

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan zaman yang serba digital, berpengaruh pada masyarakat yang lebih memilih segala yang praktis dan efisien waktu maupun biaya. Tidak heran jika perkembangan teknologi dan komunikasi memberikan kontribusi yang sangat besar di bidang usaha. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi tidak dapat dipungkiri telah mengubah kebiasaan masyarakat yang dapat berimbas negatif maupun positif, tergantung filter yang dilakukan. Melalui perkembangan teknologi yang teramat cepat banyak transaksi jual beli yang dilakukan tidak harus bertemu tatap muka. Kemudian secara syariat Islam jual beli tersebut sering disebut jual beli online yang memang dalam *fikih* kontemporer diperbolehkan asalkan terpenuhi rukun dan syaratnya dengan tidak mengandung *riba gharar* dan *maysir*, karena pada dasarnya setiap jual beli apapun harus terhindar dari hal-hal tersebut.

Kegiatan perdagangan dengan memanfaatkan media internet ini salah satunya oleh *e-commerce* shopee. Shopee merupakan salah satu aplikasi jual beli online yang mulai masuk Indonesia pada akhir bulan Mei 2015 dan baru mulai beroperasi pada akhir Juni 2015.¹ Shopee berguna untuk jual beli yang dilakukan melalui ponsel agar lebih mudah dan cepat. Shopee juga sama dengan *e-*

¹ Thidi, “*Prestasi Shopee Situs Marketplace Yang Mampu Bersaing dalam Waktu Singkat*” dikutip dari <https://thidiweb.com/sejarah-shopee/> di akses 18 agustus 2021, h.2.

commerce lainnya, dimana shopee banyak sekali menawarkan berbagai macam produk-produk seperti produk *fashion* sampai dengan produk untuk kebutuhan sehari-hari.² Shopee banyak memberikan fitur-fitur untuk memudahkan pengguna melakukan transaksi, tidak hanya fitur berbelanja, tetapi shopee juga banyak menawarkan program seperti promosi *voucher* gratis ongkir (ongkos kirim). Salah satu bentuk muamalah itu adalah transaksi jual beli, sedangkan dalam Islam dasar hukum jual beli itu adalah boleh (halal) jika tidak ada suatu sebab yang melarangnya. Sesuai dengan kaidah *Fikih* yang berhubungan dengan muamalah yaitu prinsip dasar dalam muamalah adalah halal dan boleh. Maksud kaidah tersebut adalah semua akad dipandang halal kecuali ada dalil yang mengharamkannya.³ Kemudian shopee memberikan *game* untuk menarik pembeli, yang populer di masyarakat Indonesia saat ini yang dikenal dengan *game shopee poly* untuk mendapatkan koin dan bertransaksi.

Game shopee poly adalah *game* yang dilakukan dengan cara mengumpulkan koin di *game* itu sebanyak-banyaknya yang didapat dari melempar dadu. Untuk melempar dadu, pemain hanya perlu membayarnya menggunakan koin, koin yang digunakan untuk melempar dadu didapatkan dari *cashback* berbelanja di aplikasi shopee, kemudian koin yang didapat dari permainan *shopee poly* nantinya bisa dijadikan alat tukar pembayaran saat berbelanja di aplikasi shopee, dan koin tersebut juga bisa ditukarkan dengan

² PT Shopee Internasional Indonesia, "*Profil Shopee Internasional Indonesia PT*" dikutip dari www.qerja.com/company/view/shopee-internasional-indonesia-pt diakses 18 Agustus 2021

³ Enang Hidayat, *Fikih Jual Beli*, (Bandung: PT Remaja Rondakarya, 2015), h.4-5.

hadiah-hadiah tertentu. Misalnya untuk mendapatkan hadiah HP/Emas pemain harus menukarkan sebanyak 10.000 poin dari game tersebut, dll, dengan syarat dan ketentuan yang ditetapkan pihak penyelenggara.

Koin shopee juga bisa didapat dengan bermain *game* lainnya (di dalam aplikasi shopee). Kemudian koin itu bisa juga digunakan untuk potongan harga belanja di aplikasi shopee. Cara bermain *game shopee poly* tersebut adalah sebagai berikut:

1. Dadu *shopee poly* yang dilempar berkesempatan untuk mendapat koin atau mengurangi koin.
2. Jika sebuah dadu yang dilempar berada pada posisi (+) dan angka itu artinya dadu yang dilemparkan akan mendapatkan tambahan koin.
3. Jika dadu *shopee poly* yang dilempar berda pada posisi (-) dan angka itu artinya dadu yang dilempar akan mendapat pengurangan koin.
4. Terdapat jebakan dalam *shopee poly* jika dadu berada pada jebakan macet maka dadu shopee poly tidak keluar dan harus keluar dalam kondisi tertentu.
5. Cara untuk dadu *shopee poly* agar bisa keluar adalah menunggu waktu selama 2 sampai 12 jam kecuali dapat ditukar dengan koin, maka dadu langsung bisa keluar.

6. Jika dadu *shopee poly* berhenti berada diposisi THR maka dadu tersebut akan mendapatkan koin hadiah THR sebesar 10 koin sampai 10ribu koin.
7. Jika berhasil menyelesaikan satu putaran atau keliling maka akan diberikan koin sebanyak 10koin.
8. Jika berhenti berada pada posisi ketupat maka dadu tersebut akan mendapat koin sebanyak 150 koin syaratnya harus bisa mendapat 4 ketupat.

Secara singkat dapat disimpulkan bahwa permainan *game shopee poly* tersebut adalah : Ada penyerahan koin, baik di awal maupun di tengah game itu berlangsung kemudian koin bisa bertambah atau berkurang karena perilaku spekulatif yang menjadi bagian skema game. Bila beruntung, pemain bisa mendapatkan tambahan koin , dan bila tidak beruntung, pemain kehilangan koin (harta). Di dalam *game* itu, tidak ada permainan ketangkasan dan keterampilan yang diperagakan. Jadi, murni spekulatif. Hadiah yang didapatkan juga tidak pasti dan tidak diketahui sejak awal semenjak pemain itu memutuskan ikut dalam permainan.

Pertimbangan di atas adalah dilakukan dengan tanpa memperhatikan bisa bertambah atau berkurangnya koin (harta) karena efek/langkah permainan. Namun, apabila melihat adanya penambahan atau pengurangan koin/poin disebabkan spekulasi langkah, maka tidak diragukan lagi bahwa *game shopee poly* termasuk judi, sehingga haram mengikutinya sebab, ciri utama judi adalah:

1. Adanya spekulasi
2. Adanya pihak yang menang dan kalah. Yang menang hartanya bertambah, yang kalah kehilangan hartanya (koin).
3. Tidak ada ketangkasan, keterampilan, kecermatan berpikir yang menjadi media *game*, seperti menjawab pertanyaan, dan sejenisnya.

Oleh karenanya, koin/poin yang didapatkan dari *game* ini hukumnya adalah haram. Yang berhak diambil oleh *gamer* hanyalah sebatas koin yang diserahkan sebelum permainan, sebab muamalah yang batal meniscayakan harta harus balik kepada pemiliknya.

Allah SWT melarang hamba-hambanya kaum mukminin untuk memakan harta sebagian mereka terhadap sebagian lainnya dengan cara yang batil. Yaitu dengan segala jenis penghasilan yang tidak syar'i seperti berbagai jenis transaksi riba, judi, mencuri, dan lainnya, yang berupa berbagai jenis tindakan penipuan dan kezaliman. Bahkan termasuk pula orang yang memakan hartanya sendiri dengan penuh kesombongan dan kecongokan. Dalam Al-Qur'an surah Al-Maidah ayat 90 dinyatakan :

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”(QS Al-Maidah: 90)⁴

Ayat tersebut menjelaskan bahwa judi termasuk perbuatan keji dan menjadi tugas utama setan untuk menyebarkan kekejian di kalangan umat manusia.

Hadist Rasul SAW yang diriwayatkan oleh imam Muslim berbunyi :

عن أبي هريرة قال نهى رسول الله صلى الله عليه وسلم عن بيع الحصاة وعن بيع الغرر. (رواه مسلم)⁵

Artinya : “Dari Abu Hurairah ra, ia berkata, “Rasulullah telah mencegah (kita) dari (melakukan) jual beli (dengan cara lemparan batu kecil) dan jual beli secara *gharar*”.(HR.Muslim).

Imam Syafi’i dalam kitabnya menyebutkan :

قال الإمام الشافعي في الأم: ولا نحب مبيعة من أكثر ماله الربا أو ثمن المحرم ما كان، أو اكتساب المال من الغصب والمحرم كله، وإن بايع رجل رجلاً من هؤلاء لم أفسخ البيع لأن هؤلاء قد يملكون حلالاً فلا يفسخ البيع، ولا نحرّم حراماً بيناً إلا أن يشتري الرجل حراماً يعرفه أو بثمن حرام يعرفه، وسواء في هذا المسلم والذمي والحري.⁶

⁴ Departemen Agama RI, *Al-Qur’an dan Terjemahnya*, (Jakarta : CV. Pustaka Jaya Ilmu,2014), h.123

⁵ Imam Muslim, *Shahih Muslim, Kitab al-buyu’ bab Buthlaan Bai’ Al-Hashah wal bai’ alladzi fih Gharar* (Asy-Syifa : 1993) Nomor 1513

⁶ Imam Syafi’i, *Al-Umm* Jilid III, (Mesir: Dar Al-Wafa, 2001), h. 27

Artinya : Imam Syafi'i berkata dalam *Al-Umm*: Kami tidak suka berjualbeli dari sebageian besar uangnya ke riba atau apapun dari hasil yang haram atau nilai keharaman dalam suatu harta ataupun harta tersebut dihasilkan dari rampasan dan sesuatu yang diharamkan. Apabila ada seseorang melakukan transaksi jual beli dengan seseorang maka jual beli mereka itu tidak dibatalkan karena mereka memiliki kehalalan, maka tidaklah batal jual beli mereka dan tidak pula kami mengharamkan jual beli mereka kecuali apabila seseorang tersebut membeli sesuatu yang haram yang dia tau itu haram. Atau dengan nilai harta tersebut haram yang mana dia tau nilai harta tersebut haram. Baik dia itu muslim *zhimmi* maupun *harbi* kalau dia mengetahui haram itu tetap haram.

Dalam melaksanakan transaksi jual beli ini, hal yang terpenting diperhatikan oleh pihak penjual dan pembeli adalah mencari barang yang halal dan dengan jalan yang halal pula dalam mendapatkan barang tersebut, dalam artian "carilah barang yang halal untuk diperjual belikan kepada orang lain atau diperdagangkan dengan cara yang sejujurnya bersih dari segala sifat yang dapat merusak jual beli itu sendiri seperti *tadlis*, mencuri, riba, *gharar*, *maysir* dan lain-lain.

Menurut Ibnul Qayyim "Apabila anda menelaah keadaan *almughalabat* (perlombaan dengan taruhan harta), dalam hal ini pasti melihatnya seperti khamr (miras) sedikitnya menyeret kepada banyak menghalanginya dari semua hal dicintai oleh Allah SWT dan Nabi SAW, serta menjerumuskan ke dalam perbuatan yang dibenci oleh Allah dan Rasul-Nya. Seandainya tidak ada satu pun nash syari'at yang mengharamkannya, tentulah ushul syariat, kaidahnya, kandungan hikmah dan maslahat, serta kaidah, akan menyamakan dua hal yang serupa menuntut pengharaman dan pelarangannya.

Ketika syari'at Islam tegak di atas keadilan dalam semua hukum dan ajarannya, maka ia melarang semua muamalah yang berisi perjudian. Ketentuan tersebut terbatas pada semua muamalah yang membuat orang yang melakukannya berada dalam ketidakjelasan, antara untung dan rugi yang bersumber dari *gharar* dan spekulasinya, dan hal itu menjadi sebab terjadinya permusuhan dan kebencian di antara manusia.

Ibnu Qayyim menyatakan juga, “Semua muamalah yang dilarang nabi SAW itu ada kalanya masuk dalam riba dan adakalanya masuk dalam *maysir* (perjudian).” Sedangkan menurut Ibnu Taimiyah, “Sesungguhnya, mayoritas muamalah yang dilarang dalam Al-Quran dan Sunnah kembali pada realisasi keadilan dan larangan berbuat *zalim* baik yang kecil atau pun besar seperti: memakan harta orang lain dengan batil, dan sejenisnya. Oleh sebab itu, syari'at melarang jual-beli *gharar* dan jual-beli yang berisi perjudian, karena di dalamnya terdapat unsur memakan harta dengan batil. Selain itu, kedua jenis jual-beli tersebut menjadi faktor penyebab terjadinya permusuhan dan kebencian di antara manusia.

Akibat dari suatu perbuatan, jika akibat suatu perbuatan menghasilkan kemaslahatan maka seperti yang diajarkan syariat maka *wasilah* hukumnya boleh dikerjakan, dan sebaliknya jika akibat perbuatan adalah kerusakan, walaupun tujuannya demi kebaikan maka hukumnya tidak boleh.⁷

⁷ Nasrun Haroen, *Ushul fikih 1*, (Jakarta : Logos Wacana Ilmu,2001) h.99.

Setiap permainan yang ada unsur perjudiannya adalah haram.⁸ Perjudian adalah permainan yang pemainnya mendapatkan keuntungan atau kerugian. Inilah *maysir*, yang disebutkan oleh Al-Qur'an secara bergandengan dengan *khamr*, *berhala*, dan *azlam* (undian). Yakni sekedar mengajak orang lain untuk berjudi saja dianggap dosa yang harus ditebus dengan sedekah.⁹ Termasuk dalam hal ini adalah permainan dadu yang dibarengi dengan judi ini haram hukumnya menurut kesepakatan para ulama. Sedangkan bila tidak dibarengi dengan praktek judi, sebagian ulama mengatakan haram dan sebagian yang lain mengatakan makruh, tidak sampai haram. Alasan mereka mengharamkan adalah hadis yang diriwayatkan oleh Buraidah dari Nabi saw, bahwa beliau bersabda:

من لعب بالنرد شير فكأنما صيغ يده في لحم خنزير ودمه¹⁰

Artinya: "Barangsiapa bermain dadu, maka seolah-olah ia mencelupkan tangannya dalam daging dan darah babi."

Juga diriwayatkan oleh Abu Musa, Nabi saw, bersabda:

من لعب بالنرد فقد عصي الله ورسوله¹¹
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA MEDAN

⁸ Marwan bin Musa, *Ensiklopedia Islam; Fikih Perlombaan (Musaabaqah)*, (Yogyakarta: Penerbit Yufida, 2013), h. 2.

⁹ Yusuf Qardhawi, *Al Halal wal Haram fil Islam*, (Bandung: PT Remaja Rondakarya, 2015), h. 425.

¹⁰ Imam Muslim, *Shahih Muslim...*, Nomor 2260

¹¹ Abu Dawud, *Sunan Abu Dawud*, (Berut : Dar Al-Fikr, 1424H/2003M), Nomor 4938.

Artinya: "Barangsiapa bermain dadu, berarti telah durhaka kepada Allah dan Rasulnya."

Kedua hadits ini menunjuk makna secara umum, baik dibarengi dengan judi maupun tidak. Kemudian bermain dadu hukumnya haram, karena Rasulullah SAW menyerupakannya dengan menyentuh barang najis, seperti daging babi. Bahkan kata An-Nawawi, statusnya seperti makan babi. Sebagaimana firman Allah dalam Q.S Luqman ayat 6 :

وَمِنَ النَّاسِ مَن يَشْتَرِي هُوَ الْحَدِيثَ لِيُضِلَّ عَن سَبِيلِ اللَّهِ بِعَبْرِ عِلْمٍ وَيَتَّخِذَهَا هُزُوًا ۚ أُولَٰئِكَ لَهُمْ عَذَابٌ

مُهِينٌ

Artinya : Dan di antara manusia (ada) orang yang mempergunakan perkataan yang tidak berguna untuk menyesatkan (manusia) dari jalan Allah tanpa pengetahuan dan menjadikan jalan Allah itu olok-olokan. Mereka itu akan memperoleh azab yang menghinakan. (Luqman ayat 6)¹²

Dalam realitas kekinian saat ini lebih cenderung beraktivitas dengan perdagangan online, banyak kalangan muslim melakukan transaksi jual beli online menggunakan koin shopee. Tetapi ada keraguan dalam menjalankan kegiatan tersebut karena mereka belum mengetahui hukumnya dalam ajaran Islam di mana dalam berbelanja di aplikasi shopee yang mana koin yang digunakan tidak bisa 100% hanya 25%. Padahal untuk dapat menggunakan koin *gamers* harus mengumpulkan koin terlebih dahulu dengan bermain game online yang dikenal

¹² Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*,.....h.411.

dengan *shopee poly* dengan melempar dadu untuk mendapatkan koin. Dalam jual beli harus ada kepastian terhindar dari *gharar* dan *maysir* sesuai dengan ajaran Islam. Segala pelaksanaan transaksi tersebut bertujuan untuk meniadakan angka penipuan, persengketaan, ataupun segala macam dampak negatif yang timbul dari suatu transaksi.

Berawal dari uraian di atas, penulis merasa tertarik untuk meneliti lebih lanjut mengenai praktek jual beli online dengan menggunakan koin yang diperoleh dari *Game shopee poly*. Meninjau tentang akad, syarat dan pelaksanaannya, sudah sesuai dengan pandangan hukum Islam tentang jual beli atau belum. Sehingga bentuk transaksi melalui koin *game shopee poly* mendapat status hukum yang pasti ditinjau perspektif imam Syafi'i. Masalah masalah seperti ini perlu diperhatikan, karena di dalam muamalah jual beli dilakukan dengan nilai-nilai keadilan menghindari unsur-unsur *maysir*, *gharar* yang merugikan.

Sebagaimana hasil pra survey yang telah dilakukan, dapat diketahui bahwa bertransaksi dengan koin dari hasil *game shopee poly* sudah semakin sering dilakukan oleh masyarakat setempat, bahkan kegiatan ini hampir setiap hari dilakukan di aplikasi shopee saat melakukan transaksi. Dalam permainan ini pemain akan menyerahkan koin baik di awal maupun ditengah game berlangsung, kemudian koin bisa bertambah atau berkurang karena perilaku spekulatif yang menjadi bagian skema *game*. Bila beruntung pemain bisa mendapatkan tambahan koin (harta) dan bila tidak beruntung, pemain kehilangan koin (harta). Di dalam *game* itu, tidak ada permainan ketangkasan dan keterampilan yang diperagakan jadi, murni spekulatif. Kemudian hadiah yang didapatkan juga tidak pasti dan

tidak diketahui sejak awal semenjak pemain itu memutuskan ikut dalam permainan.

Oleh karenanya, koin/poin yang didapatkan dari hasil *game* ini hukumnya adalah haram. Yang berhak diambil oleh *gamer* hanyalah sebatas koin yang diserahkan sebelum permainan, sebab muamalah yang batal meniscayakan harta harus balik kepada pemiliknya.

Sebuah harta yang didapat dari harta haram, atau amal yang batil, pada hakikatnya harta itu bukanlah harta milik sendiri, melainkan harta milik orang lain. Jika, harta haram itu ditransaksikan maka seolah pelaku yang menggunakan adalah sama dengan telah menggunakan harta pihak lain. Alhasil, hukumnya adalah sama dengan hukum *ghashab*.

Yang sah dari koin yang dipergunakan untuk berbelanja, hanyalah sebesar koin yang digunakan untuk mendapatkan total koin/poin, yaitu harta sebelum main *game*. Adapun sisanya, hukumnya haram karena diperoleh lewat judi. Koin itu harus kembali kepada pemilik asalnya.

Maka dengan latar belakang permasalahan tersebut penulis merasa perlu menelitinya lebih lanjut dalam bentuk skripsi dengan judul : **HUKUM BERBELANJA MENGGUNAKAN KOIN HASIL GAME SHOPEE POLY DITINJAU DARI PRESFEKTIF IMAM SYAFI'I (STUDI KASUS DI KECAMATAN MEDAN PERJUANGAN KOTA MEDAN).**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dapat ditetapkan rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana sistem permainan *game shopee poly* di kecamatan Medan Perjuangan?
2. Bagaimana penggunaan koin berbelanja yang didapatkan dari *game shopee poly* di kecamatan Medan Perjuangan?
3. Bagaimana hukum berbelanja menggunakan koin yang didapatkan dari hasil *game shopee poly* ditinjau dari perspektif imam Syafi'i di kecamatan Medan Perjuangan?

C. Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah di atas maka dapat ditetapkan tujuan penelitian sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui sistem permainan *game shopee poly* di kecamatan Medan Perjuangan.
2. Untuk mengetahui penggunaan koin berbelanja yang didapatkan dari hasil *game shopee poly* di kecamatan Medan Perjuangan.
3. Untuk mengetahui hukum berbelanja menggunakan koin yang didapatkan dari hasil *game shopee poly* ditinjau dari perspektif imam Syafi'i di kecamatan Medan Perjuangan.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian di atas, diharapkan penelitian ini dapat melahirkan nilai fungsional baik yang bersifat teoritis maupun praktis. Adapun kegunaan atau manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

a. Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai tambahan bahan rujukan atau referensi tentang transaksi dengan koin *game shopee poly* serta penggunaan aplikasi dalam menghasilkan koin, khususnya penggunaan aplikasi shopee.

b. Praktis

1. Bagi penulis

Tulisan ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pemahaman tentang masalah hukum koin berbelanja hasil *game shopee poly* serta penggunaan aplikasi dalam menghasilkan koin yang dapat digunakan untuk bertransaksi khususnya penggunaan aplikasi shopee ditinjau dari perspektif imam Syafi'i, serta untuk mendapatkan gelar SH (Sarjana Hukum) di Fakultas Syari'ah dan Hukum Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

2. Bagi Masyarakat

Penelitian ini diharapkan dapat menumbuhkan kesadaran bagi masyarakat agar lebih berhati-hati dalam menggunakan jenis *game* dalam aplikasi dan mampu menelaah mana yang diperbolehkan dan tidak dalam Islam.

E. Batasan Istilah

Judul skripsi ini adalah "Hukum berbelanja menggunakan koin hasil *game shopee poly* ditinjau dari perspektif imam Syafi'i". Untuk menghindari terjadinya salah pengertian dalam pemahaman, maka penulis perlu menjelaskan

atau memberikan definisi terhadap istilah-istilah pokok yang nantinya berfungsi sebagai landasan dalam penulisan skripsi ini.

Koin shopee adalah mata uang *virtual* resmi di shopee yang akan dikreditkan ke akun pengguna shopee dari transaksi di aplikasi shopee maupun di *merchant* shopee jika ada promosi tertentu.

Shopee Poly ini merupakan *game* yang cara kerjanya sekilas mirip dengan permainan monopoly. Pengguna akun hanya perlu mengocok dadu untuk berjalan di papan permainan. Dimana dalam judul ini membahas tentang transaksi yang dilakukan oleh pengguna shopee untuk bertransaksi dari hasil permainan shopee poly tersebut.

F. Kajian Pustaka

Berdasarkan penelitian dan penelusuran yang telah penulis lakukan sebelumnya pada perpustakaan Universitas Islam Sumatera Utara, baik terhadap hasil-hasil penelitian yang sudah ada maupun yang sedang dilakukan sepanjang yang penulis ketahui, belum ada tulisan yang membahas tentang topik seperti ini yang membahas ‘‘Hukum berbelanja menggunakan koin hasil *game shopee poly* ditinjau` dari prespektif imam Syafi’i’’.
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA MEDAN

Kendatipun begitu ada beberapa penulis yang menyinggung persoalan atau membicarakan mengenai penggunaan aplikasi, seperti yang dilakukan oleh:

1. Hendra Kesuma, S1 Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim
Dengan judul : “ Jual Beli *Chip* Poker Secara Online Prespektif Konsep Jual Beli Mazhab Syafi’i’”.

2. Meti Mulia, S1 Universitas Islam Negeri Raden Intan Dengan Judul :
“Tinjauan Hukum Islam Terhadap Penukaran Koin *Game* Online Domino Qiu-Qiu Dengan Pulsa Handphone ”.
3. Eka Putri, S1 Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan Dengan judul : “ Hukum Jual Beli Mystery Box Menurut Mazhab Syafi’i”.

Dari beberapa kajian terdahulu yang diuraikan di atas, fokus penelitian ini tentu berbeda dengan penelitian sebelumnya. Pada penelitian ini objek penelitian yang dibahas ialah tentang hukum berbelanja menggunakan koin dari *game shopee poly*, serta studi kasus yang berbeda, sehingga membuat penulis cukup yakin bahwa penelitian ini sama sekali belum dibahas.

G. Kerangka Teori

Sebelum melakukan suatu tindakan ada baiknya jika diketahui konsep dasar suatu tindakan. Konsep dasar tersebut bisa berupa landasan, motivasi, dan tujuan apa digunakan ketika melakukan suatu hal atau perbuatan tersebut. Tidak mungkin sebuah perilaku dipraktikkan tanpa diawali dengan dasar, motivasi, dan tujuan yang akan dicapai atau yang diharapkan, demikian juga di dalam ajaran Islam.

Dalam jual beli yang dilarang dalam Islam adalah mengambil barang milik orang lain dengan cara yang tidak adil dan batil. Topik keadilan dan kepatutan menjadi hal yang sangat penting dan banyak dibahas dalam perkara jual beli. Cara-cara yang batil dalam jual beli yang yang dilarang berupa jual beli yang mengandung perjudian, praktik riba, ketidakjelasan dalam persetujuan, penipuan, pengukuran yang salah, pencurian, penyuapan.

Menurut imam Syafi'i tentang hukum transaksi dengan koin *game shopee poly* adalah tidak boleh, karena permainan yang dilakukan untuk mendapatkan hasil pembayaran jual beli tersebut adalah haram karena mengandung perjudian di dalam permainan tersebut. Sesuai dengan pendapat imam Syafi'i dalam kitabnya "*Al-Umm*" yaitu :

قال الإمام الشافعي في الأم: ولا نحب مبايعة من أكثر ماله الربا أو ثمن المحرم ما كان، أو اكتساب المال من الغصب والمحرم كله، وإن بايع رجل رجلاً من هؤلاء لم أفسخ البيع لأن هؤلاء قد يملكون حلالاً فلا يفسخ البيع، ولا نحرّم حراماً بيناً إلا أن يشتري الرجل حراماً يعرفه أو بثمن حرام يعرفه، وسواء في هذا المسلم والذمي والحربي^{١٣}

Artinya : Kami tidak suka berjualbeli dari seberapa besar uangnya ke riba atau apapun dari hasil yang haram atau nilai keharaman dalam suatu harta ataupun harta tersebut dihasilkan dari rampasan dan sesuatu yang diharamkan. Apabila ada seseorang melakukan transaksi jual beli dengan seseorang maka jual beli mereka itu tidak saya batalkan karena mereka memiliki kehalalan, maka tidaklah batal jual beli mereka dan tidak pula kami mengharamkan jual beli mereka kecuali apabila seseorang tersebut membeli sesuatu yang haram yang dia tau itu haram. Atau dengan nilai harta tersebut haram yang mana dia tau nilai harta tersebut haram. Baik dia itu muslim *zhimmi* maupun harbi kalau dia mengetahui haram itu tetap haram.

H. Hipotesis

Berdasarkan uraian di atas maka penulis mempunyai hipotesis bahwa hukum berbelanja menggunakan koin dari hasil *game shopee poly* di kecamatan Medan Perjuangan adalah haram, karena permainan yang dilakukan untuk

¹³ Imam Syafi'i, *Al-Umm* jilid III, h. 27

mendapatkan hasil pembayaran transaksi tersebut mengandung unsur perjudian (*maysir*) dan *gharar* (ketidakjelasan). Dalam kaedah syariat disebutkan bahwa :

وما أدى إلى الحرام فهو حرام¹⁴

“Apa saja yang dapat terlaksananya perbuatan haram, maka itu juga haram.”

I. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Tipe Penelitian

Jenis penelitian ini termasuk jenis penelitian yuridis empiris, atau disebut dengan penelitian lapangan yaitu mengkaji ketentuan hukum yang berlaku serta apa yang terjadi dalam kenyataan di masyarakat. Penelitian yuridis empiris adalah penelitian hukum mengenai pemberlakuan atau implementasi ketentuan hukum *normative* secara *in action* pada peristiwa hukum tertentu yang terjadi dalam masyarakat atau dengan kata lain yaitu penelitian yang dilakukan terhadap keadaan sebenarnya atau keadaan nyata yang terjadi dimasyarakat dengan maksud untuk mengetahui dan menemukan fakta-fakta dan data yang dibutuhkan, setelah data terkumpul kemudian menuju kepada identifikasi masalah yang pada akhirnya menuju pada penyelesaian masalah.

¹⁴ Imam Izzuddin bin Abdussalam, *Qawaid Al-Ahkam Fii Mashalih al-Anam* (Dar al-Ma'rifah, 1990), h.184

2. Pendekatan Penelitian

Metode pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan *conceptual and case approach*. Pendekatan ini menekankan penelitian yang bertujuan memperoleh pengetahuan hukum secara empiris dengan cara meneliti langsung objek penelitian yaitu masyarakat dikecamatan Medan Perjuangan. Fokus penelitian ini membahas tentang hukum berbelanja menggunakan koin hasil *game shopee poly* ditinjau dari perspektif imam Syafi'i.

3. Lokasi Penelitian

Adapun lokasi penelitian yang peneliti lakukan yaitu di kecamatan Medan Perjuangan.

4. Bahan Hukum

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan bahan-bahan hukum sebagai dasar penelitian hukum sebagai berikut:

a. Bahan Primer

Data primer yaitu data yang diperoleh langsung dari narasumber pada lokasi penelitian yang diperoleh dari hasil wawancara masyarakat kecamatan Medan Perjuangan dan Kitab *al-Umm* imam Syafi'i yang memuat pemikiran beliau tentang koin berbelanja hasil *game shopee poly*.

b. Bahan Sekunder

Bahan sekunder mengacu kepada buku-buku, yaitu Abdullah Al-Muslim (*Fikih Ekonomi Keuangan Islam*), Ahmad Azhari Basyir (*Asas Asas Hukum Muamalat*), Enang Hidayat (*Fikih Jual Beli*), Marwan Bin Musa (*Ensiklopedia*

Islam Fikih Perlombaan), Nasrun Haroen (*Ushul fikih 1*), Yusuf Qardawi (*Al Halal wal Haram fil Islam*) dan buku-buku lainnya yang dianggap relevan dalam penelitian., jenis bahan hukum sekunder adalah jenis data yang dapat dijadikan sebagai pendukung dalam memperkuat data pokok.

5. Prosedur Pengumpulan Bahan Hukum

Pengumpulan data dilakukan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan dalam rangka mencapai tujuan penelitian. Maka yang dijadikan teknik pengumpulan data adalah:

a. Observasi

Observasi adalah pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati dan mencatat secara sistematis gejala-gejala yang diselidiki. observasi yang dilakukan yaitu dengan melakukan pengamatan terhadap pengguna aplikasi shopee yang bermian *game shopee poly*.

b. Metode Wawancara (*Interview*)

Metode wawancara adalah metode atau cara pengumpulan data dengan cara bertanya langsung (berkomunikasi langsung) dengan responden. Wawancara dilakukan kepada para informan yaitu orang-orang yang dianggap banyak mengetahui permasalahan yang terjadi, data interview dapat diperoleh dari hasil wawancara kepada responden yang terdiri dari pengguna *game shopee poly* itu sendiri dan masyarakat lain yang mengetahui aplikasi tersebut.

c. Studi Dokumentasi

Yaitu pengumpulan sejumlah informasi dan dokumen berupa print, foto atau bentuk lain yang didapat dari objek yang diteliti.

6. Pengolahan dan Analisis Bahan Hukum

Bahan hukum yang diperoleh dalam penelitian yuridis empiris di atas, penulis uraikan dan hubungkan sedemikian rupa, sehingga disajikan dalam penulisan yang sistematis guna menjawab permasalahan yang telah dirumuskan. Bahwa cara pengolahan bahan hukum dilakukan dengan metode kualitatif. Selanjutnya bahan hukum dianalisis dengan metode deduktif yakni menarik kesimpulan dari suatu permasalahan konkrit yang dihadapi.

7. Pedoman Penulisan

Pada penulisan ini, penulis menggunakan buku metode penelitian Hukum Islam dan Pedoman Penulisan Skripsi Fakultas Syari'ah dan Hukum Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Tahun 2020.

J. Sistematika Pembahasan

Dalam penyusunan penelitian ini, penulis membagi menjadi lima (5) bab, yang mana antara bab satu dengan bab yang lain saling berkaitan. Adapun sistematika penulisan penelitian seperti berikut:

Bab I Pendahuluan yang merupakan pengantar pada pembahasan. Bab ini meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, batasan istilah, kajian pustaka, kerangka teoritis, hipotesis, metodologi penelitian, sistematika pembahasan.

Bab II Kajian umum tentang jual beli yang terdiri dari pengertian jual beli, dasar hukum jual beli, rukun dan syarat jual beli, jenis-jenis jual beli, dan berakhirnya akad jual beli.

Bab III Membahas tentang gambaran umum lokasi penelitian di kecamatan Medan Perjuangan, yang terdiri dari letak geografis, letak demografis, kondisi ekonomi, dan adat istiadat.

Bab IV Merupakan hasil penelitian dan pembahasan, bab ini akan menjelaskan tentang bagaimana sistem permainan *game shopee poly* di kecamatan Medan Perjuangan, bagaimana penggunaan koin berbelanja yang didapatkan dari hasil game shopee poly di kecamatan Medan Perjuangan dan bagaimana hukum berbelanja menggunakan koin yang didapatkan dari hasil *game shopee poly* ditinjau dari perspektif imam Syafi'i, dan analisis penulis.

Bab V Merupakan bab penutup dari penelitian ini yang terdiri dari kesimpulan dan saran