BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Islam adalah agama yang membumi sebab Islam memperlakukan manusia sesuai dengan fitrahnya.Oleh karena itu, tidak mengharuskan manusia menghabiskan waktu di masjid, dan tidak selalu yang didengar adalah ayat-ayat Al-Qur'an. Segala sesuatu ada waktunya, begitu lah yang diajarkan oleh Rasulullah SAW sebagai pembawa dan penyampai ajaran Islam.Hingga ada sebuah ungkapan yang menyatakan "Ada waktunya untuk hatimu, dan ada waktunya pula untuk Tuhanmu".[1]

Untuk memenuhi kebutuhan hidupnya, manusia dituntut untuk bekerja, ada kalanya pekerjaan itu lebih mengandalkan kemampuan otak, adakalanya pula kemampuan fisik. Keduanya, jika digunakan terus-menerus maka akan menyebabkan rasa lelah dan penat. Oleh karena itu, manusia butuh hiburan sebagai sarana penyegaran hati, pelepasan beban pikiran.[2]

Hiburan bagi setiap individu pun bermacam-macam, karena setiap manusia memiliki karakter, keinginan, dan hobi yang berbeda-beda. Ada yang suka bermain, olahraga, naik gunung, nongkrong, main game bersama (MABAR) dan lain sebagainya untuk mengisi kekosongan dan menghilangkan penat. Satu di antara berbagai macam hiburan bagi manusia adalah Main game bersama (MABAR).

---

[1] Yusuf Al-Qaradhawi, *Fikih Hiburan, Diterjemakan Dimas Hakamsyah* (Jakarta: Puataka Al-Kautsar, 2005), h.3

[2]Yusuf Al-Qaradhawi, *Fikih Hiburan,* h.10

Dewasa ini tidak dapat dipungkiri lagi, bahwa teknologi kini sudah menjadi kebutuhan dalam kehidupan manusia.Teknologi kini sudah merambah berbagai aspek, mulai dari pekerjaan, pendidikan, rumah tangga, kegiatan seharihari, sampai untuk sekedar hiburan semata. Teknologi seperti smartphone, tablet, dan PC khususnya telah menjadi sebuah kebutuhan orang-orang terlebih bagi mahasiswa guna untuk kepentingan hiburan semata adalah bermain game online, salah satunya yang terkenal adalah Clash of Clans (COC) dan Mobile Legends Bang Bang.

Game online kini juga memiliki banyak genre mulai dari RPG (Role Playing Game), puzzle, hingga MOBA (Multiplayer Online Battle Arena).[3] Game Mobile Legends Bang Bang saat ini menjadi salah satu game yang sedang naik daun, bersaing dengan Arena of Valor dan game MOBA Android lainnya. Namun, dengan game play yang mudah dan tampilan yang lebih menarik dan mudah dipahami bagi para pemain yang baru mengenal MOBA membuat Mobile Legends Bang Bang menjadi lebih populer dan lebih diminati di banding game MOBA lainnya.

Game ini juga bukan lagi hanya untuk hiburan semata, sudah banyak kompetisi yang diadakan baik di tingkat nasional maupun internasional. Dalam bermain game ini, pemain Indonesia mempunyai pamor yang cukup baik, terlihat dari dominasi pemain Indonesia pada Leaderboard untuk Ranked Game.Bahkan Moontoon (pemilik Mobile Legends Bang Bang) membuat hero bernama “Gatot Kaca” sebagai penghargaan kepada pemain Indonesia.

---

[3] Harsan Alif, *Jago Bikin Game Online* (Jakarta: Media Kita, 2011), 40.

Game Mobile legends merupakan game berbasis MOBA (*multiplayer online battle arena*) menuntut pemain untuk mengalahkan lawannya melalui strategi peperangan. Dalam penelitian ini, *Mobile legends* adalah game yang dimainkan dalam smartphone berbasis MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) yang di dalamnya para pemain berusaha untuk mengalahkan tim lain dengan cara menghancurkan menara lawan.[4]

Permainan android tersebut bisa dibuktikan mulai dari gazebo kampus, ruang publik dalam kampus, kantin, hingga warung kopi, kini telah dipenuhi oleh para pemain android itu.untuk memainkan game *Mobile Legends Bang Bang* pengguna atau orang yang kecanduan *Mobile Legend* ini di pakai untuk menghasilkan uang, dalam hal ini peneliti menemukan kasus adanya permainan berhadiah yang didapat dari uang pendaftaran dari hasil game online

Dalam perlombaan berhadiah, yang harus diperhatikan adalah mengenai status hadiah tersebut, jangan sampai termaksud kedalam *maysi*r. Allah mengharamkan Maysir sebagai mana yang tertulis dalam surat Al-Maidah ayat 90 :

يَٰٓأَيُّهَا ٱلَّذِينَ ءَامَنُوٓاْ إِنَّمَا ٱلۡخَمۡرُ وَٱلۡمَيۡسِرُ وَٱلۡأَنصَابُ وَٱلۡأَزۡلَٰمُ رِجۡسٞ مِّنۡ عَمَلِ ٱلشَّيۡطَٰنِ فَٱجۡتَنِبُوهُ
لَعَلَّكُمۡ تُفۡلِحُونَ ٩٠

"Hai orang-orang yang beriman, Sesungguhnya (meminum) khamar, berjudi, (berkorban untuk) berhala, mengundi nasib dengan panah, adalah Termasuk perbuatan syaitan. Maka jauhilah perbuatan-perbuatan itu agar kamu mendapat keberuntungan". (Q.S. Al-Maidah : 90)[5]

---

[4]https://id.m.Wikipedia.org/wiki/mobile_legends:_bang_bang. Diakses pada 02 Desember 2019 Pukul 09.42

[5] Departemen Agama, *Al-Qur'an Dan Terjemahan*, (Bandung: Diponegoro, 2008), h.560

Ayat diatas menjelaskan tentang hai orang-orang yang beriman kepada Allah, kitab-kitab-Nya dan rasul-rasul-Nya dan tunduk kepada kebenaran, sesungguhnya meminum minuman keras yang memabukkan, berjudi, menancapkan batu sebagai landasan menyembelih kurban untuk mendekatkan diri kepada patung-patung yang kalian sembah, melepaskan anak panah, batu kerikil atau daun untuk mengetahui ketentuan-ketentuan yang gaib, semua itu tiada lain hanyalah kekotoran jiwa yang merupakan tipu daya setan bagi pelakunya. Maka, tinggalkanlah itu semua agar kalian mendapatkan kemenangan di dunia dengan kehidupan yang mulia dan di akhirat dengan kenikmatan surga.[6]

Dalam mekanisme perlombaan game online mobile legend ini biasanya akan dipertandingkan menggunakan sistem tim, dimana dalam satu tim terdapat 5 orang pemain. Sementara dalam perlombaan biasanya paling sedikit terdapat 10 tim dengan jumlah peserta sebanyak 50 orang dan uang pendaftaran paling sedikit 500.000 per tim.

Fenomena inilah yang melatarbelakangi munculnya ide peneliti untuk melakuan kajian terhadap *Game Mobile Legends Bang Bang* yang dipakai untuk menghasilkan uang dari hadiah yang memakai uang pendaftaran dan peneliti penasaran bagaimana kajian hukum Islam mengenai fenemona tersebut. Dan oleh karena itu peneliti tertarik untuk meneliti tentang "***Tinjauan Hukum Islam Tentang Hadiah Yang Didapat Dari Uang Pendaftaran Game Online Mobile Legend (Studi Kasus Perlombaan Di DPD KNPI Kota Tangerang)***

6

B. Fokus Penelitian

Untuk memberikan kejelasan mengenai objek yang akan menjadi fokus penelitian dalam penulisan ini adalah dengan membahas bagaimana proses serta hukum hadiah yang didapat dari uang pendaftaran game online.

C. Rumusan Masalah

Untuk menghindari terjadinya pembahasan yang terlalu luas maka penulis membatasi pembahasan ini pada :

1. Bagaimana praktek Perlombaan Game Online Mobile Legend di DPD KNPI Kota Tangerang ?
2. Bagaimana pandangan hukum Islam tentang hadiah yang didapat dari uang pendaftaran game online Mobile Legend?

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui

1. Untuk mengetahui bagaimana praktik perlombaan Game Online Mobile Legend di DPD KNPI Kota Tangerang
2. Untuk mengetahui bagaimana pandangan hukum Islam tentang hadiah yang didapat dari uang pendaftaran game online Mobile Legend

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan memberikan sumbangan dan bahan pemikiran tentang bagaimana praktek Game Online di DPD KNPI Kota Tangerang dan pandangan hukum Islam tentang hadiah yang didapat dari uang pendaftaran game online

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan pembaca untuk mengetahui hukum hadiah yang didapat dari uang pendaftaran game online.

F. Penelitian Terdahulu Yang Relevan

1. Amalia Regita Cahyani,[7] judul skripsi " *Tinjauan Hukum Islam Mengenai Praktik Transaksi Jasa Joki Ranked Game Online Mobile Legends (Komunitas Gamers Sumurboto Semarang)* Fakultas Syari'ah Dan Hukum Universitas Islam Negeri (UIN) Walisongo Semarang 2019, Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa transaksi jasa joki ranked game online Mobile Legends di komunitas gamers Sumurboto Semarang pada praktiknya dilakukan secara online yaitu menggunakan akad samsarah yang berupa sewa pekerjaan melalui makelar penyedia jasa, dengan menyewa pekerjaan

[7]Amalia Regita Cahyani, " *Tinjauan Hukum Islam Mengenai Praktik Transaksi Jasa Joki Ranked Game Online Mobile Legends (Komunitas Gamers Sumurboto Semarang)* (Skripsi, Fakultas Syari'ah Dan Hukum Universitas Islam Negeri (UIN) Walisongo Semarang 2019) h.3

seseorang berupa keahlian yang dimiliki penyedia jasa pada kenaikan peringkat dalam akun game online nya, selanjutnya proses pembayaran melalui transfer Bank atau melalui pengisian pulsa, pada realitanya terdapat penyedia jasa yang tidak bertanggung jawab untuk menyelesaikan pekerjaanya sehingga pengguna jasa merasa dirugikan. Tinjauan Hukum Islam mengenai "jasa joki ranked game online Mobile Legends ini menimbulkan adanya akad yang fasad (rusak) sehingga kontrak batal dikarenakan syarat objek pada praktik transaksi jasa joki ranked ini tidak terpenuhi dan menyalahi syarat sah konsep akad dikarenakan tujuan adanya pemanfaatan objek akad untuk melanggar ketentuan yang ada pada pengembang game online Mobile Legends ini yaitu perusahaan Moonton sendiri.

2. Ainun Nadliroh,[8]judul skripsi "*Tinjauan Hukum Islam Terhadap Perlombaan Burung Berkicau Berhadiah Di Gantangan New Permata Bc Tanggulangin Sidoarjo*", Hasil penelitian lapangan dalam perlombaan burung berkicau di Gantangan New Permata Bc ini menunjukan Bahwa perlombaan tersebut merupakan adu kualitas kicauan atau nyanyian burung berkicau. Peserta yang mengikuti perlombaan diharuskan mendaftar terlebih dahulu dengan cara membeli tiket pendaftaran. Pembelian tiket ini pada dasarnya adalah penarikan dana partisipasi peserta yang dialokasikan 50% untuk hadiah uang

[8]Ainun Nadliroh, "Tinjauan Hukum Islam Terhadap Perlombaan Burung Berkicau Berhadiah Di Gantangan New Permata Bc Tanggulangin Sidoarjo" (Skripsi UIN Sunan Ampel,2016) h.2

tunai dan sisanya untuk biyaya perawatan gantangan serta honor panitia. Adapun jika ditinjau dengan hukum Islam berdasarkan analisa penulis, pelaksanaan perlombaan burung berkicau yang diselenggarakan oleh Gantangan New Permata Bc Kecamatan Tanggulangin Kabupaten Sidoarjo tidak bertentangan dengan hukum Islam. Seluruh hadiah yang diberikan kepada peserta tidak mengandung unsur maysir.

3. Luluk Faridah[9], judul skripsi "Tinjauan Hukum Islam Terhadap Pemancingan Ikan Bandeng Berhadiah di Pantai Ria Kenjeren Surabaya", penelitian ini menggunakan analisa hukum Islam tentang azlam (mengundi nasib). Hasil dari penelitian ini menyebutkan bahwa perlombaan pemanciungan ikan bandeng dengan hadiah di Pantai Ria Kenjeren Surabaya di perbolehkan menurut hukum Islam karna tidak ada unsur Azlam, hanya sekedar perlombaan untuk hiburan belaka.

G. Kerangka Pemikiran

Perlombaan dalam kamus bahasa indonesia berasal dari kata "lomba"yang berarti adu kecepatan(Berlari, berenang dan sebagainya).[10] Sedangkan secara terminologi perlombaan adalah salah satu kegiatan yang sengaja diadakan untuk mencari pemenang dan pemenang tersebutdi berikan hadiah.[11]

---

[9]Luluk Farida, "*Tinjauan Hukum ISLAM Terhadap Pemancingan Bandeng Berhadiah di Pantai Ria Kenjeran Surabaya*"(skripsi UIN Sunan Ampel, Surabaya,2001)h.3

[10]Depdiknas, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*,(Jakarta: Balai Pustaka 2005) h.681

[11]Depdiknas, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*.....h130

Perlombaan adalah suatu perkara adalah bagian yang di syariatkan dan bentuk olahraga terpuji, suatu perlombaan mungkin dapat jadi sunah atau mubah atau bahkan menjadi haram tergantung pada niat dan maksudnya.[12]

Perlombaan tanpa pertaruhan dibolehkan berdasarkan kesepakatan para ulama. Adapun lomba dengan pertaruhan dibagi menjadi dua bagian,yang pertama pertaruhan dihalalkan dan pertaruhan yang diharmkan. Pertaruhan yang dihalalkan seperti suatu perlombaan apabila hadiahnya dari pengusaha atau yang lain, seperti Camat atau Bupati.[13]

Dasar hukum Lomba sebagaimana dalam Ayat Al Quran Surat Al hadid ayat 21 yang berbunyi :

سَابِقُوٓاْ إِلَىٰ مَغۡفِرَةٖ مِّن رَّبِّكُمۡ وَجَنَّةٍ عَرۡضُهَا كَعَرۡضِ ٱلسَّمَآءِ وَٱلۡأَرۡضِ أُعِدَّتۡ لِلَّذِينَ ءَامَنُواْ بِٱللَّهِ وَرُسُلِهِۦۚ ذَٰلِكَ فَضۡلُ ٱللَّهِ يُؤۡتِيهِ مَن يَشَآءُۚ وَٱللَّهُ ذُو ٱلۡفَضۡلِ ٱلۡعَظِيمِ ٢١

"*Berlomba-lombalah kamu kepada (mendapatkan) ampunan dari Rabbmu dan surga yang lebarnya selebar langit dan bumi, yang disediakan bagi orang-orang yang beriman kepada Allah dan rasul-rasul-Nya. Itulah karunia Allah, diberikan-Nya kepada siapa yang dikehendaki-Nya. dan Allah mempunyai karunia yang besar*." (QS. Al Hadiid : 21) [14]

Ayat diatas menjelaskan tentang bergegas dan berlombalah untuk mendapatkan ampunan Tuhan dan mendapatkan surga yang luasnya sama dengan luas langit dan bumi, yang disediakan untuk orang-orang yang mempercayai Allah dan rasul- Nya. Balasan besar itu merupakan karunia Allah yang diberikan kepada

---

[12]Sayyid Sabiq, Fiqih Sunnah , (Jakarta: Cakrawala Publishing, 2009) h140
[13]Hendi Suhendi,*Fiqh Muamalah* (Jakarta : RajaGrafindo 2002) h. 259
[14] Departemen Agama, *Al-Qur'an Dan Terjemahan*,.....h.345

hamba-Nya yang Dia sukai. Hanya Allah yang memiliki karunia yang terlalu besar untuk dibayangkan oleh akal.[15]

Dalam setiap perlombaan untuk meminat daya tarik peserta biasanya disertai dengan hadiah yang beragam, baik uang trofi maupun piagam. Adapun hadiah berasal dari kata Hadi (هادى) terambil dari akar kata yang terdiri dari huruf-huruf ha', dal, dan ya.Maknanya berkisar pada dua hal. Pertama, tampil ke depan memberi petunjuk. Dari sini lahir kata Hadi yang bermakna penunjuk jalan, karena dia tampil di depan.Kedua, menyampaikan dengan lemah lembut. Dari sini lahir kata hidayah (هداية) yang merupakan penyampaian sesuatu dengan lemah lembut guna menunjukkan simpati.[16]

Hadiah sering juga disebut hibah. Ada juga yang mengatakan bahwa hadiah termasuk dari macam-macam hibah. Menurut Ensiklopedi Hukum Islam, hadiah dikategorikan dalam bentuk hibah.[17]

Seperti yang dibahas sebelumnya bahwasannya hadiah adalah penyerahan hak milik harta benda tanpa ganti rugi yang umumnya dikirimkan kepada penerima untuk memuliakannya. Secara sederhana hadiah dapat diartikan sebagai pemberian dari seseorang kepada orang lain tanpa adanya penggantian dengan maksud memuliakan.Hadiah adalah pemberian yang dimaksudkan untuk mengagungkan atau rasa cinta.

15

[16]Sahabuddin, *Ensiklopedia Al-Qur'an: Kajian Kosa Kata,* (Jakarta: Lentera Hati, 2007), h. 261

[17]Abdul Aziz Dahlan, *Ensiklopedi Hukum Islam*, (Jakarta: Ichtiar Baru van Hoeve, 1996), h. 540.

Selain itu agar menarik banyak minat peserta, perlombaan juga mengikuti perkembangan teknologi maupun perkembangan di era milenial salah satunya adalah perlombaan game online. Game online adalah salah satu hasil dari perkembangan internet. Game online merupakan suatu bentuk game yang berbasis elektronik dan visual. Game onlinedimainkan dengan memanfaatkan media visual elektronik yang melibatkan banyak pemain didalamnya, dimana permain ini membutuhkan jaringan internet.[18]

Menurut bahasa Indonesia "Game" berarti "permainan". Permainan yang dimaksud dalam game juga merujuk pada pengertian sebagai "kelincahan intelektual" (Intellectual Playability). Sementara kata "game" bisa diartikan sebagai arena keputusan dan aksi pemainnya. Ada target-target yang ingin dicapai pemainnya. Kelincahan intelektual, pada tingkat tertentu, merupakan ukuran sejauh mana game itu menarik untuk dimainkan secara maksimal.[19]

Game atau permainan ini tidak sembarang, dimana didalamnya terdapat berbagai aturan yang harus dipahami oleh penggunanya. Dalam game juga perlu adanya skenario agar alur permainannya jelas dan terarah. Skenario di sini bisa meliputi setting map, level, alur cerita, bahkan efek yang ada dalam game.

---

[18]Ayu Rini.*Menanggulangi Kecanduan Game On-Line Pada Anak*. (Jakarta: Pustaka Mina 2011) . h.89

[19]Pengenalan game, http://hpacorpored.blogspot.com/2010/02/pengenalan-game. diakses pada tanggal 12Desember 2019

H. Metode Penelitian

1. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif karena bertujuan untuk menggambarkan fenomena yang ada dan menganalisis dalam perspektif Hukum Islam. Prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang atau perilaku yang diamati.[20] Dengan melakukan pendekatan kualitatif ini maka peneliti melakukan penelitian pada latar alamiah atau pada konteks dari satu keutuhan (*entity*). Penerapan pendekatan kualitatif ini antara lain didasarkan pada pertimbangan dapat membantu peneliti menyesuaikan diri dalam menghadapi kenyataan ganda dilapangan, dapat membantu peneliti berinteraksi dengan subyek penelitian dalam konteks yang dialami, sehingga tidak memunculkan kondisi yang seolah-olah dibuat buat atau direkayasa oleh peneliti ketika peneliti berusaha memahami sikap. Pendekatan yang digunakan adalah kualitatif, yang dimaksud kualitatif dalam penelitian ini adalah salah satu jenis penelitian yang bertujuan untuk mendeskrifsikan secara apa adanya, sistematis faktual, sesuai dengan apa adanya, atau mencoba mengambarkan fenomena secara detail.

Penelitian ini menggunakan penelitian lapangan *(field research)* yaitu penelitian yang datanya digali melalui pengamatan-pengamatan dansumber data di

---

[20]Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung : PT. Remaja Rosdakarya, 2007), h. 104.

lapangan dan bukan berasal dari sumber-sumber kepustakaan.[21]sehingga dalam melakukan proses penelitian penulis menggunakan tehnik dan ketentuan penelitian lapangan.

2. Lokasi Penelitian

Lokasi Penelitian ini dilakukan di DPD KNPI Kota Tangerang.Pemilihan lokasi ini sebagai tempat yang relevan terhadap permasalahan dalam penelitian.

3. Metode pengumpulan data

a. Observasi

Observasi data dilakukan dengan cara melakukan pengamatan pada subyek penelitian atau fenomena-fenomena yang terjadi.[22] Dalam hal ini penulis akan mengadakan pengamatan secara langsung yang bertujuan untuk memperoleh data mengenai praktek hadiah yang didapat dari uang pendaftaran game online.

b. Wawancara

Wawancara *(interview)* adalah usaha untukmengumpulkan informasi dengan cara mengajukan sejumlahpertanyaan secara lisan. Ciri utama *Interview* adalah terjadinyakontak langsung dan bertatap muka antara pencari informasi dengan sumber informasi.sedangkan jenis pedoman *interview* yang akan digunakan oleh penulis adalah jenis pedoman *interview* tidak terstruktur, yakni pedoman wawancara

---

[21] Syaifuddin Azwar, *Metode Penelitian*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 1998) h. 19
[22]Syaifuddin Azwar, *Metode Penelitian*, ...h. 19

yang hanya memuatgaris-garis besar pertanyaan yang akan diajukan.[23]Wawancara iniakan penulis lakukan terhadap pelaku game online.

c. Dokumentasi

Untuk metode ini sumber datanya berupa catatan media massa, atau dokumen-dokumen yang tersedia dan berkaitan dengan objek penelitian.Seperti gambaran tentang letak geografis DPD KNPI Kota Tangerang, monografis, brosur, arsip-arsip, dan data-data lain yang mendukung dalam penelitian ini.

4. Sumber Data

Penelitian ini dititik beratkan pada studi kepustakaan untuk menganalisis danmensintesa bahan-bahan hukum yangmeliputi::

a. Bahan Hukum Primer yang meliputi Ayat Ayat Alquran mengenai hadiah.

b. Bahan hukum sekunder meliputi yaitu bahan yang memberikan penjelasan tentang bahan hukum primer, antara lain berupa tulisan atau pendapat para ahli tentang hadiah yang didapat dari uang pendaftaran.

c. Bahan hukum tersier, yaitu bahan hokum yang memberikan informasi lebih lanjut mengenai bahan hukum primer dan bahan hukum sekunder antara lain berupa : Kamus hukum, dan penunjang lainnya.

---

[23] Suharsimi Arikunto, Prosedur Penelitian Suatu Penelitian Praktek, (Jakarta: RinekaCipta, 1992) h.231

5. Tekhnik Pengolahan dan Analisis data

Analisis data ini merupakan salah satu tahapan penting proses penelitiandalam penulisan karya ilmiah ini menggunakan *(Teknik Analisis DeskriptitifKualitatif).* Dengan kata lain penelitian deskriptif bertujuan untuk memproleh informasi-informasi mengenai keadaan saat ini, dan melihat kaitan antara variable- variabel yang ada, penelitian ini di lakukan dari deduktif ke induktif atau dari umum ke kusus.[24]Setelah data sudah terkumpul diolah dan pengolahan data tersebut menggunakan langkah-langkah sebagai berikut:

a. Reduksi data adalah bentuk analisis yang menajamkan, menggolongkan,membuang data yang tidak perlu dan mengorganisasikan data tentang game online sehingga dapat ditarik kesimpulan akhir dan diverifikasi, dengan kata lain reduksi data merupakan proses pemusatan perhatian pada penyederhanaan dan transpormasi yang didapatkan dari catatan tertulis di lapangan melalui observasi dan wawancara.
b. Penyajian data yaitu dilakukan dalam bentuk uraian singkat atau narasi dan berbentuk tabel.
c. Menarik kesimpulan, data yang diperoleh, kemudian dikategorikan, dicaritema dan polanya kemudian ditarik kesimpulan.[25]

---

[24]Mardalis, *Metode Penelitian Suatu Pendekatan Proposal,* Cet 12, (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), h. 26.

[25]Sanafiah Faisal, *Format-Format Penelitian Sosial, Dasar-dasar dan Aplikasi,* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2005), h. 256.

I. Sistematika Pembahasan

Dalam penulisan proposal skripsi ini, penulis mengambil sistematika pembahasan sebagai berikut:

1. **BAB I** : Berisi pendahuluan yang terdiri dari Latar Belakang Masalah, Fokus Penelitian, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Penelitian Terdahulu Yang Relevan, Kerangka Pemikiran, Metode Penelitian, Sistematika Pembahasan.
2. **BAB II**: Merupakan Gambaran Umum Lokasi penelitian membahas tentang sejarah KNPI, Visi Misi KNPI , Struktur Organisasi KNPI Kota Tangerang dan Organisasi Kepemudaan di KNPI Kota Tangerang
3. **BAB III**: Kerangka teori tentang Perlombaan, Hadiah, dan Game Online
4. **BAB IV**: Menguraikan tentang Praktik perlombaan Game Online Mobile Legend di DPD KNPI Kota Tangerang dan Tinjauan Hukum Islam Mengenai Perlombaan Game Online.
5. **BAB V**: Merupakan bagian akhir dari skripsi yang berisi tentang Kesimpulan dan Saran-Saran. Pada bagian akhir ini terdapat daftar pustaka dan lampiran-lampiran.