

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pada masa globalisasi ini, perkembangan teknologi membawa dampak pada berbagai aspek kehidupan, termasuk hiburan dan permainan. Penemuan-penemuan di berbagai bidang menjadikan sebuah inovasi baru dalam sebuah permainan. Permainan yaitu suatu aktivitas yang menarik, menantang yang memunculkan kebahagiaan. Permainan ini dapat berupa aktivitas fisik seperti olahraga atau aktivitas mental seperti teka-teki. Permainan juga bisa menjadi sarana untuk mengembangkan keterampilan sosial dan kecerdasan emosional, atau hanya sekedar untuk senang-senang. Saat ini terdapat beragam permainan-permainan yang baru dan canggih yang menarik perhatian.¹

Salah satu permainan yang saat ini populer yaitu permainan mesin capit manusia atau *human claw*. *Human claw* adalah permainan yang populer di banyak negara. Permainan tersebut biasanya ditemukan di pusat-pusat permainan dan berfungsi sebagai hiburan yang memungkinkan pemain untuk mengambil hadiah dengan menggunakan tubuhnya. Permainan ini dimainkan di area yang ditentukan, dan pemain harus mengikuti aturan tertentu. Permainan ini biasanya dimainkan di mall, di tempat rekreasi atau di suatu *event* tertentu. Untuk memainkan permainan ini, pemain perlu membayar sejumlah biaya, dan ada batasan umur serta maksimal berat badan.

Permainan mesin capit manusia mirip dengan permainan mesin capit pada umumnya, tetapi alih-alih menggunakan mesin dalam permainan ini, manusia justru menggantikan mesin capit dan bertugas mengambil hadiah dari dalam kolam *snack*. Cara bermain permainan *human claw* ini diawali transaksi membeli tiket seharga 30 ribu sampai dengan 50 ribu untuk 1 kali bermain, setelah itu

¹ Kharisma Dwi Fitriyah dan Faqihuddin Qasim Yusuf, "Hukum Permainan Capit Boneka Perspektif Fatwa Majelis Ulama Indonesia Jember," *Ma'mal: Jurnal Laboratorium Syariah dan Hukum* 3, no. 5 (2022): 463–86, <https://doi.org/10.15642/mal.v3i5.150>.

pemain akan dipasangkan alat pengaman lalu pemain diarahkan dan diturunkan ke dalam kolam *snack*, yang berisi bermacam-macam makanan ringan berbeda-beda, namun tidak hanya ini, ada juga bola-bola kecil warna warni, kemudian pemain dapat mengambil makanan ringan tersebut sebanyak-banyaknya dari tumpukan tersebut dengan aturan yang telah ditentukan yaitu menggunakan kaki, badan dan tangan, setelah itu makanan ringan yang didapatkan diberikan kepada pemain.²

Permainan mesin capit manusia ini dapat di jumpai di daerah Bandung diantaranya di Cicalengka Dreamland, Floating Market Lembang Bandung, Mall Cihampelas Walk, dan lain-lain. Penulis memilih penelitian di Cicalengka Dreamland. Cicalengka dreamland merupakan objek wisata yang berada di Desa Tanjungwangi, kabupaten Bandung. Cicalengka Dreamland adalah wisata yang bernuansa Islami yang menekankan kepada edukasi nilai Islam (*soft education Islam*) melalui spot-spot *instagramable* yang dibuat dengan panorama alam yang indah dan hawa pegunungan yang sejuk. Selain permainan *human claw*, terdapat juga wahana lain seperti ATV, berkuda, *Flying fox*, *scooter electric*, *archery*, dan lain-lain.³

Kedatangan pengunjung ke Cicalengka Dreamland adalah untuk menikmati pemandangan yang indah serta sensasi dalam bermain permainan. Dalam konteks syariah, fasilitas bermain merupakan penyediaan sewa menyewa atau disebut juga *Ijarah*. *Ijarah* atau sewa menyewa dilaksanakan untuk mendapatkan manfaat dari objek sewa yaitu manfaat alat permainan atau menyewa fasilitas bermain. Akad sewa menyewa karena pemilik mesin capit manusia menyewakan mesin tersebut kepada pemain untuk digunakan dalam jangka waktu tertentu dan pemain membayar sewa untuk mendapatkan hak penggunaan mesin tersebut. *Ijarah*

² “Hukum Permainan Claw Machine dan Human Claw dalam Kajian Bahtsul Masail FMPP XXXVII,” Nu online, 2022, <https://islam.nu.or.id/bahtsul-masail/hukum-permainan-claw-machine-dan-human-claw-dalam-kajian-bahtsul-masail-fmpp-xxxvii-gJsRb>. Diakses pada tanggal 26 Oktober 2023, pukul 13.54 wib.

³ Bonauli, “Cicalengka Dreamland, Wisata Islami Terbesar Di Indonesia,” detik travel, 2021, <https://travel.detik.com/domestic-destination/d-5607600/cicalengka-dreamland-wisata-islami-terbesar-di-indonesia>. Diakses pada tanggal 25 Oktober 2023, pukul 11.00 wib.

merupakan suatu proses akad diantara dua pihak, dimana satu pihak bertindak sebagai penyedia barang/jasa (*mu'jir*) dan pihak lainnya berkedudukan sebagai pengguna/penerima manfaat barang/jasa (*musta'jir*).⁴ Pada dasarnya, hukum *ijarah* adalah boleh atau *mubah* jika dilaksanakan sesuai aturan yang ditetapkan dalam Islam. Saat ini sewa-menyewa (*ijarah*) yang bersifat manfaat bukan hanya kost, ruko, rumah, toko, dan lahan pertanian tetapi juga sewa menyewa lahan dan alat untuk hiburan dan permainan. Salah satunya tempat penyewaan lahan yang bisa digunakan untuk hiburan yaitu permainan *human claw*.

Islam menerangkan beberapa hukum dari permainan, diantaranya ada permainan yang dibolehkan, dianjurkan, dimakruhkan sampai permainan yang dilarang.⁵ Islam tidak mengharamkan hiburan, termasuk hiburan modern, karena menurut Islam permainan diperlukan untuk menghilangkan penat dan bersenang-senang. Meskipun demikian, permainan-permainan tersebut dilarang jika tidak sesuai adab ajaran agama Islam.⁶ Dalam kitabnya, Syeikh Musthafa Al-Bugha menjelaskan bahwa seluruh permainan yang dibangun atas dasar berfikir. Akan tetapi kebolehan ini mempunyai konsekuensi pada hukum *mubah* atau *makruh* bergantung pada bagaimana kondisi pemain serta dampak yang terjadi kepada pemainnya.⁷

Dewasa ini banyak para pebisnis dalam menjalankan usahanya menggunakan sistem mesin yang canggih. Banyak cara atau marketing para pelaku usaha dalam menjalankan bisnisnya untuk menarik pelanggan, dengan berbagai ide dan inovasi. Seperti membuka usaha permainan *human claw* yang membuat para pengunjung memiliki rasa penasaran sehingga mengakibatkan adanya ketertarikan untuk memainkannya. Para penyedia pasti mengharapkan dari

⁴ Jaih Mubarak, *Fikih Muamalah Maliyyah Akad Ijarah Dan Ju'alah* (Bandung: Simbiosis Rekatama Media, 2020). Hlm. 2.

⁵ Moch. Zulkarnain Muis, "Permainan catur dalam hukum islam" (UIN Sunan Ampel Surabaya, 2019).

⁶ Achmad Baihaqi, *Perspektif Hukum Islam terhadap Objek Hak Cipta*, ed. oleh Yudhi Achmad Bachori, 1 ed. (Yogyakarta: Q-Media, 2022). Hlm. 99.

⁷ Lasykar Amin, "Bermain Game Online Sebagai Nafkah Keluarga Pada Masa Pandemi Covid-19 Perspektif Hukum Islam" (Universitas Islam Indonesia, 2021), <https://dspace.uui.ac.id/handle/123456789/34852%0Ahttps://dspace.uui.ac.id/bitstream/handle/123456789/34852/15421150.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.

adanya sebuah permainan yang sudah dibuat dapat menguntungkan bagi dirinya tanpa memikirkan hal lainnya yang memang secara tidak langsung tanpa kita sadari melanggar ketentuan hukum yang sudah berlaku bahkan dari segi hukum Islam pun dapat dilanggarnya.⁸

Masa sekarang ini banyak ditemukan permainan yang menjanjikan beragam hadiah. Dengan bermacam dalil yang dilontarkan kepada pemainnya bahwa itu hanyalah hiburan. Namun, pada kenyataannya permainan tersebut terkadang menimbulkan *gharar* dan *maysir*. *Gharar* yaitu sesuatu yang tidak jelas, tidak diketahui hasil akhirnya, tidak bisa diserahkan, tidak diketahui pasti objek dan takarannya, serta bisa menimbulkan bahaya bagi para pihak di kemudian hari atau salah seorang pihak dirugikan diatas keuntungan pihak lainnya.⁹ Hal ini karena ketidakpastian akan banyaknya makanan yang didapat dalam permainan tersebut. Dalam akad ijarah, gharar dapat merusak dan mempengaruhi keabsahan akad. Sebagaimana diriwayatkan oleh Abu Hurairah,

نَهَى رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ عَنْ بَيْعِ الْحَصَاةِ وَعَنْ بَيْعِ الْعَرَرِ

“Rasulullah shallallaahu ‘alaihi wasallam melarang jual beli dengan cara al-hashah (yaitu: jual beli dengan melempar kerikil) dan cara lain yang mengandung unsur gharar (spekulatif)” (HR. Muslim, no: 2783).

Larangan ini menunjukkan kebenaran hadis di atas yaitu tidak diperbolehkan adanya unsur gharar dalam setiap transaksi muamalah. Ketidakpastian dalam transaksi atau gharar akan menyentuh kemungkinan untung dan rugi atau sebaliknya tidak ada untung dan tidak ada rugi.¹⁰

Unsur *maysir* atau perjudian, dikarenakan dalam hal ini konsumen berada diantara dua nasib yaitu untung jika mendapatkan lebih dari yang dibayarkan dan rugi apabila mendapatkan kurang dari yang telah dibayarkan.¹¹ Islam menjelaskan

⁸ Abdul Latif, “Konsep Perjudian dalam permainan Capit Boneka (Studi Analisis Pasal 303 Kuhp Dan Fatwa Mui Kabupaten Jember)” (UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2023).

⁹ Muh Fudhail Rahman, “Hakekat dan Batasan-Batasan Gharar Dalam Transaksi Maliyah,” *SALAM: Jurnal Sosial dan Budaya Syar-i* 5, no. 3 (2018): 255–78, <https://doi.org/10.15408/sjsbs.v5i3.9799>.

¹⁰ Aksamawanti, “Gharar: Hakikat dan Pengaruhnya Terhadap Akad,” *Syariati Jurnal Studi Al-Quran dan Hukum* V, no. 11 (2019): 44.

¹¹ Fitriyah dan Yusuf, “Hukum Permainan Capit Boneka Perspektif Fatwa Majelis Ulama Indonesia Jember.”

bahwa segala hal yang mengandung unsur perjudian adalah dilarang. Hal tersebut sebagaimana yang terdapat dalam Al-Qur'an surat Al-Maidah ayat 90 :

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِنَّمَا الْخَمْرُ وَالْمَيْسِرُ وَالْأَنْصَابُ وَالْأَزْلامُ رَجْسٌ مِنْ عَمَلِ الشَّيْطَانِ فَاجْتَنِبُوهُ لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ

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

Permasalahan yang timbul dari praktik sewa menyewa dalam sistem permainan mesin capit manusia atau *human claw* ini, ketika konsumen atau pemain melakukan transaksi di awal sesuai dengan harga yang tercantum, kemudian dilakukan pengambilan *snack*, barang yang teraup dalam tangan dan kaki maka itu yang diperoleh oleh konsumen, hal tersebut memunculkan spekulasi untung dan rugi bagi pihak konsumen, dan konsumen tidak tahu jumlah harga dari barang yang akan diperoleh. Praktik permainan capit manusia ini menarik untuk diteliti secara mendalam sebab pada kenyataannya hal ini dianggap menarik serta menguntungkan bagi pihak yang mendapatkan barang sesuai harapan atau lebih dari yang di bayarkan namun ada juga pihak yang merasa dirugikan. Dalam agama Islam sendiri, sudah dijelaskan bahwa sewa menyewa adalah halal, tetapi tetap harus dengan cara-cara yang sesuai dengan syara' meskipun mengikuti perkembangan. Prosedur yang benar tidak akan menimbulkan kerugian pada kedua belah pihak yang melakukan interaksi sehingga memunculkan itikad baik yang diharapkan oleh para pihak.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis tertarik untuk meneliti lebih lanjut terkait praktik permainan Mesin Capit Manusia atau *Human claw* dan meninjau dari perspektif Hukum Ekonomi Syariah, maka penulis mengambil judul "**Tinjauan Hukum Ekonomi Syariah Terhadap Permainan Mesin Capit Manusia atau *Human claw***".

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan, maka penulis telah merumuskan beberapa pokok masalah dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana prosedur pelaksanaan permainan mesin capit manusia atau *human claw* di Cicalengka Dreamland ?
2. Bagaimana tinjauan hukum ekonomi syariah terhadap permainan mesin capit manusia atau *human claw* ?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ialah sesuatu yang harus dicapai dalam suatu penelitian, adapun tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui prosedur pelaksanaan permainan mesin capit manusia atau *human claw* di Cicalengka Dreamland
2. Untuk menganalisis praktik permainan mesin capit manusia atau *human claw* ditinjau dari perspektif Hukum Ekonomi Syariah

D. Manfaat Penelitian

Penyusunan penelitian ini diharapkan agar dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis.

1. Secara teoritis
 - a. Penelitian ini diinginkan dapat menjadi sumber informasi, sehingga dapat mendukung perkembangan ilmu terkait kebutuhan akan hiburan yang sesuai dengan hukum ekonomi syariah.
 - b. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi penelitian serupa yang mungkin dilakukan di masa depan.
2. Secara Praktis

Bagi pengunjung dapat memberikan pengetahuan dan pemahaman mengenai permainan atau hiburan khususnya permainan mesin capit manusia. Adapun untuk pemilik permainan agar memperhatikan kesesuaian prosedur pelaksanaan dengan hukum ekonomi syariah.

E. Studi Terdahulu

Untuk menunjang penelitian yang ini, maka diperlukan referensi atau karya-karya pendukung yang memiliki relevansi dengan topik yang dikaji serta untuk memastikan tidak adanya kesamaan dengan penelitian-penelitian sebelumnya, maka berikut ini penulis disajikan beberapa tinjauan pustaka yang berhubungan dengan isu-isu yang menjadi fokus dalam penelitian ini.

Penelitian pertama yang ditulis oleh Weldi Ramyadi yang berjudul “Permainan Jepit Boneka Di Area Time Zone Ramayana Kota Bukittinggi Terhadap Perspektif Fiqih Muamalah” pada tahun 2018. Masalah yang diteliti dalam penelitian ini adalah bagaimana pelaksanaan Permainan Jepit Boneka di area Time-Zone Ramayana Kota Bukittinggi dan bagaimana pandangan hukum Islam terhadap Permainan Jepit Boneka di area Time-Zone Ramayana Kota Bukittinggi. Hasil penelitiannya bahwa 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. Adapun pandangan Fiqh Muamalah terhadap permainan jepit boneka ini, setelah dilakukan analisa terlebih dahulu, maka ditemukan bahwa dalam permainan ini tidak terkandung unsur perjudian yang dilarang dalam hukum Islam. Adapun akad yang terkandung di dalamnya hanya akad jual beli yang *mubah* yang terjadi antara pihak pengelola permainan dengan pemain yang membeli saldo yang merupakan akses untuk bermain jepit boneka.¹²

Penelitian kedua ini ditulis oleh Habiburrahman, Rudi Arahman, Siti Lamusiah, Supratman dengan judul “Transaksi yang Mengandung Unsur Riba, Maysir, dan Gharar dalam Kajian Tindak Tutur” dalam Jurnal Ilmiah Telaah <http://journal.ummat.ac.id/index.php/telaah> p-ISSN2477-2429 | e-ISSN 2620-6226 Vol.5, No.2, Juli 2020. Masalah dalam penelitian ini adalah permasalahan

¹² Weldi Ramyadi, “Permainan Jepit Boneka di Area Time Zone Ramayana Kota Bukittinggi Terhadap Perspektif Fiqih Muamalah” (Institut Agama Islam Negeri (IAIN), 2018).

yang muncul dalam peristiwa tindak tutur yang mencakup unsur riba, maysir, dan gharar menjadi objek penelitian ini. Temuan dari penelitian menunjukkan bahwa tindak tutur yang memuat unsur riba, maysir, dan gharar dalam konteks syariat Islam dapat diidentifikasi melalui dua bentuk strategi, yakni 1) strategi langsung dan 2) strategi tidak langsung. Kedua strategi tindak tutur tersebut terkait dengan tujuh bentuk akad transaksi yang mengandung unsur riba, maysir, dan gharar dalam norma syariat Islam, yakni

- a) akad transaksi yang mengandung riba *fadl*,
- b) akad transaksi yang mengandung riba *nasi'ah*,
- c) akad transaksi yang mengandung *maysir* dalam bentuk permainan,
- d) akad transaksi yang mengandung *maysir* dalam bentuk taruhan,
- e) akad transaksi yang mengandung *gharar* dalam bentuk jual beli *ma'dum*,
- f) akad transaksi yang mengandung *gharar* dalam bentuk jual beli barang *majhul*, dan
- g) akad transaksi yang mengandung *gharar* dalam bentuk jual beli barang yang tidak dapat diserahkan.

Keseluruhan bentuk akad transaksi tersebut menunjukkan peristiwa tindak tutur sebagai medium komunikasi.¹³

Penelitian ketiga yang ditulis oleh Fajar Wahyu Nugroho yang berjudul “Tinjauan Hukum Islam Terhadap Sewa Menyewa Permainan Capit Boneka” pada tahun 2021. Masalah dalam penelitian ini adalah dalam pelaksanaannya, aktivitas Permainan Capit Boneka dapat menimbulkan sejumlah permasalahan. Permasalahan ini muncul karena sebagian pengunjung menyatakan bahwa permainan ini sulit untuk mendapatkan boneka meskipun harganya hanya seribu rupiah per koin, menciptakan efek candu yang mendorong para pemain untuk terus memainkannya. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa Permainan Capit Boneka di Toko Kelontong Pangestu, Desa Cebongan, dapat dianggap sebagai transaksi sewa-menyewa jika tujuannya adalah untuk memperoleh manfaat dari

¹³ Habiburrahman, Rudi Arahman, dan Siti Lamusiah, “Transaksi yang Mengandung Unsur Riba, Maysir, dan Gharar dalam Kajian Tindak Tutur,” *Jurnal Ilmiah Telaah* 5, no. 2 (2020): 28–35, <http://journal.ummat.ac.id/index.php/telaah/article/view/2608>.

mesin permainan tersebut. Namun, jika tujuannya adalah mencari keuntungan melalui permainan ini, terdapat sistem pengaturan di dalamnya yang hanya dapat diubah oleh sales atau karyawan yang merupakan pemilik asli Permainan Capit Boneka. Dalam konteks ini, terdapat unsur muamalah yang tidak terpenuhi, yaitu adanya ketidakjelasan (*adamul gharar*), karena setiap bentuk muamalah tidak boleh melibatkan unsur tipu daya atau tindakan yang menyebabkan salah satu pihak merasa dirugikan oleh pihak lainnya, sehingga dapat menghilangkan unsur kerelaan salah satu pihak dalam melakukan transaksi.¹⁴

Penelitian keempat yang ditulis oleh Abdul Latif yang berjudul “Konsep Perjudian Dalam Permainan Capit Boneka (Studi Analisis Pasal 303 KUHP dan Fatwa MUI Kabupaten Jember)” tahun 2023. Masalah pada penelitian ini yaitu bagaimana hukum perjudian diterapkan pada mesin capit boneka dalam konteks Pasal 303 KUHP. Hasil penelitian ini adalah permainan "capit boneka" dianggap sebagai bentuk perjudian (misalnya jika pemain harus membayar uang untuk berpartisipasi), maka tindakan ini bisa melanggar Pasal 303 KUHP. Namun, tafsir hukum pasti akan bergantung pada bagaimana aturan-aturan permainan ini diimplementasikan, apakah ada unsur taruhan uang, dan bagaimana keputusan pengadilan atau otoritas berwenang.¹⁵

Tabel 1.1

Penelitian Terdahulu

No	Nama	Judul	Persamaan	Perbedaan
1.	Weldi Ramyadi	Permainan Jepit Boneka Di Area Time Zone Ramayana Kota	Sama-sama membahas mengenai permainan capit	Perbedaan nya adalah yang diteliti dalam penelitian tersebut Permainan Jepit

¹⁴ Fajar Wahyu Nugroho, “Tinjauan Hukum Islam Terhadap Sewa Menyewa Permainan Capit Boneka” (Institut Agama Islam Negeri Salatiga, 2021).

¹⁵ Abdul Latif, “Konsep Perjudian dalam permainan Capit Boneka (Studi Analisis Pasal 303 Kuhp Dan Fatwa Mui Kabupaten Jember).”

		Bukittinggi Terhadap Perspektif Fiqih Muamalah		Boneka Di Area Time Zone Ramayana Kota Bukittinggi Terhadap Perspektif Fiqih Muamalah Sementara penelitian ini mengenai tinjauan hukum ekonomi syariah terhadap permainan <i>human claw</i> atau mesin capit manusia.
2.	Habiburrahman, Rudi Arahman, Siti Lamusiah, Supratman.	Transaksi yang Mengandung Unsur Riba, Maysir, dan Gharar dalam Kajian Tindak Tutur.	Sama- sama meneliti tentang unsur gharar dan maysir	Perbedaannya yaitu penelitian tersebut mengenai kajian tindak tutur. Sementara, penelitian ini mengenai permainan mesin capit manusia.
3.	Fajar Wahyu Nugroho	Tinjauan Hukum Islam	Sama- sama	Perbedaannya yaitu penelitian

		Terhadap Sewa Menyewa Permainan Capit Boneka	mengenai permainan capit	pada skripsi ini ditinjau dari hukum Islam sementara penelitian ini ditinjau dalam hukum ekonomi syariah selain itu objeknya juga berbeda penelitian sebelumnya capit boneka sedangkan penelitian ini capit yang dilakukan oleh manusia atau <i>human claw</i>
4.	Abdul Latif	Konsep Perjudian Dalam Permainan Capit Boneka (Studi Analisis Pasal 303 KUHP dan Fatwa MUI	Sama- sama meneliti tentang permainan	Perbedaannya adalah pada fokus penelitian, penelitian tersebut dianalisis dengan pasal 303 KUHP sedangkan penelitian ini ditinjau dalam

		Kabupaten Jember)		hukum ekonomi syariah
--	--	----------------------	--	--------------------------

Orisinalitas serta kebaruan dari penelitian ini, yaitu pertama mengenai fokus penelitian terkait dengan tinjauan hukum ekonomi syariah. Kedua, terkait dengan objek penelitian, dimana dalam penelitian ini meneliti permainan *human claw* atau mesin capit manusia di Cicalengka Dreamland.

F. Kerangka Berpikir

Hukum Ekonomi Syariah ialah sekumpulan aturan yang berhubungan dengan praktik ekonomi dalam rangka memenuhi kebutuhan manusia yang bersifat komersil dan tidak komersil yang didasarkan pada hukum Islam.¹⁶ Hukum ekonomi syariah merupakan cabang ilmu yang mempelajari prinsip-prinsip ekonomi dalam Islam, didasarkan pada Al-Quran, Hadis, *Ijma* dan *Qiyas*. Adapun Ayat yang membahas mengenai hukum ekonomi syariah terdapat dalam surah al Nisa ayat 29:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا لَا تَأْكُلُوا أَمْوَالَكُم بَيْنَكُم بِالْبَاطِلِ إِلَّا أَنْ تَكُونَ تِجَارَةً عَنْ تَرَاضٍ مِنْكُمْ وَلَا تَقْتُلُوا
أَنْفُسَكُمْ إِنَّ اللَّهَ كَانَ بِكُمْ رَحِيمًا

Artinya : "Hai orang-orang yang beriman, janganlah kamu saling memakan harta sesamamu dengan jalan yang batil, kecuali dengan jalan perniagaan yang berlaku dengan suka sama-suka di antara kamu. Dan janganlah kamu membunuh dirimu; sesungguhnya Allah adalah Maha Penyayang kepadamu. "

Hukum Ekonomi Syariah disebut juga dengan muamalah, secara etimologi muamalah berasal dari kata *amala yi'amilu* yang berarti bertindak, saling mengamalkan, dan berbuat. Para ulama dari arti luas memberikan pengertian muamalah sebagai hukum-hukum *syar'i* yang terkait dengan interaksi antar manusia di dunia, termasuk dalam hal harta, perkawinan, peradilan dan warisan. Sementara dari arti sempit yaitu hukum syariah yang mengatur interaksi antar manusia terkait dengan urusan keuangan atau harta.¹⁷

¹⁶ Andri Soemitra, *Hukum Ekonomi Syariah dan Fiqh Muamalah*, 1 ed. (Jakarta Timur: kencana, 2019). Hlm. 21.

¹⁷ Abdul Wahab, *Pengantar Fiqh Muamalah* (Jakarta Selatan: Rumah Fiqh Publishing, 2018). Hlm. 7.

Kaidah fiqh membahas mengenai hukum bermuamalah adalah diperbolehkan kecuali ada dalil yang melarangnya :

الأَصْلُ فِي الْمُعَامَلَةِ الْإِبَاحَةُ إِلَّا أَنْ يَدُلَّ دَلِيلٌ عَلَى تَحْرِيمِهَا

Artinya : "Hukum asal dalam muamalah adalah boleh kecuali ada dalil yang mengharamkannya. "

Berdasarkan kaidah diatas, maka muamalah ialah *mubah* atau boleh selama tak ada dalil yang mengharamkannya. Sehingga akad yang halal dalam Islam lebih banyak dibanding yang diharamkan, jika diharamkan maka berarti membawa mudharat bagi manusia itu sendiri, sehingga harus dihindari. Akad merupakan suatu perjanjian yang melibatkan ijab dan kabul, yang sah menurut hukum syariah dan mengakibatkan konsekuensi hukum pada objeknya. Ijab ialah pernyataan dari pihak pertama mengenai substansi perjanjian yang diinginkan, sedangkan kabul ialah pernyataan dari pihak kedua yang menunjukkan penerimaannya. Ijab dan kabul diungkapkan dengan maksud untuk menunjukkan adanya kesepakatan sukarela antara dua belah pihak yang terlibat dalam perjanjian. Prinsip umum dalam ajaran Islam menyatakan bahwa setiap individu yang melakukan tindakan dengan akal yang sehat dan tanpa paksaan pasti memiliki tujuan tertentu yang mendorongnya. Oleh karena itu, tujuan dari suatu perjanjian memegang peranan penting dalam menentukan validitasnya, serta apakah perjanjian tersebut dianggap sah atau tidak, dan apakah halal atau haram.

Salah satu bentuk aktivitas manusia dalam bermuamalah yakni akad ijarah atau sewa menyewa. Akad ijarah merupakan akad muamalah yang berguna atau bertujuan mendapatkan manfaat dari orang lain. Ijarah yaitu bentuk transaksi sewa-menyewa antara pihak penyewa dan pihak yang menyewakan suatu harta atau barang dengan tujuan untuk memperoleh manfaat tertentu, yang disepakati dengan harga dan periode waktu tertentu. Melalui hubungan sewa-menyewa ini, keduanya terikat dalam suatu perjanjian. Penggunaan akad ijarah telah banyak berkembang dalam masyarakat sebagai cara untuk memenuhi kebutuhan hidup. Istilah Al-Ijarah sendiri berasal dari kata *Al-Ajru* yang artinya dalam bahasa yang lebih sederhana adalah *Al-Iwadh*, yang berarti ganti atau upah. Dalam bahasa

Arab, sewa-menyewa dikenal dengan istilah *Al-Ijarah*. Dalam konteks Hukum Islam, sewa-menyewa diartikan sebagai suatu bentuk perjanjian untuk memperoleh manfaat dengan imbalan tertentu. Secara etimologi, Ijarah dapat diartikan sebagai penjualan manfaat.¹⁸

Dasar Hukum Ijarah yaitu dalam Al-Qur'an surah Thalaq ayat 6,

فَإِنْ أَرْضَعْنَ لَكُمْ فَآوَهُنَّ أَجُورَهُنَّ

Artinya : "Kemudian jika mereka menyusukan (anak-anak)mu untukmu maka berikanlah kepada mereka upahnya"

Ayat di atas menjadi dasar bagi diperbolehkannya hukum sewa-menyewa dalam hukum Islam. Ayat tersebut memberikan contoh bahwa seseorang diizinkan untuk menyewa jasa orang lain, seperti menyusui anaknya, dengan memberikan imbalan sebagai kompensasi atas pekerjaan tersebut. Fatwa Dewan Syari'ah Nasional (DSN) menjelaskan bahwa transaksi yang melibatkan pemindahan hak guna manfaat atas suatu barang atau jasa dalam periode waktu tertentu, dengan pembayaran sewa atau upah, namun tanpa pemindahan kepemilikan barang, dapat disebut sebagai akad ijarah. Dari sisi objeknya, akad ijarah terbagi dua, yaitu

1. Ijarah manfaat (*Al-Ijarah ala al-Manfa'ah*), berkaitan dengan penyewaan aset atau properti, di mana hak untuk menggunakan aset atau properti tertentu dipindahkan kepada pihak lain dengan membayar biaya sewa.
2. Ijarah yang bersifat pekerjaan (*Al-Ijarah ala Al-'Amal*), terkait dengan penyewaan jasa, dimana seseorang dipekerjakan untuk memberikan jasa dengan imbalan berupa upah. Pihak yang mempekerjakan jasa disebut *musta'jir*, pihak pekerja jasa disebut *ajir*, dan imbalan yang dibayarkan disebut *ujrah*.¹⁹

¹⁸ Rachmat Syafe'i, *Fiqh Muamalah* (Bandung: Pustaka Setia, 2001). Hlm. 121.

¹⁹ Laili Nur Amalia, "TINJAUAN EKONOMI ISLAM TERHADAP PENERAPAN AKAD IJARAH PADA BISNIS JASALAUNDRY (Studi Kasus di Desa Kedungrejo Kecamatan Muncar)," *Jurnal Ekonomi dan Hukum Islam* 5, no. 2 (2015): 166–89.

Muamalah dalam Islam mencakup berbagai aspek transaksi dan kontrak antar manusia, termasuk interaksi sosial dan perilaku etis. Namun ada jenis transaksi tertentu yang dilarang dalam Islam, antara lain:

1. Riba (tambahan)
2. *Gharar* (ketidakjelasan)
3. *Ghisysy* (menutupi kecacatan barang yang dijual)
4. *Tadlis* dan *taghrir* (penipuan)
5. *Ihtikar* (penimbunan)
6. *Risywah* (suap)
7. *Maysir* (judi atau untung-untungan).

Dalam bertransaksi, kejelasan mengenai bentuk, warna, ukuran, kualitas, dan kuantitas barang menjadi hal yang sangat penting untuk mempermudah pembeli dalam melakukan transaksi. Sebab apabila barang yang dijual tidak jelas maka akan terdapat ketidakjelasan atau disebut juga *gharar* dalam transaksi, yang melibatkan ketidakjelasan mengenai objek transaksi (baik kualitas maupun kuantitas), harga, atau aspek ijab dan kabul, dapat menyebabkan keraguan. Ketidakjelasan ini tidak diperbolehkan karena dapat menyebabkan konflik di antara pihak-pihak yang terlibat dalam transaksi di masa mendatang.²⁰

Gharar menurut bahasa adalah *khilda'* berarti penipuan. Selain itu, berarti juga *al-Khathr* (pertaruhan), karena adanya pertaruhan dari segi kualitas dan kuantitas. Secara istilah *gharar* yaitu penipuan dan tidak mengetahui sesuatu yang diakadkan yang didalamnya diperkirakan tidak ada unsur kerelaan. Sementara, Imam Syafi'i berpendapat bahwa *gharar* yaitu apa-apa yang akibatnya tersembunyi dalam pandangan kita serta akibat yang paling mungkin muncul yaitu yang paling ditakuti (tidak dikehendaki). Ibnu taimiyyah juga berpendapat *al-gharar* yaitu yang tidak jelas hasilnya. Dalam Islam, *gharar* ini merusak akad. Dari definisi-definisi tersebut bisa dikatakan bahwa *gharar* ialah suatu bentuk transaksi yang di dalamnya terdapat unsur ketidakjelasan atau ketidakpastian yang menyebabkan salah satu pihak dirugikan.

²⁰ Andri Soemitra, *Hukum Ekonomi Syariah dan Fiqh Muamalah*. Hlm. 23.

Praktik yang mengandung unsur gharar dalam syariat Islam diharamkan, dengan dasar sabda Rasulullah saw, dalam hadits Abu Hurairah

نَهَى رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ عَنْ بَيْعِ الْحَصَاةِ وَعَنْ بَيْعِ الْغُرَرِ

"Rasulullah Shallallahu ‘alaihi wa sallam melarang jual beli al-hashah dan jual beli gharar"

Maysir mengacu pada permainan untung-untungan atau perjudian apapun hasilnya tidak pasti dan melibatkan risiko kerugian. Oleh karena itu, segala transaksi yang melibatkan perjudian atau maysir dianggap haram dalam Islam. Kata “*maysir*” berasal dari bahasa arab *maisir*, *maysir*, *maisira* dan *qimar* berarti memperoleh sesuatu dengan mudah tanpa usaha keras atau meraih keuntungan tanpa bekerja. Adapun secara istilah *maysir* adalah suatu transaksi dimana dua pihak terlibat guna kepemilikan suatu benda atau jasa yang menguntungkan satu pihak dan merugikan pihak lain melalui kaitannya dengan suatu tindakan atau kejadian tertentu.

Untuk dianggap sebagai judi, transaksi tersebut harus memenuhi tiga unsur, yakni:

- a. Adanya taruhan materi atau harta dari kedua pihak yang berjudi
- b. Adanya permainan yang digunakan guna menentukan pemenang dan yang kalah
- c. Pihak yang menang dapat mengambil harta (sebagian/seluruhnya) yang menjadi taruhan, sementara pihak yang kalah kehilangan hartanya.

Maysir atau judi pada dasarnya melibatkan taruhan, baik dengan menggunakan uang atau barang. Ini dapat dianggap sebagai upaya mencari keuntungan melalui keberuntungan, dengan menerka-nerka dan mensyaratkan pembayaran di awal. Jika prediksi berhasil, orang yang menebaknya dapat meraih keuntungan, namun jika salah, uang pembayaran tersebut hilang.

Prinsip berjudi dianggap sebagai tindakan terlarang. Baik seseorang terlibat secara mendalam, berperan sedikit, atau bahkan tidak berperan sama sekali, jika tujuannya semata-mata mencari keuntungan dengan berjudi, ini dianggap melanggar prinsip moral. Selain itu, terlibat dalam judi seringkali melibatkan

risiko kecurangan dan peluang tidak adil yang dapat merugikan pihak yang terlibat.²¹

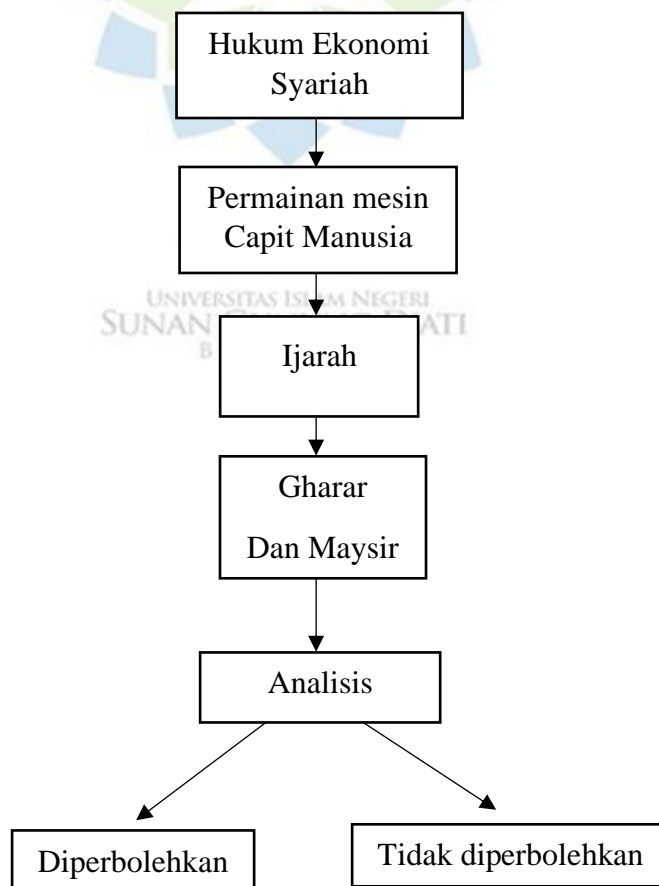
Dasar hukum al-maysir terlarang dalam Islam, dengan dasar al-Quran surah al-maidah ayat 90 terdapat firman Allah swt.

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِنَّمَا الْخَمْرُ وَالْمَيْسِرُ وَالْأَنْصَابُ وَالْأَزْلامُ رِجْسٌ مِنْ عَمَلِ الشَّيْطَانِ فَاجْتَنِبُوهُ لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ

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

Gambar 1.1

Bagan Kerangka Berpikir



²¹ Abd Misno, *Fiqh Muamalah Al-Maaliyah*, 1 ed. (Yogyakarta: CV. Bintang Semesta Media, 2022). Hlm. 287.

G. Langkah-Langkah Penelitian

Langkah-langkah penelitian sangat diperlukan dalam setiap penelitian agar suatu penelitian menjadi lebih terarah dan sistematis. Metodologi penelitian ini mencakup serangkaian langkah dan metode verifikasi data yang diperlukan untuk mengatasi serta memberikan jawaban terhadap permasalahan penelitian.

1. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian lapangan atau *field research*, yang merupakan suatu metode penelitian kualitatif yang menggunakan informasi yang diperoleh dari sasaran penelitian yang selanjutnya disebut responden dan informan. Metode penelitian lapangan ini secara khusus mengamati dengan cermat latar belakang situasi saat ini, interaksi sosial, individu, kelompok, lembaga, dan masyarakat. Selain itu, penelitian lapangan dianggap sebagai suatu pendekatan yang luas dalam konteks penelitian kualitatif. Prinsip utama dari jenis penelitian ini adalah bahwa peneliti langsung melakukan observasi di lapangan terhadap fenomena yang sedang terjadi.²² Dalam hal ini lokasi penelitian yang akan peneliti lakukan berada di Cicalengka Dreamland, dengan melakukan wawancara dengan pengelola dan pengunjung permainan mesin capit manusia atau *human claw*.

2. Jenis Data

Penelitian ini menggunakan jenis data yaitu data kualitatif. Data kualitatif ialah data informasi yang berupa kalimat verbal, deskripsi kualitas, atau pendapat yang bukan berbentuk simbol angka ataupun bilangan. Pada data kualitatif dapat diamati dan dicatat, tetapi tidak bisa diperoleh secara langsung dan lebih banyak membutuhkan waktu. Data kualitatif digunakan untuk penelitian kualitatif yang mencirikan dan mendekati sesuatu yang sulit atau tidak barangkali diukur. Data kualitatif biasanya dikumpulkan melalui metode observasi, *focus group discussion*, wawancara, dan sejenisnya. Penelitian yang dilakukan di lapangan merupakan meneliti yang sifatnya kualitatif yaitu prosedur data penelitian yang memperoleh data deskriptif berbentuk kata-kata tertulis atau lisan dari pengelola dan pengunjung Cicalengka Dreamland.

²² Husaini Usman, *Metodologi Penelitian Sosial* (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2006). Hlm. 5

3. Sumber Data

Sumber data yang diperlukan dalam penelitian ini diperoleh melalui dua sumber data yaitu sumber data primer dan sekunder.

- a. Sumber data primer merupakan materi-materi yang mengikat serta menjadi fokus utama dalam menjelaskan suatu permasalahan. Data primer ialah jenis sumber data yang didapatkan secara langsung oleh peneliti dari sumber asli dengan melakukan wawancara dengan salah satunya narasumber yang berhubungan langsung dengan masalah yang diteliti yaitu pengelola permainan mesin capit manusia atau *human claw* dan 5 orang pengunjung yang bermain permainan tersebut dan dikumpulkan secara khusus. Sumber data primer dalam penelitian ini juga bersumber dari hukum Islam yaitu Al-Qur'an dan Hadis.
- b. Sumber data sekunder mencakup data tambahan yang menyempurnakan data primer berupa data yang berasal dari berbagai sumber seperti buku-buku mengenai hukum ekonomi syariah atau fiqh muamalah, skripsi, jurnal, fatwa yang berhubungan dengan tinjauan hukum ekonomi syariah terhadap permainan mesin capit manusia atau *human claw*. Maka data sekunder dikatakan sebagai jenis data yang diperoleh tidak langsung dengan objek penelitian.

4. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian yang dilakukan untuk memperoleh data memerlukan teknik yang tepat agar data yang didapatkan tepat. Adapun teknik pengumpulan data yang dipakai oleh peneliti dalam penelitian ini menggunakan jenis wawancara secara langsung, secara keseluruhan teknik pengumpulan data, antara lain:

- a. Observasi

Observasi merupakan salah satu teknik pengumpulan data kualitatif yang umum digunakan dalam penelitian kualitatif. Secara esensial, observasi melibatkan penggunaan indra, seperti penglihatan, penciuman, dan pendengaran, untuk mendapatkan informasi yang diperlukan dalam menjawab pertanyaan penelitian. Metode ini dilakukan untuk menggali fakta-fakta yang mendukung penelitian. Dalam penelitian ini, digunakan observasi non-

partisipasi, di mana peneliti tidak aktif terlibat dan berfungsi sebagai pengamat independen.

b. Wawancara

Teknik wawancara adalah salah satu metode yang digunakan untuk menghimpun data penelitian dengan menyampaikan sejumlah pertanyaan kepada narasumber, dan menggali informasi yang akurat dan data yang valid terkait dengan topik penelitian. Responden yang akan diwawancarai dalam konteks penelitian ini ialah pengelola permainan mesin capit manusia atau *human claw* serta beberapa pengunjung yang mencoba permainan *human claw*.

c. Dokumentasi

Metode studi dokumentasi merupakan salah satu pendekatan yang dapat digunakan untuk memahami perspektif suatu objek melalui media dan dokumen tertulis atau yang dihasilkan langsung oleh subjek yang bersangkutan. Adanya dokumentasi ini maka hasil dari sebuah penelitian akan bisa lebih dipercaya atau diterima. Dokumen dapat berupa tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang.

d. Analisis Data

Teknik analisis data dalam konteks ini dilakukan setelah pengumpulan data melalui teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Setelah berhasil mengumpulkan data, langkah berikutnya adalah melakukan analisis data. Analisis data dilakukan secara kualitatif, yang merupakan suatu pendekatan penelitian yang menghasilkan data deskriptif dalam bentuk kata-kata, tulisan, atau lisan. Setelah proses analisis data selesai, hasilnya akan disajikan secara deskriptif, menjelaskan dan menginterpretasikan data secara logis dan sistematis. Dari hasil analisis tersebut, kesimpulan akan ditarik sebagai jawaban terhadap permasalahan yang diteliti, menggunakan pendekatan deduktif, di mana analisis data dimulai dari data yang bersifat umum, kemudian ditarik kesimpulan yang bersifat khusus.