

**PRAKTIK PERMAINAN CLAW MACHINE DALAM
PRESPEKTIF HUKUM ISLAM
(Studi Kasus di Toko Hans Desa Pamotan Kecamatan Pamotan
Kabupaten Rembang)**

Alfin Nadha¹, Any Ismayawati², Rahma Aulia³
Institut Agama Islam Negeri Kudus
*alfinnadha@gmail.com¹, anyismayawati@iainkudus.ac.id²,
rahmaaulia@iainkudus.ac.id³*

Abstract

Muamalah activities are growing according to the times. Various new inventions such as the use of machines in a game with techniques that require prior transactions, for example, is the claw machine game. The game raises debates among scholars regarding the legal basis of halal or haram for a game. The purpose of this study was to find out why the people of Pamotan Village, Pamotan District, Rembang Regency were very interested in the claw machine game, how the claw machine game technique was and how Islamic law reviewed the practice of the claw machine game. This study uses field research (field research) using descriptive qualitative research methods. This study uses primary data obtained from interviews with informants who are in accordance with the research problems. While secondary data, researchers obtained from books, journals, articles and the internet, MUI Fatwas and theories related to Islamic law. Methods of data collection using observation, interviews and documentation. The results of the study show that the players in the claw machine game are caused by curiosity which generates interest in practice, and the game technique must be bought coins first. Based on Islamic law, this game contains many disadvantages such as fraud and there is an element of chance to get prizes. A concept like this is the same as the concept of a gambling game. Gambling law in Islam forbids it. Therefore the practice of claw machine games is not allowed in Islam because it contains gambling.

Keywords: *Islamic Law, Claw Machine Games, Prizes, Tadlis (Fraud), Maysir (Gambling)*

Abstrak

Kegiatan muamalah semakin berkembang sesuai dengan perkembangan zaman. Berbagai penemuan baru seperti penggunaan mesin dalam sebuah permainan dengan teknik yang mengharuskan transaksi terlebih dahulu, contohnya adalah permainan *claw machine*. Permainan tersebut menimbulkan perdebatan para ulama mengenai dasar hukum halal atau haram sebuah permainan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui mengapa masyarakat Desa Pamotan Kecamatan Pamotan Kabupaten Rembang sangat tertarik dengan permainan *claw machine*, bagaimana teknik permainan *claw machine* dan bagaimana tinjauan hukum Islam terhadap praktik permainan *claw machine*. Penelitian ini menggunakan penelitian field research (penelitian lapangan) dengan menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian ini menggunakan data primer yang diperoleh dari hasil wawancara dengan informan yang sesuai dengan permasalahan penelitian. Sedangkan data sekunder, peneliti memperoleh dari buku, jurnal, artikel dan internet, Fatwa MUI dan teori-teori terkait hukum Islam. Metode pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan jika pemain dalam permainan *claw machine* disebabkan

adanya rasa penasaran yang menimbulkan ketertarikan dalam praktiknya, dan teknik permainannya harus membeli koin terlebih dahulu. Dalam dasar hukum Islam, permainan ini banyak mengandung kemudharatan seperti penipuan dan terdapat unsur untung-untungan untuk mendapatkan hadiah. Konsep seperti ini sama dengan konsep permainan judi. Hukum perjudian dalam Islam mengharamkannya. Maka dari itu praktik permainan *claw machine* tidak diperbolehkan dalam Islam karena mengandung judi.

Kata Kunci: Hukum Islam, Permainan *Claw Machine*, Hadiah, *Tadlis* (Penipuan), *Maysir* (Judi)

PENDAHULUAN

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

Salah satu yang dikaji dalam dasar hukum Islam adalah fiqh muamalah. Muamalah dalam perkembangannya terus mengalami perubahan yang signifikan sesuai perubahan sosial dan teknologi. Perkembangan tersebut antara lain di pihak produsen berlomba-lomba menemukan ide-ide baru untuk meningkatkan minat konsumen. Muamalah dalam Islam diperbolehkan asal tidak ada dalil yang melarangnya. Secara terminologi muamalah terbagi menjadi dua macam, yaitu pengertian muamalah dalam arti sempit dan dalam arti luas. Pengertian muamalah dalam arti sempit adalah semua akad yang membolehkan manusia menukar manfaatnya dengan cara-cara dan sebuah aturan-aturan yang telah ditentukan oleh Allah dan manusia wajib menaati peraturan-Nya. Sedangkan pengertian muamalah secara luas merupakan sebuah aturan-aturan (hukum-hukum) Allah untuk mengatur manusia dalam kaitannya dengan urusan duniawi dan pergaulan sosial.³

Perkembangan muamalah juga memicu perdebatan di antara para ulama. Perdebatan tersebut antara lain tentang dasar hukum halal atau haramnya sebuah permainan. Banyak sekali pro dan kontra mengenai pandangan hal tersebut. Permainan atau *al-la'bu* merupakan sebuah sarana penghibur dan pelepas lelah dari kepenatan berbagai aktifitas sehari-hari. Permainan dalam

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

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

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

Islam diperbolehkan jika dilihat dari manfaatnya. Permainan memiliki manfaat apabila dalam permainan tersebut terdapat adu lomba dan ketangkasan fisik. Jenis permainan yang mengandung ketangkasan fisik merupakan hal yang perlu dilakukan untuk mendapatkan kebugaran fisik.⁴

Permainan yang mengandung unsur perjudian dan menimbulkan kerugian bagi orang lain, permainan tersebut dilarang dalam Islam. Dasar hukum yang mengharamkan permainan yang mengandung unsur untung rugi dapat dikategorikan judi, disebutkan dalam QS. Al-Maidah ayat 90 yang artinya: "Hai orang-orang yang beriman, sesungguhnya (meminum) khamar, berjudi, (berkorban untuk) berhala, mengundi nasip dengan panah, adalah perbuatan keji dan termasuk perbuatan setan. Maka jauhilah perbuatan-perbuatan itu agar kamu mendapat keuntungan". Ayat tersebut menjelaskan bahwasannya maysir merupakan perbuatan setan yang wajib di jauhi oleh kaum muslimin, sebab dapat menimbulkan kemudharatan.⁵

Penemuan-penemuan dalam berbagai bidang menjadikan sebuah inovasi baru dalam pengembangan sebuah permainan. Manusia menciptakan berbagai macam jenis permainan dan pertandingan dengan beberapa kategori dan tujuan. Ada yang sebagian bertujuan untuk sarana hiburan, melatih kesehatan fisik, menguji ketajaman otak, dan lain sebagainya. Dalam permainan, pertandingan dan peraduan jika tidak berhati-hati dalam bertindak bisa jadi mengandung perjudian.⁶

Dampak perkembangan teknologi tertuju pada revolusi kejahatan yang konvensional menjadi lebih modern. Dengan jenis penyimpangan yang sama, namun dengan media yang berbeda seperti dalam hal wahana permainan keluarga (mesin permainan). Dalam praktiknya, manusia telah menyalahgunakan wahana permainan tersebut. Oleh karena itu perlu adanya pondasi hukum untuk memberikan pemahaman kepada masyarakat terkait hal itu.⁷ Salah satu pondasi hukum untuk menangani permasalahan seperti ini adalah hukum Islam.

Dewasa ini banyak para pebisnis dalam menjalani usahannya menggunakan sistem teknologi yang canggih. Banyak cara atau marketing para pelaku usaha dalam menjalankan bisnisnya untuk menarik pelanggan, dengan berbagai ide-ide dan inovasi. seperti membuka usaha mengenai permainan yang memerlukan teknologi mesin adalah *claw machine* (capit boneka). Teknik permainan tersebut yaitu dengan membeli sebuah koin dengan harga tiap

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

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

⁶ Ismail Pane dkk, *Fiqh Muamalah Kontemporer*, ed. Muannif Ridwan, Cetakan 1 (Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2022), 120

⁷ Mesias J.P. Sagala, "Tinjauan Yuridis Terhadap Tindak Pidana Permainan Judi Jackpot (Studi Kasus Putusan Nomor 45/Pid.B/2017/PN.MDN)," *Jurnal Hukum Kaidah* 18, no. 3 (2017): 89.

keping koin seribu rupiah, kemudian koin tersebut dimasukkan ke dalam mesin *claw machine* (capit boneka) dan pemain berusaha mencapit boneka dan diarahkan ke lubang kusus agar boneka tersebut bisa diambil. Akan tetapi jika dalam satu keping tersebut gagal maka pemain kalah atau tidak mendapatkan apapun dalam permainan itu. Setelah akad yang dilakukan kedua belah pihak disetujui maka pemain bisa melakukan permainan tersebut dengan konsekuensi yang telah disepakati. Praktik permainan tersebut merupakan kegiatan yang belum jelas penjelasannya sebab belum ada kepastian hukumnya atau gharar.

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

KAJIAN PUSTAKA

Hukum Islam merupakan suatu bentuk hukum di dunia yang sumber utamanya berasal dari wahyu Allah, sehingga mempunyai konsekuensi atau pertanggungjawaban di akhirat kelak atas perbuatannya selama di dunia.⁸ Terdapat macam-macam hukum Islam diantaranya adalah wajib, sunah, makruh, mubah dan haram. Wajib merupakan sebuah perintah yang harus dikerjakan dan apabila melanggar aturan dan meninggalkannya akan mendapatkan ancaman dosa,⁹ dan pengertian sunah merupakan suatu anjuran atau perkara yang dituntut agama untuk dikerjakan, akan tetapi tuntutan tidak sampai ke tingkatan wajib. Sehingga suatu perbuatan apabila dikerjakan akan mendapatkan pahala jika ditinggalkan maka tidak mendapatkan dosa.¹⁰ Sedangkan makruh merupakan tuntutan untuk meninggalkan suatu yang tidak pasti merupakan sebuah perkara apabila dikerjakan tidak mendapatkan dosa dan apabila meninggalkannya akan memperoleh pahala.¹¹ Pengertian mubah merupakan titah Allah yang memberikan sebuah kemungkinan untuk memilih antara menjalankannya atau meninggalkannya. Oleh karena itu seseorang yang menjalankannya, maka tidak mendapatkan pahala dan tidak mendapatkan

⁸ A. Qodri Azizy, *Hukum Islam (Eklektisisme Hukum Islam Dan Hukum Umum)*, ed. M. Zain, Cetakan 1 (Jakarta: Teraju (PT. Mizan Publik), 2004), 123.

⁹ Ansari, *Hukum Syara' Dan Sumber-Sumbernya*, Cetakan 3 (Jakarta: Menara Buku, 2013), 55

¹⁰ Eva Iryani, "Hukum Islam, Demokrasi Dan Hak Asasi Manusia," *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi* 17, no. 2 (2017): 26.

¹¹ M. Ridha DS, "PEBANDINGAN HUKUM SYARA' (Hukum Taklifi Dan Hukum Wadh'i)," *Al-Qisthu: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Hukum* 8 (2012): 81.

ancaman atas perbutannya, juga tidak dilarang atas perbuatannya,¹² dan definisi haram merupakan ketentuan *syari'* kepada orang mukallaf untuk meninggalkannya dengan ketentuan yang mengikat, apabila orang tersebut menaatinya maka akan mendapatkan imbalan pahala, sedangkan orang yang melanggar ketentuannya akan mendapatkan dosa.¹³ Adapun sumber-sumber hukum Islam bersumber dari Al-Qur'an, As-Sunah (Hadis), ijma dan qiyas.

Permainan dalam Islam

Permainan merupakan suatu kegiatan yang mempunyai sifat pura-pura, yang dipilih sendiri oleh pemain tanpa adanya unsur paksaan dan tidak memiliki tujuan yang jelas, akan tetapi itu hanyalah sebuah kesenangan.¹⁴ Dalam permainan juga terdapat dua type yaitu *game online* dan *game offline*. *Game online* merupakan permainan yang dilakukan menggunakan jaringan internet, dan teknik permainannya hanya memerlukan kefokusian dalam bermain. Sedangkan *game offline* dalam praktiknya tidak membutuhkan jaringan internet, dan teknik permainannya melibatkan ketangkasan fisik. Permainan atau olahraga diperbolehkan oleh agama apabila dalam praktiknya memiliki manfaat bagi tubuh.¹⁵ Terdapat landasan yang berkaitan dengan permainan atau olahraga yaitu dalam hadis Bukhari yang artinya: "Diriwayatkan dari Abu Hurairah R.A.: Rasulullah SAW, Bersabda: Orang mukminin yang kuat lebih baik dan lebih dicintai oleh Allah SWT daripada mukmin yang lemah".¹⁶

Adapun jenis-jenis permainan yaitu kegiatan bermain aktif dan kegiatan bermain pasif. Kegiatan bermain aktif merupakan kegiatan yang melibatkan aktivitas tubuh atau gerak-gerakan tubuh sebagai kunci utamanya,¹⁷ sedangkan kegiatan bermain pasif merupakan teknik permainan yang tidak perlu menggunakan aktifitas fisik. Sehingga dalam permainannya hanya memperoleh kesenangan dan hiburan tanpa dilakukannya sendiri.¹⁸ Beberapa permainan terdapat juga permainan yang dilarang dalam Islam diantaranya adalah Permainan yang dapat membahayakan; Permainan atau hiburan yang dapat

¹² Irwan Hermawan, *Ushul Fiqih (Metode Kajian Hukum Islam)*, Cetakan 1 (Kuningan: Hidayatul Quran, 2019), 34.

¹³ Sofyan Hasan, *Hukum Islam (Sebuah Pengantar Komprehensif Tentang Ilmu Hukum Dan Tata Hukum Islam Di Indonesia)* (Malang: Setara Press, 2018), 79-80.

¹⁴ Siti Herlinah Wifroh, Muhammad Busyro Karim, "Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini Melalui Alat Permainan Edukatif," *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini* 1, no. 2 (2014): 105.

¹⁵ Husniah Ramadhani Pulungan, "Seimbangkan Game Online Dengan Game Offline Di Era Revolusi Industri 4.0," *Studi Multidisipliner: Jurnal Kajian Keislaman* 6, no. 2 (December 23, 2019): 60-61

¹⁶ Bunayar, "Pendidikan Jasmani Dan Olahraga (Dalam Hadis-Hadis Tentang Olahraga)," *Dimar: Jurnal Pendidikan Islam* 3, no. 2 (2022): 7-8

¹⁷ Fadlillah, *Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini*, Cetakan 3 (Jakarta: Prenadamedia Group, 2019).

¹⁸ Miskawati Miskawati, "Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Dalam Pembelajaran Seni Tari Melalui Strategi Belajar Sambil Bermain Di TK Islam Sa'adatul Khidmah Tahun Pelajaran 2016/2017," *Jurnal Ilmiah Dikdaya* 9, no. 1 (April 22, 2019): 48

menunjukkan fisik dan aurat kepada lawan jenis, misalnya renang; Permainan atau hiburan yang terdapat unsur sulap (sihir/magis); Permainan yang menggunakan media hewan sebagai taruhan, seperti sabung ayam. Permainan ini dilarang karena dapat menyakiti hewan tersebut; Larangan melakukan permainan atau hiburan yang terdapat unsur perjudian; Permainan yang dapat menghina dan melecehkan orang lain; Larangan permainan yang dilakukan secara berlebihan.¹⁹

Hukum mengeluarkan uang dalam sebuah permainan merupakan sebuah kajian yang dibahas dalam konsep muamalah. Transaksi yang dilakukan oleh penyedia wahana dan pengguna wahana adalah akad ijarah (sewa). Oleh karena itu, orang yang menyediakan wahana disebut "*mu'jir*", dan pengguna wahana disebut "*musta'jir*", apabila benda yang disewakan disebut "*ma'jur*" sedangkan uang sewa atas pemanfaatan barang disebut "*ujrah*". Hukum menggunakan akad ijarah adalah sah apabila dalam unsur-unsur transaksinya bukan perkara yang diharamkan dalam syariat Islam.²⁰ Dalam bahasa Arab sewa-menyewa diistilahkan sebagai "*Al-Ijarah*", sedangkan dalam pengertian hukum Islam sewa-menyewa diartikan sebagai "suatu jenis akad yang digunakan untuk mengambil keuntungan dengan jalan penggantian".²¹ Akad (perjanjian) sewa menyewa merupakan kesepakatan antara dua pihak dalam pengambilan manfaat suatu benda sesuai batas waktu yang telah disepakati di antara keduanya.²²

Tadlis (Penipuan)

Tadlis secara bahasa yaitu *al-khida' wa al-ibham wa at-tamwiyah* yang memiliki arti "penipuan, kecurangan, penyamaran, dan penutupan".²³ Oleh karena itu, tadlis merupakan sebuah transaksi yang terdapat suatu hal yang tidak diketahui oleh salah satu pihak. Setiap transaksi dalam Islam harus didasarkan pada prinsip kerelaan antara kedua belah pihak, sehingga memiliki informasi yang sama dan tidak ada pihak yang merasa dirugikan.²⁴

Adapun jenis-jenis tadlis (penipuan) di antaranya adalah Tadlis kuantitas. Tadlis kuantitas merupakan kegiatan jual beli yang melakukan kecurangan dengan menjual barang dengan kuantitas sedikit, akan tetapi dengan kuantitas harga yang lebih banyak. Contohnya mengurangi takaran (timbangan) pada barang yang akan dijualnya; Tadlis kualitas. Tadlis kualitas merupakan tindakan seorang penjual yang menyembunyikan kecacatan dalam suatu barang yang

¹⁹ Moh. Mufid, *Fiqih Untuk Milenial (Beberapa Masalah Fiqih Muamalah Di Era Digital)*, Edisi Digi (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2021), 211.

²⁰ Al-Anwar Media, "Lebih Memahami Wahana-Wahana Permainan," ppalanwar.com, 2020, <https://www.ppalanwar.com/lebih-memahami-hukum-wahana-wahana-permainan/>.

²¹ Chairuman Pasaribu, Suhrawardi K. Lubis, *Hukum Perjanjian Dalam Islam*, Cetakan 3 (Jakarta: Sinar Grafika, 2004), 52.

²² Wawan Muhwan, *Hukum Perikatan*, Cetakan 10 (Bandung: CV Pustaka Setia, 2011), 88.

²³ Sinta Wiji Astuti, *Hukum Jual Beli (Dengan Sistem Borongan Dalam Fikih Muamalah)*, ed. Bambang Iswanto, Cetakan 1 (Palembang: Bening Media Publishing, 2021), 36.

²⁴ Iwan Permana, *Hadits Ahkam Ekonomi*, ed. Ade Sukanti, Cetakan 1 (Jakarta: AMZAH, 2020), 21.

ditawarkannya.²⁵ Misalnya seorang penjual menawarkan buah-buahan, akan tetapi buah yang segar dicampur dengan buah yang setengah busuk dengan alasan agar dagangannya laku terjual semua; Tadlis harga. Tadlis harga merupakan memanfaatkan ketidaktahuan pembeli pada suatu harga barang, kemudian penjual dengan sengaja menaikkan harga barang yang tidak sesuai dengan harga pasar; Tadlis waktu. Tadlis waktu yaitu penyerahan yang tidak sesuai dengan kesepakatan. Contohnya seorang petani menyanggupi akan menjual buah di luar musim, akan tetapi petani tersebut tahu bahwa ia tidak mampu menyerahkan buah itu pada waktunya.²⁶

Maysir (Perjudian)

Secara etimologis maysir merupakan kegiatan yang mendapatkan sesuatu dengan mudah tanpa dilakukan dengan bekerja atau disebut juga dengan mendapatkan keuntungan tanpa adanya kerja keras.²⁷ Maysir atau yang disebut juga dengan judi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) diartikan sebagai permainan yang dilakukan menggunakan uang atau barang berharga sebagai taruhannya. Definisi tersebut menjelaskan bahwasannya terdapat tiga variabel dalam konsep permainan judi, diantaranya adalah Variabel utama yang dijadikan media perjudian adalah sebuah permainan; Variabel kedua yaitu objek yang dijadikan taruhan berupa uang atau barang; Variabel ketiga yaitu taruhan sebagai aktivitas dalam bertransaksi judi.

Apabila suatu permainan tidak diikuti dengan taruhan, maka itu tidak termasuk dalam judi. Taruhan menggunakan uang atau barang berharga jika tidak diikuti dengan permainan tertentu sudah dianggap sebagai judi, sebab transaksi dalam taruhannya sudah merupakan sebuah permainan.²⁸ Sedangkan sifat-sifat judi yang menjadikan dasar hukum keharamannya terletak pada adanya unsur taruhan dengan sejumlah uang atau barang, yang bersifat untung-untungan, mengadu nasib dengan mengharapkan kemenangan dan keuntungan pada permainan tersebut. Namun, jika pemain itu kalah uang atau barangnya akan menjadi hilang.²⁹

Adapun secara terminologi, judi merupakan semua jenis permainan yang mengandung unsur pertaruhan seperti taruhan uang, barang, dan lain-lain. Sehingga orang yang kalah harus membayar kepada yang menang. Secara lebih terperinci. Menurut pendapat Hamidi menjelaskan bahwa judi dapat diartikan sebagai perpindahan properti melalui sebuah peluang atau untung-untungan.

²⁵ Tati Handayani, Muhammad Anwar Fathoni, *Buku Ajar Manajemen Pemasaran Islam*, ed. Suryani, Cetakan 1 (Yogyakarta: Deepublish, 2019), 186.

²⁶ Ika Yulia Fauzia Abdul Kadir Riyadi, *Prinsip Dasar Ekonomi Islam Perspektif Maqashid Al-Syari'ah*, Edisi Pert (Jakarta: Kencana, 2014), 211.

²⁷ Mardani, *Hukum Sistem Ekonomi Islam*, Edisi Pert (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2015), 107.

²⁸ Irwan Abdalloh, *Pasar Modal Syariah*, ed. Aninta Mamoedi (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2018), 32.

²⁹ Amrullah Ahmad, *Dimensi Hukum Islam Dalam Sistem Hukum Nasional*, Cetakan 1 (Jakarta: Gema Insani, 1996), 110.

Oleh karena itu terdapat tiga elemen pokok yang mendasari permainan judi yaitu Terdapat uang atau barang yang berharga karena taruhan; Mencari peluang sampai ke tingkat tertentu yang terjadi secara acak, sehingga dapat kemungkinan bisa dihitung atau tidak; Hadiah yang diperebutkan berasal dari Sebagian uang atau barang berharga yang dijadikan taruhan.

Secara komprehensif menurut pendapat freeman menjelaskan bahwa judi terdapat lima karakteristik yaitu Menjadikan uang atau barang yang bernilai sebagai taruhan; Keterkaitan antara taruhan dan hadiah bukan karena kondisi alamiah dari kehidupan sosial. Melainkan mencari peluang bukan karena alasan logis, contoh memenangkan olimpiade sains; Peluang dan adu nasib merupakan inti dari judi; Praktik permainan judi menyebabkan perilaku pelakunya menjadi *disorganized* (kacau); Permainan judi tidak memberikan manfaat. Akan tetapi hanya memberikan dampak buruk.³⁰

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian *field research* (penelitian lapangan) dengan menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara dan dokumentasi di lapangan.³¹. Metode tersebut dapat membantu dalam meninjau permasalahan mengenai penyebab masyarakat Desa Pamotan Kecamatan Pamotan Kabupaten Rembang masih banyak yang tertatik dalam permainan *claw machine* (capit boneka), mekanisme atau teknik permainan tersebut, dan pandangan hukum Islam terhadap praktik permainan tersebut. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif hal ini untuk meninjau dan mengkaji masalah yang diteliti yang terkait banyaknya masyarakat Desa Pamotan Kecamatan Pamotan Kabupaten Rembang yang tertarik dengan permainan *claw machine* dan pandangan hukum Islam terhadap praktik permainan *claw machine*. Informan dalam penelitian ini yaitu pelaku usah, konsumen (pemain *claw machine*) dan tokoh agama.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Faktor yang Mempengaruhi Masyarakat Pamotan Kecamatan Pamotan Kabupaten Rembang Sangat Tertarik Dalam Bermain *Claw Machine* (Capit Boneka)

Rasa tertarik dalam diri manusia timbul karena ada rasa keingintahuan yang tinggi pada seseorang. Manusia memiliki kecenderungan untuk mengetahui yang lebih luas untuk menjadikan hidup supaya lebih enak dan mudah. Sifat tersebut merupakan fitrah manusia bahwa pengetahuan merupakan dimensi intelektual dan dijadikan eksistensi manusia. Rasa tertarik pada keindahan terhadap suatu hal tertentu juga merupakan suatu yang

³⁰ Dewi Laela Hilyatin, "Larangan Maisir Dalam Al-Qur'an Dan Relevansinya Dengan Perekonomian," *Jurnal Ilmu Al-Qur'an Dan Tafsir* 6, no. 1 (2021): 18-19.

³¹ Sugiarti Arif Setiawan, Eggy Fajar Andalas, *Desain Penelitian Kualitatif Sastra*, Cetakan 1 (Malang: UMM Press, 2020), 39.

menyatu dan kebutuhan dalam diri manusia.³² Seperti keingintahuan dan ketertarikan Masyarakat di Desa Pamotan Kecamatan Pamotan Kabupaten Rembang dalam mempraktikkan permainan *claw machine* (capit boneka).

Permainan *claw machine* (capit boneka) tergolong jenis permainan yang bisa dilakukan di berbagai kalangan, seperti anak usia (lima) 5 tahun hingga orang dewasa. Permainan ini biasanya banyak dilakukan oleh anak-anak kecil. Kebanyakan dari pemain yang masih dibawah umur biasanya masih di bawah pantauan orang dewasa. Akan tetapi dalam praktiknya banyak juga orang dewasa yang melakukan permainan tersebut. Transaksi yang dilakukan pembeli dalam pembelian koin khusus yang harus dilakukan pemain sebelum melakukan permainannya lebih banyak dilakukan orang dewasa daripada anak kecil.³³

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

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

³² Budhy Munawar, Rachman, "Pemikiran Islam Nurcholish Madjid - Google Books," Ged. Pascasarjana UIN Sunan Gunung Djati Bandung, 2022, https://www.google.co.id/books/edition/Pemikiran_Islam_Nurcholish_Madjid/EuFxEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=jiwa+manusia+yang+memiliki+rasa+tertarik+pada+hal+yang+baru&pg=PA96&printsec=frontcover.

³³ Hasil Wawancara dengan Ags RL pemilik toko, 1 April 2023.

meskipun merasa kesal dan tidak puas membuat mereka terus mencoba untuk mendapatkan apa yang diinginkan seperti mendapatkan hadiah, karena ambisi mereka sangat tinggi. Ada juga yang mengatakan apabila memainkan permainannya cukup puas sebab dari mereka tidak terlalu mengharapkan hadiahnya, melainkan hanya sekedar hiburan.

Teknik Permainan Claw Machine (Capit Boneka)

Berdasarkan informasi yang penulis dapatkan melalui wawancara pada pengguna permainan capit boneka bahwa praktik permainan ini diawali dengan cara membeli koin khusus yang disediakan oleh toko. Harga satu koin dibandrol dengan harga Rp. 1.000,00. Setelah itu, langkah selanjutnya adalah memasukkan koin tersebut ke dalam lubang yang seukuran dengan koin mesin capit. Permainan *claw machine* (capit boneka) juga terdapat dua tombol pengendali yaitu joystick dan tombol press. Kegunaan joystick digunakan untuk mengendalikan capitan sehingga pemain dapat memilih hadiah yang ada di dalam mesin capitan. Sedangkan tombol press digunakan untuk mencapit apabila pemain sudah menentukan hadiah mana yang akan diambil. Langkah selanjutnya setelah memasukkan koin ke dalam mesin yaitu mengarahkan capitan dengan joystick, kemudian arahkan capitan ke hadiah yang diinginkan. Setelah mengarahkan mesin capitan dan memilih hadiahnya maka tekanlah tombol press untuk mencapit dan arahkan hadiahnya ke lubang yang ada di dalam mesin capitan. Apabila pemain berhasil mencapit dan memasukkan ke lubang yang ada di dalam mesin capitan, maka pemain bisa berhasil membawa pulang hadiah tersebut. Akan tetapi jika pemain tidak berhasil mencapit hadiahnya maka pemain tidak bisa membawa pulang hadiahnya. Teknik permainan ini terlihat mudah namun susah untuk dipraktikkan, sebab ada yang mengatakan kalau permainan *claw machine* (capit boneka) sudah ada pengaturan yang telah *disetting* penjual sehingga tidak mudah untuk mendapatkan hadiah. Pengaturan yang sudah diatur oleh penjual biasanya dilakukan dengan konsep pemain harus memainkan beberapa kali permainan baru bisa mendapatkan hadiah yang ada di dalam mesin capit. Apabila pemain belum kunjung mendapatkan hadiahnya dan mulai bosan, permainan itu bisa diakhiri, akan tetapi jika nantinya ada orang lain yang memainkan mesin tersebut bisa kemungkinan mendapatkan hadiah. Sebab permainan ini *disetting* seperti menggunakan teori kelipatan. Misalnya jika pemain harus melakukan permainan selama sepuluh kali dan ketika delapan kalinya pemain sudah merasa bosan dan putus asa, mereka pasti akan mengakhiri permainan tersebut. Dari sepuluh kali yang dilakukan baru delapan kali sudah menyerah, bisa kemungkinan pemain selanjutnya yang akan mendapatkan hadiah dengan dua kali dalam permainan saja.

Pandangan Hukum Islam terhadap Praktik Permainan Claw Machine (Capit Boneka)

Permainan atau *al-la'bu* merupakan sebuah sarana penghibur yang dijadikan sebagai pelepas lelah dari kepenatan berbagai aktifitas dan kesibukan yang dilaluinya selama waktu yang cukup lama, sehingga membuat seseorang

merasa penat dan membutuhkan hiburan. Permainan dalam Islam diperbolehkan jika dilihat dari manfaatnya. Permainan memiliki manfaat apabila dalam permainan tersebut terdapat adu lomba seperti ketangkasan fisik.³⁴

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti kepada Bapak AS, beliau berpendapat bahwasannya mempraktikkan sebuah permainan apabila memiliki manfaat bagi penggunanya, maka hukumnya boleh-boleh saja. Akan tetapi jika dalam permainan tersebut terdapat unsur yang melanggar syariah Islam maka permainan itu dilarang dalam Islam. Salah satu contoh permainan yang memiliki manfaat bagi tubuh seperti ketangkasan fisik adalah bermain anak panah, menunggang kuda, dan lain sebagainya. Permainan tersebut diperbolehkan sebab memiliki manfaat yang besar bagi tubuh. Akan tetapi dalam dunia permainan juga terdapat beberapa permainan yang masih banyak pertimbangan seperti praktik permainan capit boneka yang dulunya hanya tersebar di mall dan kota-kota besar, sekarang sudah masuk di pelosok-pelosok desa.

Jenis permainan *claw machine* (capit boneka) merupakan permainan yang menggunakan media mesin. Seseorang yang ingin mempraktikkan permainan tersebut harus melakukan transaksi dulu, dengan membeli koin khusus permainan itu. Suatu akad dalam transaksi tersebut merupakan akad ijarah atau sewa-menyewa.³⁵ Kemudian pendapat M.S.Ag berpendapat Sewa menyewa dalam Islam diperbolehkan asal tidak menyimpang dari syariat Islam dan dalam akadnya sudah disepakati antarara penjual dan pembeli. Namun permainan juga memiliki segi negatifnya, seperti permainan yang menyebabkan seseorang lupa waktu dan sifat boros. Contohnya adalah permainan *claw machine* (capit boneka), permainan yang menggunakan media mesin ini bisa menyebabkan seseorang lupa waktu karena terlalu asik bermain, tidak hanya lupa waktu permainan ini juga menimbulkan sifat boros. Seseorang yang belum puas dengan permainannya akan terus-menerus melakukan transaksi sampai mendapatkan apa yang diinginkan. Dalam Islam tidak dianjurkan untuk menyia-nyiakannya, seperti tertuang dalam Al-Qur'an surah Al-Isra' Ayat 27.

Permainan capit boneka apabila dilihat dari tekniknya memiliki unsur untung-untungan untuk mendapatkan hadiah yang ada di dalam mesin capit. Untung-untungan sama dengan adu nasib dan itu merupakan judi. Judi dalam Islam tidak diperbolehkan dan hukumnya haram. Dasar hukum judi dijelaskan dalam Ayat Al-Quran yang melarang perjudian adalah surah Al-Maidah Ayat 90 yang artinya: "Hai orang-orang yang beriman, sesungguhnya (meminum) khamar, berjudi, (berkorban untuk) berhala, mengundi nasib dengan panah, adalah perbuatan keji dan termasuk perbuatan setan. Maka jauhilah perbuatan-perbuatan itu agar kamu mendapat keuntungan".

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

³⁴ Imam Nur Hidayat, "Fiqh Hiburan (Gugusan Fikih Kontemporer Yusuf Qardhawi)."

³⁵ Hasil Wawancara dengan AS, Tokoh Agama, 8 April 2023

kemudharatan.³⁶ Tidak hanya terdapat untung-untungan saja, akan tetapi dalam permainan *claw machine* (capit boneka) juga terdapat kecurangan atau penipuan (tadlis). Letak kecurangan yang terdapat dalam permainan ini terletak pada pengaturan mesin capitan yang dilakukan penjual agar tidak mudah bagi pemain untuk mendapatkan hadiah yang ada di dalam mesin capitan.³⁷

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

Ketentuan umum dari fatwa ini menyatakan bahwa permainan yang dimaksud adalah permainan dan hiburan yang menggunakan media atau mesin-mesin permainan yang dikelola oleh Perusahaan yang tergabung dalam Asosiasi Rekreasi Keluarga Indonesia (ARKI). Sedangkan secara hukum, fatwa tersebut memilih dua ketentuan yaitu *mubah* (boleh) dan haram. Ketentuan hukum *mubah* (boleh) jika memenuhi persyaratan, yaitu Pada permainan yang menggunakan media/mesin, penjual murni menjual jasa atau sewa tanpa memberikan hadiah atau souvenir. Permainan yang dimaksud disini adalah permainan yang masuk kategori *Kiddy Ride, Softplay, Mesin Foto, Mesin Simulator, Mesin Attraction dan Major Ride*; Penjual pada permainan yang menggunakan media/mesin memberikan sebuah hadiah (*reward*) didasarkan atas ketrampilan pemain dan tidak terdapat unsur perjudian. Permainan tersebut ialah permainan pada media/mesin kategori *Mesin Vending* dan Sebagian *Mesin Redemption*; Selanjutnya ketentuan hukum yang mengharamkan permainan pada media/mesin adalah apabila permainan tersebut memberikan hadiah/souvenir atas dasar untung-untungan. Hal tersebut merupakan konsep dari perjudian. Permainan tersebut adalah permainan yang berkategori *Medal Game, Pusher Machine* dan Sebagian *Mesin Redemption*.

Sedangkan ketentuan khusus dari fatwa ini adalah Perusahaan wajib menjaga arena permainan agar terhindar dari tindakan taruhan atau perjudian; Mesin permainan yang dibolehkan adalah mesin permainan yang sudah tercantum dalam daftar lampiran fatwa dan sudah menjadi satu kesatuan yang tak terpisahkan dari fatwa ini; Mesin permainan yang diharamkan harus dimusnahkan atau direeksport dan disterilkan dari arena permainan atau outlet; Setiap ada permainan media/mesin yang baru, maka pihak perusahaan atau ARKI harus melaporkan kepada MUI; Untuk menghindari terjadinya *ighra*, nilai

³⁶ Dahlia Halia Ma' u, "Judi Sebagai Gejala Sosial (Perspektif Hukum Islam)," *Jurnal Ilmiah Al-Syir'ah* 5, no. 2 (2016): 4-5.

³⁷ Hasil Wawancara dengan M, Tokoh Agama, 9 April 2023

hadiah harus dibatasi. MUI berhak melakukan pengawasan dan sidak pada setiap outlet perusahaan di bawah ARKI.³⁸

KESIMPULAN

Penyebab Masyarakat Desa Pamotan Kecamatan Pamotan Kabupaten Rembang sangat tertarik dalam permainan *claw machine* (capit boneka) karena permainan *claw machine* (capit boneka) merupakan permainan yang sedang viral akhir-akhir ini. Permainan yang menggunakan media mesin dengan teknik permainan yang unik dan menantang membuat masyarakat Desa Pamotan Kecamatan Pamotan Kabupaten Rembang merasa tertarik untuk mempraktikannya. Teknik permainan *claw machine* (capit boneka) terlihat sangat mudah namun hadiahnya susah untuk didapatkan. Beberapa tahap yang perlu dilakukan pemain yaitu harus membeli koin terlebih dahulu, kemudian koin di masukkan ke dalam mesin capitan, setelah itu tekan tombol pres dan joystick. Arahkan tombol joystick ke hadiah yang diinginkan kemudian tekan tombol pres untuk mencapitnya. Setelah itu arahkan joystick ke arah lubang keluar agar hadiah bisa diambil. Dalam dasar hukum Islam, permainan ini banyak mengandung kemudharatan seperti penipuan dan terdapat unsur untung-untungan untuk mendapatkan hadiah. Konsep seperti ini sama dengan konsep permainan judi. Hukum perjudian dalam Islam mengharamkannya. Maka dari itu praktik permainan *claw machine* tidak diperbolehkan dalam Islam karena mengandung judi.

DAFTAR PUSTAKA

- A. Qodri Azizy. (2004). *Hukum Islam (Eklektisisme Hukum Islam Dan Hukum Umum)*. Edited by M. Zain. Cetakan 1. Jakarta: PT. Mizan Publika.
- Abdul Kadir Riyadi, Ika Yunia Fauzia. (2014). *Prinsip Dasar Ekonomi Islam Perspektif Maqashid Al-Syari'ah*. Edisi Pert. Jakarta: Kencana.
- Al-Anwar Media. (2020). "Lebih Memahami Wahana-Wahana Permainan." ppalanwar.com, <https://www.ppalanwar.com/lebih-memahami-hukum-wahana-wahana-permainan/>.
- Amrullah Ahmad, Said Munji, Muhammad Djazuli, Ahmad Kamil, Lukman Hakiem. (1996). *Dimensi Hukum Islam Dalam Sistem Hukum Nasional*. Cetakan 1. Jakarta: Gema Insani.
- Ansari. (2013). *Hukum Syara' Dan Sumber-Sumbernya*. Cetakan 3. Jakarta: Menara Buku.
- Dewi Laela Hilyatin. (2021). "Larangan Maisir Dalam Al-Qur'an Dan Relevansinya Dengan Perekonomian." *Jurnal Ilmu Al-Qur'an Dan Tafsir* 6, no. 1: 18-19.
- DS, M. Ridha. (2012). "PEBANDINGAN HUKUM SYARA' (Hukum Taklifi Dan Hukum Wadh'i)." *Al-Qisthu: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Hukum* 8: 81.

³⁸ Himpunan Fatwa Majelis Ulama Indonesia, "025/DPP/ARKI/V/2007, Permainan Pada Media/Mesin Permainan Yang Dikelola Anggota Asosiasi Rekreasi Keluarga Indonesia (ARKI)," (3 Oktober 2007).

- <https://doi.org/10.32694/QST.V8I.1175>.
- Eva Iryani. (2017). "Hukum Islam, Demokrasi Dan Hak Asasi Manusia." *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi* 17, no. 2: 24.
- Fadlillah. (2019). *Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini*. Cetakan 3. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Himpunan Fatwa Majelis Ulama Indonesia. (2007). "Permainan Pada Media/Mesin Permainan Yang Dikelola Anggota Asosiasi Rekreasi Keluarga Indonesia (ARKI).
- Imam Nur Hidayat. (2015). "Fiqh Hiburan (Gugusan Fikih Kontemporer Yusuf Qardhawi)." *Jurnal Hukum Dan Ekonomi Islam* 9, no. 1: 107.
- Irwan Hermawan. (2019). *Ushul Fiqih (Metode Kajian Hukum Islam)*. Cetakan 1. Kuningan: Hidayatul Quran.
- Ismail Nawawi. (2012). *Fiqh Muamalah Klasik Dan Kontemporer*. Edited by Zaenudin A. Naufal. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Ismail Pane dkk. (2022). *Fiqh Muamalah Kontemporer*. Edited by Muannif Ridwan. Cetakan 1. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Iwan Permana. (2020). *Hadits Ahkam Ekonomi*. Edited by Ade Sukanti. Cetakan 1. Jakarta: AMZAH.
- Lestanti, Yuli. (2019). "Transaksi Layanan Koin Game Goyang Shopee Pada Jual Beli Online Dalam Perspektif Hukum Islam." *Jurnal Al-Hakim: Jurnal Ilmiah Mahasiswa, Studi Syariah, Hukum Dan Filantropi* 1, no. 2 (November 1): 251. <https://doi.org/10.22515/alhakim.v1i2.2314>.
- Ma' u, Dahlia Halia. (2016). "JUDI SEBAGAI GEJALA SOSIAL (Perspektif Hukum Islam)." *Jurnal Ilmiah Al-Syir'ah* 5, no. 2 (August 31): 4-5. <https://doi.org/10.30984/AS.V5I2.230>.
- Machnunah Ani Zulfah, Shofi Eviyanti. (2021). *Fiqh*. Cetakan 1. Jombang: LPPM Universitas KH. A. Wahab Hasbullah.
- Mardani. (2015). *Hukum Sistem Ekonomi Islam*. Edisi Pert. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Mesias J.P. Sagala. (2017). "Tinjauan Yuridis Terhadap Tindak Pidana Permainan Judi Jackpot (Studi Kasus Putusan Nomor 45/Pid.B/2017/PN.MDN)." *Jurnal Hukum Kaidah* 18, no. 3: 89.
- Mufid, Moh. (2021). *Fiqh Untuk Milenial (Beberapa Masalah Fiqh Muamalah Di Era Digital)*. Edisi Digi. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Muhammad Busyro Karim, Siti Herlinah Wifroh. (2014). "Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini Melalui Alat Permainan Edukatif." *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini* 1, no. 2 (October 20): 105. <https://doi.org/10.21107/pgpaustrunojoyo.v1i2.3554>.
- Nasution, Martua. (2022). "Tinjauan Pendapat Yusuf Qardhawi Tentang Undian Berhadiah Pada Perusahaan Dagang." *El-Ahli Jurnal Hukum Keluarga Islam* 3, no. 1: 89.
- Pulungan, Husniah Ramadhani. (2019). "Seimbangkan Game Online Dengan Game Offline Di Era Revolusi Industri 4.0." *Studi Multidisipliner: Jurnal Kajian Keislaman* 6, no. 2 (December 23): 60-61.

<https://doi.org/10.24952/MULTIDISCIPLINER.V6I2.2085>.

- Sapiudin Shidiq, Ghufron Ihsan, Abdul Rahman Ghazaly. (2010). *Fiqh Muamalah*. Edisi Pert. Jakarta: Kencana, Prenadamedia Group.
- Sinta Wiji Astuti. (2021). *Hukum Jual Beli (Dengan Sistem Borongan Dalam Fikih Muamalah)*. Edited by Bambang Iswanto. Cetakan 1. Palembang: Bening Media Publishing.
- Sofyan Hasan. (2018). *Hukum Islam (Sebuah Pengantar Komprehensif Tentang Ilmu Hukum Dan Tata Hukum Islam Di Indonesia)*. Malang: Setara Press.
- Suhrawardi K. Lubis, Chairuman Pasaribu. (2004). *Hukum Perjanjian Dalam Islam*. Cetakan 3. Jakarta: Sinar Grafika.
- Taufiqur Rahman. (2021). *Fiqh Muamalah Kontemporer*. Edited by Saeful Anam. Cetakan 1. Lamongan: Academia Publication.
- Tuah Itona. (2022). "Praktik Gharar Dan Maisir Era Modern." *Jurnal Kajian Hukum Ekonomi Syariah* 14, no. 2: 171-72.
- Wawan Muhwan. (2011). *Hukum Perikatan*. Cetakan 10. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Wiyanti, Diana. (2013). "Perspektif Hukum Islam Terhadap Pasar Modal Syariah Sebagai Alternatif Investasi Bagi Investor." *Jurnal Hukum IUS QUIA IUSTUM* 20, no. 2: 243.