

**TINJAUAN HUKUM ISLAM TERHADAP
PRAKTIK CLAW MACHINE (CAPIT BONEKA)
(Studi Kasus Pada Toko Ali Bos Muda Sawah
Lebar Kecamatan Ratu Agung Kota Bengkulu)**



WINDI AGUSTINA ANGGRIANI

**TINJAUAN HUKUM ISLAM TERHADAP PRAKTIK *CLAW*
MACHINE (CAPIT BONEKA)
(Studi Kasus Pada Toko Ali Bos Muda Sawah Lebar Kecamatan
Ratu Agung Kota Bengkulu)**



**PROGRAM STUDI HUKUM EKONOMI SYARIAH
FAKULTAS SYARI'AH
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO
BENGKULU
2023/1444 H**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi ini ditulis oleh Windi Agustina Anggriani, NIM.1911120012 dengan judul "Tinjauan Hukum Islam Terhadap Praktik *Claw Machine* (Capit Boneka) (Studi Kasus Pada Toko Ali Bos Muda Sawah Lebar Kecamatan Ratu Agung Kota Bengkulu)" Program Studi Hukum Ekonomi Syariah telah diperiksa dan diperbaiki sesuai dengan saran pembimbing I dan pembimbing II, oleh karena itu skripsi ini disetujui untuk diajukan dalam sidang Munaqasyah skripsi fakultas syariah Universitas Islam Negeri (UIN) Fatmawati Soekarno Bengkulu.

Bengkulu, Januari 2023

Pembimbing I

Pembimbing II


Dr. Suwarijin, MA.

NIP.196904021999031004


Edi Mulyono, M.E.Sy

NIP.1989051220121007



BENGKULU



**KEMENTERIAN AGAMA RI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
FATMAWATI SUKARNO BENGKULU
FAKULTAS SYARIAH**

Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211 Telepon (0736) 51276-51171-51172- Faksimili (0736) 51171-51172

PENGESAHAN

Skripsi disusun oleh Windi Agustina Angriani, NIM 1911120012 yang berjudul **“Tinjauan Hukum Islam Terhadap Praktik Claw Machine (Capit Boneka) (Studi Kasus Pada Toko Ali Bos Muda Sawah Lebar Kecamatan Ratu Agung Kota Bengkulu)”**. Program Studi Hukum Ekonomi Syariah, telah diuji dan dipertahankan didepan Tim Sidang Munaqasyah Fakultas Syariah Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno (UINFAS)

Bengkulu pada:

Hari : Selasa

Tanggal : 24 Januari 2023

Dan dinyatakan **LULUS** dapat diterima dan disahkan sebagai syarat guna memperoleh gelar Sarjana Hukum (S.H) dalam Ilmu Hukum Ekonomi Syariah.

Bengkulu, Januari 2023 M

Dekan,

[Signature]

Dr. Suwarjin, M.A

NIP. 196904021999031004

Tim Sidang Munaqasyah

Ketua

[Signature]

Dr. Suwarjin, M.A)

NIP. 196904021999031004

Penguji I

[Signature]

Dr. Yusmita, M.Ag

NIP. 197106241998032001

Sekretaris

[Signature]

Edi Mulyono, M.E.Sy

NIP. 1989051220121007

Penguji II

[Signature]

Hidayat Darussalam, M.E.Sy

NIP. 198611072020121008

MOTTO

وَعَسَى أَنْ تَكْرَهُوا شَيْئًا وَهُوَ خَيْرٌ لَكُمْ ۖ وَعَسَى أَنْ تُحِبُّوا شَيْئًا وَهُوَ شَرٌّ لَكُمْ

"Boleh jadi kamu membenci sesuatu namun ia amat baik bagimu dan boleh jadi engkau mencintai sesuatu namun ia amat buruk bagimu, Allah Maha Mengetahui sedangkan kamu tidak mengetahui."

(Al Baqarah: 216)

"Jika kamu terjatuh jangan langsung menyerah, tetapi cobalah untuk bangkit lagi sampai menemukan jalan yang benar"

(Windi Aguatina Anggriani)



PERSEMBAHAN

Sujud syukur tiada henti kepada Yang Maha Kuasa, Allah SWT atas segala nikmat dan karunianya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dan segenap ketulusan dan do'a Skripsi ini kupersembahkan:

1. Untuk Almh.Mamah Fitriyani dan Alm.Ayah Madnasir yang sangat saya sayangi. Terima kasih kepada Almh.mamah yang sudah mengandung, membesarkan dan mendidik saya sampai berumur 12 tahun, dan untuk alm.ayah terimakasih karena sudah menafkahi, mencukupi kebutuhanku, Telah mendidik saya hingga dewasa seorang diri setelah mamah tiada, dan menjadi penopang dalam setiap proses hidupku selama 20 tahun, terimakasih kepada kedua orang tua saya tanpa beliau saya tidak akan mampu menempuh sampai jenjang ini.
2. Kepada adik saya yang tercinta dan tersayang Sintia Agustin yang selalu membuat hari-hariku menjadi berwarna, penuh canda tawa, dan memberikan semangat serta do'a nya selama proses perkuliahan dan penyelesaian skripsi ini
3. Untuk keluarga besar ku yang berada di Lampung Barat dan di Bengkulu Utara yang tidak bisa saya sebutkan namanya satu persatu terimakasih telah memberi semangat dan do'anya
4. Pembimbing Skripsiku Dr. Suwarjin, MA dan Edi Mulyono, M.E.Sy selaku pembimbing I dan pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, motivasi, arahan dengan penuh kesabaran, dan meluangkan waktu sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini.
5. Untuk sahabat seperjuangan Yewin Helinse yang sama-sama berjuang, selalu mengingatkan ketika lalai akan tugas dan saling memberi dorongan serta memberikan waktunya untuk mendengar keluh kesahku di dalam menyusun skripsi ini.
6. Untuk seseorang yang istimewa terimakasih atas kebaikan dan perhatiannya, yang selalu mendukung dan menghibur saya

ketika saya sedih, dan ketika saya bingung selalu memberikan saran yang baik.

7. Teman-teman seperjuangan HES 7A yang sama-sama berjuang dari awal masuk kampus sampai saat ini dan berbagi ilmu serta pengalaman.
8. Agama, Negara dan Almamater kebanggaanku.



SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan:

1. Skripsi yang berjudul Tinjauan Hukum Islam Terhadap Praktik *Claw Machine* (Capit Boneka) (Studi Kasus Pada Toko Ali Bos Muda Sawah Lebar Kecamatan Ratu Agung Kota Bengkulu)" adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno (UINFAS) Bengkulu maupun perguruan tinggi lainnya.
2. Skripsi ini murni gagasan, pemikiran dan rumusan saya sendiri tanpa bantuan yang tidak sah dari pihak lain, kecuali dari tim pembimbing
3. Di dalam skripsi ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali kutipan secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan sebagai acuan didalam naskah saya, dengan disebutkan nama pengarangnya dan dicantumkan pada daftar pustaka.
4. Bersedia skripsi ini diterbitkan di Jurnal Ilmiah Fakultas Syariah atas nama dosen pembimbing skripsi saya.
5. Pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar sarjana, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan yang berlaku.

Bengkulu, Januari 2023

Saya yang menyatakan



Windi Agustina Anggriani
Windi Agustina Anggriani

NIM: 1911120012

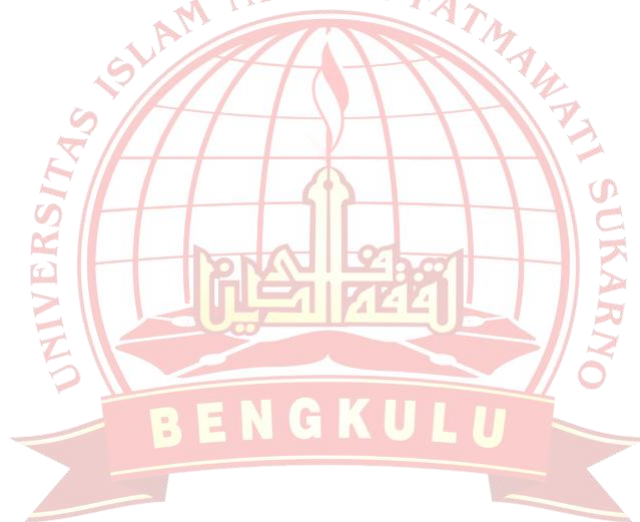
ABSTRAK

“Tinjauan Hukum Islam Terhadap Praktik *Claw Machine* (Capit Boneka) (Studi Kasus Pada Toko Ali Bos Muda Sawah Lebar Kecamatan Ratu Agung Kota Bengkulu)”, Oleh Windi Agustina Anggriani, NIM.1911120016. Pembimbing I Dr.Suwarjin, MA dan Pembimbing II Edi Mulyono, M.E.Sy

Ada dua persoalan yang dikaji dalam skripsi ini yaitu : Bagaimana praktik permainan *claw machine* atau capit boneka di toko Ali Bos Muda Sawah Lebar, Kecamatan Ratu Agung, Kota Bengkulu dan Bagaimana tinjauan hukum Islam tentang permainan *claw machine* atau capit boneka. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dan Menjelaskan tentang praktik permainan *claw machine* atau capit boneka di toko Ali Bos Muda Sawah Lebar, Kecamatan Ratu Agung, Kota Bengkulu. Dan Menganalisis tentang tinjauan hukum Islam tentang permainan *claw machine* atau capit boneka. Jenis penelitian yang penulis gunakan adalah penelitian lapangan (*field research*). Sumber data yang penulis gunakan adalah primer yang diperoleh langsung dari sumbernya yaitu pemilik toko Ali Bos Muda Sawah Lebar, Kecamatan Ratu Agung yang terkait dengan masalah permainan capit boneka atau *Claw Machine* data skunder yang diperoleh dari studi kepustakaan berupa buku-buku,serta pada hasil penelitian skripsi terdahulu yang datanya berhubungan dengan permainan capit boneka atau *Claw Machine*. Berdasarkan hasil penelitian lapangan cara kerja capit boneka itu sendiri yaitu yang diawali dengan pengunjung membeli koin terlebih dahulu dengan harga Rp1.250 perkoin, lalu setelah itu langsung memasukan koin kedalam lubang koin yang sudah di sediakan, ketika koin itu sudah di masukan akan muncul batas waktu 15 detik untuk memainkan mesin capit itu, kemudian tinggal menggerakkan analognya, jika sudah pas pada boneka yang ingin dicapit, langsung saja menekan tombol untuk mencapit boneka tersebut, setelah itu mesin akan langsung menuju ke lubang

tempat mengambil boneka. Jika dilihat dari sudut pandang hukum Islam permainan capit boneka itu diharamkan karena seperti perjudian, judi ialah segala macam bentuk permainan yang di dalamnya terdapat taruhan dan ada praktek untung-untungan yang dapat membuat orang kerugian dan membuat orang yang bermain berharap akan mendapatkan keuntungan dengan mudah tanpa bekerja keras. Dan permainan capit boneka ini dikatakan haram karena bersifat untung-untungan dan membuat salah satu pihak mendapatkan kerugian.

Kata Kunci: *Claw machine*, perjudian, hukum Islam



KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr. Wb

Puji syukur yang dalam saya haturkan kehadiran Allah Yang Maha Pemurah, dan telah memberikan rahmat-Nya saya dapat menyelesaikan skripsi ini sesuai seperti yang diharapkan. Tidak lupa shalawat dan salam selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membawa umatnya dari zaman kegelapan menuju jalan yang terang benderang seperti sekarang ini. Dengan terselesainya skripsi ini yang berjudul “Tinjauan Hukum Islam Terhadap Praktik *Claw Machine* (Capit Boneka) (Studi Kasus Pada Toko Ali Bos Muda Sawah Lebar, Kecamatan Ratu Agung, Kota Bengkulu)”, Maka penulis dengan segala kerendahan hati ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. KH. Zulkarnain Dali, M.Pd, selaku Rektor UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu.
2. Dr. Suwarjin, MA selaku Dekan Fakultas Syariah.
3. Dr. Suwarjin, MA dan Edi Mulyono, M.E.Sy selaku pembimbing I dan pembimbing II.
4. Badrun Taman, M.S.I selaku ketua Program Studi Hukum Ekonomi Syariah UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu.
5. Almh. Mamah Fitriyani dan Alm. Ayah Madnasir tercinta terimakasih yang telah memberikan motivasi serta doa untukku ketika mereka masih hidup.
6. Kepada adik saya yang tercinta dan tersayang Sintia Agustin yang selalu membuat hari-hariku menjadi berwarna, penuh canda tawa, dan memberikan semangat serta do'a nya.
7. Untuk keluarga besar ku yang berada di Lampung Barat dan di Bengkulu Utara.
8. Bapak dan ibu Dosen Fakultas Syariah UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu yang telah memberikan ilmunya.
9. Para Staf Fakultas Syariah UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu

10. Informan penelitian yang telah memberikan waktu dan informasi secara terbuka.
11. Rekan, sahabat dan teman seperjuangan mahasiswa Hukum Ekonomi Syariah Angkatan 2019 terkhusus Yewin Helinse.
12. Semua pihak yang telah membantu dalam penulisan skripsi ini.

Dalam penulisan skripsi ini peneliti menyadari akan banyaknya kelemahan dan kekurangan dari berbagai sisi. Namun demikian peneliti terus berusaha dengan maksimal untuk mencapai hasil akhir yang terbaik dalam penulisan skripsi ini.

Bengkulu, Desember 2022

Windi Agustina Anggriani

NIM:1911120012



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	6
E. Penelitian Terdahulu	7
F. Teori dan Pendekatan.....	12
G. Metode Penelitian	13
1. Jenis Penelitian.....	13
2. Waktu dan Lokasi Penelitian.....	13
3. Subjek/Informan Penelitian	13
4. Sumber Data.....	14
5. Teknik Pengumpulan Data.....	15
6. Teknik Analisis Data.....	17
H. Sistematika Penulisan.....	17
BAB II LANDASAN TEORI	19
A. Gharar	19
1. Pengertian gharar	19
2. Jenis-jenis gharar	21
3. Hukum gharar	22

4. Perbedaan gharar dan maysir	23
B. Perjudian	24
1. Pengertian judi	24
2. Bahaya dan dampak perjudian	24
3. Unsur-unsur judi	28
4. Pengertian maysir.....	29
C. Undi nasib	33
BAB III GAMBARAN UMUM OBJEK PENELITIAN	35
A. Profil Toko Ahli Bos Muda	35
1. profil toko Ali Bos Muda.....	35
2. Letak Geografis.....	35
3. Keadaan Iklim.....	36
4. Batas Wilayah.....	36
B. Capit Boneka	38
1. Mengenal Drop Skill Pada Mesin Capit.....	38
2. Strategi Mesin Capit Boneka.....	39
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	43
A. Praktik permainan <i>claw machine</i> atau capit boneka di Kasus Ali Bos Muda Sawah Lebar, Kecamatan Ratu Agung, Kota Bengkulu.....	43
B. Tinjauan tinjauan hukum Islam tentang permainan <i>claw machine</i> atau capit boneka	44
BAB V PENUTUP	55
A. Kesimpulan	55
B. Saran.....	55
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	43
Tabel 3.2	43
Tabel 4.1	51
Tabel 4.2	51



BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kemajuan zaman saat ini makin mendorong kemajuan teknologi dalam bidang apapun. Teknologi yang diciptakan tentu mampu membantu memudahkan pekerjaan manusia, pada awalnya teknologi berkembang secara lambat, Namun seiring dengan kemajuan tingkat kebudayaan dan peradaban manusia, teknologi berkembang dengan cepat. Semakin maju kebudayaannya, semakin berkembang teknologinya karena teknologi merupakan perkembangan dari kebudayaan yang dengan pesat.¹

Teknologi informasi mengalami perkembangan yang pesat di era modern, tak terkecuali di Indonesia. Teknologi informasi mencakup kombinasi perangkat keras dan perangkat lunak yang digunakan untuk melakukan tugas-tugas penting yang dibutuhkan dan digunakan orang sehari-hari.

Seiring dengan perkembangan teknologi, permainan juga ikut berkembang. Pada zaman dahulu permainan tradisional sangatlah populer, namun setelah teknologi masuk ke Indonesia permainan tradisional mulai terlupakan. Di era perkembangan teknologi yang semakin modern banyak tempat yang menyediakan pra sarana permaiana yang menarik dan canggih, tentunya menjadi salah satu daya tarik tersendiri di kalangan masyarakat millennial.

Permainan adalah sesuatu yang digunakan untuk bermain (sebuah mainan), sebuah barang atau sesuatu yang pada umumnya digunakan untuk hiburan atau kesenangan, dan kadang-kadang digunakan sebagai alat pendidikan. permainan

¹ Mohammad Adib, *Filsafat ilmu: onto-logi, epistemologi, aksiologi, dan logika ilmu pengetahuan*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar) 2011.

adalah bagian universal dari pengalaman manusia dan hadir dalam semua budaya.²

Menurut Plato, Aristoteles, dan Froebel, permainan adalah aktivitas yang memiliki nilai praktis. Nilai praktis di sini dapat dimaknai seperti berlari, melompat, menangkap, dan lain-lain yang mampu menumbuhkan fungsi motorik. Permainan juga merupakan alokasi sumber daya energi yang tersisa. Itu karena aktivitas bermain biasanya dilakukan sebagai aktivitas sampingan setelah semua aktivitas utama telah selesai

Seiring berkembangnya teknologi, permainan yang kita mainkan semakin beragam. Dari permainan yang dulunya petak umpet, kucing-kucingan, bermain gasing dan lain-lain. Sekarang permainan sudah berubah menjadi permainan digital.

Permainan sekarang ada yang membutuhkan koneksi internet dalam memainkannya (*online*) dan ada juga permainan yang tidak membutuhkan koneksi internet untuk memainkannya (*offline*). Contoh permainan online adalah Mobile Legend: Bang Bang, PUBG Mobile, Call Of Duty, Garena Free Fire: Winterlands dan masih banyak lagi. Untuk permainan offline contohnya seperti City Island, Blazing Sniper, Dead Cells, Cooking Crush, dan lain-lain. Antara permainan online dan offline sebenarnya tidak memiliki pemisahan yang begitu jelas, karena terdapat game yang bisa dimainkan melalui atau tanpa koneksi internet.

Permainan juga berguna untuk meningkatkan keterampilan, mengatasi depresi, meningkatkan perhatian visual, menjaga kebugaran badan, mengembangkan kemampuan menyelesaikan masalah, meningkatkan koordinasi

² <https://id.m.wikipedia.org/wiki/Permainan>(Diakses, 27 Desember 2022).

mata dan tangan, meningkatkan kemampuan kognitif, mengajarkan sportivitas.³

Adapun salah satu permainan di era perkembangan teknologi ini yang dikemas dalam bentuk mesin salah-satunya seperti *game claw machine* atau permainan capit boneka, Awal mula permainan capit boneka ini masuk ke Bengkulu hanya dapat di jumpai pada tempat-tempat seperti di Mall contoh nya di Bencoolen Indah Mall (BIM) dan Mega Mall, seiring dengan berjalannya waktu, permainan capit boneka ini mulai dikenal oleh banyak masyarakat Bengkulu.

Ada beberapa masyarakat yang menjadikan permainan capit boneka ini sebagai usaha, semakin berkembangnya permainan capit boneka, permainan tersebut mulai banyak di temukan di tempat seperti toko-toko, minimarket dan lain-lain. lalu penulis memilih salah satu toko yaitu toko Ali Bos Muda yang terletak di Jalan Dempo Raya, Sawah Lebar Kecamatan Ratu Agung Kota Bengkulu.

Semakin berkembangnya permainan capit boneka banyak masyarakat yang memainkan permainan capit boneka tersebut dari yang masih anak-anak, remaja, sampai yang dewasa pun menyukai permainan capit boneka, kebanyakan yang bermain capit boneka gagal mendapatkan hadiah, sehingga menimbulkan rasa penasaran yang membuat mereka ingin terus mencoba bermain berkali-kali, tanpa sadar kalau bermain terlalu berlebihan juga tidak baik apalagi yang dapat merugikan diri sendiri.

permainan game capit boneka yang dimana permainan yang dilakukan dengan cara membeli koin ke penjual dengan harga Rp1.250 perkoin, cara memainkannya yaitu dengan memasukan koin kedalam mesin capit boneka lalu menggerakan

³ <https://www.educenter.id/manfaat-permainan-edukatif/> (Diakses, 27 Desember 2022)

analog yang berguna untuk mengambil boneka yang ada di dalam mesin capit tersebut, dan di dalam mesin capit terdapat boneka yang dimana pengujung bisa mendapatkannya jika beruntung.

Bagi yang beruntung atau mempunyai kemampuan dalam memainkan capit boneka maka pengujung bisa mendapatkan sekian banyak boneka. Sebaliknya yang tidak beruntung atau mempunyai kemampuan dalam memainkan capit boneka seringkali merugi. Baik berhasil atau gagalnya dalam bermain capit boneka, uang Rp1250 yang sudah ditukarkan koin hangus, sehingga untuk dapat bermain lagi harus kembali membeli koin tersebut, dan begitu seterusnya.

Permainan capit boneka ini seperti judi namun belum tentu judi. Karena permainan ini bersifat untung-untungan dan juga harus menggunakan skill atau ketangkasan untuk mendapatkan hadiah yang berada di dalam mesin capit boneka tersebut.

Judi atau *maysir* adalah perbuatan yang mengandung unsur taruhan atau unsur untung-untungan yang dilakukan antara 2 (dua) pihak atau lebih, disertai kesepakatan bahwa pihak yang menang akan mendapat bayaran atau keuntungan tertentu dari pihak yang kalah baik secara langsung atau tidak langsung.

Adapun mengenai jenis judi yang diharamkan, ulama telah sepakat atas haramnya macam-macam permainan judi karena Allah berfirman katakanlah pada keduanya itu terdapat dosa besar maka setiap permainan yang menjadikan satu pihak bisa menang dan pihak lain kalah adalah termasuk judi yang diharamkan, baik menggunakan sarana apa saja, baik bertujuan untuk tujuan kebaikan atau semata-mata demi mencari keuntungan yang tidak baik, Imam Asy-syafi'i berkata yang

termasuk judi ditandai adanya pembayaran uang atau pengembalian uang.⁴

Perjudian sudah ada seiring dengan peradaban manusia di bumi. Perjudian sangat terkait dengan peradaban china. Banyak permainan judi yang dimainkan pada masa sekarang ini berasal dari kebudayaan China. Kemudian judi berkembang sejak zaman Yunani kuno. Dalam islam sendiri perjudian ada sejak bangsa Arab Jahiliyah yaitu dengan bilah-bilah kayu dikocok dalam kantung dan dibagikan. Orang yang mendapat undi kosong dinyatakan kalah dan harus membayar unta yang di potong dan kemudian dibagi-bagikan lah daging tersebut.

Perjudian bertentangan dengan norma-norma atau nilai-nilai yang berlaku dan diterapkan dilingkungan masyarakat. Apalagi banyak dijumpai berbagai macam sarana yang digunakan untuk praktik-praktik perjudian. Sebagian besar pesatnya perjudian dipengaruhi oleh kemajuan teknologi dan hal tersebut berpengaruh terhadap semakin mudahnya orang dalam memanfaatkan teknologi.

Game claw machine atau capit boneka dimana dalam permainan ini adanya keuntungan lebih dan ada pula kerugian yang besar bagi orang yang bermain. Jadi permainan ini mirip dengan judi yang sifatnya untung-untungan tetapi bukanlah suatu judi, karena judi merupakan taruhan yang mendapatkan imbalan.

Untuk memastikan bahwa dalam pelaksanaan praktik Permainan capit boneka ini dirasa tidak sesuai dengan syariat Islam. Maka permainan capit boneka ini dalam praktiknya masih perlu dikaji menurut perspektif Islam Maka berdasarkan penjelasan latar belakang diatas peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan mengangkat judul "TINJAUAN

⁴ Mu'ammal Hamidi, Drs. Imran A. Manan, *Terjemahan Tafsir Ayat Ahkam Ash- Shabumi*. (Surabaya : PT. Bina Ilmu, 2003), Cet.ke-4, h.227

HUKUM ISLAM TERHADAP PRAKTIK *CLAW MACHINE* (CAPIT BONEKA) (Studi Kasus Ali Bos Muda Sawah Lebar, Kecamatan Ratu Agung, Kota Bengkulu)”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang yang dijelaskan diatas, peneliti merumuskan permasalahan yaitu:

1. Bagaimana praktik permainan *claw machine* atau capit boneka di toko Ali Bos Muda Sawah Lebar, Kecamatan Ratu Agung, Kota Bengkulu?
2. Bagaimana tinjauan hukum Islam tentang permainan *claw machine* atau capit boneka?

C. Tujuan

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Menjelaskan tentang praktik permainan *claw machine* atau capit boneka di toko Ali Bos Muda Sawah Lebar, Kecamatan Ratu Agung, Kota Bengkulu.
2. Menganalisis tentang tinjauan hukum Islam tentang permainan *claw machine* atau capit boneka.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini antara lain :

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penulisan skripsi ini diharapkan dapat memperkaya ilmu pengetahuan para pembaca khususnya bagi mahasiswa dan akademisi lainnya. Selain itu dengan adanya penelitian ini peneliti berharap dapat menambah dan melengkapi perbendaharaan dan koleksi karya ilmiah dengan memberikan kontribusi pemikiran tentang pengetahuan dan sikap masyarakat terhadap Tinjauan Hukum Islam Terhadap Praktik *Claw Machine* Atau Capit Boneka (Studi Kasus Pada Toko Ali Bos Muda Sawah Lebar, Kecamatan Ratu Agung, Kota Bengkulu).

2. Manfaat Praktis

Bagi masyarakat luas dapat memahami ataupun dapat mengetahui terhadap jual beli terlarang khususnya terhadap pedagang maupun pembeli agar lebih teliti ketika melakukan jual beli. Secara praktis penelitian ini diharapkan dapat menjadi kerangka acuan dan landasan bagi peneliti lanjutan, dan mudah-mudahan dapat memberikan masukan bagi para pembaca. Penelitian ini juga diharapkan dapat bermanfaat bagi masyarakat sehingga masyarakat dapat mengetahui pengetahuan dan sikap masyarakat terhadap terhadap Tinjauan Hukum Islam Terhadap Praktik *Claw Machine* Atau Capit Boneka (Studi Kasus Pada Toko Ali Bos Muda Sawah Lebar, Kecamatan Ratu Agung, Kota Bengkulu)

E. Penelitian Terdahulu

Penulis telah melakukan telaah penelitian terdahulu yang relevan antara lain:

1. Julianto Arie Nugroho, skripsi yang berjudul Permainan Anak Dengan Sistem Tukar Koin Ditinjau Dari Perspektif Hukum Islam (Studi Kasus di Arena Bermain Anak di Apollo Store Tulungagung).⁵

Penelitian ini bertujuan untuk menjawab pertanyaan: Bagaimana mekanisme permainan dengan sistem tukar koin di Apollo Store Tulungagung, dan Bagaimana tinjauan hukum Islam terhadap permainan dengan sistem tukar koin di Apollo Store Tulungagung. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah wawancara (interview) dan dokumentasi. Pengumpulan data adalah teknik informasi yang didapat melalui pengukuran tertentu untuk digunakan sebagai landasan dalam argumentasi logis menjadi fakta,

⁵ Julianto Arie Nugroho, *Permainan Anak Dengan Sistem Tukar Koin Ditinjau Dari Perspektif Hukum Islam* (Studi Kasus Di Arena Bermain Anak Di Apollo Store Tulungagung). Skripsi IAIN Tulungagung, 2018

sedangkan fakta itu sendiri adalah kenyataan yang telah diuji kebenarannya secara empirik.

Dari hasil penelitian Praktek permainan yang ada di Apollo Store yang terletak di Jl. Pangeran Diponegoro No. 49, Tamanan, Kecamatan Tulungagung, Kabupaten Tulungagung yang menggunakan sistem tukar koin. Dimana pengunjung yang datang atau ingin menjalankan permainan akan menukarkan uangnya dengan sejumlah koin dan kemudian bisa menjalankan permainan tersebut sesuai dengan koin yang dimiliki dan terbatas dengan koin tersebut.

Proses permainan yang ada di Apollo Store yang dilakukan oleh pelaku usaha terhadap konsumen atau pengunjung yang menggunakan cara yang masih tidak sesuai dengan syariat. Karna dalam prakteknya masih mengandung unsur *gharar* dan *maysir* yang terletak pada proses penukaran koin dan permainan yang dilakukan mengandung unsur *masyir* karna berspekulasi dalam permainan ini termasuk dalam mengundi nasib.

Perbedaannya dengan skripsi Penulis yaitu penulis membahas tentang bagaimana praktik permainan *claw machine* atau capit boneka di toko Ali Bos Muda Sawah Lebar, Kecamatan Ratu Agung, Kota Bengkulu, dan bagaimana tinjauan hukum Islam tentang permainan *claw machine* atau capit boneka.

2. Aulia Rahmah, skripsi yang berjudul "Tinjauan Hukum Islam Terhadap Praktik Permainan Dengan Penggunaan Kartu Zone 2000 (Studi di Zone 2000 Mall Ramayana, Kecamatan Tanjung Karang Kota Bandar Lampung).⁶

⁶Aulia Rahmah, *Tinjauan Hukum Islam Terhadap Praktik Permainan Dengan Penggunaan Kartu Zone 2000* (Studi di Zone 2000 Mall Ramayana, Kecamatan Tanjung Karang Kota Bandar Lampung). Skripsi UIN Raden Intan Lampung, 2020.

Penelitian ini bertujuan untuk menjawab pertanyaan: Bagaimana praktik permainan dengan penggunaan kartu zone 2000 di zone 2000 Mall Ramayana, Kecamatan Tanjung Karang Kota Bandar Lampung ? Bagaimana pandangan hukum Islam terhadap praktik permainan dengan penggunaan kartu zone 2000 di Mall Ramayana, Kecamatan Tanjung Karang Kota Bandar Lampung?

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah wawancara (interview) dan dokumentasi. Pengumpulan data adalah teknik informasi yang didapat melalui pengukuran tertentu untuk digunakan sebagai landasan dalam argumentasi logis menjadi fakta, sedangkan fakta itu sendiri adalah kenyataan yang telah diuji kebenarannya secara empirik.⁷

Dari hasil penelitian Praktik permainan dengan penggunaan kartu Zone 2000 di Zone 2000 Mall Ramayana Kecamatan Tanjung Karang Kota Bandar Lampung diawali dengan registrasi atau pendaftaran dalam pembuatan kartu. Praktik permainan dengan penggunaan kartu Zone 2000 hanya cukup menggesekkan kartu pada *Sweap* di masing-masing permainan, penggesekan kartu pada sebuah mesin dapat dilakukan dengan bebas, pengunjung diberikan kebebasan ingin memulai permainan dari permainan mana saja.

Permainan Dengan Penggunaan Kartu Zoon 2000 di Zone 2000 Mall Ramayana, Kecamatan Tanjung Karang Kota Bandar Lampung. diawali dengan membayar pendaftaran, kemudian uang tersebut ditukarkan dengan saldo yang dimaksukan ke kartu Member, setelah itu pengunjung sudah dapat langsung digunakan. Praktik permainan ini dapat

⁷ Abdurrahmat Fathoni, *Metode Penelitian dan Teknik Penyusunan Skripsi*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006) h.104.

dikatakan memudahkan pengunjung untuk memainkan permainan, pengunjung dapat memainkan permainan sepuasnya, setelah memainkan permainan pengunjung akan mendapatkan kupon yang keluar dari dalam mesin dan kupon tersebut dapat ditukarkan dengan hadiah yang ada dikasir, sesuai dengan banyaknya poin yang diperoleh, kupon dapat dikumpulkan dan dapat ditukarkan di lain waktu. Ketika pengunjung memainkan permainan, seperti permainan capit boneka, pengunjung memainkan mesin yang di dalamnya terdapat boneka, apabila boneka yang ada di dalam mesin berhasil terkena capit, maka pengunjung dapat membawa boneka tersebut menjadi hak milik pengunjung.

Pandangan Hukum Islam Terhadap Praktik Permainan Dengan Penggunaan Kartu Zoon 2000 di Zone 2000 Mall Ramayana, Kecamatan Tanjung Karang Kota Bandar Lampung 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.

Perbedaannya dengan skripsi Penulis yaitu penulis membahas tentang bagaimana praktik permainan *claw machine* atau capit boneka di toko Ali Bos Muda Sawah Lebar, Kecamatan Ratu Agung, Kota Bengkulu, dan bagaimana tinjauan hukum Islam tentang permainan *claw machine* atau capit boneka.

3. Weldi Ramyadi, skripsi yang berjudul “Permainan Jepit Boneka di Area Time-Zone Ramayana Kota Bukittinggi (Perspektif Fiqih Muamalah)”⁸

Penelitian ini bertujuan untuk menjawab pertanyaan: Bagaimana pelaksanaan permainan jepit boneka di area time-zone Ramayana Kota Bukittinggi, dan Bagaimana pandangan fiqh mu’amalah terhadap permainan jepit boneka di area time-zone Ramayana Kota Bukittinggi.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah wawancara (interview) dan dokumentasi. Pengumpulan data adalah teknik informasi yang didapat melalui pengukuran tertentu untuk digunakan sebagai landasan dalam argumentasi logis menjadi fakta, sedangkan fakta itu sendiri adalah kenyataan yang telah diuji kebenarannya secara empirik.

Dari hasil penelitian Adapun permainan jepit boneka ini pelaksanaannya adalah dengan membeli saldo terlebih dahulu agar bisa mengakses permainan. saldo dibeli kepada pihak pengelola untuk selanjutnya digunakan untuk mengakses permainan. adapun cara memainkan permainan ini adalah dengan mengarahkan stik yang ada di mesin jepit boneka. Sedangkan persepsi masyarakat terhadap permainan jepit boneka yang ada di area Time-Zone Ramayana Bukittinggi adalah pada umumnya berpersepsi bahwa permainan jepit boneka ini sangat menyenangkan untuk dimainkan sebab di dalamnya terdapat tantangan.

Perbedaannya dengan skripsi Penulis yaitu penulis membahas tentang bagaimana praktik permainan *claw machine* atau capit boneka di toko Ali Bos Muda Sawah Lebar, Kecamatan Ratu Agung, Kota Bengkulu, dan bagaimana

⁸ Weldi Ramyadi, *Permainan Jepit Boneka di Area Time-Zone Ramayana Kota Bukittinggi (Perspektif Fiqih Muamalah)*. Skripsi IAIN Bukittinggi, 2018.

tinjauan hukum Islam tentang permainan *claw machine* atau capit boneka.

F. Pendekatan dan Teori

Dalam skripsi ini, peneliti menggunakan metode pendekatan normatif. Pendekatan normatif adalah pendekatan yang dilakukan berdasarkan bahan hukum utama dengan cara menelaah teori-teori, konsep-konsep, asas-asas hukum serta peraturan perundang-undangan yang berhubungan dengan penelitian ini. Pendekatan ini dikenal pula dengan pendekatan kepustakaan, yakni dengan mempelajari buku-buku, peraturan perundang-undangan dan dokumen lain yang berhubungan dengan penelitian ini.

Peneliti menggunakan teori *Qiyas*, capit boneka ini di *qiyas* kan ke *Maysir*. *Maysir* adalah salah satu larangan dalam kegiatan ekonomi dan perbankan syariah karena dianggap membawa kerugian bagi salah satu pihak yang bertransaksi. Larangan ini bahkan bersumber langsung dari Al-Qur'an sehingga umat Islam sangat mengharamkan serta menghindari tindakan tersebut.

Maysir adalah jenis transaksi permainan yang di dalamnya terdapat persyaratan berupa pengambilan sejumlah materi dari pihak yang kalah oleh pemenangnya. Mudahnya, istilah ini dapat dipahami sebagai judi atau taruhan. Selain diharamkan, tindakan ini juga termasuk dalam kategori dosa-dosa besar. *Maysir* dalam konteks keuangan artinya peluang seseorang untuk mendapatkan keuntungan finansial berupa sejumlah harta milik pihak lawan ketika Ia memenangkan suatu suatu prediksi yang didasarkan pada untung-untungan semata.

G. Metode Penelitian

Dalam skripsi ini, peneliti menggunakan metode penelitian yaitu sebagai berikut:

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian lapangan (*field research*). Adapun metode penelitian ini adalah penelitian kualitatif (*Qualiative research*) adalah penelitian yang ditunjukkan untuk mendeskripsikan dan menganalisis fenomena, peristiwa, aktivitas sosial, sikap, kepercayaan, persepsi, dan pemikiran orang secara individu ataupun kelompok. Apabila seorang peneliti hendak meneliti dengan sistem yang lebih terperinci, maka yang digunakan dalam membangun pengetahuan melalui sebuah pemahaman dan penemuan (*meaning and discovery*) dengan menggunakan pendekatan kualitatif.

Melalui penelitian ini akan diperoleh gambaran mengenai pengetahuan tentang bagaimana praktik permainan claw machine atau capit boneka, dan mengetahui tentang Tinjauan Hukum Islam Terhadap Praktik Claw Machine Atau Capit Boneka (Studi Kasus Pada Toko Ali Bos Muda Sawah Lebar Kecamatan Ratu Agung Kota Bengkulu)

2. Waktu Dan Lokasi Penelitian

a. Waktu Penelitian

Waktu penelitian dilakukan peneliti selama 1 bulan, mulai bulan juli 2022. Periode itu digunakan mulai dari pembuatan dan bimbingan proposal, sampai dilakukannya penelitian.

b. Tempat Penelitian

Tempat penelitian dalam skripsi ini mengambil lokasi di Ali Bos Muda Sawah Lebar Kecamatan Ratu Agung Kota Bengkulu

3. Subjek/Imforman Penelitian

Informan penelitian adalah orang yang memberikan informasi.⁹ Makna informasi di sini dapat dikatakan sama dengan responden apabila keterangannya digali oleh pihak peneliti. Untuk menentukan informan penelitian ini, peneliti menggunakan Teknik Purposive Sampling. Purposive Sampling merupakan metode serta cara pengambilan sampel berdasarkan pertimbangan dan tujuan tertentu. Sampel yang dipilih berdasarkan pada ciri-ciri yang dimiliki subjek sesuai dengan tujuan penelitian yang akan dilakukan.¹⁰

4. Sumber Data

a. Data Primer

Data primer merupakan data yang diperoleh melalui serangkaian kegiatan. Data primer adalah data pokok yang diperoleh secara langsung dari subjek penelitian dengan menggunakan metode wawancara langsung kelapangan dan mengumpulkan data, sehingga data yang terhimpun benar-benar data yang valid dan kemudian menjadi salah satu sumber dari data penelitian tersebut. Data primer dalam penelitian ini adalah yang diperoleh dari hasil observasi dan wawancara kepada pemilik toko permainan capit boneka di Ali Bos Muda Sawah Lebar, Kecamatan Ratu Agung, Kota Bengkulu.

b. Data Sekunder

Data sekunder adalah sumber data penelitian yang diperoleh melalui media perantara atau secara tidak langsung yang berupa buku, catatan, bukti yang telah ada, atau arsip baik yang dipublikasikan maupun yang tidak dipublikasikan secara umum. Data sekunder merupakan

⁹ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: Rineke Cipta, 2006), h. 145.

¹⁰ Haris Hardiansyah, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Jakarta: Salemba Humanika, 2012), h. 106.

data yang diperoleh melalui pengumpulan atau pengolahan data yang bersifat studi dokumentasi, berupa dokumen pribadi, dokumen resmi kelembagaan, referensireferensi atau peraturan yang memiliki relevansi dengan fokus permasalahan penelitian.¹¹

Data sekunder dalam penelitian ini adalah data dokumentatif yang diperoleh melalui sumber lain, yaitu data yang diperoleh dari tabloid, internet, dan buku-buku yang menjadi salah satu data pendukung pada penelitian ini. Data sekunder diperoleh dari dokumen-dokumen resmi wilayah penelitian.

5. Teknik Pengumpulan Data

Untuk mempermudah pengumpulan data dalam penelitian ini digunakan teknik-teknik sebagai berikut:

a. Wawancara

Wawancara adalah suatu bentuk komunikasi verbal bagi semacam percakapan yang bertujuan memperoleh informasi.

Dalam wawancara peneliti pengambil informan yang sudah terlibat langsung dalam aktifitas tersebut. Sebagai inform awal dipilih secara *purposive*, obyek penelitian yang menguasai permasalahan yang diteliti. Dilakukan dengan bertatap muka antara pewawancara dengan informan atau orang yang diwawancarai dengan menggunakan pedoman (guide) wawancara.

Pada penelitian ini yang dipandang sebagai informan pertama adalah: kepada pemilik toko permainan capit boneka di Ali Bos Muda Sawah Lebar, Kecamatan Ratu Agung, Kota Bengkulu.

¹¹ Iskandar, *Metodeologi Pendidikan dan Sosial (Kuantitatif dan Kualitatif)*, (Jakarta: Gaung Persada Press, 2008), h. 77.

b. Observasi

Observasi adalah salah satu cara pengumpulan data dengan menggunakan pengamatan atau penginderaan langsung terhadap suatu benda, kondisi, situasi, proses atau perilaku.¹²

Jadi dapat disimpulkan bahwa observasi adalah salah satu cara pengumpulan data yang dilakukan peneliti dengan mengamati secara langsung terhadap objek penelitian untuk melihat dari dekat kegiatan yang dilakukan. Peneliti melakukan observasi atau pengamatan terhadap pemilik toko permainan capit boneka di Ali Bos Muda Sawah Lebar, Kecamatan Ratu Agung, Kota Bengkulu.

c. Dokumentasi

Dokumentasi berasal dari kata dokumen yang artinya barang tertulis.¹³ Dokumentasi adalah sebuah cara yang dilakukan untuk menyediakan dokumen-dokumen dengan menggunakan bukti yang akurat dari pencatatan sumber-sumber informasi khusus dari karangan/ tulisan, wasiat, buku, undang-undang, dan sebagainya. Dalam artian umum dokumentasi merupakan sebuah pencarian, penyelidikan, pengumpulan, pengawetan, penguasaan, pemakaian dan penyediaan dokumen. Dokumentasi ini digunakan untuk mendapatkan keterangan dan penerangan pengetahuan dan bukti. Dalam hal ini termasuk kegunaan dari arsip perpustakaan dan kepustakaan.

¹² Sugiyono, *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R&D* (Bandung: Alfabeta, 2011), h.203.

¹³ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), h. 158.

Di dalam melaksanakan metode dokumentasi, peneliti menyelidiki benda tertulis seperti buku-buku, dokumen, laporan bulanan dan sebagainya, dimana metode dokumentasi ini digunakan untuk mengambil data tertulis yang relevan dengan peneliti. Teknik dokumentasi dalam penelitian digunakan untuk memperoleh data dokumentatif dari tempat penelitian.

6. Teknik Analisis Data

Berdasarkan data yang diperoleh untuk menyusun dan menganalisa data-data yang terkumpul, maka metode yang peneliti gunakan adalah metode deskriptif analisis. "Metode deskriptif analisis yaitu suatu bentuk analisa yang berkenaan dengan masalah yang diteliti. Analisis deskriptif bertujuan untuk memberikan deskripsi mengenai subyek penelitian berdasarkan data yang diperoleh."

Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini sesuai dengan kajian penelitian, Dengan demikian peneliti akan menggambarkan pengetahuan Bagaimana praktik permainan claw machine atau capit boneka dan mengetahui bagaimana Tinjauan Hukum Islam Terhadap Praktik *Claw Machine* Atau Capit Boneka (Studi Kasus Pada Toko Ali Bos Muda Sawah Lebar, Kecamatan Ratu Agung, Kota Bengkulu)

H. Sistematika Penulisan

Agar Penulisan skripsi ini lebih mengarah pada tujuan pembahasan, maka diperlukan sistematika penulisan yang terdiri dari lima bab, dimana antara satu bab dan bab lainnya saling mendasari dan berkaitan. Hal ini guna memudahkan pekerjaan dalam penulisan dan memudahkan pembaca dalam memahami dan menangkap hasil penelitian ini. Adapun sistematika dalam penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

Bab pertama dari skripsi ini adalah pendahuluan yang berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan manfaat

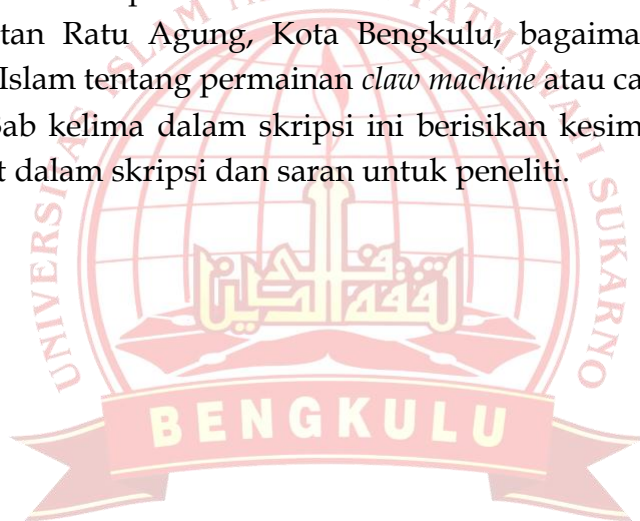
penelitian, penelitian terdahul, teori dan pendekatan, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab kedua akan membahas teori tentang pengertian gharar dan pengertin perjudian.

Bab ketiga dalam skripsi ini akan membahas Gambaran Umum Objek Penelitian bab ini berisi tentang gambaran tentang letak geografis Toko Ali Bos Muda Sawah Lebar Kecamatan Ratu Agung Kota Bengkulu

Bab keempat dalam skripsi ini adalah hasil penelitian yang membahas tentang Bagaimana praktik permainan *claw machine* atau capit boneka di Ali Bos Muda Sawah Lebar, Kecamatan Ratu Agung, Kota Bengkulu, bagaimana tinjauan hukum Islam tentang permainan *claw machine* atau capit boneka.

Bab kelima dalam skripsi ini berisikan kesimpulan yang terdapat dalam skripsi dan saran untuk peneliti.



BAB II LANDASAN TEORI

A. Gharar

1. Pengertian Gharar

Gharar merupakan larangan utama kedua dalam transaksi muamalah setelah riba. Penjelasan pasal 2 ayat (3) peraturan Bank Indonesia no.10/16/PBI/2008 tentang perubahan atas peraturan Bank Indonesia no.9/19/PBI/2007 tentang pelaksanaan prinsip syari'ah dalam kegiatan penghipunan Dana dalam penyaluran Dana serta pelayanan Jasa Bank Syari'ah memberikan pengertian mengenai Gharar sebagai transaksi yang objeknya tidak jelas, tidak dimiliki, tidak diketahui keberadaannya, atau tidak dapat diserahkan pada saat transaksi dilakukan kecuali diatur lain dalam syari'ah. Gharar mengacu pada ketidakpastian yang disebabkan karena ketidakjelasan berkaitan dengan objek perjanjian atau harga objek yang diperjanjikan dalam akad.

Secara etimologi, garar dalam bahasa Arab adalah sesuatu yang pada lahirnya disenangi tetapi sebenarnya dibenci. Para ahli fikih mengemukakan beberapa definisi gharar yang bervariasi dan saling melengkapi. Menurut Imam al-Qarafi, garar adalah suatu akad yang tidak diketahui dengan tegas apakah efek akad terlaksana atau tidak, seperti melakukan jual beli terhadap burung yang masih di udara atau ikan yang masih di dalam air.

Secara *lughawi*, gharar dimaknai sebagai *al-khatr* dan *al-taghrir*.¹⁴ yang berarti suatu penampilan yang menimbulkan kerusakan, atau sesuatu yang tampaknya menyenangkan, namun dalam realitasnya justru memunculkan kebencian. Dari pemaknaan ini, bisa dipahami bahwa Al-Dunya Mata'

¹⁴ Wahbah al-Zuhayli, *al-Fiqh al-Islami wa Adillatuh*, juz 5 (Damaskus: Dar al-Fikr, 2004), h. 3408.

Al-Ghurur, dunia adalah kesenangan yang menipu. Atas dasar makna yang dikandung oleh surat 3 ayat 185 ini, maka kemudian Wahbah al-Zuhayli mengatakan bahwa gharar adalah *al-khida'* (penipuan), yaitu suatu tindakan yang di dalamnya diperkirakan tidak ada unsur kerelaan. Sedangkan dalam pengertian istilah, al-Zuhayli mendefinisikan gharar atas dasar aneka konsep yang ditawarkan oleh para fuqaha, yaitu;

- a. al-Sarakhsi, dari mazhab Hanafi, berpandangan bahwa gharar adalah *ma yakunu mastur al-'aqibah*, yaitu sesuatu yang tersembunyi akibatnya,
- b. al-Qarafi, dari kalangan mazhab Maliki, mengatakan bahwa asal gharar *huwa al-ladhi la yudra hal yuhsal am la ka al-tayr fi al-hawa' wa al-samak fi al-ma'*, yaitu sesuatu yang tidak diketahui apakah ia akan diperoleh atau tidak, seperti burung di udara dan ikan di air,
- c. Shirazi, seorang ulama yang bermazhab Syafi'i, berkata bahwa gharar adalah *ma intawa 'anh amruh wa khafiya 'alayh 'aqibatuh*,¹⁵ adalah sesuatu yang urusannya tidak diketahui dan akibatnya tersembunyi.
- d. Ibn Taymiyah mengatakan bahwa gharar bermakna *al-majhul al-'aqibatuh*,¹⁶ yaitu tidak diketahui akibatnya.
- e. Ibn al-Qayyim berpendapat bahwa gharar adalah *ma la yuqaddaru 'ala taslimih akana mawjudan aw ma'duman ka bay' al-'abd al-abiq, wa al-ba'ir al-sharid, wa in kana mawjudan*,¹⁷ yaitu suatu yang tidak bisa diukur penerimaannya, baik barang itu ada maupun tidak ada,

¹⁵ Shirazi, Nihayat al-Suwal: Sharh Minhaj al-Usul, juz 2 (Beirut: Dar al-Kutub al-'Ilmiyah, 1993), h. 89.

¹⁶ Ibn Taymiyah, al-Fatawa al-Kubra, jild 4 (Beirut: Dar al-Kutub al-'Ilmiyah, 1987), h. 16.

¹⁷ Ibn Qayyim al-Jawziyah, *Zad al-Ma'ad fi Hady Khayr al-'Ibad*, Juz 5 (Beirut: Mu'assasat al-Risalah, 1998), h. 275.

seperti menjual hamba yang melarikan diri dan unta yang liar meskipun ada.

- f. Ibn Hazm mendefinisikan gharar dengan *ma la yadri al-mushtari ma ishtara, aw al-ba'i' ma ba'a*, yakni sesuatu keadaan dimana ketika pembeli tidak tahu apa yang dia beli atau penjual tidak tahu apa yang dia jual.

Sedangkan definisi menurut beberapa Ulama:

- a. Imam syafi'i : Gharar adalah apa-apa yang akibatnya tersembunyi dalam pandangan kita dan akibat yang paling mungkin muncul adalah yang paling kita takuti (tidak dihendaki).
- b. Wahbah al-Zuhaili: Gharar adalah penampilan yang menimbulkan kerusakan atau sesuatu yang tampaknya menyenangkan tetapi hakikatnya menimbulkan kebencian.
- c. Ibnu Qayyim: Gharar adalah yang tidak bisa diukur penerimaannya, baik barang itu ada maupun tidak ada, seperti menjual hamba yang melarikan diri dan unta yang liar.
- d. Imam Malik mendefinisikan Gharar sebagai jual beli objek yang belum ada dan dengan demikian belum dapat diketahui kualitasnya oleh pembeli. Contohnya : jual beli budak yang melarikan diri, jual beli binatang yang telah lepas dari tangan pemiliknya, atau jual beli anak binatang yang masih dalam kandungan induknya. Menurut Imam Malik, jual-beli tersebut adalah jual-beli yang haram karena mengandung unsur untung-untungan.

2. Jenis-Jenis Gharar

Adapun jenis-jenis Gharar Dilihat dari peristiwanya, jual-beli Gharar yang diharamkan bisa ditinjau dari tiga sisi, yaitu:

- a. Jual-beli barang yang belum ada (*Ma'dum*), seperti seperti jual-beli *habal al-habalah* (janin dari hewan ternak).
- b. Jual-beli barang yang tidak jelas (*majhu*) baik yang mutlak, seperti pernyataan seseorang: "saya menjual barang

dengan harga seribu rupiah,” tetapi barangnya tidak diketahui secara jelas, atau seperti ucapan seseorang: “aku jual mobilku ini kepadamu dengan harga sepuluh juta,” namun jenis dan sifat-sifatnya tidak jelas, seperti ucapan seseorang: “aku jual tanah kepadamu seharga lima puluh juta”, namun ukuran tanahnya tidak diketahui.

- c. Jual-beli barang yang tidak mampu diserahterimakan. Seperti jual-beli budak yang kabur, atau jual-beli mobil yang dicuri. Ketidakjelasan ini juga terjadi pada harga, barang dan pada akad jual-belinya.

3. Hukum Gharar

Dalam syari'at Islam, jual-beli gharar ini terlarang. Dengan dasar sabda Rasulullah shallallahu 'alaihi wa sallama dalam hadis Abu Hurairah yang artinya: “Rasulullah melarang jual-beli *al-hashah* dan jual beli gharar.”¹⁸

- a. Gharar yang diharamkan secara ijma ulama, yaitu gharar yang menyolok (*al-gharar al-Katsir*) yang sebenarnya dapat dihindari dan tidak perlu dilakukan. Contoh jual-beli *mulamasah, munabadzah, bai' al-hashah, bai' al-malaqih, bai' al-madhamin*, dan jenisnya. Tidak ada perbedaan pendapat ulama tentang keharaman dan kebatilan akad seperti ini.
- b. Gharar yang dibolehkan secara ijma ulama, yaitu gharar ringan (*al-gharar al-yasir*). Para ulama sepakat, jika suatu gharar sedikit maka ia tidak berpengaruh untuk membatalkan akad. Contoh seseorang membeli rumah dengan tanahnya.
- c. Gharar yang masih diperselisihkan, apakah diikutkan pada bagian pertama atau kedua? Misalnya ada keinginan menjual sesuatu yang terpendam ditanah, seperti wartel, kacang tanah, bawang dan yang lainlainnya. Para ulama

¹⁸ Ash-Shawi, Muhammad Shalah Muhammad, *Problematika Investasi pada Bank Islam Solusi Ekonomi*; Penerjemah: Rafiqah Ahmad, Alimin (Jakarta: Migunani. 2008) h. 289

sepakat tentang keberadaan gharar dalam jual beli tersebut, namun masih berbeda dalam menghukuminya. Adanya perbedaan ini, disebabkan sebagian mereka diantaranya Imam Malik memandang ghararnya ringan, atau tidak mungkin dilepas darinya dengan adanya kebutuhan menjual, sehingga memperbolehkannya. Karena nampak adanya pertaruhan dan menimbulkan sikap permusuhan pada orang yang dirugikan. Yakni bisa menimbulkan kerugian yang besar pada pihak lain.

Oleh karena itu dapat dilihat adanya hikmah larangan jual beli tanpa kepastian yang jelas (gharar). Dimana dalam larangan ini mengandung maksud untuk menjaga harta agar tidak hilang dan menghilangkan sikap permusuhan yang terjadi pada orang akibat dari jenis jual beli ini.

Gharar merefleksikan unsur *al-qimar*, yang berarti satu pihak “untung” dan sementara pihak lain “dirugikan”. Dalam konteks ini Zarqa mengatakan bahwa unsur gharar menimbulkan *al-qimar*. Karena *al-qimar*, menurut Zarqa, sama dengan *maysir*, maka, bagi Husain Hamid, akad *maysir* merupakan akad gharar yang secara nyata tidak paralel bahkan dikutuk oleh al-Qur’an.

Kata gharar secara leksikal, bila ditelusuri dalam al-Qur’an, memang tidak menunjukkan konsep yang memadai. Ini bukan berarti bahwa makna substantif gharar lepas dari perhatian al-Qur’an. Mengingat istilah gharar kerap mewujud dalam ranah mu’amalah, maka kemudian fuqaha, melalui eksplorasi ijtihadinya, mampu memaknai terma gharar dalam pengertian yang cukup jelas. Kejelasan makna tersebut akan memberikan bukti bahwa al-Qur’an, sebagai sumber utama hukum Islam, sangat apresiatif terhadap persoalan gharar.

4. Perbedaan Gharar dan Maysir

Sebagian ulama menganggap bahwa maysir adalah bagian dari gharar karena keduanya sama-sama mengandung ketidakjelasan. Namun terdapat perbedaan sebagai berikut.

- a. Gharar biasanya terdapat dalam transaksi jual-beli dan bisnis, dimana terdapat ketidakjelasan komoditas objek akad sehingga para pihak tidak mengetahui kondisi, jumlah, atau wujud barang yang diperjual belikan.
- b. Adapun maysir adalah transaksi yang berbentuk permainan spekulatif dengan objek sejumlah harta taruhan. Untuk menentukan pemenangnya, akan melihat pada keberuntungan mereka.

B. Perjudian

1. Pengertian Judi

Judi merupakan suatu kegiatan pertarungan untuk memperoleh keuntungan dari hasil suatu pertandingan, permainan atau kejadian yang hasilnya tidak dapat diduga sebelumnya.

Istilah judi dalam bahasa Arab disebut dengan dengan *qimar*, yaitu permainan yang menjanjikan bahwa yang menang akan mendapatkan sesuatu dari yang kalah. Pengertian tersebut merujuk pada Kamus Munjid yang disusun oleh Fr. Louwis Ma'luf al-Yassu'i dan Fr. Bernard Tottel al-Yassu'i.

Menurut Syekh Mutawalli Sya'rawi dalam Tafsir Sya'rawi, hal tersebut dikarenakan apabila seseorang berjudi, ia berharap untuk menang. Apabila mengetahui ia akan kalah, maka tidak akan melakukannya.

2. Bahaya dan Dampak dari Perjudian

Judi telah lama dikenal sepanjang sejarah, sejak zaman dahulu. Fenomena perjudian merupakan gejala sosial, yang berbeda hanyalah pandangan hidup dan ragam permainannya saja.

Larangan berjudi dalam Islam merupakan bentuk kasih sayang bahwa praktik perjudian dapat merugikan diri sendiri dan orang lain. Firman Allah ta'ala surah. Al-Baqarah: 219:

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

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

Mengutip penjelasan dari Tafsir Kementerian Agama RI, bahwa bahaya yang ditimbulkan dari perjudian tidak kurang dari bahaya minum khamar.

Pertama, memicu permusuhan, kemarahan, hingga pembunuhan. Pekerjaan nekad, kerap kali terjadi pada para pemain judi, seperti bunuh diri, merampok, dan lain-lain, terlebih apabila ia mengalami kekalahan. Karenanya sangat beralasan harus menjauhkan diri dari perjudian.

Kedua, membuat seseorang menjadi malas mengerjakan ibadah serta jenuh hatinya dari mengingat Allah. Selain membentuk tabiat yang jahat, berjudi dapat memicu seseorang jadi pemalas dan pemaarah. Pada akhirnya mampu merusak akhlak, tidak mau bekerja untuk mencari rezeki dengan jalan yang baik, dan selalu mengharap untuk mendapat kemenangan.

Ketiga, menimbulkan kemiskinan. Banyak kekalahan yang dialami orang yang berjudi, menjadikannya terus menerus penasaran dan berharap menang. Oleh sebab itu, tak

segar-segar menaruhkan berbagai macam harta untuk mewujudkan harapannya tersebut.

Keempat, merusak rumah tangga. Akibat keinginan memenuhi nafsu untuk bermain judi, seseorang akan dipertaruhkan harta yang dimilikinya. Pada akhirnya dia melupakan kewajibannya untuk memenuhi kebutuhan istri dan anaknya. Bahkan bagi pejudi berat terkadang dapat mempertaruhkan anak dan istrinya

Kelima, seseorang yang terlanjur menyukai kegiatan judi, maka ia akan terus berusaha supaya memiliki dana yang cukup untuk berjudi. Jika dalam kondisi kalah dan tak punya modal lagi, bisa jadi ia menghalalkan segala cara supaya dapat memperoleh modal itu, bahkan dengan berbagai cara yang tidak diperbolehkan dalam Islam. Oleh karenanya, menjadi bertumpuk-tumpuklah perilakunya yang melanggar syariat.

Islam menghendaki setiap pemeluknya mengikuti Sunatullah dalam mencari penghasilan dengan cara dan jalan yang baik. Adapun judi menjadikan seseorang hanya mengandalkan nasib baik, kebetulan dan mimpi-mimpi kosong. Oleh sebab itu, ia enggan untuk bekerja keras dan berusaha terhadap segala yang telah dikaruniakan Allah.

Kedudukan harta manusia dalam Islam adalah sesuatu yang terhormat. Dilarang mengambil semena-mena, kecuali dengan cara yang telah di syari'atkan, atau dalam bentuk pemberian dengan suka rela.

Adapun mengambil harta orang lain dengan cara judi, ia termasuk memakan harta orang lain dengan cara yang batil. Melalui cara yang batil tersebut, tak heran melahirkan permusuhan dan kebencian di antara kedua bela pihak pemain, meskipun secara lahir mereka menampilkan kerelaan. Wallahu'alam.

Kata judi dalam bahasa Indonesia memiliki arti “permainan dengan memakai uang atau barang berharga sebagai taruhan (seperti main dadu, kartu). Sedangkan berjudi memiliki arti mempertaruhkan uang atau harta di permainan tebakan berdasarkan kebetulan, dengan tujuan mendapatkan sejumlah uang atau harta yang lebih besar dari pada jumlah uang atau harta semula. Sedang pejudi adalah orang yang suka berjudi.¹⁹

Judi merupakan salah satu bentuk larangan Allah SWT yang harus ditinggalkan. Meninggalkannya merupakan suatu bentuk ketaatan terhadap perintah larangan Allah SWT.

Judi, adalah pertaruhan dengan sengaja yaitu mempertaruhkan suatu nilai atau sesuatu yang di anggap bernilai dengan menyadari adanya resiko dan harapan-harapan tertentu pada peristiwa-peristiwa permainan, pertandingan, perlombaan, dan kejadian-kejadian yang tidak/ belum pasti hasilnya.²⁰

Judi merupakan perbuatan yang dilarang Allah SWT. Dalam Alquran, kata judi (maysir) disebutkan sebanyak tiga kali, yaitu dalam surah al-baqarah(2) ayat 219, surah al-maidah(5) ayat 90 dan 91. Ketiga ayat ini menyebutkan beberapa kebiasaan buruk yang berkembang pada masa jahiliyah, yaitu khamar, al-maysir, al-anshab (berkorban untuk berhala), dan al-azlam (mengundi nasib dengan menggunakan panah).²¹

Dengan penjelasan tersebut, sekaligus Alquran sesungguhnya menetapkan hukum bagi perbuatan-perbuatan yang dijelaskan itu.

¹⁹ Dapertemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta:Balai Pustaka, 2007), h. 479.

²⁰ Kartini Kartono, *Patologi Sosial*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2013), h. 58

²¹ Abdul Aziz Dahlan, *Ensiklopedi Hukum Islam*, (Jakarta: PT Ikhtiar Baru van Hoeve, 1996) h. 1054

3. Unsur-Unsur judi

a. Permainan

Perbuatan yang dilakukan biasanya berbentuk permainan atau perlombaan. Jadi dilakukan semata-mata untuk bersenang-senang atau kesibukan untuk mengisi waktu senggang guna menghibur hati. Jadi 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

b. Untung-untungan

Artinya untuk memenangkan permainan atau perlombaan ini lebih banyak digantungkan kepada unsur spekulasi/kebetulan atau untung-untungan. Faktor kemenangan yang diperoleh dikarenakan kebiasaan atau kepintaran pemain yang sudah sangat terbiasa atau terlatih.

c. 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. Bahkan kadang istripun bisa dijadikan taruhan. Akibat adanya taruhan maka tentu saja ada pihak yang diuntungkan dan ada yang dirugikan. Unsur ini merupakan unsur yang paling utama untuk menentukan apakah sebuah perbuatan dapat disebut sebagai judi atau bukan

Terlebih kalau harta atau hadiah taruhan nilainya sangat besar, maka segala daya-upaya pasti dikerahkan oleh semua yang bertaruh untuk bisa mendapatkannya. Pada sisi inilah salah satu sebab mengapa judi diharamkan, karena memakan harta pihak lain dengan cara yang diharamkan.

4. Pengertian maysir

Maysir dilarang oleh hukum Islam (syariah) dengan alasan bahwa "perjanjian antara pemain yang didasarkan pada bujukan berbuat kejahatan yang diada-adakan oleh harapan yang sepenuhnya angan-angan dalam pikiran para pemain bahwa mereka akan mendapatkan keberuntungan hanya dengan bertaruh nasib belaka, tanpa pertimbangan untuk kemungkinan kerugian".²²

Maysir adalah jenis transaksi permainan yang di dalamnya terdapat persyaratan berupa pengambilan sejumlah materi dari pihak yang kalah oleh pemenangnya. Mudahnya, istilah ini dapat dipahami sebagai judi atau taruhan. Selain diharamkan, tindakan ini juga termasuk dalam kategori dosa-dosa besar.

Ciri umum transaksi maysir adalah unsur spekulatif, berupa pengumpulan harta dari semua pemain dengan kesepakatan bahwa pemenang akan mengambil seluruh atau sebagian harta milik pihak lain yang berpartisipasi sehingga keuntungan hanya dapat dirasakan satu pihak saja.

Maysir dalam bahasa Arab mengandung beberapa pengertian di antaranya ialah: lunak, tunduk, keharusan, mudah, gampang, kaya, membagi-bagi, dll. Ada yang mengatakan maysir berasal dari kata *yasara* yang artinya keharusan. Keharusan siapa yang kalah dalam bermain maysir atau judi untuk menyerahkan sesuatu yang dipertaruhkan kepada pihak yang menang. Ada yang mengatakan bahwa maysir berasal dari kata *yusrun* yang artinya mudah, karena merupakan upaya dan cara untuk mendapatkan rezeki dengan mudah tanpa susah payah.

²² Islamic Finance. Q&A. *What is the Difference Between Qimar and Maisir?*". investment-and-finance.2013.

Ada lagi yang mengatakan bahwa kata *maysir* berasal kata *yasaar* yang artinya kaya, dengan analisa bahasa karena dengan permainan itu akan menyebabkan pemenangnya menjadi kaya. Adapula yang berpendapat bahwa kata *maysir* berasal dari kata *yusrun* yang artinya membagi-bagi daging onta. Hal ini sejalan dengan sifat *maysir*/judi yang ada pada masa Jahiliyah yang karenanya ayat Al-Qur'an itu diturunkan; dimana mereka membagi-bagi daging onta menjadi dua puluh delapan bagian. Dalam bahasa Arab *Maysir* sering juga disebut *qimar*, jadi *qimar* dan *maysir* artinya sama. *Qimar* sendiri asal artinya adalah taruhan atau perlombaan.²³

Maysir adalah transaksi yang digantungkan pada suatu keadaan yang tidak pasti dan bersifat untung-untungan. Identik dengan kata *maysir* adalah *qimar*. Menurut Muhammad Ayub, baik *maysir* maupun *qimar* dimaksudkan sebagai permainan untung-untungan (*game of chance*). Dengan kata lain, yang dimaksudkan dengan *maysir* adalah perjudian.

a. Hukum *Maysir*

Niat tidak menghalalkan cara berjudi untuk membantu orang yang memerlukan. Al-*Maysir* (perjudian) terlarang dalam syariat Islam, dengan dasar alQur'an, as-Sunnah dan Ijma'.

﴿يَسْأَلُكَ لُؤُنَاكَ عَنِ الْخَمْرِ وَالْمَيْسِرِ ۖ قُلْ فِيهِمَا إِثْمٌ كَبِيرٌ وَمَنَافِعُ لِلنَّاسِ ۚ وَإِثْمُهُمَا أَكْبَرُ مِن نَّفْعِهِمَا ۗ وَيَسْأَلُكَ لُؤُنَاكَ مَاذَا يُنْفِقُونَ ۗ قُلِ الْعَفْوَ ۗ كَذَلِكَ يُبَيِّنُ اللَّهُ لَكُمْ الْآيَاتِ لَعَلَّكُمْ تَتَذَكَّرُونَ ۝﴾

Artinya "mereka bertanya kepadamu tentang khamar dan judi. Katakanlah: "Pada keduanya terdapat dosa yang besar dan beberapa manfaat bagi manusia, tetapi dosa

²³ Ibrahim Hosen, *Apakah Judi Itu*, (Jakarta:Lembaga Kajian Ilmiah Institut Ilmu Al- Qur'an (IIQ), 1987), h.24-25

keduanya lebih besar dari manfaatnya". dan mereka bertanya kepadamu apa yang mereka nafkahkan. Katakanlah: " yang lebih dari keperluan." Demikianlah Allah menerangkan ayat-ayat-Nya kepadamu supaya kamu berfikir".(QS. Al-Baqarah: 219)

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

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

Dari ayat diatas menjelaskan bahwasanya bermain judi adalah perbuatan syaitan, yangmana permainan tersebut juga dapat menimbulkan konflik antara yang satu dengan yang lain, kemudian dengan judi juga akan lupa dengan kewajiban kita sebagai seorang muslim, dalam arti kata lupa akan Allah SWT. Dengan demikian pandangan Islam terhadap permainan judi sangatlah komprehensif dan jelas apa yang diakibatkan dari permainan judi.

Hobi untuk bermain judi akan merusak waktu dan aktivitas hidup dan menyebabkan si pemain tamak. Mereka akan mau mengambil hak milik orang lain tetapi tidak mau memberi, menghabiskan barang tetapi tidak dapat memproduksi. Selamanya pemain judi akan sibuk dengan permainannya, sehingga lupa akan kewajibannya kepada Tuhan, kewajibannya akan dirinya sendiri, kewajibannya akan keluarga dan kewajibannya akan umat. Oleh karena itu hindari kegiatan permainan judi guna

untuk mendapatkan manfaat dan keberkahan dalam kehidupan sehari-hari.

Adapun perjudian tersebut mulai dari yang nilainya kecil hingga nilainya luar biasa besarnya. Bahkan tempat perjudianpun bertebar diberbagai tempat mulai dari kelas bawah sampai kelas papan atas.

إِنَّمَا يُرِيدُ الشَّيْطَانُ أَنْ يُوقِعَ بَيْنَكُمُ الْعَدَاوَةَ وَالْبَغْضَاءَ فِي الْخَمْرِ وَالْمَيْسِرِ
وَيَصُدَّكُمْ عَنْ ذِكْرِ اللَّهِ وَعَنِ الصَّلَاةِ فَهَلْ أَنْتُمْ مُنْتَهُونَ

Artinya: *"Sesungguhnya syaitan itu bermaksud hendak menimbulkan permusuhan dan kebencian di antara kamu lantaran (meminum) khamar dan berjudi itu, dan menghalangi kamu dari mengingat Allah dan sembahyang; maka berhentilah kamu (dari mengerjakan pekerjaan itu)." (QS. Al-Maidah:91)*

Dari as-Sunnah, terdapat sabda Rasulullah SAW "Barangsiapa yang menyatakan kepada saudaranya, 'mari aku bertaruh denganmu' maka hendaklah dia bersedekah" (HR. Bukhari- Muslim).

بن حميد اخبرني قال شهاب ابن عن عقيل عن اليث ثنا حد بكير بن يحيى ثنا حد
حلف من وسلم عليه هلا صلي هلا رسول قال: قال هريرة ابا ان الرحمن عبد
تعال حبه لصا قال ومن هلا ال ال فليقل والعزي بالالت حلفه في فقال منكم
ق فليتصد مرك اقا

"Telah menceritakan kepada kami Yahya bin Bukair telah menceritakan kepada kami Al laits dari 'Uqail dari Ibnu Syihab dia berkata: telah mengabarkan kepadaku Humaid bin Abdurrahman bahwa Abu Hurairah ra, dia berkata:

Rasulallah SAW bersabda: Barangsiapa bersumpah dengan mengatakan 'Demi Latta dan 'Uzza, hendaklah dia berkata, 'La ilaha illa Allah'. Dan barangsiapa berkata kepada kawannya, "mari aku ajak kamu berjudi", hendaklah dia bershadaqah" (HR. Bukhari, no. 5826).

Dalam hadis ini Nabi Muhammad SAW menjadikan ajakan bertaruh baik dalam pertaruhan atau muamalah sebagai sebab membayar kafarat dengan sedekah, ini menunjukkan keharaman pertaruhan,

C. Undi Nasib

Pada zaman dahulu mengundi nasib dengan anak panah adalah menentukan nasib seseorang dengan menggunakan busur panah yang belum memiliki bulu. Sekarang mengundi nasib dengan anak panah dapat diartikan mempertaruhkan sesuatu untuk menentukan nasib orang yang mempertaruhkan tersebut, seperti berjudi, membeli lotre, togel, undian, taruhan, dan masih banyak lagi. mengundi nasib yang tidak disandarkan pada ketentuan takdir Allah dilarang dalam Islam, orang yang melakukan pengundian nasib, jika tidak menyandarkan pada ketentuan takdir Allah, adalah orang yang zindiq, bahkan kafir. Akidahnya telah rusak karena menganggap dirinya lebih mampu daripada Allah SWT

Pernah mendapat undian berhadiah? Sebagian orang merasa senang jika mendapat undian berhadiah. Namun, sebagian orang lainnya merasa ragu-ragu terkait hukum undian berhadiah tersebut karena jangan-jangan tergolong judi.

Undian menurut bahasa adalah as-sahm (bagian) atau an-nasib (andil, nasib). Dalam bahasa Indonesia, asal katanya adakah undi, yaitu sesuatu yang dipakai untuk menentukan atau memilih (seperti untuk menentukan siapa yang berhak atas sesuatu, siapa yang bermain dahulu) jadi undian berhadiah

adalah undian yang ada hadiahnya, undian yang memberikan hadiah bagi pemenangnya.

Undian merupakan suatu kebiasaan yang sudah berlaku sejak dahulu, jauh sebelum datangnya agama Islam. Tapi undian yang berlaku pada masa jahiliyyah itu orang yang melakukan undian untuk manantukan nasib baik atau buruk seseorang serta dilakukan didepan berhala-berhala mereka.

“Jika para peserta undian berhadiah harus membayar sejumlah uang terlebih dahulu sebelum mengikuti undian berhadiah tersebut, hal itu termasuk judi yang diharamkan,” kata Kiai Hamdan kepada Republika, Ahad (14/3).

Berubahnya hukum undian berhadiah ini, menurut dia, bergantung pada beberapa faktor yang dapat membuatnya seperti judi, yang diharamkan dalam Islam.

“Jika undian berhadiah tersebut memiliki kesamaan seperti judi, hukumnya berubah menjadi haram,”

Batasan Undian yang Dibolehkan, undian dibolehkan ketika di sana tidak ada unsur judi, unsur mukhatharah (untung-rugi), yang menang untung dan yang kalah rugi. Jika ada unsur untung rugi semacam ini, statusnya judi.²⁴

²⁴<https://pengusahamuslim.com/4473-inilah-undian-yang-diperbolehkan-dalam-islam.html>. (Diakses, 31 januari 2023)

BAB III

GAMBARAN UMUM OBJEK PENELITIAN

A. Profil Toko Ali Bos Muda

1. Profil toko Ali Bos Muda

Awal mula berdirinya toko Ali Bos Muda, yang di buka oleh Muhammad Ali dan istrinya Melisa putri, awal mula mereka membeli 4 mesin capit boneka, dulunya mereka mulai membentuk usaha dari kecil, permainan capit boneka dimulai dengan usaha kecil-kecilan di rumah, yang hanya dimainkan kurang dari 10 pengunjung perhari, dikarenakan usaha tersebut masih tergolong usaha baru yang belum banyak diketahui masyarakat disekitar.

Kemudian Ali selaku pengelola mencoba membuka usaha capit boneka tersebut di pasar malam, ia mulai mengikuti arah perpindahan pasar malam, pasar malam yang pernah di ikuti diantaranya pasar malam di Sport Center Pantai Panjang, Pasar Malam di Kandang, Pasar Malam di Tabak Penanjung, dan sekarang Pasar Malam di Curup, dari sanalah toko Ali Bos Muda Semakin hari semakin berkembang dan semakin banyak masyarakat yang mengetahui toko Ali Bos Muda dan mereka mulai menambah 2 mesin capit boneka lagi dikarenakan semakin ramai pengunjung yang berminat untuk bermain capit boneka tersebut .²⁵

2. Letak Geografis

Game capit boneka Ali Bos Muda terletak di jalan Dempo Raya, Kel. sawah lebar. Kec. Ratu Agung Kota Bengkulu, dengan kode pos 38228 yaitu pada 3.47'41.0"

²⁵ Meli Saputri, *wawancara dengan penulis*, Ali Bos Muda Sawah Lebar, Kecamatan Ratu Agung, Kota Bengkulu, 19 November 2022

Lintang selatan 102.16'41.4" dengan ketinggian wilayah berkisar 3-8 meter di atas permukaan laut.²⁶

3. Keadaan Iklim

Seperti wilayah Indonesia pada umumnya, Kelurahan Sawah Lebar Kecamatan Ratu Agung Kota Bengkulu beriklim tropis dengan curah hujan yang cukup tinggi. vegetasi yang tumbuh di Kecamatan Ratu Agung berbagai tanaman perkebunan seperti karet, kelapa, kelapa sawit, dan lada. Di Kecamatan ini juga tumbuh berbagai jenis buah-buahan seperti rambutan, manggis, durian, pisang, dan lain-lain.

4. Batas Wilayah

Kecamatan Ratu Agung merupakan Kecamatan pemekaran berdasarkan Peraturan Daerah Kota Bengkulu Nomor 28 Tahun 2003 tentang Pembentukan Kelurahan dan Kecamatan dalam wilayah Kota Bengkulu, memiliki luas wilayah 1.203.686 Ha, yang terdiri dari 8 (delapan) Kelurahan, 170 RT dan 41 RW. Terletak pada posisi 3 ° Lintang Selatan dan 102 Bujur Timur dengan ketinggian 0-16 m diatas permukaan laut. Batas-batas wilayah Kecamatan Ratu Agung adalah:

Tabel 3.1 Batas-batas wilayah

²⁶ Profil Kelurahan Sawah Lebar, Kecamatan Ratu Agung, Kota Bengkulu, h.3

No.	Batas Wilayah	Kecamatan
1.	Utara	Sungai Serut
2.	Selatan	Gading Cempaka
3.	Barat	Ratu Samban
4.	Timur	Gading Cempaka

Tabel 3.2 Kelurahan di Kecamatan Ratu Agung:

No	Kelurahan
1.	Kelurahan Lempuing
2.	Kelurahan Kebun Tebeng
3.	Kelurahan Tanah Patah
4.	Kelurahan Nusa Indah
5.	Kelurahan Kebun Kenanga
6.	Kelurahan Kebun Beler
7.	Kelurahan Sawah Lebar
8.	Kelurahan Sawah Lebar Baru ²⁷

²⁷ Profil Kelurahan Sawah Lebar, Kecamatan Ratu Agung, Kota Bengkulu, h.4

B. Capit Boneka

capit boneka atau yang juga populer disebut *claw machine*, belakangan ini kian digemari masyarakat. Wahana berupa kotak kaca berisi tumpukan boneka itu dulu hanya bisa dijumpai di mall, taman bermain, atau tempat hiburan lainnya. Namun, siapa sangka jika permainan tersebut sekarang telah menyebar, bahkan hingga ke daerah pedesaan.²⁸

Siapa sih yang tidak tahu *Claw Machine* alias mesin pancing atau capit boneka. Saking serunya permainan ini, saat ini tidak hanya anak kecil loh yang hobi bermain pancing boneka, tapi juga orang dewasa. Banyak yang akhirnya keranjingan dan menghabiskan banyak uang hanya untuk bermain pancing boneka. Bahkan saat ini telah banyak bermunculan youtuber yang kontennya berfokus pada capit boneka di berbagai belahan dunia.

Agar semakin menarik, penyedia *claw machine* pun kini semakin kreatif dalam memberikan hadiah. Tidak hanya boneka, ada juga aneka mainan, makanan, jam tangan, kacamata *fashion*, dan barang elektronik. Bahkan ada beberapa yang menyediakan *handphone*, perhiasan mewah, emas batangan, hingga mahluk hidup seperti lobster atau kepiting. Tentunya hal ini akan semakin menantang kita untuk menang dalam permainan ini.

1. Mengenal Drop Skill Pada Mesin Capit

Jaman dulu mesin capit boneka hanya membekali kita dengan dua buah tombol yaitu, maju dan kanan. Yang mana masing-masing tombol hanya dapat dipencet satu kali. Pada mesin seperti ini kemampuan menganalisa posisi boneka dan ketepatan kita meletakkan capit adalah penentu untung rugi penyedia *claw machine*. Namun sekarang, mesin capit boneka dibekali dengan *joystick* yang dapat dikendalikan sesuka hati

²⁸ <https://kediripedia.com/boneka-sangat-dekat-dengan-manusia-sejak-zaman-dulu/> (Diakses, 23 Oktober 2022)

saat bermain. Namun demikian, nyatanya permainan mesin capit boneka justru semakin sulit untuk mendapatkan hadiah

Hal ini disebabkan *claw machine* modern telah dibekali dengan kemampuan yang disebut *drop skill*. Sehingga mengandalkan keakuratan penempatan capit ataupun analisa posisi hadiah tidak akan cukup untuk kita mendapatkan hadiah. Kini kita juga harus mengenal karakter dari *claw machine* yang akan dimainkan.

Drop skill adalah sebuah istilah yang biasa digunakan dalam mengatur kemampuan capit pada sebuah *claw machine*. *Drop skill* dapat diatur sedemikian rupa oleh para operator *claw machine* untuk menghindari kerugian. Sehingga sehebat apapun kamu bermain jangan harap kamu dapat “membankrutkan” si operator *claw machine*.²⁹

Pengaturan *drop skill* saat ini pun sangat bervariasi. Mulai capit yang lemah ketika mengangkat hadiah, hingga capit yang mendadak lemah di tengah jalan sehingga hadiah terjatuh pada saat terangkat ataupun dalam perjalanan. Dengan kombinasi yang sedemikian rupa dan tampak natural tentu akan membuatmu semakin penasaran dan ingin mencoba terus. Dan semakin banyak mesin tersebut dimainkan maka akan mendatangkan keuntungan yang semakin besar bagi operator *claw machine* tersebut. Namun demikian kamu tidak perlu khawatir, karena para operator *claw machine* kemungkinan besar tidak akan mensetting mesinnya untuk lemah sepanjang waktu. Karena jika ini dilakukan, tentu mesin tersebut akan ditinggalkan dan tidak akan ada yang mau menggunakannya.

2. Strategi Mesin Capit Boneka

²⁹<https://sayaajarkan.com/entertainment/2019/11/07/tahukah-kamu-mesin-capit-boneka-91054/> (Diakses, 23 Oktober 2022)

Ada waktu-waktu tertentu capit akan berfungsi normal dan kuat semisal pada capitan ke 9 capit akan berfungsi normal dan kuat, maka setelah *claw machine* itu digunakan 8 kali maka yang ke 9 capit akan berfungsi normal dan kuat begitu seterusnya atau pola acak seperti 4-11-20 yang artinya capit akan kuat pada capitan ke 4, 11, dan 20. Pola-pola tersebut tentunya hanya diketahui oleh operator *claw machine* yang mensetting *claw machine* tersebut dan mereka dapat mengubahnya kapanpun.³⁰

Namun demikian ada juga *claw machine* yang memang sengaja tidak di setting, biasanya pada mesin yang hadiahnya sangat sulit didapat baik karena berat, licin, atau bergerak.

Dalam melakukan setting pada *claw machine*, Para operator tentunya sudah memiliki rumus hitungnya masing-masing. Mulai soal berapa harga hadiah, biaya oprasional, hingga keuntungan yang menjadi target. Untuk keuntungan sebenarnya operator *claw machine* tidak perlu mematok target tinggi. Karena belum tentu juga saat capit dalam kondisi normal dan kuat hadiah bisa didapatkan. Banyak faktor dari mulai *skill* pemain hingga faktor keberuntungan. Dan setiap kegagalan pemain saat capit sedang kuat akan melipat gandakan keuntungan bagi operator *claw machine*.³¹

³⁰<https://sayaajarkan.com/entertainment/2019/11/07/tahukah-kamu-mesin-capit-boneka-91054/> (Diakses, 23 Oktober 2022)

³¹<https://sayaajarkan.com/entertainment/2019/11/07/tahukah-kamu-mesin-capit-boneka-91054/> (Diakses, 23 Oktober 2022)

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Praktik permainan *claw machine* atau capit boneka di Kasus Ali Bos Muda Sawah Lebar, Kecamatan Ratu Agung, Kota Bengkulu.

Dari hasil wawancara yang penulis lakukan dengan ibu Melisa Putri selaku pemilik permainan capit boneka, ia membeli mesin capit boneka tersebut di Bandar Lampung, awal mula ia membeli 4 mesin capit boneka, dengan harga Rp.30.000.000 atau 1 mesin capit boneka tersebut ia beli seharga Rp.7.500.000. dalam pembelian mesin capit boneka tersebut sudah dilengkapi langsung dengan 100 koin untuk 1 mesin capit boneka. Lalu ia membeli lagi 2 mesin capit boneka second di tempat yang sama yaitu di Bandar Lampung yang harganya Rp.6.000.000 permesin capit boneka.

Dalam setiap satu mesin capit boneka memiliki hadiah yang sama yaitu boneka dengan ukuran yang kecil untuk di masukan ke dalam kotak mesin capit boneka, ibu Melisa membeli langsung 100 boneka yaitu dengan harga Rp.340.000, setiap 1 boneka dibeli oleh ibu Meli seharga Rp.3.400, untuk satu mesin capit boneka di isi dengan 100 buah boneka. Ia membeli boneka itu dengan sistem online yang menggunakan salah satu aplikasi belanja.³²

Ibu Melisa mengatakan, bahwa ia memulai usaha ini baru 4 bulan, ia membuka usaha ini ada di dua tempat yaitu di rumah dan pasar malam, untuk di setiap tempat jam operasinal berbeda, jika di rumahnya ia mulai dari jam 08:00-15:00, sedangkan di pasar malam 16:00-22:00.

³² Meli Saputri, *Wawancara dengan penulis, ali bos muda Sawah Lebar Kec. Ratu Agung Kota Bengkulu, 18 November 2022*

Untuk cara kerja permainan tersebut di mulai dengan cara pengunjung dapat membeli koin kepada penjual, yaitu pemilik permainan capit boneka, ibu Meli menjual koin dengan harga Rp.5000 per 4 koin, sedangkan jika di hitung untuk perkoin yaitu 1 koin nya seharga Rp.1250.

Kemudian sesudah membeli koin pengunjung dapat langsung menuju ke tempat mesin capit boneka yang telah disiapkan, setelah itu pengunjung bisa langsung memasukan koin ke dalam lubang mesin capit boneka yang telah disediakan, untuk mengoperasikan atau menjalankan permainan tersebut pengujung hanya butuh memasukan satu koin saja ke dalam lubang mesin capit boneka, kemudian pengujung dapat langsung mengoperasikan permainan capit boneka itu.

Untuk mengoperasikan permainan tersebut telah disediakan 2 tombol yaitu tombol yang pertama untuk menggerakan mesin capit boneka dengan cara menggerakan mesin ke arah sisi kanan kiri dan maju mundur, tombol tersebut berguna untuk menargetkan boneka yang ingin dicapit. lalu tombol kedua untuk mencapit boneka yang sudah di targetkan lalu menariknya ke atas yaitu dengan cara menekan tombolnya saja. Kemudian jika boneka yang ditargetkan tercapit, lalu tertarik ke atas mesin tersebut akan langsung otomatis mengarah ke lubang tempat untuk mengambil boneka yang telah di sediakan.³³

Tetapi permainan tersebut memiliki batas waktu, pemilik mesin capit tersebut telah mengatur waktu untuk satu kali bermain memiliki batas waktu 15 detik. Jika waktu habis sebelum pengunjung menekan tombol untuk mencapit boneka, mesin capit boneka tersebut akan otomatis mencapit boneka dan menarik ke atas lalu menuju ke lubang tempat untuk mengambil

³³ Meli Saputri, *Wawancara dengan penulis*, ali bos muda Sawah Lebar Kec. Ratu Agung Kota Bengkulu, 18 November 2022

boneka. Terkadang hal seperti ini lah yang membuat pengunjung gagal untuk mendapatkan boneka tersebut.

Ibu Meli mengatakan bahwa penghasilan yang ia dapatkan dari permainan capit boneka ini kurang lebih sekitar Rp.7.000.000 perbulan nya, jadi koin yang dimainkan dalam waktu sebulan nya kurang lebih sekitar 5.600 koin, jika koin yang di jual akan habis ia akan mengeluarkan koin yang telah di masukan oleh pengujung ke dalam mesin capit boneka, lalu ia akan menjual kembali koin yang telah ia keluarkan.³⁴

Nuasa permainan capit boneka ini bersifat untung-untungan dan harus memiliki skill untuk mendapatkan boneka tersebut, permaiana capit boneka tersebut bisa dimainkan dari kalangan anak-anak sampai yang dewasa atau dari yang muda sampai yang tua sekalipun bisa memainkan permainan itu, karna cara kerja permainan ini mudah, jika beruntung dan mempunyai skill dalam permainan capit boneka ini pengunjung bisa mendapatkan boneka.

Tabel 4.1 Pengunjung

NO	Pengunjung	Persentase
1.	Anak-Anak	40%
2.	Remaja	50%
3.	Dewasa	10%
Jumlah		100%

Tabel 4.2 pengunjung berdasarkan kelamin

³⁴ Meli Saputri, *Wawancara dengan penulis*, ali bos muda Sawah Lebar Kec. Ratu Agung Kota Bengkulu, 27 November 2022

NO	Jenis kelamin	Persentase
1	Perempuan	60%
2	Laki-laki	40%
Jumlah		100%

B. Tinjauan hukum Islam tentang permainan *claw machine* atau *capit boneka*

Islam tidak melarang permainan dengan berbagai macam jenisnya, bahkan Islam melihat itu sesuatu yang diperlukan oleh seseorang dalam memperoleh kesenangan. Tetapi Islam juga mengajarkan manusia untuk tidak bersikap atau berperilaku berlebih-lebihan baik untuk diri sendiri maupun orang lain, sehingga tidak menimbulkan sifat-sifat yang tidak baik'

Jika dilihat permainan *capit boneka* ini, menurut penulis seperti dengan perjudian di mana terdapat unsur untung-untungan di dalamnya. Hal ini karena, tidak semua orang bisa dengan mudah memainkan permainan ini dan mendapatkan hadiah. Bagi sebagian orang memang ada yang berhasil memainkannya untuk mendapatkan hadiah, namun bagi sebagian lain ada yang tidak berhasil mendapatkan hadiah sekalipun telah mencoba berulang kali.

Sebagaimana yang telah penulis sebutkan sebelumnya, permainan *capit boneka* seperti perjudian. Jika dilihat dari sudut pandang hukum Islam, perjudian pada dasarnya merupakan transaksi yang dilakukan dua pihak yang memiliki suatu benda atau jasa yang menguntungkan satu pihak dan merugikan pihak

lain dengan cara menggabungkan transaksi tersebut dengan perbuatan atau kejadian tertentu.³⁵

Oleh karena itu untuk mengetahui tinjauan hukum Islam tentang permainan *claw machine* atau capit boneka perlu diadakan analisa lebih lanjut, yaitu penulis akan memaparkan kembali secara singkat apa itu judi dan cara kerja dari permainan *claw machine* atau capit boneka tersebut.

Yang pertama perjudian adalah taruhan, suatu bentuk permainan untung-untungan dalam masalah harta benda yang dapat menimbulkan kerugian dan kerusakan pada semua pihak.³⁶

Pengertian judi yang dalam bahasa syar'i disebut maysir yakni transaksi yang dilakukan oleh dua belah pihak untuk pemilikan suatu barang atau jasa yang menguntungkan satu pihak dan merugikan pihak lain dengan cara mengaitkan transaksi tersebut dengan suatu aksi atau peristiwa. Judi dinilai sebagai keburukan dan mempunyai dampak dosa besar, karena itu Allah mengharamkan perilaku ini.

Hasby ash-Shidieqy mengartikan judi dengan : “ segala bentuk permainan yang ada wujud kalah menangnya pihak yang kalah memberikan sejumlah uang atau barang yang disepakati sebagai taruhan kepada pihak yang menang”. Lebih lanjut dikatakannya, segala permainan yang mengandung untung-untungan termasuk judi, dilarang syara.³⁷

Majelis Ulama Indonesia (MUI) Purworejo mengeluarkan fatwa tentang permainan capit boneka yaitu:

1. Firman Allah SWT

³⁵ Muhammad Al-Fitra Haqiqi, *Harta Halal Harta Haram* (Lintas Media Jombang), h.45.

³⁶ M. Abdul Mujiieb, dkk, *Kamus Istilah Fiqih*, (Jakarta, PT. Pustaka Firdaus, 1994), cet. 1, h. 142

³⁷ Abdul Aziz Dahlan, dkk, *Ensiklopedi Islam 1* (Jakarta, PT. Ictiar Baru Van Hoeve, 1999), h. 297

﴿يَسْأَلُونَكَ عَنِ الْخَمْرِ وَالْمَيْسِرِ ۖ قُلْ فِيهِمَا إِثْمٌ كَبِيرٌ وَمَنَافِعُ لِلنَّاسِ ۚ وَإِثْمُهُمَا أَكْبَرُ مِن نَّفْعِهِمَا ۚ وَيَسْأَلُونَكَ مَاذَا يُنْفِقُونَ ۗ قُلِ الْعَفْوَ ۚ كَذَلِكَ يُبَيِّنُ اللَّهُ لَكُمْ آيَاتِهِ لَعَلَّكُمْ تَتَّقُونَ ۝﴾

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

﴿يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِنَّمَا الْخَمْرُ وَالْمَيْسِرُ وَالْأَنصَابُ وَالْأَزْلَامُ رِجْسٌ مِّنْ عَمَلِ الشَّيْطَانِ فَاجْتَنِبُوهُ لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ﴾

“Wahai orang-orang yang beriman! 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”. (Al-Maidah : 90)

﴿إِنَّمَا يُرِيدُ الشَّيْطَانُ أَنْ يُوقِعَ بَيْنَكُمُ الْعَدَاوَةَ وَالْبَغْضَاءَ فِي الْخَمْرِ وَالْمَيْسِرِ وَيَصُدَّكُمْ عَن ذِكْرِ اللَّهِ وَعَنِ الصَّلَاةِ فَهَلْ أَنْتُمْ مُنْتَهُونَ﴾

“Dengan minuman keras dan judi itu, setan hanyalah bermaksud menimbulkan permusuhan dan kebencian di antara kamu, dan menghalang-halangi kamu dari mengingat Allah dan melaksanakan salat, maka tidakkah kamu mau berhenti?” (Al-Maidah : 91)³⁸

³⁸<https://www.detik.com/jateng/berita/d-6329760/tentang-fatwa-haram-mesin-capit-boneka-oleh-mui-purworejo> (Diakses, 27 Desember 2022)

2. Hadist-Hadist Nabi SAW

أَبِي بِنِ عَوْنٍ عَنِ الْعُمَيْسِ أَبُو حَدَّثَنَا عَوْنُ بْنُ جَعْفَرٍ حَدَّثَنَا بِشَّارُ بْنُ مُحَمَّدٍ حَدَّثَنَا الدَّرْدَاءُ وَأَبِي سَلْمَانَ بَيْنَ وَسَلَّمٍ عَلَيْهِ اللَّهُ صَلَّى النَّبِيُّ أَحَى قَالَ أَبِيهِ عَنِ جُحَيْفَةَ أَخُوكَ قَالَتْ شَأْنُكَ مَا لَهَا فَقَالَ مُتَبَدَّلَةٌ الدَّرْدَاءُ أُمَّ فَرَأَى الدَّرْدَاءُ أَبَا سَلْمَانَ فَرَزَّارَ كُلَّ فَقَالَ طَعَامًا لَهُ فَصَنَعَ الدَّرْدَاءُ أَبُو فَجَاءَ الدُّنْيَا فِي حَاجَةٍ لَهُ لَيْسَ الدَّرْدَاءُ أَبُو أَبُو ذَهَبَ اللَّيْلُ كَانَ فَلَمَّا فَأَكَلَ قَالَ تَأْكُلُ حَتَّى بِأَكْلِي أَنَا مَا قَالَ صَائِمٌ فَإِنِّي قَالَ قَالَ اللَّيْلُ آخِرٌ مِنْ كَانَ فَلَمَّا نَمَّ فَقَالَ يَتَقَوْمٌ ذَهَبَ ثُمَّ فَنَامَ نَمَّ قَالَ يَتَقَوْمٌ الدَّرْدَاءُ حَقًّا عَلَيْكَ وَلِنَفْسِكَ حَقًّا عَلَيْكَ لِرَبِّكَ إِنَّ سَلْمَانَ لَهُ فَقَالَ فَصَلِّمَا الْآنَ فَمُ سَلْمَانَ وَسَلَّمٍ عَلَيْهِ اللَّهُ صَلَّى النَّبِيُّ فَأَتَى حَقَّهُ حَقٌّ ذِي كُلِّ فَأَعْطَى حَقًّا عَلَيْكَ وَلَا هَلِكُ سَلْمَانَ صَدَقَ وَسَلَّمٍ عَلَيْهِ اللَّهُ صَلَّى النَّبِيُّ فَقَالَ لَهُ ذَلِكَ فَذَكَرَ

Dari 'Aun bin Abu Juhaifah, dari ayahnya, ia berkata: Nabi SAW mempersaudarakan Salman dengan Abu Darda'. (Pada suatu waktu) Salman mengunjungi Abu Darda'; ia melihat Ummu Darda' dalam kondisi "memprihatinkan". Salman bertanya, "Kenapa anda seperti itu?" Ummu Darda' menjawab, Saudaramu Abu Darda' tidak mempunyai kepentingan di dunia."³⁹

Kemudian Abu Darda' datang dan menghidangkan makanan kepada Salman. Salman berkata, "Makanlah (bersama saya)." Abu Darda' menjawab, "Saya sedang berpuasa." Salman berkata (lagi), "(Kalau begitu), saya tidak mau makan kecuali kamu makan (bersama saya)." Kemudian Abu Darda' pun makan (bersamanya). Ketika tiba waktu malam, Abu Darda' beranjak hendak melakukan salat malam. Salman berkata, "Tidurlah." Abu Darda' pun tidur; namun kemudian ia beranjak lagi melakukan salat malam. Salman berkata lagi, "Tidurlah." Ketika tiba waktu akhir malam, Salman berkata, "Sekarang, bangunlah untuk salat malam." Lalu keduanya

³⁹<https://www.detik.com/jateng/berita/d-6329760/tentang-fatwa-haram-mesin-capit-boneka-oleh-mui-purworejo> (Diakses, 27 Desember 2022)

melakukan salat malam. Kemudian Salman berkata, "Sesungguhnya ada hak untuk Tuhanmu yang wajib engkau penuhi, ada hak untuk dirimu yang wajib engkau penuhi, dan ada hak untuk keluargamu yang wajib engkau penuhi; karena itu, berikanlah hak-hak tersebut kepada yang berhak menerimanya." Ia kemudian menemui Nabi SAW dan menuturkan kejadian yang dialaminya tersebut. Nabi SAW bersabda, "Salman benar." (HR al-Bukhari).

بِالتَّرَدِّ لِعَبِّ مَنْ قَالَ وَسَلَّمَ عَلَيْهِ اللَّهُ صَلَّى اللَّهُ رَسُولَ أَنَّ الْأَشْعَرِيَّ مُوسَى أَبِي عَنْ
وَرَسُولُهُ اللَّهُ عَصَى فَتَقَدُّ

"Dari Abu Musa al-Asy'ari bahwa Rasulullah SAW bersabda: 'Siapa yang bermain alnard (semacam dadu), maka sungguh ia telah durhaka kepada Allah dan RasulNya". (HR Ahmad, Abu Dawud, Ibnu Majah dan Malik).

3. Pendapat ulama, antara lain:

يَعْرَمُ وَأَنْ يَعْزَمَ أَنْ بَيْنَ التَّرَدُّدِ الْمُحَرَّمِ الْقَوْمَارِ صُورَةٌ: الْمَحَلِّيُّ وَقَالَ

"Al Mahally berkata : Bentuk judi haram adalah yang mengandung dua pilihan antara untung dan rugi" .(Kementerian Wakaf dan Urusan Islam Kuwait, Al-Mausu'ah Al-Fiqhiyah AlKuwaitiyah, [Kuwait: Kementrian Wakaf dan Urusan Islam Kuwait , 1427 H/2006 M] Juz 39, h. 404 ⁴⁰

يُخْرَجُ أَنْ عَلَيْهِمَا الْمَجْمَعُ وَصُورَتُهُ قِمَارٌ فِيهِ لَعِبٌ كُلٌّ مِنْ ذَلِكَ يَنْحَوِ اللَّعْبُ وَمِنْهَا
أَنَّ الْحُرْمَةَ وَوَجْهَهُ الْآيَةُ فِي الْمَيْسِرِ مِنَ الْمَرَادِ وَهُوَ تَكَاثُفُهُمَا مَعَ الْجَانِبَيْنِ مِنَ الْعَوَضِ
فَيُعْرَمُ صَاحِبُهُ يَعْزَمُ أَوْ فَيَعْزَمُ صَاحِبُهُ يَعْزَمُ أَنْ بَيْنَ مُتَرَدِّدٍ وَاحِدٍ كُلِّ

⁴⁰<https://www.detik.com/jateng/berita/d-6329760/tentang-fatwa-haram-mesin-capit-boneka-oleh-mui-purworejo> (Diakses, 27 Desember 2022)

“Di antaranya adalah bermain setiap permainan yang mengandung judi. Bentuk permainan yang disepakati adalah kedua belah pihak mengeluarkan kompensasi/biaya yang sepadan. Permainan ini adalah judi yang diharamkan oleh ayat judi. Alasan keharamannya karena setiap pihak bisa menang sehingga untung atau bisa kalah sehingga merugi”. (Muhammad bin salim bin sa'id ba bashil As Syafi'i, Is'adur rafi' wa bughyah as shadiq, [Surabaya: Al Hidayah, tt], h.102).

وَنَحْوَهُمَا وَالْوَرَقَ كَالسَّرْدِ وَالْعَقْلَ الْفِكْرَ وَإِعْمَاضِ الْمِصَادِفَةَ عَلَى قَائِمًا كَانَ مَا وَكَلَهُ
مَعْنَى إِلَى الرُّكُونِ عَلَى النَّفْسِ يُعَوِّدُ الْأَلْعَابَ هَذِهِ مِثْلَ لَأَنَّ وَذَلِكَ مُحْرَمٌ فَهُوَ
الْعَامِلُ هِيَ الْمِصَادِفَةُ يَتَخَيَّلُ الْعَقْلُ وَيَجْعَلُ وَالْأُمُورَ الْأَحْوَالَ تَقْلُيبَاتٍ فِي الْمِصَادِفَةِ
النَّفْسِ فِي ضَارًّا أَثَرًا يَشْرُكُ الَّذِي اللَّهُ مِنْ فَهُوَ وَحَرَكَتِهِ الْكُونِ فِي الْأَوَّلِ

“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 bersandar diri pada keberuntungan nasib dan berimajinasi bahwa keberuntungan adalah faktor utama dalam kehidupan. Karena itu, permainan yang demikian berdampak negatif pada seseorang.” Tim penulis (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, h. 137

Fatwa MUI nomor 43 tahun 2007 bahwa permainan pada media/ mesin permainan yang memberikan hadiah/souvenir atas dasar untung-untungan semata dan mengandung unsur judi, hukumnya haram.

Sedangkan cara kerja capit boneka itu sendiri yaitu yang diawali dengan pengunjung membeli koin terlebih dahulu dengan harga Rp1.250 perkoin, lalu setelah itu langsung memasukan koin kedalam lubang koin yang sudah di

sediakan, ketika koin itu sudah di masukan akan muncul batas waktu 15 detik untuk memainkan mesin capit itu, kemudian tinggal menggerakkan *analog* nya, jika sudah pas pada boneka yang ingin dicapit, langsung saja menekan tombol untuk mencapit boneka tersebut, setelah itu mesin akan langsung menuju ke lubang tempat mengambil boneka.

Pada permainan capit boneka ini, ada yang bermain satu kali bisa langsung mendapatkan boneka yang seharga Rp3.400, sedangkan harga satu koin untuk satu kali bermain seharga Rp1.250. Namun, ada pula beberapa orang yang tidak mendapatkan satu pun boneka meskipun mereka telah banyak mengeluarkan uang bahkan sampai ratusan ribu untuk membeli koin.

Jika dilihat permainan capit boneka ini, menurut penulis permainan ini sama dengan perjudian di mana terdapat unsur untung-untungan di dalamnya. Hal ini karena, tidak semua orang bisa dengan mudah memainkan permainan ini dan mendapatkan boneka sebagai hadiah. Bagi sebagian orang memang ada yang berhasil mendapatkan hadiahnya, namun bagi sebagian orang bahkan ada yang tidak berhasil mendapatkan hadiah sekalipun telah mencoba berulang kali.

Hal tersebut terlihat mudah namun untuk mendapatkan boneka itu lebih sulit, karena sifat dari game ini menggunakan skil serta untung-untungan, hal ini lah yang menjadikan setiap pengunjung jarang mendapatkan hadiah, bahkan lebih ke rugi.

Permainan *claw machine* mengandung unsur-unsur perjudian karena permainan ini memenuhi kategori sebagai berikut:

1. Adanya permainan, perbuatan yang dilakukan biasanya berbentuk permainan atau perlombaan. Sedangkan capit boneka ini dikemas menjadi sebuah bentuk permainan
2. Adanya untung-untungan, artinya untuk memenangkan permainan ini lebih banyak digantungkan kepada unsur

spekulasi/kebetulan atau untung-untungan. Sedangkan permainan capit boneka ini ketika saat memainkan permainannya tidak dapat menetapkan akan mendapatkan hadiah atau tidak. karena permainan ini didasarkan pada untung-untungan semata.

3. Adanya 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 maka tentu saja ada pihak yang diuntungkan dan ada yang dirugikan. Sedangkan capit boneka ini pemain diharuskan menukar sejumlah uang dengan koin untuk bermain. dan setelah memainkannya pun belum tentu mendapatkan hadiah karena permainan ini didasarkan pada untung-untungan semata. Oleh karena itu permainan ini hanya terdapat keuntungan pada satu pihak dan kerugian pada pihak yang lain.

Pertama, taruhan dan mengadu nasib. Maksudnya, setiap peserta bertaruh untuk menjadi pemenang atau setiap taruhan, baik menang maupun kalah ditentukan oleh sesuatu yang tidak diketahui. Kedua, hadiah yang dipertaruhkan adalah kontribusi peserta. Ketiga, pemenang mengambil hak orang lain yang kalah

Jadi yang penulis dapat dari penelitian ini adalah menurut tinjauan hukum Islam tentang permainan claw machine atau capit boneka bahwa permainan *claw machine* atau capit boneka itu termasuk haram, hal ini karena permainan ini mengandung unsur perjudian, karena permainan ini bersifat untung-untungan dan rugi, pendapat yang penulis buat ini juga di kuatkan oleh Fatwa MUI.

Adapun juga dampak mudharat ketika salah satu pemain mendapatkan boneka salah satunya ketika anak mendapatkan boneka dan di bawa pulang memungkinkan anak menjadi menyukai boneka tersebut, dan menjadikan si anak bermain sendiri dengan boneka yang mengakibatkan seorang anak

berbicara sendiri, interaksi sosial jadi berkurang, ketika dimarahi orang tua bercerita kepada boneka tersebut, hal ini juga dapat merusak mental dan emosional anak.



BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Setelah mengumpulkan data baik yang diperoleh dari perpustakaan maupun data lapangan yang kemudian dituangkan dalam menyusun pada bab-bab terdahulu, maka pada bab ini menyimpulkan hasil dari penelitian sebagai berikut:

1. Praktik permainan *claw machine* atau capit boneka di Kasus Ali Bos Muda Sawah Lebar, Kecamatan Ratu Agung, Kota Bengkulu. Untuk cara kerja permainan tersebut di mulai dengan cara pengunjung dapat membeli koin kepada penjual yang diawali dengan pengunjung membeli koin terlebih dahulu dengan harga Rp1.250 per koin, lalu setelah itu langsung memasukan koin kedalam lubang koin yang sudah di sediakan, ketika koin itu sudah di masukan akan muncul batas waktu 15 detik untuk memainkan mesin capit itu, kemudian tinggal menggerakkan analognya, jika sudah pas pada boneka yang ingin dicapit, langsung saja menekan tombol untuk mencapit boneka tersebut, setelah itu mesin akan langsung menuju ke lubang tempat mengambil boneka.
2. Jika dilihat dari sudut pandang hukum Islam permainan capit boneka itu diharamkan karena seperti perjudian, judi ialah segala macam bentuk permainan yang di dalamnya terdapat taruhan dan ada praktek untung-untungan yang dapat membuat orang kerugian dan membuat orang yang bermain berharap akan mendapatkan keuntungan dengan mudah tanpa bekerja keras. Dan permainan capit boneka ini bersifat untung-untungan dan membuat salah satu pihak mendapatkan kerugian.

B. Saran

Berdasarkan pemaparan analisis data yang dilakukan penulis, dan dapat disimpulkan bahwa Tinjauan Hukum Islam Terhadap Praktik Permainan *claw machine* atau capit boneka menurut fiqh Muamalah diperbolehkan dan tidak diperbolehkan sesuai dengan tujuan penggunaannya, maka penulis mempunyai beberapa pesan, sebagai berikut:

1. Untuk pengunjung sebaiknya praktik permainan *claw machine* atau capit boneka ini tidak dilakukan secara berlebih-lebihan, dan sebaiknya juga harus hati-hati dalam memilih sebuah permainan dan lebih teliti lagi agar terhindar dari permainan yang mengandung unsur kemadharatan dan merugikan diri sendiri.
2. Permainan *claw machine* atau capit boneka bisa membentuk karakter judi pada seorang anak, seharusnya orang tua tidak mengizinkan anak memainkan model seperti itu
3. Untuk pengelola seharusnya lebih memperhatikan aturan dan etika dalam berbisnis sesuai dengan muamalah syariat islam



DAFTAR PUSTAKA

A. Buku

- Adib, Mohammad. (2011). *Filsafat ilmu: onto-logi, epistemologi, aksiologi, dan logika ilmu pengetahuan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Alimin, Rafiqah Ahmad (Penerjemah). 2008. *Problematika Investasi pada Bank Islam Solusi Ekonomi*. Jakarta: Migunani.
- Al-Jawjyiah, Ibn Qayyim. 1998. *Zad al-Ma'ad fi Hady Khayr al-'Ibad*, Juz 5. Beirut: Mu'assasat al-Risalah.
- Al-Zuhayli, Wahbah. 2004. *al-Fiqh al-Islami wa Adillatuh*, juz 5. Damaskus: Dar al-Fikr.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dahlan, Abdul Aziz. 1996. *Ensiklopedi Hukum Islam*. Jakarta: PT Ikhtiar Baru van Hoeve.
- Dapertemen Pendidikan Nasional. 2007. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Fathoni, Abdurrahmat. 2006. *Metode Penelitian dan Teknik Penyusunan Skripsi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Finance, Islamic. Q&A. 2013. *What is the Difference Between Qimar and Maisir?*". investment-and-finance.
- Hamidi, Mu'ammal dan Drs. Imran A. Manan. 2003. *Terjemahan Tafsir Ayat Ahkam Ash-Shabumi*. Surabaya : PT. Bina Ilm
- Hardiansyah, Haris. 2012. *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Hosen, Ibrahim. 1987. *Apakah Judi Itu*. Jakarta: Lembaga Kajian Ilmiah Institut Ilmu Al- Qur'an (IIQ).
- Iskandar. 2008. *Metodeologi Pendidikan dan Sosial (Kuantitatif dan Kualitatif)*. Jakarta: Gaung Persada Pres.
- Kartono, Kartini. 2013. *patologi Sosial*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Mujieb, M. Abdul, dkk. 1994. *Kamus Istilah Fiqih*. Jakarta, PT. Pustaka Firdaus.
- Nugroho, Julianto Arie. 2018. *Permainan Anak Dengan Sistem Tukar Koin Ditinjau Dari Perspektif Hukum Islam (Studi Kasus Di Arena Bermain Anak Di Apollo Store Tulungagung)*. Skripsi IAIN Tulungagung.

- Rahmah, Aulia. 2020. *Tinjauan Hukum Islam Terhadap Praktik Permainan Dengan Penggunaan Kartu Zone 2000 (Studi di Zone 2000 Mall Ramayana, Kecamatan Tanjung Karang Kota Bandar Lampung)*. Skripsi UIN Raden Intan Lampung.
- Ramyadi, Weldi. 2018. *Permainan Jepit Boneka di Area Time-Zone Ramayana Kota Bukittinggi (Perspektif Fiqih Muamalah)*. Skripsi IAIN Bukittinggi.
- Shirazi, Nihayat al-Suwal. 1993. *Sharh Minhaj al-Usul, juz 2* (Beirut: Dar al-Kutub al- 'Ilmiyah).
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumanto. 2013. *Psikologi Perkembangan*. Yogyakarta: CAPS.
- Taymiyah Ibn. 1987. *Al-Fatawa Al-Kubra, jild 4*. Beirut: Dar al-Kutub al-'Ilmiyah.

B. Jurnal/Internet

- <https://id.m.wikipedia.org/wiki/Permainan>(Diakses, 27 Desember 2022).
- <https://kediripedia.com/boneka-sangat-dekat-dengan-manusia-sejak-zaman-dulu/> (Diakses, 23 Oktober 2022)
- <https://pengusahamuslim.com/4473-inilah-undian-yang-diperbolehkan-dalam-islam.html>. (Diakses, 31 januari 2023)
- <https://sayajarkan.com/entertainment/2019/11/07/tahukah-kamu-mesin-capit-boneka-91054/> (Diakses, 23 Oktober 2022)
- <https://www.detik.com/jateng/berita/d-6329760/tentang-fatwa-haram-mesin-capit-boneka-oleh-mui-purworejo> (Diakses, 27 Desember 2022)
- <https://www.educenter.id/manfaat-permainan-edukatif/> (Diakses, 27 Desember 2022)

C. Skripsi/Tesis

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

Julianto Arie Nugroho, *Permainan Anak Dengan Sistem Tukar Koin Ditinjau Dari Perspektif Hukum Islam* (Studi Kasus Di Arena Bermain Anak Di Apollo Store Tulungagung). Skripsi IAIN Tulungagung, 2018

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



L

A

M

P

I

R

A

N

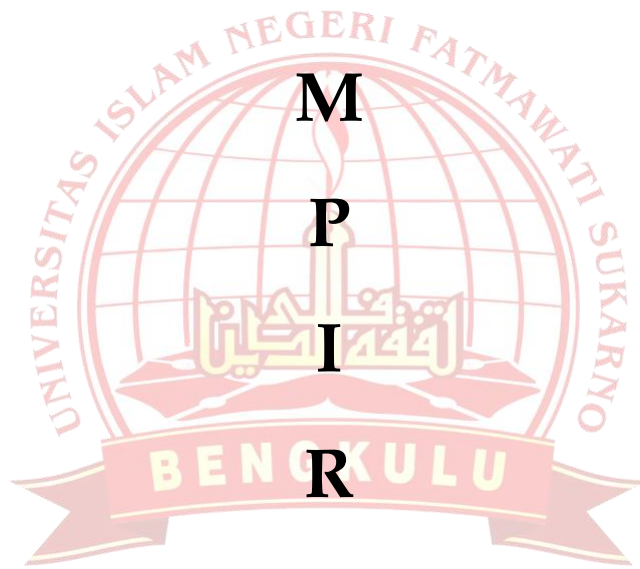


Foto dengan pemilik toko Ali Bos Muda



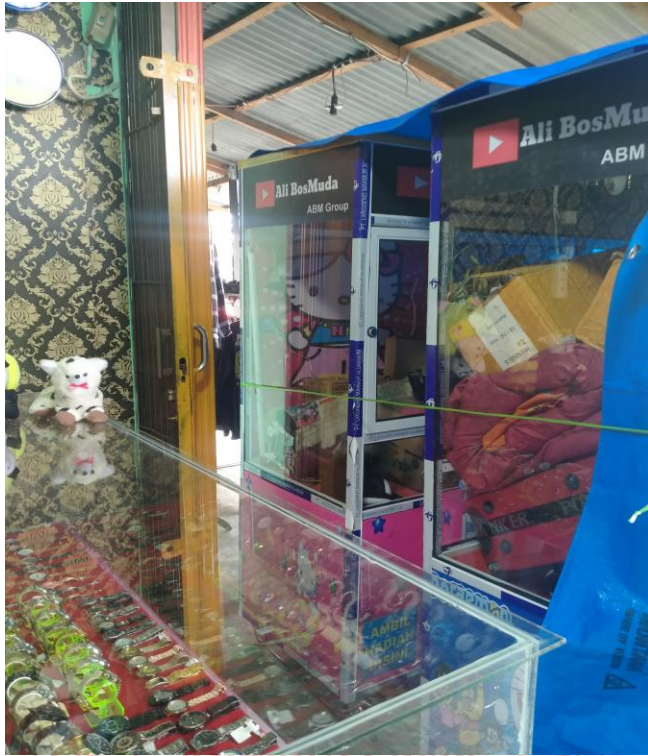


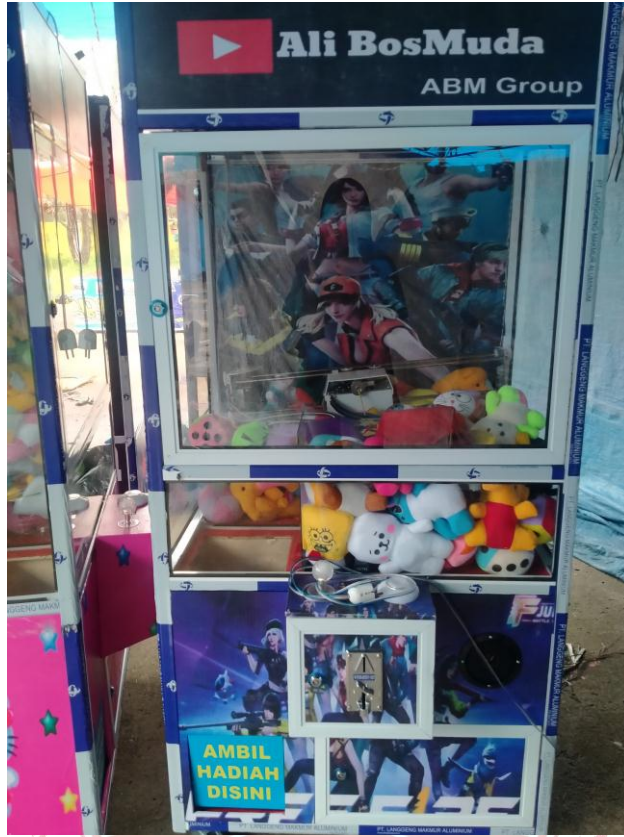


Foto capit boneka di toko Ali Bos Muda









BUNDA OK
BENGKULU



KEMENTERIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
FAKULTAS SYARIAH

ALAMAT : Jl. Raden patah paqar dewa Bengkulu Tlp. (0736) 51171, 51172, 51276 Fax. (0736) 51171

BUKTI MENGHADIRI SEMINAR PROPOSAL

Nama : Windi Agustina Anggriani
Nim : 1911120012
Jur/Prodi : Hukum Ekonomi Syariah

No	Hari/ Tanggal Waktu	Nama Mahasiswa Yang Ujian	Judul Proposal	Penyeminar	TTD Penyeminar
1	Rabu, 8 September 2021	Sheli Marcelina	Kewenangan Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten dalam Pembinaan Ideologi Pancasila.	1. M. Agri S.H., M.H. 2. Yovenska L. Man, M.H.	1. 2.
2.	Rabu, 8 September 2021	Naldi suranto	Pengakuan supermasi, Hukum di masa pandemi terhadap AKHUKA	1. Mastri S.H., M.H. 2. Yovenska L. Man, M.H.	1. 2.
3.	Kamis, 23 September 2021	Jusitasari	Sosial, Tinjauan hukum ekonomi syariah terhadap praktik sewa menyewa tanah sawah dalam sistem otonomi	1. Pt. Rumadi, M.A. 2. Ismail Jusli, Ph.D	1. 2.
4.	Kamis, 23 September 2021	Anggi Puspawati	Tinjauan akad waris terhadap Pemeliharaan anak sapi di desa lokasi batu kecamatan air priokan	1. Dr. Supardi, M. Ag. 2. Dr. Iwan Priokan, M.H.	1. 2.
5.	Rabu 06 Oktober 2021	Septi Sirwinda	Tinjauan HES Angan sistem pembayaran luran bebas benang pada gradar laptop	1. Dr. Elm Fahimah, MA 2. Drs. Hendri Evisaldi, M.H.	1. 2.
6.	Rabu, 15 Juni 2022	Yuliahwah Indah Ustari.	Implementasi Arcton Econ SDG no. 20 the 2030 agenda sumbako bakti orang tua tunjai (BART) dalam p. eksh.	1. Dr. M. Y. Y. Y. Y. 2. G. Y. Y. Y.	1. 2.
7.	Kamis, 16 Juni 2022	Mi 'Oul Fauzan Azima	Kewenangan Pemerintahan daerah selanjutnya tentang peraturan Pertumbuhan Pasar Basi PT. Faminglebo Bank Abadi Pasur Tolima	1. Dr. M. Y. Y. Y. 2. Ed. M. Y. Y.	1. 2.
8.	Senin 20 Juni 2022	Shintya Ramadhanti	Tinjauan Hukum Islam terhadap hutang piutang dalam pemberian modal pada sektor Rudidaya	1. Dr. Ismail Jusli, M. Ag., Ph.D 2. A. Y. Y. Y.	1. 2.
9.	Sabtu 2 Juni 2022	Rani Outuriani	Tinjauan hukum Islam terhadap jual beli AKH	1. Dr. M. Y. Y. Y. 2. A. Y. Y. Y.	1. 2.
10.					1. 2.

Bengkulu, 22 Juni 2022

Ka. Prodi AHS

BADRUN TAMAN, M.S.I

NIP: 19.06.12092019.03.1002



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO
BENGKULU**

Jalan. Raden Fatah Pagar Dawa Kota Bengkulu 38211
Telepon (0736) 51171-51276. Faksimili. (0736) 51172
Web: iainbengkulu.ac.id

I. IDENTITAS MAHASISWA

Nama : Winda Agustina Anggriani
NIM : 191120012
Prodi : Hukum Ekonomi Syariah
Semester : 6

Judul Proposal yang diusulkan :

- 4/06/2022
1. Tinjauan tentang jual beli hewan ternak yang masih di dalam kandungan menurut Hukum Ekonomi Syariah
 2. Tinjauan tentang sewa jasa rental game online mobile legend menurut Persepsi Islam
 3. Tinjauan tentang tanggung jawab korang yang hilang di indomaret menurut persepsi ekonomi syariah

II. PROSES KONSULTASI

a. Konsultasi dengan Pembimbing Akademik

Catatan: 1. Lihat propo, dan
2. K HES
3. jumlah perat

PA

[Signature]

b. Konsultasi dengan Dosen Bidang Ilmu

Catatan: 1. Rombongan Duleslaga
2. Puncak Masabih diterjelas

Dosen

[Signature]
Eti Mulyono

III. JUDUL YANG DIUSULKAN

Setelah konsultasi dengan Pembimbing Akademik dan Dosen Bidang Ilmu, maka judul yang saya usulkan adalah : Tinjauan praktik jual beli hewan ternak yang di dalam kandungan menurut Hukum Islam (Studi kasus DS sidarjo, kec. waytenang, kab. lampung barat, prov. lampung)

Bengkulu, 21 Juni 2022
Mahasiswa

Mengetahui,
Ka. HES

[Signature]
NIP.

[Signature]
Winda

Winda Agustina Anggriani

HALAMAN PENGESAHAN
TINJAUAN HUKUM ISLAM TERHADAP PRAKTIK CLAW MACHINE
ATAU CAPIT BONEKA
(Studi Kasus Bancoolen Mall, Kecamatan Ratu Samban Kota Bengkulu)

Yang disusun oleh :

Nama : Wind Agustina Anggriani

NIM : 1911120012

Prodi : Hukum Ekonomi Syariah

Telah diseminarkan pada Fakultas Syariah Universitas Islam Negeri
Fatmawati Sukarno Bengkulu pada :

Hari : Kamis

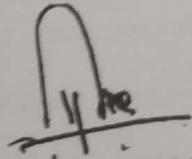
Tanggal : 15 Agustus 2022

Dan Telah diperbaiki sesuai saran –saran tim penyeminar. Oleh karenanya
sudah dapat diusulkan kepada Jurusan untuk ditunjuk Tim Pembimbing Skripsi.

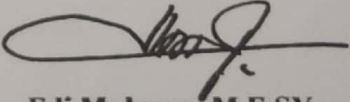
Bengkulu, September 2022

Tim Penyeminar

Penyeminar I

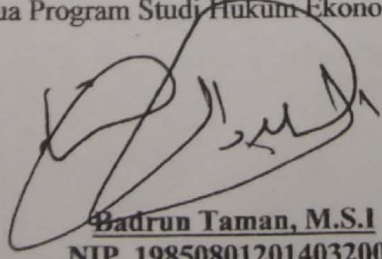

Dr. Suwarjin, MA
NIP. 196003071992021901

Penyeminar II


Edi Mulyono, M.E.SY
NIP. 1989051220121007

Mengetahui

Ketua Program Studi Hukum Ekonomi Syariah


Badrun Taman, M.S.I
NIP. 198508012014032001

Bengkulu, Agustus 2022

Lampiran :
Prihal : Permohonan SK Pembimbing Skripsi

Kepada Yth
Dekan Fakultas Syariah, UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu
di
Bengkulu

Assalamualaikum, Wr.Wb.

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Windi Agustina Anggriani
NIM : 1911120012
Prodi/Semester : Hukum Ekonomi Syariah/ 7 (Tujuh)
Judul Skripsi : Tinjauan Hukun Islam Terhadap Praktik Claw
Machine Atau Capit Boneka (Studi Kasus Boncoolen
Mall, Kecamatan Ratu Samban Kota Bengkulu)

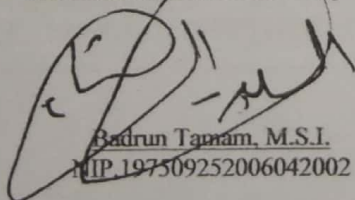
Sehubungan dengan hasil seminar proposal dan telah dilakukan perbaikan sesuai dengan saran penyeminar 1 dan 2, untuk itu kiranya Bapak berkenan untuk mengeluarkan Surat Penunjukan SK Pembimbing Skripsi.

Sebagai bahan pertimbangan Bapak saya lampirkan:

1. Proposal yang sudah dipebaiki 3 rangkap
2. Lembar pengesahan penyeminar 1 dan 2 yang diketahui oleh Kaprodi
3. Fotocopy berita acara seminar proposal (asli dan fotocopy)
4. Lembar saran dari penyeminar 1 dan 2.

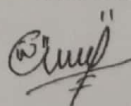
Demikian atas kerjasamanya Bapak diucapkan terimakasih.

Mengetahui,
Ka. Prodi Hukum Ekonomi Syariah



Badrun Tamam, M.S.I.
NIP. 197309252006042002

Mahasiswa



Windi Agustina Anggriani
NIM: 1911120012



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO BENGKULU
PROGRAM STUDI HUKUM EKONOMI SYARIAH (MUAMALAH)
FAKULTAS SYARIAH

Alamat: Jl. Raden Fatah, Kelurahan Pagar Dewa, Kota Bengkulu telp. 0852 3181 6926

BERITA ACARA

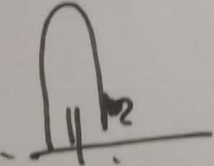
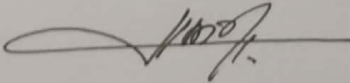
PERUBAHAN LOKASI PENELITIAN

Pada hari Hari Jum'at 02 Desember 2022

Menerangkan bawa sehubungan dengan adanya permasalahan dan management Bencoolen Mall untuk di jadikan sebagai sebagai Lokasi Penelitian saudari Windi Agustina Anggriani kedalam judul Tinjauan Hukum Islam Terhadap Praktik Claw Machine (Capit Boneka)

Maka Kami Menyetujui perubahan Lokasi penelitian Dari Bencoolen Mall ke Ali Bos Muda yang Berlokasi di Sawah Lebar, Kecamatan Ratu Agung, Kota Bengkulu

Bengkulu, 02 Desember 2022

<p>Pembimbing 1</p>  <p><u>Dr. Suwarjin, MA</u> NIP: 196904021199903100</p>	<p>Pembimbing 2</p>  <p><u>Edi Mulyono, M.E.SY</u> NIP: 1989051220121007</p>
--	--



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
FATMAWATI SUKARNO BENGKULU

Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211
Telepon (0736) 51276-51171-51172- Faksimili (0736) 51171-51172
Website: www.uirfasbengkulu.ac.id

Nomor : 1419/Un.23/F.1/PP.00.9/12/2022 8 Desember 2022
Lampiran : - 1#1#1#
Perihal : Permohonan Izin Penelitian

Yth
Toko Ali Bos Muda

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan penyelesaian Program Studi Sarjana S.1 pada Fakultas Syariah Universitas Fatmawati Sukarno Bengkulu Tahun Akademik 2022-2023 atas nama:

Nama : Windi Agustina Anggriani
NIM : 1911120012
Prodi : Hukum Ekonomi Syariah (HES)
Fakultas : Syari'ah

Dengan ini kami mengajukan permohonan izin penelitian untuk melengkapi data penulisan Skripsi yang berjudul : **"Tinjauan Hukum Islam Terhadap Praktik *Claw Machine* (Capit Boneka) (Studi Kasus Bencoolen Mall Kecamatan Ratu Samban Kota Bengkulu)"**.

Tempat Penelitian : **Kota Bengkulu**

Demikianlah atas perhatian dan kerjasama yang baik diucapkan terima kasih.

An.Dekan,
Wakil Dekan I

Dr. Miti Yarmunida, M. Ag
NIP. 197705052007102002

PEDOMAN WAWANCARA PENELITIAN SKRIPSI DENGAN JUDUL
TINJAUAN HUKUM ISLAM TERHADAP *CLAW MACHINE* (*CAPIT BONEKA*) (Studi Kasus Pada Toko Ali Bos Muda Sawah Lebar Kecamatan Ratu Agung Kota Bengkulu)

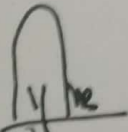
Untuk Pengelola Timezone

1. Bagaimana cara kerja *game claw machine* atau permainan capit boneka?
2. Butuh berapa banyak koin untuk mengaktifkan *game claw machine* atau permainan capit boneka tersebut?
3. Berapakah harga perkoin di toko Ali Bos Muda?
4. Berapa lama durasi dalam satu kali bermain bermain *game claw machine* atau permainan capit boneka ini?
5. Apa saja jenis-jenis *game claw machine* atau permainan capit boneka tersebut?
6. Berapa harga setiap hadiah di *game claw machine* atau permainan capit boneka?
7. Apa saja isi dari hadiah untuk setiap *game claw machine* atau permainan capit boneka?
8. Berapakah tingkat keberhasilan untuk mendapatkan hadiah dari *game claw machine* atau permainan capit boneka?
9. Dalam waktu sehari berapa banyakkah yang bermain *game claw machine* atau permainan capit boneka?
10. Berapa banyak koin yang dimainkan setiap harinya untuk *game claw machine* atau permainan capit boneka?
11. Untuk menghitung keseluruhan koin yang dimaikan dalam *game claw machine* atau permainan capit boneka butuh waktu berapa hari?
12. Jam berapa oprasional toko Ali Bos Muda?
13. Sejak kapan dibukanya *game claw machine* atau permainan capit boneka ini di toko Ali Bos Muda?

14. Kalangan mana saja yang bermain *game claw machine* atau permainan capit boneka?
15. Nuansa dalam *game claw machine* atau permainan capit boneka itu bersifat seperti apa?
16. Berapakah harga mesin capit boneka itu sendiri?
17. Berapakah keuntungan yang didapatkan dari *game claw machine* atau permainan capit boneka tersebut dalam 1 bulan?
18. Dimanakah *game claw machine* atau capit boneka ini dibeli?

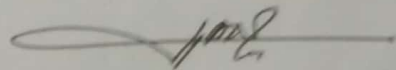
Mengetahui,

Pembimbing I



Dr. Suwarjin, MA
NIP:1969040211999031004

Pembimbing II



Edj Mulyono, M.E.SY
NIP:1989051220121007

Nomor :
Lampiran :
Perihal : Pemberian Izin Penelitian

08 Desember 2022

Yth,
Dekan Fakultas Syariah/Hukum Ekonomi Syariah(HES)
Di Bengkulu

Menindaklanjuti Surat dari kampus Universitas Islam Negeri Fatmawati Soekarno Bengkulu, Fakultas Syariah/Hukum Ekonomi Syariah (HES), Nomor 1419/Un.23/F.1/PP.00.9/12/2022 Perihal Permohonan Izin Penelitian,

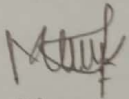
Dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : Windi Agustina Anggraini
NIM : 1911120012
Fakultas/Prodi : Syariah/Hukum Ekonomi Syariah(HES)

Dengan ini permohonan izin penelitian nama diatas di Izinkan ,adapun yang akan diteliti **“Tinjauan Hukum Islam Terhadap Praktik Claw Machine (Capit Boneka) (Studi Kasus Ali Bos Muda Sawah Lebar Kecamatan Ratu Agung Kota Bengkulu)”**

Demikian surat izin penelitian ini dikeluarkan dengan sebenarnya untuk dapatdigunakan sebagaimana mestinya.

Pemilik Toko Ali Bos Muda


.....MEISA.....PUTRI.....

SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : MELISA PUTRI
Jabatan : Pemilik Toko
Alamat : Sawah Lebar Kecamatan Ratu Agung Kota Bengkulu

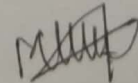
Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Windi Agustina Anggriani
TTL : Puralaksana, 16 Agustus 2001
Pekerjaan : Mahasiswa
Nim : 1911120012
Alamat : Jl Telaga dewa 8 kelurahan Pagar Dewa Kecamatan Selebar Kota Bengkulu

Berdasarkan surat dari Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu Nomor 1419/Un.23/F.I/PP.00.9/12/2022 tanggal 08 Desember 2022 perihal izin penelitian skripsi bahwa Mahasiswa yang bersangkutan telah melaksanakan penelitian untuk penelitianskripsi di Toko Ali Bos Muda Sawah Lebar Kecamatan Ratu Agung Kota Bengkulu, dengan Judul **“Tinjauan Hukum Islam Terhadap Praktik Claw Machine (Capit Boneka) (Studi Kasus Ali Bos Muda Sawah Lebar Kecamatan Ratu Agung Kota Bengkulu)”** Dimulai dari tanggal 09 Desember Sampai Dengan 26 Desember 2022.

Demikian surat keterangan ini Saya buat untuk di gunakan sebagaimana mestinya.

Bengkulu, 26 Desember 2022
Pemilik Toko Ali Bos Muda



MELISA Putri



KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa: Windi Agustina Anggriani Pembimbing I : Dr. Suwarjin, MA
 NIM : 1911120012 Judul Skripsi : Tinjauan Hukum Islam Terhadap
 Jurusan : Hukum Ekonomi Syariah Praktik Claw Machine (Capit Boneka) (Studi
 Prodi : Hukum Ekonomi Syariah Kasus Pada Toko Ali Bos Muda Sawah Lebar
 Kecamatan Ratu Agung Kota Bengkulu)

NO	Hari/ Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing I	Paraf Pembimbing
1.	15 Agustus 2022	Seminar proposal	- ganti judul	HS
2.	6 September 2022	Revisi Bab 1		HS
3.	21 September 2022	sk pembimbing		HS
4.	25 September 2022	revisi Bab 11	- Buat Daftar Isi	HS
5.	27 September 2022	Revisi Bab 2 dan Bab 3	- Teori dan pendataan - Perbaiki bab 3	HS
6.	30 Oktober 2022	pedoman wawancara	- lebih dikembangkan	HS
7.	04 Oktober 2022	revisi pedoman wawancara	- acc pedoman wawancara	HS
8.	24 Oktober 2022	sk penelitian		HS
9.	15 Desember 2022	Revisi Bab 1 - Bab 5	- Per tegas latar belakang - Analisa bab 4 lebih di per jelas	HS
10.	5 Januari 2022	revisi Bab 1 - Bab 5	- latar belakang di perbaiki - Bab 4 lebih di per tegas kan.	HS
11.	6 Januari 2022	Bab 1 - Bab 5	acc	HS

Mengetahui,
 Kaprodi HES

(Etry Mike, M.H.)
 NIP. 198811192019032010

Bengkulu, M

..... H

Pembimbing I

Dr. Suwarjin, MA.
 NIP. 196904021999031004



KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa: Windi Agustina Anggriani Pembimbing II: Edi Mulyono, M.E.Sy
NIM : 1911120012 Judul Skripsi : Tinjauan Hukum Islam Terhadap
Jurusan : Hukum Ekonomi Syariah Praktik Claw Machine (Capit Boneka) (Studi
Prodi : Hukum Ekonomi Syariah Kasus Pada Toko Ali Bos Muda Sawah Lebar
Kecamatan Ratu Agung Kota Bengkulu)

NO	Hari/ Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing I	Paraf Pembimbing
1.	15 Agustus 2022	seminar proposal	- diperlancar bab dan di-qur'an	/
2.	07 September 2022	Revisi Bab 1	- perbaiki bab 1 - perbaiki daftar pustaka - perbaiki bab 1	/
3	12 September 2022	memberikan hasil perbaikan bab 1	acc	/
4.	21 September 2022	sk pembimbing		/
5	24 oktober 2022	Pengantuan sk penelitian dan pedoman wawancara		/
6	05 Januari 2023	bimbingan Bab 1 - Bab 5		/
7	06 Januari 2023		acc Mulyono	/

Mengetahui,
Kaprodi HES

(Etry Mike, M.H.)
NIP. 198811192019032010

Bengkulu, M

..... H
Pembimbing II

(Edi Mulyono, M.E.Sy)
NIP. 1989051220121007



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

FATMAWATI SUKARNO BENGKULU

Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Bengkulu 38211

Telepon (0736) 51276-51171-51172-Faksimili (0736) 51171-51172

Website: www.uinfasbengkulu.ac.id

SURAT KETERANGAN LULUS

Nomor: SK²¹/LT-FSY/1/2023

Menindaklanjuti Rekomendasi Laboratoruim Tahsin dan Ibadah Kemasyarakatan Fakultas Syariah. Maka Mahasiswa/i sebagaimana tertera sebagai berikut:

Nama : Windi Agustina Anggrani
NIM : 1911120012
Prodi : Hukum Ekonomi Syariah (HES 7)

Dosen Penguji:

Penguji : Edi Mulyono, M.E., S.P.
NIP : 1989051220121007

Berdasarkan hasil tes baca Al-Qur'an, maka mahasiswa/i tersebut dinyatakan **LULUS**.

Demikian Surat keterangan ini dibuat dan dapat digunakan sebagai syarat untuk ujian komprehensif, seminar proposal skripsi dan ujian munaqasyah

Mengetahui
Wakil Dekan I

Dr. Miti Yarmunida, M.Ag
NIP: 197705052007102002

Bengkulu, 11-01-2023
Pengelola Lab. Tahsin,

Linda Wahyuni, M.H



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
FATMAWATI SUKARNO BENGKULU

Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Bengkulu 38211
Telepon (0736) 51276-51171-51172-Faksimili (0736) 51171-51172
Website: www.uinfasbengkulu.ac.id

BLANGKO PENILAIAN TAHSIN AL-QUR'AN

NAMA MAHASISWA : Windi Agustina Anggriani
NIM : 1911120012
PRODI : Hukum Ekonomi Syariah
DOSEN PENGUJI : Edi Muiyono, M.E.Sy
SURAT YANG DIUJI : Ali Imran
NILAI : 78
KETERANGAN LULUS/TIDAK LULUS : lulus
CATATAN KESALAHAN

Mablung dan Iqfa'

:

Bengkulu,
Dosen Penguji,

2022

Edi Muiyono, M.E.Sy
Nip: 19890501220121007



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI
SUKARNO BENGKULU

Jalan. Raden Fatah Pagar Dawa
Telepon (0736) 51171-51276. Faksimili. (0736) 51172
Web: iainbengkulu.ac.id

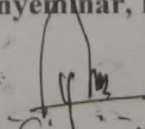
CATATAN PERBAIKAN PROPOSAL SKRIPSI

Nama : Windi Agustina Anggrani
Jurusan / Prodi : Hukum Ekonomi Syariah

NO	PERMASALAHAN	KETERANGAN
1	Catatan Baca Al-Qur'an: Masih perlu Glajen	Lulus/ Tidak Lulus* Saran:
2	Catatan Hasil Seminar Proposal: - Judul tidak dapat dilanjutkan karena masalahnya tidak ditemukan. Tawaran Jema: - Pay Later - Crypto Currency - Permainan yang dikemas dalam kemas jadi.	

*Coret yang tidak Perlu

Bengkulu,
Penyeminar, I, II


Dr. Suwandi, MA
NIP.



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI
SUKARNO BENGKULU

Jalan. Raden Fatah Pagar Dawa
Telepon (0736) 51171-51276. Faksimili. (0736) 51172
Web: iainbengkulu.ac.id

CATATAN PERBAIKAN PROPOSAL SKRIPSI

Nama : Winda Agustina Anggrani
Jurusan / Prodi : tufam... Ekonomi syariah

NO	PERMASALAHAN	KETERANGAN
1	Catatan Baca Al-Qur'an: Tajwidnya diperbaiki	Lulus/ Tidak Lulus* Saran: Belajar lagi!
2	Catatan Hasil Seminar Proposal: 1. Judul seperti 2. Rumusan masalah 3. Struktur Rullam Benti praduan penelitian skripsi	

*Coret yang tidak Perlu

Bengkulu,
Penyeminar, I. (II)

Edi Mulyono, M.E.Sy.
NIP. 19890512202012607

SURAT KETERANGAN PLAGIASI

Tim Uji Pengawas Fakultas Syariah Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno
Bengkulu Menerangkan bahwa:

Nama : Windi Agustina Anggriani

Nim : 1911120012

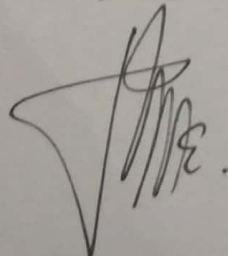
Prodi : Hukum Ekonomi Syariah

Judul Skripsi : Tinjauan Hukum Islam Terhadap Praktik *Claw Machine* (Capit
Boneka) (Studi Kasus Pada Toko Ali Bos Muda Sawah Lebar
Kecamatan Ratu Agung Kota Bengkulu)

Telah dilakukan Uji Plagiasi terhadap skripsi sebagaimana tersebut diatas, dengan
tidak ditemukan karya tulis yang bersumber dari hasil karya orang lain dengan
presentasi plagiasi^{25%}.....

Demikian surat keterangan plagiasi ini kami buat untuk dipergunakan
sebagaimana mestinya.

Ketua Tim Uji Plagiasi,

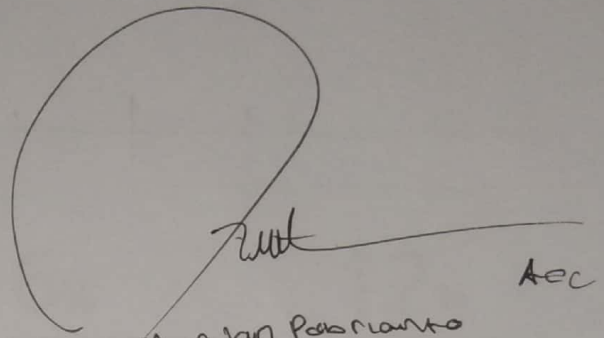


Hidayat Darussalam, M.E.Sy.
NIP: 198611072020121008

Yang Menyatakan,



Windi Agustina Anggriani
NIM: 1911120012


M. Iwan Prasanto
12/2023
10
AEC

Winddi Agustinaa Angggraini

by Windi Agustina Anggraini Hes

Submission date: 11-Jan-2023 02:32PM (UTC+0700)

Submission ID: 1991131592

File name: Windi_Agustina_Anggriani_1911120012_Hes.docx (598.49K)

Word count: 11832

Character count: 74437

Winddi Agustinaa Angggraini

ORIGINALITY REPORT

25%

SIMILARITY INDEX

24%

INTERNET SOURCES

6%

PUBLICATIONS

12%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	www.ocbcnisp.com Internet Source	2%
2	Submitted to UIN Sunan Ampel Surabaya Student Paper	2%
3	tsaqafah.isid.gontor.ac.id Internet Source	2%
4	yulianggrainimanay.blogspot.com Internet Source	2%
5	muijember.or.id Internet Source	2%
6	fiya1247.blogspot.com Internet Source	1%
7	repository.uinsu.ac.id Internet Source	1%
8	www.detik.com Internet Source	1%
9	id.wikipedia.org Internet Source	1%

10	digilib.uinsgd.ac.id Internet Source	1 %
11	Submitted to Brookdale Community College Student Paper	1 %
12	dspace.uui.ac.id Internet Source	1 %
13	jurnal.uinsu.ac.id Internet Source	1 %
14	repository.iainpare.ac.id Internet Source	1 %
15	id.scribd.com Internet Source	1 %
16	repo.iain-tulungagung.ac.id Internet Source	1 %
17	repository.metrouniv.ac.id Internet Source	1 %
18	id.123dok.com Internet Source	1 %
19	core.ac.uk Internet Source	1 %
20	jurnal.unived.ac.id Internet Source	1 %
21	www.repository.uinjkt.ac.id Internet Source	1 %

22 Submitted to UIN Sunan Gunung Djati Bandung
Student Paper 1%

23 Submitted to UIN Raden Intan Lampung
Student Paper 1%

24 journal.iain-manado.ac.id
Internet Source 1%

25 anis-purwanto.blogspot.com
Internet Source 1%

Exclude quotes On

Exclude matches < 1%

Exclude bibliography On