

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Pada zaman dahulu permainan tradisional sangatlah populer, namun setelah teknologi masuk ke Indonesia permainan tradisional mulai terlupakan. Sesungguhnya permainan tradisional memiliki banyak manfaat untuk anak-anak. Seperti halnya tidak mengeluarkan banyak biaya, menyehatkan sebagai olahraga karena rata-rata permainan tradisional menggunakan gerak badan, melatih fisik dan mental, mengasah kreativitas, ketangkasan.¹

Bahkan di Kediri, banyak sekali toko-toko, rumah makan, mall, tempat rekreasi, hiburan dan tempat lainnya. Hal ini menimbulkan dampak positif untuk perekonomian masyarakat khususnya Kediri. Salah satunya di Kediri Mall sendiri juga menyediakan berbagai kebutuhan mulai dari pakaian, kebutuhan rumah tangga, alat olahraga, tempat makan, hiburan. Tidak hanya itu saja bahkan di Kediri Mall disediakan permainan untuk anak-anak maupun remaja. Banyak sekali di zaman modern ini yang mengalami perkembangan. Salah satu yang mengalami sebuah perkembangan merupakan permainan.

¹ Setiya Yunus Saputra, “Permainan Tradisional Vs Permainan Modern Dalam Penanaman Nilai Karakter Di Sekolah Dasar”, Vol. 1 No. 1 (Agustus, 2017), 86.

Permainan merupakan suatu kegiatan untuk mengisi waktu luang dengan tujuan bersenang-senang.² Permainan yang berbasis teknologi pada umumnya berkembang di daerah perkotaan, salah satunya di Kediri Mall. Di Kediri Mall ada berbagai macam permainan bahkan bukan hanya anak-anak saja tetapi remaja pun bisa memainkannya. Sebelum permainan bisa dijalankan, harus memiliki kartu swipe³, dimana kartu swipe tersebut akan diisi dengan sejumlah uang tertentu supaya bisa menjalankan permainan.

Kegiatan *mu'āmalah* pada saat ini terus berkembang sejalan dengan perubahan sosial dan teknologi, yang mana produsen berlomba-lomba untuk melakukan kreasi baru guna menarik minat konsumen. *Mu'āmalah* dalam Islam diperbolehkan selama tidak ada dalil yang melarangnya. Secara terminologi, *mu'āmalah* dapat dibagi menjadi dua macam, yaitu pengertian *mu'āmalah* dalam arti sempit dan dalam arti luas. Pengertian *mu'āmalah* dalam arti luas yaitu aturan-aturan (hukum-hukum) Allah untuk mengatur manusia dalam kaitannya dengan urusan duniawi dalam pergaulan sosial. Adapun pengertian *mu'āmalah* dalam arti sempit yaitu suatu akad yang membolehkan manusia saling menukarkan manfaatnya dengan cara-cara dan aturan-aturan yang telah ditentukan Allah dan manusia wajib mentaatinya.⁴

² Najibah Bahtiar, "Dampak Teknologi Permainan Modern Terhadap Kehidupan Anak Dan Remaja Di kompleks Bumi Tamalanrea Permai (BTP) Makassar" (Skripsi, Universitas Hasanuddin, Makassar, 2013), 30.

³ Kartu swipe adalah sebuah kartu yang pada salah satu sisinya terdapat magnetik stripe (garis hitam dibagian belakang kartu) digunakan untuk mengakses pembayaran elektronik.

⁴ Abdul Rahman Ghazaly, Ghufron Ihsan, Sapiudin Shidiq, *Fiqh Muamalah* (Jakarta: Kencana, 2010), 3-4.

Game Fantasia merupakan salah satu bentuk kegiatan *mu'āmalah* yang mana dalam game ini terjadi transaksi antara penjual dan pembeli. Pada Game Fantasia di Kediri Mall banyak sekali permainan yang dapat dimainkan. Tetapi dalam penggunaannya harus membayar terlebih dahulu dan mempunyai kartu swipe, apabila belum mempunyai kartu swipe maka harus membayar sebesar Rp 50.000,00 dan dipotong untuk registrasi sebesar Rp 5.000,00 dan sisanya berupa saldo. Apabila sudah memiliki kartu swipe maka minimal pengisian seharga Rp 40.000,00. Setiap permainan memiliki harga yang berbeda-beda tergantung dari jenis permainan dan kesulitannya. Apabila dalam memainkan permainan dan selesai memainkannya maka akan mendapatkan poin. Dimana poin tersebut bisa ditukarkan dengan sebuah hadiah dan tidak bisa ditukarkan dengan uang. Banyak sekali jenis hadiah yang disediakan tergantung jumlah poin yang didapat.

Ada berbagai bentuk permainan yaitu wahana, indirect, simulator, redemption, press. Pada wahana ini menyediakan mandi bola dan memancing ikan. Untuk indireck itu seperti odong-odong seperti kereta api mini. Sedangkan simulator itu untuk tembak-tembakan, mobil-mobilan, yang menggunakan sensor gerakan seperti pump it up dan danz base. Redemption ini banyak sekali peminatnya karena dalam permainan redemption ini mendapatkan tiket dimana tiket tersebut dapat ditukarkan dengan hadiah, jenis permainannya pun juga banyak seperti street basketball, dino clock, hammering master, tower crame, black hole, dino time, jump

ball, hole in one. Untuk press permainan kategorinya capit yang terdapat boneka didalamnya serta gantungan kunci.

Mayoritas hadiah yang disediakan berupa permen, snack, aksesoris, perlengkapan sekolah seperti pensil, buku, penggaris, penghapus, bolpoin, alat rumah tangga seperti panci, ember, spatula, tempat makan, senter, gunting, mesin jahit mini, dan masih banyak lainnya. Jadi hadiah tidak hanya diperuntukkan untuk anak-anak saja tetapi untuk orang dewasa juga. Dimana harga hadiah yang didapat tidak sesuai dengan jumlah poin yang didapat. Dengan strategi yang dipilih yaitu memberi iming-iming berupa hadiah kepada calon pemenang untuk menarik minat anak-anak serta remaja untuk bermain.

Rata-rata pengunjung dari Game Fantasia di Kediri Mall ini selain berlibur, juga ingin mendapatkan hadiah dari bermain di Game Fantasia. Para pengunjung bermain sebanyak-banyaknya untuk mendapatkan tiket agar dapat ditukar dengan hadiah yang diinginkan. Terkadang tiket yang didapat tidak sesuai dengan nilai hadiah yang didapatkan. Misalkan mendapatkan 100 poin itu hanya mendapat hadiah alat tulis, snack atau bahkan cuma mendapatkan permen.

Hadiah yang ada dalam suatu permainan itu sama halnya dengan judi atau *maysir* yang mana dalam hakikat judi adalah perbuatan yang bertentangan dengan norma agama, moral, kesusilaan, maupun hukum, serta membahayakan bagi penghidupan dan kehidupan masyarakat. Judi dapat menjadi penghambat bagi pembangunan nasional yang beraspek

materiil, karena judi mendidik orang untuk mencari nafkah dengan tidak sewajarnya dan membentuk watak pemalas.⁵

Dilihat dari bahaya perjudian maka dapat dikatakan bahwa salah satu tindakan yang membawa dampak negatif, diantaranya yaitu: 1) merusak ekonomi keluarga, 2) mengganggu keamanan masyarakat, 3) melumpuhkan semangat berkreasi, 4) menghabiskan waktu, dan lain-lain.⁶

Sedangkan di Game Fantasia di Kediri Mall yang mana sistem penukaran poinnya itu tidak senilai dengan harga hadiah yang diperoleh, dimana dalam menjalankan permainan hanyalah mengandalkan keberuntungan. Karena banyak berbagai macam permainan yang disediakan dan kemungkinan juga terdapat pelanggaran mengenai syariat Islam terkait praktik maupun sistemnya. Maka berdasarkan penjelasan latar belakang diatas peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan mengangkat judul “SISTEM TUKAR POIN DALAM ZONA PERMAINAN MODERN DITINJAU DARI HUKUM ISLAM (Studi Kasus Game Fantasia, Kediri Mall).

B. Fokus Penelitian

Dalam kajian ini, peneliti merumuskan masalah yang fokus pada penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana sistem tukar poin pada permainan modern di Game Fantasia Kediri Mall?

⁵ B. Simanjuntak, *Pengantar Kriminologi Dan Patologi Sosial* (Bandung: Tarsito, 1990), 352.

⁶ Zainuddin Ali, *Hukum Pidana Islam* (Jakarta: Sinar Grafika, 2007), 93.

2. Bagaimana tinjauan hukum Islam terhadap sistem tukar poin pada permainan modern di Game Fantasia Kediri Mall?

C. Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah diatas, maka penelitian ini bertujuan sebagai berikut:

- a. Untuk mengetahui sistem tukar poin pada permainan modern di Game Fantasia Kediri Mall.
- b. Untuk mengetahui tinjauan hukum Islam terhadap sistem tukar poin pada permainan modern di Game Fantasia Kediri Mall.

D. Kegunaan Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan memiliki kegunaan sebagai berikut:

1. Kegunaan teoritis

Pada kegunaan teoritis dari hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi tambahan materi atau ilmu terutama dibidang muamalah.

2. Kegunaan praktis

Pada kegunaan praktis dari hasil penelitian ini diharapkan seseorang dapat memahami hukum Islam serta lebih teliti akan aturan terutama pada permainan modern di Game Fantasia Kediri Mall.

E. Telaah Pustaka

Dalam menyusun sebuah penelitian harus terdapat telaah dari karya-karya ilmiah lain yang berhubungan dengan materi yang diteliti untuk menghindari kesamaan tema dan pembahasan, menghindari plagiasi

terhadap karya orang lain. Maka dari itu penulis melakukan telaah pustaka terhadap karya-karya yang pernah ada.

1. Skripsi yang ditulis oleh Lodowyk Dominikus Dugis yang berjudul *“Pengaruh Lokasi, Harga, Fasilitas, dan Pelayanan Terhadap Tingkat Kepuasan Konsumen (Studi Kasus Pada Usaha Game Station Fantasia Citraland Mall Semarang)”*. Jurusan Manajemen Fakultas Ekonomi Universitas Katolik Soegijapranata Semarang, 2005. Dalam penelitian ini dijelaskan mengenai kepuasan konsumen terhadap yang diindikasikan oleh harga dan lokasi. Pada faktor lokasi mempengaruhi kepuasan konsumen karena lokasi yang mudah dijangkau dan terletak dipusat kota dan dekat dengan perbelanjaan serta mempengaruhi harga yang memberikan bonus dalam membeli koin dalam nominal tertentu. Persamaan pada penelitian ini yaitu studi kasus mengenai game fantasia, sedangkan perbedaannya tidak membahas mekanisme dari penukaran poin.⁷
2. Skripsi yang ditulis oleh Muh Rahmat Hakim Sopalatu yang berjudul *“Pandangan Hukum Islam Terhadap Judi Online”*. Jurusan Perbandingan Mazhab dan Hukum Fakultas Syariah dan Hukum UIN Alauddin Makassar, 2017. Dalam penelitian ini mengkaji tentang bentuk dan cara dari perjudian online serta sanksi yang dikenakan bila melakukan judi online yang dipandang melalui

⁷ Lodowyk Dominikus Dugis, *“Pengaruh Lokasi, Harga, Fasilitas, dan Pelayanan Terhadap Tingkat Kepuasan Konsumen (Studi Kasus Pada Usaha Game Station Fantasia Citraland Mall Semarang)”* (Skripsi, Universitas Katolik Soegijapranata Semarang, 2005).

hukum Islam serta hukum positif. Persamaan pada penelitian ini yaitu membahas tentang judi, sedangkan perbedaannya yaitu pada penelitian saat ini alat yang digunakan bukanlah secara online serta tidak menggunakan hukum positif, bahkan pada penelitian saat ini tidak membahas mengenai tata cara perjudian dengan cara online.⁸

3. Skripsi yang ditulis oleh Eldy Bisma yang berjudul "*Perjudian yang Dilakukan Anak-anak Di Rental Play Station Kawasan X*". Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Indonesia, 2012. Dalam penelitian ini membahas tentang faktor yang mendorong anak-anak yang berada dikawasan X melakukan perjudian di rental play station serta dampaknya. Persamaan pada penelitian saat ini yaitu sama-sama membahas mengenai perjudian, sedangkan perbedaannya dengan penelitian ini yaitu tidak dibahas tentang hukum Islam, yang mana dalam hal ini kajiannya mengenai faktor yang mendorong anak-anak untuk melakukan perjudian dan akan memberi dampak besar bagi pertumbuhan anak-anak ketika dewasa kelak.⁹

⁸ Muh Rahmat Hakim Sopalatu, "Pandangan Hukum Islam Terhadap Judi Online" (Skripsi, UIN Alauddin Makassar, 2017).

⁹ Eldy Bisma, "Perjudian yang Dilakukan Anak-anak Di Rental Play Station Kawasan X" (Skripsi, Universitas Indonesia, 2012).