

Menganalisis Unsur Perjudian Dalam Permainan Mesin Capit Boneka Terhadap Perspektif Ekonomi Islam

¹Muhammad Baihaqi

Email : 17muhammadbaihaqi@gmail.com

²Muhammad Akram

Email : Akrammhmd86@gmail.com

Universitas Lambung Mangkurat, Banjarmasin, Indonesia

Abstrak

Artikel ini dibuat untuk mengetahui bagaimana ekonomi islam memandang permainan mesin. Artikel ini dibuat dengan metode penelitian tinjauan literatur. Artikel ini diharapkan dapat membantu pembaca dalam memahami cara islam memandang macam-macam permainan khususnya mesin capit boneka. Data diperoleh dari berbagai sumber literatur dan kemudian data tersebut dianalisis. Melalui artikel ini, kami harap dapat memberikan arahan untuk penelitian di masa depan dan dapat melengkapi pemahaman kita terhadap topik yang dibahas. Agar bisa lebih memilih dan memilih mana permainan yang termasuk perjudian (maysir) dan mana yang tidak.

Kata kunci : Permainan, Mesin, Capit, Perjudian

Abstract

This article was created to find out how Islamic economics views machine games. This article was created using a literature review research method. It is hoped that this article can help readers understand how Islam views various games, especially doll claw machines. Data was obtained from various literature sources and then the data was analyzed. Through this article, we hope to provide direction for future research and complete our understanding of the topic discussed. So that you can better sort and choose which games are considered gambling (maysir) and which are not

Keywords: Games, Machines, Claws, Gambling

1. Pendahuluan

Permainan Mesin Capit sangat familiar di kalangan masyarakat khususnya anak-anak¹. Permainan capit boneka adalah sebuah permainan yang menjanjikan sebuah boneka dengan harga sedikit di bawah harga boneka yang sebenarnya dengan menukarkannya menjadi koin. Permainan ini memang menjanjikan dan menyenangkan. Namun, permainan ini tidak hanya menjanjikan kesenangan bagi para pemainnya, namun juga ada dampak negative yang ditimbulkan oleh permainan ini. Dalam permainan capit boneka, konsep yang dipakai ialah konsumen menggunakan sekeping koin yang sudah dibeli untuk menghidupkan dan menggerakkan mesin capit untuk ditujukan kepada boneka yang dikehendaki. Jika boneka tersebut berhasil dicapit dan keluar melalui lajur yang disediakan, maka pemain akan dinyatakan menang dan boneka tersebut menjadi kepemilikan sang pemain. Begitu juga sebaliknya jika capit tidak berhasil maka pemain dinyatakan gagal dan tidak mendapatkan apa apa²

Dengan konsep di atas, pemain tentu saja akan merasa penasaran yang mengakibatkan adanya hasrat untuk bermain terus menerus dan mengakibatkan kecanduan serta hilangnya daya pikir bersih ketika melakukan kegiatan konsumsi. Konsep yang terkandung dalam permainan capit boneka memiliki kemiripan dengan sistem perjudian atau yang disebut dengan *maysir*. Dalam islam, *Maysir* adalah transaksi yang bergantung atau digantungkan pada suatu keadaan yang sifatnya belum tentu terjadi. Kata *maysir* dalam bahasa Arab secara harfiah adalah memperoleh sesuatu dengan sangat mudah tanpa kerja keras atau mendapat keuntungan tanpa bekerja³. Perjudian menurut istilah adalah suatu transaksi yang dilakukan oleh dua pihak untuk kepemilikan suatu barang atau jasa yang menguntungkan bagi salah satu pihak dan merugikan pihak lainnya dengan cara bergantung atau mengaitkan transaksi tersebut pada suatu kejadian.

Ada syarat-syarat yang harus terpenuhi ketika kita ingin menggolongkan suatu transaksi termasuk perjudian atau tidak. Yang pertama, terdapat harta/materi/ benda yang berasal dari kedua pihak terkait. Kedua, adanya satu permainan yang digunakan untuk menentukan siapa yang menang dan siapa yang kalah. Ketiga, pihak

¹ Irwanzah, "Jangan Sembarangan Bermain Capit Boneka, Permainan Serupa Dengan Perjudian," *Klik Bondowoso.Com*, 2022

² Baratadewa Sakti P, "Waspadai Bahaya Skema Ponzi Pada Permainan Capit Boneka," *Antaraneews.Com*, 2021

³ Izza Diana "Transaksi terlarang dalam ekonomi syariah" vol. 5, no.2, 2021.

yang menang mengambil harta pihak yang kalah yang dijadikan taruhan dan pihak yang kalah akan kehilangan hartanya⁴. Hukum *Maysir* (Perjudian) adalah haram. Hal ini jelas tertuang dalam Al-Qur'an surat Al-Maidah ayat 90 yang 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) Berdasarkan dari uraian di atas maka penulis akan menganalisis bagaimana hukum permainan capit boneka yang ditinjau dari hukum Islam. Dengan begitu judul penelitian ini adalah “Menganalisis Unsur Perjudian Dalam Permainan Mesin Capit Boneka Terhadap Perspektif Ekonomi Islam”.

2. Kerangka Teori

Pengertian Permainan

Game berasal dari bahasa Inggris yang berarti permainan. Menurut Greg Costikyan game adalah sebetuk karya seni di mana peserta, yang disebut pemain, membuat keputusan untuk mengelola sumber daya yang dimilikinya melalui benda di dalam game demi mencapai tujuan⁵. Joan Freeman dan Utami munandar mendefinisikan permainan sebagai suatu aktifitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, intelektual, sosial, moral, dan emosional Game atau permainan adalah sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalam konteks tidak serius dengan tujuan refreshing⁶. Bermain game sudah dapat dikatakan sebagai life style masyarakat dimasa kini. Dimulai dari usia anak-anak hingga orang dewasa pun menyukai video game. Itu semua dikarenakan bermain video game adalah hal yang menyenangkan⁷

Jenis-jenis Permainan

Menurut Henry jenis-jenis game lebih dikenal dengan istilah genre game untuk membuat unsur permainan lebih bervariasi dan menantang.

1) Maze Game

⁴ Izza Diana “*Transaksi terlarang dalam ekonomi syariah*” vol. 5, no.2, 2021.

⁵ Costikyan, Greg. 2013. *Uncertainty In Games*. Cambridge: The MIT Press

⁶ Ismail, Andang. 2009. *Education Games*. Yogyakarta : Pro-U Media

⁷ Henry, Samuel. 2010. *Cerdas dengan Game*. Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama

Jenis game ini adalah jenis game yang paling awal muncul. Jenis game ini kita hanya mengitari maze (Lorong - lorong yang berhubungan) dan memakan berbagai item untuk menambah tenaga atau kekebalan. Contoh game ini adalah game pacman dan digger.

2) Quiz Game

Game ini berupa kuis dan dimainkan hanya dengan memilih jawaban yang benar dari beberapa pilihan jawaban. Biasanya pertanyaan yang diberikan memiliki topik tertentu, tetapi ada yang topiknya beragam.

3) Card Game

Hampir sama dengan board game, genre ini tidak memberikan perubahan berarti dari game versi tradisional yang sejenis. Variasi yang ada adalah kemampuan multiplayer dan tampilan yang lebih bervariasi dari versi tradisional. Contoh game ini adalah game Solitaire dan Hearts dll.

Ada beberapa jenis platform di dunia permainan yang selalu dipilih, yaitu:

1. Arcade games, yaitu yang sering disebut ding-dong di Indonesia, biasanya berada di daerah / tempat khusus dan memiliki box atau mesin yang memang khusus di design untuk jenis video games tertentu dan tidak jarang bahkan memiliki fitur yang dapat membuat pemainnya lebih merasa masuk dan menikmati, seperti pistol, kursi khusus, sensor gerakan, sensor injakkan dan stir mobil (beserta transmisinya tentunya) dll. Contoh permainan arcade game ialah mesin capit
2. PC Games , yaitu video game yang dimainkan menggunakan Personal Computers.
3. Console games, yaitu video games yang dimainkan menggunakan console tertentu, seperti Playstation 2, Playstation 3, XBOX 360, dan Nintendo Wii.
4. Handheld games, yaitu yang dimainkan di console khusus video game yang dapat dibawa kemana-mana, contoh Nintendo DS dan Sony PSP.
5. Mobile games, yaitu yang dapat dimainkan atau khusus untuk mobile phone atau PDA.

Permainan Mesin Capit

Permainan capit boneka adalah salah satu permainan modern dengan menggunakan mesin sebagai media mainnya. Permainan ini termasuk kategori permainan yang diharamkan karena mengandung unsur perjudian dengan system main adu keuntungan yaitu dengan melakukan pembayaran terlebih dahulu untuk mendapat suatu barang yang tidak

kelas bisa didapat atau tidak. Sebelum adanya penambahan-penambahan tombol pada mesin capit boneka, dulu pada mesin ada dua tombol yang digunakan yakni tombol maju dan kanan saja. Namun saat ini ada pembaharuan pada mesin capit boneka yaitu dengan adanya joystick yang dapat dikendalikan sesuka hati saat bermain. Namun dengan begitu tidak menutup kemungkinan menambah kesulitan dalam permainan. Hal ini disebabkan claw machine modern telah dibekali dengan kemampuan yang disebut drop skill. Maksud dari drop skill adalah suatu istilah yang digunakan dalam mengatur kemampuan capit pada sebuah claw machine. Langkah-langkah permainan capit boneka adalah sebagai berikut: a. Masukkan koin yang sudah dibeli pada pemilik mesin atau disebut dengan claw machine. b. Masukkan koin pada mesin c. Arahkan joystick pada boneka yang ingin di capit. d. Setelah itu tekan tombol dan joystick mengangkat boneka yang diinginkan. Ketika berhasil maka boneka akan bisa didapatkan, namun jika tidak maka boneka akan jatuh dan tidak bisa didapatkan.

Maysir (Perjudian)

Judi (Maysir) adalah sebuah permainan dengan pertaruhan uang atau harta benda yang layak dipertaruhkan. Suatu bentuk permainan dadu atau kartu dan sejenis lainnya yang mengandung unsur pertaruhan dengan uang atau harta benda . sementara dipertaruhkan itu disebut al-maysir dalam bahasa arab, kata tersebut diambil dari kata yusrun yang berarti mudah. Kemudian permainan diartikan dengan kata al-maysir karena Seseorang mendapatkan harta dengan mudah dan mudah pula Kehilangan harta⁸ . Al-maysir dalam Fiqh sama dengan Khamar. Mengapa dengan demikian, karena keduanya jelas merupakan kekejaman yang dilarang oleh agama. Secara resmi perjudian adalah sebuah tindak kejahatan atau pelanggaran yang sangat amat merusak moral⁹ . Dalam bahasa Arab judi disebut al-maysir yang memiliki banyak arti antara lain lunak, tunduk, wajib, mudah, kaya, memecah belah. Ada yang mengatakan bahwa kata al-maysir berasal dari kata yasara, artinya keharusan. Menurut Muhammad Ali As-Sayis, al-maysir berasal dari kata taisir yang berarti memudahkan, yaitu memudahkan. metode pembagian berdasarkan kesepakatan, seperti halnya dengan perjudian. Judi adalah pertaruhan, judi dalam hal peruntungan, yang dapat

⁸ Azharuddin, Tindak Pidana Dalam Qonun Aceh No. 6 Tahun 2014 Tentang Hukum Jinayat, (LEGALITE : Aceh, 2019), Vol 4, No ,01 , hlm. 6

⁹ Kartini Kartono, Patologi Sosial, hlm. 58

menimbulkan keragu-raguan dan kerugian bagi semua pihak. Judi merupakan kegiatan yang diharamkan dalam Islam, namun tetap saja terjadi dan akhirnya menjadi kebiasaan yang tidak mudah dilanggar. Bentuk perjudian di kalangan masyarakat pun berbeda-beda, artinya yang dilakukan bukanlah perjudian. Padahal Islam menjadikan harta orang sebagai sesuatu yang berharga untuk dilindungi. Beberapa orang menganggap perjudian sebagai hal yang wajar, jadi tidak ada alasan untuk mempertanyakannya, itulah sebabnya broker perjudian yang dibuka di banyak tempat saat ini sebenarnya mengambil uang publik dalam jumlah besar.

3. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah studi literatur. Metode studi literatur adalah serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat, serta mengelolah bahan penelitian. studi literatur dilakukan oleh setiap peneliti dengan tujuan utama yaitu mencari dasar pijakan / fondasi untuk memperoleh dan membangun landasan teori, kerangka berpikir, dan menentukan dugaan sementara atau disebut juga dengan hipotesis penelitian. Sehingga para peneliti dapat menggolongkan, mengklasifikasi, mengorganisasikan, dan menggunakan variasi pustaka dalam bidangnya. Dengan melakukan studi kepustakaan, para peneliti mempunyai pendalaman yang lebih luas dan mendalam terhadap masalah yang hendak diteliti. Pengumpulan data pada penelitian ini berasal dari textbook, journal, artikel ilmiah, literature review yang berisikan tentang konsep yang relevan dengan topik pada penelitian ini.

4. Hasil dan Pembahasan

Islam Memandang Permainan Mesin Capit

Permainan capit boneka adalah salah satu permainan terbaru dan termudah yang menggunakan media mesin dalam pengoperasiannya. Dalam permainan ini mengandung perjudian. Karena ada sistem untung dan rugi pada penjual dan pembelinya. Maka dari situ dikatakan haram hukumnya karena mengandung judi dan termasuk dalam ketidakjelasan. Majelis Ulama Indonesia dalam fatwanya menyebutkan bahwa permainan capit boneka adalah haram hukumnya. Fatwa MUI adalah pandangan hukum Islam yang dikeluarkan oleh ulama-ulama Indonesia. Meskipun fatwa MUI bukan hukum yang bersifat mengikat secara hukum dalam konteks negara, pandangan ini tetap berpengaruh dalam memandu pandangan masyarakat Muslim terhadap suatu perbuatan

atau praktek. Apabila MUI Jember telah mengeluarkan fatwa khusus mengenai permainan "capit boneka," maka pandangan hukum dari fatwa tersebut bisa menjadi acuan bagi umat Muslim di Jember. Jika fatwa menyatakan bahwa permainan ini hukumnya dilarang atau dianggap meragukan dari perspektif agama Islam, maka masyarakat yang mengikuti fatwa MUI cenderung akan menghindari permainan tersebut. Seperti pada penjelasan sebelumnya bahwa dalam permainan tersebut mengandung unsur perjudian. Dikatakan bahwa judi adalah yang mengandung dua pilihan yakni untung dan rugi. Selain itu juga disebutkan bahwa permainan yang mengandung judi adalah permainan yang dilakukan oleh dua orang yang pertama-tama melakukan kesepakatan dengan membayar sejumlah biaya selanjutnya bermain dengan basis keberuntungan. Jika beruntung maka mendapatkan keuntungan atas sejumlah biaya yang dikeluarkan, akan tetapi jika tidak beruntung maka akan merugi. MUI Pusat berpendapat 2 hukum permainan dengan mesin, yang pertama mubah. Mubah apabila dalam kondisi Media/mesin permainan dan hiburan yang murni menjual jasa atau sewa tanpa memberikan hadiah/souvenir. Permainan tersebut ialah: permainan pada media/mesin kategori Kiddy Ride, Softplay, Mesin Foto, Mesin Simulator, Mesin Attraction dan Major Ride atau mesin yang memberikan hadiah berdasarkan keterampilan pemain. Hukum yang kedua adalah haram dalam kondisi media/mesin permainan yang memberikan hadiah/souvenir atas dasar untung-untungan semata dan mengandung unsur judi. Dalam hukum Islam sudah jelas dinyatakan bahwa sesuatu yang mengandung unsur perjudian adalah haram. Pengharaman ini sebagaimana disebutkan dalam Al-Qur'an surat Al-Baqarah ayat 219 yang berbunyi : *يَسْأَلُونَكَ عَنِ الْخَمْرِ وَالْمَيْسِرِ قُلْ فِيهِمَا إِثْمٌ كَبِيرٌ وَمَنَافِعُ لِلنَّاسِ وَإِثْمُهُمَا أَكْبَرُ مِنْ نَفْعِهِمَا وَيَسْأَلُونَكَ مَاذَا يُنْفِقُونَ قُلْ الْعَفْوَ كَذَلِكَ يُبَيِّنُ اللَّهُ لَكُمْ آيَاتِهِ لَعَلَّكُمْ تَتَفَكَّرُونَ* Artinya: Mereka menanyakan kepadamu (Muhammad) tentang khamer dan judi. Katakanlah, "Pada keduanya terdapat dosa besar dan beberapa manfaat bagi manusia. Tetapi dosanya lebih besar dari manfaatnya"

Hal ini juga diperkuat oleh hadis imam syafi'i yang memiliki arti "Setiap permainan yang berbasis keberuntungan, tidak berbasis fikiran dan nalar seperti dadu, kartu dan sebagainya adalah diharamkan."

Suatu hal dapat dikatakan judi apabila : a. berbayar b. didasarkan pada keuntungan semata, bukan kemampuan yang diasah c. pemain yang menang mendapat hadiah sedangkan pemain yang kalah tidak mendapat apa-apa atau mendapat sesuatu yang lebih kecil dari yang ia bayarkan. Jika kita telaah, konsep mesin capit itu sendiri memenuhi 3

persyaratan di atas. Karena kekuatan capitan pada mesin capit cenderung tidak dapat diukur, kadang kuat kadang lemah, terkandung pada kondisi tertentu. Hal inilah yang membuat mengapa mesin capit terkesan mengundi Nasib karena uang kita dipertaruhkan dan bergantung pada sesuatu yang tidak pasti.

Dampak Positif dan Negatif Permainan

Umumnya sebuah permainan juga memiliki berbagai dampak dalam kehidupan manusia. Adapun dampak dari positifnya ialah sebagai berikut:

- a. Dapat menghilangkan stress, artinya dalam hal ini sebuah permainan bisa menghibur dan mengatasi kelelahan setekah melakukan beberapa aktifitas sebelumnya.
- b. Menambah pengalaman jika melakukan banyak permainanpermainan baru yang sebelumnya belum pernah dijumpai atau dimainkan.
- c. Mudah beradaptasi atau mudah berkenalan kepada teman sesame yang menyukai game atau permainan yang sejenis.
- d. Melatih kesabaran. Banyak jenis permainan yang didesain dengan tingkat kesulitan tinggi yang terkadang seorang gamer ahli pun butuh berminggu-minggu atau berbulanbulan untuk menyelesaikannya. Kesabaran seperti ini pasti berguna dalam kehidupan nyata.
- e. Melatih ketangkasan. Bermain game bisa juga meningkatkan ketangkasan anda. Ada fungsi kerja, bermain, sekaligus berolahraga. Ada banyak permainan dalam permainan yang memancing tingkat koordinasi dan kejelian mata anda¹⁰

Sedangkan dampak negatifnya adalah sebagai berikut:

- a. Menyebabkan kecanduan sehingga membuat seseorang itu akan bermalas-malasan untuk melakukan pekerjaan lainnya.
- b. Lupa terhadap waktu karena kesenangan dan candu jika bermain.
- c. Dapat mengeluarkan biaya yang tidak sedikit.
- d. Kurang tidur. Kita sering lupa dengan kebutuhan primer yang satu ini, akibatnya dampak negatif kekurangan tidur mendatangi kita, kita akan kehilangan kantuk pada saat terlalu asyik memainkan sebuah permainan.

¹⁰ Agung Hening et al., "Sosialisasi Dampak Positif Dan Negatif Game Online Bagi Anak Sekolah Dasar," Jurnal PkM Pemberdayaan Masyarakat 2, no. 3 (2021): 91

5. Kesimpulan

Dari penjelasan diatas bahwa dapat disimpulkan bahwa praktik dalam permainan capit boneka adalah dengan menukarkan uang dengan koin yang disediakan oleh penjual. Kemudian memasukkan koin tersebut pada mesin, selanjutnya menggerakkan capit ke arah boneka yang diinginkan dan jika beruntung maka akan mendapatkan bonekanya dan sebaliknya jika tidak beruntung maka tidak mendapatkan boneka tersebut.

Daftar Pustaka

- Agung Hening et al., "Sosialisasi Dampak Positif Dan Negatif Game Online Bagi Anak Sekolah Dasar," *Jurnal PkM Pemberdayaan Masyarakat* 2, no. 3 (2021): 91.
- Azharuddin, *Tindak Pidana Dalam Qonun Aceh No. 6 Tahun 2014 Tentang Hukum Jinayat*, (LEGALITE : Aceh, 2019), Vol 4, No ,01 ,hlm. 6
- Baratadewa Sakti P, "Waspada! Bahaya Skema Ponzi Pada Permainan Capit Boneka," *Antaraneews.Com*, 2021.
- Costikyan, Greg. 2013. *Uncertainty In Games*. Cambridge: The MIT Press
- Fitria K.D. 2022. *HUKUM PERMAINAN CAPIT BONEKA PERSPEKTIF FATWA MAJELIS ULAMA INDONESIA JEMBER*. Surabaya : Ma'mal: Jurnal Laboratorium Syariah dan Hukum
- Henry, Samuel. 2010. *Cerdas dengan Game*. Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama
- Ismail, Andang. 2009. *Education Games*. Yogyakarta : Pro-U Media
- Izza Diana "Transaksi terlarang dalam ekonomi syariah" vol. 5, no.2, 2021.
- Kartini Kartono, *Patologi Sosial*, hlm. 58
- Kartiningrum E.D. 2015. *PANDUAN PENYUSUNAN STUDI LITERATUR*. Mojokerto : LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN MASYARAKAT POLITEKNIK KESEHATAN MAJAPAHIT
- Latif, Abdul. 2023. *KONSEP PERJUDIAN DALAM PERMAINAN CAPIT BONEKA (STUDI ANALISIS PASAL 303 KUHP DAN FATWA MUI KABUPATEN JEMBER)*. Jakarta : UIN SYARIF HIDAYATULLAH JAKARTA

Siswanto Bambang E. 2020. GAME EDUKASI POWERPOINT Berbasis
Visual Basic Untuk Pelajaran PKn. Banten : CV. AA.
RIZKY