

BAB I

PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Pada era globalisasi, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dalam kehidupan manusia tidak dapat dipungkiri, salah satu wujudnya yakni adanya *internet*. *Internet* merupakan jaringan penghubung antara perangkat satu dengan perangkat lainnya. Dampak adanya *internet* banyak dirasakan oleh masyarakat, disamping memudahkan transaksi dapat juga dijadikan sarana hiburan. Munculnya berbagai macam permainan berbasis *online* menginspirasi pihak tertentu untuk menjadikannya ladang penghasilan.

Permainan atau *game* pada dasarnya hanya sebagai media hiburan untuk melepas penat. Namun, hanya beberapa jenis hiburan yang mendapatkan tempat dalam agama Islam. Diantaranya hiburan yang mengandung unsur pendidikan, nilai moral, kesehatan, dan nilai positif lainnya.¹ Maraknya pengembangan platform permainan *online* di Indonesia semakin memanjakan manusia dengan mengambil jalan pintas untuk memperoleh keuntungan, salah satunya perjudian. Seiring dengan masuknya agama Islam, membawa pengaruh dalam pelarangan judi, namun tetap saja judi masih ditemukan hampir di semua suku bangsa Indonesia.²

Islam telah memiliki dasar pelarangan perbuatan judi yang tertuang pada hadist berikut:

عَنْ أَبِي هُرَيْرَةَ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ قَالَ : قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ : " مَنْ حَلَفَ فَقَالَ فِي حَلْفِهِ : وَاللَّاتِ وَالْعُزَّى , فَلْيَقْل : لِإِلَهَ إِلَّا اللَّهُ , وَمَنْ قَالَ لِصَاحِبِهِ : تَعَالَ أَقَامِرَكَ , فَلْيَتَصَدَّقْ .

¹ Abu Hadi Azam *Fiqh-Muamalah Kontemporer* . (Depok:-PT Raja Grafindo Persada, 2017), 202.

² E. Nugroho, et.al., *Ensiklopedi Nasional Indonesia* , Jilid VII. (Jakarta: Delta Pamungkas, 1997), 474.

Artinya: Dari Abu Hurairah Radhiyallahu 'anhu, dia berkata: Rasulullah Shalallahu 'alaihi wa sallam bersabda: "Barangsiapa bersumpah dengan mengatakan 'Demi Latta dan 'Uzza, hendaklah dia berkata, 'La ilaha illa Allah'. Dan barangsiapa berkata kepada kawannya, 'Mari aku ajak kamu berjudi', hendaklah dia bershadaqah!" (HR. Riwayat Bukhari no. 4860, Muslim no. 1647).

Terkait dengan hadist Nabi diatas, "Barang siapa mengajak temannya bermain judi, maka hendaklah bersedekah", menurut Asy-Syauqani dalam kitabnya : Nailul Authar mengatakan bahwa kalimat "marilah kita bersedekah" menandakan larangan perjudian karena memberi sedekah dianggap sebagai tebusan. Judi yang menggunakan kata qumar atau *maysir* merupakan salah satu bentuk permainan yang biasa dimainkan oleh orang Arab, Menurut pandangannya, setiap permainan yang mengandung unsur untung-rugi dapat digolongkan sebagai perjudian.³

Munculnya berbagai *marketplace* semakin memudahkan manusia dalam kegiatan muamalah, khususnya dalam jaringan *internet* . Saat ini, *platform e-commerce shopee.co.id* menjadi salah satu *marketplace* yang sangat digandrungi oleh berbagai kalangan. Banyaknya pengguna serta peminat aplikasi *shopee* dikarenakan kemudahan dalam bertransaksi serta pilihan produk yang *variatif* menjadi kelebihan tersendiri dari aplikasi *shopee* . Hal ini pula yang menjadi dasar penulis memilih *shopee* sebagai objek penelitian. *Shopee* merupakan media belanja *online* yang berbasis *mobile*, dengan menerapkan manajemen pemasaran yang inovatif dan menarik hingga mudah diterima oleh para konsumen. Berbagai strategi promosi yang sering dilakukan *shopee* berupa pemberian promo gratis ongkos kirim, potongan harga, *flashsale* , hingga adanya fitur *games shopee* yang dapat menghasilkan koin *shopee* .⁴

Koin *shopee* merupakan mata uang virtual resmi yang berlaku di *platform shopee* .

Setiap 1 (satu) koin *shopee* yang diperoleh setara dengan Rp1. Koin *shopee* dapat dipergunakan

³ Mu'ammal Hamidy, et.al *terjemahan Nailul Author* , jilid 6. (Surabaya: Bina Ilmu, 1993), 2990.

⁴ Gaguk Bahtiar. "Inilah Strategi Pemasaran Yang Dilakukan Shopee Dalam Menarik Perhatian Para Pelanggan", <https://exrush.com> diakses pada tanggal 25 Maret 2022.

sebagai alat pembayaran berbagai barang di *shopee*. Transaksi menggunakan koin *shopee* merupakan salah satu trik untuk mengurangi biaya belanja. Oleh sebab itu, konsisten dalam mengumpulkan koin *shopee* menjadi kegiatan yang menarik bagi konsumen saat ini. Untuk mengisi saldo koin *shopee* terdapat beberapa alternatif mulai dari *top up* atau membeli saldo selayaknya mengisi pulsa seluler, menyelesaikan pesanan menggunakan *voucher cashback*, mengundang teman dengan kode referral, memberikan penilaian produk yang telah dibeli, *check in di halaman reward koin shopee*, hingga memainkan fitur *games shopee*. Koin *shopee* memiliki masa berlaku hingga tiga bulan setelah koin diperoleh.⁵

Kini, platform *e-commerce shopee* semakin berinovasi dengan menciptakan fitur hiburan di dalamnya untuk menambah daya tarik konsumen. Selain bertujuan untuk menghibur, berbagai fitur permainan tersebut dapat menghasilkan koin yang nantinya dapat dibelanjakan dalam *e-commerce* tersebut. Salah satu fitur permainan yang tersedia dalam *shopee games* bernama *shopee capit*. Langkah awal untuk mengikuti *game shopee capit* yakni pengguna harus mengunduh aplikasi *shopee* di *smartphone* miliknya. Setelah itu, kita dapat menekan bagian tombol *reward koin shopee* pada bagian kanan bawah laman. Pada laman tersebut kita dapat melihat beberapa varian *games shopee* yang tersedia, salah satunya *shopee capit*. Jika sebelumnya para pengguna belum memiliki koin *shopee* pada saldo deposit, maka dapat menggunakan token gratis yang tersedia. Pemain dapat masuk ke dalam fitur *shopee capit* dan mendapatkan 2-4 token gratis setiap harinya. Namun, untuk dapat memainkannya lagi, pemain harus membayar token menggunakan koin emas sejumlah 200 koin per satu token. Barulah pemain dapat bermain dengan mencapit hadiah yang telah disediakan dalam sistem.⁶

⁵ Nur Jamal Shaid. "Apa itu Koin Shopee?" <https://helpsshopee.co.id> diakses pada tanggal 25 Maret 2022.

⁶ Rini Isparwati, "Ikutan Game Shopee Capit Dapat Hadiah, Ini Cara Memainkan". <https://riniisparwati.com/shopee->

Terdapat perbedaan antara permainan yang menggunakan token gratis dengan yang premium (berbayar koin). Dalam hal hadiah, permainan *shopee capit premium* terdapat varian hadiah yang lebih banyak dengan nominal besar. Untuk *shopee capit* dengan token gratis, hadiah yang ditawarkan berupa koin emas senilai 5 hingga 10 koin. Koin emas setelah terkumpul nantinya dapat ditukarkan menjadi saldo *e-wallet* seperti *shopee pay*, DANA, gopay, OVO dan LinkAja. Selain itu, dapat pula ditukarkan berupa pulsa seluler, ataupun digunakan langsung untuk membayar sejumlah barang yang dapat dipilih dari berbagai toko di aplikasi *shopee*. Adapula *voucher* diskon Rp10.000 untuk belanja produk pada toko tertentu dengan ketentuan minimal belanja. *Voucher* tersebut hanya berlaku pada hari dimana *voucher* didapatkan. Selain itu, adapula kemungkinan pemain tidak mendapat apa-apa atau *zonk*. Hadiah diberikan secara acak sesuai ketersediaan dalam sistem, dan akan dikreditkan ke akun *shopee* pemain dalam waktu 1x24 jam.⁷

Sedangkan untuk *shopee capit premium*, hadiah yang ditawarkan berupa emas 0,1 gram, koin *shopee* sejumlah 10 hingga 1000. Serta adapula *icon* yang dapat ditukar dengan koin *shopee* sesuai ketentuan jumlah *icon* yang terkumpul, misalnya jika terkumpul 30 *icon* akan mendapat 7.500 koin *shopee*.⁸ Semakin bervariasi hadiah yang tersedia, membuat pemain rela bermain dan membayarkan koinnya dengan harapan mendapatkan hadiah yang diinginkan.

Dalam praktiknya, *game shopee capit* ini dimainkan tanpa adanya keterampilan, ketangkasan ataupun kecermatan berfikir. Namun, permainan tersebut menggunakan sistem spekulasi. Yang mana pemain dapat memperoleh tambahan koin (harta) jika sedang

[capit/](#) diakses pada tanggal 25 Maret 2022.

⁷ Admin, "Apa itu Shopee Games?" <https://helpshopee.co.id> diakses pada tanggal 25 Maret 2022.

⁸ Rini Isparwati, "Ikutan Game Shopee Capit Dapat Hadiah, Ini Cara Memainkannya" <https://riniisparwati.com/shopee-capit/> diakses pada tanggal 25 Maret 2022.

beruntung. Dan sebaliknya, pemain akan kehilangan koin (harta) jika sedang tidak beruntung. Orang yang menjalankan permainan *shopee* capit merasa diuntungkan ketika mendapatkan hadiah sesuai yang mereka inginkan, sehingga mereka merasa ingin memainkan lagi dengan harapan bisa memperoleh hadiah yang serupa ataupun lebih besar. Namun, adapula orang yang belum mendapatkan hadiah ataupun memperoleh hadiah dengan nominal kecil, merasa dirugikan karena telah kehilangan koin. Hal semacam ini diterangkan dalam riwayat Imam Nawawi :⁹

قَالَ الْعُلَمَاءُ النَّزْدُ شَيْرٌ هُوَ النَّزْدُ وَهَذَا الْحَدِيثُ حُجَّةٌ لِلسَّائِرِ
فَعِيَ وَأَلْجُمُوهُ رَفِي تَحْرِمُ اللَّعْبَ بِالنَّزْدِ

Artinya : “Berkata para ulama, yang dimaksud dengan *nardasyir* adalah dadu. Berkata Imam Nawawi bahwa hadist ini merupakan dalil bagi mahdzab Syafi’i dan jumbuh ulama haramnya bermain dadu.”

Dari hadist tersebut dapat dipahami mengenai pelarangan terhadap suatu perbuatan yang mengandung unsur *maysir* dan untung-untungan. Suatu permainan menjadi haram jika menyimpang dari ketentuan *syara’*. Oleh karenanya, Islam melarang umatnya mendekati perbuatan yang mengandung keharaman di dalamnya.

Disamping itu, pemain juga kehilangan paket data yang digunakan selama menjalankan permainan karena notabene permainan *shopee* capit membutuhkan jaringan *internet*. Disamping itu, adapula sistem penyerahan koin (harta) sebelum ataupun selama permainan berlangsung, dengan ketidakpastian perolehan atau bahkan kerugian harta akibat sistem spekulasi dalam permainan tersebut. Spekulasi merupakan tindakan seseorang untuk memperoleh keuntungan dengan mengandalkan sikap untung-untungan (*gambling*).¹⁰ Adapun

⁹ Syarh Sahih Muslim, jilid XV, 16.

¹⁰ Hendi Suhendi, *Fiqh Muamalah*, (Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2013), 258.

tujuan dari para pemain ketika memainkan *shopee* capit diantaranya ingin mendapatkan tambahan koin, ingin mendapatkan *voucher*. Adapula yang hanya untuk mengisi waktu luang.¹¹ Hal seperti ini dijelaskan dalam Q.S Al-Maidah (5) ayat 90 yakni ;

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِنَّمَا الْخَمْرُ وَالْمَيْسِرُ وَالْأَنْصَابُ وَالْأَزْلَامُ رِجْسٌ
مِّنْ عَمَلِ الشَّيْطَانِ فَاجْتَنِبُوهُ 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.” (Q.S Al-Ma’idah:90)¹²

Adapun penegasan terhadap perbuatan judi seperti pada ayat diatas dapat menimbulkan dosa besar serta mudharat bagi manusia dengan demikian, sangatlah jelas mengenai akibat buruk yang akan timbul nantinya. Dari pemaparan tersebut memperjelas adanya dampak buruk dari *al-maysir* sehingga harus di jauhi oleh kaum muslim. Dampak tersebut diantaranya dapat menimbulkan permusuhan hingga pembunuhan bagi para pelaku, serta dapat melalaikan dari kewajiban beribadah.

Dalam hal perolehan hadiah, pemain tidak mengetahui wujud ataupun jenis hadiah sesuai dengan yang ia harapkan sejak awal. Hadiah yang tersedia hanya diketahui oleh pengelola sistem, sehingga pemain tidak bisa membidik atau mengincar hadiah sesuai dengan keinginannya. Mengenai hal tersebut dijelaskan dalam surat An-Nisa’ ayat 29:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا لَا تَأْكُلُوا أَمْوَالَكُمْ بَيْنَكُمْ بَلْبًا طَلًّا إِلَّا أَنْ تَكُونَ
تِجَارَةً عَن تَرَاضٍ مِّنكُمْ ۗ وَلَا تَقْتُلُوا أَنْفُسَكُمْ ۗ إِنَّ اللَّهَ
كَانَ بِكُمْ رَحِيمًا

Artinya: “Hai orang-orang yang beriman, janganlah kamu saling memakan harta sesamamu dengan jalan yang bathil, kecuali dengan jalan perniagaan yang berlaku dengan suka sama suka diantara kamu. Dan janganlah kamu membunuh dirimu; sesungguhnya Allah adalah

¹¹ Syekh Muhammad Yusuf Qardhawi, *Halal dan Haram dalam Islam*, 294.

¹² Departemen Agama RI, *Alqur’an dan Terjemahnya*, (Semarang : CV. Toha Putra, 2007), 172.

Maha Penyayang kepadamu.”

Dalam suatu transaksi, hendaklah sesama muslim melakukannya dengan jalan yang diridhoi Allah SWT agar terdapat keberkahan di dalamnya, serta objek transaksi harus dijelaskan secara transparan agar para pihak dapat mengambil keputusan untuk melanjutkan ataukah membatalkan.

Mengenai pemakaian *voucher* hadiah, pemain seringkali menemukan kendala. Seperti ketika telah memakai *voucher cashback* dalam pembelian, ternyata koin *cashback* tidak masuk. Selain itu, *voucher* potongan harga yang tertera dalam tampilan *voucher* tidak sesuai ketika *diklaim*, misalnya dalam tampilan *voucher* tertera potongan harga 10% untuk pembelian minimal Rp30.000 namun, nyatanya minimal pembelian menjadi Rp50.000 ketika hendak digunakan berbelanja. Adapun syarat dan ketentuan untuk pembelian produk tertentu tidak tertera secara jelas pada *voucher*, seperti mengenai jenis ataupun merk produk terpilih.¹³

Bermula dari adanya latar belakang permasalahan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian lebih mendalam dengan judul **“Tinjauan Hukum Islam Terhadap Praktik Permainan *Online* Dengan Koin *Shopee* Pada Fitur *Shopee* *Capit*”**.

2. Fokus Penelitian

Berdasar pada latar belakang permasalahan di atas, peneliti menentukan fokus penelitian antara lain:

1. Bagaimana praktik permainan *online* dengan koin *shopee* pada fitur *shopee* *capit*?
2. Bagaimana tinjauan hukum Islam terhadap praktik permainan *online* dengan koin *shopee*

¹³ Wawancara dengan akun bernama *@zulhilmiaa* pada tanggal 20 April 2022 pukul 18.03 dengan menggunakan aplikasi *WhatsApp*

pada fitur *shoppee* capit?



3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada latar belakang yang telah disebutkan, adapun tujuan penelitian ini antara lain:

1. Untuk memaparkan praktik permainan *online* dengan koin *shopee* pada fitur *shopee* *capit*
2. Untuk memaparkan tinjauan hukum Islam terhadap praktik permainan *online* dengan koin *shopee* pada fitur *shopee* *capit*

4. Manfaat Penelitian

Dalam penyusunan sebuah penelitian diharapkan mampu menghasilkan suatu karya yang bermanfaat baik secara praktis maupun teoritis. Sehingga dengan disusunnya penelitian ini maka peneliti berharap karya ini dapat membuka wawasan serta sudut pandang pengetahuan di bidang keilmuan baik dalam kehidupan masyarakat ataupun akademis.

1. Secara teoritis, penelitian ini diharapkan mampu memperkaya wawasan dan pengetahuan bagi peneliti ataupun khalayak umum. Serta sebagai wujud sumbangsih bagi akademis dan masyarakat oleh peneliti dalam mengembangkan bidang keilmuan.
2. Secara praktis, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan khalayak umum mengenai aturan kegiatan muamalah dalam hukum Islam. Serta memberikan gambaran hukum terhadap transaksi khususnya yang sering dilakukan oleh para pengguna *game online* berhadiah.

5. Penelitian Terdahulu

Telaah pustaka digunakan untuk mengkaji permasalahan oleh peneliti dengan beberapa penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan permasalahan yang dibahas dalam penelitian ini. Pada bab telaah pustaka ini bertujuan untuk meminimalisir adanya kesamaan dan plagiarisme, sehingga dapat ditemukan adanya perbedaan dengan penelitian sebelumnya. Berikut beberapa telaah pustaka yaitu:

1. Skripsi berjudul "Tinjauan Hukum Islam Terhadap Praktik Permainan Dengan Penggunaan Kartu Zone 2000 (Studi di Zone 2000 Mall Ramayana Kecamatan Tanjung Karang Kota Bandar Lampung)", karya Aulia Rahmah (2020), Mahasiswa Jurusan Hukum Ekonomi Syariah Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.

Hasil dari skripsi yang telah disusun oleh saudara Aulia menjelaskan bahwa adanya praktik permainan menggunakan kartu Zone 2000 dibolehkan menurut hukum Islam jika hanya bertujuan untuk pengambilan manfaat seperti hiburan atau refreshing. Namun, jika tujuannya untuk memperoleh keuntungan atau hadiah dan ada pihak yang dirugikan, maka kegiatan tersebut dapat dikategorikan sebagai perbuatan judi dan dihukumi haram dalam Islam.¹⁴

Persamaan penelitian oleh saudara Aulia dengan peneliti yakni sama-sama menggunakan objek penelitian berupa hiburan atau permainan dengan modal dalam bentuk kartu ataupun koin dan menggunakan tinjauan hukum Islam. Untuk perbedaannya terletak pada wujud permainannya yang mana saudara Aulia menggunakan permainan dengan mesin (*offline*) sedangkan peneliti menggunakan permainan dalam jaringan atau *game online*.

¹⁴ Aulia Rahmah. "Tinjauan Hukum Islam Terhadap Praktik Permainan Dengan Penggunaan Kartu Zone 2000 (Studi di Zone 2000 Mall Ramayana Kecamatan Tanjung Karang Kota Bandar Lampung)" (Skripsi: UIN Raden Intan-Lampung 2020)

2. Penelitian berjudul “Pemberian Hadiah Pada Turnamen Game Mobile Legends Perspektif Yusuf Qardhawi (Studi di Komunitas Esport UIN Maulana Malik Ibrahim)”, oleh Fadhillah Adetia Lubis (2020), Mahasiswa Program Studi Hukum Ekonomi Syariah, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.¹⁵

Hasil dari penelitian tersebut dijelaskan menurut hukum Islam bahwa sistem pemberian hadiah perlombaan yang terjadi di Komunitas Esport UIN Maulana Malik Ibrahim bersifat haram jika hadiah berasal dari uang pendaftaran peserta lomba karena termasuk dalam praktik perjudian. Namun, jika hadiah yang diberikan berasal dari dana sponsor maka hal tersebut diperbolehkan dan bersifat halal.

Persamaan antara penelitian oleh saudara Fadhillah dengan peneliti disini yakni sama-sama menggunakan sebuah permainan atau perlombaan sebagai objek penelitian. Dan perbedaannya terletak pada akad atau perjanjian transaksi, yang mana saudara Fadhillah meneliti mengenai sistem pemberian hadiah sedangkan peneliti disini fokus pada akad dalam transaksi dan perolehan imbalan dari permainan tersebut.

3. Skripsi berjudul “Permainan Game Online Aplikasi Higgs Domino Island Ditinjau Dari Pendapat Hukum Mazhab Syafi’i (Studi Kasus Dusun I Desa Tanjung Pasir Kecamatan Pangkalan Susu Kabupaten Langkat)”, karya Evi Rahayu (2020), Mahasiswa Fakultas Syariah Dan Hukum, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan.¹⁶

Hasil dari penelitian tersebut menyatakan bahwa hukum bermain permainan *online* Higgs Domino yang diterapkan adalah terlarang menurut mazhab Syafi’i, karena dalam prakteknya pemain bertaruh sejumlah poin yang nantinya dapat ditukarkan dalam bentuk pulsa seluler.

¹⁵ Fadhillah Adetia Lubis. “Pemberian Hadiah Pada Turnamen Game Mobile Legends Perspektif Yusuf Qardhawi (Studi Di Komunitas Esport UIN Maulana Malik Ibrahim Malang)”. (Skripsi: UIN Maulana Malik Ibrahim- Malang, 2020)

¹⁶ Evi Rahayu. “Permainan Game Online Aplikasi Higgs Domino Island Ditinjau Dari Pendapat Hukum Mazhab Syafi’i (Studi Kasus Dusun I Desa Tanjung Pasir Kecamatan Pangkalan Susu Kabupaten Langkat)”, (Skripsi: UIN Sumatera Utara- Medan 2020)

Persamaan penelitian oleh saudara Evi dengan peneliti disini yakni sama-sama membahas mengenai permainan *online*. Dan perbedaanya terletak pada perspektif, yang mana pada penelitian saudara Evi menggunakan perspektif Mazhab Syafi'i sedangkan peneliti disini menggunakan tinjauan Hukum Islam.

