵

Menurut Andrew Rollings dan Ernest Adams, permainan daring (*Game Online*) lebih tepat disebut sebagai sebuah teknologi, dibandingkan sebagai sebuah genre permainan; sebuah mekanisme untuk

⁵⁵ https://id.wikipedia.org/wiki/Permainan_daring, diakses pada 21 Desember 2020 pukul

menghubungkan pemain bersama, dibandingkan pola tertentu dalam sebuah permainan.

Menurut Samuel *Game Online* adalah *Game Online* adalah permainan dengan jaringan, dimana interaksi antara satu orang dengan yang lainnya untuk mencapai tujuan, melaksanakan misi, dan meraih nilai tertinggi dalam dunia virtual.

Menurut Wikipedia *Game Online* adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer. Jaringan yang biasanya digunakan adalah jaringan internet dan yang sejenisnya serta selalu menggunakan teknologi yang ada saat ini, seperti modem dan koneksi kabel.

Permainan daring (*Game Online*) terdiri dari banyak jenis, dari mulai permainan sederhana berbasis teks hingga permainan yang menggunakan grafik kompleks dan membentuk dunia virtual yang ditempati oleh banyak pemain sekaligus.

Dalam *Game Online*, ada dua unsur utama, yaitu *server* dan *client*. Server melakukan administrasi permainan dan menghubungkan client, sedangkan *client* adalah pengguna permainan yang memakai kemampuan *server*.

Game Online bisa disebut sebagai bagian dari aktivitas sosial karena pemain bisa saling berinteraksi secara virtual dan sering kali menciptakan komunitas maya.

Sejarah *Game Online*

Game Online dimulai sejak tahun 1969, ketika permainan untuk dua orang dikembangkan dengan tujuan awal untuk pendidikan⁵⁶. Kemudian pada awal tahun 1970, sebuah sistem dengan kemampuan time-sharing, yang disebut Plato, diciptakan untuk memudahkan siswa belajar secara online, di mana beberapa pengguna dapat mengakses komputer secara bersamaan menurut waktu yang diperlukan. Dua tahun kemudian, muncul Plato IV dengan kemampuan grafik baru, yang digunakan untuk menciptakan permainan untuk banyak pemain (multiplayer games).⁵⁷

Game Online benar-benar mengalami perkembangan setelah tahun 1995, pembatasan NSFNET (National Science Foundation Network) dihapuskan, membuat akses ke domain lengkap dari internet. Kesuksesan moneter menghampiri perusahaan-perusahaan yang meluncurkan permainan ini, sehingga persaingan mulai tumbuh dan menjadikan permainan daring semakin berkembang hingga hari ini.⁵⁸

Pada tahun 1970 ketika muncul jaringan komputer berbasis paket, jaringan komputer tidak hanya sebatas LAN (Local Area Network) saja tetapi sudah mencakup WAN (Wide Area Network) dan menjadi internet. *Game Online* pertama kali muncul kebanyakan adalah game-game simulasi perang ataupun pesawat yang dipakai untuk kepentingan militer yang akhirnya dilepas lalu dikomersialkan, game -game ini kemudian

⁵⁶ *History of Online Games by Jessica Mulligan*, diakses pada 21 desember 2020 pukul 15:45.

⁵⁷ *PLATO: The Emergence of Online Community by David R. Woolley*, diakses pada 21 desember 2020 pukul 20:11.

⁵⁸ *History of Online Games by Jessica Mulligan*, diakses pada 21 desember 2020 pukul 15:47

menginspirasi game-game yang lain muncul dan berkembang. Pada tahun 2001 adalah puncak dari demam dotcom sehingga penyebaran informasi mengenai *Game Online* semakin cepat.

Masa kejayaan *Game Online* pertama hadir saat hadirnya Ultima Online, EverQuest dan Asheron's Call. Ketiga perusahaan inilah yang menginspirasi perusahaan lainnya untuk memulai membuat *Game Online* sendiri. Akan tetapi, karena persaingan yang ketat kualitas dari game yang diciptakan berkurang. Banyak pengguna yang kemudian bosan dan masa kejayaan *Game Online* surut pada bulan Mei 2002 – Oktober 2004.

Kejayaan game mulai terlihat kembali saat *Game Online* Warcraft muncul pada November 2004. Kesuksesan World of Warcraft berasal dari Blizzard, yang selalu melahirkan game-game yang memberikan pengalaman bermain yang unik. Seiring berjalannya waktu, mulai banyak perusahaan *Game Online* yang memberikan pengalaman main game berbeda.

Di Indonesia sendiri, *Game Online* masuk pada tahun 2001 game tersebut bernama *Nexia Online*. Seiring dengan perkembangan internet, kini muncul berbagai media dan jenis game seru. Mulai dari PC (personal computer) Games, Console Games, Handheld Games dan Mobile Games. Salah satu jenis games yang paling diminati adalah game PC yang biasanya dilengkapi dengan berbagai aksesoris mulai dari keyboard, headphone, webcam, hingga gaming monitor. Sekarang *Game Online* di

alihkan ke gadget atau handphone karena lebih simple dan praktis untuk memainkannya.

1. Jenis-jenis *Game Online*

Terdapat beberapa jenis game online yang sering dimainkan yaitu *First person Shooter Games (FPS)*, *Real Time Strategy Games*, *Simulation Games* dan sebagainya. Adapun penjelasannya sebagai berikut:⁵⁹

a. *First Person Shooter Games (FPS)*

Permainan ini mengambil pandangan orang pertama sehingga seolah-olah pemain berada dalam permainan tersebut dalam sudut pandang tokoh karakter yang dimainkan, dimana setiap toko memiliki kemampuan yang berbeda dalam tingkat akurasi, refleks, dan lainnya. Permainan ini dapat melibatkan banyak orang dan biasanya permainan ini mengambil setting peperangan dengan senjata-senjata militer. Adapun contoh permainan sejenis ini antaranya lain *Counter Strike*, *Call Of Duty*, *Point Blank*, *Free Fire*, *Player Unknown's Battlegrounds* dan sebagainya.⁶⁰

b. *Real Time Strategy Game*

Permainan jenis ini menekankan kepada sehebatan strategi pemainnya. Permainan ini memiliki ciri khas dimana pemain harus mengelola suatu dunia maya dan mengatur strategi dalam

⁵⁹ Emria Fitri, Lira Erwinda, "Konsep adiksi game online dan dampaknya terhadap masalah mental emosional remaja serta peran bimbingan dan konseling", *konseling dan pendidikan*, vol. 4, november , 2018, h. 213-214

⁶⁰ Emria Fitri, Lira Erwinda, "*Konsep Adiksi*", h. 213

waktu apapun. Tema permainan bisa berupa sejarah (misalnya seri *Age of Empires*), fantasi (*warcraft*), dan fiksi ilmiah (misalnya *Star Wars*).⁶¹

c. *Massively Multiplayer Online Role Playing Games* (MMORPG).

Jenis permainan ini dimana pemain dalam dunia yang skalanya besar (>100 pemain), dimana setiap pemain dapat berintraksi langsung seperti halnya dunia nyata. Contoh dari genre permainan ini adalah *World Of Warcraft*, *The Lord Of Rings Online*, *Shadow Of Angmar*, *Final Fantasy*, *Ragnarok*, dan *DOTA*.⁶²

d. *Simulation Games*

Permainan jenis ini bertujuan untuk memberikan pengalaman melalui simulasi. Ada beberapa jenis permainan simulasi, diantaranya *Life simulation Games*, *Construction and Management Simulation Games*, dan *Vehicle Simulation*.⁶³

2. *Game Online Free Fire*

Garena Free Fire atau biasa disebut Free Fire adalah salah satu judul esports yang merupakan kombinasi dari genre battle royale dengan TPS (*Third Person Shooter*). Free fire di buat oleh perusahaan Garena.⁶⁴ Sekilas ini adalah sebuah game perang yang mengumpulkan hingga 50 pemain di sebuah peta yang luas,

⁶¹ Emria Fitri, Lira Erwinda, "Konsep adiksi....", h. 213

⁶² Krista Surbakti, "Pengaruh Game Online Terhadap Remaja, *Jurnal Curere*, /Vol.01/No.01, April, 2017, h. 32

⁶³ Krista Surbakti, "Pengaruh Game....", H. 33

⁶⁴ "Garena Announces Free Fire Battlegrounds; PUBG-like Battle Royale for Mobile". pokde.net. Diakses tanggal 26 September 2019

dimana setiap pemain harus saling membunuh dan menjadi satu-satunya orang yang bisa bertahan untuk menjadi pemenang.

Alur permainan Gameplay Free Fire adalah dimana semua pemain dikerahkan dengan pesawat dan wajib melakukan terjun bebas. Tiap pemain juga harus mencari senjata dan peralatan medis ketika dikirim untuk bertarung melawan pemain lain dan bertahan hidup. Di tengah permainan nanti akan ada pesawat yang lewat dan meluncurkan airdrop dalam bentuk kotak besar berisi rompi anti peluru, helm, senjata khusus seperti AWM, Groza dan M249 ataupun senapan mesin. Menemukan airdrop juga tidak sulit. Kotak ini akan memancarkan garis vertikal atau lurus dari langit dengan cahaya kuningnya. Untuk lebih memanjakan pemain, Free Fire memberi indikator untuk barang-barang dalam airdrop. Jika semuanya telah diambil, cahayanya akan hilang, dan sebaliknya cahayanya akan tetap menyala jika ada elemen yang belum diambil. Pada waktu-waktu tertentu permainan, Zona Bahaya akan muncul, lingkaran zona bahaya akan berwarna merah jika dilihat dari peta. Di daerah-daerah tertentu dari zona bahaya akan terjadi ledakan. Dalam mode squad, seseorang yang terkena ledakan akan berada dalam kondisi hit tetapi jika itu terjadi pada mode solo, pemain tersebut akan langsung mati. Waktu bermain yang lama dan peta yang luas tidak akan membuat permainan ini berakhir jika tidak ada zona bahaya. Di luar zona aman, darah pemain akan terus

berkurang. Jika pemain berada di area aman yang terlalu kecil, adrenalin pemain akan ikut meningkat mengingat sebentar lagi pemain harus bermigrasi ke zona lain. Di sinilah kamu dapat melihat kualitas pemain. Selain kebutuhan akan keterampilan perang dan kemampuan untuk bertahan hidup, permainan bertahan hidup ini juga membutuhkan ketenangan dan keberuntungan.

Free Fire di dirikan pada 11 Agustus 2017 yang dibuat oleh 111 dots Studio di Vietnam. Studio ini mengembangkan dan mendekatkan diri terhadap keinginan user pada perangkat mobile. Pada 30 September 2017, Alpha *test* untuk Free Fire dibuka dan dapat dimainkan beberapa player. Player diminta diberikan *feedback* sehingga developer dapat melakukan revisi game sehingga game bisa menjadi lebih baik.

Free Fire adalah game Battle Royale gratis dari Garena yang bisa dimainkan di berbagai macam smartphone. Game ini adalah salah satu game mobile yang paling populer di Indonesia, dengan lebih dari 500 juta jumlah unduhan di Google Play Store. Free Fire dikembangkan dengan mesin grafis Unity, platform pengembangan game dari Unity Technologies. Mesin grafis Unity memungkinkan penggunanya untuk membuat game 2D atau 3D dengan gaya grafis dan mekanik yang beragam. Banyak game terkenal yang dihasilkan dari Unity, termasuk Angry Birds 2, Roller Coaster Tycoon World, dan Pokemon GO.

Sejak Free Fire dirilis pertama kali pada tahun 2017 (2018 di Indonesia), game ini berhasil meraih popularitas yang besar di berbagai negara. Menurut Garena sendiri, Asia adalah salah satu wilayah dengan jumlah player Free Fire terbesar di dunia (setelah Latin Amerika).

Di Indonesia sendiri kepopuleran Free Fire juga tak dapat dipungkiri, sampai dibuatkan server terpisah begitu FF dirilis di tanah air pada awal tahun 2018. Garena sendiri bahkan membuat tim di Indonesia khusus untuk server Free Fire lokal, yang dibentuk agar perusahaan bisa menjadi lebih dekat dengan para pemain Indonesia.

Pada tahun 2020, popularitas game Battle Royale ini diantara pemain-pemain tanah air juga makin terasa dengan antusiasme mereka dengan kemunculan karakter Jota, karakter asal Indonesia pertama di dalam FF. Jota sendiri berasal dari kerjasama dengan Joe Taslim, aktor kelas dunia yang membintangi The Raid dan Fast and Furious 6. Closed Beta dilakukan di 6 negara, yakni: Thailand, Vietnam, Singapura, Malaysia, Indonesia dan Filipina pada tanggal 3 November 2017.

Pada tahap ini, terdapat fitur setting yang baru dan pembesaran map arena yang dapat dimainkan. Setelah tahap beta, Garena tidak langsung merilis Free Fire karena menginginkan banyak update baru dari pada developer. Garena baru secara resmi merilis Free

Fire pada 15 Januari 2018. *Game Online* Free Fire memiliki daya tarik tersendiri dikalangan pecinta game action. Salah satu daya tarik dalam free fire yaitu :

a. Karakter dan Skill

Game Online free fire memiliki daya tarik tersendiri didalam fitur-fiturnya salah satunya yaitu karakter di dalam free fire yang banyak dan bervariasi didukung dengan skill dari masing-masing pemain. Karakter dalam free fire menggunakan orang ketiga yang hampir mirip dengan wajah manusia asli. Karakter *free fire* tersebut masih akan terus dilakukan pembaharuan. *Free Fire* adalah satu – satunya *game mobile battle royale* yang memiliki karakter yang berbeda – beda. Setiap karakter memiliki desain, kemampuan, dan cerita yang unik dengan menambah karakter-karakter baru dengan *skill* yang berbeda dari sebelumnya dengan menggunakan *Character Fragment*. Semakin tinggi level karakter, semakin banyak *character fragment* dan uang yang dibutuhkan untuk naik *level*. Akan ada karakter *Free Fire* yang dapat dimainkan dalam setiap update besar oleh pihak *developer*. Mereka dapat dibeli pada *shop* dengan menggunakan uang atau *diamond*. Pakaian yang mereka gunakan dapat diubah dengan menggunakan *crates* dan terdapat pakaian spesial untuk setiap

karakter. Berikut adalah nama-nama karakter pada *Game Online free fire*:

- 1) Adam, karakter Adam adalah karakter pertama yang didapatkan oleh para pemain saat memainkan free fire untuk pertama kalinya. Karakter Adam tidak memiliki skill sama sekali. Namun, kelebihanannya bisa merubah warna kulit sesuai keinginan pemain.
- 2) Eve, karakter Eve sama seperti karakter Adam. Karakter Eve sudah bisa digunakan saat pertama kali di instal gamenya. Karakter Eve tidak memiliki skill, dan keunggulannya bisa merubah warna kulit sesuai keinginan pemain.
- 3) A124, merupakan karakter terbaru di Free Fire yang memiliki skill unik yang bernama Thrill of Battle, yakni amampu mengubah energy point menjadi health point.
- 4) Andrew, karakter ini ada karakter polisi dan di dapatkan jika pemain melakukan log in selama tujuh hari. Skill dari karakter Andrew adalah mampu mengurangi damage dari vest yang di gunakan. Semakin besar level vest semakin kuat skillnya.
- 5) Antonio adalah karakter Free Fire yang berlatar belakang seorang gangster ternama. Bahkan diceritakan juga bahwa

karakter berusia 30 tahun ini merupakan yatim piatu yang tumbuh menjadi seorang mafia.

- 6) Caroline adalah karakter yang sangat diunggulkan pada pertempuran jarak dekat, maka sangat direkomendasikan untuk menggunakan karakter wanita polos yang satu ini. Meski terlihat imut, nyatanya skill pasif Agility yang dimilikinya sangat berbahaya bagi musuh. Caroline dapat berlari cepat saat memegang salah satu senjata terbaik Free Fire tipe shotgun. Sayangnya skillnya ini hanya akan aktif pada satu senjata saja.
- 7) Ford merupakan karakter free fire yang memiliki kemampuan untuk meningkatkan daya tahan tubuh ketika berada di luar safe zone. Skill bernama The Will of Iron ini bisa diperkuat dengan mengupgrade karakternya. Caranya adalah dengan bermain setiap hari menggunakan karakter Ford. Setiap selesai pertandingan kamu akan mendapatkan fragment Ford yang bisa digunakan untuk upgrade.
- 8) Hayato Jika biasanya karakter lain akan mudah terbunuh saat darahnya sudah menipis, berbeda halnya dengan karakter bernama Hayato. Skill Bushidonya justru baru akan muncul saat darahnya mulai menipis. Di saat skillnya muncul inilah pertarungan jarak dekat pun akan sangat

menguntungkan bagi para pemain yang menggunakan karakter ini. Jika bermain squad, biasanya Hayato dijadikan sebagai umpan untuk memancing musuh.

- 9) Kla merupakan karakter Free Fire yang mahir dalam bela diri Muay Thai. Seperti yang kita tahu, Muay Thai merupakan seni beladiri yang mengandalkan sebuah pukulan dan tendangan. Sesuai latar belakangnya, Kla Free Fire memiliki skill tangan kosong yang sangat berbahaya bagi musuh. Damage pukulannya jika mengenai kepala bisa mencapai 275. Skill tersebut tentu sangat menguntungkan di awal-awal pertandingan, di saat para pemain lain belum menemukan senjata.
- 10) Kelly Berlari adalah salah satu bagian terpenting dalam bermain Free Fire. Salah satu karakter yang memiliki kemampuan berlari cepat adalah Kelly. Dengan skill Dash Run yang dimiliki Kelly, kamu bisa lebih mudah dalam mengejar safe zone, mempercepat proses mencari senjata, dan kabur dari kejaran musuh.
- 11) Maxim saat memakan jamur atau medkit, terkadang butuh waktu untuk memulihkan darah karakter yang kita gunakan. Nah dengan kemampuan yang dimiliki Maxim, kamu nggak perlu lagi was-was saat sedang menggunakan

medkit. Pasalnya, karakter berusia 17 tahun ini bisa mempercepat makan jamur dan menggunakan medkit.

b. Tempat Pertempuran

Free fire salah satu game yang dapat memilih tempat untuk bertempur. Pemain menggunakan parasut dan melakukan terjun memilih tempat yang diinginkan untuk melakukan pendaratan. Terdapat dua pulau dengan daerah masing-masing. pemain dapat menentukan dimana akan mendarat. Pulau tersebut diantaranya Bermuda, Furgatory dan Kalahari . Setiap pulau tersebut memiliki banyak wilayah-wilayah kecil. Perbedaan dari kedua pulau tersebut adalah luas pulau, zona aman untuk bermain juga berbeda.Senjata

c. Senjata free fire

Free fire merupakan jenis permainan action yang identik dengan tembak menembak, maka free fire memiliki berbagai macam jenis diantaranya:

- 1) *Assault Rifle*, senjata yang sangat berguna dalam pertempuran jarak menengah maupun jauh.
- 2) *Damage*, senjata yang dihasilkan begitu besar. senjata ini baik digunakan di jarak menengah maupun jauh.
- 3) MP 40 jenis *submavhine Gun* untuk mengincar *headshot*. Sering digunakan saat tembakan jump shot
- 4) *SCAR*, senjata yaang memiliki kesetabilan yang tinggi.

- 5) *Groza* senjata yang digunakan untuk mendapatkan booyah
- 6) *Sniper rifle*, baik digunakan untuk menghabisi musuh dengan jarak jauh.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Sumber Hadiah Dalam Perlombaan *Game Onile* Di Kecamatan Air Rami Kabupaten Muko-muko

Berdasarkan penelitian yang sudah peneliti lakukan di kecamatan Air Rami yang mengadakan perlombaan *Game Online* sehingga diperoleh informasi terkait dengan pelaksanaan pemberian hadiah dan perlombaan game online dilakukan dengan wawancara secara langsung yang peneliti lakukan.

1. Syarat Mengikuti Perlombaan *Game Online*

Penulis wawancara kepada panitia yang mengadakan perlombaan *Game Online* tersebut salah satunya yaitu Radit selaku ketua panita perlombaan mengatakan bahwa persyaratan perlombaan tida begitu sulit dan cukup mempunyai squad atau tim yang berjumlah 4 orang pemain inti dan 1 orang cadangan dan membawa uang pendaftaran tim peserta. Semua anggota peserta tersebut wajib memiliki akun Game Online free fire pribadi, setelah syarat-syarat terpenuhi, maka peserta langsung bisa mendaftar timnya kepada panitia.⁶⁵

Penulis juga wawancari seful selaku anggota panitia perlombaan, dia mengatakan persyaratan mengikuti lomba yaitu Setiap tim yang ingin mendaftarkan atau mengikuti perlombaan itu harus mendaftarkan diri dan membeli tiket. harga tiket pendaftaran untuk masing-masing team yaitu 50.000,- namun apabila ada peserta yang ingin mengikuti lomba game

⁶⁵ Radit, Ketua Panitia, Wawancara, Pada Tanggal 17 April 2021, Pukul 09:05

online itu namun dia tidak memiliki tim yang cukup maka tidak diperbolehkan untuk mengikuti perlombaan karena perlombaan tersebut Lomba antar tim atau Squad bukan Individual.⁶⁶ Penulis wawancara juga peserta lomba yaitu Andre, mengatakan syarat mengikuti lomba antarlain yaitu “ syaratnya Cuma tergabung dalam tim/squad sama bayar uang pendaftaran.”⁶⁷

Pihak panitia penyelenggara lomba membuka Slot sebanyak 12 tim namun jika tim atau squad yang mendaftar lebih dari slot yang sudah ditentukan Maka pihak panitia akan menyesuaikan jumlah hadiah yang akan diberikan. adapun dalam Pemberian hadiah para peserta tidak mengetahui jika hadiah yang didapatkan itu berasal dari uang pendaftaran mereka peserta lomba game online.

2. Tujuan perlombaan *game online*

Penulis wawancara kepada Radi selaku panitian perlombaan game online. Alasan dan tujuan melaksanakan perlombaan mereka mengatakan alasan dan tujuan diadakan nya perlombaan ini adalah supaya dapat meningkatkan tali silaturahmi antar pemain dalam perlombaan, meningkatkan bakat dan skill pemain, melatih kerja sama antar anggota tim, sebagai sarana hiburan bagi peserta lomba, dan juga ingin menunjukkan kepada sebagian besar orang bahwa game itu tidak selamanya berdampak negative melalui game orang juga bisa mempunyai prestasi dan bahkan di kenal banyak orang.⁶⁸

⁶⁶ Seful, Anggota panitia, wawancara, pada tanggal 17 april 2021, pukul 09:10

⁶⁷ Andre, Peserta Lomba, Wawancara, Pada Tanggal 17 april 2021, Pukul 11:15

⁶⁸ Radit, Ketua Panitia, wawancara, pada tanggal 17 april 2021, pukul 09:40

Penulis wawancara kepada Radi dan Saeful selaku panitia perlombaan game online. Mereka mengatakan Tema apa yang di angkat dalam perlombaan dia mengatakan tidak ada tema khusus dalam acara perlombaan kali ini karena memang tujuan awalnya hanya ingin para peserta dapat menuangkan skill dan bakat mereka dalam dunia game supaya membuka fikiran mereka bahwasanya melalui game mereka bisa menjadi *gamers* dan bisa memberikan hal positif nantinya kepada orang lain serta menyambung silaturahmi antar sesama pemain.

3. Sistem Pemberian hadiah

Sistem Perhitungan poin atau skor di Free Fire Mode maupun Semifinal dan Grand Final kurang lebih sama. Untuk Kill Point 2 pts dan -5 pts/player jika leave waiting island dengan default score 100 pts. Fase Semifinal dan Grand Final untuk kill point juga 2 pts. Lalu, baik Mode maupun Semifinal dan Grand Final terkait placement point-nya adalah sebagai berikut: Posisi 1: 20 poin Posisi 2: 17 poin Posisi 3: 15 poin Posisi 4: 13 poin Posisi 5: 12 poin Posisi 6: 10 poin Posisi 7: 6 poin Posisi 8: 4 poin Posisi 9: 3 poin Posisi 10: 2 poin Posisi 11: 1 poin Posisi 12: 0 poin

Penulis wawancara kepada Radit selaku ketua panitia perlombaan game online. Mereka mengatakan Adapun sistem penilaian yakni setiap pemain yang membunuh lawannya maka akan mendapatkan 1 poin dan juga apabila memenangkan lomba maka akan mendapatkan 10 poin dan menjadi pemenang atau peringkat pertama kemudian peringkat kedua mendapatkan 8 poin, peringkat ketiga mendapatkan 7 poin, peringkat keempat mendapatkan

6 poin, peringkat kelima 5 poin, peringkat keenam 4 poin, peringkat ketujuh 3 poin, peringkat kedelapan 2 poin, dan peringkat kesembilan 1 poin.⁶⁹

4. Hadiah bagi pemenang lomba

Penulis wawancarai pihak panitia perihal hadiah bagi pemenang lomba yaitu Seful selaku Anggota panitia dia mengatakan Adapun untuk yang mendapatkan juara 1 mendapatkan uang tunai Rp250.000,-kemudian Juara kedua mendapatkan uang tunai Rp200.000,- dan juara 3 mendapatkan uang tunai Rp100.000. jumlah hadiah tersebut but itu tergantung kepada jumlah tim yang mengikuti perlombaan, semakin banyak yang mengikuti lomba maka akan semakin besar hadiah yang didapatkan.⁷⁰

Berdasarkan keterangan yang diperoleh dari narasumber tersebut serta dari hasil dokumentasi yang peneliti peroleh berupa laporan kegiatan turnamen, maka peneliti dapat menjelaskan mengenai pelaksanaan Pemberian hadiah pada perlombaan game online yang diadakan oleh panitia.

Turnamen game online ini diikuti oleh 12 tim setiap tim Terdiri dari 4 orang aktif dan 1 orang pemain cadangan. pertandingan terdiri dari 3 babak yaitu babak penyisihan babak semifinal dan babak final pada babak penyisihan dan perempat final pertandingan dilakukan dengan menggunakan sistem gugur selanjutnya pada babak semifinal, pertandingan dilaksanakan untuk mendapatkan pemain terbaik 1 hingga 10. terakhir pada babak final untuk menentukan pemenang.

⁶⁹ Radi, Ketua Panitia, Wawancara, Pada Tanggal 17 April 2021, Pukul 09:50

⁷⁰ Seful, Anggota Panitia, Wawancara, Pada Tanggal 17 April 2021, Pukul 09: 55

Langkah pertama bagi setiap calon peserta yang ingin mengikuti turnamen Yaitu harus melakukan pendaftaran, para calon peserta membayar uang pendaftaran senilai Rp50.000 per tim untuk setiap sudutnya dan dikonfirmasi ke nomor yang tercantum diposter promosi turnamen atau brousur. uang pendaftaran ini selanjutnya akan digunakan untuk Pemberian hadiah, konsumsi panitia dan lainnya. setiap peserta diwajibkan untuk hadir tepat waktu atau 10 menit sebelum pertandingan dimulai dan diwajibkan untuk menggunakan akun game masing-masing sebelum pertandingan dimulai.

Pihak panitia memberikan waktu 5 menit untuk persiapan para peserta Apabila terjadi sesuatu yang tidak diinginkan selama pertandingan seperti tidak membawa handset, power bank maka itu akan dianggap sebagai kelalaian atau kesalahan dari peserta sehingga pertandingan akan tetap dilanjutkan di saat pertandingan dimulai ajukan mengikuti aturan-aturan pertandingan yang telah diatur sebelumnya sebagai berikut.

Dalam Pemberian hadiah pihak panitia mengambil juara 1 hingga 3 sebagai pemenang untuk juara 1 mendapatkan Rp250.000 ah dan sertifikat juara 2 mendapatkan Rp200.000 dan sertifikat. juara 3 mendapatkan Rp100.000 dan sertifikat. setiap tim yang mengikuti pertandingan dapat dinyatakan sebagai pemenang apabila salah satu diantara kedua tim berhasil bertahan hingga zona mengecil, salah satu diantara kedua tim tereliminasi, Salah satu tim didiskualifikasi karena melanggar peraturan.

Sumber dana hadiah yang oleh pihak panitia yaitu berasal dari uang pendaftaran pada peserta lomba yang mengikuti perlombaan diambilnya dana tersebut dari uang Pendaftaran peserta karena panitia hanya mendapatkan sponsor untuk tempat berlomba dan tidak mendapatkan sponsor hadiah Perlombaan yang diadakan tersebut.

Pembagian hasil uang Pendaftaran peserta lomba akan dipakai untuk mempersiapkan hadiah para peserta dan sebagian untuk konsumsi pihak panitia. Menurut Radit Mangaku bahwa tidak ada peserta yang melakukan perjanjian taruhan atau berjudi karena dalam Pemberian hadiah hanyalah sebuah bentuk apresiasi terhadap beberapa peserta yang telah ikut berpartisipasi dalam lomba dan berhasil memenangkan perlombaan.

Pihak panitia penyelenggara lomba membuka Slot sebanyak 12 tim namun jika tim atau squad yang mendaftar lebih dari slot yang sudah ditentukan Maka pihak panitia akan menyesuaikan jumlah hadiah yang akan diberikan. adapun dalam Pemberian hadiah para peserta tidak mengetahui jika hadiah yang didapatkan itu berasal dari uang pendaftaran mereka peserta lomba game online.

Perlombaan game online di desa cinta kasih Kecamatan air Rami tidak semua jenis game online itu diperlombakan hanya beberapa game online saja yang diperlombakan yaitu seperti free Fire dan mobile Legends.

Maka dari pada itu hasil penelitian yang dilakukan oleh penulis di lapangan pelaksanaan turnamen dan tidak mendapatkan sponsor untuk hadiah turnamen yang diadakan tersebut. Untuk turnamen yang diadakan

secara umum, pihak panitia menyediakan hadiah berupa uang tunai, dan sertifikat. Uang pendaftaran para peserta yang telah terkumpul di saat registrasi akan digunakan untuk sumber dana hadiah bagi para peserta yang menang dalam pertandingan.

B. Tinjauan Hukum Islam Terhadap Sumber Hadiah Perlombaan Game Online di Desa Cinta Asih Kecamatan Air Rami Kabupaten Muko-muko

Turnamen game yang di adakan oleh Desa Cinta Asih merupakan salah satu kegiatan yang berhubungan dengan manusia dan sekitarnya. Oleh karena itu kegiatan yang di lakukan ini termasuk ke dalam salah satu kajian fiqh muamalah, sehingga berlaku kaidah umum muamalah yaitu:

الأَصْلُ فِي الشُّرُوطِ فِي الْمَعَامَلَاتِ الْحِلُّ وَالْإِبَاحَةُ إِلَّا بِدَلِيلٍ

Artinya: “Hukum asal dari muamalah adalah boleh kecuali 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 Desa Cinta Asih merupakan salah satu perlombaan yang boleh di lakukan sampai ada sebab atau unsur-unsur yang melarang kegiatan turnamen tersebut.

Ada dua macam jenis perlombaan yang di perbolehkan yaitu perlombaan tanpa hadiah dan perlombaan berhadiah. Dalam perlombaan berhadiah ini

juga harus di perhatikan apakah hadiah itu termasuk ke dalam hadiah yang di perbolehkan dalam islam atau justru hadiah yang terlarang atau bahkan masuk dalam kategori perjudian.

Turnamen yang diadakan oleh Desa Cinta Asih merupakan suatu perlombaan yang di laksanakan dengan adanya hadiah untuk pihak-pihak yang memenangkan perlombaan. Karena mendapatkan suatu hadiah yang diperebutkan oleh para peserta maka harus diperhatikan dari mana asal usul dana hadiah tersebut, apakah dari pihak panitia, atau pihak ketiga seperti sponsor dalam acara atau juga diambil dari uang pendaftaran peserta yang mengikuti perlombaan. Apabila dana tersebut diambil dari uang pendaftaran para peserta maka hadiah tersebut dapat termasuk dalam kategori perjudian.

Untuk mengetahui sumber dana dari hadiah yang di berikan oleh pihak panitia, maka harus di kaji lebih lanjut mengenai asal usul sumber dana hadiah tersebut. Dalam perlombaan berhadiah, diperbolehkan untuk menerima hadiah apabila hadiah tersebut berasal dari:

- a) Hadiah yang didapatkan berasal dari penguasa lain atau orang ketiga
- b) Hadiah yang didapatkan hanya dapat dikeluarkan oleh salah satu pihak yang mengikuti lomba
- c) Hadiah yang diperoleh berasal dari beberapa atau salah satu pihak yang mengikuti lomba dengan adanya muhalil

Setelah peneliti melakukan penelitian lebih lanjut, peneliti mengetahui bahwa sumber hadiah yang didapatkan oleh peserta yang

menang dalam perlombaan game online yang dilaksanakan oleh panitia perlombaan panitia perlombaan di Kecamatan Air Rami mengadakan turnamen game online yaitu berbentuk free Fire yang dilaksanakan secara offline di lapangan terbuka. perlombaan game online tersebut diikuti oleh 12 tim dan setiap tim harus membayar uang registrasi pendaftaran sebesar Rp50.000. Untuk setiap pemenang akan mendapatkan hadiah uang dan sertifikat yang telah disiapkan oleh panitia lomba. Uang penasar dari setiap peserta yang mengikuti perlombaan tersebut selanjutnya digunakan untuk konsumsi panitia dekorasi tempat perlombaan dan sebagai hadiah untuk setiap peserta yang memenangkan perlombaan. Hadiah yang diberikan oleh panitia perlombaan di kecamatan air Rami tidak berasal dari penguasa ataupun pihak ketiga (sponsor) karena dalam pelaksanaannya para panitia tidak mendapatkan sponsor untuk hadiah dalam pelaksanaan lomba game online tersebut. Pihak panitia hanya mendapatkan sponsor tempat yaitu lapangan terbuka. Hadiah yang diberikan oleh panitia tidak hanya berasal dari salah satu pihak yang mengikuti perlombaan saja akan tetapi berasal dari kedua belah pihak yang mengikuti perlombaan. Hal ini dapat diketahui dari harusnya membayar uang pendaftaran bagi setiap peserta yang ingin mengikuti turnamen game online tersebut serta hadiah yang didapatkan oleh pemenang berasal dari uang Pendaftaran peserta sehingga dapat disimpulkan bahwa dalam pelaksanaan Pemberian hadiah peserta perlombaan game online yang dilakukan oleh pihak panitia 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 perlombaan tersebut.

Yusuf Qardhawi membagi menjadi tiga macam bentuk hadiah yaitu bentuk yang diperbolehkan oleh syariat, dan juga bentuk yang diharamkan tanpa adanya perselisihan dan bentuk yang masih diperselisihkan. Dalam praktiknya, turnamen game online ini mengharuskan setiap peserta untuk membayar uang pendaftaran agar mendapatkan slot (tempat) dalam perlombaan. Dengan demikian dapat diketahui bahwa terdapat kupon yang harus di beli oleh para peserta yang mengikuti lomba terlebih dahulu agar dapat mengikuti perlombaan tersebut. Sehingga hadiah yang terdapat dalam perlombaan yang diadakan oleh pihak panitia lomba 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-Quran perbuatan judi dirangkaikan dengan khamar (minuman keras) yang merupakan perbuatan keji sebagaimana disebutkan dalam firman Allah surat Al-maidah ayat 90-91 sebagai berikut:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِنَّمَا الْخَمْرُ وَالْمَيْسِرُ وَالْأَنْصَابُ وَالْأَزْلَامُ رِجْسٌ مِّنْ عَمَلِ الشَّيْطَانِ فَآ

جْتَنِبُوهُ لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ

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”.
(QS Al-Maidah [5]: 90)

إِنَّمَا يُرِيدُ الشَّيْطَانُ أَنْ يُوقِعَ بَيْنَكُمُ الْعَدَاوَةَ وَالْبَغْضَاءَ فِي الْحَمْرِ وَالْمَيْسِرِ وَيَصُدَّكُمْ عَنْ

ذِكْرِ اللَّهِ وَعَنِ الصَّلَاةِ ۖ فَهَلْ أَنْتُمْ مُنْتَهُونَ

Artinya: “Dengan minuman keras dan judi itu, setan hanyalah bermaksud menimbulkan permusuhan dan kebencian di antara kamu dan menghalang-halangi kamu dari mengingat Allah dan melaksanakan sholat maka tidakkah kamu berhenti?”. (QS. Al-Maidah [5]: 91)

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.

1. Permainan yang mengandalkan faktor keberuntungan pada

Perlombaan game online yang diadakan oleh pihak panitia setiap peserta diharuskan untuk berusaha memaksimalkan dalam memenangkan perlombaan. jadi dalam sistem perlombaan game online tersebut tidak hanya mengandalkan keberuntungan saja.⁷¹

2. permainan yang didalamnya ada unsur perjudian

Pihak panitia di kecamatan air Rami melakukan praktek perjudian dalam lomba game online yang diselenggarakan unsur

⁷¹ Radi, Ketua Panitia, Wawancara, Pada Tanggal 17 April 2021, Pukul 09:55

perjudian nya yaitu dari sumber dana hadiah yang didapatkan yaitu berasal dari uang pendaftaran para peserta lomba yang mengikuti turnamen sehingga dapat unsur untung rugi bagi setiap peserta karena hadiah yang didapatkan oleh pihak yang menang merupakan tanggungan dari pihak peserta yang kalah dalam perlombaan tersebut.⁷²

3. permainan yang dapat menyakiti binatang

Dalam pelaksanaannya perlombaan game online tersebut tidak melakukan hal-hal yang melanggar syariat Islam seperti menyakiti binatang atau hewan lainnya karena Perlombaan yang diadakan oleh panitia yaitu lomba digital.

4. permainan merupakan hal-hal yang bersifat tresier

Perlombaan game online yang diadakan oleh pihak panitia di kecamatan air Rami tidak melakukan atau kau bermain hingga mengorbankan hal-hal yang lebih penting dan tidak melalaikan kewajiban agama seperti ketika waktu salat masuk maka perlombaan akan dihentikan sampai waktu salat selesai baru perlombaan akan dilanjutkan kembali.

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

⁷² Seful, Anggota Panitia, Wawancara, Pada Tanggal 17 April 2021, Pukul 09: 55

Panitia perlombaan game online dalam pelaksanaannya tetap menjaga dan saling menghormati satu sama lain, bahkan turnamen game online yang diadakan oleh para panitia ini dapat memepererat persaudaraan antara pemain atau peserta satu dengan peserta lainnya.

Turnamen game online yang diselenggarakan oleh pihak panitia berupa game online free fire 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 tersebut yang mana awalnya diperbolehkan menjadi perlombaan yang diharamkan karena ada unsur perjudian di dalamnya.

Sesuatu perbuatan itu dikategorikan perjudian apabila telah memenuhi beberapa syarat yaitu terdapatnya pihak yang bertaruh, ada harta yang dijadikan taruhan, kemudian ada pihak yang menang dan pihak yang kalah sehingga pihak yang menang akan mendapatkan harta yang menjadi taruhan dan pihak yang kalah akan kehilangan hartanya.

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, akan tetapi tetap saja dalam hal kalah dan menang, akan menimbulkan rasa benci dan dendam untuk pihak yang kalah karena angan-angan dan keinginan tidak tercapai serta taruhannya yang sial (kalah).

Unsur perjudian dalam turnamen game yang diadakan oleh panitia di Kecamatan Air Rami ini dapat dilihat dari adanya pihak yang menang dan pihak yang kalah, lalu hadiah yang diberikan berasal dari uang pendaftaran para peserta yang mengikuti perlombaan sehingga timbullah unsur rugi bagi setiap peserta.

Dengan demikian, turnamen game online yang diadakan oleh panitia desa cinta asih adalah sebuah perlombaan yang diperbolehkan dalam islam, akan tetapi karena terjadinya kesalahan dalam pelaksanaan 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 diharamkan dalam islam.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Sumber hadiah dalam perlombaan yang diadakan di desa cinta asih kecamatan air rami adalah sumber hadiahnya itu dari uang pendaftaran peserta lomba tersebut sehingga akan dijadikan sebagai hadiah bagi pemenang lomba, Uang pendaftaran menjadi satu-satunya sumber dana yang dijadikan hadiah oleh pihak panitia.
2. Tinjauan hukum islam terhadap sumber hadiah dalam perlombaan game online di desa tersebut ialah perlombaan yang dilarang karena terdapat unsur perjudian. 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 di Desa Cinta Asih kecamatan air rami 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.

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah penulis lakukan di Desa Cinta Asih tentang

Perlombaan game online, maka penulis akan menyarankan kepada:

1. Kepada para panitia perlombaan untuk lebih terbuka dalam hal keuangan terlebih kepada para peserta agar tidak terjadi lagi pembelian hadiah menggunakan uang para peserta, para panitia juga di harapkan agar berusaha terlebih dahulu untuk mendapatkan support/sponsor untuk mengadakan perlombaan agar tidak ada suatu hal yang di haramkan dalam lomba yang di adakan.
2. Kepada para peserta agar lebih memilih atau lebih teliti terhadap lomba yang di ikuti agar tidak merasa di rugikan secara material apalagi jika lomba tersebut sampai termasuk ke dalam perjudian yang sifatnya di haramkan oleh Allah SWT.

DAFTAR PUSTAKA

A. Buku

- Adiwarman Karim, *Bank Islam: Analisis Fiqh dan Keuangan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2014.
- Al-Fauzan, Saleh, *Fiqh Sehari-hari*, Jakarta: Gema Insani, 2005
- Al-Mushari Yunus Rafiq, *Al-Maysir Cet II*, Damaskus: Dar al-Qalam, 2001.
- Al-Musyaqih, bin Khalid, *Fiqh Muamalah Masa Kini*, Klaten: Inas Media, 2009.
- Arif Andri Kustiawan, Andy Widhiya Bayu Utomo, *Jangan Suka Game Online : Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan*. Jawa Timur: Ae Media Grafika, 2019.
- Arikanto, Suharsimi, *Manajemen Pengajaran*, Jakarta: Rineka Karya, 1993.
- As-shabuny Ali Muhammad, *Rawa'i Al-Bayan fi Tafsir Ayat Al-Ahkami*, Semarang: CV. Asyi-Syifa, 1994.
- Bukhori, Imam, *Shohih Bukhori*, Juz 3, Lebanon: Darul Kitab Ilmiah.
- Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa*, Cetakan Keempat, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2011.
- Dja'far, *Ilmu Fiqh*, Surakarta: Ramahani, 1986.
- Djazuli, A., *Kaidah-kaidah Fikih Kaidah-kaidah Hukum Islam dalam Menyelesaikan Masalah-masalah yang Praktis*, Jakarta: Kencana, 2006.
- Haroen, Nasrun, *Fiqh Muamalah*, Jakarta: Graha Media Pratama, 2007.
- Hosen, Ibrahim, *Apakah Judi Itu?*, Jakarta: Lembaga Kajian Ilmiah IIQ, 1987.
- Karin, A., Adiwarman, *Bank Islam: Analisis Fiqh Dan Keuangan*, Jakarta: Pt. Raja Grafindo Persada, 2014.
- Kustiawan, Andri Arif, Andy Widhiya, Bayu Utomo, *Jangan Suka Game Online : Pengaruh Game Online Dan Tindakan Pencegahan*, Jawa Timur: Ae Media Grafika 2019.
- Loanso, Hamid, Muhammad Jamil, *Hukum Islam Alternatif Solusi Terhadap Masalah Fiqh Kontenporer*, Jakarta: Restu Ilahi, 2005.

- Mujib, Abdul, *Kaidah-kaidah Ilmu Fiqih*, Jakarta: Kalam Mulia, 2004.
- Muslich, H, Ahmad, Wardi, *Fiqh Muamalat*, Jakarta: Amzah, 2017.
- Muhammad Fikar, *Kamus Bahasa Indonesia*. Jakarta: Rineka Cipta, 1985.
- Mardani, *Fiqh Ekonomi Syariah Fiqhmuamalah*, Jakarta:Kencana, 2016.
- Mleong, Lexy, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung: PT.Remaja Kosda, 1997.
- Muhammad, Fikar, *Kamus Bahasa Indonesia*, Jakarta: Rineka Cipta, 1985.
- Nawawi, Ismail, *Fiqh Muamalah Klasik dan Kontenporer*, Bogor: Ghalia Indonesia, 2012.
- Qal'aji, Muhammad, *Mu'jam lugatil fuqaha*, dalam al-maktabah asy-syamilah, al-ishdar ats-tsani, juz 1
- Qaradhawi Yusuf, *Fatwa-Fatwa Kontenporer, Jilid 3* Jakarta: Gema Insani Press, 2002.
- Sabiq, Syyid, *Fiqh Sunnah*, Jakarta: Pena Pundi Angkasa, 2006.
- Satori, Djam'an, *Metodelogi Penelitian Kualitatif*, Bandung:Alfabeta, 2017.
- Sarwad, Ahmad, *Fiqh Sehar-hari*, Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama, 2017.
- Saleh, Hasan, *Kajian Fiqh Nabawi Dan Fiqh Kontemporer*, Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2008.
- Sarwat Ahmad, *Kitab Muamalat*, Jakarta : Kampus Syariah, 2009.
- Suhendi, Hendi, *Fiqh Muamalah*, Jakarta: Rajawali Pers, 2010.
- Suparno, J., *Metode Penelitian Hukum Dan Statistik*, Jakarta: Pt Rineka Cipta, 2003.
- Syafi'i Rachmat, *Fiqh Muamalah*, Bandung: Pustaka Setia,2012.
- Syarjaya E.Syibili, *Tafsir Ayat-ayat Ahkam*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2008.
- Yusuf, Abu Ubaidah Yusuf, *Fiqh Kontenporer*, Jawa Timur: Yayasan Al Furqon Al Islami, 2014.

B. Jurnal

Fitri Emria, Lira Erwinda, “Konsep adiksi game online dan dampaknya terhadap masalah mental emosional remaja serta peran bimbingan dan konseling”, *konseling dan pendidikan*, vol. 4, november , 2018.

Surbakti Krista, “Pengaruh Game Online Terhadap Remaja”, *Jurnal Curere*, /Vol.01/No.01, April, 2017.

C. Internet

<https://www.boombastis.com/permainan-melanggar-hukum/41847>, Di Akses Pada 15 desember 2020, pukul 09:20

<https://umma.id/article/id/1003/290217/empat-kriteria-judi-yang-diharamkan>, diakses 15 desember 2020 pukul 09:5

<http://andisukoco.blogspot.com/2012/02/profil-singkat-kecamatan-air-rami>, diakses pada 19 Desember 2020 pukul 14:20

Badan Pusat Statistik Kabupaten Mukomuko Bagian Kecamatan Air Rami

https://id.wikipedia.org/wiki/Permainan_daring, diakses pada 21 Desember 2020 pukul 10:15

“*History of Online Games by Jessica Mulligan*”, diakses pada 21 desember 2020 pukul 15:45.

PLATO: *The Emergence of Online Community by David R. Woolley*, diakses pada 21 desember 2020 pukul 20:11.

D. Skripsi

Makruf M. Imam, “Tinjauan Hukum Islam Terhadap Perlombaan Burung Berkicau Berhadiah Di Gantangan Putro Benowo Makamhaji Kartasura”, Dalam [Http://Eprints.Ums.Ac.Id/64339/](http://Eprints.Ums.Ac.Id/64339/), Diakses Pada Tanggal 23 Juli 2020.

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

Nasharullah A. Juahari, “Analisis Hukum Islam Terhadap Undian Berhadiah Umrah Dalam Aplikasi Mudharabah Di Bmt Bina Insan Mandiri Cabang Logawe Kecamatan Rangel Kabupaten Tuban”, Uin Sunan Ampel: Skripsi, Program Studi Hukum Syari’ah, 2015.