

BAB V PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, dengan penelitian yang berjudul **“PRAKTIK PERMAINAN CLAW MACHINE DALAM PRESPEKTIF HUKUM ISLAM” (Studi Kasus di Toko Hans Desa Pamotan Kecamatan Pamotan Kabupaten Rembang)**” oleh karena itu peneliti akan memberikan kesimpulan sebagai berikut:

1. Penyebab Masyarakat Desa Pamotan Kecamatan Pamotan Kabupaten Rembang Sangat Tertarik Dalam Permainan *Claw Machine* (Capit Boneka) karena permainan *claw machine* (capit boneka) merupakan permainan yang sedang viral akhir-akhir ini. Permainan yang menggunakan media mesin dengan teknik permainan yang unik dan menantang membuat masyarakat Desa Pamotan Kecamatan Pamotan Kabupaten Rembang merasa tertarik untuk mempraktikannya. Ketertarikan masyarakat diakibatkan rasa ingin tahu dalam praktiknya dan juga memiliki tujuan lain yaitu ingin mendapatkan hadiah yang ada di dalam mesin capitan dengan diming-imingi harga yang cukup murah untuk mendapatkan hadiahnya. Tidak hanya itu masyarakat juga mengakui alasan mempraktikkan permainan tersebut hanya mencari hiburan saja karena banyaknya aktivitas-aktivitas yang dijalannya membuat stress dan memerlukan sarana hiburan. Oleh karena itu mereka menggunakan media mesin capitan sebagai sarana hiburan untuk menghilangkan rasa penat.
2. Teknik permainan *claw machine* (capit boneka) terlihat sangat mudah namun hadiahnya susah untuk didapatkan. Beberapa tahap yang harus dilakukan dalam permainan ini diantaranya adalah sebagai berikut:
 - 1) Pemain harus menukarkan uang dengan koin khusus yang disediakan toko untuk melakukan permainan tersebut.
 - 2) Selanjutnya masukkan koin ke lubang khusus yang telah disediakan di mesin capitan
 - 3) Terdapat dua tombol yaitu joystick dan tombol press. Arahkan tombol joystick ke kanan, kiri, atau depan dan belakang. Kemudian sesuaikan capitan ke arah hadiah yang diinginkan.

- 4) Setelah menentukan hadiah mana yang diinginkan, pencetlah tombol press untuk mencapit dan mengambil hadiah tersebut.
- 5) Kemudian arahkan hadiah tersebut ke lubang yang ada di dalam mesin capit supaya hadiahnya bisa keluar dari mesinnya.

Konsekuensi dalam permainan ini apabila pemain gagal mencapit hadiah yang ada di dalam mesin capitan, maka orang tersebut gagal dalam permainannya dan harus mencoba beberapa kali agar bisa mendapatkan hadiahnya. Tingkat kesulitan permainan ini disebabkan oleh adanya *settingan* atau pengaturan yang dilakukan penjual agar tidak mudah seseorang untuk mendapatkan hadiah.

3. Pandangan hukum Islam terhadap praktik permainan *claw machine* (capit boneka) sebenarnya membolehkan untuk bermain jika itu bermanfaat dan membolehkan membayar untuk permainan seperti sewa menyewa dalam permainan *claw machine* (capit boneka). Akan tetapi dalam kasusnya, permainan capit boneka memiliki banyak unsur kemudharatan. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti terhadap teknik permainan *claw machine* (capit boneka) terdapat beberapa unsur yang dilarang dalam Islam, seperti adanya unsur untung-untungan atau adu nasib dan itu termasuk judi. Perjudian dalam Islam sangat menentang dan memiliki kedudukan hukum yang haram. Tidak hanya unsur perjudian, dalam permainan ini juga terdapat unsur penipuan (*tadlis*) atau kecurangan yang dilakukan penjual. Penipuan yang dilakukan penjual adalah adanya *setting* atau pengaturan dalam permainannya. Permainan itu *disetting* agar tidak semua pemain bisa mendapatkan hadiahnya. Dengan demikian praktik permainan *claw machine* (capit boneka) menurut peneliti hukumnya haram sebab terdapat unsur perjudian dan penipuan dalam permainannya.

B. Saran

1. Untuk Pemilik Toko

Untuk pemilik toko apabila menerima tawaran untuk bekerja sama dalam usaha mitra mesin capitan sebaiknya harus berhati-hati dan mempertimbang terlebih dahulu konsep permainannya. Tidak hanya mempertimbangkan konsep permainannya saja, pembisnis juga perlu memperhatikan aturan

dan etika dalam berbisnis sesuai dengan muamalah syariah Islam.

2. Untuk Pengguna Permainan *Claw Machine* (Capit Boneka)

Sebagai konsumen sebaiknya berhati-hati dalam memilih wahana permainan yang digunakan sebagai objek hiburan agar terhindar dari permainan yang memiliki banyak unsur kemudharatan.

3. Untuk Peneliti

Dalam penelitian yang dilakukan peneliti dijadikan sebagai media belajar. Penelitian ini juga dapat dilakukan penelitian lebih lanjut terkait tinjauan hukum perlindungan anak yang belum terlalu memahami larangan-larangan yang harus dihindari dalam bermain yang memiliki unsur kemudharatan.

C. Penutup

Segala puji bagi Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah dan inayahnya sehingga penelitian yang dilakukan peneliti dalam menyelesaikan tugas akhir skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik dan tepat waktu. Tidak lupa shawat serta salam yang selalu tercurahkan kepada junjungan Nabi Muhammad SAW sehingga Allah memberikan kemudahan dalam penyusunan tugas akhir skripsi ini.