

BAB IV

LAPORAN PENELITIAN

A. Penyajian Data

Adapun data yang diperoleh penulis melalui wawancara dengan penyelenggara turnamen yaitu sebagai berikut:

1. Informan 1

a. Identitas Informan 1

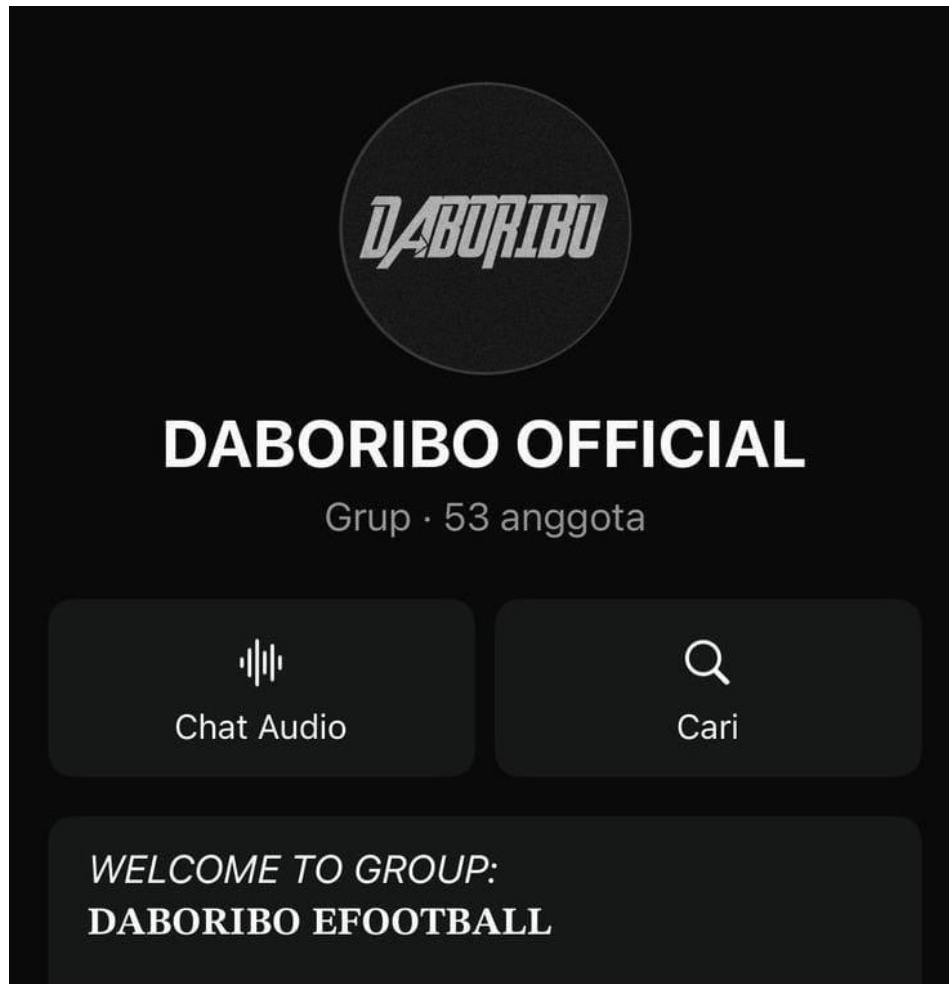
Nama	: Anas
Umur	: 21
Pendidikan terakhir	: S1
Pekerjaan	: Mahasiswa
Alamat asal/domisili	: Tangerang Selatan, Provinsi Banten

b. Pendapat Informan 1¹

Penulis memperoleh informasi bahwa penyelenggara mulai menyelenggarakan turnamen *game e-football online* sejak bulan Januari tahun 2024. Diketahui bahwa seluruh rangkaian kegiatan turnamen dikelola hanya oleh satu orang. Diketahui juga bahwa penyelenggara membentuk dan mengelola sebuah komunitas yang diberi nama *Daboribo Official*.

¹Anas, Penyelenggara Turnamen, *Wawancara Pribadi*, Whatsapp, 23 April 2025.

Gambar 1 : Grub Whatsapp Komunitas Daboribo official



Diketahui bahwa turnamen *e-football* yang diselenggarakan diadakan sebulan sekali. Penyelenggara menyampaikan bahwa ini dilakukan karena memberikan waktu yang cukup bagi penyelenggara untuk melakukan pembabagian brosur turnamen, pendaftaran peserta, persiapan dan pelaksanaan pada setiap turnamen. Turnamen ini secara terbuka untuk siapa saja yang memiliki minat dan keinginan untuk berpartisipasi, asalkan memiliki aplikasi *e-football* dan melakukan pembayaran biaya

registrasi maka bisa ikut ke dalam turnamennya. Pelaksanaan turnamen ini hanya mengetahui nama peserta, sementara informasi mengenai asal atau domisili peserta tidak secara khusus dicatat atau diminta. Pencatatan nama dilakukan semata-mata untuk keperluan teknis penyusunan dalam skema turnamen.

Gambar 2 : Brosur Turnamen Daboribo



Pendaftaran peserta dilakukan dengan pembagian brosur melalui status *WhatsApp*, status *Instagram* dan grup-grup komunitas *e-football*. Apabila seorang pemain *e-football* merasa tertarik untuk mengikuti turnamen, maka ia akan

menghubungi nomor yang tertera dalam brosur tersebut melalui pesan pribadi (*chat WhatsApp*). Dalam komunikasi tersebut, calon peserta akan menanyakan ketersediaan slot dan menyatakan keinginannya untuk mendaftar.

Penyelenggara kemudian akan memberikan konfirmasi mengenai ketersediaan slot, serta menjelaskan prosedur selanjutnya, yaitu pembayaran pendaftaran sebesar Rp 3.000 per slot. Setelah calon peserta melakukan pembayaran ke dompet digital yang telah ditentukan oleh penyelenggara, mereka diwajibkan untuk mengirimkan bukti pembayaran (*screenshot transfer*) kepada penyelenggara sebagai verifikasi. Setelah pembayaran dinyatakan sah dan dikonfirmasi oleh penyelenggara, nama peserta akan dicatat secara manual dalam daftar peserta dan disiapkan untuk dimasukkan ke dalam drawing atau bagan pertandingan.

Turnamen *e-football* online yang diselenggarakan secara rutin biasanya diikuti oleh sebanyak 128 peserta. Dalam pelaksanaannya terdapat dua platform utama yang digunakan untuk menunjang turnamen ini, yaitu website *randomresult.com* dan aplikasi *WhatsApp*. Pertama, untuk proses drawing atau penyusunan bagan pertandingan, penyelenggara menggunakan website *randomresult.com*, yaitu sebuah situs yang digunakan untuk menentukan pasangan pertandingan secara acak. Kedua, penyelenggara menggunakan aplikasi *WhatsApp*. Sebelum turnamen dimulai, seluruh peserta yang telah terdaftar akan dimasukkan ke dalam grup *WhatsApp* yang dibuat khusus untuk turnamen tersebut. Di dalam grup ini, penyelenggara menyampaikan

informasi seperti jadwal pertandingan, peraturan turnamen, pelaporan hasil pertandingan, serta menjawab pertanyaan atau keluhan dari peserta.

Turnamen *e-football* yang diselenggarakan dilaksanakan secara online sepenuhnya, tanpa adanya pertemuan atau penyelenggaraan secara offline. Turnamen ini dirancang untuk dapat diikuti oleh peserta dari berbagai wilayah tanpa mengharuskan kehadiran fisik di suatu tempat tertentu. Peserta memainkan pertandingan dari tempat masing-masing menggunakan perangkat mereka sendiri.

Mekanisme pertandingan dalam turnamen ini menggunakan format sistem gugur (*knockout*) dengan kapasitas peserta sebanyak 128 slot. peserta yang kalah dalam suatu pertandingan akan langsung tereliminasi dan tidak melanjutkan ke babak berikutnya, sedangkan peserta yang menang akan melaju ke babak selanjutnya hingga diperoleh empat orang pemenang. Penyelenggara menyusun jadwal pertandingan dan bagan (*drawing*) secara acak menggunakan situs *randomresult.com*, yang hasilnya kemudian dibagikan kepada peserta melalui grup *WhatsApp*.

Setelah pertandingan selesai, peserta yang menang diwajibkan untuk mengirimkan bukti hasil pertandingan berupa tangkapan layar (*screenshot*) ke grup *WhatsApp* yang telah disediakan. Penyelenggara kemudian mencatat nama-nama pemenang untuk dimasukkan ke dalam babak selanjutnya. Sistemnya yaitu 128 peserta dibagi ke dalam 64 pasang pertandingan, pemenang dari masing-masing pertandingan kemudian melaju ke babak 64 besar, kemudian ke babak 32 besar, 16 besar, perempat final, semifinal, dan terakhir perebutan juara 3/4 dan final.

Aturan turnamen umumnya disampaikan kepada peserta sebelum pertandingan dimulai, aturan tersebut antara lain menyangkut:

- a. Setiap pasangan peserta diberi waktu untuk menyelesaikan pertandingannya dalam 2×24 jam. Jika salah satu peserta tidak hadir atau tidak memberikan respon hingga batas waktu, maka penyelenggara berhak memberikan kemenangan walkover (WO) kepada lawannya.
- b. Peserta dilarang menggunakan metode permainan yang tidak sportif, seperti menggunakan bug dalam game dan melakukan disconnect dengan sengaja.
- c. Komunikasi yang sopan antar peserta, baik dalam grup maupun secara pribadi.

Sumber dana hadiah dalam turnamen ini berasal dari biaya pendaftaran peserta. Penentuan hadiah dilakukan dengan perhitungan sendiri. Biaya pendaftaran peserta, pada turnamen ditetapkan sebesar Rp 3.000 per slot. Dengan jumlah peserta 128 slot, maka total dana yang terkumpul dari pendaftaran peserta adalah sebesar $128 \text{ peserta} \times \text{Rp } 3.000 = \text{Rp } 384.000$. Setelah dana tersebut terkumpul, penyelenggara membagi sebagian besar dari total tersebut untuk penghargaan kepada empat orang pemenang, yaitu :

- a. juara 1 Rp 150.000,
- b. juara 2 Rp 80.000,
- c. juara 3 Rp 40.000,
- d. juara 4 Rp 10.000.

Jumlah total hadiah yang dialokasikan untuk empat pemenang adalah sebesar Rp 280.000, Adapun selisih antara total dana yang terkumpul dan total hadiah yang diberikan, yaitu sebesar $\text{Rp } 384.000 - \text{Rp } 280.000 = \text{Rp } 104.000$. Jadi penyelenggara mendapatkan keuntungan sebesar Rp 104.000 dan tanpa menggunakan sponsor.

Bentuk hadiah yang diberikan kepada pemenang dalam turnamen *e-football* online yang diselenggarakannya terdiri dari dua jenis, yaitu saldo *e-wallet* dan sertifikat digital. Pertama, hadiah utama berupa saldo *e-wallet* diberikan kepada pemenang sesuai dengan posisi yang diraih dalam turnamen, yaitu juara 1, 2, 3, dan 4. Setelah turnamen selesai, penyelenggara akan menghubungi masing-masing pemenang untuk mengonfirmasi nomor akun e-wallet mereka. Dana hadiah akan langsung dikirim ke *e-wallet* pemenang melalui aplikasi seperti *Dana*, *Ovo*, *Gopay*, dan *Qris*. Kedua, sebagai bentuk penghargaan, penyelenggara juga memberikan sertifikat digital kepada para pemenang. Sertifikat tersebut memuat nama pemenang, posisi yang diraih (juara 1, 2, 3, atau 4) dan nama turnamen.

2. Informan 2

a. Identitas Informan 2

Nama	: Ahmat Naji
Umur	: 18
Pendidikan terakhir	: SMA
Pekerjaan	: -
Alamat asal/domisili	: Jombang, Provinsi Jawa Timur

b. Pendapat Informan 2²

Penulis memperoleh informasi bahwa penyelenggara mulai menyelenggarakan turnamen *game e-football online* sejak bulan Agustus tahun 2022. Diketahui bahwa seluruh rangkaian kegiatan turnamen dikelola hanya oleh satu orang. Diketahui juga bahwa penyelenggara membentuk dan mengelola sebuah komunitas yang diberi nama *FIEA*.

Gambar 3 : Grub Whatsapp Komunitas FIEA



²Ahmat Naji, Penyelenggara Turnamen, *Wawancara Pribadi*, Whatsapp, 25 April 2025.

Diketahui bahwa turnamen *e-football* yang diselenggarakan diadakan bulanan. Penyelenggara menyampaikan bahwa ini dilakukan karena turnamen ini menggunakan sistem liga dan memerlukan waktu kurang lebih sebulan untuk melakukan pendaftaran, persiapan dan pelaksanaan turnamen. Pelaksanaan turnamen ini hanya mengetahui nama tim peserta, sementara informasi mengenai asal peserta tidak diminta.

Gambar 4 : Brosur Turnamen FIEA

TURNAMENT EFOTBALL MOBILE

SISTEM LIGA
PREMIER LEAGUE AND SKY BEAT CHAMPIONSHIP

REWARD
Rp.20.000

1st : Rp.10.000 2nd : Rp.7.000 3rd : Rp.3.000
+ e - sertifikat

syarat hanya download discord dan subscribe Youtube

kategori penghargaan ada banyak
fitur turnamen serba seru
berbeda dari turnamen lainnya
sportifitas tinggi
dan Masi banyak lainnya

GRATISS BROWW

  **YouTube**
@jtlk.id17

 **Instagram**
@jtlk.id

 **TikTok**
@jtlk.id

 **WhatsApp**
+62878-5965-1761

LAINNYA:   

Sistem pendaftaran pada turnamen ini yaitu penyelenggara menerapkan sistem pendaftaran gratis bersyarat. Syarat pertama, yaitu *download discord*, tujuannya untuk menambah grub anggota komunitas yang ada di aplikasi *discord*. syarat kedua, yakni *subscribe channel YouTube* komunitas. Setelah kedua syarat tersebut dipenuhi, calon peserta kemudian melakukan konfirmasi ke admin penyelenggara melalui pesan *WhatsApp*, dengan mengirimkan:

- a. Bukti *screenshot* bahwa peserta telah mendownload *discord*.
- b. Bukti *screenshot* bahwa peserta telah melakukan *subscribe* pada *channel YouTube* yang ditentukan.

Setelah verifikasi bukti dilakukan oleh penyelenggara, nama tim peserta akan dicatat ke dalam daftar peserta dan dimasukkan ke dalam proses drawing pertandingan menggunakan aplikasi *EasyTournament*. Peserta yang sudah diverifikasi tidak perlu mengeluarkan biaya apa pun untuk berpartisipasi dalam turnamen ini.

Turnamen *e-football* online yang diselenggarakan biasanya diikuti oleh sebanyak 20 peserta. Dalam pelaksanaannya terdapat dua platform utama yang digunakan untuk menunjang turnamen ini, yaitu aplikasi *EasyTournament* dan *WhatsApp*. Pertama, aplikasi *EasyTournament* untuk mencatat poin dan menyusun klasemen, karena format turnamen yang digunakan adalah sistem liga. Kedua, aplikasi *WhatsApp* sebagai media untuk komunikasi dan koordinasi dengan peserta.

Turnamen *e-football* yang diselenggarakan dilaksanakan secara online sepenuhnya, tanpa adanya pertemuan atau penyelenggaraan secara offline. mekanisme pertandingan dalam turnamen ini format liga. Dalam format ini, setiap peserta diwajibkan untuk bertanding melawan seluruh peserta lainnya dua kali. Sistem ini dirancang seperti liga profesional sebagaimana dalam sepak bola nyata, yaitu dengan 38 *matchday*, yang berarti setiap peserta bertanding sebanyak 38 kali pertandingan (melawan 19 lawan dengan sistem *home* dan *away*). Pertandingan dilakukan dalam 2 *matchday* per hari.

Penjadwalan dilakukan menggunakan aplikasi *EasyTournament*, yang secara otomatis menyusun rotasi pertandingan dan klasemen berdasarkan hasil yang dimasukkan. Peserta akan menerima jadwal mereka melalui grup *WhatsApp* turnamen. Setelah pertandingan selesai, peserta diharuskan melaporkan hasilnya dengan mengirimkan tangkapan layar (*screenshot*) sebagai bukti skor, yang kemudian diverifikasi oleh panitia dan dimasukkan ke dalam sistem *EasyTournament*. Peserta dengan total poin 3 tertinggi di akhir musim akan dinyatakan sebagai juara 1,2 dan 3.

Aturan turnamen ini yaitu :

1. Tidak respon 1x24 jam chat lawan (beserta bukti *screenshot chat*), sanksi WO (walkover) dan 3 poin untuk tim lawan.
2. Mengirimkan hasil pertandingan diatas jam deadline, Dianggap kedua tim seri dan mendapatkan 1 poin.
3. Dilarang berkata kasar baik digrub maupun pribadi.

4. 1 hari dilaksanakan 2 *Matchday*
5. Tidak bermain selama 5 kali langsung didiskualifikasi

Diketahui bahwa Sumber dana hadiah turnamen ini berasal dari duit pribadi penyelenggara. Tujuan turnamen ini diadakan yaitu menambah *subscriber youtube* dan menambah anggota komunitas. Penentuan hadiah turnamennya menyesuaikan *budget* penyelenggara, jadi tidak terlalu besar hadiahnya seperti turnamen yang bayar. penyelenggara membagi hadiah kepada tiga orang pemenang, yaitu :

- a. juara 1 Rp 10.000,
- b. juara 2 Rp 7.000,
- c. juara 3 Rp 3.000.

Penyelenggara tidak mendapatkan keuntungan apapun karena tidak memungut biaya dari peserta. Bentuk hadiah yang diberikan kepada pemenang, yaitu saldo *e-wallet* dan sertifikat digital. Pertama, hadiah utama berupa saldo *e-wallet* diberikan kepada pemenang sesuai dengan posisi yang diraih dalam turnamen, yaitu juara 1, 2, 3. Setelah turnamen selesai, penyelenggara akan menghubungi masing-masing pemenang untuk mengonfirmasi nomor akun *e-wallet* mereka. Dana hadiah akan langsung dikirim ke *e-wallet* pemenang melalui aplikasi *Dana*. Kedua, sebagai bentuk penghargaan, penyelenggara juga memberikan sertifikat digital kepada para pemenang. Sertifikat tersebut memuat nama tim pemenang, posisi yang diraih (juara 1, 2, 3) dan nama turnamen.

B. Analisis

Adapun analisis data yang telah penulis peroleh dari hasil wawancara adalah sebagai berikut:

1. Praktik Turnamen *Game E-Football Online*

Berdasarkan data yang telah penulis peroleh dari hasil wawancara dua orang informan, penulis menemukan dua variasi praktik turnamen *game e-football online*, praktik tersebut adalah sebagai berikut:

a. Turnamen *Game E-Football Online* Berbayar

Praktik turnamen *game e-football online* dilaksanakan secara mandiri oleh satu orang pengelola yang juga merupakan pendiri komunitas *Daboribo Official*. Turnamen ini diselenggarakan secara daring penuh yang diadakan sebulan sekali dan peserta mencapai 128 slot. Seluruh proses, mulai dari pendaftaran, pelaksanaan pertandingan, hingga pengiriman hadiah dikelola sendiri oleh penyelenggara tanpa melibatkan sponsor atau tim kerja lainnya.

Peserta yang ingin mendaftar turnamen harus membayar biaya registrasi sebesar Rp 3.000 per slot. Informasi mengenai turnamen melalui brosur yang disebarluaskan melalui status media sosial dan grup komunitas *e-football*, dengan mekanisme pendaftaran yang bersifat langsung melalui kontak WhatsApp. Setelah melakukan pembayaran dan verifikasi, peserta akan dimasukkan ke dalam sistem pertandingan.

Penentuan pasangan pertandingan dilakukan oleh secara acak menggunakan situs *randomresult.com*, yang kemudian hasilnya dibagikan ke peserta melalui grup *WhatsApp* turnamen. Turnamen *game e-football online* yang diselenggarakan dilaksanakan secara daring penuh tanpa adanya interaksi tatap muka secara langsung. Hal ini memungkinkan peserta dari berbagai daerah untuk ikut berpartisipasi tanpa harus hadir di lokasi tertentu. Format pertandingan yang digunakan adalah sistem gugur (*knockout*). Dalam sistem ini, setiap peserta yang mengalami kekalahan secara otomatis tereliminasi dan tidak dapat melanjutkan ke babak berikutnya.

Peserta yang menang dalam setiap babak yang dapat melaju ke tahapan selanjutnya. Setelah pertandingan, peserta yang memenangkan pertandingan mengirimkan bukti hasil pertandingan berupa tangkapan layar (*screenshot*) ke grup *WhatsApp*. Sistem pertandingan berlangsung secara bertahap, babak 128 besar peserta yang menang akan memasuki babak 64 besar, dilanjutkan dengan 32 besar, 16 besar, perempat final (8 besar), semifinal (4 besar), dan akhirnya babak final untuk menentukan juara 1 dan 2. Dua peserta yang kalah pada babak semifinal akan dipertemukan dalam pertandingan guna menentukan posisi juara 3 dan 4.

Serangkaian aturan teknis dan etika pertandingan disampaikan kepada seluruh Peserta. Ketentuan utama adalah pemberian batas waktu selama 2×24 jam bagi setiap pasangan peserta untuk menyelesaikan pertandingan mereka secara mandiri. Mekanisme ini memberikan fleksibilitas kepada peserta untuk berkoordinasi dan menentukan waktu bermain berdasarkan kesepakatan bersama, namun tetap dalam

batas waktu yang telah ditetapkan. Jika salah satu peserta tidak menunjukkan respons atau tidak hadir hingga batas waktu yang ditentukan, maka penyelenggara berhak menetapkan hasil pertandingan dengan status *walkover* (WO). Kedua, melarang tindakan yang tidak sportif seperti menggunakan *bug* dalam permainan atau melakukan *disconnect* secara disengaja. Ketiga, menekankan pentingnya komunikasi yang sopan antar peserta, baik dalam grup maupun dalam komunikasi pribadi *Whatsapp*.

Hadiah yang disediakan berasal sepenuhnya dari dana pendaftaran peserta, dan dibagikan kepada empat orang pemenang, yaitu juara 1 hingga 4. Total dana yang terkumpul sebesar Rp 384.000 ($128 \text{ slot} \times \text{Rp } 3.000$), dengan alokasi hadiah Rp 280.000. Selisihnya, sebesar Rp 104.000, menjadi keuntungan penyelenggara. Bentuk hadiah berupa saldo *e-wallet* melalui aplikasi *Dana*, *Ovo*, *Gopay*, *Qris* kepada juara juara 1 Rp 150.000, juara 2 Rp 80.000, juara 3 Rp 40.000 dan juara 4 Rp 10.000 serta sertifikat digital, yang dikirimkan setelah turnamen selesai.

b. Turnamen *Game E-Football Online* Gratis

Praktik turnamen *game e-football online* dilaksanakan secara mandiri oleh satu orang pengelola yang juga merupakan pembuat komunitas *FIEA*. Turnamen ini diselenggarakan secara daring penuh dengan frekuensi bulanan. Peserta yang mengikuti turnamen biasanya mencapai jumlah 20 tim. Seluruh proses, mulai dari pendaftaran, pelaksanaan pertandingan, hingga distribusi hadiah, dikelola langsung oleh penyelenggara tanpa melibatkan tim kerja, sponsor, maupun pihak ketiga lainnya.

Berbeda dengan turnamen berbayar, sistem pendaftaran pada turnamen ini bersifat gratis, namun disertai dengan persyaratan. Untuk dapat mengikuti turnamen, peserta diharuskan memenuhi dua syarat, yaitu mengunduh aplikasi *Discord* dan *subscribe channel YouTube* komunitas *FIEA*. Setelah syarat tersebut dipenuhi, peserta diwajibkan mengirimkan bukti dalam bentuk tangkapan layar (*screenshot*) kepada penyelenggara melalui pesan *WhatsApp* untuk proses verifikasi.

Setelah proses verifikasi selesai, nama peserta akan dicatat dan dimasukkan ke dalam daftar peserta. Selanjutnya, proses drawing pertandingan dan penyusunan jadwal dilakukan dengan menggunakan aplikasi *EasyTournament*, yang juga digunakan untuk mencatat hasil pertandingan dan menyusun klasemen. Dalam pelaksanaannya, turnamen ini juga menggunakan aplikasi *WhatsApp*, yang digunakan sebagai sarana untuk komunikasi dan koordinasi antara penyelenggara dan peserta, termasuk pembagian jadwal dan pelaporan hasil.

Format pertandingan yang digunakan dalam turnamen adalah sistem liga, di mana setiap tim peserta diwajibkan bertanding melawan seluruh tim lain sebanyak dua kali, yaitu dengan sistem *home* dan *away*, sehingga total pertandingan yang dijalani oleh masing-masing peserta mencapai 38 kali (38 *matchday*). Satu hari akan dilangsungkan dua *matchday*, sehingga keseluruhan turnamen berlangsung dalam waktu sekitar 19 hari pertandingan. Jadwal pertandingan diatur secara otomatis melalui aplikasi *EasyTournament*, sedangkan hasil pertandingan dilaporkan melalui tangkapan layar yang dikirimkan oleh peserta ke grub *whatsapp*, kemudian diverifikasi dan dicatat

oleh panitia. Penentuan pemenang dalam sistem liga ini didasarkan pada perolehan poin terbanyak di akhir musim. Tiga tim dengan perolehan poin tertinggi secara berurutan akan dinyatakan sebagai juara 1, 2, dan 3.

Serangkaian aturan teknis dan etika pertandingan disampaikan kepada seluruh Peserta. Ketentuan utama adalah pemberlakuan batas waktu komunikasi antarpeserta. Peserta yang tidak memberikan respon terhadap pesan lawannya dalam waktu 1×24 jam akan dikenakan sanksi walkover (WO), dan lawannya akan memperoleh kemenangan serta tambahan 3 poin. Kedua, apabila hasil pertandingan dikirimkan melewati batas waktu yang ditentukan, maka kedua peserta akan dianggap bermain imbang dan masing-masing memperoleh 1 poin. Ketiga, melarang keras peserta untuk berkata kasar atau bersikap tidak sopan, baik di dalam grup maupun dalam pesan pribadi. Keempat, setiap peserta wajib melaksanakan 2 *matchday* setiap hari, sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan. Kelima, sanksi berupa diskualifikasi bagi peserta yang tidak bermain selama 5 *matchday* berturut-turut.

Sumber dana hadiah turnamen ini sepenuhnya berasal dari uang pribadi penyelenggara, karena turnamen tidak memungut biaya pendaftaran dari peserta dan tidak memiliki sponsor. Dibagikan kepada tiga orang pemenang, yaitu juara 1, 2 dan 3. Bentuk hadiah berupa saldo *e-wallet* melalui aplikasi *Dana* kepada juara juara 1 Rp 10.000, juara 2 Rp 7.000 dan juara 3 Rp 3.000 serta sertifikat digital, yang dikirimkan setelah liga selesai.

2. Tinjauan Hukum Islam Terhadap Hadiah Turnamen Game E-Football Online

Aturan hukum islam yang diturunkan oleh Allah Swt. melalui Rasul-Nya untuk dijadikan pedoman hidup umat manusia guna meraih keselamatan dan kebahagiaan, baik di dunia maupun di akhirat. Tujuannya untuk menjadi arahan bagi setiap perilaku dan tindakan manusia agar senantiasa berada dalam ketaatan serta terhindar dari hal-hal yang dilarang. Dalam mewujudkan tujuan tersebut, para ulama Usul fiqh telah merumuskan unsur dalam maqasid syariah yang harus dijaga dan dipelihara. Unsur tersebut adalah *hifz al-mal* (perlindungan harta) yang menekankan pentingnya menjaga harta dari hal yang merugikan dan haram.

Adapun hal yang harus diperhatikan adalah *maisir*, dalam bahasa indonesia disebut dengan judi, yaitu ketika adanya suatu permainan (*game*) yang didalamnya dipersyaratkan, jika salah satu seorang pemain menang, maka ia akan mendapatkan keuntungan dari pemain yang kalah dan sebaliknya seorang pemain yang kalah tidak mendapatkan keuntungan akan tetapi mendapatkan suatu kerugian. Larangan Maisir sebagaimana dijelaskan dalam QS. al-Baqarah ayat 219 dan al-Maidah ayat 90–91

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

“Mereka bertanya kepadamu (Nabi Muhammad) tentang khamar dan judi. Katakanlah, “Pada keduanya terdapat dosa besar dan beberapa manfaat bagi manusia. (Akan tetapi,) dosa keduanya lebih besar daripada manfaatnya.” Mereka (juga) bertanya kepadamu (tentang) apa yang mereka infakkan. Katakanlah, “(Yang diinfakkan adalah) kelebihan (dari apa yang diperlukan).” Demikianlah Allah menerangkan ayat-ayat-Nya kepadamu

agar kamu berpikir Khamar adalah segala sesuatu yang mengandung unsur yang memabukkan.”³

Firman Allah pada surah Al-Baqarah ayat 219 diatas, dijelaskan bahwa *maisir* manfaatnya hanya dinikmati oleh pihak yang menang. hal ini dipahami melalui bentuk *maisir* pada masa jahiliyah, dimana pihak yang menang biasa memperoleh harta kekayaan yang dijadikan taruhan dengan mudah, pihak yang menang merasa bangga. Akan tetapi pada ayat ini ditegaskan bahwa *maisir* dipandang sebagai salah satu di antara dosa-dosa besar yang dilarang agama.

أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِنَّمَا الْخَمْرُ وَالْمَيْسِرُ وَالْأَنْصَابُ وَالْأَزْلَامُ رَجْسٌ مِّنْ عَمَلِ الشَّيْطَانِ فَاجْتَنِبُوهُ
لَعَلَّكُمْ تَفْلَحُونَ

“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.”⁴

Firman Allah pada surah al-Maidah ayat 90 diatas, Allah memerintahkan untuk menjauhinya, bukan sekedar memerintahkan untuk tidak melakukannya. Sehingga segala hal yang mendekatkan pada *maisir* pun harus dihindari. Oleh karena itu, pemicu permusuhan dan kebencian diantara manusia. Salah satunya yaitu judi, di mana salah satunya mengalahkan yang lain dan menyita hartanya tanpa imbalan apa pun adalah salah satu pemicu terbesar bagi permusuhan dan kebencian.

³Kementerian Agama, *Al-Qur'an dan Terjemahannya Edisi 2019*, hlm. 34.

⁴Kementerian Agama, *Al-Qur'an dan Terjemahannya Edisi 2019*, hlm. 34.

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

”Sesungguhnya setan hanya bermaksud menimbulkan permusuhan dan kebencian di antara kamu melalui minuman keras dan judi serta (bermaksud) menghalangi kamu dari mengingat Allah dan (melaksanakan) salat, maka tidakkah kamu mau berhenti?”⁵

Firman Allah pada surah al-Maidah ayat 91 diatas, Allah menegaskan bahwa setan itu bertujuan menciptakan permusuhan dan kebencian diantara manusia. Dengan membujuk kamu berjudi, setan bermaksud dengan sangat cerdik menimbulkan permusuhan akibat kamu kecanduan judi. Judi itu menghalang-halangi kamu mengingat Allah dan melaksanakan shalat.

مَنْ قَالَ لِصَاحِبِهِ : تَعَالَ أَقَامِرُكَ فَلْيَتَصَدَّقْ⁶

“Barangsiapa yang menyatakan kepada saudaranya: mari aku bertaruh denganmu’ maka hendaklah dia bersedekah” (HR. Muslim).

Menurut asy-Syauqani dalam kitabnya *Nailul Authar*, menyatakan bahwa lafaz “hendaklah bersedekah” itu, menunjukan dilarangnya bermain judi, karena sedekah yang diperntahkan itu sebagai tebusan untuk perbuatan judi.

Menurut Imam Syafi’i dan Hambali melarang permainan jika adanya pertaruhan. Imam Al-Ghazali menjelaskan bahwa semua perbuatan yang melibatkan perjudian, permainannya dilarang. Yusuf Qardhawi menjelaskan judi adalah setiap

⁵Kementerian Agama, *Al-Qur’an dan Terjemahannya Edisi 2019*, hlm. 123.

⁶Imam Muslim, *Shahih Muslim* (Turki: Yayasan Al Resala, 2001), hlm. 157.

permainan yang di campuri dengan judi (taruhan) adalah haram. Ibnu Hajar Al-Makki rahimahullah menyatakan, *Maisir* (judi) adalah taruhan dengan jenis apa saja. Al-Mahalli rahimahullah menyebutkan Bentuk taruhan yang diharamkan adalah adanya kemungkinan mendapatkan keberuntungan atau kerugian. Ibnu Taimiyah rahimahullah menjelaskan bahwa *maisir* mencakup kerusakan karena memakan harta dengan cara haram. Semua pendapat ulama diatas dapat disimpulkan bahwa permainan dilarang karena melibatkan taruhan.

Taruhan sehingga pelaku bisa menang dan kalah, mempertaruhkan hartanya tanpa imbalan, yang menang akan mengambil harta yang kalah. Sebuah permainan bisa dikatakan sebagai *maisir* jika terdapat unsur unsur tersebut. Larangan terhadap maisir tujuannya mencegah kerugian finansial yang tidak adil dan memastikan bahwa kegiatan ekonomi yang dilakukan tidak merugikan pihak mana pun dan harus menghasilkan kemanfaatan.

Hadiah Menurut Sayyid Sabiq adalah pemberian yang tidak menuntut orang yang diberi untuk memberikan imbalan kepada pemberi hadiah. Hadiah merupakan suatu perbuatan baik yang dianjurkan karena pemberian dapat menumbuhkan rasa saling mencintai dan juga dapat menghilangkan kebencian antara sesama, khususnya antara pemberi dan penerima. Hadiah seperti ini dianjurkan, sebagaimana dalam hadis:

عَنْ أَبِي هُرَيْرَةَ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ، عَنِ النَّبِيِّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ قَالَ: تَهَادَوْا تَحَابُّوا⁷

⁷Imam Bukhari, Shahih Bukhari (Turki: Al-Amira, 2000), hlm. 257.

“Dari Abu Hurairah r.a., dari Nabi saw Beliau bersabda: “Saling memberi hadiahlah, maka kamu akan saling mencintai”. (HR. Bukhari)

Turnamen pada dasarnya merupakan kompetisi yang melibatkan banyak peserta dalam suatu kegiatan yang sengaja diadakan untuk mencari pemenang dan pemenang tersebut diberikan hadiah. Turnamen berhadiah diperbolehkan selama hadiah berasal dari sponsor ataupun pihak penyelenggara. Hadiahnya merupakan janji salah satu dari dua orang atau lebih yang berlomba, jika ada orang yang mengalahkannya dia dapat hadiah namun jika kalah tidak mendapatkan beban atas kekalahannya. Dalam turnamen tersebut terdapat *muhallil*, yaitu peserta yang mengikuti perlombaan yang melibatkan perjanjian uang akan tetapi peserta tersebut tidak terbebani jika kalah, namun tetap mendapatkan hadiah jika ia menang dan harus memiliki kemampuan, kualitas, dan kesempatan yang sama dengan peserta lain. Dia tidak boleh orang yang sudah diyakini akan menang atau akan kalah dalam perlombaan tersebut.

Turnamen yang menggunakan uang pendaftaran peserta untuk dijadikan hadiah dinilai mengandung unsur maisir, sebagaimana diputuskan dalam Mukhtamar NU ke-30 (1999) yang menyatakan bahwa biaya dari masing-masing peserta yang dijadikan sebagai hadiah bagi pemenang lomba, maka termasuk dalam kategori judi dan hukumnya haram.

Penulis meninjau kesesuaiannya dengan beberapa ketentuan-ketentuan hadiah turnamen ditinjau dari teori diatas. Penulis melakukan analisis terhadap dua variasi hadiah turnamen *game e-football online*, yakni turnamen berbayar dan turnamen gratis.

a. Turnamen Berbayar

Turnamen berbayar yang diselenggarakan oleh komunitas *Daboribo Official* memiliki mekanisme yang mewajibkan setiap peserta membayar biaya registrasi sebesar Rp 3.000 per slot untuk mendapatkan kesempatan mengikuti turnamen yang diselenggarakan secara daring penuh dengan sistem gugur. Uang yang terkumpul dari 128 peserta berjumlah Rp 384.000, dan dari jumlah tersebut Rp 280.000 dibagikan sebagai hadiah kepada empat pemenang, sedangkan Rp 104.000 menjadi keuntungan penyelenggara. Hadiah yang disediakan berasal sepenuhnya dari dana pendaftaran peserta tanpa adanya sponsor atau pihak manapun.

Penyelenggara turnamen ini menjanjikan hadiah kepada siapa pun yang berhasil menjadi pemenang. Hadiah berasal dari biaya pendaftaran para peserta, dalam hal ini penerapan akad *ju'alah* menjadi tidak tepat karena hadiah berasal dari uang peserta, maka peserta sekaligus menjadi *ja'il* (pemberi hadiah). Sumber hadiah berasal dari uang para peserta sendiri. Peserta bertanding untuk mendapat hadiah, tapi jika kalah berarti kehilangan uang pendaftaran. Tidak sah dianggap sebagai *ju'alah*, karena dalam *ju'alah* hadiah seharusnya berasal dari pihak penyelenggara

Unsur dalam maqasid syariah yang harus dijaga dan dipelihara adalah *hifz al-māl*, yaitu perlindungan terhadap harta. Dalam praktik turnamen ini, 124 peserta yang kalah tidak menerima imbalan apa pun. Artinya, mereka kehilangan harta tanpa memperoleh manfaat yang sepadan. Harta harusnya dijaga dari hal yang merugikan dan haram.

Turnamen ini juga mengendang pengertian maisir atau judi, yaitu permainan yang jika seorang pemain menang maka dia mendapatkan keuntungan dari pemain yang kalah dan yang kalah akan mendapat kerugian. Pemenang Turnamen akan mendapatkan keuntungan uang dan yang kalah dalam turnamen akan kehilangan uangnya. Hal ini dilarang dalam QS. Al-Baqarah ayat 219 menjelaskan *maisir* (judi) adalah perbuatan dosa besar. Selanjutnya QS. Al-Mā'idah ayat 90–91 melarang keras berjudi karena perbuatan yang mendatangkan permusuhan, kebencian diantara manusia, menghalang-halangi mengingat Allah dan melaksanakan shalat. Dalam as-Sunnah Nabi Muhammad Saw juga terdapat hadis yang mempertegas larangan *maisir*. Hadis ini menunjukkan bahwa ajakan bertaruh dianggap salah sehingga pelakunya harus bersedekah untuk menebus perbuatan judi.

Turnamen ini juga terdapat taruhan yang dilarang menurut Imam Syafi'i, Imam Hambali,⁸ Al-Ghazali, Yusuf Qardhawi,⁹ Ibnu Hajar Al-Makki, Al-Mahalli dan Ibnu Taimiyah¹⁰ yaitu adanya taruhan uang yang dijadikan sebagai syarat jika ingin mendaftar turnamen. Turnamen ini juga terdapat unsur unsur *maisir* seharusnya dihindari, yaitu peserta bertaruh terhadap uang yang memungkinkan bisa menang dan kalah. Peserta juga mempertaruhkan hartanya tanpa imbalan jika kalah dan peserta

⁸Tona, "Praktik Gharar Dan Maisir Era Modern," hlm. 172.

⁹Zulfahmi dan Maulana, "Batasan Riba, Gharar, Dan Maisir (Isu Kontemporer Dalam Hukum Bisnis Syariah)," hlm. 147.

¹⁰Nabila Zulfaa, "Bentuk Maisir Dalam Transaksi Keuangan," *Jurnal Hukum Ekonomi Islam* 2, no. 1 (23 Juli 2018): hlm. 7.

yang menang sampai habis akan mendapatkan juara 1,2,3 dan 4 akan mengambil sebagian harta yang kalah.

Hadiah dalam turnamen berbayar ini bukan bentuk pemberian yang dapat menumbuhkan rasa saling mencintai yang sesuai dengan hadis, melainkan hadiah dari turnamen berbayar untuk para pemenang yang telah mengalahkan peserta yang lain. Hadiah Turnamen berbayar ini juga tidak termasuk ke dalam turnamen atau perlombaan yang diperbolehkan karena hadiah turnamen ini tidak berasal dari sponsor ataupun pihak penyelenggara.

Hadihnya bukan janji dari salah satu dari pihak peserta turnamen tetapi dari uang seluruh peserta turnamen yang dikumpulkan dan dibagi kepada 4 juara turnamen, dan tidak terdapat peserta *muhallil* pada turnamen ini karena peserta terbebani yaitu kehilangan uang mereka jika kalah dan semua peserta diharuskan membayar jika ingin mendaftar. Turnamen ini justru masuk ke dalam kategori turnamen yang tidak diperbolehkan. Dalam keputusan Mukhtar Ke-30 NU (1999), tergolong sebagai praktik *maisir* dan judi, apabila hadiah berasal dari kumpulan uang pendaftaran peserta. Dalam turnamen berbayar ini hadiah berasal dari kumpulan uang pendaftaran peserta yang dijadikan hadiah juara turnamen yang dibagi menjadi 4 juara.

Berdasarkan analisis penulis terhadap hadiah yang diperoleh para pemenang turnamen berbayar ini terdapat unsur *maisir* karena hanya mengandalkan dana dari hasil pendaftaran setiap slot peserta turnamen saja. Hal ini berarti bahwa hadiah turnamen berbayar ini tidak sesuai dengan hukum Islam.

b. Turnamen Gratis

Turnamen gratis yang diselenggarakan oleh komunitas *FIEA* tidak menetapkan biaya pendaftaran apa pun kepada 20 peserta yang diselenggarakan secara daring penuh dengan sistem liga. Sebagai gantinya, peserta hanya diminta untuk mengunduh aplikasi *Discord* dan *subscribe channel YouTube* komunitas, dua aktivitas yang tidak melibatkan pengeluaran harta. Hadiah yang diberikan kepada juara turnamen berasal dari uang pribadi penyelenggara dan tidak bersumber dari uang peserta.

Turnamen gratis ini peserta tidak dikenakan biaya pendaftaran, dan hadiah disediakan sepenuhnya oleh penyelenggara. Praktik ini dengan konsep *ju'alah* karena hadiah sepenuhnya melalui duit pribadi penyelenggara dan peserta tidak menanggung resiko kerugian jika kalah. Turnamen gratis sepenuhnya sejalan dengan *ju'alah*. Penyelenggara menjanjikan hadiah atas capaian tertentu, tanpa membebani peserta dan dan tidak ada unsur haram seperti *riba*, *gharar*, atau *maisir*.

Dari sudut *hifzh al-Mal*, turnamen gratis ini menjaga prinsip pemeliharaan harta dengan tidak menimbulkan risiko keuangan bagi peserta. Tidak ada potensi kerugian uang, sehingga secara prinsip telah memenuhi dalam menjaga harta peserta. Terbebas dari pengertian *maisir* Karena peserta tidak mengeluarkan uang, dan hadiah bukan berasal dari uang peserta melainkan dari penyelenggara.

Turnamen ini tidak memenuhi unsur taruhan yang dilarang menurut Imam Syafi'i, Imam Hambali,¹¹ Al-Ghazali, Yusuf Qardhawi,¹² Ibnu Hajar Al-Makki, Al-Mahalli dan Ibnu Taimiyah¹³, tidak ada pertarungan uang antar 20 peserta. Hadiah yang diberikan kepada pemenang bersumber dari uang pribadi penyelenggara. Turnamen ini juga tidak mengandung unsur *maisir*, karena tidak memenuhi tiga unsurnya. Pertama, tidak adanya taruhan. Kedua, Peserta tidak mempertaruhkan hartanya. Ketiga, Pemenang mendapat hadiah dari uang pribadi penyelenggara.

Turnamen gratis ini termasuk ke dalam turnamen atau perlombaan berhadiah yang diperbolehkan karena hadiah berasal dari pihak penyelenggara, bukan dari uang pendaftaran peserta. Tidak termasuk ke dalam kategori judi menurut putusan Mukhtamar NU ke-30 (1999) karena bukan uang dari masing-masing peserta yang dijadikan sebagai hadiah bagi pemenang lomba.

Berdasarkan analisis penulis terhadap hadiah yang diperoleh para pemenang turnamen gratis ini tidak terdapat unsur *maisir* dan termasuk turnamen atau perlombaan yang diperbolehkan karena hadiah berasal dari pihak penyelenggara. Hal ini berarti bahwa hadiah turnamen gratis ini sesuai dengan hukum Islam.

¹¹Tuah Itona Tona, "Praktik Gharar Dan Maisir Era Modern," *Mu'amalat: Jurnal Kajian Hukum Ekonomi Syariah* 14, no. 2 (31 Desember 2022): hlm. 172., <https://doi.org/10.20414/mu.v14i2.5504>.

¹²Zulfahmi dan Maulana, "Batasan Riba, Gharar, Dan Maisir (Isu Kontemporer Dalam Hukum Bisnis Syariah)," hlm. 147.

¹³Nabila Zulfaa, "Bentuk Maisir Dalam Transaksi Keuangan," *Jurnal Hukum Ekonomi Islam* 2, no. 1 (23 Juli 2018): hlm. 7.