

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Agama Islam merupakan agama yang sempurna dan memiliki sistem tersendiri dalam menghadapi permasalahan kehidupan, baik secara material maupun non material.¹ Adapun definisi hukum Islam merupakan seperangkat peraturan berdasarkan wahyu Allah untuk umat-Nya yang dibawa oleh seorang Nabi SAW sebagai utusan Allah, yang berisi aturan terhadap semua aktivitas atau kegiatan manusia, baik yang berhubungan dengan kepercayaan (aqidah) maupun hukum-hukum yang berhubungan dengan perbuatan (amaliyah). Oleh karena itu, hukum Islam tidak hanya sebuah teori saja, akan tetapi merupakan sebuah aturan-aturan yang harus ditaati dan diterapkan dalam sendi kehidupan manusia. Karena banyak ditemui berbagai permasalahan yang terjadi.²

Salah satu yang dikaji dalam dasar hukum Islam adalah fiqh muamalah. Muamalah dalam perkembangannya terus mengalami perubahan yang signifikan sesuai perubahan sosial dan teknologi. Perkembangan tersebut antara lain di pihak produsen berlomba-lomba menemukan ide-ide baru untuk meningkatkan minat konsumen. Muamalah dalam Islam diperbolehkan asal tidak ada dalil yang melarangnya.

Secara terminologi muamalah terbagi menjadi dua macam, yaitu pengertian muamalah dalam arti sempit dan dalam arti luas. Pengertian muamalah dalam arti sempit adalah semua akad yang membolehkan manusia menukar manfaatnya dengan cara-cara dan sebuah aturan-aturan yang telah ditentukan oleh Allah dan manusia wajib menaati peraturan-Nya. Sedangkan pengertian muamalah secara luas merupakan sebuah aturan-aturan (hukum-hukum) Allah untuk mengatur manusia dalam kaitannya dengan urusan duniawi dan pergaulan sosial.³

Perkembangan muamalah juga memicu perdebatan di antara para ulama. Perdebatan tersebut antara lain tentang dasar hukum halal

¹ Diana Wiyanti, "Perspektif Hukum Islam Terhadap Pasar Modal Syariah Sebagai Alternatif Investasi Bagi Investor," *Jurnal Hukum IUS QUIA IUSTUM* 20, no. 2 (2013): 243.

² Eva Iryani, "Hukum Islam, Demokrasi Dan Hak Asasi Manusia," *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi* 17, no. 2 (2017): 24.

³ Abdul Rahman Ghazaly, Sapiudin Shidiq, Ghufron Ihsan, *Fiqh Muamalah*, Edisi Pert (Jakarta: Kencana, Prenadamedia Group, 2010), 3-4

atau haramnya sebuah permainan. Banyak sekali pro dan kontra mengenai pandangan hal tersebut. Permainan atau *al-la'bu* merupakan sebuah sarana penghibur dan pelepas lelah dari kepenatan berbagai aktifitas sehari-hari. Permainan dalam Islam diperbolehkan jika dilihat dari manfaatnya. Permainan memiliki manfaat apabila dalam permainan tersebut terdapat adu lomba dan ketangkasan fisik. Jenis permainan yang mengandung ketangkasan fisik merupakan hal yang perlu dilakukan untuk mendapatkan kebugaran fisik.⁴

Permainan yang mengandung unsur perjudian dan menimbulkan kerugian bagi orang lain, permainan tersebut dilarang dalam Islam. Dasar hukum yang mengharamkan permainan yang mengandung unsur untung rugi dapat dikategorikan judi, disebutkan dalam QS. Al-Maidah ayat 90:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِنَّمَا الْخَمْرُ وَالْمَيْسِرُ وَالْأَنْصَابُ وَالْأَزْلَامُ رِجْسٌ مِّنْ عَمَلِ الشَّيْطَانِ فَاجْتَنِبُوهُ لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ (سورة المائدة : ٩٠)

Artinya: “Hai orang-orang yang beriman, sesungguhnya (meminum) khamar, berjudi, (berkorban untuk) berhala, mengundi nasip dengan panah, adalah perbuatan keji dan termasuk perbuatan setan. Maka jauhilah perbuatan-perbuatan itu agar kamu mendapat keuntungan”. (QS. Al-Maidah: 90).⁵

Dari ayat di atas menjelaskan bahwasannya maysir merupakan perbuatan setan yang wajib dijauhi oleh kaum muslimin, sebab dapat menimbulkan kemudharatan.⁶

Penemuan-penemuan dalam berbagai bidang menjadikan sebuah inovasi baru dalam pengembangan sebuah permainan. Manusia menciptakan berbagai macam jenis permainan dan pertandingan dengan beberapa kategori dan tujuan. Ada yang sebagian bertujuan untuk sarana hiburan, melatih kesehatan fisik, menguji ketajaman otak, dan lain sebagainya. Dalam permainan, pertandingan dan peraduan jika tidak berhati-hati dalam bertindak bisa jadi mengandung perjudian.⁷

⁴ Imam Nur Hidayat, “Fiqh Hiburan (Gugusan Fikih Kontemporer Yusuf Qardhawi),” *Jurnal Hukum Dan Ekonomi Islam* 9, no. 1 (2015): 107.

⁵ Departemen Agama RI, *Al- Qur'an Dan Terjemah* (Solo: Ma'sum, 2017): 123

⁶ Dahlia Halia Ma'u, “Judi Sebagai Gejala Sosial (Perspektif Hukum Islam),” *Jurnal Ilmiah Al-Syir'ah* 5, no. 2 (2016): 4–5.

⁷ Ismail Pane dkk, *Fiqh Muamalah Kontemporer*, ed. Muannif Ridwan, Cetakan 1 (Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2022), 120

Dampak perkembangan teknologi tertuju pada revolusi kejahatan yang konvensional menjadi lebih modern. Dengan jenis penyimpangan yang sama, namun dengan media yang berbeda seperti dalam hal wahana permainan keluarga (mesin permainan). Dalam praktiknya, manusia telah menyalahgunakan wahana permainan tersebut. Oleh karena itu perlu adanya pondasi hukum untuk memberikan pemahaman kepada masyarakat terkait hal itu.⁸ Salah satu pondasi hukum untuk menangani permasalahan seperti ini adalah hukum Islam.

Dewasa ini banyak para pebisnis dalam menjalani usahannya menggunakan sistem teknologi yang canggih. Banyak cara atau marketing para pelaku usaha dalam menjalankan bisnisnya untuk menarik pelanggan, dengan berbagai ide-ide dan inovasi. seperti membuka usaha mengenai permainan yang memerlukan teknologi mesin adalah *claw machine* (capit boneka). Teknik permainan tersebut yaitu dengan membeli sebuah koin dengan harga tiap keping koin seribu rupiah, kemudian koin tersebut dimasukkan ke dalam mesin *claw machine* (capit boneka) dan pemain berusaha mencapit boneka dan diarahkan ke lubang kusus agar boneka tersebut bisa diambil. Akan tetapi jika dalam satu keping tersebut gagal maka pemain kalah atau tidak mendapatkan apapun dalam permainan itu. Setelah akad yang dilakukan kedua belah pihak disetujui maka pemain bisa melakukan permainan tersebut dengan konsekuensi yang telah disepakati. Praktik permainan tersebut merupakan kegiatan yang belum jelas penjelasan hukumnya sebab belum ada kepastian hukum.

Dalam praktik permainan *claw machine* (capit boneka), banyak sekali seseorang yang berlomba-lomba untuk mendapatkan sebuah hadiah yang didapatkan dalam tiap babak permainan. Apabila pemain bisa melakukan permainan selama jangka waktu yang telah ditentukan berdasarkan koin yang dibeli, dan berhasil mencapit apa yang ada di dalam mesin tersebut, maka hadiah itu bisa didapatkan. Hadiah yang didapatkan dalam mesin capit tersebut dapat beraneka ragam, seperti boneka dan aneka cemilan ciki-ciki yang banyak disukai anak-anak.

Berdasarkan latar belakang di atas maka peneliti mencoba mencari tau lebih spesifik mengenai dasar hukum Islam dalam praktik permainan yang mengandung unsur perjudian. Sehingga

⁸ Mesias J.P. Sagala, "Tinjauan Yuridis Terhadap Tindak Pidana Permainan Judi Jackpot (Studi Kasus Putusan Nomor 45/Pid.B/2017/PN.MDN)," *Jurnal Hukum Kaidah* 18, no. 3 (2017): 89.

peneliti melakukan penelitian lebih lanjut dengan judul “**PRAKTIK PERMAINAN *CLAW MACHINE* DALAM PRESPEKTIF HUKUM ISLAM (Studi Kasus di Toko Hans Desa Pamotan Kecamatan Pamotan Kabupaten Rembang)**”.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan dalam latar belakang, maka fokus penelitian pada penelitian ini berfokus pada ketertarikan masyarakat di Desa Pamotan Kecamatan Pamotan Kabupaten Rembang dalam permainan *claw machine* (capit boneka), teknik permainan *claw machine* (capit boneka) dan pandangan hukum Islam terhadap praktik permainan *claw machine* (capit boneka). Dengan adanya penelitian ini, maka peneliti dapat mengetahui dasar untuk memahami dan mempelajari terhadap praktik permainan *claw machine* (capit boneka) dalam prespektif Hukum Islam.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan penerapan latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang menjadi pokok pembahasan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengapa masyarakat Desa Pamotan Kecamatan Pamotan Kabupaten Rembang masih banyak yang tertarik dalam bermain *claw machine* (capit boneka)?
2. Bagaimana teknik permainan *claw machine* (capit boneka) dilakukan?
3. Bagaimana tinjauan hukum Islam terhadap praktik permainan *claw machine* (capit boneka)?

D. Tujuan Penelitian

1. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui mengapa masyarakat Desa Pamotan Kecamatan Pamotan Kabupaten Rembang masih banyak yang bermain *claw machine* (capit boneka)
2. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui teknik permainan *claw machine* (capit boneka)
3. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui pandangan hukum Islam terhadap jual beli permainan *claw machine* (capit boneka)

E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan dari penulis berharap bahwa penulisan dalam penelitian ini dapat bermanfaat bagi para pihak yang berkepentingan. Adapun penelitian yang diharapkan bisa bermanfaat, diantaranya sebagai berikut:

1. Secara Akademis
 - a. Sebagai sarana untuk pedoman dan bahan referensi pertimbangan dalam melakukan penelitian selanjutnya agar tercipta penelitian-penelitian yang sempurna
 - b. Diharapkan penelitian ini dapat dijadikan sumber informasi terhadap ilmu pengetahuan, mengenai dasar hukum Islam dalam praktik permainan *claw machine* (capit boneka). Sehingga akses terhadap kebutuhan akan hiburan terjamin dari segi syariatnya.
2. Secara Teoritis
 - a. Melalui penelitian ini diharapkan dapat menambah pengalaman, ilmu pengetahuan dan pemahaman terhadap teori-teori baru terutama dalam hukum Islam.
3. Secara praktis
 - a. Diharapkan dalam penelitian ini dapat dijadikan pedoman terhadap praktik permainan *claw machine* (capit boneka) dalam penerapannya di masyarakat dilakukan sebaik-baiknya yang disesuaikan dengan prinsip hukum Islam. Sehingga dapat terhindar dari hal yang bertentangan dengan hukum Islam.
4. Bagi Instansi Terkait
 - a. Diharapkan dalam penelitian ini dapat memberikan masukan dan ide-ide yang berguna untuk menjalankan bisnis membuka wahana permainan dalam meningkatkan mutu dan kualitas pelayanan, keamanan, dan kenyamanan agar dapat menarik pengunjung di toko tersebut.

F. Sistematika Penulisan

Hasil penelitian ini akan dirangkum dalam bentuk tertulis yang sistematikanya sebagai berikut:

1. Bagian Awal

Pada bagian awal ini berisi mengenai halaman judul, nota persetujuan pembimbing, nota pengesahan, motto, persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar dan abstrak.

2. Bagian Isi

Pada bagian ini terdiri dari:

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang pendahuluan yang meliputi beberapa sub bab diantaranya Latar Belakang, Fokus Penelitian, Rumusan masalah, Tujuan Penelitian dan Sistematika Penulisan.

BAB II: KAJIAN PUSTAKA

Bab ini berisi tentang teori-teori yang berkaitan dengan judul penelitian yaitu hukum Islam, permainan, hadiah, tadlis (penipuan), maysir (perjudian), penelitian terdahulu dan kerangka berpikir.

BAB III: METODE PENELITIAN

Bab ini berisi tentang jenis dan pendekatan, setting penelitian, subjek penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, pengujian keabsahan data, dan teknik analisis data.

BAB IV: HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi mengenai gambaran umum dan objek penelitian, deskripsi data penelitian beserta analisis data penelitian yaitu penyebab masyarakat di Desa Pamotan Kecamatan Pamotan Kabupaten Rembang sangat tertarik dalam permainan *claw machine* (capit boneka), mekanisme atau teknik permainan *claw machine* (capit boneka), dan tinjauan hukum Islam terhadap praktik permainan *claw machine* (capit boneka).

BAB V: PENUTUP

Bab ini berisi mengenai kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan beserta saran kepada pihak-pihak yang terkait dalam penelitian

3. Bagian Akhir

Pada bagian ini berisi daftar pustaka dan lampiran-lampiran terkait dengan penelitian.