

**KEABSAHAN PERMAINAN CAPIT BONEKA DI TOKO
BERKAH DESA AMPEL WULUHAN JEMBER PERSPEKTIF
FATWA MAJELIS ULAMA INDONESIA**

SKRIPSI



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Oleh :
MUQORROBIN
NIM : S20192003

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS SYARIAH
2023**

**KEABSAHAN PERMAINAN CAPIT BONEKA DI TOKO
BERKAH DESA AMPEL WULUHAN JEMBER PERSPEKTIF
FATWA MAJELIS ULAMA INDONESIA**

SKRIPSI

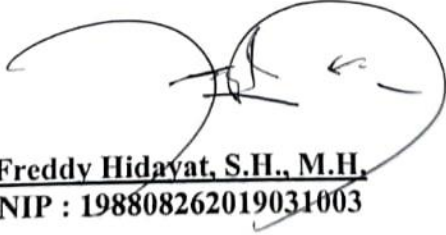
Diajukan Kepada Universitas Islam Negeri KH Achmad Siddiq Jember
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Memperoleh Gelar Sarjana S.H
Fakultas Syariah
Program Studi Hukum Ekonomi Syariah

Oleh :

MUQORROBIN
NIM : S20192003

Disetujui Pembimbing

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI I DIQ


Freddy Hidayat, S.H., M.H.
NIP : 1988082620190314003

**KEABSAHAN PERMAINAN CAPIT BONEKA DI TOKO BERKAH DESA
AMPEL WULUHAN JEMBER PERSPEKTIF FATWA MAJELIS ULAMA
INDONESIA**

SKRIPSI

telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu
persyaratan memperoleh gelar Sarjana Hukum (S.H)
Fakultas Syariah
Program Studi Hukum Ekonomi Syariah


Hari : Jum'at

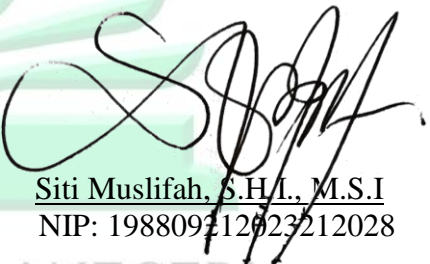
Tanggal : 29 Desember 2023

Tim Penguji

Ketua

Sekretaris


Achmad Hasan Basri, S.H., M.H.
NIP: 198804132019031008


Siti Muslifah, S.H.I., M.S.I
NIP: 19880912023212028

Anggota

1. Dr. Hj. Mahmudah, S.Ag, M.EI
2. Freddy Hidayat, S.H., M.H.

Menyetujui

Dekan Fakultas Syariah



MOTTO

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِنَّمَا الْخَمْرُ وَالْمَيْسِرُ وَالْأَنْصَابُ وَالْأَزْلَامُ رِجْسٌ مِّنْ عَمَلِ الشَّيْطَانِ فَاجْتَنِبُوهُ لَعَلَّكُمْ
تُفْلِحُونَ ٩٠

Artinya: “wahai orang-orang yang beriman! Sesungguhnya minuman keras, berjudi, (berkurban untuk) berhala, dan mengundi nasib dengan anak panah, adalah perbuatan keji dan termasuk perbuatan setan. Maka jauhilah (perbuatan-perbuatan itu agar kamu beruntung.” (QS. Al-Ma’idah 5: 90)¹



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

¹ Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, (Jakarta: Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an, 2019). 123

PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang selalu memberikan rahmat dan hidayahnya hingga terselesaikannya skripsi ini, dan tak lupa kami panjatkan doa dan salam kepada Nabi Besar Muhammad SAW. Karya tulis ilmiah (KTI) ini saya persembahkan untuk almamater tercinta, Fakultas Syariah, Program Studi Hukum Ekonomi Syariah, Kiai Haji Achmad Siddiq Universitas Islam Negeri Jember.

Dan tak lupa saya persembahkan kepada pihak-pihak yang telah membantu saya hingga akhir, khususnya:

1. Ibu dan Bapak tercinta yang sudah berjuang sekuat tenaga mengentarkan buah hatinya sampai saat ini, serta sudah melakukan bimbingan, dorongan, nasihat, serta do'a tiada henti sampai penulis bisa menyelesaikan penelitian ini dengan penuh semangat.
2. Kerabat (keluarga) dan sahabat dekat yang selalu memberikan semangat dan semangat kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini serta mendukung penulis untuk menyelesaikan studi strata satu dan memperoleh gelar sarjana hukum.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT, karena atas izin dan keagungan-Nya, penyelesaian skripsi ini merupakan prasyarat agar program sarjana ini dapat diselesaikan dan terselesaikan dengan baik. Dalam hal ini peneliti mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. H. Hepni, S.Ag., M.M., CPEM. Selaku Rektor Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
2. Bapak Dr. Wildani Hefni., S.HI., M.A. Selaku Dekan Fakultas Syariah Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
3. Ibu Dr. Busriyanti, M.Ag. selaku Ketua Jurusan Hukum Islam Fakultas Syariah Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
4. Bapak Freddy Hidayat, S.H., M.H. selaku Ketua Program Studi Hukum Ekonomi Syariah Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember dan Dosen Pembimbing dalam penyusunan skripsi ini dan banyak meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan ditengah-tengah kesibukannya serta memberikan pengarahan dan motivasi sehingga skripsi ini dapat terselesaikan secara tepat waktu.
5. Segenap Bapak dan Ibu Dosen Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember khususnya Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Syariah yang sudah mendidik dan memberikan ilmunya kepada penulis, semoga ilmu yang diberikan bisa bermanfaat dan barokah.

6. Kepada orang tua penulis (Ibu Purwati dan Bapak Muhammad Khoirul Anam) yang berjuang keras dan memberikan motivasi, dan berdoa tiada henti untuk menyelesaikan tugas akhir ini.
7. Kepada keluarga besar Konco HES1 dan semua pihak yang telah mendukung dan membantu penulis hingga sampai pada posisi sekarang, dimana tidak bisa disebutkan satu persatu.

Diharapkan setiap kerja sama pihak-pihak yang terkait dapat menjadi suatu amal shaleh dan diterima di sisi Allah SWT. Penulis menyadari bahwa skripsi ini belum memenuhi standar yang sempurna, oleh karena itu penulis berharap para pembaca dapat meluangkan waktu untuk memberikan komentar dan kritik yang membangun mengenai keunggulan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat dalam mengembangkan ilmu pengetahuan bagi masyarakat dan akademisi.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER, 25 November 2023
J E M B E R

Muqorrobin
S20192003

ABSTRAK

Muqorrobin, 2023: *Keabsahan Permainan Capit Boneka di Toko Berkah Desa Ampel, Wuluhan Jember Perspektif Fatwa Majelis Ulama Indonesia*

Kata Kunci: Keabsahan, Permainan Capit Boneka

Alasan Penulis mengangkat masalah ini menjadi sebuah karya ilmiah berbentuk skripsi karena penulis melihat di Toko Berkah Desa Ampel, Wuluhan Jember terdapat sebuah permainan yang terkesan mirip dengan perjudian yang dilarang dalam islam, yaitu permainan capit boneka. Maka dari itu, penulis tertarik untuk meneliti lebih lanjut bagaimana sebenarnya permainan tersebut apakah benar identik dengan perjudian atau tidak, dalam hal ini penulis mengkaji penelitian ini berlandaskan pendapat Fatwa Majelis ulama Indonesia.

Fokus Penelitian yang diteliti 1) Bagaimana gambaran umum tentang permainan capit boneka di Toko Berkah Desa Ampel, Wuluhan Jember? 2) Bagaimana pandangan fatwa MUI Pusat dan Fatwa MUI Jember terhadap keabsahan permainan capit boneka di Toko Berkah Desa Ampel, Wuluhan Jember? Dengan tujuan penelitian ini adalah: 1) Untuk mengetahui gambaran umum tentang permainan capit boneka di Toko Berkah Desa Ampel, Wuluhan Jember 2) Untuk mengetahui pandangan fatwa MUI Pusat dan Fatwa MUI Jember terhadap keabsahan permainan capit boneka di Toko Berkah Desa Ampel, Wuluhan Jember.

Jenis penelitian yang digunakan oleh penulis adalah penelitian lapangan (*field research*) dengan pendekatan kualitatif deskriptif. Lokasi penelitian ini dilakukan di Toko Berkah Desa Ampel, Wuluhan Jember. Sumber data yang dipakai pada penelitian ini yakni sumber data primer dan data sekunder. Teknik pengumpulan data memakai teknik: observasi, wawancara, dan dokumentasi.

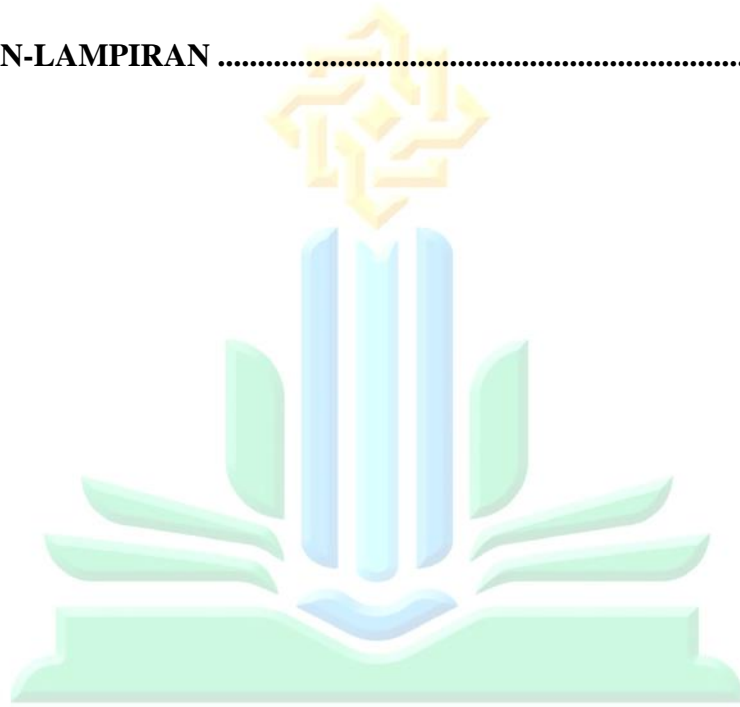
Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan oleh peneliti, bisa disimpulkan bahwa : 1) gambaran umum permainan capit boneka adalah dengan membeli saldo terlebih dahulu, cara memainkan permainan ini adalah dengan mengarahkan stik yang ada pada mesin capit boneka. 2) Berdsarkan pandangan Fatwa MUI pusat disebutkan ada 2 hukum yang harus diperhatikan, yaitu mubah dan haram. MUI Pusat mengkategorikan capit boneka sebagai permainan yang haram. Sedangkan pandangan Fatwa MUI Jember mengatakan secara khusus dan langsung terkait hukum permainan capit boneka yang haram hukumnya.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUNG.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI.....	ix
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Fokus Penelitian	7
C. Tujuan Penelitian.....	8
D. Manfaat Penelitian	8
E. Definisi Istilah.....	10
F. Sistematika Pembahasan	13
BAB II	15
KAJIAN KEPUSTAKAAN.....	15

A. Penelitian Terdahulu	15
B. Kajian Teori.....	25
1. Fatwa Majelis Ulama Indonesia	25
2. Judi (Maisir)	37
BAB III.....	50
METODE PENELITIAN	50
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	50
B. Lokasi Penelitian	51
C. Subyek Penelitian	52
D. Sumber Data	53
E. Teknik Pengumpulan Data	54
F. Analisis Data	56
G. Keabsahan Data	57
H. Tahap-Tahap Penelitian.....	57
BAB IV	59
PEMBAHASAN	59
A. Gambaran Objek Penelitian	59
B. Penyajian Dan Analisis Data.....	60
C. Pembahasan Temuan.....	66
BAB V.....	71

PENUTUP	71
A. Kesimpulan	71
B. Saran	72
DAFTAR PUSTAKA	70
LAMPIRAN-LAMPIRAN	73



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 J E M B E R

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Islam, sebagai pedoman hidup yang sempurna, tidak hanya berfungsi sebagai agama dengan dimensi hubungan antara manusia dan Tuhan (hablumminallah), melainkan juga mengatur dengan komprehensif hubungan antar sesama manusia (hablumminannas). Pemahaman ini mencakup aspek universal, menjadikan Islam sebagai landasan yang melibatkan seluruh aspek kehidupan. Pada intinya, Islam memberikan pedoman bukan hanya dalam hal spiritualitas dan ibadah, tetapi juga dalam membimbing manusia dalam aspek sosialnya. Keistimewaan manusia dalam pandangan Islam terletak pada keberkahan otak yang dianugerahkan, memberikan kemampuan untuk membedakan antara baik dan buruk, hak dan bathil. Oleh karena itu, sebagai makhluk yang paling mulia dan sempurna, manusia memiliki tanggung jawab untuk mengikuti ajaran Islam dalam setiap aspek kehidupannya. Penelitian tentang keabsahan permainan Capit Boneka di Toko Berkah Desa Ampel, Wuluhan Jember, dengan perspektif Fatwa Majelis Ulama Indonesia, menjadi relevan dalam konteks ini untuk menggali lebih dalam bagaimana ajaran Islam dapat membimbing tindakan manusia dalam kehidupan sehari-hari.

Muamalah, secara etimologi, berasal dari kata "*amala yu'amalu, muamalatan*" dalam bahasa Arab. Dalam bahasa tersebut, muamalah memiliki kesamaan dan sinonim dengan mufa'alah yang berasal dari akar kata *fa'ala*,

yufa'ilu, mufa'alatan. Arti dari muamalah mencakup saling berbuat, saling bertindak, dan saling beramal, atau dapat diartikan sebagai pelaksanaan kegiatan atau pekerjaan. Konsep ini membawa pemahaman bahwa muamalah mencakup segala interaksi atau transaksi antar manusia dalam kehidupan sehari-hari. Pentingnya memahami makna muamalah dalam konteks bahasa Arab menjadi landasan penting dalam mengkaji keabsahan permainan Capit Boneka di Toko Berkah Desa Ampel, Wuluhan Jember, dengan perspektif Fatwa Majelis Ulama Indonesia. Dengan memahami esensi muamalah, kita dapat melihat lebih dalam bagaimana ajaran Islam memandang interaksi sosial dan keberlanjutan ajaran tersebut dalam aspek transaksi dan permainan yang dilibatkan dalam kehidupan sehari-hari.² Muamalah, menurut Ustman Syubair, mencakup seluruh ranah hukum yang mengatur hubungan antar manusia, terutama yang berkaitan dengan harta benda. Dalam pandangan beliau, muamalah adalah bagian dari hukum syar'i yang mengatur berbagai hubungan hukum manusia dalam konteks harta benda, seperti transaksi jual beli, sewa, wakaf, hibah, rahn, hiwalah, dan sebagainya. Pandangan ini memberikan gambaran luas tentang cakupan muamalah dalam kehidupan sehari-hari. Rashid Ridha juga menekankan bahwa muamalah melibatkan pertukaran barang atau segala sesuatu yang memiliki nilai dan berguna, dilakukan melalui cara atau prosedur yang telah ditentukan. Dengan demikian, muamalah mencerminkan aktivitas ekonomi dan sosial dalam masyarakat, mencakup

² Fathurrahman Djamil, *Hukum Ekonomi Syariah*, (Jakarta : Sinar Grafikal, 2013), 149.

segala bentuk transaksi dan hubungan yang melibatkan harta benda.³ Adapun hubungan sesama manusia mencakup hubungan politik, sosial, ekonomi dan lain-lain. Khusus di bidang ekonomi manusia dalam menjalankan kehidupan ini tidak lepas dari kebutuhan yang beraneka ragam yang mana semuanya itu dapat dikategorikan pada dua kebutuhan, yaitu kebutuhan jasmani dan rohani.

Hukum Muamalah dalam Islam mengandung sejumlah prinsip yang bersifat umum dan berlaku pada segala jenis kegiatan muamalah di masyarakat. Prinsip-prinsip tersebut tidak terbatas pada inovasi umat Islam, selama kegiatan tersebut tidak melanggar prinsip-prinsip dasar Islam. Oleh karena itu, prinsip-prinsip ini dapat menjadi panduan dalam melaksanakan kegiatan muamalah yang sesuai dengan nilai-nilai Islam.. berikut prinsip-prinsipnya:

- a. Hukum muamalah yang asli adalah mubah (boleh), kecuali ada dalil (Al-Quran dan Hadits) yang melarangnya.
- b. Muamalah didasarkan pada memperhatikan kelebihan dan menghindari kerugian dalam kehidupan bermasyarakat.
- c. Muamalah bertujuan untuk mengedepankan nilai keadilan, menghindari segala bentuk penindasan serta segala unsur yang memanfaatkan kesulitan sebagai peluang.⁴

Sebagaimana telah dikemukakan pada alenia sebelumnya, manusia dalam memenuhi kebutuhan melakukan berbagai macam transaksi, contohnya

³ Hendi Suhendi, *Fiqih Muamalah*, (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 2005), 2.

⁴ M. Noor Harisudin, *Fiqih Muamalah*, (Jember: IAIN Jember Press, 2015), 18

dalam transaksi jual beli berbagai macam cara dan upaya yang dilakukan oleh para penjual atau pedagang untuk menarik simpati masyarakat agar barang-barang bisa laris terjual, salah satu cara yang ditemukan saat ini adalah yang dikenal dengan permainan capit boneka/claw machin. Pada masa sekarang ini banyak permainan yang memiliki berbagai macam inovasi baru, salah satunya permainan yang dikemas dengan menggunakan mesin, seperti yang terdapat di mall maupun di toko-toko yaitu permainan capit boneka/claw machin.

Permainan berupa kotak kaca dengan mesin capit boneka, sering menjadi simbol utama di berbagai tempat hiburan dan hampir selalu ditemui di sekitar tempat-tempat tersebut. Bahkan, permainan ini kini telah merambah ke pelosok desa, memudahkan masyarakat, terutama anak-anak, untuk mengaksesnya tanpa harus pergi jauh ke tempat hiburan, taman bermain, atau pusat perbelanjaan. Keberadaan permainan ini telah menjadi bagian integral dari pengalaman rekreasi masyarakat.

Cara bermain permainan ini sangat sederhana, dimulai dengan memasukkan koin. Selanjutnya, pegangan kendali yang mengontrol tang di atas kotak kaca akan dipindahkan ke posisi terbaik untuk menangkap boneka yang diinginkan. Apabila penempatannya tepat, pemain dapat menekan tombol, dan capitan akan turun untuk mencapit boneka. Keberhasilan dalam menangkap boneka ini menjadi hasil keberuntungan, dan jika berhasil, boneka tersebut akan diangkat dan menjadi milik pemain. Meski mesin capitnya diatur sedemikian rupa sehingga pemainnya kesulitan mendapatkan bonekanya, apalagi anak-anak, kini orang dewasa juga suka memainkan

permainan capit boneka tersebut, ternyata banyak kita jumpai. Bagi yang pernah memainkan atau setidaknya melihat permainan capit boneka ini, setidaknya pasti pernah menjumpai beberapa anak-anak hingga orang dewasa dengan guratan atau wajah sedih sebagai tanda frustrasi setelah memainkan permainan tersebut, karena sangat jarang mereka mendapatkan boneka yang diinginkan. padahal dia berkali-kali memasukkan koin ke dalam mesin permainan tersebut.

Jika ada anak-anak atau orang dewasa yang berhasil, sepertinya hanya sedikit yang mampu mendapatkan boneka tersebut yang ada di dalam kaca. Sehingga sebagian orang akan mengatakan bahwa bermain capit boneka membutuhkan keahlian khusus atau setidaknya hanya keberuntungan saja. Kenapa begitu? Karena pada kenyataannya mesin pencapit boneka telah dibuat dengan sangat sulit untuk dimenangkan, hal ini akan membuat para pemain bersemangat, penasaran dan ketagihan untuk membeli koin dan memasukkannya ke dalam mesin capit boneka tersebut meskipun mereka tahu bahwa kemungkinan mendapatkan boneka yang mereka incar adalah hanya karena keberuntungan atau memanfaatkan peluang belaka. Karena ketika seorang pemain terus menerus memasukkan koin untuk bermain capit boneka tersebut namun tidak mendapatkan boneka yang dicarinya, berarti pemain tersebut menjadikan koin (*uang*) yang dimilikinya sebagai taruhan/judi. Dalam hal ini peneliti memilih Toko Berkah Desa Ampel, Wuluhan Jember untuk lokasi penelitian karena di toko tersebut terdapat fenomena hukum yang menjadi alasan penelitian ini, yaitu peneliti mengamati bahwa banyak para

anak-anak maupun orang dewasa yang bermain atau memainkan permainan capit boneka tersebut, mereka tidak memikirkan atau tidak peduli apakah dalam bermain capit boneka tersebut diperbolehkan atau dilarang oleh syariat islam. Karena seperti yang sudah dijelaskan di alenia sebelumnya bahwa permainan capit boneka mengandung unsur perjudian, dalam pelaksanaan praktiknya permainan capit boneka ini dirasa bertentangan dengan syariat islam. Jadi penelitian ini dapat menjadi pertimbangan yang berharga bagi masyarakat khususnya Desa Ampel, Wuluhan Jember dalam memilih jenis hiburan yang sesuai dengan syariat islam.⁵

Dalam pemahaman hukum Islam, judi atau al-Maysir (dalam bahasa Arab) atau gambling (dalam bahasa Inggris) merujuk pada permainan yang melibatkan penggunaan uang sebagai taruhan atau mempertaruhkan sejumlah uang atau harta benda dalam suatu permainan tebak-tebakan berdasarkan kebetulan, dengan tujuan memperoleh sejumlah uang atau barang-barang.⁶

Mengingat pada firman Allah surat QS. Al-Baqarah : 219

﴿ يَسْأَلُونَكَ عَنِ الْخَمْرِ وَالْمَيْسِرِ قُلْ فِيهِمَا إِثْمٌ كَبِيرٌ وَمَنْفَعٌ لِلنَّاسِ وَإِثْمُهُمَا أَكْبَرُ مِنْ نَفْعِهِمَا وَيَسْأَلُونَكَ مَاذَا يُنْفِقُونَ قُلِ الْعَفْوَ كَذَلِكَ يُبَيِّنُ اللَّهُ لَكُمْ آيَاتِهِ لَعَلَّكُمْ تَتَّقُونَ ۚ ٢١٩ ﴾

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

⁵ Observasi di Toko Berkah Desa Ampel, Wuluhan Jember, 22 Agustus 2023.

⁶ Departemen Pendidikan dan Kebudayaan kamus besar bahasa indonesia (Jakarta : Balai Pustaka. th), 419.

Dalam firman Allah SWT dijelaskan bahwa khamar (minuman keras) dan al-maysir (perjudian) mengandung dosa besar serta beberapa manfaat bagi manusia. Namun, dosanya lebih besar daripada manfaatnya. Kemaslahatan yang disebutkan secara khusus sehubungan dengan judi (maysir) adalah hanya dapat dinikmati oleh pihak yang menang. Hal ini dapat dipahami melalui bentuk judi pada masa jahiliyah, di mana dalam permainan Al-Mukhatarah, pihak yang menang bisa mendapatkan kekayaan dan menikmatinya karena mudah dijadikan taruhan. Sedangkan dalam bentuk al-tajzi'ah, pihak yang menang merasa bangga. Namun, dalam ayat tersebut ditegaskan bahwa perjudian (maysir) dianggap sebagai salah satu dosa besar yang dilarang oleh agama.

Jadi permainan capit boneka ini dalam praktiknya masih perlu dikaji menurut perspektif Islam. Dalam hal ini penulis mengkaji penelitian ini berlandaskan pendapat Fatwa MUI Pusat dan fatwa MUI Jember, berdasarkan pemaparan diatas maka penyusun mencoba untuk meneliti bagaimana analisa dari keabsahan permainan capit boneka/claw machin perspektif fatwa Majelis Ulama Indonesia (MUI).

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan penjelasan umum permasalahan diatas, maka dapat dirumuskan fokus penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana gambaran umum tentang permainan capit boneka di Toko Berkah Desa Ampel, Wuluhan Jember ?

2. Bagaimana pandangan Fatwa MUI Pusat dan Fatwa MUI Jember terhadap keabsahan permainan capit boneka di Toko Berkah Desa Ampel, Wuluhan Jember ?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penulisan karya tulis ilmiah ini antara lain:

1. Untuk mengetahui gambaran umum tentang permainan capit boneka di Toko Berkah Desa Ampel, Wuluhan Jember.
2. Untuk mengetahui pandangan Fatwa MUI Pusat dan Fatwa MUI Jember terhadap keabsahan permainan capit boneka di Toko Berkah Desa Ampel, Wuluhan Jember.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini akan bermanfaat sebagai berikut :

- a. Sebagai acuan untuk penelitian selanjutnya terkait permainan ketangkasan dilihat dari perspektif fatwa majelis ulama indonesia.
- b. Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai sumber informasi dan dapat memberikan pemahaman ilmiah kepada masyarakat tentang perspektif fatwa majelis ulama indonesia terhadap permainan capit boneka/claw machine.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini bermanfaat sebagai berikut :

a. Bagi peneliti

Dengan melihat geliat kehidupan masyarakat, penelitian ini diarahkan untuk memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai permainan keterampilan yang populer, khususnya di Toko Berkah Desa Ampel, Wuluhan Jember. Fokus penelitian tertuju pada aspek keabsahan permainan, dengan mengambil perspektif fatwa Majelis Ulama Indonesia (MUI) sebagai acuan utama. Harapannya, penelitian ini dapat memberikan pandangan yang lebih jelas terkait permainan yang sesuai dengan fatwa MUI dan memastikan bahwa masyarakat dapat memilih permainan dengan penuh kesadaran, menghindari yang bertentangan dengan nilai-nilai keagamaan. Dengan demikian, diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif terhadap pemahaman dan pilihan permainan yang dilakukan oleh masyarakat setempat.

b. Bagi pengunjung

Diharapkan bahwa penelitian ini dapat memberikan wawasan dan ide mengenai berbagai jenis hiburan, khususnya permainan capit boneka atau claw machine. Semoga hasil penelitian ini dapat menjadi pertimbangan yang berharga bagi masyarakat dalam memilih jenis hiburan yang sesuai dengan nilai-nilai dan pandangan agama.

c. Bagi instansi terkait

Dengan dilakukannya penelitian ini, diharapkan dapat memberikan kontribusi positif bagi tempat-tempat belanja yang

menyediakan wahana hiburan, khususnya permainan capit boneka, seperti yang terdapat di Toko Berkah Desa Ampel, Wuluhan Jember. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi landasan untuk meningkatkan kualitas layanan, kenyamanan, dan keamanan, sehingga dapat meningkatkan jumlah pengunjung serta memberikan dampak positif bagi pengelola dan masyarakat sekitar.

E. Definisi Istilah

Ada beberapa definisi yang perlu ditekankan agar tidak menimbulkan kesalahpahaman mengenai istilah-istilah yang dimaksud oleh peneliti:

a. Keabsahan

Dalam konteks hukum, istilah keabsahan berasal dari terjemahan istilah hukum Belanda "*rechtmating*," yang secara harfiah dapat diartikan sebagai "berdasarkan hukum." Dalam bahasa Inggris, istilah keabsahan disebut "*legality*," yang merujuk pada keadaan yang sesuai dengan undang-undang. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, keabsahan berasal dari kata absah dan memiliki arti pada kata benda atau golongan kata benda, sehingga dapat merujuk pada nama orang, tempat, atau segala jenis benda yang dapat dibedakan. Dengan demikian, keabsahan juga mencerminkan kesahan suatu hal dalam konteks hukum.⁷

b. Permainan

Berdasarkan pandangan Huizinga yang disampaikan dalam bukunya "*Homo Ludens*," permainan dapat diartikan sebagai suatu

⁷ <https://www.apaarti.com> diakses pada hari Selasa 15 Desember 2022 Pukul 09.30 WIB.

tindakan atau kegiatan yang dilakukan secara sukarela. Permainan ini berlangsung dalam batas ruang dan waktu tertentu, dengan mengikuti peraturan yang diterima secara sukarela tetapi mengikat secara mutlak. Tujuannya adalah untuk mencapai suatu tujuan tertentu, dan dalam pelaksanaannya, permainan disertai dengan perasaan ketegangan, kegembiraan, dan kesadaran yang berbeda dari kehidupan sehari-hari. Pandangan ini memberikan wawasan tentang esensi permainan sebagai suatu aktivitas yang memiliki ciri khas tertentu.⁸

c. Perspektif

Perspektif, berasal dari bahasa Latin "*perspicere*," memiliki arti melihat atau pandangan. Dalam konteks istilah, perspektif merujuk pada suatu sudut pandang dari mana suatu persoalan dapat dipahami atau ditafsirkan. Dengan demikian, perspektif dapat diartikan sebagai cara pandang atau sudut pandang tertentu terhadap suatu objek. Dalam skripsi ini, penggunaan kata perspektif akan menjadi dasar untuk melihat dan menafsirkan keabsahan permainan capit boneka, dengan mengambil pandangan dari Fatwa Majelis Ulama Indonesia sebagai sudut pandang utama.⁹

d. Fatwa Majelis Ulama Indonesia

Fatwa MUI merupakan keputusan atau pendapat yang diberikan oleh MUI tentang suatu masalah-masalah hukum yang muncul dalam

⁸ Johan Huizinga, *Homo Ludens*, terj. Hasan Basari (Jakarta : LP3ES, 1990), 39.

⁹ Minani Abadiyah, "Prespektif Undang-undang Perlindungan Konsumen dan Hukum Islam Terhadap Jual Beli Kosmetik Tanpa Label BPOM di Toko Firliyana Kecamatan Wuluhan Kabupaten Jember" (Skripsi, UIN KHAS Jember, 2022), 11

kehidupan umat islam. Pada dasarnya isi dan materi Fatwa MUI hanya sebatas atau merupakan pendapat semata, yang tidak ada sifat mengikat secara hukum bahkan juga tidak mengikat bagi umat islam itu sendiri, dan tidak dapat diterapkan secara memaksa, apalagi menjadi satu-satunya dasar untuk menjatuhkan sanksi dalam tindak pidana.¹⁰ Dalam penelitian ini, terdapat Fatwa MUI Pusat dan MUI Jember. Fatwa MUI Pusat adalah keputusan hukum Islam yang dikeluarkan oleh Majelis Ulama Indonesia tingkat nasional. Fatwa ini biasanya mencakup isu-isu keagamaan dan hukum Islam yang bersifat umum dan dapat berlaku di seluruh wilayah Indonesia.¹¹ Fatwa MUI Pusat dikeluarkan oleh Majelis Ulama Indonesia yang berpusat di Jakarta. Sedangkan Fatwa MUI Jember adalah keputusan hukum Islam yang dikeluarkan oleh Majelis Ulama Indonesia tingkat daerah, khususnya daerah Jember. Fatwa ini lebih fokus pada isu-isu lokal atau regional yang memerlukan pandangan dan keputusan dari ulama di tingkat daerah. Fatwa ini dikeluarkan oleh cabang atau lembaga MUI yang berada di Jember.¹²

¹⁰ Rohadi Abdul Fatah, *Analisis Fatwa Keagamaan dalam fikih Islam* (Jakarta : Bumi Aksara, 2006), 7.

¹¹ <https://www.hukumonline.com/klinik/a/kedudukan-fatwa-mui-dalam-hukum-indonesia-lt5837dfc66ac2d> diakses tanggal 09 Januari 2024

¹² <https://muijember.or.id/hukum-permainan-mesin-boneka-capit/> diakses tanggal 09 Januari 2024

F. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan yang sistematis merupakan tatanan dan kerangka berpikir pada saat menulis skripsi, sehingga sistemnya disusun sebagai berikut:

BAB I : Pendahuluan

Bab ini akan menggali latar belakang, fokus penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi istilah, dan sistematika pembahasan. Dalam konteks ini, pembahasan akan difokuskan pada keabsahan permainan capit boneka dari perspektif fatwa Majelis Ulama Indonesia (MUI), dengan studi kasus di Toko Berkah Desa Ampel, Wuluhan.

BAB II : Kajian Pustaka

Bab ini akan mengulas penelitian-penelitian sebelumnya yang relevan, melibatkan beberapa temuan dan kajian teoritis terkait praktik permainan capit boneka, dengan fokus pada perspektif fatwa Majelis Ulama Indonesia (MUI). Dengan merinci temuan dan teori yang telah ada, diharapkan dapat memberikan landasan konseptual yang kokoh bagi penelitian ini.

BAB III : Metode Penelitian

Bab ini akan memaparkan pendekatan dan jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini, melibatkan pembahasan tentang lokasi penelitian, subjek penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, dan keabsahan data. Dengan demikian, bab ini memberikan

gambaran komprehensif mengenai metode yang diterapkan untuk mendapatkan data yang relevan dan sah dalam rangka menggali pemahaman terhadap keabsahan permainan capit boneka dari perspektif fatwa Majelis Ulama Indonesia di Toko Berkah Desa Ampel, Wuluhan.

BAB IV : Hasil dan Pembahasan

Dalam bab ini membahas mengenai penjelasan hasil penelitian meliputi obyek gambaran penelitian, penyajian data, analisis data serta temuan dari hasil pembahasan yang diperoleh di lokasi penelitian.

BAB V : Penutup

Dalam bab ini berisi tentang kesimpulan dari pembahasan dari hasil penelitian yang sudah diteliti, serta berisi tentang saran-saran dari pokok pembahasan dalam penelitian.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB II

KAJIAN KEPUSTAKAAN

A. Penelitian Terdahulu

Dalam upaya mengembangkan pemahaman dan kerangka konsep yang lebih komprehensif, tinjauan pustaka ini merujuk pada penelitian terdahulu dengan tujuan utama memperoleh bahan perbandingan dan referensi yang relevan. Langkah ini diambil untuk menghindari asumsi kesamaan dengan penelitian sebelumnya dan memberikan landasan yang kokoh untuk perbandingan hasil penelitian ini dengan temuan sebelumnya. Dengan demikian, tinjauan pustaka ini diharapkan dapat memberikan kontribusi berharga terhadap pemahaman dan pengembangan lebih lanjut dalam konteks keabsahan permainan Capit Boneka, khususnya dalam perspektif Fatwa Majelis Ulama Indonesia (MUI) di Toko Berkah Desa Ampel, Wuluhan Jember. Oleh karena itu, berikut temuan penelitian sebelumnya:

a. Skripsi karya Weldi Ramyadi

Skripsi tahun 2018 yang berjudul Permainan Japit Boneka di Area Time-Zone Ramayana Kota Bukittinggi (Perspektif Fiqih Muamalah). Adapun hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa permainan japit boneka yang ada di area Time-zona Ramayana Bukittinggi, tidak mengandung unsur-unsur perjudian yang diharamkan dan tidak identik dengan perjudian melainkan murni hanya sebuah permainan yang sifatnya hiburan.

Adapun akad yang terjadi di antara pengelola permainan jipit boneka dengan pemain yang membeli saldo kepada pengelola, akad yang terjadi adalah tergolong pada jual beli biasa yang diperbolehkan (mubah) di dalam aturan hukum islam. Hanya saja menurut penulis meskipun pada dasarnya memang tidak terlihat unsur-unsur perjudian di dalam permainan jipit boneka ini, tetapi ada baiknya apabila permainan jipit boneka ini dimainkan sekedarnya saja dan jangan sampai jatuh pada tindakan berfoya-foya atau boros. Karena bentuk keborosan di dalam islam sangatlah dilarang sebab merupakan perbuatan yang identik dengan perbuatan syaitan.

Permainan ini jika dimainkan sekedarnya saja, maka menurut penulis bisa dijadikan hiburan yang menyenangkan, karena mengandung tantangan di dalamnya. Hanya saja jika dimainkan secara berlebihan sehingga seseorang menghabiskan uangnya sia-sia hanya untuk membeli saldo yang sangat banyak untuk bermain permainan ini, maka menurut penulis hal ini termasuk pada pemborosan yang sangat dilarang oleh Allah SWT.¹³

Adapun persamaan pada penelitian terdahulu dengan penelitian ini yaitu sama-sama membahas mengenai permainan capit boneka dan juga sama-sama menggunakan metode kualitatif. Sedangkan perbedaan pada penelitian terdahulu dengan penelitian ini yaitu pada tempat penelitian yang berbeda, penelitian terdahulu dilakukan di Time-Zona Bukittinggi,

¹³ Weldi Ramyadi, “*Permainan Jepit Boneka di Area Time-Zone Ramayana Kota Bukittinggi (Perspektif Fiqih Muamalah)*”, (Skripsi IAIN Bukittinggi, 2018).

sedangkan pada penelitian ini dilakukan di Toko Berkah Desa Ampel Wuluhan Jember. Dan pada penelitian terdahulu fokus pada perspektif fiqih muamalah, sedangkan pada penelitian ini fokus pada perspektif Fatwa Majelis Ulama Indonesia.

b. Skripsi Karya Fajar Wahyu Nugroho

Skripsi tahun 2021 yang berjudul Tinjauan Hukum Islam terhadap Sewa-Menyewa Permainan Capit Boneka (Studi Kasus di Toko Kelontong Pangestu Desa Cebongan, Salatiga). Dari hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa praktik permainan capit boneka di Toko Kelontong Pangestu, Desa Cebongan, pada dasarnya dapat dikategorikan sebagai kegiatan sewa-menyewa, terutama ketika dilakukan untuk memperoleh manfaat dari objek sewa, yakni manfaat yang diperoleh dari mesin permainan tersebut.

Namun, jika tindakan tersebut dilakukan dengan niat untuk memperoleh keuntungan dari permainan capit boneka, maka akan diperlukan sistem pengelolaan permainan boneka yang hanya dapat diatur oleh penjual atau karyawan yang berafiliasi dengan pemilik boneka. Dalam hal ini, aspek muamalah tidak sepenuhnya terpenuhi karena terdapat unsur *adamul gharar*, dimana dalam muamalah, tidak boleh ada unsur penipuan atau elemen yang membuat salah satu pihak merasa dirugikan oleh pihak lain, sehingga menimbulkan kehilangan keinginan untuk menyelesaikan transaksi.

Dalam sewa-menyewa permainan capit boneka menunjukkan tingginya unsur ketidakpastian atau *gharar* dan berspekulasi tentang hasil penyewa dan yang menyewakan. Dari pemaparan penulis adapun analisis penulis mengenai sewa-menyewa permainan capit boneka belum sesuai dengan asas-asas muamalah yaitu *adamul gharar* (ketidakpastian). Karena semata-mata dari pihak yang menyewakan dengan tujuan mendapatkan keuntungan dari permainan tersebut, sedangkan dari pihak penyewa tidak tahu bahwa alat joystick dapat disesuaikan/disetting oleh pemilik asli dari permainan capit boneka tersebut.¹⁴

Adapun persamaan pada penelitian terdahulu dengan penelitian ini yaitu sama-sama membahas terkait pandangan hukum islam dalam permainan capit boneka dan sama-sama menggunakan metode kualitatif. Sedangkan perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini yaitu pada tempat penelitian yang berbeda, penelitian terdahulu dilakukan di Toko Kelontong Pangestu Desa Cebongan, Salatiga, sedangkan pada penelitian ini dilakukan di Toko Berkah Desa Ampel, Wuluhan Jember. Dan penelitian terdahulu lebih fokus pada kegiatan sewa-menyewa (*ijarah*), sedangkan pada penelitian ini fokus pada perspektif Fatwa Majelis Ulama Indonesia.

c. Skripsi Karya Aulia Rahmah

¹⁴ Fajar Wahyu Nugroho, “*Tinjauan Hukum Islam Terhadap Sewa-menyewa Permainan Capit Boneka (Studi Kasus di Toko Kelontong Pangestu Desa Cebongan, Salatiga)*”, (Skripsi IAIN Salatiga, 2021).

Skripsi tahun 2020 yang berjudul Tinjauan Hukum Islam terhadap Praktik Permainan dengan Penggunaan Kartu *Zone 2000* (Studi di *Zone 2000 Mall Ramayana, Kecamatan Tanjung Karang Kota Bandar Lampung*). Adapun hasil dari penelitian ini bahwa permainan kartu *zone 2000* di *zone 2000 Pusat Perbelanjaan Ramayana, Kecamatan Tanjung Karang, Kota Bandar Lampung*, dapat dikatakan sewa-menyewa apabila dilakukan untuk menikmati objek yang disewakan, khususnya manfaat mesin permainan.

Namun, jika tindakan tersebut dilakukan untuk tujuan lain, seperti memanfaatkan hadiah in-game yang diterima oleh pengunjung melalui kupon yang bisa ditukarkan dengan hadiah, dan penggunaan kupon tersebut mengakibatkan salah satu pihak mengalami kerugian karena saldo kartu tidak dapat digunakan sepenuhnya, maka perbuatan tersebut dapat dianggap sebagai bagian dari praktik pertaruhan, perjudian, atau maysir.

Sementara dalam kontrak sewa, kegiatan penyewaan seharusnya direalisasikan secara penuh, baik dari segi biaya maupun waktu sewa. Namun, dalam kenyataannya, permainan ini menunjukkan bahwa saldo yang tersisa dalam kartu tidak dapat digunakan sepenuhnya karena nominal saldo tersebut tidak sesuai dengan harga sekali memainkan

permainan ini. Oleh karena itu, tindakan ini dapat dianggap sebagai tindakan yang rumit dan memiliki unsur menjebak.¹⁵

Persamaan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini adalah sama-sama membahas praktik permainan yang dikemas dengan bentuk mesin dan sama-sama menggunakan metode kualitatif. Sedangkan perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini terletak pada penelitian sebelumnya membahas praktik permainan dengan menggunakan kartu zone 2000, sedangkan pada penelitian ini membahas tentang praktik permainan capit boneka (*claw machine*).

d. Skripsi Karya Julianto Arie Nugroho

Skripsi tahun 2018 yang berjudul Permainan Anak dengan Sistem Tukar Koin Ditinjau dari Perspektif Hukum Islam (Studi Kasus Arena Bermain Anak di Apollo Store Tulungagung). Dalam hasil penelitian ini, terungkap bahwa fakta yang ditemukan di Apollo Store menunjukkan bahwa hampir semua permainan yang ada cenderung mengarah pada praktik maysir. Namun, sayangnya, sebagian besar pengunjung yang berada dalam area permainan tidak menyadari bahwa mereka terlibat dalam aktivitas yang dilarang oleh agama Islam. Kurangnya pemahaman dari para pengunjung membuat fenomena ini dianggap sebagai sesuatu yang umum dan biasa.

¹⁵ Aulia Rahmah, “*Tinjauan Hukum Islam Terhadap Praktik Permainan Dengan Penggunaan Kartu Zone 2000 (Studi di Zone 2000 Mall Ramayana, Kecamatan Tanjung Karang Kota Bandar Lampung)*”, (Skripsi UIN Raden Intan Lampung, 2020).

Mengenai sistem permainan ini dianggap permainan yang termasuk judi jika permainan tersebut tidak mendidik, maka orang yang melakukan pengoperasian permainan tersebut akan merasa kecewa atau menyesal setelah bermain. disitulah letak pada maisir dan hukum Islam memberikan indikasi mengenai hal ini, kita sebagai umat Islam dilarang melakukan pendekatan terhadap permainan yang bersifat spekulatif berupa permainan yang ambigu. Jadi permainan di Apollo Store selalu mengandung unsur gharar dan maisir. Hal ini terlihat pada sistem pertukaran dan permainan yang dilakukan.¹⁶

Persamaan antara penelitian terdahulu dan penelitian ini terletak pada fokus keduanya pada praktik permainan ketangkasan dengan menggunakan sistem tukar koin, serta penggunaan metode kualitatif. Namun, perbedaannya dapat ditemukan pada objek penelitian. Penelitian terdahulu membahas permainan anak dengan sistem tukar koin dari perspektif hukum Islam, sementara penelitian ini menitikberatkan pada keabsahan permainan capit boneka dari perspektif Fatwa Majelis Ulama Indonesia.

Tabel Perbandingan dengan Peneliti Terdahulu

No.	Peneliti, Tahun dan Judul	Persamaan	Perbedaan
1.	Weldi Ramyadi, (Skripsi, 2018), Judul	Adapun persamaan pada penelitian	Adapun yang membedakan pada

¹⁶ Julianto Arie Nugroho, “Permainan Anak dengan Sistem Tukar Koin Ditinjau dari Perspektif Hukum Islam (Studi Kasus di Arena Bermain Anak di Apollo Store Tulungagung)”, (Skripsi IAIN Tulungagung, 2018)

	<p>: <i>Permainan Jepit Boneka di Area Time-Zona Ramayana Kota Bukittinggi (Perspektif Fiqih Muamalah).</i></p>	<p>terdahulu dengan penelitian ini yaitu sama-sama membahas mengenai permainan capit boneka dan juga sama-sama menggunakan metode kualitatif.</p>	<p>penelitian terdahulu dengan penelitian ini yaitu pada tempat penelitian yang berbeda, penelitian terdahulu dilakukan di Time-Zona Bukittinggi, sedangkan penelitian ini dilakukan di Toko Berkah Desa Ampel Wuluhan Jember. Dan pada penelitian terdahulu fokus pada perspektif fiqih muamalah, sedangkan pada penelitian ini fokus pada perspektif fatwa Majelis Ulama Indonesia.</p>
2.	<p>Fajar Wahyu Nugroho, (Skripsi, 2021), Judul : <i>Tinjaun</i></p>	<p>Adapun persamaan pada penelitian terdahulu dengan</p>	<p>Adapun perbedaan pada penelitian terdahulu dengan</p>

	<p><i>Hukum Islam Terhadap Sewa-menyewa Permainan Capit Boneka (Studi Kasus di Toko Kelontong Pangestu Desa Cebongan, Salatiga).</i></p>	<p>penelitian ini yaitu sama-sama membahas terkait pandangan hukum islam dalam permainan capit boneka dan sama-sama menggunakan metode kualitatif.</p>	<p>penelitian ini yaitu pada tempat penelitian yang berbeda, penelitian terdahulu dilakukan di Toko Kelontong Pangestu Desa Cebongan, Salatiga, sedangkan pada penelitian ini dilakukan di Toko Berkah Desa Ampel, Wuluhan Jember. Dan penelitian terdahulu lebih fokus pada kegiatan sewa-menyewa (<i>ijarah</i>). Sedangkan pada penelitian ini fokus pada perspektif fatwa Majelis Ulama Indonesia.</p>
3.	<p>Aulia Rahma, (Skripsi, 2022), Judul</p>	<p>Adapun persamaan pada penelitian</p>	<p>Adapun perbedaan penelitian terdahulu</p>

	<p><i>: Tinjauan Hukum Islam Terhadap Praktik Permainan dengan Menggunakan Kartu Zone 2000 (Studi di Zone 2000 Mall Ramayana, Kecamatan Tanjung Karang Kota Bandar Lampung).</i></p>	<p>terdahulu dengan penelitian ini adalah sama-sama membahas mengenai praktik permainan yang dikemas dengan bentuk mesin dan sama-sama menggunakan metode kualitatif.</p>	<p>dengan penelitian ini yaitu pada penelitian terdahulu membahas praktik permainan dengan menggunakan kartu zone 2000, sedangkan penelitian ini membahas tentang praktik permainan capit boneka (<i>claw machine</i>).</p>
--	--	---	---



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

4.	<p>Julianto Arie Nugroho, (Skripsi, 2018), Judul : Permainan Anak dengan Sistem Tukar Koin Ditinjau dari Perspektif Hukum Islam (Studi Kasus di Arena Bermain Anak di Apollo Store Tulungagung)</p>	<p>Adapun persamaan pada penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah sama-sama membahas mengenai praktik permainan ketangkasan dengan menggunakan sistem tukar koin dan sama-sama menggunakan metode kualitatif.</p>	<p>Adapun perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini yaitu pada penelitian terdahulu membahas tentang permainan anak dengan sistem tukar koin tinjauan dari perspektif hukum islam, sedangkan pada penelitian ini membahas tentang keabsahan permainan capit boneka prespektif fatwa majelis ulama indonesia.</p>
----	---	--	---

B. Kajian Teori

1. Fatwa Majelis Ulama Indonesia

a. Profil Majelis Ulama Indonesia

Majelis Ulama Indonesia atau biasa disingkat dengan MUI adalah suatu lembaga masyarakat yang berkaitan dengan keislaman.

Majelis Ulama Indonesia merupakan suatu wadah musyawarah para ulama, Zu'ama, dan cendekiawan di Indonesia untuk membimbing, membina dan mengayomi kaum muslimin di seluruh Indonesia. Berdirinya Majelis Ulama Indonesia ini pada tanggal 7 Rajab 1395 Hijriah atau bertepatan pada tanggal 26 Juli tahun 1975 di Jakarta, Indonesia.

Pendirian Majelis Ulama Indonesia ini diawali dengan adanya sebuah kegiatan mukhtamar ulama. Pada saat akhir acara, terdapat lima puluh tiga orang peserta yang semua itu terdiri dari para wakil ulama majelis daerah yang baru terbentuk, kemudian para wakil sepuluh pusat organisasi Islam yang ada, sejumlah ulama bebas dan empat orang perwakilan rohaniawan ABRI menandatangani deklarasi pendirian Majelis Ulama Indonesia dan mengangkat Hamka sebagai ketua umum pertama Majelis Ulama Indonesia.¹⁷

Beberapa ulama yang mendirikan Majelis Ulama Indonesia berasal dari ormas-ormas Islam yang beragam. Diantaranya adalah dari ormas Nahdhatul Ulama (NU), Muhammadiyah, Syarikat Islam, Persatuan Tarbiah Islam (PerTI), Al-Washliyah, Math'laul Anwar, Gabungan Usaha Pembaruan Pendidikan Islam (GUPPI), Pendidikan Tinggi Dakwah Islam (PTDI), Dewan Masjid Indonesia (DMI), dan Al-Ittihadiyah, 4 orang ulama dari Dinas Rohani Islam, Angkatan

¹⁷ Nofialdi Nofialdi, "Metode Ijtihad Majelis Ulama Indonesia," *Islamika : Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman* 13, no. 1 (2013): 16, <https://doi.org/10.32939/islamika.v13i1.17>.

Darat, Angkatan Laut, Angkatan Udara dan POLRI serta 13 orang tokoh lain yang merupakan tokoh perseorangan.¹⁸

Sebagai lembaga keagamaan MUI bertugas memberikan fatwa-fatwa dan nasehat, baik kepada pemerintah maupun umat Islam seputar persoalan keagamaan secara khusus dan persoalan yang dihadapi bangsa pada umumnya. Di samping itu MUI juga diharapkan mampu menggalakkan persatuan nasional, menjadi mediator antara pemerintah dan ulama dan mewakili kaum muslimin dalam pertemuan antar golongan agama. Termasuk juga dalam tugas MUI adalah untuk menjaga agar perundang-undangan di negeri ini tidak ada yang bertentangan dengan ajaran Islam.¹⁹

Secara organisasi, MUI di samping memiliki unsur-unsur pimpinan harian seperti Ketua Umum, Sekretaris Umum dan Bendahara Umum yang ketiganya dibantu oleh beberapa orang Ketua, beberapa orang sekretaris dan beberapa orang bendahara, juga memiliki beberapa komisi, seperti Komisi Dakwah, Komisi Pendidikan dan Kebudayaan, Komisi Fatwa dan Hukum, Komisi Luar Negeri dan sebagainya. Komisi Fatwa diberi tugas dan wewenang untuk merundingkan dan mengeluarkan fatwa mengenai persoalan-persoalan hukum Islam yang dihadapi masyarakat. Persidangan-

¹⁸ Ahmad Mukri Aji and Diana Mutia Habibaty, "Fatwa Majelis Ulama Indonesia Tentang Penyelenggaraan Ibadah Dalam Situasi Terjadi Wabah Covid-19 Sebagai Langkah Antisipatif Dan Proaktif Persebaran Virus Corona Di Indonesia" 7, no. 8 (2020): 679, <https://doi.org/10.15408/sjsbs.v7i8.17059>.

¹⁹ Irma Suryani, "Metode Fatwa Majelis Ulama Indonesia Oleh: Irma Suryani", *Juris* 9, No. 2 (2010): 176

persidangan Komisi fatwa biasanya diadakan sesuai keperluan atau bila MUI telah dimintai pendapatnya oleh masyarakat maupun pemerintah. Persidangan itu biasanya, di samping dihadiri oleh Ketua dan semua anggota Komisi Fatwa, juga dihadiri oleh undangan dari luar, seperti para ulama bebas dan ilmuwan sekuler yang terkait dengan persoalan yang sedang dibicarakan.²⁰

Sejak berdiri tahun 1975 sampai tahun 2003, MUI sebagai lembaga yang memiliki otoritas pemberian fatwa telah memainkan fungsinya secara baik. Dalam rentang waktu itu, 85 fatwa telah dikeluarkan yang meliputi beberapa persoalan agama dan kemasyarakatan. Secara klasifikasi, fatwa-fatwa itu terdiri dari 23 masalah ibadah, 8 masalah paham keagamaan, 41 masalah sosial kemasyarakatan serta 11 masalah ilmu pengetahuan dan teknologi.²¹

b. Pengertian Fatwa

Kata fatwa berasal dari bahasa Arab yang berarti pernyataan hukum atas suatu masalah. Sedangkan bentuk jama' dari fatwa adalah fatawa yang artinya sebuah nasihat yang bersifat tidak mengikat atas suatu kasus yang diajukan kepada seseorang untuk meminta jawaban atau meminta fatwa, dengan adanya fatwa tersebut seorang peminta fatwa tidak harus mengikuti fatwa, karena fatwa bersifat tidak terikat.

Menurut kamus *Lisan al-'araby*, dalam memberikan fatwa atas suatu kasus berarti menjelaskan kepadanya. Dengan demikian

²⁰ Suryani, "Metode Fatwa Majelis Ulama Indonesia."

²¹ Nofialdi, "Metode Ijtihad Majelis Ulama Indonesia."

pengertian fatwa berarti menjelaskan hukum Allah berdasarkan pada dalil-dalil secara umum dan khusus. Sehingga keterangan hukum yang telah diberikan dinamakan fatwa. Orang yang menanyakan fatwa dinamakan *mustafi* sedangkan *mufti* adalah seseorang yang memberikan fatwa.²²

Fatwa dalam definisi klasik bersifat opsional atau *ikhtiyariah*, yaitu pilihan yang tidak mengikat secara legal, meskipun mengikat secara moral bagi *mustafti* (pihak yang meminta fatwa), sedang bagi selain *mustafti* bersifat *i'lamiyah* atau informatif yang lebih dari sekedar wacana. Mereka terbuka untuk mengambil fatwa yang sama atau meminta fatwa kepada *mufti*/seorang ahli yang lain. Adapun di dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, fatwa didefinisikan dengan pengertian bahwa fatwa adalah jawaban berupa keputusan atau pendapat yang diberikan oleh *mufti*/ahli tentang suatu masalah dan nasihat orang alim pelajaran baik dan petuah.

Fatwa terpaut dengan fiqih, keduanya mempunyai hubungan saling melengkapi. Fiqih memuat uraian sistematis tentang substansi hukum Islam, yang tidak seluruhnya dibutuhkan oleh seseorang. Fiqih dipandang sebagai kitab hukum (*rechtsboeken*), sebagai rujukan normatif dalam melakukan perbuatan sehari-hari. Dalam hal terdapat masalah tertentu yang memerlukan penjelasan dan uraian rinci seseorang berkonsultasi dengan mufti untuk memperoleh jalan keluar

²² Dewan Syariah Nasional MUI, *Himpunan Fatwa Perbankan Syariah* (Jakarta: Emir, 2019), 8-9.

dari masalah yang dihadapi. Jelasnya fatwa berfungsi untuk menerapkan secara konkret ketentuan fikih dalam masalah tertentu.²³

c. Kedudukan Fatwa sebagai Sumber Hukum Islam di Indonesia

Indonesia merupakan negara dengan penduduk mayoritas beragama Islam. Namun, Indonesia bukan negara Islam, sehingga dalam pengamalan ajaran Islam melekat dengan kehidupan masyarakat. Karena itu diperlukan bimbingan dan tuntunan keagamaan dari para ulama untuk memberi panduan dari setiap kegiatan masyarakat, yang salahsatunya dengan mengeluarkan fatwa.²⁴

Dengan demikian, fatwa sangatlah penting, karena ia memuat penjelasan dan bimbingan hukum mengenai berbagai hal, mulai darimasalah ibadah, muamalah (sosial, politik maupun ekonomi), sampai masalah-masalah aktual dan kontemporer yang muncul seiring dengan perkembangan peradaban manusia.²⁵ Dalam memberikan fatwa, tidak semua orang dapat melakukannya, seorang mufti harus memiliki beberapa persyaratan yang harus dipenuhi seperti menguasai pendapat-pendapat dan kaidah-kaidah dalam ushul fiqh dan fiqh, mempunyai kelengkapan untuk melakukan ijtihad, mengetahui ilmu-ilmu yang dibutuhkan untuk memformulasikan suatu hukum, misalnya

²³ Ahmad Badrut Tamam, “Kedudukan Fatwa Majelis Ulama Indonesia (MUI) dan Fatwa Dewan Syariah Nasional (DSN)”, *Al-Musthofa: Journal of Sharia Economics* 4 (2021): 172–181.

²⁴ Asruron Ni‘am Sholeh, *Metodologi Penetapan Fatwa Majelis Ulama Indonesia; Penggunaan Prinsip Pencegahan dalam Fatwa* (Jakarta: Emir, 2016), 78.

²⁵ Sholeh, *Metodologi Penetapan Fatwa Majelis Ulama Indonesia; Penggunaan Prinsip Pencegahan dalam Fatwa*, 80.

ilmu Nahwu, ilmu bahasa, ilmu Mushthalah al-Hadits, tafsir ayat-ayat dan hadits-hadits hukum.²⁶

Fatwa yang dikeluarkan oleh DSN-MUI telah banyak memberi kontribusi positif terhadap regulasi dalam sistem hukum ekonomi syariah. Adanya berbagai ketentuan dalam Peraturan Bank Indonesia (PBI) bahwa harus ada Dewan Pengawas Syariah (DPS) pada setiap bank syariah, secara implisit menegaskan bahwa ketentuan Fatwa DSN diakui secara yuridis. Bank Indonesia mengeluarkan peraturan akad-akad yang digunakan bank syariah dalam melaksanakan transaksi keuangan syariah. Ketentuan tersebut berpedoman pada fatwa DSN. Artinya, ketentuanketentuan pada fatwa-fatwa DSN diadopsi atau diserap ke dalam PBI. Selain itu, fatwa DSN juga diserap dalam peraturan di bidang asuransi syariah dan pasar modal syariah.²⁷

Berdasarkan sumber hukum yang berlaku dalam sistem hukum nasional, yakni dalam sistem hukum nasional secara formal terdapat lima sumber hukum, adapun sumber hukum tersebut sebagai berikut: undangundang, kebiasaan, putusan hakim (yurisprudensi), traktat, serta doktrin (pendapat pakar/ahli hukum). Kemudian untuk dapat mengetahui tata urutan peraturan perundang-undangan yang berlaku di Indonesia, maka bisa dilihat dalam undang-undang no 10 tahun 2004 tentang peraturan perundang-undangan, tepatnya dalam pasal 7 sebagai

²⁶ Tamam, "Kedudukan Fatwa Majelis Ulama Indonesia (MUI) dan Fatwa Dewan Syariah Nasional (DSN)."

²⁷ M Erfan Riadi, "Kedudukan Fatwa Ditinjau dari Hukum Islam dan Hukum Positif (Analisis Yuridis Normatif)," *Ulumuddin* VI (2010): 468–477.

berikut: Undang-Undang Dasar 1945, undang-undang/peraturan pemerintah pengganti undang-undang, peraturan pemerintah, peraturan presiden, peraturan daerah, yang meliputi: peraturan daerah provinsi, peraturan daerah, kabupaten/kota, peraturan desa. Sumber hukum positif dalam system hukum nasional di atas dan dalam tata urutan peraturan perundang-undangan, sebagaimana telah disebutkan dalam Undang-Undang No 10 Tahun 2004 tentang Peraturan Perundang-undangan, tidak menyebutkan fatwa sebagai bagian dari dasar hukum di negara ini, sehingga fatwa tidak dapat dijadikan sebagai landasan hukum.²⁸

Fatwa MUI tidak menjadi bagian dalam sistem hukum dan peraturan perundang-undangan di Indonesia. Bahkan dalam struktur kelembagaan negara juga tidak dikenal dengan sebutan mufti maupun lembaga fatwa. Hal ini dikarenakan dasar fatwa sesungguhnya berfungsi sebagai pendapat hukum (*legal opinion*) yang tidak mengikat, berbeda dengan putusan hukum (*qadha'*) yang dihasilkan hakim. Akan tetapi kenyataannya, sebagian besar umat Islam Indonesia tidak hanya memahami fatwa sebagai pendapat hukum yang tidak mengikat, lebih dari fatwa dijadikan acuan dan pedoman pelaksanaan ajaran agama dalam kehidupan sehari-hari. Fatwa-fatwa

²⁸ Tamam, "Kedudukan Fatwa Majelis Ulama Indonesia (MUI) dan Fatwa Dewan Syariah Nasional (DSN)."

yang dikeluarkan MUI juga menjadi rujukan dalam perumusan peraturan dari perundang-undangan nasional.²⁹

- d. Fatwa MUI Pusat dan Fatwa MUI Jember terhadap Permainan Capit Boneka

Dalam hal ini Fatwa MUI Pusat mengeluarkan Fatwanya yaitu :

Majelis Ulama Indonesia Menimbang :

- a. bahwa maraknya berbagai jenis permainan pada media/mesin permainan yang dikelola oleh perusahaan-perusahaan rekreasi keluarga, yang tergabung dalam Asosiasi Rekreasi Keluarga Indonesia (ARKI), dewasa ini telah menimbulkan pertanyaan di kalangan masyarakat mengenai hukumnya;
- b. bahwa terhadap persoalan tersebut Dewan Pimpinan Pusat Asosiasi Rekreasi Keluarga Indonesia (DPP ARKI) telah mengajukan permohonan fatwa kepada MUI;
- c. bahwa untuk memberikan kepastian hukum Islam, MUI memandang perlu menetapkan fatwa tentang hukum permainan pada media/ mesin permainan tersebut.

Majelis Ulama Indonesia Memutuskan bahwa :

Menetapkan

Fatwa tentang Permainan pada Media/Mesin Permainan yang Dikelola Anggota Asosiasi Rekreasi Keluarga Indonesia (ARKI)

²⁹ Asruron Ni'am Sholeh, *Metodologi Penetapan Fatwa Majelis Ulama Indonesia; Penggunaan Prinsip Pencegahan dalam Fatwa* (Jakarta: Emir, 2016) 79-80.

Ketentuan Umum

Permainan yang dimaksud dalam fatwa ini adalah permainan dan hiburan yang menggunakan media atau mesin-mesin permainan yang dikelola oleh Perusahaan yang tergabung dalam Asosiasi Rekreasi keluarga Indonesia (ARKI).

Ketentuan Hukum

1. **Mubah**, yaitu permainan pada :

a. Media/mesin permainan dan hiburan yang murni menjual jasa atau sewa tanpa memberikan hadiah/souvenir. Permainan tersebut ialah : permainan pada media/mesin kategori Kiddy Ride, Softplay, Mesin Foto, Mesin Simulator, Mesin Attraction dan Major Ride.

b. Media/mesin permainan dan hiburan yang memberikan hadiah (reward) atas dasar keterampilan pemain dan tidak mengandung unsur judi. Permainan tersebut ialah : permainan pada media/ mesin kategori Mesin Vending dan sebagian Mesin Redemption.

2. **Haram**, yaitu permainan pada media/ mesin permainan yang memberikan hadiah/souvenir atas dasar untunguntungan semata dan mengandung unsur judi. Permainan tersebut ialah : permainan pada media/mesin kategori Medal Game, Pusher Machine dan sebagian Mesin Redemption.

Ketentuan Khusus

1. Perusahaan wajib menjaga agar arena permainan tidak digunakan untuk taruhan atau judi.
2. Media/Mesin permainan yang dibolehkan, sebagaimana disebut dalam ketentuan hukum butir 1, adalah media/ mesin permainan yang tercantum dalam daftar lampiran fatwa dan menjadi satu kesatuan yang tak terpisahkan dari fatwa ini.
3. Media/Mesin Permainan yang diharamkan, sebagaimana disebut dalam ketentuan hukum butir 2, harus dimusnahkan atau direeksport dan disterilkan dari arena permainan/outlet.
4. Setiap penambahan media/mesin permainan yang baru, maka pihak perusahaan dan/atau ARKI harus melaporkan kepada MUI.
5. Untuk mencegah terjadinya Ighra, nilai hadiah yang diberikan perusahaan kepada pemain harus dibatasi. 6.
6. MUI berhak melakukan pengawasan dan sidak pada setiap outlet perusahaan di bawah ARKI.

Penutup

Fatwa ini berlaku secara muqayyad untuk jangka waktu 3 (tiga) tahun.

Dan apabila sewaktu-waktu terjadi penyimpangan atau penyalahgunaan oleh pihak perusahaan dan/ atau ARKI maka akan dicabut dan dinyatakan batal demi hukum.³⁰

Selain itu Fatwa MUI Jember juga mengerluarkan Fatwanya yaitu :

³⁰ Majelis Ulama Indonesia, Permainan Pada Media/Mesin Permainan yang Dikelola Anggota Asosiasi Rekreasi Keluarga Indonesia (ARKI).

Keputusan Fatwa Majelis Ulama Indonesia Kabupaten Jember Nomor:
05/MUI-Jbr/XI/2021 Tentang Hukum Permainan Mesin Boneka Capit.

Menimbang

1. bahwa maraknya berbagai jenis permainan pada media/mesin permainan diantaranya mesin permainan boneka capit, dewasa ini telah menimbulkan pertanyaan di kalangan masyarakat mengenai hukumnya;
2. bahwa untuk memberikan kepastian hukum Islam, MUI Kabupaten Jember memandang perlu menetapkan fatwa tentang hukum permainan mesin boneka capit tersebut.

Memperhatikan

1. Praktek dalam permainan mesin boneka capit, pemain diharuskan menukar sejumlah uang dengan koin untuk bermain. Koin tersebut dimasukkan ke dalam mesin boneka capit agar dapat mengaktifkan mesin. Setelah aktif, pemain dapat menggerakkan capit ke posisi tertentu untuk meraih hadiah (boneka) yang disediakan di dasar kotak mesin dalam batas waktu tertentu. Apabila pemain berhasil mencapit hadiah (boneka) hingga sampai ke kotak keluar maka hadiah dapat dimiliki pemain. Apabila tidak berhasil maka pemain tidak mendapatkan apapun.
2. Penjelasan Tim Kajian MUI Kab. Jember bahwa dalam permainan mesin boneka capit mengandung unsur judi karena bersifat spekulasi (untung-untungan).

3. Pendapat, saran, dan masukan yang berkembang dalam Sidang Komisi Fatwa MUI pada tanggal 20 November 2021 bertepatan dengan 15 R.Tsany 1443 H.

Maka dengan bertawakal kepada Allah SWT

Memutuskan

Menetapkan : 1. Permainan mesin boneka capit hukumnya haram.³¹

2. Judi (Maisir)

a. Pengertian Maisir

Secara etimologis, istilah "*maisir*" dapat ditelusuri hingga akar kata "*yasara*," yang secara harfiah mengandung makna kelembutan atau kemurahan hati. Dalam konteks lain, kata tersebut dapat dihubungkan dengan "*yasaar*", yang mencerminkan kemakmuran karena praktik maisir dikaitkan dengan potensi keuntungan atau "*yusr*" (kenyamanan dan kemudahan). Dengan konotasi kelembutan dan unsur kemakmuran yang terkandung dalam istilah ini, terlihat adanya hubungan dengan pemikiran tentang kebutuhan yang dapat memicu kerja keras, penggunaan energi, atau "*yasr*".³²

Menurut penelitian Muhammad Ayub, sinonim yang sering digunakan untuk menggambarkan maisir adalah qimar yang mengacu pada permainan untung-untungan atau *game of chance*. Oleh karena itu, lebih lanjut dapat diartikan bahwa maisir secara esensial

³¹ Fatwa MUI Kabupaten Jember, Tentang Hukum Permainan Mesin Boneka Capit.

³² Chowdhurr, M.A.F. (2015). *Why Islamic finance is different? A Short Review of Islamic Jurisprudential Interpretation about Usury, Ambiguity (Gharar), Gambling (Maysir) and Exploitative Commercial Arbitrage (Talaqi alRukban)*, Vol.3, (No.3), p.1-14

melibatkan praktik perjudian. Analisis lebih lanjut tentang konsep ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam terkait implikasi dan karakteristik dari istilah maisir dalam konteks hukum dan etika.³³ Siddiqi juga mengartikan permainan sebagai maisir. Dalam perspektif Islam, maisir juga diartikan dalam spekulasi atau peluang.

Beberapa ulama' telah memberikan penjelasan lebih lanjut tentang konsep maisir, menggambarannya sebagai taruhan. Sebagai contoh, Ibnu Hajar al-Makki rahimahullah dalam Az-Zawajir 'an Iqtirafil Kaba'ir, 2/200, menyatakan,³⁴

الْمَيْسِرُ: الْقِمَارُ بِأَيِّ نَوْعٍ كَانَ

“Al-Maisir (judi) adalah taruhan dengan jenis apa saja”

Al-Mahalli rahimahullah menyebutkan dalam Al-Minhaj bi Hasyiyah al-Qalyubi, 4/226 :

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

صُورَةُ الْقِمَارِ الْمُحَرَّمِ التَّرَدُّدُ بَيْنَ أَنْ يَغْنَمَ وَأَنْ يَعْزَمَ

“Bentuk taruhan yang diharamkan adalah adanya kemungkinan mendapatkan keberuntungan atau kerugian”

Selanjutnya, dalam al-Majmu' al-Fatawa, 19/283, Syaikhul Islam Ibnu Taimiyah rahimahullah memberikan pandangan yang

³³ Arif, Muhammad.(2019). *Riba, Gharar dan Maisir dalam Ekonomi Islam*. Makalah Seminar Kelas Mata Kuliah Ekonomi Islam Universitas Alaudin Makassar. Di akses di <http://repositori.uin-alauddin.ac.id/15699/1Muhammad%20ArifSebelum%20Revisi.Pdf>

³⁴ Atasari, A.I.M (2015). Jauhi Judi Supaya Anda Tidak Rugi. Retrieved from <https://almanhaj.or.id/5701-jauhi-judi-supaya-anda-tidak-rugi.html> accessed 22 Juni 2020

mendalam terkait pengertian maisir. Pemahaman ini merupakan kajian yang diuraikan dengan cermat oleh seorang ulama besar dan memberikan perspektif tambahan yang bernilai dalam memahami konsep maisir menurut mayoritas ulama, dan dalam hal ini meliputi:

- 1) Permainan Permainan kartu dan catur (walaupun tanpa pertaruhan)
- 2) Jual beli gharar dilarang oleh Nabi SAW, karena mengandung makna qimar (judi/taruhan) yang diidentikkan dengan maisir dalam istilah Al-Quran.

Sumber lain menyebutkan bahwa ada tiga unsur yang dapat digolongkan dalam perjudian atau maisir, yaitu:

- 1) Terdapat pertaruhan barang atau bahan dalam permainan pada kedua belah pihak
- 2) Terdapat permainan yang digunakan untuk menentukan pemenang dan yang kalah
- 3) Pihak yang menang mengambil barang (permainan/jumlah total) yang menjadi pertaruhan, sedangkan yang kalah kehilangan kekayaan.

Mengenai konsep maisir, dapat dipahami sebagai upaya memperoleh sesuatu dengan mudah tanpa melibatkan usaha keras atau mendapatkan keuntungan tanpa melibatkan proses kerja. Istilah ini mencakup segala sesuatu yang melibatkan unsur pertaruhan, perjudian dengan risiko tertentu, atau dalam istilah lain, spekulasi. Dengan menggambarkan maisir sebagai praktek yang melibatkan

ketidakpastian dan keberuntungan, pandangan ini memberikan pemahaman lebih lanjut tentang esensi dan dampak dari aktivitas yang termasuk dalam konsep maisir.³⁵

b. Hukum Maisir dalam Islam

Dalam konteks hukum Islam, praktik maisir atau perjudian dilarang dengan tegas, sejalan dengan ketentuan yang terdapat dalam Al-Quran, Sunnah, dan Ijma'. Keterlarangan ini memengaruhi berbagai aspek akad muamalah, termasuk bisnis syariah dan transaksi ekonomi lainnya, di mana unsur maisir tidak diperbolehkan. Penegasan ini mencerminkan prinsip-prinsip yang diakui dalam Islam untuk menjaga keadilan dan menghindari praktik-praktik yang merugikan dan tidak etis dalam ranah ekonomi. Larangan judi ini sangat jelas didasarkan pada dalil. Dalam Al-Qur'an, Allah Allah berfirman,

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِنَّمَا الْخَمْرُ وَالْمَيْسِرُ وَالْأَنْصَابُ وَالْأَزْلَامُ رِجْسٌ مِّنْ عَمَلِ الشَّيْطَانِ
فَاجْتَنِبُوهُ لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ ٩٠

Artinya: “wahai orang-orang yang beriman, sesungguhnya (meminum) khamar, berjudi, (berkorban untuk) berhala, mengundi nasib dengan panah, adalah termasuk perbuatan syetan. Maka jauhilah perbuatan-perbuatan itu agar kamu beruntung.” (QS Al-Maidah:90)

Rasulullah dalam salah satu hadist bersabda,

مَنْ قَالَ لِصَاحِبِهِ : تَعَالَ أَقَامِرُكَ فَلْيَتَصَدَّقْ

³⁵ Kurniawan, Adi. (2017). Muamalah Bisnis Perdagangan Syariah. Justitia Jurnal Hukum, Vol 1, (No.1, April), 38-42.

“Barangsiapa yang menyatakan kepada saudaranya, ‘mari aku bertaruh dengamu’ maka hendaklah dia bersedekah”
(HR.Bukhori-Muslim)

Hadis tersebut memberikan tuntunan yang jelas terkait larangan bertaruh atau berjudi dalam muamalah. Dalam kasus ketidakpatuhan terhadap larangan tersebut, hadis tersebut juga menunjukkan bahwa membayar kafarat dalam bentuk sedekah dapat menjadi solusi untuk mendamaikan dosa yang dilakukan. Dengan demikian, larangan bertaruh, maisir, atau judi dalam muamalah dapat dipandang sebagai peringatan serius yang berkaitan dengan nilai-nilai moral dan etika dalam ajaran Islam.

Larangan terhadap permainan untung-untungan tidak hanya merupakan aspek normatif dalam ajaran Islam, tetapi juga diperkuat oleh peringatan terhadap potensi dampak negatifnya. Dampak tersebut mencakup kerugian dalam konteks agama, sosial, etika, dan ekonomi.

Dengan menyoroti konsekuensi-konsekuensi merugikan dalam berbagai dimensi kehidupan, larangan ini tidak hanya bersifat hukum, tetapi juga mencerminkan kebijakan yang mendukung kesejahteraan masyarakat dan menjaga nilai-nilai moral serta etika yang diyakini dalam pandangan agama Islam, seperti:

- 1) Maisir/judi menjauhkan diri dari dzikir, doa dan ibadah kepada Allah karena lebih banyak menghabiskan waktu untuk kegiatan bersenang-senang/maisir sampai-sampai lupa tanggung jawab.

- 2) Maisir/judi menimbulkan perselisihan dan pertengkaran antar pemain.
- 3) Perjudian membawa dampak buruk bagi kehidupan masyarakat, kejahatan perjudian lebih besar dibandingkan manfaatnya.
- 4) Rusaknya akhlak menjadikan manusia hanya menunggu keberuntungan tanpa berusaha atau melakukan kegiatan produktif untuk mencari uang seperti bekerja, berdagang, dan lain-lain.
- 5) Ketergantungan atau kecanduan judi menyebabkan orang semakin banyak berjudi meskipun kalah banyak.
- 6) Menimbulkan bencana bagi suatu negara, meningkatnya kejahatan, meningkatnya kemiskinan akibat kerugian perjudian dan menjadi akar permasalahan perekonomian lainnya.

Dalam karya monumentalnya, "*Majmu' al-Fatawa*, 32/337"

Syaikhul Islam Ibnu Taimiyah rahimahullah secara tajam dan mendalam menguraikan dampak kerusakan yang ditimbulkan oleh perjudian. Pemikirannya yang kritis dan analitis memberikan wawasan yang mendalam tentang bagaimana praktik perjudian dapat merusak struktur masyarakat dan individu. Dengan penekanannya pada aspek moral dan sosial, beliau menyajikan argumen-argumen yang menjadi dasar larangan perjudian dalam perspektif Islam,

“sesungguhnya kerusakan maisir (judi) lebih besar daripada kerusakan riba. Karena keusakan maisir mencakup dua kerusakan : kerusakan (karena) memakan harta dengan cara haram dan kerusakan (karena) permainan yang haram. Karena perjudian itu menghalangi seseorang dari mengingat Allah dan dari shalat,

serta menimbulkan permusuhan dan kebencian. Oleh karena itu maisir (judi) diharamkan sebelum pengharaman riba”.

c. Jenis-jenis dan Macam-macam Perjudian

Permainan judi dapat dikelompokkan menjadi 4 (empat) jenis permainan judi, yaitu:

1. Pengundian dalam bentuk lotre, loto, porcas, togel, dan jenis perjudian serupa menawarkan dinamika yang mencirikan judi massal, di mana peserta hanya memiliki nomor tertentu sebagai dasar partisipasinya. Praktik perjudian semacam ini menarik perhatian jutaan orang, tanpa memandang lokasi geografis mereka. Fenomena ini menciptakan suasana perjudian yang melibatkan banyak peserta dan merentang secara luas di berbagai wilayah.
2. Taruhan pada permainan untung-untungan sering dikaitkan dengan analisa pengetahuan pemainnya, misalnya pacuan kuda, balap anjing, sabung ayam, dan sepak bola.
3. Permainan untung-untungan antar pemain lain seperti domino, poker, dadu dan lain-lain.
4. Praktik perjudian manusia-mesin, yang melibatkan permainan seperti jackpot, Mikey Mouse, ding dong, pachinko, atau permainan komputer lainnya, menunjukkan adanya tren baru dalam bentuk perjudian yang melibatkan interaksi antara manusia dan mesin.

Ragam permainan perjudian, sebagaimana dipaparkan dalam Peraturan Pemerintah Nomor 9 Tahun 1981 tentang Pelaksanaan Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974, secara spesifik mencakup berbagai bentuk dan jenis perjudian. Pasal 1 ayat (1) dari peraturan tersebut memberikan gambaran mengenai beberapa macam perjudian yang diatur oleh peraturan ini antara lain:

1. Berbagai bentuk perjudian yang terdapat di kasino, termasuk: mencakup permainan-permainan seperti roulette, blackjack, baccarat, keno, Tombola, creps, super pingpong, lotto fair, setan, pap kyu, mesin slot, ji si kie, poker, lempar paser/bulu ayam, dan kiu-kiu.
2. Jenis perjudian yang terjadi di tempat-tempat keramaian, antara lain : mencakup berbagai aktivitas seperti lempar gelang, lempar uang (koin), kim, pancing, lempar bola, adu ayam, adu sapi, adu kerbau, adu domba, pacuan kuda, karapan sapi, pacu anjing, erek-erek, mayong/macak, dan hailai.
3. Perjudian dengan motif lain yaitu: Sabung ayam, adu, adu sapi/kerbau, pacuan kuda, karapan sapi dan adu domba/kambing.

Apabila kita memeriksa ragam perjudian yang berkembang dalam masyarakat, kita dapat mengkatégorikannya berdasarkan alat atau medianya, seperti perjudian yang melibatkan hewan, kartu, mesin keterampilan, video, internet, dan beragam jenis permainan olahraga. Meskipun beberapa bentuk perjudian telah diatur oleh peraturan

pemerintah, masih banyak praktik perjudian lainnya yang terus berkembang di masyarakat. Pemahaman yang lebih mendalam mengenai berbagai bentuk perjudian ini menjadi penting untuk melihat dinamika perjudian dalam masyarakat secara lebih holistik.³⁶

d. Unsur-unsur Perjudian

Dari penjelasan mengenai perjudian di atas ada 3 unsur yang harus dipenuhi agar suatu perbuatan dapat dianggap perjudian, ketiga unsur tersebut adalah:

1) Permainan/perlombaan

Tindakan yang sering dilakukan melibatkan permainan atau kompetisi. Kegiatan ini biasanya dijalankan semata-mata untuk hiburan atau untuk mengisi waktu luang dan menyegarkan pikiran. Dengan kata lain, ini merupakan bentuk permainan yang menghibur. Dalam konteks ini, para pelaku tidak selalu terlibat

secara langsung dalam permainan atau lomba tersebut; mereka dapat berperan sebagai penonton yang menikmati acara atau sebagai peserta yang memberikan taruhan pada hasil suatu permainan atau kompetisi.

2) Ada taruhan

Dalam konteks permainan atau perlombaan tertentu, taruhan menjadi unsur yang cukup signifikan, di mana para pemain atau bandar bertaruh menggunakan berbagai bentuk nilai, seperti uang

³⁶ Haryanto, *Indonesia Negeri Judi* (Jakarta: Yayasan Khasana Insan Mandiri, 2003), 10.

atau harta lainnya. Beberapa kali, taruhan bahkan melibatkan barang berharga seperti perhiasan atau bahkan istri sebagai bentuk taruhan. Hasil dari pertaruhan ini tentu saja ada pihak yang memperoleh keuntungan dan ada pula yang mengalami kerugian. Faktor inilah yang menjadi faktor terpenting dalam menentukan apakah suatu tindakan dapat digolongkan sebagai perjudian atau tidak.

3) Keberuntungan

Keberhasilan dalam suatu perlombaan atau permainan seringkali dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik itu faktor keberuntungan, peluang spekulatif, maupun faktor ketrampilan dan kebiasaan para pemain yang telah terbiasa atau dilatih secara intensif. Sebagai hasilnya, kemenangan dalam konteks ini dapat dicapai melalui kombinasi berbagai elemen tersebut.³⁷

e. Jenis-jenis Perjudian

Pada masa jahiliyah dikenal dua bentuk *maysir*, yaitu:

- 1) Praktik al-mukhatharah, yang melibatkan perjudian di antara dua orang laki-laki atau lebih, merupakan fenomena sosial yang melibatkan penempatan harta atau bahkan istri sebagai taruhan dalam suatu permainan. Dalam konteks ini, pemenang permainan memiliki hak untuk mengambil harta dan istri yang kalah, dan dapat memperlakukan mereka sesuai keinginannya. Pilihan

³⁷ Ambary, *Suplemen Ensiklopedia Islam*, 295.

pemenang untuk menikahi atau menjadikan istri yang kalah sebagai budak atau gundik menciptakan dinamika hubungan yang kompleks. Fenomena ini dicatat oleh al-Jashshash dan diriwayatkan oleh Ibnu 'Abbas, memberikan gambaran tentang realitas sosial yang memerlukan pemahaman mendalam.

- 2) Al-tajziah adalah permainan untung-untungan yang dimainkan oleh 10 orang dengan kartu yang terbuat dari potongan kayu (karena pada waktu itu belum ada kertas). Kartu yang disebut al-azlam ada 10 buah, yaitu al-faz berisi satu bagian, al-taw'am berisi dua bagian, al-raqib tiga bagian, al-halis empat bagian, al-nafis lima bagian, al-musbil enam bagian, dan al-mu'alif tujuh bagian, yaitu bagian yang paling besar. Sedangkan kartu al-safih, al-manih dan al-waqd merupakan kartu kosong. Jadi, jumlah seluruh 10 kartu adalah 28. Selanjutnya seekor unta dipotong menjadi 28 bagian, tergantung banyaknya isi kartu tersebut. Kemudian, kartu bernomor 10 tersebut akan dimasukkan ke dalam sebuah karung dan diberikan kepada orang yang dapat dipercaya. Kartu-kartu tersebut kemudian dikocok dan dikeluarkan satu per satu hingga habis semua. Setiap peserta mengambil porsi daging unta sesuai dengan isi atau porsi yang tertulis pada kartu yang diterimanya. Mereka yang menerima kartu putih dianggap kalah dan merekalah yang harus membayar unta. Sementara itu, para pemenang bahkan tidak mengambil sedikit pun daging unta pemenang, melainkan

membagikan semuanya kepada fakir miskin. Para pemenang saling membanggakan, membicarakannya, dan melibatkan suku atau sukunya masing-masing. Disamping itu, tindakan-tindakan yang merendahkan seperti mencemarkan nama baik dan menghina pihak yang kalah dengan merujuk pada suku atau kelompok mereka, menciptakan ketegangan dan konflik yang sering kali berujung pada pertengkaran, percekocokan, bahkan eskalasi kekerasan hingga pertempuran bersenjata.³⁸

f. Spekulasi dalam Perjudian

Spekulasi sendiri merupakan salah satu metode yang sering dipakai dalam perjudian. Tetapi tidak semua spekulasi identik dengan perjudian. Jika disini kita mengasumsikan sesuatu yang mustahil bagi manusia, misalnya jika manusia mampu mengetahui masa depan dengan sempurna, maka tidak ada alasan baginya untuk memiliki uang. Sebab, dengan kemampuan demikian, tidak ada yang tak pasti, dan sebuah tempat antah-berantah bernama *equilibrium*, manusia akan mengetahui dengan pasti bagaimana, kapan dan dimana semua pertukaran akan terjadi di masa depan. Akibatnya segala sesuatunya dapat dipersiapkan dan akan mengambil bentuk pertukaran langsung, alih-alih tak langsung.

Namun, dalam kondisi manusiawi dimana ketidak pastian tidak terhindar, ketika semua hal tersebut tidak diketahui dan semua

³⁸ Masjfuk Zuhdi, *Masa'il Fiqhiyah (Kapita Selekta Hukum Islam)* (Jakarta: PT Gunung Agung, 1996), 146.

tindakan pada dasarnya bersifat spekulatif, maka manusia mulai memerlukan barang-barang bukan saja demi nilai kegunaannya semata, melainkan juga karena manfaatnya sebagai media pertukaran. Ia akan mempertimbangkan pertukaran jika barang yang diminatinya lebih mudah dipasarkan daripada barang yang harus dilepaskan, sehingga kepemilikan barang akan memungkinkan perolehan barang dan jasa secara langsung di masa depan meskipun orang tersebut belum mengetahui dengan pasti kapan terjadinya.³⁹



³⁹ Boediono. *Ekonomi Mikro*. Yogyakarta: BPPE. 1982

BAB III

METODE PENELITIAN

Metode penelitian adalah gambaran metode penelitian yang ditunjukkan oleh peneliti ini. Ada beberapa metode yang digunakan untuk memperoleh data untuk tujuan dan kegunaan tertentu, antara lain:

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Dalam menjalankan penelitian ini, pendekatan yang diambil oleh peneliti adalah suatu cara berpikir tentang strategi penelitian. Dalam konteks analisis, penelitian dapat dibagi menjadi dua jenis utama, yakni penelitian kuantitatif dan penelitian kualitatif. Selain itu, metode penelitian juga dapat diklasifikasikan menjadi dua kategori, yaitu penelitian pustaka (*library research*) dan penelitian lapangan (*field research*). Penelitian ini mengadopsi metode kualitatif deskriptif, di mana peneliti berfokus pada pencarian fakta dengan penjelasan yang tepat. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk memahami permasalahan yang ada di masyarakat, termasuk hubungan, aktivitas, sikap, proses, dan dampak dari suatu fenomena melalui studi kasus pada praktik permainan capit boneka di Toko Berkah Desa Ampel, Wuluhan Jember.⁴⁰

Jenis penelitian yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah penelitian lapangan (*field research*), yaitu melihat peraturan hukum yang berlaku saat ini dan apa yang terjadi dalam kehidupan masyarakat, serta

⁴⁰ Moh. Nazir, *Metode Penelitian*. Ghalia Indonesia, 2005, 55.

bertujuan penelitian Kajian mendalam terhadap konteks terkini dan interaksi lingkungan suatu objek. Jadi penelitian ini termasuk menggunakan penelitian kualitatif, metode penelitian kualitatif merupakan penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dipahami oleh subyek penelitian, misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, secara holistik dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode ilmiah.⁴¹

B. Lokasi Penelitian

Dalam melakukan penelitian, langkah pertama yang dilakukan peneliti adalah menentukan lokasi penelitian. Menurut S. Nasution, ada tiga faktor penting yang harus diperhatikan dalam menentukan lokasi penelitian. Ketiga hal tersebut adalah tempat, pelaku dan aktivitas.⁴² Lokasi penelitian merupakan tempat di mana peneliti akan mengumpulkan informasi yang relevan dengan topik yang dipilih. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada pertimbangan-pertimbangan yang cermat, memastikan kesesuaian dan keterkaitan dengan topik penelitian. Dengan demikian, lokasi penelitian menjadi landasan penting dalam upaya mendapatkan data yang akurat dan relevan untuk penelitian ini. Lokasi yang dijadikan sebagai tempat penelitian karya tulis ilmiah ini adalah di Toko Berkah Desa Ampel, Wuluhan Jember.

⁴¹ Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2010), 6.

⁴² S. Nasution, *Metode Naturalistik Kuantitatif* (Bandung: Tarsinto, 1996), 43.

C. Subyek Penelitian

Tatang M. Amirin mengemukakan bahwa subjek penelitian adalah sumber informasi yang vital untuk mendapatkan data penelitian. Lebih tepatnya, subjek penelitian dapat merujuk kepada individu atau entitas tertentu yang menjadi fokus dalam upaya memperoleh informasi yang dibutuhkan. Dalam konteks ini, pemahaman tentang subjek penelitian menjadi kunci dalam merancang dan melaksanakan penelitian, sehingga data yang diperoleh menjadi lebih relevan dan signifikan.⁴³ Dalam hal ini peneliti harus mencari informasi yang valid, oleh karena itu peneliti harus menentukan narasumber dalam penelitian. Subyek penelitian yang digunakan dalam penelitian ini.

Narasumber Penelitian

NO.	Nama	Keterangan
1.	Anifa	Pemilik Toko
2.	Andik	Pemain/Konsumen
3.	Fatkul	Pemain/Konsumen
4.	Niam	Pemain/Konsumen
5.	Nuril	Pemain/Konsumen

⁴³ Tatang M. Amirin, *Menyusun Rencana Penelitian* (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 1995), 92-93.

D. Sumber Data

Sumber data penelitian ini adalah sumber data primer dan sumber data sekunder.

a) Data Primer

Data primer merupakan informasi yang diperoleh secara langsung dari sumbernya, yakni melalui metode kualitatif seperti wawancara dan observasi (field research). Fokus penelitian ini adalah pada permainan capit boneka, dan informasi yang dihimpun mencakup detail dan keterangan yang terkait dengan pelaksanaan permainan tersebut di lokasi yang bersangkutan. Pendekatan kualitatif memberikan kedalaman pemahaman mengenai permainan capit boneka, dan data primer menjadi jendela utama untuk menyelami realitas dan dinamika permainan tersebut.⁴⁴ Informan penelitian yang menjadi sumber data primer ada dari narasumber yang ada di Toko Berkah dan masyarakat sekitar Toko Berkah Desa Ampel, Wuluhan Jember.

b) Data Sekunder

Data sekunder merupakan sumber informasi yang diperoleh dari dokumen-dokumen resmi, seperti buku-buku, jurnal, Al-Qur'an, Hadis, serta materi-materi terkait objek penelitian. Melibatkan referensi-resensi tersebut memberikan dimensi luas pada penelitian ini, memungkinkan penyelidikan terhadap permainan capit boneka dari berbagai perspektif. Dokumen-dokumen resmi, termasuk penelitian sebelumnya yang

⁴⁴ Hikmah Prisia Yudiwinata & Pambudi Handoyo, "Permainan Tradisional Dalam Budaya Dan Perkembangan Anak", *Jurnal Paradigma Perkembangan Anak*, Volume 02, Nomer 03, Tahun 2014, 3.

dihasilkan dalam bentuk laporan atau skripsi, menjadi landasan untuk memahami konteks lebih luas seputar permainan ini.

E. Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data menjadi pilar utama dalam penelitian ini, menjadi landasan untuk mendapatkan informasi yang diperlukan dengan cara yang sistematis dan terorganisir. Teknik-teknik dan metode-metode yang dipilih untuk mengumpulkan data membentuk dasar bagi peneliti untuk menjalankan kegiatan pengumpulan data dengan efektif. Instrumen dan alat pengumpulan data yang dipilih dengan cermat akan menjadi panduan utama dalam merinci data-data yang relevan dengan fokus penelitian, memberikan dasar yang kuat untuk menyusun pemahaman yang mendalam tentang permainan capit boneka dari berbagai perspektif.⁴⁵ Oleh karena itu pengumpulan data merupakan suatu proses yang sistematis dan baku untuk memperoleh data yang dibutuhkan. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini berdasarkan observasi, wawancara, dan dokumentasi.

a) Metode Observasi

Observasi merupakan metode yang esensial dalam upaya memperoleh pemahaman mendalam tentang fenomena yang diteliti, khususnya dalam penelitian kualitatif. Dengan melakukan observasi, peneliti dapat mengamati dan merekam tingkah laku manusia serta keadaan yang sesungguhnya, tanpa adanya manipulasi yang dapat mempengaruhi hasil penelitian. Observasi memberikan gambaran yang

⁴⁵ Ridwan, *Statistika Untuk Lembaga dan Instansi Pemerintahan/Swasta*, (Bandung: Alfabeta, 2004), 137.

autentik dan realistis, memungkinkan peneliti untuk mendekati subjek penelitian dengan cara yang mendalam dan alami. Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode observasi partisipan yaitu penulis mengamati praktik permainan capit boneka yang ada di toko berkah desa ampel wuluhan jember.

b) Metode Wawancara

Wawancara, sebagai metode pengumpulan data, memainkan peran sentral dalam penelitian kualitatif dengan memberikan kesempatan untuk mendapatkan informasi secara langsung dari narasumber. Prosedur ini melibatkan interaksi lisan antara peneliti dan responden, menciptakan ruang dialog yang memungkinkan pertukaran gagasan, pandangan, dan pengalaman. Dengan mempertahankan keaslian interaksi tatap muka, wawancara menghadirkan dimensi kemanusiaan yang kaya, menghasilkan data yang mendalam dan kontekstual. Keberhasilan wawancara terletak pada kemampuan peneliti untuk membangun hubungan yang terbuka dan saling menghormati dengan narasumber, menciptakan lingkungan di mana narasumber merasa nyaman untuk berbagi informasi yang berharga.⁴⁶ Jenis wawancara dalam penelitian ini adalah wawancara terstruktur. Oleh karena itu, peneliti mewawancarai narasumber dengan mengidentifikasi sendiri permasalahan dan pertanyaan yang perlu ditanyakan.

⁴⁶ Cholid Narbuko dan Abu Ahmadi, *Metodologi Penelitian*. (Jakarta: Bumi Aksara, 2004), 83.

c) Metode Dokumentasi

Menurut Suharsini Arikunto, metode dokumentasi adalah metode mencari data yang berkaitan dengan suatu hal baik berupa catatan, buku, transkrip, serta foto kegiatan dan lain-lain.⁴⁷ Metode dokumentasi memegang peranan penting dalam penelitian ini, membuka pintu akses kepada sejumlah besar informasi melalui analisis dan pencatatan berbagai sumber data. Dalam proses ini, peneliti secara kritis menyusun catatan berdasarkan foto, arsip, buku catatan, serta bahan dokumenter lainnya. Tujuan utamanya adalah untuk memperoleh gambaran yang komprehensif mengenai subyek penelitian yang terkait. Dokumen yang dianalisis dapat berupa gambar dan tulisan, mengungkapkan dimensi visual dan teksual yang bersifat informatif.

F. Analisis Data

Proses analisis data merangkum suatu tahap krusial dalam penelitian ini, di mana data yang terhimpun dari wawancara, catatan lapangan, dan sumber dokumen dianalisis secara sistematis. Pendekatan yang digunakan dalam analisis data adalah analisis deskriptif, memungkinkan penjelasan yang rinci terkait permasalahan yang dihadapi. Melalui metode ini, setiap aspek data diuraikan secara terperinci, memudahkan pemahaman dan memberikan hasil yang dapat diinformasikan secara efektif kepada pihak lain. Analisis deskriptif ini bertujuan untuk memberikan gambaran yang jelas mengenai

⁴⁷ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan praktek*. 206

temuan dan permasalahan yang muncul selama proses penelitian. Data yang dimaksud adalah mengenai praktik permainan capit boneka, kemudian dianalisis dengan menggunakan perspektif fatwa majelis ulama Indonesia.

G. Keabsahan Data

Pentingnya data dalam konteks penelitian tidak dapat dilebih-lebihkan, dan memastikan kebenaran serta keabsahan data menjadi landasan kritis bagi kesuksesan sebuah penelitian. Data yang baik dan akurat memiliki peran sentral dalam membentuk hasil penelitian yang valid dan benar. Sebaliknya, data yang kurang akurat atau meragukan kebenarannya dapat merusak integritas dan tingkat kepercayaan terhadap keseluruhan hasil penelitian. Oleh karena itu, kehati-hatian dan ketelitian dalam memverifikasi serta menyaring data menjadi tugas utama bagi seorang peneliti yang berkomitmen terhadap keunggulan penelitian.⁴⁸ Oleh karena itu, peneliti dalam penelitian ini menerapkan pengujian keabsahan data melalui triangulasi. Triangulasi adalah suatu teknik keabsahan data yang menggunakan sesuatu selain data itu untuk pengecekan atau membandingkan dengan data itu sendiri.⁴⁹

H. Tahap-Tahap Penelitian

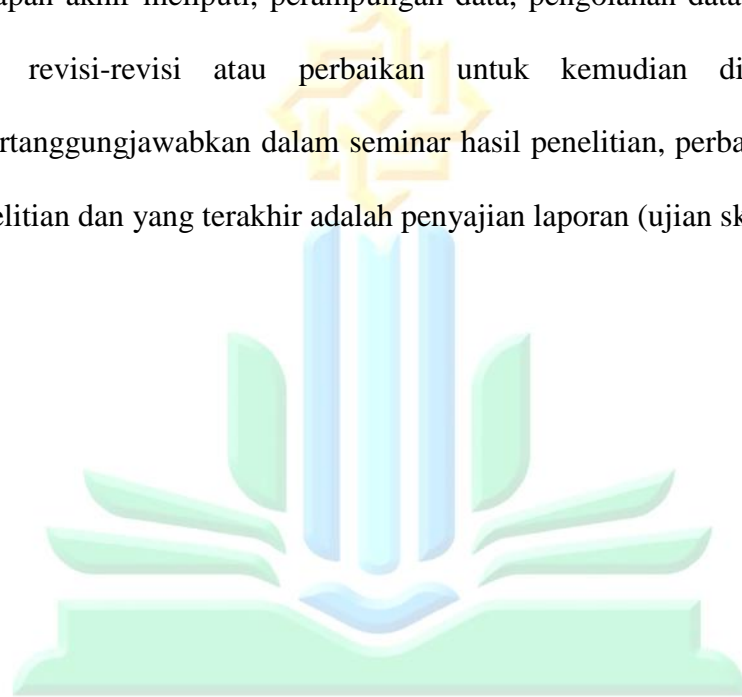
Langkah-langkah sistematis penelitian ini sebagai berikut :

- 1) Tahapan perencanaan meliputi penyusunan proposal, persentase, dan tanggung jawab proposal. kemudian ditindak lanjuti mengajukan izin penelitian kepada instansi bersangkutan atau instansi terkait lainnya.

⁴⁸ Ibrahim, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: Alfabeta, 2015), 119.

⁴⁹ Moleong, *Metode Penelitian.....*, 330.

- 2) Langkah pelaksanaan meliputi pengumpulan data lapangan yang berkaitan dengan fokus penelitian di lokasi penelitian. Proses pengumpulan data menggunakan wawancara dan pengumpulan dokumen terkait penelitian, kemudian dilanjutkan dengan tahap analisis data.
- 3) Tahapan akhir meliputi, perampungan data, pengolahan data atau analisa data revisi-revisi atau perbaikan untuk kemudian diajukan dan dipertanggungjawabkan dalam seminar hasil penelitian, perbaikan laporan penelitian dan yang terakhir adalah penyajian laporan (ujian skripsi).



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB IV

PEMBAHASAN

A. Gambaran Objek Penelitian

Toko Berkah berlokasi di desa Ampel, Kecamatan Wuluhan, Kabupaten Jember Provinsi Jawa Timur. Letak Toko Berkah adalah berada di Jalan perhutani pomo ampel, sebelah selatannya terdapat warung kopi (warkop), sebelah utara toko berkah terdapat rumah warga dan depannya toko berkah terdapat sekolah yaitu sekolah Madrasah Aliyah Darul Hidayah.⁵⁰

Toko ini berdiri pada tahun 2017 yang dikelola oleh ibu Anifa. Sejarah berdirinya Toko Berkah, dulunya mulai bentuk usaha dari kecil, dari ukuran toko 3x3 meter, dari mulai jual jajanan sampai sayur-sayuran, dan semakin hari semakin berkembang. Dari berkembangnya toko berkah tersebut maka barang yang dijualnya juga semakin banyak dan beragam.

Toko Berkah sekarang ini menjual berbagai kebutuhan pokok yaitu: sembako, alat mandi dan perlengkapannya, alat rumah tangga, obat-obatan, kebutuhan anak dan bayi. Dan juga ada permainan capit boneka, tetapi itu sistemnya toko berkah hanya sebagai penyedia tempat dari permainan capit boneka tersebut.

⁵⁰ Observasi di Toko Berkah Desa Ampel, Wuluhan Jember, 22 Agustus 2023

Toko Berkah milik Ibu Anifa



B. Penyajian Dan Analisis Data

Penyajian yang disuguhkan peneliti adalah hasil dari penelitian yang sudah dilakukan peneliti dimana didapat dari data penelitian. Bisa dikatakan bahwa data yang didapat sudah terpenuhi dan cukup sehingga penelitian dapat diselesaikan sesudah melewati proses pengumpulan data dilapangan, atas data-data yang diperoleh tersebut maka data yang dihasilkan mengenai Keabsahan Permainan Capit Boneka di Toko Berkah Desa Ampel, Wuluhan Jember Prespektif Fatwa Majelis Ulama Indonesia akan dijelaskan secara rinci, berikut adalah analisis dan tampilan yang didapat :

1. Gambaran Umum Permainan Capit Boneka di Toko Berkah Desa Ampel, Wuluhan Jember

Seiring berkembangnya zaman banyak kita jumpai permainan ini di mall, tempat-tempat hiburan dan bahkan sekarang banyak kita jumpai seperti di toko-toko kelontong yang ada di pelosok desa, timbulnya persaingan yang ketat untuk menarik perhatian anak dan orang dewasa salah satunya dengan adanya game permainan capit boneka ini. Disinilah para pengunjung toko bisa membawa anak-anaknya ketika berbelanja sejenak dan bermain bersama keluarga ke toko terdekat. Dengan adanya persaingan ini akan ada banyak

toko yang berusaha untuk berinisiatif membuat pelanggannya mengunjungi tempat tersebut.

Menurut ibu anifa selaku pemilik toko, bahwa jadwal buka toko dimulai dari jam 06.00 pagi sampai jam 21.00 malam. Permainan ini cukup simpel untuk diletakkan di toko karena tidak banyak memakan ruang atau tempat, pengunjung yang datang ke toko biasanya tidak seramai sebelum adanya permainan tersebut, setiap hari pengunjung yang datang ke toko bervariasi jumlahnya, terkhusus untuk hari sabtu dan minggu dalam sehari pengunjung yang membeli koin capit boneka diperkirakan mencapai 40-60 transaksi pembelian koin, tetapi pada hari lain seperti senin sampai jum'at pengunjung yang melakukan transaksi diperkirakan mencapai 15-20 transaksi pembelian koin dan dalam kurun waktu satu bulan dapat diperkirakan pengunjung atau pemain capit boneka sebanyak 330 orang.

Permainan capit boneka ini diawali dengan membeli koin untuk memainkan mesin capit boneka. Apabila pemain ingin memainkan permainan capit boneka tersebut, maka langkah pertama yang dilakukan oleh pemain yaitu dengan membeli koin seharga 1 koin seribu dengan cara mendaftarkan diri ke pemilik toko. Kemudian pengunjung/pemain dapat memasukkan koin ke dalam mesin capit boneka, kemudian pengunjung mengoperasikan koin ke dalam mesin capit boneka, kemudian pengunjung mengoperasikan mesin dengan memasukkan koin ke dalam lubang telah disediakan.

Terdapat 2 tombol didalam permainan ini, yaitu tombol joystick dan tombol press, fungsi dari tombol joystick adalah berguna/digunakan pemain

untuk mengarahkan ke sisi dimana pemain akan memilih sutau boneka yang akan di pilihnya. Sedangkan fungsi dari tombol press berguna/digunakan untuk mencapit boneka dan menariknya keatas lalu kemudian dimasukkan ke dalam tempat pengambilan boneka. Dalam hal terkesan sepele akan tetapi pada permainan capit boneka ini apabila dimainkan sangatlah sulit dan menimbulkan efek candu.

Permainan capit boneka di Toko Berkah tersebut ternyata bukan sepenuhnya milik toko berkah. Sebagaimana yang telah dikatakan pemilik toko, Ibu Anifa sebagai berikut :

“permainan capit boneka tersebut sebenarnya dititipkan bukan milik saya pribadi. Jadi sistemnya adalah bagi hasil 10% ke toko saya, dan sisanya 90% ke pemilik asli dari permainan capit boneka yaitu RBS capit boneka, dan pemilik toko masih mendapatkan uang ganti 10 ribu untuk ganti listrik.”

Berdasarkan pernyataan pemilik toko yaitu Ibu Anifa, bahwasannya permainan capit boneka ini bukan sepenuhnya milik Toko Berkah, melainkan adanya kerja sama antara RBS capit boneka dan Toko Berkah dengan sistem bagi hasil. Meneruskan dari pernyataan diatas ibu Anifa ia menjelaskan :

“Bahwasannya sistem pengisian capit boneka dilakukan selama 1 sampai 2 minggu sekali, langsung dari RBS capit boneka dan sekaligus pengecekan mesin apabila ada kendala pada mesin. Pengisian boneka 1 sampai 2 minggu sekali tersebut tidak menentu, jadi tergantung sudah akan habisnya atau belum boneka di dalam mesin.”⁵¹

Berdasarkan pernyataan tersebut, bahwasannya sistem pengisian ulang boneka di dalam mesin dilakukan 1 sampai 2 minggu sekali, jadi tergantung pada stok boneka yang ada di dalam mesin capit boneka tersebut, apabila

⁵¹ Ibu Anifa, diwawancarai oleh Penulis, Ampel, 25 Agustus 2023

boneka yang ada di dalam mesin hampir habis maka baru di isi lagi dari pihak pemilik asli dari capit boneka yaitu RBS capit boneka.

Menurut penjelasan langsung dari ibu Anifa untuk meningkatkan daya tarik permainan capit boneka, ibu Anifa mengatakan :

“Karena anak-anak udah pada bosan, sering kalah dan jarang memenangkan permainan capit boneka, maka dari pihak pemilik wahana sesekali memiliki cara untuk meningkatkan daya tarik terhadap permainan dengan memberi boneka satu jika pemain/konsumen sudah habis dan kalah 20 koin atau senilai 20 ribu.”⁵²

Berdasarkan pernyataan tersebut, dari pihak pemilik wahana punya cara dan trik tersendiri dalam mengelola sebuah bisnis untuk meningkatkan daya tarik tersendiri kepada para konsumen agar permainan capit boneka tetap banyak di minati di kalangan konsumen.

Melanjutkan penjelasan diatas, berdasarkan keterangan ibu Anifa pemilik Toko Berkah, ia mengatakan :

“Jadi itu ada kunci dikaca, tapi kunci itu yang membawa dari pihak sales permainan capit boneka tersebut, pihak dari toko hanya di beri kunci untuk membuka koin yang telah masuk ke dalam mesin.”

Berdasarkan pernyataan tersebut, jadi dari mesin permainan capit boneka di Toko Berkah di sisi kacanya ada kunci untuk membuka dan menutup apabila dari pihak sales ingin menyuplai boneka, ketika boneka hampir habis, tetapi kunci tersebut yang membawa adalah pemilik asli permainan capit boneka yaitu RBS capit boneka, jadi pihak/pemilik toko berkah hanya di beri kunci untuk membuka koin yang telah masuk ke dalam mesin capit boneka.

⁵² Ibu Anifa, diwawancarai oleh Penulis, Ampel, 28 Agustus 2023

Kemudian ibu Anifa menyambung jawaban tersebut, jadi mengenai perihal pengoperasian permainan capit boneka yang beliau tanya kepada sales.

“Kurang lebih permainan tersebut dioperasikan dengan sistem yang diatur dengan perbandingan yaitu 1 : 25 jadi pada perbandingan tersebut bisa saja dapat dimanipulasi sesuai keinginan pemilik asli permainan capit boneka, dan yang hanya memiliki kemampuan tersebut hanyalah karyawan/sales pemilik asli permainan capit boneka. Disamping dari perbandingan tersebut masih ada sistem lain yaitu kekuatan cengkram mesin capit boneka juga dapat diatur sesuai keinginan.”⁵³

Berdasarkan pernyataan tersebut, bahwasannya permainan capit boneka di Toko Berkah, jadi sistem permainannya itu sudah diatur dari sales/karyawan pemillik asli pada permainan capit boneka. Dalam hala ini pemilik toko hanya sebagai penyedia tempat, yang mendapatkan sebagian keuntungan dari permainan capit boneka tersebut. Pada permainan tersebut memang sudah diatur sedemikian rupa seperti contoh yang dijelaskan ibu Anifa diatas 1 : 25 yaitu setelah bermain selama selama 25 kali baru mendapatkan 1 boneka, karena pada cengkeraman ke 25 barulah mesin capit boneka tersebut mencengkeram boneka dengan kuat.

Menurut keterangan Andik sebagai konsumen, Andik mengatakan :

“Angel tenan mas main permainan capit boneka ngeneki, baru pertama main ora menang-menang, dah habis uang 15 ribu tapi sek gurung menang-menang.”⁵⁴

Menurut keterangan diatas permainan capit boneka di Toko Berkah itu sulit dimenangkan, mas Andik sebagai konsumen sulit memenangkan permainan dan sudah habis *budget* 15 ribu tapi belum menang sama sekali.

⁵³ Ibu Anifa, diwawancarai oleh Penulis, Ampel, 28 Agustus 2023

⁵⁴ Mas Andik, diwawancarai oleh Penulis, Ampel, 2 September 2023

Lalu peneliti melakukan wawancara kepada Fatkul sebagai konsumen,

Fatkul mengatakan :

“Dadi main capit boneka ngeneki tergantung nasib mas, aku wes nyoba bolak balik sampe duwetku seng tak gawe tuku saldo gawe permainan capit boneka iki luweh akeh lan luweh larang teko harga boneka seng tak gawe target.”⁵⁵

Menurut keterangan mas Fatkul diatas bahwa permainan capit boneka tersebut dimainkan oleh nasib, mas Fatkul sudah menyobanya terus menerus sehingga uang yang dikeluarkan oleh mas Fatkul untuk bermain permainan capit boneka ini bisa lebih banyak dan lebih mahal dari harga boneka yang mas Fatkul targetkan tersebut.

Kemudian peneliti melakukan wawancara kepada Niam sebagai konsumen, Niam mengatakan :

“sebenere main capit boneka ngeneki menarik mas, keronu enek tantangane dan enek harapan oleh boneka sng enek ng mesin capit boneka iku, tapi semisal nggk dapet boneka aku sangat kecewa keronu uwes ngeluarne duwet gawe tuku saldo iku mau.”⁵⁶

Menurut keterangan mas Niam diatas jadi sebenarnya bermain capit boneka itu menarik, karena adanya sebuah tantangan dan harapan untuk mendapatkan boneka yang ada di dalam mesin capit boneka tersebut. Tetapi semisal tidak dapat boneka mas niam sangat kecewa karena sudah mengeluarkan uangnya untuk membeli saldo untuk memainkan capit boneka.

Selanjutnya peneliti melakukan wawancara lagi kepada Nuril sebagai konsumen, Nuril mengatakan :

⁵⁵ Mas Fatkul, diwawancarai oleh Penulis, Ampel, 30 Desember 2023

⁵⁶ Mas Niam, diwawancarai oleh Penulis, Ampel, 30 Desember 2023

“awale main capit boneka cuma mencoba-coba mas, lakok lama-lama malah ketagihan nah dadine pingin main terus-terusan wes. Tapi selama main gk pernah oleh boneka sama sekali mas, jan apes tenan og.”⁵⁷

Menurut keterangan mas Nuril diatas jadi awalnya main permainan capit boneka hanyalah coba-mencoba, nah lama-lama jadi ketagihan jadinya mas Nuril pingin main terus permainan capit boneka tersebut. Tetapi selama mas Nuril main capit boneka dia tidak pernah dapat boneka sama sekali.

Sehingga dari uraian wawancara di atas, dapat disimpulkan bahwa dalam permainan capit boneka ditoko Berkah terdapat sistem yang mengatur di dalam permainan capit boneka, yang pengaturannya hanya dapat diatur oleh sales/karyawan pemilik asli dari permainan capit boneka tersebut, dan dalam hal ini toko Berkah hanya sebagai penyedia tempat saja dan pemilik toko mendapatkan sebagian keuntungan dari permainan capit boneka.

C. Pembahasan Temuan

1. Gambaran Umum Permainan Capit Boneka di Toko Berkah Desa Ampel, Wuluhan Jember

Permainan ini diawali dengan membeli koin untuk memainkan mesin Capit Boneka. Pertama kali memainkan permainan Capit Boneka langkah pertama, dengan membeli seribu per koin dengan cara mendaftarkan diri ke kasir atau pemilik toko. Kemudian pengunjung dapat memasukkan koin ke dalam mesin capit boneka, kemudian pengunjung bisa mengoperasikan mesin dengan memasukkan koin ke dalam lubang yang telah disediakan. Dalam mesin capit boneka terdapat 2

⁵⁷ Mas Nuril, diwawancarai oleh Penulis, Ampel, 30 Desember 2023

tombol didalam permainan ini, yaitu tombol joystick dan tombol press, tombol jostyk digunakan pemain untuk mengarahkan ke sisi dimana pemain akan memilih suatu boneka yang akan di pilihnya, sedangkan pada tombol press digunakan untuk mencapai boneka dan menariknya keatas untuk kemudian dimasukkan ke dalam tempat pengambilan boneka. Hal tersebut terkesan sepele akan tetapi memainkan permainan tersebut sangatlah sulit dan menimbulkan efek candu karena sebenarnya mesin pencapit boneka tersebut memang kemenangan menjadi semakin sulit yang akan membuat pemain semakin tertarik, penasaran dan ketagihan untuk membeli koin dan memasukkannya ke dalam mesin capit boneka. Padahal kemungkinan mendapatkan boneka yang dicarinya hanyalah untung-untungan atau kebetulan saja. Sebab ketika saat pemain telah berulang kali memasukkan koin ke dalam mesin capit boneka tersebut dan namun tak jua mendapatkan boneka yang diincarnya, ini berarti telah menjadikam koin yang dimilikinya itu sebagai taruhan.

2. Pandangan Fatwa MUI Pusat dan Fatwa MUI Jember terhadap Permainan Capit Boneka

Dalam konteks hukum permainan capit boneka, fatwa Majelis Ulama Indonesia (MUI) Pusat menegaskan bahwa penggunaan mesin dalam permainan tersebut tidak diperbolehkan. Berdasarkan fatwa tersebut, terdapat dua kategori hukum yang harus dipatuhi, yaitu hukum

mubah dan hukum haram.⁵⁸ Dalam fatwa tersebut, permainan yang menggunakan media mesin termasuk dalam kategori hukum haram. Oleh karena itu, pandangan hukum MUI Pusat terhadap permainan capit boneka yang melibatkan mesin adalah jelas, di mana penggunaan mesin dalam konteks permainan tersebut dianggap tidak sesuai dengan norma-norma agama yang diantaranya permainan pada:

- d. media/mesin permainan dan hiburan yang hanya menjual jasa atau disewakan, tidak diberikan hadiah/souvenir. Permainan tersebut adalah: permainan pada kategori media/mesin Kiddy Ride, Softplay, Photo Machine, Simulator Machine, Attraction Machine dan Major Ride.
- e. Media/mesin permainan dan hiburan yang menawarkan hadiah berdasarkan keahlian pemain dan tidak mengandung unsur judi. Permainan tersebut adalah: permainan media/mesin dalam kategori Mesin vending dan beberapa Mesin redemption.

Dalam penilaian hukum Islam terhadap jenis permainan tertentu, dapat dinyatakan bahwa suatu permainan termasuk dalam kategori haram apabila dimainkan menggunakan media atau mesin yang menawarkan hadiah atau souvenir hanya berdasarkan kebetulan dan memiliki unsur perjudian. Contohnya, permainan pada media atau mesin seperti *Medal Game*, *Pusher Machine*, dan sebagian *Mesin Redemption*. Dengan demikian, penentuan kategori hukum tergantung pada unsur-unsur yang terkandung dalam suatu permainan, di mana unsur perjudian dan

⁵⁸ Majelis Ulama Indonesia, "Permainan Pada Media/Mesin Permainan Yang Dikelola Anggota Asosiasi Rekreasi Keluarga Indonesia (ARKI)".

keberuntungan semata dapat memasukkan suatu permainan ke dalam kategori haram menurut pandangan hukum Islam.⁵⁹

Sedangkan Majelis Ulama Indonesia Jember mengenai hukum permainan capit boneka menegaskan bahwa permainan ini dianggap haram dalam pandangan Islam. Keputusan Fatwa Majelis Ulama Indonesia Kabupaten Jember Nomor: 05/Mui-Jbr/Xi.2021 secara khusus menyatakan bahwa permainan capit boneka adalah haram. Langkah ini diambil sebagai respons terhadap pertanyaan dan kepopuleran permainan tersebut di masyarakat. Oleh karena itu, fatwa tersebut memberikan panduan jelas bagi umat Islam mengenai status hukum permainan capit boneka, sehingga dapat menjadi acuan dalam menjalani kehidupan sehari-hari sesuai dengan ajaran Islam.⁶⁰

Majelis Ulama Indonesia Kabupaten Jember telah mengambil keputusan untuk melarang permainan capit boneka. Keputusan ini didasarkan pada pertimbangan bahwa permainan tersebut mengandung unsur perjudian, yang pada dasarnya diharamkan dalam hukum Islam. Keputusan ini diambil karena karakteristik permainan yang melibatkan unsur spekulasi, yang mana para pemain memasukkan uang dengan harapan mendapatkan hasil yang menguntungkan, namun dengan risiko kekalahan yang sama besarnya. Hal ini diungkapkan Imam Syafi'i,

وَكُلُّ مَا كَانَ فَائِمًا عَلَى الْمَصَادِفَةِ وَإِعْمَاضِ الْفِكْرِ وَالْعَمَلِ كَالنَّزْدِ وَالْوَرَقِ وَنَحْوِهِمَا فَهُوَ مُحَرَّمٌ

⁵⁹ Dewan Syariah Nasional, "Majelis Ulama Indonesia (DSN-MUI)."

⁶⁰ Yulian Purnama, "Hukum Permainan Capit Boneka," *KonsultasiSyariah.com*, n.d.

“Setiap permainan yang berbasis keberuntungan, tidak berbasis fikiran dan nalar seperti dadu, kartu dan sebagainya adalah diharamkan.”

Melalui keputusan ini, Majelis Ulama Indonesia menyatakan persetujuan dan menegaskan bahwa permainan capit boneka termasuk dalam kategori haram menurut hukum Islam. Keputusan ini menjadi pedoman bagi masyarakat dalam menjalankan kehidupan sehari-hari sesuai dengan prinsip-prinsip agama Islam. Jadi dari kedua fatwa yang tertulis di atas bahwa terdapat persamaan pendapat yang mengatakan bahwa permainan capit boneka adalah haram dikarenakan mengandung unsur perjudian.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian mengenai Keabsahan Permainan Capit Boneka Perspektif Fatwa Majelis Ulama Indonesia (Studi Kasus di Toko Berkah Desa Ampel, Wuluhan Jember), dapat disimpulkan bahwa :

1. Adapun gambaran permainan capit boneka di Toko Berkah Desa Ampel, Wuluhan Jember ini pelaksanaannya adalah dengan membeli saldo terlebih dahulu agar bisa mengakses permainan ini, saldo dibeli kepada pihak pengelola untuk selanjutnya digunakan untuk mengakses permainan. Adapun cara memainkan permainan capit boneka ini adalah dengan mengarahkan stik yang ada di mesin capit boneka tersebut. Hal tersebut terlihat sepele, tetapi permainan tersebut apabila di mainkan sangatlah sulit dan menimbulkan afek candu, karena mesin pencapit boneka sudah dibuat sulit untuk dimenangkan, yang akan membuat pembeli semakin ketagihan untuk bermain capit boneka, karena untuk memperoleh boneka yang diincarnya itu hanyalah sebatas untung-untungan. Jika seorang pemain sudah berkali-kali memasukkan koin ke dalam mesin boneka dan tetap tidak mendapatkan boneka yang diincarnya, berarti ia telah menggunakan koin yang dimilikinya sebagai pertaruhan.
2. Berdasarkan analisa dari pandangan Fatwa MUI Pusat mengatakan bahwa permainan capit boneka terdapat beberapa kategori yang

disebutkan yaitu permainan yang termasuk haram dan permainan yang termasuk mubah, Fatwa MUI Pusat mengategorikan capit boneka sebagai permainan yang haram. Hal ini karena permainan capit boneka memberikan hadiah/souvenir hanya berdasarkan keberuntungan semata dan mengandung unsur perjudian. Sedangkan analisa dari pandangan Fatwa MUI Jember mengatakan secara langsung dan khusus terkait hukum permainan capit boneka yang haram hukumnya. Karena terdapat pertimbangan bahwa permainan tersebut mengandung unsur perjudian, yang pada dasarnya diharamkan dalam hukum Islam.

B. Saran

Setelah melakukan penelitian mengenai Keabsahan Permainan Capit Boneka Perspektif Fatwa Majelis Ulama Indonesia di Toko Berkah Desa Ampel, Wuluhan Jember, adapun saran dari peneliti, sebagai berikut:

1. Bagi Pemilik Toko

Sedangkan bagi pelaku ekonomi/usaha, sebaiknya lebih berhati-hati lagi dalam menjalin suatu kerja sama dalam usaha dengan mitra capit boneka, dan lebih memperhatikan aturan dan etika dalam menjalankan usaha sesuai prinsip hukum Islam.

2. Bagi Pembeli/Pemain

Sebagai konsumen juga hendaknya berhati-hati dalam memilih sebuah permainan dan ekstra hati-hati untuk menghindari permainan yang

mengandung unsur kemadharatan dan bisa berpotensi merugikan seseorang sebagai konsumen, selain itu konsumen perlu memperhatikan Fatwa yang dikeluarkan oleh MUI Pusat dan MUI Jember dalam permainan capit boneka agar patuh dan memahami terhadap Fatwa yang sudah dikeluarkan.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Abdul Fatah Rohadi, *Analisis Fatwa Keagamaan dalam fikih Islam*, (Jakarta: Bumi Aksara), 2006.
- Arikunto Suharsimi, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan praktek*.
- Boediono. *Ekonomi Mikro*. Yogyakarta: BPPE. 1982
- Cholid Narbuko dan Abu Ahmadi, *Metodologi Penelitian* (Jakarta: Bumi Aksara), 2004.
- Djamil Fathurrahman, *Hukum Ekonomi Syariah*, (Jakarta : Sinar Grafikal), 2013.
- Harisudin, M. Noor, *Fikih Muamalah*, (Jember: IAIN Jember Press, 2015).
- Huizinga Johan, *Homo Ludens*, terj. Hasan Basari (Jakarta : LP3ES), 1990.
- Ibrahim, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: Alfabeta), 2015.
- M. Amirin Tatang, *Menyusun Rencana Penelitian* (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada), 1995.
- M. Thalib, *Fikih Nabawi*, (Surabaya: al-Ikhlash).
- Moh. Nazir, *Metode Penelitian*. Ghalia Indonesia, 2005.
- Moleong J. Lexy, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Remaja Rosdakarya), 2010.
- Nasution. S, *Metode Naturalistik Kuantitatif* (Bandung: Tarsinto), 1996.
- Ni'am Sholeh Asruron, *Metodologi Penetapan Fatwa Majelis Ulama Indonesia; Penggunaan Prinsip Pencegahan dalam Fatwa* (Jakarta: Emir, 2016),
- Raharjo Satjipto, *Ilmu Hukum*, (Bandung : Citra Aditya Bakti), 2005
- Riadi M Erfan, "Kedudukan Fatwa Ditinjau dari Hukum Islam dan Hukum Positif (Analisis Yuridis Normatif)," *Ulumuddin* VI, 2010.
- Ridwan , *Statistika Untuk Lembaga dan Instansi Pemerintahan/Swasta*, (Bandung: Alfabeta), 2004.
- Ritonga A. Rahman, *Fikih Muamalah*, (Kuala Lumpur: Edaran Kalam), 1999.

Rozalinda, *Fikih Muamalah dan Aplikasinya Pada Perbankan Syari'ah*, (padang: Hayfa Press), 2005.

Rusyd Ibnu, *Bidayah Al-Mujtahid*, Jilid 3, (Jakarta: C.V. asy Syifa), 1990.

Sholeh, *Metodologi Penetapan Fatwa Majelis Ulama Indonesia; Penggunaan Prinsip Pencegahan dalam Fatwa*.

Suhendi Hendi, *Fikih Muamalah*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada), 2005.

Suryani Irma, "Metode Fatwa Majelis Ulama Indonesia Oleh: Irma Suryani", *Juris* 9, No. 2 (2010).

Jurnal

Adi Kurniawan. *Muamalah Bisnis Perdagangan Syariah*. *Justita Jurnal Hukum*, Vol 1, (No.1, April, 2017).

Badrut Tamam Ahmad, "Kedudukan Fatwa Majelis Ulama Indonesia (MUI) dan Fatwa Dewan Syariah Nasional (DSN)", *Al-Musthofa: Journal of Sharia Economics* 4 (2021).

Chowdhurr, M.A.F. *Why Islamic finance is different? A Short Review of Islamic Jurisprudential about Usury, Ambiguity (Gharar), Gambling (Maysir) and Exploitative Commercial Arbitrage (Talaqi alRukban)*, Vol.3, (No.3), Tahun 2015.

Hikmah Prisia Yudiwinata & Pambudi Handoyo, "Permainan Tradisional Dalam Budaya Dan Perkembangan Anak". *Jurnal Paradigma Perkembangan Anak*, Volume 02, Nomor 03, Tahun 2014.

Nofialdi Nofialdi, "Metode Ijtihad Majelis Ulama Indonesia," *Islamika : Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman* 13, no. 1 : 16, <https://doi.org/10.32939/islamika.v13i1.17>. 2013.

Skripsi

Abadih, Minani, "*Prespektif Undang-undang Perlindungan Konsumen dan Hukum Islam Terhadap Jual Beli Kosmetik Tanpa Label BPOM di Toko Firliyana Kecamatan Wuluhan Kabupaten Jember*" (Skripsi, UIN KHAS Jember, 2022).

Rahmah, Aulia, "*Tinjauan Hukum Islam Terhadap Praktik Permainan Dengan Penggunaan Kartu Zone 2000 (Studi di Zone 2000 Mall Ramayana, Kecamatan Tanjung Karang Kota Bandar Lampung)*", Skripsi UIN Raden Intan Lampung, 2020.

Ramyadi, Weldi, “*Permainan Jepit Boneka di Area Time-Zone Ramayana Kota Bukittinggi (Perspektif Fiqih Muamalah)*”, Skripsi IAIN Bukittinggi, 2018.

Wahyu Nugroho, Fajar, “*Tinjauan Hukum Islam Terhadap Sewa-menyewa Permainan Capit Boneka (Studi Kasus di Toko Kelontong Desa Cebongan, Salatiga)*”, Skripsi IAIN Salatiga, 2021.

Lain-lain

Atasari, A.I.M (2015). Jauhi Judi Supaya Anda Tidak Rugi. Retrieved from <https://almanhaj.or.id/5701-jauhi-judi-supaya-anda-tidak-rugi.html> accessed 18 Desember 2022

Departemen Pendidikan dan Kebudayaan kamus besar bahasa indonesia (Jakarta balai Pustaka th).

Dewan Syariah Nasional, “Majelis Ulama Indonesia (DSN-MUI), 2021.

Majelis Ulama Indonesia, “Permainan Pada Media/Mesin Permainan Yang Dikelola Anggota Asosiasi Rekreasi Keluarga Indonesia (Arki)”, 2007.

Muhammad Arif. (2019). Riba, Gharar dan Maisir dalam Ekonomi Islam. Makalah Seminar Kelas Mata Kuliah Ekonomi Islam Universitas Alaudin Makassar. Diakses di <http://repositori.uin-alaudin.ac.id/15699/1Muhammad%20ArifSebelum%20Revisi.Pdf>.

Wawancara

Ibu Anifa, diwawancarai oleh Penulis, Ampel, 25 Agustus 2023

Ibu Anifa, diwawancarai oleh Penulis, Ampel, 28 Agustus 2023

Ibu Anifa, diwawancarai oleh Penulis, Ampel, 28 Agustus 2023

Mas Andik, diwawancarai oleh Penulis, Ampel, 2 September 2023






Mas Fatkul, diwawancarai oleh Penulis, Ampel, 30 Desember 2023

Mas Niam, diwawancarai oleh Penulis, Ampel, 30 Desember 2023

Mas Nuril, diwawancarai oleh Penulis, Ampel, 30 Desember 2023

LAMPIRAN-LAMPIRAN

JURNAL KEGIATAN PENELITIAN

No	Tanggal	Nama	Uraian Kegiatan	Paraf
1.	22/8 /2023	Anifa	Observasi ke tempat penelitian.	
2.	23/8 /2023	Anifa.	Menyerahkan Surat izin penelitian kepada pemilik toto.	
3.	25/8 /2023	Anifa	Wawancara kepada ibu Anifa setalian melihat mesin Capit Boneka.	
4.	28/8 /2023	Anifa	wawancara kepada ibu Anifa (pemilik toto).	
5.	02/9 /2023	Andik	Wawancara kepada Mas Andik (pembeli/pemain Capit Boneka).	

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muqorrobin
NIM : S20192003
Program Studi : Hukum Ekonomi Syariah
Fakultas : Syariah
Institusi : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dalam hasil penelitian ini tidak terdapat unsur-unsur penjiplakan karya penelitian atau karya ilmiah yang pernah dilakukan atau dibuat orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila di kemudian hari ternyata hasil penelitian ini terbukti terdapat unsur-unsur penjiplakan dan ada klaim dari pihak lain, maka saya bersedia untuk diproses sesuai peraturan Perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tanpa paksaan dari siapapun.

Jember, 25 November 2023

Saya yang menyatakan



MUQORROBIN
NIM: S20192003

SURAT IZIN PENELITIAN



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS SYARIAH

Jl. Mataram No. 01 Mangli, Kaliwates, Jember, Jawa Timur, Indonesia, Kode Pos 68136, Telp. (0331) 487550
 Faks. (0331) 427005, e-mail : syariah@uinkhas.ac.id Website : www.uinkhas.ac.id

No : B.3858/Un.22/4.a/PP.00.23/08/2023 22 Agustus 2023

Hal : Permohonan Izin Penelitian

Yth : Kepada Pemilik Toko Berkah Desa Ampel, Wuluhan Jember

Diberitahukan dengan hormat bahwa untuk penyelesaian Program Sarjana Strata Satu di Fakultas Syariah Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, Mohon berkenan kepada Bapak/Ibu pimpinan untuk memberikan izin kegiatan lapangan kepada mahasiswa berikut :

Nama : Muqorrobin
 Nim : S20192003
 Semester : sembilan (9)
 Jurusan/Prodi : Hukum Ekonomi Syariah
 Judul Skripsi : Keabsahan Permainan Capit Boneka Perspektif Fatwa Majelis Ulama Indonesia (Studi Kasus di Toko Berkah Desa Ampel, Wuluhan Jember)

Demikian surat permohonan ini, atas perhatian dan kerjasamanya, disampaikan terimakasih.

an. Dekan

Wakil Dekan Bidang Akademik



Muhammad Faisol

DOKUMENTASI



Wawancara dengan Pemilik Toko (Ibu Anifa)



Wawancara dengan Pemain Capit Boneka (Mas Andik)



Wawancara dengan Pemain Capit Boneka (Mas Fatkul)



Wawancara dengan Pemain Capit Boneka (Mas Niam)



Wawancara dengan Pemain Capit Boneka (Mas Nuril)

Daftar Wawancara Pemilik Toko Capit Boneka

A. Biodata

Nama :
 Alamat :
 Usia :

B. Daftar Pertanyaan

1. Bagaimana profil Toko Berkah Desa Ampel, Wuluhan Jember?
2. Apakah permainan capit boneka milik pemilik toko sendiri?
3. Bagaimana mekanisme bermain capit boneka?
4. Berapa tingkat kemenangan dalam setiap kali memainkan mesin permainan capit boneka?

Daftar Wawancara Pemain Capit Boneka

A. Biodata

Nama :
 Alamat :
 Usia :

B. Daftar Pertanyaan

1. Apa pendapatmu tentang permainan capit boneka?
2. Susahkan mendapatkan boneka di dalam mesin capit boneka tersebut?
3. Mengenai permainan capit boneka, bukankah memasukkan koin ke dalam mesin bisa membuat ketagihan ?
4. Apa kesan anda setelah memainkan permainan capit boneka?

BIODATA PENULIS



A. Biodata Diri

Nama : Muqorrobin
 Tempat, Tanggal Lahir : Jember, 25 Desember 2001
 NIM : S20192003
 Fakultas : Syariah
 Prodi : Hukum Ekonomi Syariah
 Alamat : Dsn Pomo Rt 004/Rw 016 Desa Ampel
 Kec. Wuluhan Kab. Jember
 Hp/Telp : 081231993724
 Email : muqorrobin133@gmail.com

B. Riwayat Pendidikan

1. SDN Ampel 03 (2008-2013)
2. MTS Darul Hidayah Pomo Ampel (2013-2016)
3. MA Al Amien Sabrang Ambulu (2016-2019)
4. Universitas Islam Negeri KH Achmad Siddiq Jember (2019-2023)

C. Riwayat Organisasi

1. Asosiasi Mahasiswa Al Amien Ambulu (AMANU) (2020-2021)
2. UKOR UIN KHAS Jember (2019-2023)
3. PMII Rayon Syariah UIN KHAS Jember (2019-2023)
4. Komunitas Sedulur Pati (2019-2023)