

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Obyek Penelitian

1) Sejarah Profil Toko

Toko Hans dibangun pada tahun 2007 yang didirikan oleh sepasang suami istri yaitu Bapak Ags dan Ibu Hnm. Pada waktu itu pemukiman penduduk belum sepadat sekarang, hanya ada beberapa rumah. Toko yang menjual peralatan sekolah di tahun 2007 kala itu sangat sedikit. Di saat itu Pak Ags berpikir tidak ada salahnya membangun toko untuk peralatan sekolah dan lain-lainnya. Sebab di sebrang jalan depan rumah juga terdapat sekolah. Sehingga bisa kemungkinan bakal rame konsumen anak-anak sekolah. Namun ide tersebut masih *planning* saja, belum ada tindakan dari Pak Ags dan sang istri. Hal itu dikarenakan Pak Ags harus mengumpulkan dana yang tidak sedikit untuk membangun sebuah toko peralatan sekolah, peralatan rumah tangga seperti aksesoris rumah, tentu banyak memakan biaya yang banyak guna membeli pernak pernik dan perkakas untuk dijual di toko tersebut.

Setelah beberapa bulan untuk memikirkan membuka bisnis toko, akhirnya Pak Ags memberanikan diri untuk membuka tokonya secara kecil-kecilan. Meskipun belum terlalu lengkap peralatan sekolah yang ada di toko tersebut, banyak sekali minat pelajar dari anak SD, SMP maupun SMA yang membeli peralatan sekolah di tokonya. Di balik banyaknya pembeli tersebut Pak Ags dapat melengkapi tokonya agar lebih banyak menyetok barang-barang dan membenahi tokonya agar lebih besar lagi. Sehingga peralatan yang dijual bisa lengkap dengan berbagai kualitas barang.

Banyaknya konsumen yang beli di tokonya Pak Ags membuat toko tersebut dikenal di semua kalangan masyarakat. Baik itu pelajar maupun masyarakat lain yang membeli kebutuhannya di toko itu. Ketika penghasilan dari penjualan mendapatkan cukup dana untuk melakukan renovasi, maka Pak Ags memutuskan untuk membangun tokonya lebih besar supaya dapat menyetok barang lebih banyak dan meningkatkan mutu kenyamanan konsumen. Tidak hanya merenovasi tokonya, beliau juga membeli sebuah mesin percetakan. Alasan beliau membeli mesin percetakan sebab banyak para pelajar yang membutuhkan mengenai mesin percetakan untuk mengcopy materi-materi yang cukup banyak.

Bertahun-tahun Pak Ags menjalankan bisnisnya, dengan berbagai kemajuan dan kendala yang pernah dilaluinya. Oleh karena itu, untuk menjaga kestabilan minat pembeli yang datang ke tokonya, Pak Ags harus mencari ide dan inovasi baru agar tokonya nanti tidak mengalami penurunan tingkat pembeli. Sehingga pada akhir tahun 2021 ada seorang sales dari perusahaan jasa hiburan yang menawarkan untuk menjalankan bisnis permainan *claw machine* (capit boneka) di tokonya dengan sistem bagi hasil dengan ketentuan 10% diberikan pada pak Ags dan 90% didapatkan oleh pemilik asli mesin permainan tersebut. Pada akhirnya beliau menyepakati perjanjian itu. Banyaknya pengunjung yang datang ke tokonya untuk bermain permainan itu, akhirnya beliau memutuskan untuk membeli mesin permainan *claw machine* (capit boneka) dari seorang sales yang menitipkan mesin capit.¹

2) Letak Geografis Toko Hans

Sebelah utara : Toko popo dan alfamart
 Sebelah selatan : Kedai seblak dan parfum, SD N I Pamotan
 Sebelah timur : Pemukiman warga
 Sebelah barat : SMP N 1 Pamotan²

3) Struktur Kepemilikan Toko Hans

Tabel 4.1
Struktur Kepemilikan Toko Hans

Nama	Jabatan
Bapak Ags RL	Pemilik Toko
Ibu Skh Hnm	Pemilik Toko
El	Kasir
Ibu Sdrmn	Pramuniaga

B. Deskripsi Data Penelitian

Claw machine (capit boneka) merupakan permainan yang menggunakan media mesin. Banyak sekali pertokoan di desa-desa yang terdapat permainan tersebut. Salah satunya terdapat di Desa Pamotan Kecamatan Pamotan Kabupaten Rembang.³

¹ Hasil Wawancara dengan Ags RL, Pemilik Toko Hans, 1 April 2023

² Hasil Observasi di Toko Hans, (Desa Pamotan Kecamatan Pamotan Kabupaten Rembang), 1 April 2023

³ Hasil Observasi di Daerah Kawasan Kabupaten Rembang, 1 April 2023.

1. Penyebab Masyarakat Pamotan Kecamatan Pamotan Kabupaten Rembang Sangat Tertarik Dalam Bermain *Claw Machine* (Capit Boneka)

Permainan *Claw machine* (capit boneka) berkembang di masyarakat pamotan bermula pada akhir tahun 2021. Banyak sekali toko-toko yang terdapat permainan mesin capitan. Ada beberapa pemilik toko yang mengatakan bahwa mesin capitan tersebut bukan milik toko, akan tetapi merupakan titipan dari sales perusahaan jasa hiburan yang bekerja sama untuk menjalankan bisnis tersebut. Salah satu toko yang membeli mesin capitan adalah Pak Ags, beliau adalah pemilik Toko Hans. Pak Ags membeli mesin capitan dikarenakan banyak sekali minat konsumen yang bermain *claw machine* (capit boneka) di tokonya. Awal mulai beliau membeli mesin capitan dikarenakan pembagian hasil keuntungan sewa menyewa yang beliau dapatkan hanya mendapatkan 10% dan uang ganti listrik sebesar Rp.10.000.00, dan 90% diperoleh pemilik asli mesin capitan. Karena melihat keuntungan yang didapatkan dari bagi hasil sewa menyewa sedikit, sehingga beliau membeli mesin capitan dari pemilik asli yang menitipkan mesin capitan tersebut. Pak Ags juga mengatakan bahwa sales yang menitipkan mesin capitan di tokonya berasal dari Jawa Barat tepatnya di Kota Ciamis.⁴

Menurut pendapat pembeli yang melakukan transaksi untuk permainan capit boneka (*claw machine*) yang bernama E mengatakan bahwa permainan (*Claw machine*) capit boneka memiliki teknik permainan yang sangat unik dan menantang bagi mereka yang memainkan. Keunikan permainan tersebut membut rasa keingin tahanan dan ketertarikan seseorang untuk mencoba dan memainkannya.⁵ Pelanggan lain yang bernama ES juga memberikan sebuah argumen yang menyebabkan seseorang bermain capitan atau *claw machine* adalah permain capitan tergolong permainan yang sangat menantang sebab tidak mudah bagi mereka untuk mendapatkan hadiah di dalam mesin capitan dan membutuhkan kesabaran dan keberuntungan. Oleh karena itu, seseorang yang memainkannya merasa tidak cukup jika hanya memainkan sekali saja. Mereka terus berlomba-lomba untuk mencoba mendapatkan hadiah yang ada di dalam mesin

⁴ Hasil Wawancara dengan Ags RL, Pemilik Toko Hans, 1 April 2023.

⁵ Hasil Wawancara dengan E, Pengguna Permainan *Claw Machine* (Capit Boneka), 2 April 2023.

capitan.⁶ Adapun pendapat lain dari pemain capitan seperti pelanggan yang bernama MI juga berpendapat sama bahwasannya mereka melakukan permainan tersebut diakibatkan karena adanya rasa tertarik.⁷

Teknik permainan ini jika dilihat terlihat mudah namun susah untuk memenangkan hadiahnya. Penyebab banyaknya minat pembeli yang penasaran dengan permainan capit boneka (*claw machine*) menimbulkan beberapa pembeli yang *complain*. Banyak sekali pemain merasa kurang puas dalam permainannya, seperti yang dikatakan pembeli bernama NP jika permainan capit boneka sangat sulit untuk mendapatkan hadiah yang ada di dalam mesin capitan dan membuat pembeli merasa kesal dan tidak puas dengan permainan tersebut.⁸ Pendapat yang bernama SK selaku pelanggan juga sependapat dengan argument yang diberikan NP bahwasannya permainannya sangat tidak mudah untuk mendapatkan hadiahnya.⁹ Akan tetapi ada pendapat lain dari pembeli yang bernama LA mengatakan jika permainan tersebut sangat menyenangkan dan merasa puas dengan permainannya sebab dapat mendapatkan hadiah yang hanya mengeluarkan uang dengan nominal yang cukup sedikit.¹⁰

Tingkat kepuasan dalam permainan capit boneka (*claw machine*) yang dipraktikkan seseorang sangat berbeda-beda seperti yang diungkapkan oleh UNA sebagai konsumen yang mengakui jika permainan tersebut masih lumayan puas dalam permainannya. Sebab untuk mempraktikkan permainannya hanya berniat menghibur diri dari kejenuhan berbagai aktivitas dan tidak terlalu mengharapkan hadiah yang ada di dalam mesin capitan.¹¹ Tidak hanya UNA saja berpendapat seperti itu, akan tetapi pemain lain seperti ANF juga sependapat dengan UNA

⁶ Hasil Wawancara dengan ES, Pengguna Permainan *Claw Machine* (Capit Boneka), 6 April 2023.

⁷ Hasil Wawancara dengan MI, Pengguna Permainan *Claw Machine* (Capit Boneka), 7 April 2023

⁸ Hasil Wawancara dengan NP, Pengguna Permainan *Claw Machine* (Capit Boneka), 1 April 2023.

⁹ Hasil Wawancara dengan SK, Pengguna Permainan *Claw Machine* (Capit Boneka), 3 April 2023.

¹⁰ Hasil Wawancara dengan LA, Pengguna Permainan *Claw Machine* (Capit Boneka), 4 April 2023.

¹¹ Hasil Wawancara dengan UNA, Pengguna Permainan *Claw Machine* (Capit Boneka), 7 April 2023

jika permainan diciptakan untuk menghibur saja bukan mengharap hadiah dalam permainannya.¹²

Kesulitan untuk mendapatkan hadiah dalam permainannya menurut pendapat pelanggan NL apabila dilihat dari tingkat kesulitan dalam praktiknya, memang dalam permainan tersebut sudah ada pengaturan di dalamnya sehingga tidak mudah pemain untuk mendapatkan hadiah.¹³ Tidak hanya NL yang mengetahui pengaturan yang terdapat dalam mesinnya akan tetapi pelanggan NJ juga berpendapat memang dalam konsep permainannya terdapat pengaturan yang ada di dalam mesinnya sehingga sangat sulit untuk mendapatkan hadiah. Oleh sebab itu banyak pelanggan yang merasa tertantang untuk menguji keberuntungan dalam diri manusia. Tindakan penjual melakukan teknik seperti itu memang wajar saja karena mereka sebagai penjual juga mencari keuntungan dalam penjualannya.¹⁴

Berdasarkan data hasil wawancara oleh peneliti, yang didapatkan dari sepuluh pengguna permainan *claw machine* (capit boneka) yang ada di masyarakat Desa Pamotan Kecamatan Pamotan Kabupaten Rembang, mereka mengakui bahwa menggunakan permainan capit boneka hanyalah sebagai rasa penasaran dan hanya sebagai hiburan saja. Mereka beranggapan jika memainkannya bisa mengurangi rasa stres dan lelah akibat banyaknya aktivitas-aktivitas yang mereka jalani. Akan tetapi banyak juga pemain setelah melakukan praktik permainannya merasa kurang puas sebab tidak mudah untuk mendapatkan hadiah yang diiming-imingi penjual dalam mesin capit tersebut.

2. Teknik Permainan *Claw Machine* (Capit Boneka)

Permainan *claw machine* (capit boneka) memiliki teknik permainan yang unik dan menantang. Tidak mudah bagi pemain untuk mendapat hadiah yang ada di dalam mesin capit sehingga permainan ini dapat menimbulkan efek candu. Kecanduan dalam bermain *claw machine* (capit boneka) dilihat dari ketertarikan seseorang dalam memainkannya. Sebab sulitnya dalam mendapatkan hadiah membuat pemain geram dan

¹² Hasil Wawancara dengan ANF, Pengguna Permainan *Claw Machine* (Capit Boneka), 5 April 2023

¹³ Hasil Wawancara dengan NL, Pengguna Permainan *Claw Machine* (Capit Boneka), 7 April 2023.

¹⁴ Hasil Wawancara dengan NJ, Pengguna Permainan *Claw Machine* (Capit Boneka), 8 April 2023

ingin terus mencoba agar dapat mendapatkan hadiah yang diinginkan.¹⁵

Menurut Pak Ags selaku pemilik Toko Hans, mengatakan bahwa jadwal buka toko dimulai pada pukul 07.00 WIB sampai pukul 21.00 WIB. Permainan ini cukup minimalis untuk diletakkan di toko, karena tidak banyak memakan tempat. Tingkat keramaian toko meningkat sejak ada permainan capit boneka. Bisa dihitung tingkat pengunjung yang datang ke toko juga bervariasi jumlahnya. Apabila di hari senin sampai jumat, jumlah pengunjung yang melakukan transaksi pembelian koin mencapai 10-20 kali, tetapi jika di hari sabtu dan minggu jumlah pengunjung yang melakukan transaksi pembelian koin mencapai 25-30 kali. Pak Ags juga mengatakan kalau permainan capit boneka memang sulit untuk mendapatkan hadiah. Banyak pemain yang tidak berhasil mendapatkan hadiah dalam mesin capitan. Kesulitan dalam mendapatkan hadiah yang ada di dalam mesin capitan dikarenakan sudah ada pengaturan di dalamnya yang sudah disetting pemilik asli mesin capitan sebelum Pak Ags membeli mesin capitan tersebut.¹⁶

Beberapa teknik yang harus dilakukan pemain dalam permainan tersebut dilakukan dengan beberapa langkah diantaranya adalah sebagai berikut:

- 1) Membeli sebuah koin dengan harga tiap keping koin Rp.1.000,00 (seribu rupiah)
- 2) Kemudian koin tersebut dimasukkan ke dalam mesin *claw machine* (capit boneka)
- 3) Pemain berusaha mencapit boneka dengan tombol press untuk mencapit hadiahnya
- 4) Setelah memilih hadiah yang diinginkan arahkan tombol joystick ke lubang keluar agar boneka tersebut bisa diambil.
- 5) Akan tetapi jika dalam satu keping tersebut gagal maka pemain kalah atau tidak mendapatkan apapun dalam permainan itu.¹⁷

¹⁵ Hasil Wawancara dengan NP, Pengguna Permainan *Claw Machine* (Capit Boneka), 1 April 2023

¹⁶ Hasil Wawancara dengan Ags RL, Pemilik Toko Hans, 1 April 2023.

¹⁷ Hasil Wawancara dengan SK, Pengguna Permainan *Claw Machine* (capit Boneka), 3 April 2023.

3. Pandangan Hukum Islam Terhadap Praktik Permainan *Claw Machine* (Capit Boneka)

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti bersama Bapak AS sebagai tokoh agama bahwa menurut beliau, Agama Islam dalam praktik permainan dan berbagai jenisnya membolehkannya jika itu memiliki dampak yang positif. Manfaat permainan jika dilihat dari segi kegunaan, digunakan sebagai sarana olahraga yang berguna untuk melatih ketangkasan fisik dan sebagai sarana hiburan. Salah satunya adalah permainan *claw machine* (capit boneka). Permainan ini bisa dikelompokkan sebagai permainan yang dapat melatih ketangkasan fisik, sebab dalam praktik permainannya perlu kefokuskan, kejelian dan strategi yang tepat sehingga pemain bisa mendapatkan hadiah sesuai sasaran.

Pada dasarnya agama Islam memang menyarankan untuk bermain. Permainan yang disarankan berupa permainan olahraga, seperti bermain anak panah, tombak, menunggang kuda dan lain sebagainya. Permainan tersebut dibolehkan sebab memiliki manfaat bagi tubuh. Sehingga dalam Islam menyarankan untuk bermain. Akan tetapi apabila dalam permainan itu mengandung unsur yang menyimpang dari syariat islam, maka hukumnya tidak boleh. Salah satu permainan yang sekarang lagi viralnya yaitu capit boneka jika dilihat dari konsepnya permainan tersebut harus membeli koin terlebih dahulu untuk memainkannya, sehingga akad yang dilakukan penjual dan pembeli merupakan akad sewa menyewa. Agama Islam membolehkan akad sewa menyewa jika sudah ada kesepakatan yang telah disepakati antara kedua belah pihak.

Dalam permainan tersebut banyak orang yang menginginkan hadiah yang ada di dalam mesin capitan, dengan iming-iming hanya mengeluarkan modal yang sedikit sudah mendapatkan hadiahnya. Hadiah yang ada dalam mesin capitan berupa anekaragam bentuk boneka dan hadiah lainnya. Hukum memberikan hadiah dalam Islam membolehkannya, jika hadiah tersebut diberikan secara kerelaan. Akan tetapi jika hadiah diberikan dengan memberikan persyaratan terlebih dahulu hukumnya mubah. Berbeda jika pemberian hadiah dengan syarat harus membayar terlebih dahulu maka itu termasuk judi. Praktik permainan capit boneka apabila diamati lebih mendalam dalam permainannya juga memiliki unsur untung-untungan atau adu nasib, dan itu bisa dikatakan sebagai perjudian. Judi dalam agama Islam dilarang keras untuk praktiknya dan hukumnya

haram. Kedudukan keharamannya perjudian sama dengan meminum khamar.¹⁸

Kemudian berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti bersama Bapak M, S.Ag. berpendapat bahwasannya dampak positif dalam permainan memang banyak jika dimanfaatkan dengan baik. Akan tetapi dalam praktik permainan zaman sekarang berbeda jauh dengan permainan zaman dahulu. Perkembangan teknologi yang semakin canggih membuat beberapa jenis permainan terdapat unsur kemudharatan, sehingga banyak pelaku atau pemain merasakan kecanduan dalam bermain sehingga lupa waktu. Lupa waktu yang dimaksud disini adalah lupa ketika sudah asik bermain dan sudah memasuki waktu sholat, tetapi dia lupa dan mengabaikan waktu sholatnya.

Claw machine (capit boneka) merupakan salah satu permainan yang menggunakan teknologi mesin. Permainan ini dilakukan dengan membeli koin terlebih dahulu. Suatu akad yang digunakan dalam permainan ini termasuk akad sewa menyewa, sehingga penjual dapat menyewakan wahana permainannya dan pembeli dapat memanfaatkan wahana permainan tersebut. Jika ditinjau dari akad sewa menyewa dalam permainan ini, Islam membolehkan akadnya dengan ketentuan yang telah disepakati oleh penjual dan pembeli. Akan tetapi jika dilihat cara praktik permainan *claw machine* (capit boneka) menurut pendapat Bapak M, S.Ag., permainan itu banyak mengandung kemudharatan. Pemain dalam permainan itu akan merasa candu untuk mempraktikannya sebab kebanyakan dari mereka akan geram apabila tidak mendapatkan hadiah yang ada di dalam mesin capitan, sehingga akan menimbulkan sifat boros jika terus menerus melakukan transaksi untuk menukarkan koin. Sifat boros merupakan perbuatan yang tercela sehingga orang muslim harus menghindari sifat tersebut.

Efek yang timbul dalam permainan *claw machine* (capit boneka) tidak hanya menimbulkan efek candu dan boros, akan tetapi dalam praktik permainan tersebut juga terdapat unsur spekulasi atau untung-untungan dan penipuan. Sesua tu yang didapatkan secara untung-untungan dan adu nasib itu termasuk judi. Perjudian dalam agama Islam melarangnya karena hal tersebut memiliki kedudukan hukum yang haram. Unsur penipuan yang terdapat dalam permainan tersebut, dilakukan

¹⁸ Hasil Wawancara dengan AS Tokoh Agama, 8 April 2023

oleh penjual untuk memanipulatif pembeli, sehingga dalam permainannya sudah ada pengaturan. Oleh karena itu tidak sembarang orang akan dapat mendapatkan hadiah yang ada di dalam permainan tersebut. Hal tersebut sangat bertentangan dengan agama Islam sebab dalam konsep sewa menyewa ataupun jual beli tidak ada unsur kecurangan dalam transaksinya.¹⁹

C. Analisis Data Penelitian

1. Penyebab Masyarakat Pamotan Kecamatan Pamotan Kabupaten Rembang Sangat Tertarik Dalam Bermain *Claw Machine* (Capit Boneka)

Rasa tertarik dalam diri manusia timbul karena ada rasa kaingintahuan yang tinggi pada seseorang. Manusia memiliki kecenderungan untuk mengetahui yang lebih luas untuk menjadikan hidup supaya lebih enak dan mudah. Sifat tersebut merupakan fitrah manusia bahwa pengetahuan merupakan dimensi intelektual dan dijadikan eksistensi manusia. Rasa tertarik pada keindahan terhadap suatu hal tertentu juga merupakan suatu yang menyatu dan kebutuhan dalam diri manusia.²⁰ Seperti keingintahuan dan ketertarikan Masyarakat di Desa Pamotan Kecamatan Pamotan Kabupaten Rembang dalam mempraktikkan permainan *claw machine* (capit boneka).

Permainan *claw machine* (capit boneka) tergolong jenis permainan yang bisa dilakukan di berbagai kalangan, seperti anak usia (lima) 5 tahun hingga orang dewasa. Permainan ini biasanya banyak dilakukan oleh anak-anak kecil. Kebanyakan dari pemain yang masih dibawah umur biasanya masih di bawah pantauan orang dewasa. Akan tetapi dalam praktiknya banyak juga orang dewasa yang melakukan permainan tersebut. Transaksi yang dilakukan pembeli dalam pembelian koin khusus yang harus dilakukan pemain sebelum melakukan permainannya lebih banyak dilakukan orang dewasa daripada anak kecil.²¹

Berdasarkan data hasil wawancara yang dilakukan peneliti kepada narasumber yang pernah mempraktikkan permainan *claw*

¹⁹ Hasil Wawancara dengan M, Tokoh Agama, 9 April 2023.

²⁰ Budhy Munawar-Rachman Dkk, "Pemikiran Islam Nurcholish Madjid - Google Books," Ged. Pascasarjana UIN Sunan Gunung Djati Bandung, 2022, https://www.google.co.id/books/edition/Pemikiran_Islam_Nurcholish_Madjid/EuFxEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=jiwa+manusia+yang+memiliki+rasa+tertarik+pada+hal+yang+baru&pg=PA96&printsec=frontcover.

²¹ Hasil Wawancara dengan Ags RL, 1 April 2023.

machine (capit boneka) sebanyak sepuluh responden mengakui bahwasannya seseorang yang bermain *claw machine* (capit boneka) rata-rata dari mereka apabila bermain capitan hanya ingin menuruti hasrat mereka untuk mengetahui teknik permainan tersebut karena dianggap unik dan menantang, sehingga setelah mempraktikkannya bisa mengurangi rasa penasaran dalam diri mereka. Ada beberapa narasumber juga mengatakan jika bermain permainan *claw machine* (capit boneka) ingin mendapatkan hadiah yang ada di dalam mesin capitan. Keindahan hadiah seperti boneka yang diiming-imingkan oleh penjual dengan harga yang cukup murah membuat pemain merasa tertarik dan ingin mendapatkannya.

Hadiah yang diiming-imingi penjual memang dapat menarik minat konsumen untuk mempraktikkan permainan *claw machine* (capit boneka). Akan tetapi banyak juga dari mereka yang kurang puas dalam mempraktikkan permainan tersebut karena tingkat kesulitan yang dialami pemain untuk mendapatkan hadiahnya. Mereka mengatakan jika mempraktikkan permainan tersebut memang dijadikan sebagai sarana hiburan saja dan tidak sedikit mereka mengatakan apabila permainan capitan membuat pemainnya kurang puas sebab sebagian dari mereka memainkan permainan itu dikarenakan hanya menginginkan hadiah yang ada di dalam mesin capitan. Sedikit dari mereka merasa puas karena pemain berhasil mendapatkan hadiah. Namun persentase seseorang yang mendapatkan hadiah sangat minim sekali. Penyebab dari tingkat sulitnya permainan itu dilakukan karena terdapat settingan atau pengaturan yang dilakukan penjual agar hadiah yang ada di dalam mesin capitan tidak mudah untuk didapatkan. Oleh karena itu banyak pelanggan yang merasa kesal dan tidak puas dalam permainannya. Ada beberapa pelanggan mengatakan meskipun merasa kesal dan tidak puas membuat mereka terus mencoba untuk mendapatkan apa yang diinginkan seperti mendapatkan hadiah, karena ambisi mereka sangat tinggi. Ada juga yang mengatakan apabila memainkan permainannya cukup puas sebab dari mereka tidak terlalu mengharapkan hadiahnya, melainkan hanya sekedar hiburan.

2. Teknik Permainan Claw Machine (Capit Boneka)

Permainan terus mengalami perkembangan sesuai dengan kemajuan teknologi. Pemanfaatan teknologi mendorong berbagai usaha yang pesat, semakin berkembangnya teknologi semakin

banyak juga pengguna dalam memanfaatkannya.²² Dewasa ini banyak para pembisnis dalam menjalan 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).²³

Dalam praktik permainan ini diawali dengan cara membeli koin khusus yang disediakan oleh toko. Harga satu koin dibandrol dengan harga Rp. 1.000,00. Setelah itu, langkah selanjutnya adalah memasukkan koin tersebut ke dalam lubang yang seukuran dengan koin mesin capit.²⁴ Permainan *claw machine* (capit boneka) juga terdapat dua tombol pengendali yaitu joystick dan tombol press. Kegunaan joystick digunakan untuk mengendalikan capitan sehingga pemain dapat memilih hadiah yang ada di dalam mesin capitan. Sedangkan tombol press digunakan untuk mencapit apabila pemain sudah menentukan hadiah mana yang akan diambil.²⁵ Langkah selanjutnya setelah memasukkan koin ke dalam mesin yaitu mengarahkan capitan dengan joystick, kemudian arahkan capitan ke hadiah yang diinginkan. Setelah mengarahkan mesin capitan dan memilih hadiahnya maka tekanlah tombol press untuk mencapit dan arahkan hadianya ke lubang yang ada di dalam mesin capitan.²⁶ Apabila pemain berhasil mecapit dan memasukkan ke lubang yang ada di dalam mesin capitan, maka pemain bisa berhasil membawa pulang hadiah tersebut. Akan tetapi jika pemain tidak berhasil mecapit hadiahnya maka pemain tidak bisa membawa pulang hadiahnya.²⁷ Teknik

²² Rahmah Muin, M.Fadly setiawan, Andi Sudarmin Azis, “Transaksi Dalam Jual Beli Chip Dalam Game Online Higs Domino Menurut Fiqh Muamalah,” *Journal Pegguruang:Converence Series* 3, no. 2 (2021): 533, <https://doi.org/https://dx.doi.org/10.35329/jp.v3i2.2147>.

²³ Hasil Wawancara dengan Agus Riyanto Langgeng, Pemilik Toko Hans, 1 April 2023.

²⁴ Hasil Wawancara dengan Lia Arnita, Pengguna Permainan *Claw Machine* (Capit Boneka), 4 April 2023.

²⁵ Hasil Wawancara dengan ANF, Pengguna Permainan *Claw Machine* (Capit Boneka), 5 April 2023

²⁶ Hasil Wawancara dengan ES, Pengguna Permainan *Claw Machine* (Capit Boneka), 6 April 2023

²⁷ Hasil Wawancara dengan UNA, Pengguna Permainan *Claw Machine* (Capit Boneka), 7 April 2023

permainan ini terlihat mudah namun susah untuk dipraktikan, sebab ada yang mengatakan kalau permainan *claw machine* (capit boneka) sudah ada pengaturan yang telah *disetting* penjual sehingga tidak mudah untuk mendapatkan hadiah.²⁸ Pengaturan yang sudah diatur oleh penjual biasanya dilakukan dengan konsep pemain harus memainkan beberapa kali permainan baru bisa mendapatkan hadiah yang ada di dalam mesin capit. Apabila pemain belum kunjung mendapatkan hadiahnya dan mulai bosan, permainan itu bisa diakhiri, akan tetapi jika nantinya ada orang lain yang memainkan mesin tersebut bisa kemungkinan mendapatkan hadiah. Sebab permainan ini *disetting* seperti menggunakan teori kelipatan. Misalnya jika pemain harus melakukan permainan selama sepuluh kali dan ketika delapan kalinya pemain sudah merasa bosan dan putus asa, mereka pasti akan mengakhiri permainan tersebut. Dari sepuluh kali yang dilakukan baru delapan kali sudah menyerah, bisa kemungkinan pemain selanjutnya yang akan mendapatkan hadiah dengan dua kali dalam permainan saja.²⁹

3. Pandangan Hukum Islam Terhadap Praktik Permainan *Claw Machine* (Capit Boneka)

Permainan atau *al-la'bu* merupakan sebuah sarana penghibur yang dijadikan sebagai pelepas lelah dari kepenatan berbagai aktifitas dan kesibukan yang dilaluinya selama waktu yang cukup lama, sehingga membuat seseorang merasa penat dan membutuhkan hiburan. Permainan dalam Islam diperbolehkan jika dilihat dari manfaatnya. Permainan memiliki manfaat apabila dalam permainan tersebut terdapat adu lomba seperti ketangkasan fisik. Jenis permainan yang mengandung ketangkasan fisik merupakan suatu hal yang perlu dilakukan untuk mendapatkan kebugaran fisik, oleh karena hal tersebut sangat bermanfaat bagi kebutuhan tubuh.³⁰

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti kepada Bapak AS, beliau berpendapat bahwasannya mempraktikan sebuah permainan apabila memiliki manfaat bagi penggunaanya, maka hukumnya boleh-boleh saja. Akan tetapi

²⁸ Hasil Wawancara dengan NL, Pengguna Permainan *Claw Machine* (Capit Boneka), 7 April 2023

²⁹ Hasil Wawancara dengan NJ, Pengguna Permainan *Claw Machine* (Capit Boneka)

³⁰ Imam Nur Hidayat, "Fiqh Hiburan (Gugusan Fikih Kontemporer Yusuf Qardhawi)."

jika dalam permainan tersebut terdapat unsur yang melanggar syariah Islam maka permainan itu dilarang dalam Islam. Salah satu contoh permainan yang memiliki manfaat bagi tubuh seperti ketangkasan fisik adalah bermain anak panah, menunggang kuda, dan lain sebagainya. Permainan tersebut diperbolehkan sebab memiliki manfaat yang besar bagi tubuh. Akan tetapi dalam dunia permainan juga terdapat beberapa permainan yang masih banyak pertimbangan seperti praktik permainan capit boneka yang dulunya hanya tersebar di mall dan kota-kota besar, sekarang sudah masuk di pelosok-pelosok desa.

Jenis permainan *claw machine* (capit boneka) merupakan permainan yang menggunakan media mesin. Seseorang yang ingin mempraktikkan permainan tersebut harus melakukan transaksi terlebih dahulu dengan membeli koin khusus permainan itu. Suatu akad dalam transaksi tersebut merupakan akad ijarah atau sewa-menyewa, sebab dalam pembelian koin tersebut pemain tidak ingin membeli mesin capitannya, akan tetapi menyewa mesin permainan *claw machine* (capit boneka) dengan tujuan ingin bermain dan mendapatkan hadiah jika beruntung.³¹ Hukum menggunakan transaksi sewa menyewa itu sah apabila dalam transaksinya tidak terdapat unsur-unsur yang diharamkan dalam syariat Islam. Seseorang yang menyewakan atau sebagai pihak yang menyediakan wahana disebut “mu’jir”, dan pengguna permainan disebut “musta’jir”, sedangkan barang yang disewakan disebut “ma’jur” dan uang sewa atas pemanfaatan barang disebut “ujrah”. Hukum menggunakan akad ijarah adalah sah apabila dalam unsur-unsur transaksinya bukan perkara yang diharamkan dalam syariat Islam.³² Menurut Bapak AS sewa menyewa diperbolehkan berdasarkan legalitas yang bersumber dari Al-Qu’ran yang terdapat dalam surah Al-Baqarah Ayat 233:

وَإِنْ أَرَدْتُمْ أَنْ تَسْتَرْضِعُوا أَوْلَادَكُمْ فَلَا جُنَاحَ عَلَيْكُمْ إِذَا سَلَّمْتُمْ مَا آتَيْتُمْ بِالْمَعْرُوفِ ۗ وَاتَّقُوا اللَّهَ وَاعْلَمُوا أَنَّ اللَّهَ بِمَا تَعْمَلُونَ بَصِيرٌ (سورة البقرة
 (٢٣٣:

Artinya: “Dan jika kamu ingin anakmu disusukan oleh orang lain, maka tidak ada dosa bagimu apabila kamu memberikan pembayaran menurut yang patut.

³¹ Hasil Wawancara dengan AS, Tokoh Agama, 8 April 2023

³² Al-Anwar Media, “Lebih Memahami Wahana-Wahana Permainan.”

Bertakwalah kamu kepada Allah dan ketahuilah bahwa Allah Maha Melihat apa yang kamu kerjakan”. (QS. Al-Baqarah: 233)³³.

Ayat ini menjelaskan bahwasannya jika seorang ibu yang berhalangan atau memiliki penyebab lain yang menyebabkan tidak keluarnya asi, dan sang bayi masih memerlukan asi, maka diperbolehkan disusukan oleh orang lain. Dan orang lain yang memberikan asi tersebut diperbolehkan untuk diberikan imbalan atas jasanya. Oleh karena itu akad atau perjanjian yang dilakukan termasuk akad ijarah (sewa menyewa) sebab telah berjasa untuk memberikan asi kepada bayi yang masih membutuhkan asi, sedangkan ibunya sedang berhalangan dan menyebabkan tidak bisa memberikan asi untuk bayinya.

Transaksi yang dilakukan pada permainan *claw machine* (capit boneka) secara syariat Islam memang sudah benar. Akan tetapi dalam praktiknya masih ada beberapa pertimbangan yang harus dikaji lebih dalam. Permainan ini jika dilihat dari konsepnya memang terdapat sebuah untung-untungan atau adu nasib.³⁴ Permainan yang mengandung unsur untung-untungan maka kedudukan perkaranya adalah mengarah perbuatan judi, seperti halnya teknik dalam permainan *claw machine* (capit boneka). Disebutkan jika dalam sebuah permainan yang mengeluarkan uang untuk aktivitas-aktivitas yang didasarkan pada spekulasi untung-untungan hukumnya ialah haram. Haramnya sebuah permainan *claw machine* (capit boneka) juga dikonfirmasi oleh dua organisasi masyarakat (ormas) Islam yakni Nahdlatul Ulama (NU) dan Muhammadiyah. Akan tetapi ada yang berpendapat mubah (boleh) selama permainan tersebut jika hadiahnya tidak diambil melalui mesin capitan dan mubah apabila membeli boneka tersebut dari transaksi yang disepakati oleh pembeli dan penjual dengan harga yang sesuai.³⁵

Ayat Al-Quran yang melarang perjudian adalah surah Al-Maidah Ayat 90:

³³ Departemen Agama RI, *Al- Qur'an Dan Terjemah* (Solo: Ma'sum, 2017): 37

³⁴ Hasil wawancara dengan AS, Tokoh Agama. 8 April 2023.

³⁵ Fika Nurul Ulya, “Tegaskan Permainan Capit Boneka Haram, MUI: Sudah Ada Fatwanya,” Kompas.com, 2022, [54](https://nasional.kompas.com/read/2022/09/27/15464431/tegasikan-permainan-capit-boneka-haram-mui-sudah-ada-fatwanya#:~:text=JAKARTA%2C KOMPAS.com - Majelis,yang mengurus halal haram ini.”</p>
</div>
<div data-bbox=)

يَأْيُهَا 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 nasib dengan panah, adalah perbuatan keji dan termasuk perbuatan setan. Maka jauhilah perbuatan-perbuatan itu agar kamu mendapat keuntungan”. (QS. Al-Maidah: 90).³⁶

Dari ayat di atas menjelaskan bahwasannya maysir merupakan perbuatan setan yang wajib di jauhi oleh kaum muslimin, sebab dapat menimbulkan kemudharatan.³⁷

Maysir (perjudian) juga dijelaskan dalam Q.S Al-Baqarah ayat 219, Allah berfirman:

يَسْأَلُونَكَ عَنِ الْخَمْرِ وَالْمَيْسِرِ قُلْ فِيهِمَا إِثْمٌ كَبِيرٌ وَمَنَافِعُ لِلنَّاسِ وَإِثْمُهُمَا أَكْبَرُ مِنْ نَّفْعِهِمَا وَيَسْأَلُونَكَ مَاذَا يُنْفِقُونَ قُلِ الْعَمَلُ كَذَلِكَ يُبَيِّنُ اللَّهُ لَكُمْ الْآيَاتِ لَعَلَّكُمْ تَتَفَكَّرُونَ (سورة البقرة : ٢١٩)

Artinya: “Mereka menanyakan kepadamu (Muhammad) tentang khamar dan judi. Katakanlah, “pada keduanya terdapat dosa besar dari beberapa manfaat bagi manusia. Tetapi dosanya lebih besar daripada manfaatnya.” Dan mereka menanyakan kepadamu (tentang) apa yang (harus) mereka infakkan. Katakanlah, “kelebihan (dari apa yang diperlukan).” Demikianlah Allah menerangkan ayat-ayat-Nya kepadamu agar kamu memikirkan”. (QS. Al-Baqarah: 219).³⁸

Kemudian hasil wawancara yang diperoleh oleh peneliti berdasarkan pandangan tokoh agama mengenai hukum Islam terhadap praktik permainan claw machine (capit boneka) tidak

³⁶ Departemen Agama RI, *Al- Qur'an Dan Terjemah* (Solo: Ma'sum, 2017): 123

³⁷ Dahlia Halia Ma'u, “Judi Sebagai Gejala Sosial (Perspektif Hukum Islam),” *Jurnal Ilmiah Al-Syir'ah* 5, no. 2 (2016): 4–5.

³⁸ Zen Muhammad Al-Hadi, *Pemahaman Terjemah Ayat Suci Al-Qur'an: Jilid 1 (Juz 1-10)*, Cetakan 1 (Jakarta: Zawiyah, 2016), 106.

hanya bersumber dari Bapak AS, namun juga berasal dari Bapak M, S.Ag. menurut Bapak M, S.Ag beliau sependapat dengan Bapak AS. Permainan memang diperbolehkan jika memiliki manfaat dan hukum membayar untuk permainan dalam permainan *claw machine* (capit boneka) merupakan sebuah transaksi yang menggunakan akad ijarah (sewa). Sewa menyewa dalam Islam diperbolehkan asal tidak menyimpang dari syariat Islam dan dalam akadnya sudah disepakati antarara penjual dan pembeli. Namun permainan juga memiliki segi negatifnya, seperti permainan yang menyebabkan seseorang lupa waktu dan sifat boros. Contohnya adalah permainan *claw machine* (capit boneka), permainan yang menggunakan media mesin ini bisa menyebabkan seseorang lupa waktu karena terlalu asik bermain, tidak hanya lupa waktu permainan ini juga menimbulkan sifat boros. Seseorang yang belum puas dengan permainannya akan terus-menerus melakukan transaksi sampai mendapatkan apa yang diinginkan. Dalam Islam tidak dianjurkan untuk menyia-nyiakan hartanya, seperti tertuang dalam Al-Qur'an surah Al-Isra' Ayat 27:

إِنَّ الْمُبَدِّرِينَ كَانُوا إِحْوَانَ الشَّيَاطِينِ وَكَانَ الشَّيْطَانُ لِرَبِّهِ كَفُورًا
(سورة الاسراء: ٢٧)

Artinya: “Sesungguhnya pemborosan-pemborosan itu adalah saudara-saudara syaitan dan syaitan itu adalah sangat ingkar kepada Tuhannya”. (QS. Al-Isra’: 27)³⁹

Ayat ini menjelaskan agar manusia tidak boleh bersifat boros dan menghambur-hamburkan uangnya untuk hal yang tidak bermanfaat. Sebab sifat boros merupakan perbuatan tercela yang disenangi syaitan dan Allah membencinya.

Permainan capit boneka apabila dilihat dari tekniknya memiliki unsur untung-untungan untuk mendapatkan hadiah yang ada di dalam mesin capitan. Untung-untungan sama dengan adu nasib dan itu merupakan judi. Judi dalam Islam tidak diperbolehkan dan hukumnya haram. Tidak hanya terdapat untung-untungan saja, akan tetapi dalam permainan ini juga terdapat kecurangan atau penipuan (tadlis). Letak kecurangan yang terdapat dalam permainan ini terletak pada pengaturan

³⁹ Departemen Agama RI, *Al- Qur'an Dan Terjemah* (Solo: Ma'sum, 2017): 184

mesin capitan yang dilakukan penjual agar tidak mudah bagi pemain untuk mendapatkan hadiah yang ada di dalam mesin capitan.⁴⁰

Alat permainan yang dimaksud di sini adalah permainan yang mengakibatkan pelakunya (orang yang melakukan praktik permainan) sibuk sehingga lupa kepada Allah. Alat permainan termasuk bagian terjemahan dari kata *al-lahw*, yang secara etimologi ialah lupa (*saha* [*al-sahw*]) atau sibuk yang kemudian lupa kepada Allah. *Al-lahw* juga memiliki arti lain, yaitu permainan (*al-la'ib*), sibuk (*al-tasyaghul*), dan lalai (*al-ghaflah*). Salah satu contoh permainan yang dimaksud disini adalah permainan *claw machine* (capit boneka).⁴¹

Pada tanggal 03 Oktober 2007, Fatwa Majelis Ulama Indonesia telah menetapkan fatwa tentang Permainan pada Media/Mesin Permainan yang Dikelola Anggota Asosiasi Rekreasi Keluarga Indonesia (ARKI) atas permohonan fatwa dari Dewan Pimpinan Pusat Asosiasi Rekreasi Keluarga Indonesia (DPP ARKI) Nomor 025/DPP/ARKI/V/2007 pada tahun 2007 dan penjelasan hasil kajian dari team MUI pada rapat Komisi Fatwa tanggal 12 September 2007, serta pendapat peserta rapat Komisi Fatwa tanggal 3 oktober 2007, dengan menetapkan beberapa ketentuan diantaranya adalah ketentuan umum, hukum dan ketentuan khusus.

Ketentuan umum dari fatwa ini menyatakan bahwa permainan yang dimaksud adalah permainan dan hiburan yang menggunakan media atau mesin-mesin permainan yang dikelola oleh Perusahaan yang tergabung dalam Asosiasi Rekreasi Keluarga Indonesia (ARKI). Sedangkan secara hukum, fatwa tersebut memilih dua ketentuan yaitu *mubah* (boleh) dan haram. Ketentuan hukum *mubah* (boleh) jika memenuhi persyaratan apabila:

- a) Pada permainan yang menggunakan media/mesin, penjual murni menjual jasa atau sewa tanpa memberikan hadiah atau souvenir. Permainan yang dimaksud disini adalah permainan yang masuk kategori *Kiddy Ride*, *Softplay*, *Mesin Foto*, *Mesin Simulator*, *Mesin Attraction* dan *Major Ride*.

⁴⁰ Hasil Wawancara dengan M, Tokoh Agama, 9 April 2023

⁴¹ Hasanudin Jaih Mubarak, *Fikih Mu'amalah Maliyyah (Akad Jual Beli)*, ed. Iqbal Triadi Nugraha, Cetakan 3 (Bandung: Simbiosis Rekatama Media, 2018), 49.

- b) Penjual pada permainan yang menggunakan media/mesin memberikan sebuah hadiah (*reward*) didasarkan atas ketrampilan pemain dan tidak terdapat unsur perjudian. Permainan tersebut ialah permainan pada media/mesin kategori *Mesin Vending* dan Sebagian *Mesin Redemption*.

Selanjutnya ketentuan hukum yang mengharamkan permainan pada media/mesin adalah apabila permainan tersebut memberikan hadiah/souvenir atas dasar untung-untungan. Hal tersebut merupakan konsep dari perjudian. Permainan tersebut adalah permainan yang berkategori *Medal Game*, *Pusher Machine* dan Sebagian *Mesin Redemption*.

Sedangkan ketentuan khusus dari fatwa ini adalah sebagai berikut:

- 1) Perusahaan wajib menjaga arena permainan agar terhindar dari tindakan taruhan atau perjudian.
- 2) Media/mesin permainan yang dibolehkan adalah media/mesin permainan yang sudah tercantum dalam daftar lampiran fatwa dan sudah menjadi satu kesatuan yang tak terpisahkan dari fatwa ini.
- 3) Media/mesin permainan yang diharamkan harus dimusnahkan atau direeksport dan disterilkan dari arena permainan atau outlet.
- 4) Setiap ada permainan media/mesin yang baru, maka pihak perusahaan atau ARKI harus melaporkan kepada MUI.
- 5) Untuk menghindari terjadinya *ighra*, nilai hadiah harus dibatasi. MUI berhak melakukan pengawasan dan sidak pada setiap outlet perusahaan di bawah ARKI.⁴²

⁴² Himpunan Fatwa Majelis Ulama Indonesia, “025/DPP/ARKI/V/2007, Permainan Pada Media/Mesin Permainan Yang Dikelola Anggota Asosiasi Rekreasi Keluarga Indonesia (ARKI),” (3 Oktober 2007).