

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang pesat, ditandai dengan hadirnya berbagai teknologi baru, memberikan banyak manfaat dan memudahkan pekerjaan manusia.¹ *Handphone* merupakan salah satu hasil dari kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Awalnya, *handphone* hanya berfungsi sebagai alat komunikasi nirkabel, tetapi kini telah berkembang menjadi perangkat yang sangat canggih. Tidak hanya untuk komunikasi jarak jauh, *handphone* sekarang juga bisa digunakan untuk merekam video, mengambil foto, bermain *game*, dan berbagai fungsi lainnya.

Game adalah bentuk permainan yang menggunakan media elektronik, seperti *handphone*, dan dibuat sebaik mungkin dengan grafis, suara, serta fitur-fitur menarik agar pemain merasa puas. Bagi masyarakat umum, game telah menjadi bagian dari budaya dan aktivitas sehari-hari. Mulai dari anak-anak, remaja, hingga orang dewasa di berbagai wilayah, baik desa maupun kota, sangat menikmati aktivitas bermain game, menjadikannya bagian dari gaya hidup mereka. Generasi milenial saat ini sudah akrab dengan berbagai jenis game mulai dari game watch sederhana hingga game canggih seperti playstation dan game online.²

¹ "Kemajuan Teknologi Yang Perlu Disikapi," *Character Building* (blog), accessed November 8, 2024, <https://binus.ac.id/character-building/2021/02/kemajuan-teknologi-yang-perlu-disikapi/>.

² Ananda Gilang Pramudya and Aditya Noer Rahma, "Pengaruh Kualitas Produk Dan Harga Terhadap Minat Beli Pada Aplikasi Layanan Top Up Game Codashop," *Jurnal EMT KITA* 8, no. 3 (2024): 985.

Game eFootball saat ini menjadi salah satu game sepak bola yang sedang populer, bersaing dengan berbagai game sepak bola lainnya di platform Android. Kepopulerannya dipengaruhi oleh gameplay yang mudah dipahami serta tampilan yang menarik, yang dirancang agar mudah diakses oleh pemain dari berbagai kalangan, termasuk mereka yang baru mengenal permainan sepak bola virtual. Dibandingkan dengan game sepak bola lainnya, eFootball menawarkan pengalaman bermain yang lebih simpel namun memuaskan, dengan grafik realistis, animasi yang halus, dan kontrol yang intuitif. Kemudahan dan kualitas visualnya yang baik menjadikan eFootball semakin diminati oleh penggemar sepak bola dari berbagai usia dan latar belakang, memperkuat posisinya sebagai salah satu game favorit di genre ini. Game ini juga yang menggabungkan permainan simulasi sepak bola dengan sistem transaksi dalam aplikasi, seperti pembelian item, karakter, atau mata uang virtual dalam bentuk coin.

Koin efootball digunakan sebagai mata uang virtual yang memungkinkan pemain untuk memperoleh berbagai keuntungan dan item khusus yang mendukung pengalaman bermain mereka. Coin ini dapat dibeli dengan uang sungguhan melalui platform distribusi aplikasi seperti Google Play Store atau App Store. Namun, transaksi pembelian item dan coin di dalam game online ini menimbulkan beberapa persoalan dalam konteks hukum Islam, terutama ketika terjadi refund atau pengembalian coin. Refund coin merujuk pada mekanisme pengembalian coin yang telah dibeli oleh pemain, baik karena ketidakpuasan, kesalahan transaksi, atau masalah teknis dalam game.

Lebih lanjut ketika player melakukan refund³, coin yang telah dibeli otomatis dikurangi dari akun pemain, sehingga saldo coin mereka bisa berubah menjadi minus. Beberapa pemain yang mengalami saldo negatif ini melaporkan bahwa mereka kehilangan akses ke beberapa fitur dalam game, dan bahkan ada risiko akun mereka diblokir oleh pihak Konami. Konami sendiri telah mengeluarkan peringatan terkait konsekuensi refund coin ini, menegaskan bahwa pemain yang sering meminta refund bisa menghadapi pembatasan fitur dalam game atau bahkan risiko pemblokiran akun jika kebijakan tidak diikuti. Langkah ini merupakan upaya Konami untuk menjaga integritas permainan dan mencegah penyalahgunaan sistem.

Kesadaran pemain akan dampak dari refund coin juga masih terbatas.⁴ Banyak dari mereka baru memahami risiko yang terkait setelah melihat video atau membaca diskusi di forum-forum game. Video dan diskusi ini memberikan informasi tentang dampak refund coin dan menyarankan pemain agar lebih berhati-hati, mengingat refund dapat mempengaruhi akses mereka dalam game. Saran yang diberikan antara lain adalah untuk tidak terburu-buru melakukan refund dan lebih baik menyimpan coin untuk pembaruan atau event mendatang dalam game.

Permasalahan ini menunjukkan pentingnya pemahaman pemain mengenai kebijakan refund dan dampaknya terhadap pengalaman mereka dalam eFootball.

³ Rahmad Rezki et al., "Tinjauan Fikih Muamalah Terhadap Praktik Pengembalian Barang Dalam Sistem Jual Beli Online Di Platform Lazada," *Bandung Conference Series: Sharia Economic Law* 3, no. 1 (2023): 113.

⁴ Yosua Falentino Rompas et al., "Pengaruh Game Online Terhadap Interaksi Sosial Di Kalangan Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Dan Politik Universitas Sam Ratulangi," *Jurnal Ilmiah Society* 3, no. 1 (2023): 3, <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/jurnalilmiahsociety/article/view/45336>.

Pada tanggal 15 Agustus 2024, Konami bahkan mengeluarkan peringatan resmi mengenai risiko pengurangan saldo coin dan potensi pemblokiran akun bagi pemain yang terus melakukan refund coin. Data konkret menunjukkan bahwa pemain yang telah melakukan refund mengalami pengurangan saldo coin yang signifikan, dengan beberapa di antaranya mengalami pembatasan fitur dalam game akibat saldo yang negatif. Hal ini menyoroti bahwa kebijakan refund, jika tidak dipahami dengan baik, dapat berdampak serius pada akses pemain dalam game dan kelangsungan akun mereka di eFootball.

Dalam hukum Islam setiap transaksi harus merujuk pada prinsip-prinsip syar'i yang menjunjung tinggi keadilan, transparansi dan kemaslahatan. Konsep muamalah mencakup seluruh aktivitas ekonomi manusia, termasuk yang terjadi dalamn ranah digital. Mekanisme refund dalam game daring jika dilihat dari kacamata fikih muamalah dapat dikategorikan sebagai masalah yang serius terkait dengan akad ba'i atau akad serupa yang memiliki karakteristik spesifik dalam transaksi barang virtual. Ketiadaan objek fisik, potensi ketidakpastian dan aspek kemaslahatan menjadi poin penting yang perlu dikaji. Fikih kontemporer banyak membahas transaksi digital, namun perinciaan mengenai sistem refund dalam game spesifik seperti efootball masih memerlukan kajian mendalam.

Penggunaan uang virtual dan sistem refund ini menjadi kompleks ketika dikaitkan dengan aturan fikih muamalah, yang menekankan aspek keadilan, kesepakatan (akad), transparansi, serta bebas dari unsur gharar (ketidakjelasan),

riba (bunga yang merugikan) dan maysir (perjudian).⁵ Di sisi lain, refund coin dalam game eFootball ini menimbulkan permasalahan tersendiri yang memerlukan kajian fikih mendalam. Pertama, refund dapat menyebabkan saldo coin dalam akun pemain menjadi negatif, yang berpotensi menimbulkan kerugian bagi pemain tersebut, terutama jika akses ke fitur tertentu menjadi terbatas atau akun mereka diblokir. Kedua, kebijakan refund yang diterapkan oleh Konami, yang memberikan peringatan mengenai konsekuensi dari refund coin, menunjukkan adanya mekanisme kontrol ketat dari pihak pengembang untuk menjaga integritas permainan. Langkah ini juga mencerminkan upaya untuk mencegah penyalahgunaan sistem oleh pemain yang melakukan refund tanpa alasan yang jelas⁶

Kaidah fikih lain yang relevan menyebutkan bahwa hukum asal sesuatu adalah boleh, kecuali jika terdapat dalil yang mengharamkannya: “Hukum asal sesuatu adalah boleh, hingga ada dalil yang menunjukkan keharamannya.” Kaidah ini, yang berasal dari hadis yang diriwayatkan oleh al-Bazzār dan Ṭabrānī, menjelaskan bahwa semua hukum berasal dari kehendak Allah Swt. Dalam hadis tersebut, dinyatakan bahwa apa yang telah dihalalkan oleh Allah adalah halal, dan yang diharamkan adalah haram.⁷ Jika terdapat suatu hal yang tidak dijelaskan secara eksplisit dalam Al-Qur’an atau sunnah Nabi, maka hal tersebut dianggap sebagai

⁵ Abdelazeem Abozaid, “Critical Review of the Tools of Ijtihād Used in Islamic Finance,” *Islamic Economic Studies* 24, no. 1 (2016): 81, https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=3156236.

⁶ Alya Nur Alifia, “The Law of Transactions of Virtual Land Sale and Purchase in Metaverse From the Perspective of Fiqh Mu’Amalah,” *Journal of Indonesian Comparative of Syari’ah Law* 6, no. 1 (2023): 152.

⁷ Duski Ibrahim, *Al-Qawa’id Al-Fiqhiyah (Kaidah-Kaidah Fiqih)* (Palembang: Amanah, 2019), 60.

mubah atau boleh dilakukan, tetapi dengan kewajiban manusia untuk mencari klarifikasi lebih lanjut jika perlu. Berdasarkan kaidah-kaidah tersebut, aktivitas bermain game, serta transaksi yang terjadi di dalamnya, pada dasarnya adalah mubah, kecuali jika terdapat unsur-unsur yang secara tegas dilarang dalam syariat Islam.⁸

Berdasarkan uraian yang telah disampaikan, peneliti merasa tertarik untuk mengkaji dan menganalisis sistem jual beli dengan metode refund yang terdapat pada fitur dalam tersebut. Penelitian ini akan berfokus pada game efootball yang dapat dimainkan di handphone. Kajian ini akan dituangkan dalam bentuk karya tulis ilmiah berupa proposal skripsi dengan judul “Analisis Fikih Muamalah terhadap Sistem Refund Coin Game eFootball.”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut di atas, maka yang menjadi rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana mekanisme sistem *refund coin game e-football* ?
2. Analisis fikih muamalah terhadap sistem *refund coin game e-football* ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut di atas, maka yang menjadi tujuan pada penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui mekanisme sistem *refund coin game e-football*.

⁸ Ebrahim Abdipour Fard and Morteza Vesali Naseh, “A Comparative Study of the Legal Status of In-Game Transactions in Virtual Environments,” *Islamic Law* 16, no. 61 (2019): 47.

2. Untuk menganalisis sistem *refund coin* pada *game e-football* dalam perspektif fikih muamalah.

D. Signifikansi Penelitian

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna secara teoritis maupun praktis, yang mana hasil penelitian yang peneliti lakukan ini diharapkan dapat berguna untuk:

1. Secara teoritis, penelitian ini berkontribusi dalam memperkaya wawasan ilmu pengetahuan, khususnya di bidang hukum, Islam terutama fikih muamalah. Penelitian ini juga menambah *khazanah* referensi di lingkungan UIN Antasari Banjarmasin secara umum, serta perpustakaan Fakultas Syariah secara khusus, dan dapat menjadi sumber informasi awal bagi peneliti lain yang ingin mengkaji topik serupa dari perspektif atau pendekatan yang berbeda.
2. Manfaat praktis, yaitu untuk memberikan kontribusi di luar ranah akademik atau bagi masyarakat umum yang terlibat dalam praktik tersebut. Dalam penelitian ini, manfaat praktisnya adalah sebagai bahan pertimbangan dan masukan bagi pihak-pihak yang ingin melakukan *refund coin* dalam *game online efootball*, sehingga mereka dapat memahami hukum yang terkait dengan praktik tersebut.

E. Definisi Operasional

Untuk menghindari terjadinya kesalahpahaman maupun kekeliruan dalam mengartikan judul serta permasalahan yang diteliti, maka penulis perlu merangkum definisi operasional, yaitu sebagai berikut:

1. Fikih Muamalah

Fikih muamalah dalam penelitian ini difokuskan pada konsep-konsep hukum Islam yang berkaitan dengan hak para pihak dalam suatu transaksi, khususnya konsep *khiyār*, *fasakh*, dan *tadlīs*. Ketiga konsep tersebut digunakan sebagai landasan analisis untuk menilai mekanisme refund coin pada game eFootball, baik dalam aspek hak pembatalan transaksi, pengembalian dana, maupun perlindungan terhadap kemungkinan adanya unsur ketidakjelasan, kekeliruan, atau informasi yang tidak sesuai dalam transaksi digital.. Prinsip-prinsip ini mencakup aspek akad (kontrak) antara pemain dan pengembang, status *ma'qud 'alaih* (objek transaksi) berupa coin virtual, tinjauan terhadap unsur *gharar* (ketidakpastian) dan *maysir* (perjudian), serta pertimbangan *'urf* (kebiasaan) dalam ekosistem *game online*.⁹

Kajian terkait masalah ini secara mendalam masuk pada ranah fikih muamalah kontemporer, yang cakupannya secara khusus menyentuh aspek transaksi elektronik. Perluasan kajian ini merambah pada analisis mendalam mengenai kontrak digital, sebuah bentuk perjanjian yang semakin dominan dalam aktivitas ekonomi modern. Fikih muamalah berusaha menjawab tantangan-tantangan baru yang timbul dari dinamika perdagangan elektronik, termasuk hal validitas akad, kepastian hukum atas transaksi yang dilakukan secara virtual. Dalam hal ini para ulama kontemporer mengkaji berbagai instrument hukum Islam yang relevan untuk diterapkan pada fenomena-fenomena baru seperti penggunaan *shigat* (ijab qabul) melalui media elektronik dan konsekuensinya.

2. Refund Coin

⁹ Rahmat Hidayat, *FIKIH MUAMALAH Teori Dan Prinsip Hukum Ekonomi Syariah* (CV. Tungga Esti, 2022), 25.

Refund *Coin* adalah pengembalian dana penuh dari setiap proses transaksi jual beli melalui kesepakatan antara dua pihak yaitu penjual dalam hal ini adalah developer *game* dan pembeli yaitu *player game*. Dalam cara kerjanya sendiri, *refund coin* dapat diklaim seorang pembeli apabila dirinya telah memenuhi beberapa ketentuan yang telah disediakan oleh pihak market ataupun penjual.¹⁰ Salah satu bentuk penyalahgunaan yang paling sering teramati adalah praktik pengembalian dana koin (*refund coin*).

Mekanisme praktik ini melibatkan pembelian koin melalui saluran pembayaran resmi, seperti *Google Play Store* atau *Apple App Store*. Akan tetapi, setelah koin berhasil ditransfer ke akun permainan dan bahkan telah dialokasikan untuk pembelian paket pemain atau proses *gacha*, pemain tersebut kemudian mengajukan permintaan pengembalian dana. Klaim yang umumnya diajukan untuk membenarkan permintaan ini mencakup alasan seperti transaksi tanpa izin, pembelian yang tidak disengaja, atau klaim adanya pihak lain yang melakukan transaksi tersebut.

Ketika permintaan pengembalian dana ini dikabulkan oleh penyedia layanan pembayaran, dana akan dikembalikan kepada pemain. Ironisnya, sistem permainan tidak secara otomatis melakukan penarikan kembali koin yang telah terlanjur digunakan. Dengan demikian, pemain secara efektif memperoleh keuntungan ganda: mereka dapat menikmati manfaat dari penggunaan koin tersebut sekaligus mendapatkan kembali uang yang telah mereka keluarkan.

¹⁰ Myriam Davidovici-Nora, "Paid and Free Digital Business Models Innovations in the Video Game Industry," *Digiworld Economic Journal*, no. 94 (2014): 85.

3. *Game efootball*

Game Efootball adalah sebuah permainan yang sebelumnya dikenal sebagai *Pro Evolution Soccer* (PES) yaitu seri permainan video sepak bola yang setiap tahunnya dikembangkan oleh Konami. Permainan ini melatih pengguna untuk mengendalikan sebuah tim sepak bola dan bersaing dalam berbagai mode permainan, termasuk pertandingan satu lawan satu, liga, dan turnamen.¹¹ Puncak perubahan terjadi pada tahun 2021 ketika Konami secara resmi mengubah PES menjadi eFootball. Ini merupakan langkah berani dan strategis karena Konami meninggalkan format rilis tahunan, menggantinya dengan satu platform permainan yang diperbarui secara berkala melalui model "permainan sebagai layanan".

Dengan pendekatan baru ini, eFootball tidak lagi diposisikan sebagai produk musiman, tetapi sebagai layanan jangka panjang yang terus berkembang sesuai kebutuhan pemain. Transformasi ini juga diiringi oleh perubahan besar pada sisi teknis: eFootball tidak lagi mengandalkan *Fox Engine*, melainkan beralih ke *Unreal Engine* untuk mencapai kualitas visual yang lebih tinggi serta mendukung fitur lintas platform (*cross-platform*).

Dengan demikian, pemain dari konsol, PC, hingga perangkat seluler dapat terhubung dalam satu ekosistem permainan yang terpadu. Secara konseptual, eFootball tetap mempertahankan karakteristik gameplay yang realistis dan mendalam, sebagaimana menjadi ciri khas PES. Konami terus menekankan aspek taktis dan teknik permainan, seperti penguasaan bola, operan, pergerakan tanpa

¹¹ Ana Monteiro Pereira et al., "Perspectives of eFootball Players and Staff Members Regarding the Effects of Esports on Health: A Qualitative Study," *Sports Medicine-Open* 9, no. 1 (2023): 58.ssss

bola, serta dinamika momentum pertandingan yang menentukan ritme permainan. Pembaruan musiman yang dilakukan Konami berfokus pada penyempurnaan kontrol bertahan dan menyerang agar lebih responsif dan intuitif, namun tetap memberikan tantangan bagi pemain yang berpengalaman. Prinsip "aliran" dan "momentum" menjadi elemen vital yang ditonjolkan untuk menghadirkan pengalaman bermain yang dinamis dan tidak membosankan

F. Kajian Pustaka

Kajian pustaka dapat membedakan penelitian yang dilakukan oleh Penulis dengan penelitian terdahulu yang memiliki kemiripan sebagai berikut:

1. Skripsi yang ditulis oleh Muhammad Thayyib Salam NIM 1501140063 dengan judul “Praktik Top Up Game Online Di Kalangan Mahasiswa Uin Antasari Banjarmasin”.¹² Skripsi ini menyoroti praktik top up game online memiliki beberapa pola transaksi, yakni transaksi langsung antarindividu yang berpotensi mengandung unsur penipuan, transaksi dengan melibatkan pihak ketiga yang telah tervalidasi sebagai admin terpercaya, serta transaksi yang dilakukan langsung di dalam sistem game. Penelitian Muhammad Thayyib menekankan potensi permasalahan hukum Islam yang terjadi dilapangan. Sementara itu, penelitian ini menggunakan kerangka berpikir fikih muamalah untuk mengkaji sistem refund coin game eFootball, khususnya dalam menilai keabsahan transaksi sesuai prinsip-prinsip fikih muamalah.

¹² Muhammad Thayyib Salam, “Praktik Top Up Game Online Di Kalangan Mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin,” *Syariah*, July 8, 2022, <https://idr.uin-antasari.ac.id/21143/>.

2. Skripsi yang ditulis oleh Ikhfi Dani Liono NIM 1717301013 dengan judul “Tinjauan Hukum Islam Terhadap Koin Dan Harta Virtual Pada Game Pes 2021 Multiplayer Konami (Studi Kasus Gamer Pes 2021 Multiplayer Konami Di Pondok Pesantren Fathul Mu’in, Karangsalam)”.¹³ Skripsi ini menyoroti transaksi pembelian pemain dalam game PES 2021 Multiplayer Konami secara substantif mengandung akad jual beli. akad tersebut dinilai mengandung unsur gharar dan memiliki karakteristik jual beli mukhatarah (spekulatif), sehingga menimbulkan ketidakjelasan objek dan hasil transaksi. Sementara itu, penelitian ini berfokus pada keabsahan praktik pengembalian dana yang sudah di top up kan dalam game e-football dan menilai keabsahan transaksi sesuai prinsip-prinsip fikih muamalah.
3. Skripsi yang ditulis oleh Nurul Karomah Safitri NIM 192111007 dengan judul “Pandangan Hukum Islam Terhadap Transaksi Topup Unofficial Pada Games Online Melalui Media Sosial (Studi Kasus Player Pubgm Daerah Duren Sawit)”.¹⁴ Skripsi ini menyoroti praktik transaksi top up PUBG Mobile yang dilakukan melalui pihak tidak resmi (unofficial) dan dianalisis dari perspektif hukum Islam. Penelitian Nurul Karomah Safitri menekankan transaksi top up kedalam beberapa akad fikih muamalah seperti akad *al-ijarah al-mausūfah fī al-dzimmah*, *akad qarḍ*, *akad sharf*, serta akad yang

¹³ Liono Ikhfi Dani, “Tinjauan Hukum Islam Terhadap Koin Dan Harta Virtual Pada Game Pes 2021 Multiplayer Konami (Studi Kasus Gamer Pes 2021 Multiplayer Konami Di Pondok Pesantren Fathul Mu’in, Karangsalam)” (Phd Thesis, Uin Prof. Kh Saifuddinzuhrī, 2022), <https://eprints.uinsaizu.ac.id/>.

¹⁴ Nurul Karomah Safitri And Muhammad Julijanto, “Pandangan Hukum Islam Terhadap Transaksi Topup Unofficial Pada Games Online Melalui Media Sosial (Studi Kasus Player Pubgm Daerah Duren Sawit)” (Skripsi, Uin Raden Mas Said, 2023), <https://eprints.iain-surakarta.ac.id/8340/>.

dilakukan melalui lafaz dan perbuatan. Sementara itu, penelitian ini berfokus pada keabsahan praktik pengembalian dana yang sudah di top up kan dalam game e-football dan menilai keabsahan transaksi sesuai prinsip-prinsip fikih muamalah.

4. Artikel jurnal yang ditulis oleh M. Satya Syahramdani dengan judul “Analisis Hukum Islam Terhadap Praktik Maysir dan Gharar dalam Game Online”.¹⁵ Artikel ini membahas hukum jual beli akun game online menurut hukum Islam adalah boleh dan transaksi menggunakan akad *bai as salam* yaitu dilakukan pada waktu yang akan datang jika jual beli akun game online menimbulkan ketidakpastian dan resiko bagi pembeli maka jual beli tersebut haram karena termasuk praktik gharar. Yang membedakan artikel ini dengan penelitian penulis adalah menganalisis hukum sistem *refund coin* dalam *game efootball* dan aspek yang dikaji adalah akad untuk menemukan bagaimana kehalalan transaksi *in-game purchase*.
5. Artikel jurnal yang ditulis oleh Achyar Abror Ihsan Malika dan Yayuli dengan judul “Tinjauan Hukum Islam Terhadap Mekanisme Transaksi Top Up Game Online Melalui Online Shop Berbasis Website”.¹⁶ Artikel ini membahas transaksi top up game online dalam hukum Islam boleh dan sesuai dalam Fatwa No. 146/DSN-MUI/XII/2021 tentang Online Shop berdasarkan Prinsip Syariah. Yang membedakan artikel ini dengan penelitian penulis

¹⁵ M. Satya Syahramdani, “Analisis Hukum Islam Terhadap Praktik Maysir Dan Gharar Dalam Game Online,” *Jurnal Rekomendasi Hukum* 1, No. 2 (2025): 104.

¹⁶ Achyar Abror Ihsan Malika and S. Ag Yayuli, “Tinjauan Hukum Islam Terhadap Mekanisme Transaksi Top Up Game Online Melalui Online Shop Berbasis Website” (Phd Thesis, Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2023), 1, <https://eprints.ums.ac.id/id/eprint/112814>.

adalah penulis menguraikan sistem pengembalian dana top up koin game e-football berdasarkan analisis fikih muamalah.

Adapun penelitian yang penulis berjudul "*Analisis Fikih Muamalah Terhadap Sistem Refund Coin Game eFootball*" memiliki fokus kajian yang berbeda dari penelitian terdahulu karena secara khusus menelaah mekanisme refund coin dalam game eFootball berdasarkan perspektif fikih muamalah. Penelitian ini menitikberatkan pada analisis keabsahan akad transaksi digital, kedudukan hak pengguna terhadap pengembalian dana, serta legalitas praktik refund setelah coin digunakan dalam permainan.

Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang lebih banyak membahas top up game, jual beli akun, maupun unsur gharar dalam transaksi virtual, penelitian ini mengarah pada persoalan penyalahgunaan sistem refund yang berpotensi bertentangan dengan prinsip kejujuran, keadilan, dan keseimbangan antara keuntungan dan risiko (*al-ghunmu bi al-ghurmi*). Dengan demikian, penelitian ini menghadirkan pembahasan yang lebih spesifik terkait hukum pengembalian dana ilegal pada transaksi in-game purchase serta implikasinya dalam hukum ekonomi syariah modern.

G. Metode Penelitian

1. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode hukum normatif, yaitu penelitian yang menitikberatkan kajian pada norma, asas, kaidah, konsep, dan teori hukum yang tertuang dalam sumber hukum tertulis (*law in books*). Penelitian hukum normatif digunakan untuk mengkaji ketentuan hukum

secara konseptual dan sistematis tanpa melakukan penelitian lapangan. Dalam konteks penelitian ini, pendekatan normatif difokuskan pada analisis sistem refund coin dalam game eFootball berdasarkan perspektif fikih muamalah sebagai bagian dari hukum Islam yang mengatur transaksi dan pengelolaan harta.¹⁷

Objek kajian dalam penelitian ini adalah sistem refund coin (mata uang virtual) pada game eFootball, yang dipahami sebagai bentuk transaksi digital modern. Sistem tersebut dianalisis secara normatif dengan menempatkan fikih muamalah sebagai kerangka utama dalam menilai keabsahan, keadilan, dan kemaslahatan praktik refund coin, khususnya terkait dengan unsur akad, kepemilikan harta, kerelaan para pihak (*tarāḍī*), serta prinsip kejujuran dan keadilan dalam transaksi.

Penelitian ini menggunakan pendekatan konseptual (*conceptual approach*), yaitu pendekatan yang menitikberatkan pada pengkajian konsep, doktrin, dan asas hukum yang berkembang dalam khazanah fikih muamalah. Fokus kajian diarahkan pada konsep *khiyār* sebagai hak memilih dalam transaksi, *fasakh* sebagai mekanisme pembatalan akad, dan *tadlīs* sebagai perbuatan menyembunyikan informasi yang dapat merugikan salah satu pihak. Ketiga konsep tersebut dianalisis berdasarkan pemikiran para ulama fikih klasik dan kontemporer untuk memperoleh pemahaman yang komprehensif mengenai status hukum sistem refund coin game eFootball dalam perspektif fikih muamalah.

2. Bahan Hukum

¹⁷ Amiruddin and Zainal Asikin, *Pengantar Metode Penelitian Hukum* (Rajawali Pers, 2010), 166.

Penelitian hukum berbeda dengan penelitian sosial. Untuk menyelesaikan isu mengenai masalah hukum dan sekaligus memberikan persepsi mengenai apa yang seyogyanya, peneliti memerlukan sumber-sumber penelitian yang disebut bahan hukum, baik hukum primer maupun sekunder. Pengolahan dan analisis data pada dasarnya tergantung pada jenis datanya, bagi penelitian hukum normatif yang hanya mengenal data sekunder saja yang terdiri dari: bahan hukum primer, bahan hukum sekunder, dan bahan hukum tersier, maka dalam mengola dan menganalisis bahan hukum tersebut tidak bisa melepaskan diri dari berbagai penafsiran yang dikenal dalam ilmu hukum.¹⁸

a. Bahan Hukum Primer

Bahan hukum primer dalam penelitian ini meliputi sumber-sumber hukum Islam yang menjadi dasar pembentukan konsep dan doktrin fikih muamalah, yaitu *Sahih al-Bukhari* dan *Sahih Muslim* sebagai sumber hadis, *Al-Ashbah wa al-Nazair* karya Al-Suyuthi dan Ibnu Nujaym sebagai sumber kaidah fikih, serta kitab-kitab fikih muamalah yang membahas konsep akad, khiyār, fasakh, dan tadrīs, seperti *Bidayat al-Mujtahid*, *Al-Mughni*, *Al-Fiqh al-Islamiy wa Adillatuh*, *Al-Madkhal al-Fiqhi al-'Amm*, dan *Nizham al-Iqtishadi fi al-Islam*. Selain itu, penelitian ini juga menggunakan Fatwa DSN-MUI Nomor 146 Tahun 2021 tentang Online Shop Berdasarkan Prinsip Syariah serta ketentuan resmi terkait refund coin eFootball sebagai bahan hukum yang relevan untuk mendukung analisis terhadap objek penelitian. Bahan-bahan hukum tersebut digunakan untuk mengkaji dan

¹⁸ Peter Mahmud Marzuki, *Penelitian Hukum* (Kencana Prenada Media Group, 2011), 141.

membangun argumentasi hukum mengenai sistem refund coin game eFootball berdasarkan perspektif fikih muamalah.

b. Bahan Hukum Sekunder

Bahan hukum sekunder merupakan bahan hukum yang memberikan penjelasan, interpretasi, dan penguatan terhadap bahan hukum primer. Dalam penelitian ini, bahan hukum sekunder terdiri atas buku-buku fikih muamalah, metodologi penelitian hukum, artikel jurnal ilmiah, skripsi, tesis, serta karya ilmiah lainnya yang membahas konsep akad, khiyār, fasakh, tadhīr, transaksi digital, virtual goods, game online, dan mekanisme refund. Bahan hukum sekunder tersebut digunakan untuk memperkaya analisis serta mendukung argumentasi hukum dalam mengkaji sistem refund coin game eFootball berdasarkan perspektif fikih muamalah.

c. Bahan Hukum Tersier

Bahan hukum tersier merupakan salah satu jenis bahan hukum yang digunakan dalam penelitian hukum, terutama untuk mendukung dan melengkapi pemahaman terhadap bahan hukum primer dan sekunder. Bahan hukum tersier berfungsi sebagai referensi tambahan atau pelengkap, sering kali berupa sumber sumber yang memberikan panduan teknis, penjelasan, atau data yang relevan tetapi tidak langsung mengandung norma hukum. Bahan hukum tersier dalam penelitian ini terdiri atas Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), kamus hukum, dan kamus istilah ekonomi syariah yang digunakan untuk membantu memahami istilah-istilah yang berkaitan dengan konsep khiyār, fasakh, tadhīr, transaksi digital, dan mekanisme refund dalam game eFootball.

3. Prosedur Pengumpulan Hukum

Penelitian ini berfokus pada metode pengumpulan bahan melalui studi kepustakaan (*library research*), yaitu mengakses sumber-sumber hukum dari perpustakaan atau tempat lain yang menyediakan referensi relevan. Penulis kemudian menganalisis bahan tertulis yang berkaitan dengan topik penelitian, seperti buku, dokumen resmi, peraturan perundang-undangan, catatan, makalah penelitian, serta sumber-sumber yang diperoleh melalui Internet. Pendekatan pengumpulan data dalam penelitian ini mencakup pengumpulan sumber hukum primer dan sekunder.

4. Analisis Bahan Hukum

Teknik analisis bahan yang sesuai dengan penelitian ini adalah dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Penelitian yuridis normatif yang bersifat kualitatif, adalah penelitian yang mengacu pada norma hukum yang terdapat dalam peraturan perundang-undangan dan putusan pengadilan serta norma-norma yang hidup dan berkembang dalam masyarakat.

H. Sistematika Penulisan

Penulisan ini terdiri dari lima bab yang disusun secara sistematis karena setiap bab membahas pertanyaan tersendiri. Namun pembahasan setiap bab akan saling terkait dan terdiri dari sub-sub pembahasan. Secara umum penulis akan memaparkan rinciannya sebagai berikut:

Bab 1 mencakup penjelasan mengenai signifikansi penelitian untuk menekankan pentingnya studi yang dilakukan oleh peneliti. Hal ini bertujuan untuk memastikan pemahaman yang jelas dan menghindari potensi kesalahpahaman.

Selain itu Bab I juga memuat tinjauan literatur yang membedakan penelitian dari studi-studi sebelumnya. Bagian ini menjelaskan metode penelitian yang digunakan, yaitu metode penelitian normatif, serta menyajikan struktur penulisan yang berisi prinsip-prinsip atau pedoman utama yang menjadi acuan dalam penyusunan skripsi.

Bab II menjelaskan gambaran umum pada sistem refund koin game e-football dan menjelaskan kebijakan-kebijakan developer.

Bab III yaitu landasan teori yang memuat teori fikih muamalah. Selain itu juga membahas teori yang mendukung serta relevan dengan sistem *refund coin game e-football*. Seperti teori *refund*, kebijakan developer dan fikih muamalah.

Bab IV berisi bagian analisis yang secara komprehensif membahas upaya untuk menjawab rumusan masalah. Analisis dilakukan dengan merujuk pada teori yang relevan, khususnya terkait sistem refund dalam game e-football. Selain itu, Bab IV juga mencakup analisis fikih muamalah terhadap sistem refund coin game e-football.

Bab V yaitu penutup, memuat kesimpulan dan saran dalam penulisan skripsi ini. Bagian ini bertujuan untuk merangkum hasil analisis penelitian secara menyeluruh serta menjelaskan keterkaitannya dengan permasalahan yang diteliti, sehingga memberikan gambaran ringkas kepada pembaca mengenai temuan penelitian. Selain itu bab ini juga menyajikan saran-saran untuk meningkatkan pencapaian yang diinginkan.