

**TINJAUAN HUKUM ISLAM TERHADAP  
PRAKTIK PERMAINAN MESIN CAPIT BONEKA**  
*(Studi Kasus Capit Boneka di daerah Pengilon II dan  
Gondoriya Kota Semarang)*

**SKRIPSI**

Diajukan untuk Memenuhi Tugas dan Melengkapi Syarat  
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Hukum Strata 1 (S.1)



Disusun oleh:

**FITRA FACHRAYHAN**

**1902036011**

**HUKUM EKONOMI SYARIAH  
FAKULTAS SYARIAH DAN HUKUM  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO**

**2023**



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO  
FAKULTAS SYARIAH DAN HUKUM

Jalan Prof. Dr. H. Hamka Semarang 50185 Telepon (024)7601291, Faksimili (024)7624691,  
Website: <http://fsh.walisongo.ac.id>

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Lamp. : 4 (empat) eks.

Hal : Naskah Skripsi

An. Sdr. Fitra Fachrayhan  
Kepada Yth.  
Dekan Fakultas Syari'ah dan Hukum  
UIN Walisongo

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Setelah saya meneliti dan mengadakan perbaikan seperlunya, bersama ini saya kirim naskah skripsi Saudara:

Nama : Fitra Fachrayhan  
NIM : 1902036011  
Jurusan/prodi : Hukum Ekonomi Syariah  
Judul skripsi : Tinjauan Hukum Islam Terhadap Praktik Permainan Mesin Capit Boneka (*Studi Kasus Capit Boneka di Ngaliyan*)

Dengan ini saya mohon kiranya skripsi Saudara tersebut dapat segera dimunaqasyahkan. Demikian harap menjadikan maklum.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Semarang, 20 Maret 2023

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. Ali Imron, S.H., M.Ag.  
NIP. 197307302003121003

M. Abdur Rosvid Albana, Lc. M.H.  
NIP. 198310242019031005



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO  
FAKULTAS SYARIAH DAN HUKUM

Alamat: Jl. Prof. Dr. Harna Kampas III Ngaliyan Telp./Fax. (024) 7601291/7624691 Semarang 50185

PENGESAHAN

Skripsi Saudari : Fitra Fachrayhan  
NIM : 1902036011  
Program Studi : Hukum Ekonomi Syariah  
Judul : Tinjauan Hukum Islam Terhadap Praktik Permainan Mesin Capit  
Boneka (Studi Kasus Capit Boneka di Daerah Pengilon II dan  
Gondoriya, Kota Semarang

Telah dimunaqosahkan oleh Dewan Penguji Fakultas Syariah dan Hukum UIN Walisongo Semarang dan telah dinyatakan lulus dengan predikat cumlaude, pada tanggal 06 April 2023 dan dapat diterima sebagai syarat guna memperoleh gelar Sarjana Strata 1 (satu) tahun akademik 2023/2024.

Semarang, 14 Maret 2023

Ketua Sidang

Rustam H. KAH, M.Ag  
NIP. 196907231998031005

Sekretaris Sidang

M. Abdur Rosvid Albana, M.H  
NIP. 198310242019031005

Penguji I

Dr. H. Tolkah, M.H  
NIP. 196905071996031005



Penguji II

Lathif Hana'ir Rifai, M.A  
NIP. 1989021120190032015

Pembimbing I

Dr. Aji Imron, S.H., M.Ag  
NIP. 197307302003121003

Pembimbing II

M. Abdur Rosvid Albana, M.H  
NIP. 198310242019031005

## MOTTO

مَنْ يَعْصِ اللَّهَ وَرَسُولَهُ وَيَتَعَدَّ حُدُودَهُ ۖ يُدْخِلْهُ نَارًا  
خَالِدًا فِيهَا وَلَهُ ۖ عَذَابٌ مُهِينٌ

“Dan barangsiapa mendurhakai Allah dan Rasul-Nya dan melanggar batas-batas hukum-Nya, niscaya Allah memasukkannya ke dalam api neraka, dia kekal di dalamnya dan dia akan mendapat azab yang menghinakan.”

(Q.S. An-Nisa’: 14)

## PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

*Alhamdulillahil robbil'alam*, segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan hidayah-Nya serta melimpahkan nikmat sehat dan kemudahan bagi kita semua, sehingga skripsi ini dapat berjalan dengan lancar dan terselesaikan dengan baik. Kemudian sholawat serta salam senantiasa saya haturkan kepada baginda Nabi Muhammad SAW yang syafaatnya kita semua harapkan di akhirat kelak. Dengan mengharap taufiq dan hidayah dari Allah SWT, skripsi ini penulis persembahkan kepada kedua orang tua tercinta, bapak Bambang Irwansyah dan ibu Bibi Ratna Juwita yang tanpa henti memberikan dukungan, motivasi, kasih sayang dan yang paling utama ridho serta doa untuk penulis hingga akhirnya skripsi ini terselesaikan dengan baik.

Tak lupa saya ucapkan terima kasih kepada para Dosen Fakultas Syariah dan Hukum UIN Walisongo yang telah dengan sabar memberikan bimbingan dan mengajari penulis selama proses menempuh pembelajaran yang berlangsung. Dan juga dosen pembimbing yang telah memberikan arahan dan motivasi kepada penulis.

Kemudian untuk sahabat-sahabat tercinta penulis yang telah turut memberikan dukungan dan motivasi baik selama studi yang ditempuh penulis dan juga selama penulis mengerjakan skripsi ini. Semoga semua dukungan dan doa yang telah diberikan dengan tulus ikhlas akan mendapatkan balasan dari Allah SWT.

## DEKLARASI

Dengan penuh kejujuran dan tanggungjawab, dalam hal ini skripsi berjudul **"Tinjauan Hukum Islam Terhadap Permainan Mesin Capit Boneka (Studi Kasus Mesin Capit di Ngaliyan)"** yang telah ditulis oleh penulis merupakan hasil dari karya sendiri.

Selain itu, sumber informasi yang dikutip oleh penulis telah disebutkan dalam teks yang dicantumkan dalam daftar pustaka berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 06 Maret 2023

Deklarator



FITRA FACHRAYHAN

NIM : 1902036011

## PEDOMAN TRANSLITERASI

Pedoman Transliterasi Arab Latin yang merupakan hasil keputusan bersama (SKB) Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan R.I. Nomor: 158 Tahun 1987 dan Nomor: 0543b/U/1987.

### A. Konsonan

Daftar huruf bahasa Arab dan transliterasinya ke dalam huruf Latin dapat dilihat pada halaman berikut:

Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Şa	Ş	Es (dengan titik diatas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ĥa	Ĥ	Ha (dengan titik dibawah)
خ	Kha	Kh	Ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Żal	Ż	Zet (dengan titik diatas)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es

ش	Syin	Sy	Es dan ye
ص	Ṣad	Ṣ	Es (dengan titik dibawah)
ض	Ḍad	Ḍ	De (dengan titik dibawah)
ط	Ṭa	Ṭ	Te (dengan titik dibawah)
ظ	Za	Z	Zet (dengan titik dibawah)
ع	‘Ain	‘_	Apostrof terbalik
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qof	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
ه	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	—’	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

Hamzah (ء) yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apa pun. Jika ia terletak di tengah atau di akhir, maka ditulis dengan tanda (’).

## B. Vocal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri atas vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong. Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf latin	Nama
اَ	Fathah	A	A
اِ	Kasrah	I	I
اُ	Dammah	U	U

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
اَيَّ	Fathah dan ya	Ai	A dan I
اَوَّ	Fathah dan wau	Au	A dan U

كَيْفَ : *kaifa*

هَوَّلَ : *hauula*

### C. *Maddah*

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harkat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Harkat dan	Nama	Huruf	Nama
------------	------	-------	------

huruf		dan tanda	
أ... آ... إ...	<i>Fathah</i> dan <i>alif</i> atau <i>ya</i>	ā	a dan garis diatas
ي	Kasrah dan <i>ya</i>	ū	u dan garis atas
و	<i>Ḍammah</i> dan <i>wau</i>	ī	i dan garis atas

Contoh

مَات : *māta*

#### D. *Ta marbūṭah*

*Transliterasi* untuk *ta marbūṭah* ada dua, yaitu: *ta marbūṭah* yang hidup atau mendapat harkat *fathah*, *kasrah*, dan *ḍammah*, transliterasinya adalah [t]. Sedangkan *ta marbūṭah* yang mati atau mendapat harkat *sukun*, transliterasinya adalah [h].

Kalau pada kata yang berakhir dengan *ta marbūṭah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al-* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *ta marbūṭah* itu ditransliterasikan dengan ha (h). Contoh:

أَلْحِكْمَةُ : *al-ḥikmah*

#### E. *Syaddah (Tasydīd)*

*Syaddah* atau *Tasydīd* yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda *Tasydīd* (ّ) dalam transliterasi ini dilambangkan dengan perulangan

huruf (konsonan ganda) yang diberi tanda syaddah.

Contoh:

رَبَّنَا : *Rabbanā*

Jika huruf ر ber-*tasydid* di akhir sebuah kata dan didahului oleh huruf kasrah (يَ) maka ia ditransliterasi seperti huruf maddah (ī).

Contoh:

عَلِيٍّ : *‘Alī* (bukan *‘Aliyy* atau *‘Aliy*)

## F. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf ال (*alif lam ma‘arifah*). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasi seperti biasa, al-, baik ketika ia diikuti oleh huruf syamsiah maupun huruf qamariah. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-). Contohnya:

الْشَّمْسُ : *al-syamsu* (bukan *asy-syamsu*)

## G. Hamzah

Aturan transliterasi huruf hamzah menjadi apostrof (‘) hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan akhir kata. Namun, bila hamzah terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab ia berupa alif. Contohnya:

تَأْمُرُونَ : *ta’ murūna*

شَيْءٌ : *syai’un*

## H. Penulisan Kata Arab yang Lazimdigunakandalam Bahasa Indonesia

Kata, istilah atau kalimat Arab yang ditransliterasi adalah kata, istilah atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah atau kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari pembendaharaan bahasa Indonesia, atau sudah sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi di atas. Misalnya kata Al-Qur'an (dari al-Qur'ān), *Sunnah*, *khusus* dan *umum*. Namun, bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab, maka mereka harus ditransliterasi secara utuh.

Contoh:

*Al-Sunnah qabl al-tadwīn*

## I. Lafz al jalālah (الله)

Kata "Allah" yang didahului partikel seperti huruf *jarr* dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *muḍāf ilaih* (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf hamzah.

Contoh:

دِينَنَا اللهُ : *dīnullāh*

بِالله : *billāh*

Adapun *ta marbūṭah* di akhir kata yang disandarkan kepada lafz al jalālah, ditransliterasi dengan huruf [*t*]. Contoh:

هُمُفِيَرَحْمَةِالله : *hum fī rahmatillāh*

## J. Huruf kapital

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital (*All Caps*), dalam transliterasinya huruf-huruf tersebut dikenai ketentuan tentang penggunaan huruf kapital berdasarkan pedoman ejaan Bahasa Indonesia yang berlaku (EYD). Huruf kapital, misalnya, digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri (orang, tempat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat. Bila nama diri didahului oleh kata sandang (al-), maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya. Jika terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (Al-). Ketentuan yang sama juga berlaku untuk huruf awal xvii dari judul referensi yang didahului oleh kata sandang al-, baik ketika ia ditulis dalam teks maupun dalam catatan rujukan (CK, DP, CDK, dan DR).

## ABSTRAK

Zaman 4.0 merupakan zaman yang memiliki inovasi yang baru. Salah satunya permainan mesin yaitu mesin capit boneka. Mesin capit boneka merupakan suatu permainan yang berisi boneka yang berada di dalam kotak yang bisa dimainkan dengan cara menggerakkan alat yang berada didalam mesin tersebut dengan tujuan mengambil boneka yang ada di dalam mesin capit tersebut dan di dalam mesin capit, terdapat boneka yang dimana pembeli bisa mendapatkannya jika beruntung. Berdasarkan pernyataan tersebut, permainan mesin capit boneka terdapat unsur perjudian didalamnya dan haram untuk dilakukan.

Rumusan masalah dari penelitian ini adalah bagaimana praktik permainan mesin capit boneka di Daerah Pengilon II dan Gondoriya, serta bagaimana tinjauan hukum islam terhadap praktik permainan mesin capit boneka pada studi kasus di daerah Pengilon II dan Gondoriya Penelitian ini merupakan jenis penelitian hukum normatif dan pendekatan yuridis normatif dengan menggunakan metode studi kasus.

Hasil dari penelitian ini adalah untuk mengoperasiakan mesin capit boneka terdapat 2 tombol pada mesin ini, yaitu tombol *joystik* dan tombol *press*. Dalam paradigma hukum Islam, permainan capit boneka memiliki manfaat kesenangan bagi diri pemain tersebut dan memiliki makna yang berbeda karena pada praktik permainnya terdapat 2 unsur yaitu untung dan rugi. Pemain hanya mengandalkan kehokian dan adanya kemungkinan untung atau rugi yang akan didapatkan oleh si pemain. Maka dari itu permainan mesin capit boneka mengandung unsur keharaman dan perjudian.

**Kata Kunci: Permainan, Mesin Capit Boneka, dan Hukum Islam**

## KATA PENGANTAR

Puji syukur bagi Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufiq dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Sholawat dan salam selalu tercurahkan pada junjungan kita Nabi Muhammad SAW, yang membimbing umatnya dari zaman kegelapan menuju zaman yang terang menderang, yang selalu kita nantikan syafaatnya di dunia maupun akhirat.

Penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada seluruh pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “**Tinjauan Hukum Islam Terhadap Praktik Permainan Mesin Capit Boneka (Studi Kasus Capit Boneka di Ngaliyan)**”. Skripsi ini disusun guna memenuhi syarat untuk memperoleh gelar sarjana strata satu (S.1) Fakultas Syariah dan Hukum Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang. Penulis menyadari skripsi ini tidak terselesaikan dengan baik tanpa adanya dukungan, bimbingan dan bantuan dari banyak pihak. Oleh karena itu penulis sampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Ali Imron, M.Ag, selaku pembimbing I dan Bapak Muhammad Abdur Rosyid, Lc M.H, selaku pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, arahan, serta waktunya kepada penulis dengan sabar sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

2. Bapak Prof. Dr. Imam Taufik, M.Ag., selaku Rektor Universitas Islam Negeri (UIN) Walisongo Semarang.
3. Bapak Dr. H. Mohammad Arja Imroni, M.Ag., selaku Dekan Fakultas Syariah dan Hukum Universitas Islam Negeri (UIN) Walisongo Semarang.
4. Bapak Supangat, M.Ag., selaku Kepala Program Studi Hukum Ekonomi Syariah dan Bapak Saifudin, SHL., M.H., selaku sekretaris Program Studi Hukum Ekonomi Syariah Fakultas Syariah dan Hukum Universitas Islam Negeri (UIN) Walisongo Semarang.
5. Seluruh bapak dan ibu dosen Fakultas Syariah dan Hukum Universitas Islam Negeri (UIN) Walisongo Semarang yang telah memberikan pelayanan, arahan serta keikhlasan untuk berbagi ilmu kepada penulis.
6. Ayah (Bambang Irwansyah) dan Ibu (Bibi Ratna Juwita) penulis tercinta, yang telah mengorbankan segenap jiwa dan raganya demi keberhasilan dan menghantarkan penulis menyelesaikan studi di Fakultas Syariah dan Hukum Universitas Islam Negeri (UIN) Walisongo Semarang.
7. Adik penulis (Nayna Syakirah) yang telah memberikan dukungan dan motivasi sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dan studi penulis.

8. Teman-teman penulis khususnya untuk para sahabat yang sering nongkrong di Sudut Kami, anak-anak kontrakan dan juga sistagengs yang telah menemani selama kurang lebih tiga tahun masa studi penulis dan juga untuk teman-teman Hukum Ekonomi Syariah A 2019 (HES A 19).
9. Dan semua teman penulis yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang selalu memberikan dukungan dalam segala aspek kehidupan penulis.

Terima kasih atas semua kebaikan serta keikhlasan yang telah diberikan. Semoga Allah SWT yang akan membalas semua kebaikan yang telah diberikan kepada penulis. Dan kepada pembaca, penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini jauh dari sempurna karena keterbatasan ilmu yang penulis miliki, sehingga penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun guna penyempurnaan skripsi ini. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi diri sendiri khususnya dan bagi masyarakat luas.

Semarang, 6 Maret 2023

Penulis



Fitra Fachrayhan  
NIM : 1902036011

## DAFTAR ISI

<b>COVER</b> .....	<b>i</b>
<b>PERSETUJUAN PEMBIMBING</b> .....	Error! Bookmark not defined.
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	Error! Bookmark not defined.
<b>MOTTO</b> .....	<b>iv</b>
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	<b>v</b>
<b>PEDOMAN TRANSLITERASI</b> .....	<b>vii</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>xiv</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>xv</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xviii</b>
<b>BAB I</b> .....	<b>1</b>
<b>PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Dan Manfaat Penelitian .....	6
D. Tinjauan Pustaka.....	7
E. Jenis dan Pendekatan Penelitian .....	12
F. Sistematika Penulisan .....	15
<b>BAB II</b> .....	<b>17</b>
<b>TINJAUAN UMUM</b> .....	<b>17</b>
A. Tinjauan Umum Tentang Hukum Islam .....	17

1.	Pengertian Hukum Islam .....	17
2.	Dasar Hukum Islam.....	19
3.	Pengertian Hukum Ekonomi Syariah (Muamalah)	32
B.	Tinjauan Umum Tentang Sewa-Menyewa Dalam Islam (Ijarah).....	32
1.	Pengertian Ijarah .....	32
2.	Macam-Macam Ijarah .....	33
C.	Tinjauan Umum Tentang Masyir (Perjudian) .....	35
1.	Pengertian Maysir .....	35
2.	Dasar Hukum Dilarangnya <i>Maysir</i> .....	36
3.	Hikmah Pengharaman <i>Masyir</i> .....	37
4.	Perjudian menurut Hukum Positif.....	38
5.	Jenis-Jenis dan Macam-Macam Perjudian.....	39
6.	Unsur-Unsur Perjudian.....	42
D.	Tinjauan Umum Tentang Permainan.....	43
1.	Pengertian Permainan.....	43
2.	Jenis-Jenis Permainan .....	46
3.	Permainan Yang Dilarang Menurut Hukum Islam	47
<b>BAB III</b>	.....	<b>51</b>
<b>PRAKTIK PERMAINAN MESIN CAPIT BONEKA DI DAERAH JL. PENGILON II DAN JL. GONDORIYA, SEMARANG</b>	.....	<b>51</b>
A.	Profil Warung .....	51
1.	Sejarah Profil Warung Pertama .....	51
2.	Sejarah Profil Warung Kedua .....	52

B. Mekanisme Permainan Mesin Capit Boneka di Jl. Pengilon II dan Jl. gondoriya Semarang .....	53
<b>BAB IV .....</b>	<b>61</b>
<b>ANALISIS TINJAUAN HUKUM ISLAM TERHADAP PRAKTIK PERMAINAN MESIN CAPIT BONEKA ...</b>	<b>61</b>
A. Praktik Permainan Mesin Capit Boneka .....	61
B. Tinjauan Hukum Islam Terhadap Praktik Permainan Mesin Capit Boneka .....	62
<b>BAB V .....</b>	<b>73</b>
<b>PENUTUP.....</b>	<b>73</b>
A. Kesimpulan.....	73
B. Saran .....	75
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>76</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>82</b>
<b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP .....</b>	<b>91</b>

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Permainan merupakan suatu kegiatan yang dilakukan secara sungguh-sungguh, namun dalam melakukannya bukan merupakan suatu kesungguhan atau hanya untuk mendapatkan kesenangan saja. Kegiatan yang dilakukan secara sukarela dan spontan untuk mendapatkan suatu kepuasan dan kegembiraan bisa dikatakan sebuah kegiatan bermain.<sup>1</sup> Semakin berkembangnya zaman semakin banyak dan sekarang inovasi baru dalam bentuk permainan. Banyak permainan yang berkembang saat ini. Mulai dari permainan secara mobile yang bisa dimainkan secara online dan lain sebagainya. Salah satunya praktik permainan yang dikemas dengan bentuk mesin, yaitu biasa di sebut dengan mesin capit boneka. Mesin capit boneka sendiri merupakan suatu permainan yang berisi boneka yang berada di dalam kotak yang bisa dimainkan dengan cara menggerakkan alat yang berada didalam kotak mesin tersebut. Permainan ini diawali dengan membeli koin, dengan cara menukarkan uang kita punya dengan koin yang bisa digunakan untuk menggerakkan mesin capit

---

<sup>1</sup> Jusuf Blegur, *Teori dan Aplikasi Permainan Kecil* (Jusuf Aryani Learning, Kupang 2017) hal. 3

tersebut.

Tidak jelas kapan, dimana dan siapa orang yang berjasa mempromosikan mesin capit boneka ini hingga ke pelosok pedesaan Indonesia. Sekarang mesin capit boneka mulai banyak di daerah pedesaan. Bahkan peminatnya cukup besar dan cukup digemari, mulai dari anak-anak hingga remaja sekaligus. Padahal awal mulanya wahana permainan capit boneka ini hanya terdapat di beberapa mall saja. Bahkan dulunya tidak sembarangan orang bisa bermain permainan ini. Hanya kaum-kaum elit yang bisa memainkan. Namun dengan berkembangnya zaman, wahana mesin boneka capit ini mulai gemar dimainkan anak-anak pedesaan dan cukup mudah untuk di temui di pedesaan. Biasanya mesin capit boneka bisa ditemukan di beberapa grosir-grosir di pedesaan. Bahkan tak jarang mesin capit boneka dijadikan ladang usaha yang digemari masyarakat. Banyak masyarakat yang membuka usaha permainan mesin capit boneka dengan cara menyewa mesin capit tersebut dari beberapa tempat yang bersedia menyewakan mesin tersebut.

Cara bermain boneka capit ini sebenarnya mudah tapi tidak semua orang bisa memenangkannya. Karena ada kesulitan tersendiri untuk bisa ngambil boneka yang ada di dalam kotak mesin tersebut. Cara bermainnya sendiri yaitu dengan membeli koin, semisal kita membeli 5 koin dengan harga Rp.10.000. lalu yang harus dilakukan yaitu dengan memasukkan koin yang tadi sudah kita beli

kedalam mesin capit tersebut. Setelah memasukkan koin, kita bisa menggerakkan mesin tersebut dengan harapan alat dari mesin tersebut dapat menangkap boneka tersebut. Apabila berhasil mencapit sebuah boneka maka akan mendapatkan boneka tersebut. Namun apabila tidak berhasil mencapitnya maka si pemain tidak mendapatkan apa-apa dalam arti kata pemain tersebut bisa dikatakan rugi. Bahkan keseringan pemain mesin capit boneka merasa kesulitan dalam melakukan permainannya. Ketika pemain memainkannya boneka yang terdapat didalam mesin sering sekali sulit untuk dicapit, sehingga menimbulkan rasa penasaran yang cukup dan terus menerus mencoba ingin mencoba agar mendapatkan boneka yang ada didalam mesin, apabila boneka didapatkan, maka timbul rasa kepuasan tersendiri bagi pemain capit tersebut.

Ternyata permainan mesin capit selain berisikan boneka, banyak varian baru nya yang berkembang di masyarakat. Sempat viral beberapa waktu yang lalu bahwa mesin capit tidak berisikan boneka, melainkan berisikan smartphone dan juga uang tunai. Menurut sumber yang saya temukan di media sosial dan website di internet, telah ditemukan permainan mesin capit yang berisikan uang tunai dan juga smartphone. Mesin capit yang berisikan uang dan juga smartphone berada di Bali tepatnya di toko ponsel yang terletak di Batubulan, Kecamatan Sukawati, Kabupaten Gianyar, Bali. Tentu saja hal ini sangat menarik

dan bisa membuat masyarakat berminat untuk memainkannya. Bahkan peminatnya sangat banyak dan membuat para pemain rela antri berjam-jam demi memainkan mesin capit tersebut. Sama hal dengan mesin capit boneka, mesin capit yang berisikan uang tunai dan smartphone tentunya juga sulit untuk dimenangkan. Ada rintangan tersendiri yang harus ditaklukkan dalam bermainnya. Karena dengan membeli koin tidak otomatis membuat pembeli mendapat hadiah tersebut. Tidak jarang dari pemain merasa kesal dan resah dan menganggap permainan boneka capit sulit untuk dimenangkan.

Firman Allah SWT Surat QS. Al-Baqarah: 219.

يَسْأَلُونَكَ عَنِ الْخَمْرِ وَالْمَيْسِرِ قُلْ فِيهِمَا إِثْمٌ  
كَبِيرٌ وَمَنَافِعُ لِلنَّاسِ وَإِنَّهُمْ هُمَا أَكْبَرُ مِنْ نَفْعِهِمَا  
وَيَسْأَلُونَكَ مَاذَا يُنْفِقُونَ قُلْ الْغَفْوَةُ كَذَلِكَ بَيِّنٌ  
لِّلَّهِ لَكُمْ الْآيَاتِ لَعَلَّكُمْ تَتَفَكَّرُونَ

*"Mereka menanyakan kepadamu (Muhammad) tentang khamar dan judi. Katakanlah, "Pada keduanya terdapat dosa besar dan beberapa manfaat bagi manusia. Tetapi dosanya lebih besar dari manfaatnya". dan mereka menanyakan kepadamu (tentang) apa yang (harus) mereka infakkan. Katakanlah, "kelebihan (dari apa yang*

*diperlukan)." Demikianlah Allah menerangkan ayat-ayat-Nya kepadamu agar kamu memikirkan.*<sup>2</sup>

Dalam artian ayat di atas bisa dikatakan bahwasannya praktek permainan mesin capit boneka maupun yang berisikan hadiah lainnya sebenarnya terdapat unsur judi atau *Maysir*, dikarenakan ada keuntungan atau kerugian yang diperoleh si pemain. Ada pihak yang merasa dirugikan apabila tidak bisa memenangkan permainan tersebut.

Dapat disimpulkan bahwa apabila memang benar terdapat unsur perjudian di dalamnya maka haram hukumnya apabila kita memainkannya. Apabila haram dan kita tetap memainkannya dosa besar yang akan kita terima. Hukum islam sendiri telah mengatur segala sesuatu yang berkaitan dengan kehidupan manusia secara spesifik dalam Al-Qur'an maupun Hadist. Maka dari pemaparan diatas penulis mencoba untuk meneliti bagaimana pelaksanaan praktik permainan capit boneka dalam prespektif hukum islam yang berstudi kasus di Jl. Pengilon II dan Jl. Gondoriya.

## **B. Rumusan Masalah.**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis merumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana praktik permainan mesin capit boneka?
2. Bagaimana analisis hukum islam terhadap praktik

---

<sup>2</sup> QS. Al-Baqarah : 219.

permainan mesin capit boneka?

### **C. Tujuan Dan Manfaat Penelitian**

Setiap penelitian yang dilakukan mempunyai sebuah tujuan yang diharapkan, demikian pula dengan skripsi ini, adapun tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini antara lain yaitu:

1. Untuk mengetahui bagaimana praktik permainan mesin capit boneka.
2. Untuk mengetahui analisis hukum islam terhadap praktik permainan mesin capit boneka.

Adapun manfaat penelitian ini adalah bahwa penelitian ini diupayakan agar dapat memberi kontribusi ilmu pengetahuandalam bidang hukum di dalam dunia pendidikan dan juga sebagai hal yang patut diperhitungkan bagi praktisi-praktisi hukum hukum dan serta menambah wawasan ilmu pengetahuan bagi mahasiswa dan terlebih terhadap masyarakat. Adapun manfaat yang hendak diberikan dalam penelitian ini antara lain yaitu:

1. Bagi Penulis, dapat dijadikan wawasan dan memperluas ilmu pengetahuan dan informasi tentang suatu praktik permainan mesin capit boneka.
2. Bagi Akademik, diharapkan dapat dijadikan referensi dalam bidang muamalah.
3. Bagi masyarakat dan penjual, dapat dijadikan

wawasan, informasi dan pengetahuan tentang penerapan praktik dan juga hukum permainan mesin capit boneka.

#### **D. Tinjauan Pustaka**

Untuk menghindari terjadinya pengulangan hasil temuan yang membahas permasalahan yang sama, maka penulis akan memberikan pemaparan beberapa peneliti terdahulu yang sedikit berkaitan dengan penelitian penulis. Contoh penelitian peneliti terdahulu antara lain sebagai berikut:

1. Skripsi yang dibuat oleh Aulia Rahmah yang berjudul "*Tinjauan Hukum Islam Tentang Praktik Permainan dengan Penggunaan Kartu Zone 2000*". Skripsi tersebut berisikan tentang bagaimana praktik permainan dengan penggunaan kartu zone 2000 dan proses bermainnya, mulai dari pendaftaran, transaksi, dan tata cara bermainnya. Dapat dikatakan telah sesuai dengan syariat Islam apabila dilakukan untuk mengambil manfaat dari benda atau mesin permainan, dengan tujuan mencari hiburan atau refreshing, maka hukumnya diperbolehkan. Namun apabila dilakukan dengan tujuan untuk mencari hadiah (keuntungan) dari permainan tersebut dan dalam penggunaannya terdapat salah satu pihak yang dirugikan karena saldo yang tersisa didalam kartu tidak dapat digunakan secara penuh, maka hal itu

termasuk dalam perbuatan maysir atau judi dan hukumnya menjadi tidak diperbolehkan atau haram.<sup>3</sup>

2. Skripsi yang dibuat oleh Distri Magasari yang berjudul “*Tinjauan Hukum Islam Terhadap Sewa-Menyewa Permainan Capit Boneka (Studi Kasus Toko Kelontong Pangestu Desa Cebongan, Salatiga)*”. Skripsi tersebut berisikan tentang bagaimana akad dan proses yang dilakukan dalam melakukan sewa-menyewa mesin capit boneka. Dapat dikatakan sebagai kegiatan sewa menyewa apabila dilakukan untuk mengambil manfaat dari objek sewa yaitu manfaat mesin permainan, namun apabila dilakukan tujuan untuk mencari keuntungan dari permainan Capit Boneka ditoko kelontong pangestu terdapat sistem yang mengatur di dalam permainan Capit Boneka, yang pengaturannya hanya dapat diseting oleh sales/kariawan pemilik asli dari permainan Capit Boneka dalam hal ini ada unsur muamalah yang tidak terpenuhi yaitu adamul gharar karena pada setiap bentuk muamalah tidak boleh ada unsur tipu daya atau sesuatu yang menyebabkan salah satu pihak merasa dirugikan oleh pihak lainnya sehingga mengakibatkan hilangnya unsur kerelaan

---

<sup>3</sup> Aulia Rahmah, *Skripsi Tinjauan Hukum Islam Tentang Praktik Permainan dengan Penggunaan Kartu Zone 2000, (Studi di Zone 2000 Mall Ramayana, Kecamatan Tanjung Karang Kota Bandar Lampung)* (UIN Raden Intan Lampung 2020)

salah satu pihak dalam melakukan transaksi.<sup>4</sup>

3. Skripsi yang di buat oleh M. Reyhan Ghafari yang berjudul : “*Analisis Wacana Fatwa Haram Game Online PUBG oleh MUI (Studi pada Mahasiswa Panca Budi)*”. Penjelasan skripsi ini menjelaskan tentang bagaimana kejelasan atas wahana akan di keluarkan fatwa MUI tentang haram nya game online PUBG dan bagaimana respon mahasiswa Panca Budi yang sudah memainkan game tersebut. Dalam skripsi ini dapat disimpulkan bahwa terkait fatwa haram yang akan dikeluarkan oleh MUI pada game online PUBG tersebut mengandung unsur dan makna bahwa game PUBG adalah sebuah game yang dapat mengubah pola pikir seseorang menjadi keji. Hal ini diperkuat berdasarkan kasus terorisme yang terjadi di Selandia Baru, dimana seorang teroris dalam melaksanakan aksinya terinspirasi dari cara bermain di dalam game online PUBG melakukan penyerangan dan penembakan ke kubu musuh. Faktor lain yang menjadi pemicu wacana fatwa haram tersebut dikeluarkan dan diterbitkan adalah faktor-faktor eksternal diluar dari permainan Game Online PUBG tersebut, seperti banyak nya anak-anak yang kecanduan memainkan game online ini, kurangnya

---

<sup>4</sup> Fajar Wahyu Nugroho, *Skripsi Tinjauan Hukum Islam Terhadap Sewa-Menyewa Permainan Capit Boneka (Studi Kasus Toko Kelontong Pangestu Desa Cebongan, Salatiga)*, (Salatiga : IAIN Salatiga 2021).

bersosialisasi serta kecanduan game online yang dapat menyebabkan gangguan kesehatan dan memicu bahaya yakni lupa untuk makan, dan mata rabun bahkan buta. Sementara respon dari beberapa mahasiswa Panca Budi Medan (pemain/Players Game Online PUBG) terkait fatwa haram yang dikeluarkan oleh MUI tentang Game Online PUBG adalah tidak menyetujui perihal tersebut.<sup>5</sup>

4. Skripsi yang dibuat oleh Moch. Zulkarnain Muis yang berjudul : *Permainan Catur dalam Hukum Islam (Studi Komparatif Pendapat Yahya bin Sharaf al-Nawawi dengan Ibnu Taymiyyah)*. Skripsi ini menjelaskan tentang Imam al-Nawawi berpendapat bahwa permainan catur yang dilakukan dengan menggunakan taruhan dalam bentuk apapun diharamkan, namun jika tidak menggunakan taruhan maka dimakruhkan. Ibnu Taymiyyah berpendapat bahwa permainan catur baik dilakukan dengan atau tanpa adanya taruhan adalah haram. Mereka mengharamkan permainan catur dikarena permainan diqiyaskan permainan dadu.<sup>6</sup>
5. Jurnal yang dibuat Achmad Zurohman, Tri Marhaeni

---

<sup>5</sup> M. Reyhan Ghafari, *Skripsi Analisis Wacana Fatwa Haram Game Online PUGB oleh MUI ( Studi pada Mahasiswa Panca Budi )*, ( Medan : Universitas Panca Budi )

<sup>6</sup> Moch. Zulkarnain Muis, *Skripsi : Permainan Catur dalam Hukum Islam (Studi Komparatif Pendapat Yahya bin Sharaf al-Nawawi dengan Ibnu Taymiyyah)*, ( Surabaya : UIN Sunan Ampel )

Pudji Astuti dan Tjaturahono Budi Sanjoto yang berjudul: *Dampak Fenomena Judi Online terhadap Melemahnya Nilai-nilai Sosial pada Remaja (Studi di Campusnet Data Media Cabang Sadewa Kota Semarang)*. Jurnal ini menjelaskan tentang Remaja yang melakukan kegiatan bermain judi online di Campusnet Cabang Sadewa, memiliki motivasi atau harapan untuk mencari kemenangan. Para remaja yang melakukan judi online di Campusnet Cabang Sadewa merupakan remaja yang telah memiliki habitus bermain judi, dikarenakan rasa candu terhadap judi yang sebelumnya telah remaja dapatkan atau remaja ketahui sebelum datang dan bermain judi online di Campusnet Cabang Sadewa. Fenomena judi online yang terjadi di daerah Campusnet Cabang Sadewa, berdampak terhadap melemahnya nilai-nilai sosial bagi remaja yang melakukannya.<sup>7</sup>

6. Jurnal yang buat Aman Syukur yang berjudul: *Unsur Pidana dalam Game Online Higgs Domino yang Chip/Koin di Perjual Belikan di Tinjauan dari Perspektif Hukum Pidana Islam dan Hukum Positif*. Jurnal ini menjelaskan bahwa dalam pandangan hukum positif Game Online Higgs Domino ini

---

<sup>7</sup> Achmad Zurohman, Tri Marhaeni Pudji Astuti dan Tjaturahono Budi Sanjoto, *Jurnal : Dampak Fenomena Judi Online terhadap Melemahnya Nilai-nilai Sosial pada Remaja (Studi di Campusnet Data Media Cabang Sadewa Kota Semarang)*.

merupakan game permainan hiburan untuk mengisi waktu luang, hanya didalamnya memuat unsur perjudian, beberapa unsur perjudian tersebut akan muncul jika pemain melakukan *Top up* atau membeli *chip* baik itu melalui aplikasi atau melalui gamerlain yang mempunyai *chip* yang lebih banyak dan melakukan transaksi jual/beli *chip*. Sementara unsur pidana dalam perspektif hukum pidana Islam ialah terdapat pada taruhannya, didalam Islam dijelaskan bahwa setiap permainan yang mempunyai taruhan (*qimar*) adalah judi, taruhannya bisa berupa uang atau barang berharga lainnya, ketika seorang gamer membeli *chip*, dan memainkan gamenya, secara tidak langsung yang di pertaruhkan adalah uang ini sendiri namun berbentuk *chip*.<sup>8</sup>

### **E. Jenis dan Pendekatan Penelitian**

Penelitian ini adalah penelitian hukum sehingga proses yang dilakukan dalam melakukan penelitian bertujuan untuk menemukan aturan hukum, doktrin-doktrin hukum dan prinsip-prinsip hukum guna menjawab problematika hukum yang sedang dihadapi.

Jenis penelitian yang digunakan dalam melakukan

---

<sup>8</sup> Aman Syukur, *Jurnal: Unsur Pidana dalam Game Online Higgs Domino yang Chip/Koin di Perjual Belikan di Tinjauan dari Perspektif Hukum Pidana Islam dan Hukum Positif*.

penelitian ini adalah penelitian hukum normatif. Penelitian hukum normatif merupakan penelitian hukum dimana hukum dikonsepsikan sebagai apa yang tertera dalam peraturan perundang-undangan atau hukum yang telah dikonsepsikan sebagai suatu norma yang dapat dijadikan acuan berperilaku manusia yang dianggap pantas.<sup>9</sup> Penelitian ini didasarkan pada dua bahan hukum yakni bahan hukum primer dan bahan hukum sekunder yang mengacu pada norma yang terdapat dalam peraturan perundang-undangan.<sup>10</sup>

Sedangkan pendekatan penelitian yang digunakan oleh penulis dalam melakukan penelitian adalah pendekatan yuridis normatif. Pendekatan yuridis normatif ialah pendekatan perundang-undangan (*statue approach*) terkait isu atau masalah hukum yang akan diteliti dimana peneliti menganalisis permasalahan yang telah dirumuskan dilakukan dengan memadukan bahan-bahan hukum baik primer, sekunder, tersier dengan data primer yang diperoleh dilapangan, yakni terkait penerapan praktik permainan capit boneka.

#### 1. Sumber Data

---

<sup>9</sup> Amiruddin dan Zainal Asikin, *Pengantar Metode Penelitian Hukum*, (Jakarta : Raja Grafindo Persada, 2012), 118.

<sup>10</sup> Soeryonoo Soekarto, *Pengantar Penelitian Hukum*, (Jakarta : UI Press, 1984), 20.

Dilihat dari jenis penelitian yang digunakan adalah gabungan penelitian lapangan (*field research*) dan penelitian perpustakaan (*library research*), maka data-data yang diperoleh berasal dari subjek penelitian secara langsung dan kepustakaan yang berasal dari sumber-sumber literatur seperti buku dan media penunjang lainnya. Sumber data yang digunakan dalam melakukan penelitian ada 2, yakni :

a. Data primer

Data primer ialah salah satu jenis data yang diperoleh secara langsung dari informan melalui wawancara dan observasi langsung di lapangan, yaitu pemilik warung dan juga para pemain mesin capit boneka.

b. Data sekunder

Data sekunder ialah Sumber data penelitian yang dapat diperoleh secara tidak langsung. Data sekunder ini dapat diperoleh dari berbagai sumber misalnya seperti artikel, beberapa jurnal-jurnal ilmiah, serta juga hasil dari penelitian-penelitian lain yang berkaitan dengan penelitian ini, serta situs internet yang berkaitan dengan praktik permainan mesin capit boneka

2. Bahan Hukum

Bahan hukum yang digunakan dalam melakukan penelitian adalah :

a. Bahan hukum primer

Bahan hukum primer ialah sebuah pernyataan yang memiliki otoritas hukum yang telah ditetapkan oleh kekuasaan pemerintah, seperti fatwa DSN.

b. Bahan hukum sekunder

Bahan hukum sekunder yang digunakan oleh penulis dalam melaksanakan penelitian adalah jurnal ilmiah, literatur artikel, pendapat para ulama serta hasil penelitian yang berkaitan dengan penelitian ini serta situs internet yang berkaitan dengan penerapan praktik permainan mesin capit boneka.

### 3. Metode Pengumpulan data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian skripsi ini adalah wawancara. Metode wawancara adalah metode pengumpulan data menggunakan cara tanya jawab langsung dengan objek penelitian untuk memperoleh keterangan yang diinginkan. Dalam penelitian ini wawancara dilakukan dengan pemilik warung yang diwarungnya terdapat mesin capit boneka serta para pemain mesin capit boneka.

Selain dengan metode wawancara juga menggunakan metode observasi dokumentasi dengan turun langsung ke lapangan dan mengumpulkan data-data dalam studi pustaka atau dokumen dengan menelusuri, memeriksa, dan mengkaji data sekunder seperti jurnal, catatan, buku-buku.

## **F. Sistematika Penulisan**

### **BAB I (Pendahuluan) :**

Pada bab 1 berisi pendahuluan, peneliti memaparkan terkait latar belakang, rumusan masalah, tujuan, manfaat

penelitian, telaah pustaka, kajian teori, metodologi penelitian serta sistematika penelitian yang akan teliti oleh penulis.

### **BAB II (Tinjauan Umum) :**

Pada bagian ini, peneliti memaparkan terkait landasan teori mengenai praktik permainan mesin capit boneka. Menjelaskan pengertian hukum Islam, dasar hukum Islam, landasan teori tentang masyir. Mulai dari pengertian masyir, dasar hukum masyir menurut hukum Islam maupun hukum positif, dan juga jenis serta macam-macam perjudian. Selain itu penulis juga menjelaskan mengenai pengertian permainan.

### **BAB III (DATA) :**

Pada bab ini, peneliti memberikan gambaran secara umum terkait pelaksanaan praktik permainan mesin capit boneka, seperti bagaimana mekanisme permainan mesin capit boneka.

### **BAB IV (ANALISIS DATA) :**

Pada bab ini, peneliti memberikan analisis secara lengkap terkait penerapan terhadap praktik permainan mesin capit boneka. Menjelaskan analisis data yang diperoleh penulis saat melakukan pengumpulan data yang terkait dengan praktik permainan mesin capit boneka.

### **BAB V (PENUTUP) :**

Sistematika penutup pada penelitian ini berisi kesimpulan dari penelitian yang ditulis oleh peneliti, saran dan/ rekomendasi yang diberikan peneliti untuk pokok pembahasan lebih baik dan mendalam.

## **BAB II**

### **TINJAUAN UMUM**

#### **A. Tinjauan Umum Tentang Hukum Islam**

##### **1. Pengertian Hukum Islam**

Dalam pembentukan kehidupan yang aman dan tentram tentunya perlu adanya hukum yang mengatur. Hukum sendiri dibuat untuk di laksanakan dan juga di taati. Hukum adalah himpunan peraturan-peraturan yang di buat oleh penguasa negara atau pemerintahan secara resmi melalui lembaga atau istiusi hukum untuk mengatur tingkah laku manusia dalam masyarakat, yang bersifat memaksa, dan memiliki sanksi yang harus di penuhi oleh masyarakat. Maksud dari kata memaksa adalah hukum di buat dan di paksa untuk di taati dan di pahami.

Sunaryati Hartono memberikan definisi mengenai pengertian hukum yaitu hukum itu tidak menyangkut kehidupan pribadi seseorang, akan tetapi jika menyangkut dan mengatur berbagai aktivitas manusia dalam hubungannya dengan manusia lainnya, atau dengan kata lain hukum mengatur berbagai aktivitas manusia di dalam hidup bermasyarakat. Definisi hukum dari Kamus Besar

Bahasa Indonesia (1997):

- a. Peraturan atau adat, yang secara resmi dianggap mengikat dan dikukuhkan oleh penguasa, pemerintah atau otoritas.
- b. Undang-undang, peraturan dan sebagainya untuk mengatur kehidupan masyarakat.
- c. Patokan (kaidah, ketentuan)
- d. Keputusan (pertimbangan) yang ditentukan oleh hakim dalam pengadilan.<sup>11</sup>

Negara Indonesia sendiri memiliki ragam hukum yang di terapkan, mulai dari hukum Islam, hukum Adat dan lainnya sebagainya. Salah hukum yang sering di terapkan oleh masyarakat Indonesia khususnya yang beragama muslim ialah hukum Islam. Hukum Islam merupakan hukum yang berpedoman pada Al-Quran, Hadits dan As-sunah. Hukum Islam ini mempunyai cakupan yang luas, tidak hanya mengatur hubungan antara manusia dengan manusia, tetapi termasuk juga hubungan antara manusia dengan Tuhan, hubungan dengan benda, dengan diri sendiri dan dengan alam sekitarnya.

Aturan hukum yang mendasar dalam Al-quran yang masih sangat umum, kemudian berkembang dengan pemikiran ulama dan secara rinci dijelaskan

---

<sup>11</sup> Rudy Hidana, *Etika Profesi dan Aspek Hukum Bidang Kesehatan*, hal 12

dalam hadis Rasul. Dalam perkembangannya, aturan atau norma dasar dalam Alquran dibagi dalam beberapa golongan dan kaidah yang lebih nyata agar dapat dilaksanakan dalam kehidupan sehari-hari. Untuk itu dalam pelaksanaannya, dibutuhkan pemahaman dalam disiplin ilmu tersebut. Disiplin ilmu tersebut antara lain ilmu fiqh yang sering dikenal sebagai ilmu hukum Islam<sup>12</sup>

Dalam hukum Islam ada istilah syariat atau pedoman yang merupakan dasar dari ajaran Islam. Kedudukan hukum Islam dalam sistem hukum Indonesia, menurut Muhammad Daud Ali bisa langsung berlaku tanpa harus ada melewati hukum adat terlebih dahulu. Di Indonesia sendiri terdapat regulasi yang mewajibkan mengatur suatu masalah sesuai hukum Islam yang diperuntukkan bagi umat Islam. Hukum Islam sendiri kedudukan yang setara dengan hukum adat dan hukum Barat dalam sistein hukum nasional, sehingga hukum Islam juga dapat dijadikan sebagai sumber dalam pembentukan hukum nasional dalam perkembangan hukum yang ada di Indonesia.<sup>13</sup>

2. Dasar Hukum Islam
  - a. Al-Quran

---

<sup>12</sup> Imron, A. (2015) *Legal responsibility: membumikan asas hukum Islam di Indonesia*. Yogyakarta: Pustaka pelajar

<sup>13</sup> Fenny Bintarawati, dkk. *Hukum Islam Untuk Perguruan Tinggi*,

Kata Al-Quran dalam kamus bahasa Arab berasal dari kata Qara'a yang artinya membaca. Secara istilah Al-Qur'an merupakan Kalamullah yang diturunkan kepada Nabi Muhammad, tertulis dalam mushhaf berbahasa Arab, yang sampai kepada kita dengan jalan mutawatir, bila membacanya mengandung nilai ibadah, dimulai dengan surat Al-Fatihah dan diakhiri dengan surat An-Nas. Al-Qur'an sendiri adalah (Kalamullah) yang diturunkan kepada Rasulullah tertulis dalam mushhaf, ditukil dari Rasulullah secara mutawatir dengan tidak diragukan.<sup>14</sup>

Al-Qur'an diturunkan Allah untuk menunjuki manusia ke arah yang lebih baik. Firman Allah Swt:

لَا لِيُتَّبِعَنَّ لَهُمْ ۖ وَمَا أَنْزَلْنَا عَلَيْكَ الْكِتَابَ إِ  
حَمَةً لِّقَوْمٍ ۖ الَّذِي اِخْتَلَفُوا فِيهِ ۖ وَهُدًى وَر  
يُؤْمِنُونَ

*“Dan Kami tidak menurunkan kepadamu al-Kitab (al-Qur'an) melainkan agar kamu dapat menjelaskan kepada mereka apa yang mereka perselisihkan itu dan menjadi petunjuk dan rahmat bagi kaum beriman”.*

Al-Qur'an adalah sebuah kitab suci yang

---

<sup>14</sup> Zainudin Ali, Ilmu Ushul Fikih, (Jakarta: Sinar Grafika, 2003)

diturunkan Allah kepada Nabi Muhammad SAW yang bertujuan sebagai petunjuk ataupun pedoman bagi umat Islam. Al-Qur'an juga menunjukkan kepada manusia untuk mengembangkan kepribadiannya dan mengantarkan pada jenjang-jenjang kesempurnaan insani agar dengan demikian ia bisa merealisasikan kebahagiaan bagi dirinya baik di dunia maupun akhirat.<sup>15</sup> Al-Quran juga menjadi sumber utama dalam hukum Islam.

b. As-Sunah

Kata al-Hadîts secara etimologi berarti “komunikasi, cerita, percakapan, baik dalam konteks agama atau duniawi, atau dalam konteks sejarah atau peristiwa dan kejadian aktual.<sup>16</sup> Menurut Al-Shubhi al-Shalih, kata al-Hadîts juga merupakan bentuk isim dari tahdits, yang mengandung arti memberitahukan, mengabarkan. Berdasarkan pengertian inilah, selanjutnya setiap perkataan, perbuatan atau penetapan (taqrîr) yang disandarkan kepada Nabi Muhammad SAW dinamai dengan al-Hadîts.<sup>17</sup>

---

<sup>15</sup> Mohammad 'Utsman Najati,, *Al-Qur'an dan Ilmu Jiwa*, Bandung: Pustaka, 2004, 12.

<sup>16</sup> Muhammad Mustafa Azami, *Studies in Hadits Methodology and Literature*, 2000, 17. (Indianapolis, Indiana : American Trus Publications, 1992), 1.

<sup>17</sup> Subhi al-Shalih, *Ulum al-Hadits wa Musthalahuu*, (Bairut : Dâr

Dalam prakteknya, sunnah merupakan tafsir al-Qur'an dan suri tauladan bagi umat Islam. Sementara, Nabi saw, adalah penafsir al-qur'an dan Islam berdasarkan yang dilakukannya.<sup>18</sup> Kedudukan Al-Quran dan al-Hadîts dalam kehidupan umat Islam sangat penting dan saling berhubungan. Dalam kehidupan sehari-hari Al-Quran dan Hadîts berdampingan dan menjadi pedoman hidup.

Sunnah sendiri merupakan perkataan, perbuatan, dan ketetapan Rasulullah SAW yang bertujuan untuk di laksanakan umat Islam, sesuai dengan sabda Allah SWT:

اللَّهُ وَمَنْ مَّن يُطِيعَ الرَّسُولَ فَقَدْ أَطَاعَ  
تَوَلَّىٰ فَمَا عَلَيْهِمْ حَفِيفًا

*“Barangsiapa yang mentaati Rasul itu, sesungguhnya ia telah mentaati Allah. Dan barangsiapa yang berpaling (dari ketaatan itu), maka Kami tidak mengutusmu untuk menjadi pemelihara bagi mereka”.*<sup>19</sup>

Dilihat dari ayat di atas di atas bisa di simpulkan bahwa lewat contoh dan peraturan-peraturan yang diberikan Nabi, merupakan suatu

---

al-Ilmi li al-Malain, 1973), 3-4.

<sup>18</sup> Yusuf Qardhawi, Studi Kritis As-Sunnah, Penj. Bahrn Abubakar, (Bandung: Trigenda Karya, 1995), 11.

<sup>19</sup> QS. An-Nisa', 4 : 80

bentuk pelaksanaan pendidikan Islam yang dapat ditiru dan dijadikan referensi di kehidupan sehari-hari. Dalam dataran sumber hukum Islam, Hadits mencakup acuan yang dapat dilihat dari dua bentuk, yaitu: Pertama, sebagai acuan syariahyah: yang meliputi muatan-muatan pokok ajaran Islam secara teoritis. Kedua, acuan operasional-aplikatif yang meliputi cara Nabi memainkan peranannya sebagai pendidik dan sekaligus sebagai evaluator yang adil dan tetap menjunjung tinggi nilai-nilai ajaran Islam.<sup>20</sup> Bisa disimpulkan bahwa Hadits bisa dijadikan sebagai sumber hukum Islam.

c. Ijma'

Ijma menurut bahasa dan istilah dijelaskan dalam arti bahasa yang mempunyai dua arti, yang pertama yaitu berusaha bertekad terhadap sesuatu, sedangkan kedua artinya kesepakatan. Ijma' hadir setelah Rasulullah wafat, para sahabat melakukan ijtihad untuk menetapkan hukum terhadap segala masalah yang mereka temui. Khalifah Umar Ibnu Khattab RA, misalnya selalu mengumpulkan para sahabat untuk berdiskusi dan bertukar fikiran dalam menetapkan hukum, jika mereka telah setuju

---

<sup>20</sup> M. Akmansyah, Al-Qur'an Dan Al-Sunnah Sebagai Dasar Ideal Pendidikan Islam.

pada suatu hukum, maka beluai menjalankan pemerintahan berdasarkan hukum yang telah mereka sepakati sebelumnya.<sup>21</sup>

Ijma' merupakan dalil yang kuat dalam bentuk nash al-Qur'an atau sunnah, baik secara langsung maupun tidak langsung. Dalil itu dapat dijadikan rujukan bagi keputusan ijma', kemudian mengenai sandaran atau dalil merupakan syarat bagi kekuatan ijma'. Ijma' itu menurut ulama ahl al-sunah, mempunyai kekuatan dalam menetapkan hukum dengan sendirinya.<sup>22</sup> Dalam pandangan ulama yang berpendapat bahwa kekuatan suatu ijma' tidak diperlukan sandaran atau rujukan kepada suatu dalil yang kuat, ijma' itu berfungsi menetapkan hukum atas dasar taufik Allah yang telah dianugerahkan kepada ulama yang melakukan ijma' tersebut. Dalam pandangan ini tampak bahwa kedudukan dan fungsi ijma' itu bersifat mandiri.<sup>23</sup>

Ijma' merupakan salah satu dalil syara' yang memiliki tingkat kekuatan argumentasi

---

<sup>21</sup> Drs. H. Sidur Sahar, SH, CN, Asas-asas Hukum Islam, Penerbit Alumni, Bandung, 1996, 74.

<sup>22</sup> Dra. Nurlen Afriza, *Ijma' Ulama Sebagai Dalil Hukum*.

<sup>23</sup> Prof. Dr. H. Syarifuddin Amir (2011), *Ushul Fiqh jilid 1*, Kencana Prenada media Group, Jakarta.

dibawah dalil-dalil Nas (Al-Qur'an dan Hadits), selain itu Ijma juga merupakan dalil pertama setelah Al-Qur'an dan Hadits yang bisa dijadikan pedoman hidup dalam menggali hukum-hukum syara', dan bisa jadi menjadi sumber hukum Islam.

d. Qiyas

Dari segi bahasa Qiyas adalah mengukurkan sesuatu atas hal lain dan saling berkaitan, sedangkan Qiyas menurut istilah adalah penetapan suatu hukum perbuatan yang belum ada suatu ketentuannya sebelumnya, berdasarkan sesuatu yang sudah ada ketentuan hukumnya.<sup>24</sup> Menurut Abdul Wahab Al-Khallaaf dalam bukunya Ilmu Ushul Fiqih berpendapat bahwa Qiyas merupakan mempersamakan suatu kasus yang tidak ada nash hukumnya dengan suatu kasus yang sebelumnya sudah ada Nash hukumnya, karena persamaan kedua itu dalam *illat*<sup>25</sup> hukumnya.<sup>26</sup>

Qiyas dapat dilaksanakan apabila telah diyakini bahwa telah benar tidak ada satupun

---

<sup>24</sup> Khudhary Bey, Ushul Fiqih (Jakarta: Widjaya, 1981), Cet. Ke-8, Hal.-125.

<sup>25</sup> Illat ialah suatu sifat yang terdapat pada suatu ashli (pokok), yang menjadi dasar daripada hukumnya, dan dengan sifat itulah dapat diketahui adanya hukum itu pada far' (cabangnya),

<sup>26</sup> Abdul Wahab Al-Khallaaf, *Ilmu Ushul Fiqih* (Semarang: Dina Utama)

nash yang dapat dijadikan dasar untuk menetapkan suatu hukum. Menurut Imam Syafi’I, beliau berpendapat bahwa, dilarang melakukan qiyas kecuali orang tersebut telah berhasil memiliki alat-alat qiyas, yaitu; mengetahui hukum-hukum al-Qur’an yakni fardu (kewajiban), adab (kesusasteraan), nasikh mansukh (yang menghapus dan yang dihapus), ‘amm-khas (umum-khusus), irsyad (petunjuk) dan nadb-nya (anjurannya).<sup>27</sup>

Keabsahan qiyas sebagai dasar hukum Islam, terjadi perbedaan pendapat diantara kalangan ulama-ulama ushul fiqh. Jumhur ulama ushul fiqh bersepakat, bahwa qiyas dapat dijadikan sebagai dasar dalam menetapkan hukum Islam dan sekaligus sebagai dalil-dalil hukum Islam yang bersifat praktis. Sementara menurut mazhab Nidzamiyah, Zahiriyah, dan sebagian Syi’ah memiliki pandangan sebaliknya, yakni qiyas tidak dapat dijadikan sebagai landasan hukum Islam.<sup>28</sup> Qiyas dapat dijadikan metode penggalian hukum Islam apabila terdapat kejelasan ‘illat hukumnya.

e. Istihsan

---

<sup>27</sup> Abdul Karim al-Khatib., *Ijtihad; Menggerakkan Potensi Dinamis Hukum Islam*, Jakarta: Gaya Media Pratama, 2005, hal. 87-88.

<sup>28</sup> Zakky al-Din Sya’ban, *Ushul al- Fiqh al-Islami*, (Mesir: Dar al-Ta’lif, 1964), h. 111

Menurut para ulama istihsan adalah meninggalkan hukum yang menggunakan dalil nas dan menggantinya dengan hukum kebiasaan yang terjadi demi kemaslahatan manusia.<sup>29</sup> Bagi ulama Malikiyah sendiri, teori istihsan merupakan salah satu teori dalam mencapai kemaslahatan yang menjadi tujuan syarâ dalam menetapkan hukum Islam.<sup>30</sup>

Definisi lain yang lebih jelas, praktis dan sangat mudah difahami dikemukakan oleh Prof. Dr. Mukhtar Yahya dan Prof. Drs. Fatchurrahman. Menurut beliau bahwa, istihsan adalah meninggalkan qiyas yang sudah nyata untuk menjalankan qiyas yang tidak nyata (belum jelas) atau meninggalkan hukum yang lain untuk menjalankan hukum (pengecualian) disebabkan dengan ada dalil yang menurut logika bisa dibenarkan.<sup>31</sup>

Dalam penggunaan Istihsan sebagai dalil untuk menetapkan hukum Islam terdapat beberapa permasalahan yang menjadikan perselisihan antara beberapa palam ulama. Ada ulama yang berpendapat bahwa mereka

---

<sup>29</sup> Abdul Halim Hakim, *Al-Bayân fi 'Ilmi Ushûl al-Fiqh*, Darussalam Press, Gontor, t.th., vol. III, hlm. 41.

<sup>30</sup> Chaerul Umam, dkk, *Ushul Fiqh I*, hlm. 247.

<sup>31</sup> Mukhtar Yahya dan Prof. Drs. Fatchurrahman (1986), *Dasar-Dasar Pembinaan Hukum Fiqh Islami*, PT Al-Mâarif, Bandung, hlm. 100.

menerima Istihsan sebagai dalil hukum, sementara disisi lain beberapa ulama juga menolak Istihsan sebagai dalil hukum. Ulama Hanafiyah, Malikiyah dan Hanabilah mereka menyetujui bahwa Istihsan bisa menjadi dalil hukum Islam, disisi lain Ulama Syafi'iyah dan Zhahiriyah, menolak hal tersebut. Mereka berpendapat bahwa Istihsan sebenarnya tidak bisa dijadikan dalil hukum Islam.

Dapat di simpulkan bahwa Istihsan merupakan salah satu metode *istinbat*<sup>32</sup> hukum dengan beralih dari satu qiyas ke qiyas yang lain yang dianggap lebih kuat dilihat dari tujuan syari'at diturunkan. Istihsan selalu memperlihatkan dampak suatu ketentuan hukum, jangan sampai terjadi suatu dampak merugikan namun tetap harus mendatangkan masalah atau menghindari madarat.<sup>33</sup>

f. Masalah Mursalah

Maslahah Mursalah merupakan sesuatu yang baik menurut akal, namun dengan pertimbangan dapat mewujudkan kebaikan. Dimana maksud yang baik menurut akal juga sejalan dengan tujuan syara dalam menetapkan

---

<sup>32</sup> Istinbat adalah upaya mengeluarkan hukum dari sumbernya

<sup>33</sup> Achamad Lubabul Chadziq, *Istihsan Dan Implementasinya Dalam Pemetapan Hukum Islam*

hukum dan apa yang baik menurut akal dan selaras dengan tujuan syara tersebut tidak ditemukan petunjuknya secara khusus baik berupa pengakuannya maupun penolakannya. Makna dari definisi di atas dapat ditarik sedikit simpulan tentang bagaimana unsur maupun hakikat masalah mursalah tersebut sebagai berikut :

1. Kemaslahatan itu merupakan sesuatu yang baik menurut akal, dengan pertimbangan dapat mewujudkan kebaikan (kemaslahatan) atau menghindarkan keburukan (kemudaratan) bagi manusia
2. Sesuatu yang diprediksikan sebagai yang baik dan yang buruk tersebut sesuai dengan tujuan umum pelebagaan hukum Islam;
3. Yang baik menurut akal dan sejalan dengan intensi legislasi tidak mendapat legalitas secara eksplisit dari Legislator untuk menolak dan menerimanya.<sup>34</sup>

Sebagaimana yang telah dipahami bahwa pelebagaan hukum Islam untuk merealisasikan kemaslahatan manusia, yaitu untuk meraih kemanfaatan, sekaligus untuk menolak timbulnya kemudaratan, juga untuk melepaskan

---

<sup>34</sup> Amir Syarifuddin, *Usûl Fiqh*, 334.

diri dari beraneka ragam kesulitan. Namun, kemaslahatan manusia dipengaruhi oleh ruang dan waktu, karena sesuatu yang dipandang mengandung masalah saat ini belum tentu dipandang masalah pada masa dulu atau masa datang. Demikian juga sebaliknya, sesuatu yang dianggap masalah oleh seseorang belum tentu dianggap masalah juga oleh orang lain. Sehingga kemaslahatan itu bersifat relatif sekali dan menuntut terjadinya perubahan, jika manusia, lingkungan dan situasi (masa) menghendaki terjadinya perubahan, sesuai dengan kaidah.

g. Istishab

Menurut Abdu al-Wahhab Khallaf dalam bukunya yang berjudul 'Ilmu Usul al-Fiqh mendefinisikan Istishab yakni menjadikan ketentuan hukum yang telah tetap di masa lalu tetap berlaku pada saat ini sampai muncul keterangan tentang adanya perubahan.<sup>35</sup> Definisi lain yaitu dari Umar Maulud Abd al-Hamid, menjelaskan bahwa Istishab merupakan penetapan hukum pada masa kedua sebagaimana yang telah ditetapkan pada masa pertama, maksudnya adalah menetapkan hukum

---

<sup>35</sup> Abdul al-Wahhab khallaf, *Ilmu Usul al-Fiqh* (Kuwait: Dar al-Qalam, 1990), 91.

yang mana hukum tersebut telah ada pada zaman sebelumnya, sehingga tinggal penetapan dari hukum tersebut.<sup>36</sup>

Istishab merupakan akhir dalil syara' yang dijadikan tempat kembali seorang mujtahid untuk mengetahui hukum suatu peristiwa yang dihadapkan kepadanya, karena para ulama' ushul berkata: "sesungguhnya Istishab adalah akhir tempat beredar fatwa". Yakni untuk mengetahui atas segala sesuatu menurut hukum yang telah ditetapkan baginya selama tidak ada dalil yang mengubahnya. Hal ini merupakan teori dalam pengambilan dalil yang telah menjadi kebiasaan dan tradisi manusia dalam segala pengelolaan dan ketetapan mereka. Maka barang siapa mengetahui seorang manusia yang hidup, maka dihukumi atas hidupnya dan didasarkan pengelolaan atas kehidupan ini, sampai terdapat dalil yang menunjukkan atas terputusnya. Setiap orang yang mengetahui wujud sesuatu, maka dihukumi wujudnya sampai terdapat dalil yang meniadakannya dan barangsiapa mengetahui ketiadaannya sesuatu, maka dihukumi dengan ketiadaannya, sampai terdapat dalil yang menunjukkan atas

---

<sup>36</sup> Umar Maulud Abd al-Hamid, *Hajjiyah al-Qiyas fi Usul al-Fiqh al-Islami* (Ghaza: Jami'ah Qar Yunus, tt), 50.

wujudnya.<sup>37</sup>

### 3. Pengertian Hukum Ekonomi Syariah (Muamalah)

Istilah ekonomi syari'ah atau perekonomian syari'ah hanya dikenal di Indonesia. Sementara di negara-negara lain, istilah tersebut dikenal dengan nama ekonomi Islam (*Islamic economy, al- iqtishad al-islami*) dan sebagai ilmu disebut ilmu ekonomi Islam (*Islamic economics, ilm ai-iqtishad al-islami*). Secara bahasa al-iqtishad berarti pertengahan dan berkeadilan.<sup>38</sup>

Hukum Ekonomi Syariah adalah ilmu yang mempelajari aktivitas atau perilaku manusia secara aktual dan empirikal, baik dalam produksi, distribusi, maupun konsumsi berdasarkan syariat Islam yang bersumber dari al-qur'an dan as-sunnah serta ijma' para ulama dengan tujuan untuk mencapai kebahagiaan dunia dan akhirat.<sup>39</sup>

## **B. Tinjauan Umum Tentang Sewa-Menyewa Dalam Islam (Ijarah)**

### 1. Pengertian Ijarah

Ijarah adalah perjanjian sewa-menyewa suatu

---

<sup>37</sup> Abdul Wahhab Khallaf, *Ilmu usul al-Fiqh* (Kuwait: Dar al-Qolam al-Nashr wa al-Tauzi', 1990), 92- 93.

<sup>38</sup> Rafiq Yunus Al-mishri, "ushul al-iqtishad al-islami", dalam ekonomi islam, ed Rozalinda, jakarta: Pt Rajagrafindo Pesada, 2015, hlm.2

<sup>39</sup> Abdul Manan, Hukum Ekonomi Syariah, Dalam Perspektif Kewenangan Peradilan Agama, 2012, hlm.29.

barang dalam waktu tertentu melalui pembayaran sewa. Ijarah sendiri merupakan transaksi sewa-menyewa atas suatu barang atau jasa dan upah-mengupah atas suatu jasa dalam waktu tertentu melalui pembayaran sewa atau imbalan jasa.<sup>40</sup>

Menurut Dr. Muhammad Syafii Antonio, ijarah adalah akad pemindahan hak guna atas barang dan jasa melalui pembayaran upah atau sewa tanpa diikuti dengan pemindahan kepemilikan atas barang itu sendiri, dalam kompilasi Hukum Ekonomi Syariah, ijarah adalah sewa barang dalam jangka waktu tertentu dengan pembayaran.

Dalam perjanjian sewa-menyewa, resiko mengenai barang yang dijadikan objek perjanjian dipikul oleh pemilik barang (yang menyewakan) sebab penyewa hanya menguasai untuk mengambil manfaat dari barang yang disewakan. Perjanjian sewa-menyewa ini dapat berakhir ketika terdapat aib pada barang sewaan, rusaknya barang sewaan, tidak terpenuhinya manfaat yang di akadkan dan karena adanya udzur.

## 2. Macam-Macam Ijarah

Akad Ijarah digolongkan kepada beberapa jenis:<sup>41</sup>

---

<sup>40</sup> Abdul Ghafur Anshari, Reksa dana syariah (Bandung: Refika Aditama, 2008), 25

<sup>41</sup> Andri Soemitra, Hukum Ekonomi Syariah dan Fiqih Muamalah

a) *A''māl atau asykhās*

Yaitu akad sewa atau jasa/pekerjaan seseorang. Ijārah yang digunakan untuk memperoleh jasa dari seseorang dengan membayar upah atas jasa yang diperoleh. Pengguna jasa disebut mustajir dan pekerja disebut ajir dan upah yang diberikan disebut ujarah (fee).

b) *Ayn (muthlaqah) atau ala al-ayan*

Akad sewa atas manfaat barang. Ijārah yang digunakan untuk penyewaan aset dengan tujuan untuk mengambil manfaat dari aset. Objek sewa dari ijārah ini adalah barang dan tidak ada klausul yang memberikan pilihan kepada penyewa untuk membeli aset selama masa sewa atau pada masa akhir masa sewa.

c) *Muntahiyah bi at-tamlīk*

Yaitu transaksi sewa menyewa antara pemilik objek sewa dengan penyewa untuk mendapatkan imbalan atas objek sewa yang disewakan dengan opsi perpindahan hak milik objek sewa baik dengan jual beli atau pemberian (hibah) pada saat tertentu sesuai dengan akad. Akad atau ijārah atas manfaat barang yang disertai dengan janji pemindahan hak milik atas

barang sewa kepada penyewa, setelah selesai atau diakhirinya akad *ijārah*.

d) *Ijārah maushufah fī al-dzimmah*

Akad *ijārah* atas manfaat suatu barang (manfaat “*ayn*) dan/jasa (*amal*) yang pada saat akad hanya disebutkan sifat-sifat dan spesifikasinya (kuantitas dan kualitas).

e) *Ijārah tasyghiliyyah*

Akad *ijārah* atas manfaat barang yang tidak disertai dengan janji pemindahan hak milik atas barang sewa kepada penyewa.

f) *Ijarah ala al- manafi*

*Ijarah* yang bersifat manfaaat ( *Ijarah ala al-manafi*), misalnya sewa menyewa rumah, kendaraan, pakaian, dan perhiasan. Dalam hal ini mu“*ajir* mempunyai benda-benda tertentu dan musta“*jir* butuh benda tersebut dan terjadi kesepakatan antara keduanya, dimana mu“*ajir* mendapat imbalan tertebtu dari musta“*jir* dan musta“*jir* mendapat manfaat dari benda tersebut. Apabila manfaat itu yang di bolehkan setara untuk dipergunakan, maka para ulama *fiqh* sepakat menyatakan boleh dijadikan akad sewa-menyewa.

## C. Tinjauan Umum Tentang Masyir (Perjudian)

### 1. Pengertian Maysir

*Maysir* dalam artian bahasa Arab mengandung

beberapa pengertian, seperti, keharusan, mudah, kaya, dan membagi-bagi.<sup>42</sup> *Maysir* berasal dari kata yasara yang artinya keharusan, yaitu pihak yang kalah dalam suatu permainan harus menyerahkan segala sesuatu yang dipertaruhkan kepada pihak lawan yang menang. Dalam istilah lain judi adalah suatu aktivitas untuk mengambil keuntungan dari bentuk permainan seperti kartu, adu ayam, main bola, dan lain-lain permainan, yang tidak memicu pelakunya berbuat kreatif.<sup>43</sup>

## 2. Dasar Hukum Dilarangnya *Maysir*

Allah SWT dan Rasulullah SAW sudah jelas melarang segala jenis dari perjudian. Hal ini tertuang pada ayat Allah swt di surah al-Maidah ayat 90-91 sebagai berikut:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِنَّمَا الْخَمْرُ وَالْمَيْسِرُ  
 مَلٍ وَالْأَنْصَابُ وَالْأَزْلَامُ رَجْسٌ مِّنْ عِ  
 لْحُونِ ۙ إِنَّمَا الشَّيْطَانُ فَاجْتَنِبُوهُ لَعَلَّكُمْ تُف  
 سِحُونَ ۗ يُرِيدُ الشَّيْطَانُ أَنْ يُوقِعَ بَيْنَكُمُ  
 وَالْبَعْضَاءِ فِي الْخَمْرِ وَالْمَيْسِرِ  
 ۙ فَانصِرُوا لِلَّهِ وَعَنِ الصَّلَاةِ

“Wahai orang-orang yang beriman!

<sup>42</sup> Ibrahim Hosen, *Apakah Judi Itu?*, (Jakarta: Lembaga Kajian Ilmiah IIQ, 1987), 24.

<sup>43</sup> Ali, *Hukum Pidana Islam.*, 92.

*Sesungguhnya minuman keras, berjudi, (berkorban untuk) berhala, dan mengundi nasib dengan anak panah, adalah perbuatan keji dan termasuk perbuatan setan. Maka jauhilah (perbuatan-perbuatan) itu agar kamu beruntung. Dengan minuman keras dan judi itu, setan hanyalah bermaksud menimbulkan permusuhan dan kebencian diantara kamu, dan menghalang-halangi kamu dari mengingat Allah dan melaksanakan shalat, maka tidaklah kamu mau berhenti?” (QS. al- Ma’idah [5]: 90-91)<sup>44</sup>*

Di dalam surah Al-Maidah ayat 90-91 disebutkan bahwa *khamr* dan *masyir* jelas haram. Bahkan Allah memerintahkan untuk menjauhinya, bukan sekedar memerintahkan untuk tidak melakukannya. Sehingga segala hal yang mendekati pada *masyir* pun harus dihindarkan tidak boleh di lakukan. Oleh karena itu, diharamkannya maysir bukan hanya memainkannya saja, memberi fasilitas seperti menyediakan sebuah tempat dan pemberi izin pun mutlak diharamkan.

### 3. Hikmah Pengharaman *Masyir*

Islam dengan jelasnya sudah mengharamkan segala sesuatu yang mengandung unsur *masyir*; baik sebagai media hiburan maupun sebagai ajang untuk mengumpulkan harta dengan cepat ataupun dalam kondisi apapun. Segala sesuatu yang diharamkan

---

<sup>44</sup> QS. Al-Maidah ayat 90-91

oleh Allah pasti sudah mengandung hikmah dan tujuan tertentu bagi umatnya. Karena segala sesuatu yang diciptakan dan ditetapkan oleh Allah tidak mungkin mengandung kesia-siaan belaka. Begitu pula dalam pengharaman *maysir*, terdapat hikmah dan tujuan baik bagi seluruh umat Islam.

Islam menghendaki setiap muslim untuk mengikuti hukum-hukum Allah dalam usahanya mencari kekayaan, namun tidak halnya dengan perjudian. Seharusnya manusia mendapatkan rezeki dengan usaha dan kerja keras. Bukan dengan melakukan praktik perjudian yang cenderung bergantung pada keberuntungan, nasib, dan harapan-harapan kosong.

#### 4. Perjudian menurut Hukum Positif

Perjudian dalam hukum positif Indonesia adalah tindak pidana dan diatur dalam hukum pidana positif di Indonesia. Definisi permainan yang bisa dikatakan perjudian terdapat dalam Pasal 303 ayat (3) Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (“KUHP”) yang berbunyi : *“Yang disebut permainan judi adalah tiap-tiap permainan, di mana pada umumnya kemungkinan mendapat untung bergantung pada peruntungan belaka, juga karena pemainnya lebih terlatih atau lebih mahir. Di situ termasuk segala pertaruhan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain-lainnya yang tidak diadakan antara*

*mereka yang turut berlomba atau bermain, demikian juga segala pertaruhan lainnya.”*

Dari ketentuan KUHP tersebut dapat kita lihat bahwa dalam permainan judi, terdapat unsur keuntungan yang bergantung pada peruntungan dan kemahiran atau kepintaran pemain. Selain itu, dalam permainan judi juga melibatkan adanya pertaruhan. Dimana dalam taruhan tersebut ada sisi menang atau kalah. Jadi sesuai ketentuan Pasal 303 KUHP, setiap permainan yang kemungkinan untuk mendapatkan keuntungannya adalah bergantung pada peruntungan atau kemahiran pemain dan melibatkan pertaruhan di dalamnya, maka perbuatan tersebut adalah judi.

## 5. Jenis-Jenis dan Macam-Macam Perjudian

Judi bisa dikelompokkan menjadi 4 (empat) macam jenis judi, yaitu:

- a. Undian yaitu dalam bentuk lotre, loto, porkas, togel dan sebagainya dimana mereka hanya memiliki nomor tertentu. Judi ini adalah judi masal dimana bisa diikuti oleh jutaan orang dimanapun mereka berada. Namun sekarang undian juga bisa dilaksanakan secara online.
- b. Taruhan untuk judi ini biasanya dikaitkan dengan analisa mengapa pengetahuan dari sipenjudi seperti balapan kuda, anjing, sambung ayam, boksen maupun judi sepak bola.

- c. Judi antar sesama penjudi lainnya, seperti permainan domino, poker, dadu, dan lain-lain.
- d. Judi antar manusia dan mesin, misalnya main jackpot, mikey mouse, ding dong, pachinko maupun permainan komputer lainnya.<sup>45</sup>

Adapun macam-macam perjudian menurut penjelasan yang tercantum pada PP No. 9 Tahun 1981 tentang Pelaksanaan UU 7 Tahun 1974 yaitu: pasal 1 ayat (1) bentuk dan jenis perjudian yang dimaksud dalam pasal ini meliputi:

- a. Perjudian di kasino, antara lain:
  - 1) Roulette
  - 2) Blackjack
  - 3) Baccarat
  - 4) Keno
  - 5) Tombola
  - 6) Creps
  - 7) Super pingpong
  - 8) Lotto fair
  - 9) Satan
  - 10) Pay kyu
  - 11) Slot machine
  - 12) Ji Si Kie

---

<sup>45</sup> Haryanto, *Indonesia Negeri Judi* (Jakarta: Yayasan Khasana Insan Mandiri, 2003), hal. 10.

- 13) Poker
  - 14) Lempas paser/bulu ayam
  - 15) Kiu-kiu
- b. Perjudian ditempat-tempat keramaian, antara lain:
- 1) Lempas gelang
  - 2) Lempas uang (coin)
  - 3) Kim
  - 4) Pancingan
  - 5) Lempas bola
  - 6) Adu ayam
  - 7) Adu sapi
  - 8) Adu kerbau
  - 9) Adu domba
  - 10) Pacu kuda
  - 11) Karapan sapi
  - 12) Pacu anjing
  - 13) Erek-erek
  - 14) Mayong/macak
  - 15) Hailai
- c. Perjudian yang dikaitkan dengan alasan-alasan lain antara lain:
- 1) Adu ayam
  - 2) Adu sapi
  - 3) Adu kerbau
  - 4) Pacu kuda
  - 5) Karapan sapi

#### 6) Adu domba/kambing

Jika diperhatikan judi yang sering berkembang di beberapa masyarakat bisa dibedakan berdasarkan alat atau sarana yaitu ada yang menggunakan hewan, kartu, mesin ketangkasan, video, internet, dan berbagai jenis permainan olahraga. Selain tercantum dalam peraturan pemerintah tersebut diatas, masih banyak perjudian yang berkembang di masyarakat.<sup>46</sup>

### 6. Unsur-Unsur Perjudian

Dari pemaparan data diatas mengenai perjudian, maka ada 3 unsur yang harus terpenuhi agar suatu perbuatan dapat dikatakan perjudian, ketiga unsur tersebut adalah:

#### a. Permainan/perlombaan

Perbuatan yang dilakukan biasanya berbentuk dalam permainan atau perlombaan. Jadi awalnya dilakukan semata-mata untuk bersenang-senang atau kesibukan untuk mengisi waktu luang guna menghibur hati dan mendapat kesenangan. Jadi pada dasarnya bersifat rekreatif, namun disini para pelaku tidak harus terlibat dalam permainan, karena boleh jadi mereka adalah penonton atau orang yang ikut bertaruh terhadap jalannya sebuah permainan atau perlombaan.

---

<sup>46</sup> *Ibid.* hal. 12

b. Ada taruhan

Dalam permainan atau perlombaan ini ada taruhan yang dipasang oleh para pihak pemain atau bandar. Baik dalam bentuk uang ataupun harta benda lainnya. Akibat adanya taruhan tersebut, maka tentu saja ada pihak yang diuntungkan dan ada pihak yang dirugikan. Unsur ini merupakan unsur yang paling utama untuk menentukan apakah sebuah perbuatan dapat disebut judi atau bukan.

c. Keberuntungan

Untuk memenangkan suatu perlombaan atau permainan, lebih banyak digantungkan pada suatu unsur yang spekulatif/kebetulan atau untung-untungan, atau faktor kemenangan yang diperoleh dikarenakan kebiasaan atau kepintaran pemain yang sudah sangat terbiasa atau terlatih.<sup>47</sup>

## **D. Tinjauan Umum Tentang Permainan**

### **1. Pengertian Permainan**

Permainan adalah suatu kegiatan yang dilakukan secara sungguh-sungguh, namun dalam melakukannya suatu permainan bukan merupakan kesungguhan atau hanya untuk mendapatkan suatu

---

<sup>47</sup> Ambariy, *Suplemen Ensiklopedia Islam*, h. 295

kesenangan saja.<sup>48</sup> Kegiatan yang dilakukan secara sukarela dan spontan untuk mendapatkan kepuasan dan kegembiraan bisa dikatakan sebuah kegiatan bermain.<sup>49</sup> Sementara menurut Sukintaka menyatakan dengan bermain anak-anak dapat mewujudkan potensi dalam bentuk gerakan, sikap, dan perilaku. Dari berbagai teori dan pandangan dapat diidentifikasi bahwa bermain adalah kemajuan anak untuk aktivitas fisik, secara sukarela untuk mengekspresikan dan memperoleh kekuatan, kebugaran dan kesegaran.<sup>50</sup> Bermain dan permainan sangat penting bagi manusia di segala jenjang usia.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan wadah bagi anak secara spontan untuk menyalurkan dan merasakan berbagai pengalaman seperti kegiatan motorik, kemampuan fisiologis, emosi, senang, bergairah, kecewa, bangga, marah serta melatih keterampilan berpikir (kritis dan kreatif) yang diprakarsai oleh kuatnya motivasi intrinsik sehingga anak dapat mengeksplorasi dan bereksperimen atas segala potensi yang ada dalam dirinya untuk kepentingannya sendiri baik bersifat

---

<sup>48</sup> Jusuf Blegur, *Teori dan Aplikasi Permainan Kecil* (Jusuf Aryani Learning, Kupang 2017) hal. 3

<sup>50</sup> Hardiyono, B, *The Game is Played and Basic Fitness for Student. International Seminar on Physical Education, Sport, and Health*, 119.

jangka pendek maupun jangka panjang. Dengan demikian, bermain tidak terjadi karena adanya unsur paksaan secara ekstrinsik.

Permainan ditinjau melalui ilmu filsafat, ada 2 analisa. Pertama melalui tubuh filsafat yakni dalam permainan ini semua orang terlibat mulai dari usia anak-anak sampai pada orang usia lanjut. Kedua ditinjau melalui nilai filsafat yakni permainan ini adalah melalui permainan ini secara tidak langsung akan terjalin hubungan sosial antar seseorang yang satu dengan yang lain. Fungsi dari bermain orang dapat mengaktualisasikan potensi aktivitas manusia dalam bentuk gerak, sikap dan perilaku. Tujuan fisik pendidikan (psikomotorik, kognitif, dan efektif), keterampilan dan kesenangan harus diprioritaskan sedangkan pengetahuan untuk membantu individu pengalaman kehidupan yang baik. Selanjutnya pengembangan tingkat keterampilan motorik untuk yang kearah prestasi harus di bina dan diarahkan agar nantinya mendapatkan hasil yang maksimal.<sup>51</sup>

Bermain merupakan keseluruhan aktivitas yang dilakukan oleh seseorang individu yang sifatnya menyenangkan, menggembirakan, dan menimbulkan kenikmatan yang berfungsi untuk membantu individu mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik,

---

<sup>51</sup> Nugroho Susanto, "Hakikat Dan Signifikan Permainan, Jendela Olahraga", *Volume 2, No. 1*, Hlm. 99.

intelektual sosial, moral dan emosional. Bermain merupakan kegiatan santai menyenangkan tanpa tuntutan (beban) bagi seseorang. Bermain juga merupakan kebutuhan esensial bagi seseorang. Melalui bermain anak dapat memuaskan tuntutan dan kebutuhan perkembangan dimensi motorik, kognitif, kreatifitas, emosi, sosial, nilai, bahasa dan sikap hidup.<sup>52</sup>

## 2. Jenis-Jenis Permainan

Berdasarkan cara bermainnya, jenis permainan dapat dibagi kedalam dua jenis permainan, yaitu:

### a) Permainan Aktif

Bermain aktif dapat diartikan sebagai kegiatan yang banyak melibatkan suatu gerakan tubuh, pemain dalam melakukan permainan ini harus membutuhkan energi yang harus dikeluarkan. Dalam melakukan permainan aktif biasanya akan pemain akan melibatkan dua jenis motorik, yakni motorik kasar dan halus. Misalnya: bermain bebas dan spontan yaitu pemain dapat melakukan segala suatu hal yang diinginkannya melalui aktivitas fisik, ada atau tidaknya aturan-aturan dalam permainan tersebut. Seperti mengumpulkan dan mengoleksi sesuatu, permainan olahraga,

---

<sup>52</sup> Elfiadi, "Bermain Dan Permainan Bagi Anak Usia Dini", *Itqan*, Vol. VII, No. Januari- Juni 2016, 53.

permainan dengan balok, permainan dalam melukis menempel atau menggambar, dan lain sebagainya.

b) Permainan Pasif

Permainan pasif merupakan jenis permainan yang hanya melibatkan sebagian atau tidak sama sekali anggota tubuh kita atau hanya mengandalkan motorik halusny. Pemain hanya mengeluarkan sedikit energinya saja. Misalnya: bermain dengan gadget atau komputer, menonton adegan lucu, membaca buku cerita, mendengarkan cerita, menonton televisi dan mengingat nama-nama benda adalah bermain tanpa mengeluarkan banyak tenaga, tetapi tingkat kesenangannya hampir seimbang dengan anak yang menghabiskan sejumlah besar tenaganya di tempat olah raga atau tempat bermain.<sup>53</sup>

3. Permainan Yang Dilarang Menurut Hukum Islam

Dalam hukum Islam terdapat beberapa permainan yang dilarang dikarenakan di mainkan kerana dapat memberi efek negatif terhadap perkembangan seseorang baik dari perkembangan fisik maupun psikisnya. Islam melarang sebagian dari beberapa permainan yang ada karena dianggap

---

<sup>53</sup> Elfiadi, "Bermain dan Permainan Bagi Anak Usia Dini", Jurnal Itqan, (Lhokseumawe) *Vol. VII Nomor 1, 2016, 56-57.*

bertentangan dengan tujuannya dan menyimpang dari segi tata caranya, dalam islam permainan menjadi haram ketika ada unsur-unsur haram di dalamnya, ataupun tidak sesuai dengan syariat hukum Islam. Dengan begitu perlu diperhatikan batasan-batasan yang menjadi alasan bahwa dilarangnya permainan tersebut diantaranya :

- a) Permainan yang sangat berbahaya tanpa darurat, seperti tinju, karate dan lainnya.
- b) Permainan yang menampakkan tubuh wanita yang tidak halal dilihat oleh laki-laki yang bukan muhrimnya, seperti pada cabang olahraga renang atau yang lainnya, kecuali jika disediakan secara khusus kolam renang dan tempat permainan yang tidak bercampur dengan kaum laki-laki.
- c) Permainan sihir yang sesungguhnya ini termasuk tujuh yang merusak. Haram bagi kita untuk mengajarkan atau menyebarkannya.
- d) Permainan yang menipu orang demi memperoleh harta dengan kebatilan.
- e) Permainan yang mengadu hewan dan menyakitinya, seperti adu ayam atau adu kambing, yang demikian sesungguhnya dilarang, maka tidak boleh bagi manusia memperlakukan binatang dengan mengalirkan darahnya, karena barang siapa yang tidak

kasihan terhadap yang di bumi, maka tidak dikasihani oleh yang dilangit. Permainan berdasarkan nasib, seperti undian atau yang sejenisnya.

- f) Permainan judi, ini teman setia khamr sebagaimana tersebut di dalam kitab Allah. Dia termasuk perbuatan kotor dari perbuatan syetan.
- g) Suatu permainan yang merendahkan kehormatan manusia atau menghinaanya atau menjadikan orang lain sebagai bahan tertawaan. Baik orang-orang tertentu, atau sebagian kelompok dari masyarakat, seperti orang buta, atau pincang atau yang berkulit hitam atau orang-orang yang berprofesi tertentu, kecuali terdapat beberapa batas-batas yang diperbolehkan.
- h) Berlebihan dalam bermain, sehingga mengganggu pekerjaan pokok yang lainnya. Karena permainan itu termasuk Tashiniyyat (kebutuhan pelengkap), maka tidak boleh melebihi kebutuhan-kebutuhan yang lainnya, apalagi kebutuhan yang premier. Karena segala yang diperbolehkan itu terikat dengan tidak berlebihan, dan sesungguhnya Allah tidak menyukai orang-orang yang berlebihan. Segala yang diperbolehkan itu juga disyaratkan agar tidak mengganggu kewajiban syar'i atau kewajiban duniawi. Yang dituntu oleh

masyarakat Islam adalah sebagaimana yang dituntut oleh dari pribadi muslim yaitu menyeimbangkan antara tuntutan-tuntutan yang ada, dan hendaknya memberikan setiap orang yang berhak akan haknya.<sup>54</sup>

---

<sup>54</sup> Khadijah dan Lasma Roha Sitompul, "*Permainan Anak Usia Dini Dalam Perspektif Islam*", Mukaddimah Jurnal Pendidikan Sejarah dan Ilmu-ilmu Sosial, Vol 4, Issue 2, Agustus 2020, 67-68.

## **BAB III**

### **PRAKTIK PERMAINAN MESIN CAPIT BONEKA DI DAERAH JL. PENGILON II DAN JL. GONDORIYA, SEMARANG**

#### **A. Profil Warung**

##### **1. Sejarah Profil Warung Pertama**

Dalam penelitian skripsi peneliti meneliti salah satu usaha mesin capit boneka di warung Mba Rahayu yang terletak di Jl. Pengilon II No.27, Bringin, Kec. Ngaliyan, Kota Semarang, Jawa Tengah 50189 yaitu pada -6,9991001 LS, dan 110,3404670 BT. Adapun detail letak warung mba Yayuk:

- a. Sebelah Utara: Pemukiman warga Pengilon II
- b. Sebelah Timur: Kos Eksekutif
- c. Sebelah Barat: Pemukiman warga Pengilon II

Sejarah berdirinya warung mba Yayuk dimulai dari bulan Desember di tahun 2019. Mba Rahayu atau biasa di panggil mba Yayuk merupakan warga asli Semarang yang bertempat tinggal di Jl. Pengilon II. Rumah yang di tempatnya sekaligus menjadi warung tempat beliau berjualan. Warung yang di jual ditempat nya berupa makanan- makanan berupa sosis dan jajanan anak-anak. Sering sekali anak-anak belanja di warung nya. Di karenakan hal tersebut, ada

seseorang yang berinisiatif buat meletak mesin capit bonekanya di warung mba Yayuk.

Adanya mesin capit di warung mba Yayuk sudah lama di mulai pada tahun 2022 di bulan Desember kemarin. Sebenarnya sudah lama ada mesin capit, namun banyak yang bergantian menyewa warung nya untuk meletakkan mesin capit. Jadi warung beliau di sewa orang untuk di letakkan mesin capit dengan perjanjian sewa yang telah di sepakati.

## 2. Sejarah Profil Warung Kedua

Dalam penelitian skripsi peneliti meneliti salah satu usaha mesin capit boneka di warung Bu Lestari yang terletak di Jl. Wates RT 02 RW 02, Kelurahan Wates, Kecamatan Ngaliyan Kota Semarang, Jawa Tengah 50189 yaitu pada - 7,0074180 LS, dan 110,3235800 BT. Adapun letak detail dari warung ini adalah:

- a. Sebelah Utara : Tukang cukur rambut
- b. Sebelah Timur : Pemukiman warga Wates RT 02 RW 02
- c. Sebelah Barat : Pemukiman warga Wates RT 02 RW 02

Menurut pengakuan Ibu Lestari selaku pemilik warung, berdirinya warung ini sudah cukup lama, kurang lebih di tahun 2010an. Ibu Lestari sendiri atau biasa di panggil bu Tari merupakan warga

asli Semarang yang bertempat tinggal di Jl. Wates Rt 02 RW 02. Rumah yang di tempatnya sekaligus menjadi warung tempat beliau berjualan. Warung yang di jual ditempat nya berupa makanan- makanan jajanan anak-anak, aneka ragam rokok dan lain sebagainya. Sering sekali anak-anak belanja di warung nya. Di karenakan hal tersebut, ada seseorang yang berinisiatif buat meletak mesin capit bonekanya di warung Ibu Lestari.

Adanya mesin capit di warung Bu Lestari baru pertama sekali tepatnya sejak awal Januari 2023. Masih tergolong muda mesin capit di warung beliau. Melihat situasi yang cukup memungkinkan, jadi ada seseorang yang ingin bekerja sama untuk meletakkan mesin capit nya di warung beliau dengan perjanjian sewa yang telah di sepakati.

## **B. Mekanisme Permainan Mesin Capit Boneka di Jl. Pengilon II dan Jl. gondoriya Semarang**

Seiring berkembangnya zaman, permainan mesin capit boneka banyak di temukan di berbagai tempat, termasuk toko kelontong, toko serbaguna maupun warung warung. Dulunya permainan mesin capit hanya di temukan di supermarket dan mall mall saja. Timbulnya persaingan yang ketat untuk menarik perhatian anak dan orang dewasa salah satunya dengan adanya game permainan capit boneka ini.

Dalam penelitian ini saya mendapatkan 2 tempat studi kasus mengenai permainan capit boneka. Pertama warung Mba Rahayu yang terletak di Jl. Pengilon II No.27, Bringin, Kec. Ngaliyan, Kota Semarang, Jawa Tengah dan warung Ibu Lestari yang terletak di Jl. Wates RT 02 RW 02. Kedua warung tersebut memiliki mekanisme permainan yang sama, dan juga mesin capit yang tersedia di tempat mereka keduanya dengan mitra sewa mesin capit yang sama. Maka dari itu, disini saya mencoba mendapatkan data dari salah satu pemilik warung yang di tempatnya terdapat mesin capit yaitu mesin capit boneka yang berada di warung mba Rahayu.

Menurut mba Rahayu selaku pemilik warung, bahwa jadwal buka toko dimulai dari jam 09.00 pagi sampai 19.00 malam. Mesin capit ini cukup sederhana untuk diletakkan di warung tersebut karena tidak banyak memakan ruang ataupun tempat. Peletakan mesin capit di warung ini juga cukup bagus, dikarenakan warung ini juga menjual beberapa makanan anak-anak, seperti sosis dan beraneka ragam jajanan. Pengunjung terbanyak dari warung ini tentu saja anak-anak dari warga sekitar. Anak-anak sangat menyukai bermain mesin capit boneka, tergantung dari isi mesin capit tersebut. Semakin menarik boneka yang terdapat di dalamnya, semakin suka anak-anak memainkan. Setiap hari pengunjung yang datang ke warung bervariasi jumlahnya, tidak bisa diperkirakan pendapatan perharinya berapa. Semiminalnya sehari

melakukan sekitar 15-20 transaksi pembelian koin. Kalau boneka nya menarik bisa bahkan sampai 100 transaksi pembelian koin. Bahkan pernah sampai 200-300 transaksi pembelian koin dalam seharinya.<sup>55</sup>

Ternyata permainan mesin capit boneka di warung Mba Yayuk ini bukan sepenuhnya. Sebagaimana yang telah dikatakan pemilik warung mba Rahayu sebagai berikut:

*“Permainan capit boneka tersebut sebenarnya dititipkan bukan milik pribadi. Sistem baginya per dua minggu sekali sejumlah Rp.125.000,00 untuk pembayaran biaya sewa dan biaya listrik”<sup>56</sup>*

Meneruskan dari pernyataan diatas mba Rahayu menjelaskan:

*“Bahwasannya sistem pengisian capit boneka dilakukan dalam kurun waktu 1 sampai 2 minggu sekali, langsung dari pemilik mesin capit boneka. Kalau pengecekan mesin sekaligus koin dilakukan setiap harinya. Bisa dilakukan di siang hari maupun malam hari. Pengecekan mesin tersebut dilakukan juga apabila ada kendala pada mesin. Pengisian boneka dilakukan 1 sampai 2 minggu sekali tidak menentu, tergantung sudah habis atau belumnya*

---

<sup>55</sup> Hasil wawancara bersama Ibu Rahayu selaku pemilik warung, wawancara di warung Ibu Rahayu di Jl. Pengilon II, tanggal 31 Januari 2023

<sup>56</sup> Hasil wawancara bersama Ibu Rahayu selaku pemilik warung, wawancara di warung Ibu Rahayu di Jl. Pengilon II, tanggal 31 Januari 2023

*boneka di dalam mesin, ataupun saat ingin mengganti boneka di dalam mesin tersebut”<sup>57</sup>*

Berdasarkan pernyataan tersebut, sistem pengisian ulang boneka di dalam mesin dilakukan 1 sampai 2 minggu sekali, tergantung pada stok boneka yang ada di dalam mesin jika boneka di dalam mesin hampir habis baru dilakukan isi kembali ataupun hendak mengganti stok boneka di dalam mesin. Pengisiannya juga langsung dari pihak pemilik mesin capit boneka.

Permainan ini diawali dengan membeli koin untuk memainkan mesin Capit Boneka seharga seribu rupiah perkoinnya yang dibeli melalui pemilik warung. Kemudian pemain harus memasukkan koin yang mereka punya ke dalam mesin Capit Boneka, barulah pemain dapat mengoperasikan mesin capit boneka. Untuk mengendalikan mesin capit boneka terdapat 2 tombol pada mesin ini, yaitu tombol joystick dan tombol press. Tombol joystick digunakan untuk mengarahkan capit ke arah mana pemain akan memilih boneka yang akan di pilihnya, dan tombol press digunakan untuk mencapit boneka dan menariknya ke atas untuk kemudian dimasukan ke dalam tempat pengambilan boneka, dan waktu yang di berikan untuk memainkan mesin tersebut sekitar 30 detik per 1 koinnya. Apabila pemain mendapatkan boneka dari mesin

---

<sup>57</sup> Hasil wawancara bersama Ibu Rahayu selaku pemilik warung, wawancara di warung Ibu Rahayu di Jl. Pengilon II, tanggal 31 Januari 2023

capit tersebut, maka dengan sepenuhnya boneka menjadi hak milik pribadi si pemain. Hal tersebut terlihat gampang dan sepele akan tetapi sangat sulit untuk dimainkan dan menimbulkan efek candu. Namun tidak jarang dari pemain mendapatkan boneka dari permainan mesin capit. Melanjutkan pernyataan diatas, berdasarkan keterangan mba Rahayu selaku pemilik warung :

*“Jadi banyak juga anak-anak yang mendapatkan boneka dari mesin capit ini, tapi presentasi gagalnya lebih banyaknya. Tidak jarang juga anak-anak yang sudah mengeluarkan uang yang banyak tapi gagal mendapatkan boneka. Dapat dikatakan presentasi menang nya 1:10, atau sekitaran 10%.”<sup>58</sup>*

Setelah itu mba Rahayu juga menjelaskan :

*“Para pemain mesin capit boneka beragam mulai dari anak-anak, remaja bahkan orang dewasa juga. Anak-anak yang bermain biasanya yang masih bersekolah dasar maupun belum sekolah sama sekali. Biasanya sekali main anak-anak membawa modal 5-10 ribunya, dengan uang segitu mereka bisa menukarkanya dengan 5-10 koin. Namun terkadang, apabila membawa uang 10 ribu rupiah, mereka hanya menukar dengan 5 koin dan lebihnya digunakan untuk membeli jajan-jajanan maupun minuman. Kalau untuk pendapatan perhariannya tidak*

---

<sup>58</sup> Hasil wawancara bersama Ibu Rahayu selaku pemilik warung, wawancara di warung Ibu Rahayu di Jl. Pengilon II, tanggal 31 Januari 2023

*menuntun, tergantung pada semenarik apa boneka yang berisi di mesin capit ini.”<sup>59</sup>*

Para pemain mesin capit boneka yang saya coba untuk wawancarai sebagai berikut :

1. Zitda, usia 12 (dua belas) tahun, anak-anak warga sekitar yang sering sekali memainkan mesin capit boneka. Menurut keterangan beliau :

*“Hampir tiap hari saya main mas, sekali main paling 5-10 ribu mas. Ya kalau menang alhamdulillah kalau engga ya gapapa to. Tapi alhamdulillah terkadang hanya dengan modal 5 ribu saya bisa mendapatkan boneka nya mas”<sup>60</sup>*

2. Dzulqarnain, usia 21 (dua puluh satu) tahun, salah satu mahasiswa UIN Walisongo Semarang, juga salah satu pemain mesin capit boneka. Menurut keterangan beliau menjelaskan: *“saya jarang si main mas, manun kalau hoki terkadang dengan modal 5 ribu sudah mendapatkan boneka mas”<sup>61</sup>*
3. Afan, usia 11 (sebelas) tahun yang merupakan anak yang tinggal di daerah tersebut, juga salah satu pemain mesin capit boneka. Menurut penjelasan beliau: *“susah mas, masa iya uda habis 20 ribu tapi*

---

<sup>59</sup> Hasil wawancara bersama Ibu Rahayu selaku pemilik warung, wawancara di warung Ibu Rahayu di Jl. Pengilon II, tanggal 31 Januari 2023

<sup>60</sup> Hasil wawancara bersama Zitda selaku pemain capit boneka, wawancara di warung Ibu Lestari di Jl. Gondoriya, tanggal 14 Februari 2023

<sup>61</sup> Hasil wawancara bersama Dzulqarnain selaku pemain capit boneka, wawancara di warung Ibu Lestari di Jl. Gondoriya, tanggal 15 Februari 2023

*belum mendapatkan apa-apa mas”*.<sup>62</sup>

Menurut keterangan para pemain mesin capit boneka di atas, dapat di jelaskan bahwa kesempatan menang dan mendapatkan boneka tidak bisa di pastikan. Tidak bisa dengan modal dikit maupun banyak, semua hanya tergantung hoki dan teknik cara pemain untuk memainkan. Ada yang dengan modal sedikit sudah bisa mendapatkan boneka, ada juga yang sudah mengeluarkan modal banyak namun belum bisa mendapatkan boneka. Permainan mesin capit boneka tidak bisa di pastikan kapan kita menang dan dengan modal berapa kita akan menang. Semua tergantung dari teknik pemain sendiri ataupun hoki dari pemain tersebut. Namun ada beberapa pendapat pemain yang memainkan capit boneka hanya untuk kesenangannya saja, tidak untuk mendapatkan boneka dan mereka tidak menghirau seberapa banyak modal yang sudah di keluarkan. Tidak masalah banyak modal yang sudah keluar yang penting mereka senang.

Namun tidak jarang juga banyak pemain yang memainkan menginginkan untuk mendapatkan boneka yang mereka inginkan. Bahkan mereka tidak segan-segan untuk mengeluarkan kocek yang berlebih agar bisa mendapatkan boneka yang sedari awal sudah di incar. Dan

---

<sup>62</sup> Hasil wawancara bersama Dzulqarnain selaku pemain capit boneka, wawancara di warung Ibu Lestari di Jl. Gondoriya, tanggal 14 Februari 2023

setelah mendapatkan boneka tersebut, terdapat rasa bangga maupun senang yang luar biasa, walaupun sudah mengeluarkan modal yang banyak.

Sehingga dari uraian wawancara diatas, dapat disimpulkan bahwa dalam permainan capit boneka di warung Mba Rahayu banyak yang memainkan dan tidak jarang juga pemain mendapatkan boneka dengan bermain mesin capit. Namun kebanyakan pemain yang memainkan tidak mendapatkan apa-apa atau biasa dikatakan kalah.

## **BAB IV**

### **ANALISIS TINJAUAN HUKUM ISLAM TERHADAP PRAKTIK PERMAINAN MESIN CAPIT BONEKA**

#### **A. Praktik Permainan Mesin Capit Boneka**

Permainan adalah suatu kegiatan yang dilakukan secara sungguh-sungguh, namun dalam melakukannya suatu permainan bukan merupakan kesungguhan atau hanya untuk mendapatkan suatu kesenangan saja. Permainan mesin capit boneka diawali dengan membeli koin untuk memainkan mesin Capit Boneka seharga seribu rupiah perkoinnya yang dibeli melalui pemilik warung. Kemudian pemain harus memasukkan koin ke dalam mesin Capit Boneka, barulah pemain dapat mengoperasikan mesin capit boneka. Untuk mengendalikan mesin capit boneka terdapat 2 tombol pada mesin ini, yaitu tombol joystick dan tombol press. Tombol joystick digunakan untuk mengarahkan capit ke arah mana pemain akan memilih boneka yang akan di pilihnya, dan tombol press digunakan untuk mencapit boneka dan menariknya ke atas untuk kemudian dimasukan ke dalam tempat pengambilan boneka, dan waktu yang di berikan untuk memainkan mesin tersebut sekitar 30 detik per 1 koinnya. Apabila pemain mendapatkan boneka dari mesin capit tersebut, maka dengan sepenuhnya boneka menjadi hak milik pribadi si pemain.

Hal tersebut terlihat gampang dan sepele akan tetapi sangat sulit untuk dimainkan dan menimbulkan efek candu. Namun tidak jarang dari pemain mendapatkan boneka dari permainan mesin capit. Pada hakikatnya mesin capit yang tersedia di warung mba Yayuk dan ibu Rahayu bukan milik mba Rahayu sepenuhnya, melainkan milik orang yang ingin meletakkan mesin capitnya di warung merka. Dalam hal ini warung mba Yayuk hanya sebagai penyedia tempat yang mendapat sebagian keuntungan dari permainan Capit Boneka.

## **B. Tinjauan Hukum Islam Terhadap Praktik Permainan Mesin Capit Boneka**

Permainan sesungguhnya adalah bagian dari sarana hiburan dan sarana melepas lelah. Islam mewajibkan kepada umatnya agar mengabdikan seluruh hidupnya hanya untuk beribadah kepada Allah swt. Itulah orientasi tunggal yang harus dipegang oleh kaum muslimin etika menjalani kehidupan. Islam lalu memerintahkan umatnya agar melaksanakan perintahnya Allah dengan segenap potensi yang ia miliki dan tidak melanggar larangan-larangan Allah swt.<sup>63</sup> Sebagaimana dalam firman Allah swt dalam Surah An-Nisa' ayat 14:

---

<sup>63</sup> Dedi Supriadi, *Ushul Fiqh Perbandingan*, Cet. I, (Bandung: CV Pustaka Setia, 2014), hlm. 41.

مَنْ يَعْصِ اللَّهَ وَرَسُولَهُ وَيَتَعَدَّ حُدُودَهُ ۖ  
يُدْخِلْهُ نَارًا خَالِدًا فِيهَا وَلَهُ عَذَابٌ مُهِينٌ

*“Dan barangsiapa mendurhakai Allah dan Rasul-Nya dan melanggar batas-batas hukum-Nya, niscaya Allah memasukkannya ke dalam api neraka, dia kekal di dalamnya dan dia akan mendapat azab yang menghinakan.” (Q.S. An-Nisa’: 14)*

Kesenangan psikologis dan hiburan merupakan dua hal yang natural dalam diri manusia. Nabi saw bahkan mengatakan orang yang di dalam dirinya tidak ada hal tersebut, ia akan disalami Malaikat dan menjadi ucapan simbol yang menunjukkan satu hal yang mustahil terjadi. Maknanya adalah islam tidak mengajarkan agar seseorang menjauhi kesenangan dan hiburan. Sebaliknya, Islam justru mengajarkan bahwa mencari kesenangan, beristirahat, mencari hiburan yang bisa dilakukan, namun harus sesuai dengan porsinya. Islam tidak mengharamkan hiburan sama sekali. Bahkan ada sebagian bentuk permainan yang yang dianjurkan oleh Islam, seperti berbagai jenis permainan olahraga yang bisa menyehatkan tubuh. Sebagaimana sabda Rasulullah SAW yang artinya:

*“Diriwayatkan dari Mush’ab, dari ayahnya; ia berkata, “Rasulullah bersabda, ‘Bermainlah dengan memanah, karena memanah merupakan permainanmu yang paling baik.” (HR Thabrani dalam Mu’jam Awsath).*

Jika dilihat dari penjelasan diatas, capit boneka merupakan sebuah permainan yang dapat menghilangkan kegelisan dan menimbulkan manfaat kesenangan dalam diri pemainnya. Capit boneka yang sudah merebak di kalangan kita merupakan sebuah hal yang tidak bisa kita pungkiri keadaannya. Terbukti bahwa di setiap swalayan memiliki setidaknya 1 buah mesin capit boneka yang terpasang. Namun, tidak hanya di swalayan, sekarang di toko atau warung klontong baik di perkotaan maupun di pedesaan sudah terpasang mesin capit boneka yang sistem kepemilikan nya permanen maupun sewa.

Berdasarkan hasil wawancara dengan pemilik warung Pengilon II, Mba Rahayu mengatakan bahwa *“Permainan capit boneka tersebut sebenarnya dititipkan bukan milik pribadi. Sistem baginya per dua minggu sekali sejumlah Rp.125.000,00 untuk pembayaran biaya sewa dan biaya listrik”*<sup>64</sup>

*Al-Ijarah* atau sewa-menyewa berasal dari kata *Al-Aj“ru* yang artinya menyewakan. Sedangkan secara etimologis *ijarah* adalah salah satu akad *mu“awadhah* yaitu transaksi yang bertujuan untuk mendapatkan keuntungan atau manfaat material. Akad *ijarah* termasuk akad bernama (*al-uqud al-musamma*), yaitu akad yang batas-batsannya ditentukan dalam al-Qur“an dan Hadist.

---

<sup>64</sup> Hasil wawancara bersama Ibu Rahayu selaku pemilik warung, wawancara di warung Ibu Rahayu di Jl. Pengilon II, tanggal 31 Januari 2023

*Ijarah ala al-manafi* adalah *ijarah* yang bersifat manfaat, misalnya sewa menyewa rumah, kendaraan, pakaian, dan perhiasan. Dalam hal ini *mu'ajir* mempunyai benda-benda tertentu dan *musta'jir* butuh benda tersebut dan terjadi kesepakatan antara keduanya, dimana *mu'ajir* mendapat imbalan tertentu dari *musta'jir* dan *musta'jir* mendapat manfaat dari benda tersebut. Apabila manfaat itu yang di bolehkan setara untuk di pergunakan, maka para ulama fiqh sepakat menyatakan boleh dijadikan akad sewa-menyewa.<sup>65</sup>

Dilihat dari pandangan muamalah, muamalah memandang sewa-menyewa permainan capit boneka diwarung mba Rahayu dan ibu Lestari termasuk dalam macam-macam *ijarah ala al-manafi* yang bersifat manfaat atau benda, akad ini sudah sesuai dilakukan untuk mengambil manfaat dari benda atau mesin permainan, dengan tujuan mencari hiburan atau refreasing, maka hukumnya diperbolehkan. Akan tetapi dalam muamalah terdapat beberapa asas. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat unsur sewa-menyewa baik dalam pengoperasian maupun dalam praktik permainan mesin capit boneka.

Penulis fokus terhadap asas muamalah yaitu *adamul gharar*, *adamul gharar* dapat diartikan bahwa pada setiap

---

<sup>65</sup> Jamaluddin, "Elastisitas Akad Al-Ijarah (Sewa menyewa) Dalam Fiqh Muamalah Perspektif Ekonomi Islam", at-Tamwil, Kajian Ekonomi Syariah 1, Vol. 1, No. 1 Maret 2019, hlm. 19-24

bentuk muamalah tidak boleh ada gharar atau tipu daya atau sesuatu yang menyebabkan salah satu pihak merasa dirugikan oleh pihak lainnya sehingga mengakibatkan hilangnya unsur kerelaan salah satu pihak dalam melakukan suatu kegiatan transaksi.

Namun, jika ditinjau dari kacamata hukum Islam, permainan capit boneka yang memiliki manfaat kesenangan bagi diri pemain tersebut memiliki makna yang berbeda karena pada praktik permainannya terdapat 2 unsur yaitu untung maupun rugi. Apabila pemain mendapatkan boneka dari mesin capit tersebut, maka dengan sepenuhnya boneka menjadi hak milik pribadi si pemain. Dalam hal ini pemain bisa dikatakan mendapatkan keuntungan dari bermain mesin capit boneka. Namun jika pemain tidak apapun dan koin yang di masukkan ke dalam mesin tersebut oleh si pemain menjadi hak milik mesin capit tersebut dan pemain tidak mendapatkan apapun. Seperti yang di uraikan diatas, dapat di simpulkan bahwa praktik mesin capit boneka tersebut mengandalkan kehokian yaitu adanya kemungkinan untung dan rugi yang akan di dapatkan oleh si pemain. Maka dari itu, permainan capit boneka pun dianggap mengandung unsur perjudian.

Adapun praktik mesin capit boneka di warung mba Yayuk dan Ibu Rahayu menggunakan sistem tukar koin, yaitu dengan uang Rp. 1.000,00 akan mendapatkan 1 koin untuk bisa dimainkan di mesin capit boneka tersebut. Para

pemain capit boneka dari awal pasti berangan-angan akan mendapatkan hadiah dari mesin capit boneka tersebut, namun tidak di pungkiri bahwa algoritma permainan mesin tidak bisa ditebak oleh si pemain mesin capit boneka tersebut. Permainan mesin capit boneka di warung mba Yayuk dan ibu Rahayu, 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. Maka dari itu, muncul unsur untung dan rugi yang didapatkan oleh si pemain.

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu pemain mesin capit boneka, Afan mengatakan bahwa *“susah mas, masa iya uda habis 20 ribu tapi belum mendapatkan apa-apa mas”*.<sup>66</sup>

Sesuai dengan penjelasan diatas, unsur perjudian pada mesin capit boneka sangat jelas terlihat, dikarenakan algoritma tidak jelas, dan dalam permainan mesin capit terlihat unsur untung maupun rugi yang kemenangan hanya

---

<sup>66</sup> Hasil wawancara bersama Dzulqarnain selaku pemain capit boneka, wawancara di warung Ibu Lestari di Jl. Gondoriya, tanggal 14 Februari 2023

bergantung pada kehokian dari si pemain dan tidak ada kepastian kapan pemain bisa menang maupun kalah. Unsur-unsur tersebutlah yang membuat permainan mesin capit ini dapat dikategorikan sebagai perjudian. Pastinya setiap pemain mengharapkan kemenangan dari bermain capit boneka, namun kemenangan dari si pemain tidak bisa di pastikan. Maka dari itu tidak semua permainan diperbolehkan menurut Islam, ada permainan yang dilarang dalam Islam yaitu salah satunya merupakan permainan yang mengandung unsur perjudian.<sup>67</sup> Pandangan hukum islam mengenai praktik permainan capit boneka berpedoman bahwa dalam segala sesuatu yang sifatnya untung-untungan dan mengundi nasib maka semua itu harus dihindari karna itu adalah maysir (perjudian).<sup>68</sup>

Menurut Prof. Dr. Musthafa Al Bugha, dalam salah satunya bukunya yang berjudul *Al Fiqh al-Manhaji 'ala Madzhab al-Imam al-Syafi'iy*, beliau menjelaskan bahwa Setiap permainan yang berbasis keberuntungan, tidak berbasis fikiran dan nalar seperti dadu, kartu dan sebagainya adalah diharamkan. Hal tersebut karena permainan-permainan seperti ini membiasakan orang

---

<sup>67</sup> Haerani Nur, "*Membangun Karakter Anank Melalui Permainan Anak Tradisional*", Jurnal Pendidikan Karakter, Tahun III, Nomor 1, Februari 2013, 89.

<sup>68</sup> Maria Hidayanti, "Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Bakiak", Jurnal Pendidikan Usia Dini, Vol.7, Edisi April 2013, 195-196.

bersandar diri pada keberuntungan nasib dan berimajinasi bahwa keberuntungan adalah faktor utama dalam kehidupan. Karena itu, permainan yang demikian berdampak negatif pada seseorang.<sup>69</sup>

Berdasarkan dari pernyataan diatas maka dapat dikatakan bahwa permainan capit boneka sebenarnya diperbolehkan. Yang membuat tidak diperbolehkan adalah unsur sebenarnya yang ada dalam permainan capit boneka. Dimana unsur yang dimaksud tersebut adalah bahwa dalam permainan capit boneka mengandung unsur perjudian. Hal ini jelas bahwa sesuatu yang ada keterkaitan dengan perjudian termasuk yang mengandung salah satu unsur dari perjudian, dan dalam hal ini, maka hukumnya tidak diperbolehkan atau haram untuk dimainkan.

Konsep yang terkandung dalam permainan capit boneka ini sistemnya adalah seperti perjudian. Karena dalam hal ini pemain berada antara dua nasib yakni untung apabila menang dan rugi apabila kalah. Permainan capit boneka merupakan suatu permainan yang mengandung unsur taruhan yang apabila orang tersebut menang maka akan mendapatkan taruhannya yakni boneka.

Definis judi sendiri merupakan suatu kegiatan

---

<sup>69</sup> Prof. Dr. Musthafa Al Bugha, Prof. Dr. Musthafa Al Khan dan Prof. Ali Asy syarbajiy), *Al Fiqh al-Manhaji 'ala Madzhab al-Imam al-Syafi'iy* [Damaskus: Dar Al Qalam, 1992] cet. II, juz 1, 137.

mempertaruhkan segala sesuatu untuk memperoleh keuntungan dari hasil suatu pertandingan, permainan atau kejadian yang hasilnya tidak dapat diduga sebelumnya. Selain adanya unsur taruhan dalam perjudian, permainan yang mengandung unsur ketidakadilan juga merupakan unsur perjudian yang menjadikan alasan mengapa perjudian di haramkan. Dalam Al-Quran sendiri, menjelaskan bahwa istilah perjudian yang disebutkan, dalam Al-Quran yaitu pada surah. Al-Baqarah: 219:

يَسْأَلُونَكَ عَنِ الْخَمْرِ وَالْمَيْسِرِ ۖ قُلْ فِيهِمَا إِثْمٌ  
كَبِيرٌ وَمَنَافِعُ لِلنَّاسِ وَإِثْمُهُمَا أَكْبَرُ مِنْ  
نَّفْعِهِمَا ۗ وَيَسْأَلُونَكَ مَاذَا يُنْفِقُونَ ۗ قُلِ الْعَفْوَ  
كَذَلِكَ يُبَيِّنُ اللَّهُ لَكُمْ الْآيَاتِ لَعَلَّكُمْ  
تَتَفَكَّرُونَ

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

يَأْتِيهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِنَّمَا الْخَمْرُ وَالْمَيْسِرُ  
وَالْأَنْصَابُ وَالْأَزْلَامُ رَجْسٌ مِّنْ عَمَلِ  
الشَّيْطَانِ فَاجْتَنِبُوهُ لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ

*“Hai orang-orang yang beriman, sesungguhnya (meminum) khamar, berjudi, (berkorban untuk) berhala, mengundi nasib dengan panah, adalah termasuk perbuatan syaitan. Maka jauhilah perbuatan-perbuatan itu agar kamu mendapat keberuntungan.” (Al-Maidah:90)*

Maksud dari ayat di atas di jelaskan bahwa khamar dan judi merupakan suatu perbuatan yang dilarang dan terdapat dosa besar jika melanggar nya. Dalam ayat tersebut tidak terdapat kalimat yang menjuru pada permainan atau sejenisnya, namun jika memang mesin capit boneka tersebut terdapat unsur perjudian, jelas dan bisa dikatakan permainan mesin capit boneka tersebut haram. Apabila memang benar terdapat unsur perjudian di dalam nya maka, haram jatuhnya apabila kita memainkannya. Apabila haram dan kita tetap memainkannya dosa besar yang akan kita terima.

Maraknya permainan capit capit boneka di Indonesia seharusnya menjadi dorongan bagi Majelis Ulama Indonesia (MUI) untuk mengeluarkan fatwa nya mengenai haram atau halal, di perbolehkan atau tidak di perbolehkannya permainan mesin capit boneka tersebut.

Hingga saat ini penulis belum menemukan fatwa MUI Indonesia yang mengatur secara khusus tentang

hukum permainan capit boneka. Namun, di sisi lain penulis menemukan beberapa fatwa MUI yang dikeluarkan oleh beberapa Kabupaten di Indonesia yaitu, antara lain Kabupaten Purworejo Nomor: 37/MUI/KAB/X/2022 tentang hukum permainan mesin capit boneka dan fatwa MUI Kabupaten Jember Nomor: 05/MUI-Jbr/XI/2021 tentang hukum permainan capit boneka. Dari kedua fatwa MUI tersebut menyimpulkan bahwa permainan capit boneka haram untuk dimainkan karena mengandung unsur judi karena bersifat spekulasi (untung-untungan). Meskipun pemain capit boneka tersebut tidak mempunyai niatan berjudi pada saat bermain, hanya ingin mendapatkan kesenangan saja, namun terdapat unsur perjudian didalamnya, di karenakan dalam permainan mesin capit boneka, pemain bisa jadi diuntungkan maupun dirugikan dalam bermain permainan tersebut.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil pembahasan di atas terkait tinjauan hukum Islam terhadap praktik permainan mesin capit boneka, maka penulis menyimpulkan antara lain sebagai berikut:

1. Cara memainkan mesin capit ini cukup mudah yaitu dengan membeli koin seharga seribu rupiah perkoinnya yang dibeli melalui pemilik warung. Kemudian pemain harus memasukkan koin ke dalam lobang di mesin capit boneka tersebut, barulah pemain dapat mengoperasikan mesin capit boneka dengan mudah. Untuk mengoperasi mesin capit boneka terdapat 2 tombol pada mesin ini, yaitu tombol *joystik* dan tombol *press*. Tombol *joystik* digunakan untuk mengarahkan capit ke arah mana pemain akan memilih boneka yang akan di pilihnya, dan tombol *press* digunakan untuk mencapit boneka dan menariknya ke atas untuk kemudian dimasukan ke dalam tempat pengambilan boneka, dan waktu yang diberikan untuk memainkan mesin tersebut sekitar 30 detik per 1 koinnya. Apabila pemain mendapatkan boneka dari mesin capit tersebut, maka dengan sepenuhnya boneka menjadi hak milik

pribadi si pemain.

Hal tersebut terlihat gampang dan sepele akan tetapi sangat sulit untuk mendapatkan bonekanya dan menimbulkan efek candu. Namun tidak jarang dari pemain mendapatkan boneka dari permainan mesin capit.

Pada hakikatnya mesin capit yang tersedia di kedua warung ini bukanlah milik pemilik warung sepenuhnya, melainkan milik orang yang ingin meletakkan mesin capitnya di warungnya. Dalam hal ini kedua warung tersebut hanyalah sebagai penyedia tempat yang mendapat sebagian keuntungan dari permainan Capit Boneka.

2. Dilihat dari pandangan hukum Islam, permainan capit boneka yang memiliki manfaat kesenangan bagi diri pemain tersebut memiliki makna yang berbeda karena pada praktik permainannya terdapat 2 unsur yaitu untung maupun rugi. Apabila pemain mendapatkan boneka dari mesin capit tersebut, maka dengan sepenuhnya boneka menjadi hak milik pribadi si pemain. Dalam hal ini pemain bisa dikatakan mendapatkan keuntungan dari bermain mesin capit boneka. Namun jika pemain tidak apapun dan koin yang di masukkan ke dalam mesin tersebut oleh si pemain menjadi hak milik mesin capit tersebut dan pemain tidak mendapatkan apapun. Dapat disimpulkan bahwa praktik mesin capit boneka

tersebut mengandalkan kehokian yaitu adanya kemungkinan untung dan rugi yang akan didapatkan oleh si pemain. Maka dari itu, permainan capit boneka pun dianggap mengandung unsur perjudian dan haram untuk dimainkan.

## **B. Saran**

Berdasarkan apa yang penulis amati saat melakukan penelitiannya terkait tinjauan hukum islam terhadap praktik permainan mesin capit boneka, maka penulis memberikan saran antara lain:

### **1. Untuk Pemilik Warung**

Untuk pelaku usaha, sebaiknya lebih berhati-hati dan lebih lagi dalam menjalin suatu kerja sama dalam melakukan usaha pada mitra capit boneka, dan lebih memperhatikan aturan-aturan dan etika dalam berbisnis sesuai syariat hukum Islam.

### **2. Untuk Pelaku atau Pemain**

Sebagai konsumen sebaiknya juga lebih berhati-hati dalam memilih dan menentukan sebuah permainan dan lebih teliti lagi agar tidak terhindar dari permainan yang mengandung unsur kemadharatan, unsur judi dan merugikan seseorang sebagai konsumen.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdul al-Wahhab khallaf, 1990, *Ilmu Usul al-Fiqh*, Kuwait: Dar al-Qalam
- Abdul Ghafur Anshari, Reksa dana syariah (Bandung: Refika Aditama, 2008), 25
- Abdul Halim Hakim, *Al-Bayân fi 'Ilmi Ushûl al-Fiqh*, Darussalam Press, Gontor, t.th., vol. III Juni 2016
- Abdul Karim al-Khatib., 2005, *Ijtihad; Menggerakkan Potensi Dinamis Hukum Islam*, Jakarta: Gaya Media Pratama
- Abdul Wahab Al-Khallaf, 1996, *Ilmu Ushul Fiqih* (Semaramg: Dina Utama)
- Abdul Wahhab Khallaf, 1990, *Ilmu usul al-Fiqh* Kuwait: Dar al-Qolam al-Nashr wa al-Tauzi'
- Achamad Lubabul Chadziq, 2019 *Istihsan Dan Implementasinya Dalam Pemetapan Hukum Islam* volume 15 nomor 02 Agustus 2019
- Achmad Zurohman, Tri Marhaeni Pudji Astuti dan Tjaturahono Budi Sanjoto, *Jurnal : Dampak Fenomena Judi Online terhadap Melemahnya Nilai-nilai Sosial pada Remaja (Studi di Campusnet Data Media Cabang Sadewa Kota Semarang)*.
- Aman Syukur, *Unsur Pidana dalam Game Online Higgs Domino yang Chip/Koin di Perjual Belikan di Tinjauan dari Perspektif Hukum Pidana Islam dan*

*Hukum Positif. Jurnal Volume 4 Nomor 2 September 2021*

Ambariyanto, 2003 *Suplemen Ensiklopedia Islam*, Jakarta : Ichtiar Baru Van Hoeve

Amir Syarifuddin, 2009 *Usûl Fiqh*, Kencana Prenada Media Group: Jakarta,

Amiruddin dan Zainal Asikin, 2012, *Pengantar Metode Penelitian Hukum*, Jakarta : Raja Grafindo Persada

Andri Soemitra, *Hukum Ekonomi Syariah dan Fiqih Muamalah di Lembaga dan Keuangan dan Bisnis Kontemporer*, (Jakarta Timur: Kencana, 2019),

Chaerul Umam, dkk, 1998 *Ushul Fiqh*, Jawa Barat CV Pustaka Setia

Dedi Supriadi, 2014, *Ushul Fiqh Perbandingan*, Cet. I, Bandung: CV Pustaka Setia

Drs. H. Sidur Sahar, 1996, *Asas-asas Hukum Islam*, Penerbit Alumi, Bandung

Elfiadi, “Bermain Dan Permainan Bagi Anak Usia Dini”, *Itqan*, Vol. VII, No. Januari- Juni 2016,

Fenny Bintarawati, dkk. 2022. *Hukum Islam Untuk Perguruan Tinggi*. Padang: PT. Global Eksekutif Teknologi

H. Syarifuddin Amir 2011, *Ushul Fiqh jilid 1*, Kencana Prenada media Group, Jakarta.

Haerani Nur, “*Membangun Karakter Anak Melalui*

*Permainan Anak Tradisional*”, Jurnal Pendidikan Karakter, Tahun III, Nomor 1, Februari 2013

Haerani Nur, “*Membangun Karakter Anak Melalui Permainan Anak Tradisional*”, Jurnal Pendidikan Karakter, Tahun III, Nomor 1, Februari 2013

Hardiyono, B, 2013, *The Game is Played and Basic Fitness for Student. International Seminar on Physical Education, Sport, and Health.*

Haryanto, 2003, *Indonesia Negeri Judi*, Jakarta: Yayasan Khasana Insan Mandiri

Hidayanti, Maria, “Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Bakiak”, *Jurnal Pendidikan Usia Dini, Volume 7, Edisi April 2013.*

Ibrahim Hosen, 1987, *Apakah Judi Itu?*, Jakarta: Lembaga Kajian Ilmiah IIQ

Imron, A. 2015, *Legal responsibility: membumikan asas hukum Islam di Indonesia.* Yogyakarta: Pustaka pelajar

Jamaluddin,” Elastisitas Akad Al-Ijarah (Sewa menyewa) Dalam Fiqh Muamalah Perspektif Ekonomi Islam”, at-Tamwil, Kajian Ekonomi Syariah 1, Vol. 1, No. 1 Maret 2019, hlm. 19-24

Jusuf Blegur, *Teori dan Aplikasi Permainan Kecil* (Jusuf Aryani Learning, Kupang 2017)

- Khadijah dan Lasma Roha Sitompul, “*Permainan Anak Usia Dini Dalam Perspektif Islam*”, Mukaddimah Jurnal Pendidikan Sejarah dan Ilmu-ilmu Sosial, Vol 4, Issue 2, Agustus 2020,
- Khudhary Bey, 1981, *Ushul Fiqih*, Jakarta: Widjaya, Cet. Ke-8,
- M. Akmansyah, Al-Qur’an Dan Al-Sunnah Sebagai Dasar Ideal Pendidikan Islam
- M. Reyhan Ghafari, 2019 *Skripsi Analisis Wacana Fatwa Haram Game Online PUGB oleh MUI (Studi pada Mahasiswa Panca Budi)*, Medan:Universitas Panca Budi
- Maria Hidayanti, “Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Bakiak”, *Jurnal Pendidikan Usia Dini, Volume 7, Edisi April 2013*.
- Moch. Zulkarnain Muis, 2019 *Skripsi : Permainan Catur dalam Hukum Islam (Studi Komparatif Pendapat Yahya bin Sharaf al-Nawawi dengan Ibnu Taymiyyah)*, ( Surabaya : UIN Sunan Ampel )
- Mohammad 'Utsman Najati, 2004, *Al-Qur'an dan Ilmu Jiwa*, Bandung: Pustaka
- Muhammad Mustafa Azami, 1992, *Studies in Hadith Methodology and Literature*, Indianapolis, Indiana : American Trus Publications,
- Mukhtar Yahya dan Prof. Drs. Fatchurrahman (1986), *Dasar-Dasar Pembinaan Hukum Fiqh Islami*, PT Al-Mâarif:Bandung

- Musthafa Al Bugha, Mustafa., Musthafa Al Khan dan Prof. Ali Asy syarbajiy), *Al Fiqh al-Manhaji 'ala Madzhab al-Imam al-Syafi'iy* [Damaskus: Dar Al Qalam, 1992] cet. II, juz 1
- Musthafa Al Bugha, Prof. Dr. Musthafa Al Khan dan Prof. Ali Asy syarbajiy), *Al Fiqh al-Manhaji 'ala Madzhab al-Imam al-Syafi'iy* [Damaskus: Dar Al Qalam, 1992] cet. II, juz 1
- Nugroho Susanto, “Hakikat Dan Signifikan Permainan, Jendela Olahraga”, *Volume 2, No. 1*,
- Rahmah, Aulia, 2020 *Skripsi Tinjauan Hukum Islam Tentang Praktik Permainan dengan Penggunaan Kartu Zone 2000, (Studi di Zone 2000 Mall Ramayana, Kecamatan Tanjung Karang Kota Bandar Lampung)* Lampung:UIN Raden Intan Lampung
- Rudy Hidana, *Etika Profesi dan Aspek Hukum Bidang Kesehatan*,
- Soeryonoo Soekarto, 1984, *Pengantar Penelitian Hukum*, Jakarta UI Press
- Subhi al-Shalih, 1973, *Ulum al-Hadits wa Musthalahu*, Bairut : Dâr al-Ilmi li al-Malayin
- Wahyu Nugroho, Fajar, 2020, *Tinjauan Hukum Islam Terhadap Sewa-Menyawa Permainan Capit Boneka ( Studi Kasus Toko Kelontong Pangestu Desa Cebongan, Salatiga )*, *Skripsi*, Salatiga : IAIN Salatiga
- Yusuf Qardhawi, 1995, *Studi Kritis As-Sunnah*, Penj. Bahrn Abubakar, Bandung: Trigenda Karya

Zainudin Ali, 2003, *Ilmu Ushul Fikih*, Jakarta: Sinar Grafika

Zakky al-Din Sya'ban, 1964, *Ushul al- Fiqh al-Islami*, Mesir:  
Dar al-Ta'lif

## LAMPIRAN

### Lampiran 1

#### **Panduan wawancara untuk pemilik usaha warung yang terdapat mesin capit boneka di daerah Ngaliyan**

1. Bagaimana profil toko?
2. Bagaimana sejarah dalam pendirian toko?
3. Bagaimana struktur kepemilikan toko?
4. Sejak kapan mesin capit boneka tersebut beroperasi di toko?
5. Apakah mesin capit boneka tersebut milik pemilik toko?
6. Bagaimana prosedur permainan mesin capit boneka tersebut?
7. Jika memang mesin capit boneka tersebut bukan milik pemilik toko, bagaimana prosedur bagi hasil dari permainan mesin capit boneka tersebut?
8. Jika memang mesin capit boneka tersebut milik pemilik toko sendiri, berapa omset yang dihasilkan dari permainan mesin capit boneka tersebut?
9. Bagaimana mekanisme permainan mesin capit boneka?

10. Bagaimana dengan presentase kemenangan dari permainan capit boneka tersebut?

## Lampiran 2

### Dokumentasi wawancara penelitian bersama pemilik warung pertama



**Wawancara dengan Ibu Rahayu selaku pemilik warung pertama yang memiliki usaha mesin capit boneka di Ngaliyan**



**Dokumentasi dengan Ibu Rahayu selaku pemilik warung pertama yang memiliki usaha mesin capit boneka di Ngaliyan**

### Lampiran 3

#### Dokumentasi wawancara penelitian bersama pemilik warung kedua



**Wawancara dengan Ibu Lestari selaku pemilik warung pertama yang memiliki usaha mesin capit boneka di Ngaliyan**



**Dokumentasi dengan Ibu Lestari selaku pemilik warung pertama yang memiliki usaha mesin capit boneka di Ngaliyan**

#### Lampiran 4

### Dokumentasi beberapa pemain mesin capit boneka di Ngalayan







## **DAFTAR RIWAYAT HIDUP**

Nama : Fitra Fachrayhan  
NIM : 1902036011  
Tempat, Tanggal Lahir : Mekar Sari, 18 Desember 2001  
Kewarganegaraan : Indonesia  
Alamat : Dusun IV, Desa Mekar Sari, Kec.  
Pulau Rakyat, Kab. Asahan  
Sumatera Utara  
Email : fitrafachrayhan6@gmail.com

### **RIWAYAT PENDIDIKAN FORMAL**

1. SD Negeri 010131 Pulau Rakyat
2. SMP Negeri 01 Pulau Rakyat
3. SMA Negeri 01 Pulau Rakyat

### **ORGANISASI**