

**TRANSAKSI BISNIS GAME ZONE DALAM PERSPEKTIF
ULAMA KOTA LANGSA**

SKRIPSI

Diajukan Oleh :

**DIVI REZKY ANANDA
NIM. 2012012053**

**Program Studi
Hukum Ekonomi Syariah (MU)**



**FAKULTAS SYARIAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)
2017 M / 1438 H**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Langsa
Sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1)
Dalam Ilmu Syariah**

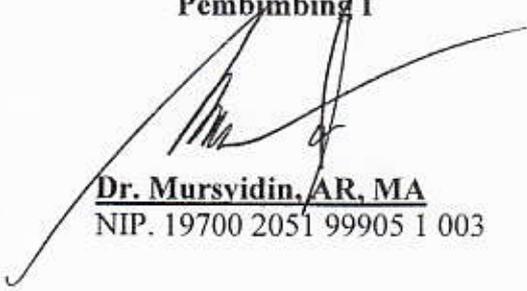
Diajukan Oleh :

DIVI REZKY ANANDA

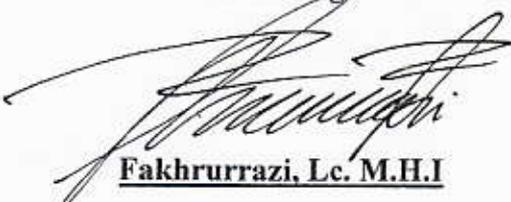
**Mahasiswi Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Langsa
Fakultas / Syariah
Jurusan/Prodi : Hukum Ekonomi Syariah (Muamalah)
NIM : 2012012053**

Disetujui Oleh :

Pembimbing I


Dr. Mursyidin, AR, MA
NIP. 19700 2051 99905 1 003

Pembimbing II


Fakhurrrazi, Lc. M.H.I

PENGESAHAN

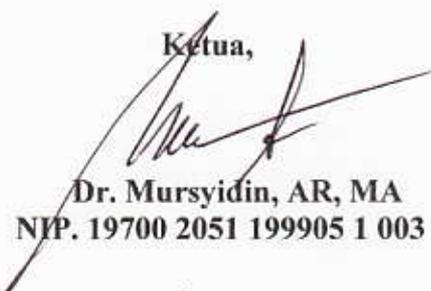
Skripsi berjudul **TRANSAKSI BISNIS GAME ZONE DALAM PERPEKSTIF ULAMA KOTA LANGSA** telah di Munaqasahkan dalam Sidang Munaqasah Fakultas Syariah, IAIN Langsa pada tanggal 11 Oktober 2017.

Skripsi telah diterima sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Satu (S1) pada Fakultas Syariah, Jurusan/Prodi Hukum Ekonomi Syariah /MU.

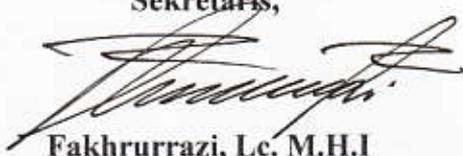
Langsa, 11 Oktober 2017

Dewan Penguji Skripsi:

Ketua,


Dr. Mursyidin, AR, MA
NIP. 19700 2051 199905 1 003

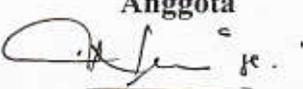
Sekretaris,


Fakhurrazi, Lc. M.H.I

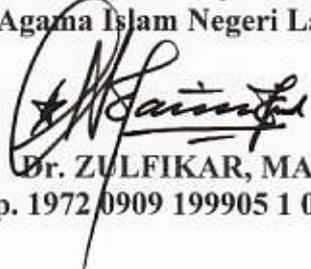
Anggota


Abdul Manaf, MA
Nip. 1971 1031 200212 1 00 1

Anggota


Nurul Husna, Lc. M.TH

Mengetahui :
Dekan Fakultas Syariah
Intitut Agama Islam Negeri Langsa


Dr. ZULFIKAR, MA
Nip. 1972 0909 199905 1 00 1

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Alhamdulillahirabbil'alamin, segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran ALLAH SWT, yang mana telah memberi taufik dan hidayah-Nya kepada kita semua. Selawat dan salam penulis hantarkan kepada pemuda padang pasir yang tidak lain tidak bukan ialah baginda Nabi MUHAMMAD SAW yang senantiasa mengajarkan kita ajaran Islam yang membawa kita dari alam jahiliah kealam yang Islamiah. Syukur Alhamdulillah dengan izin Allah dan berkat pertolongan-Nya disertai kasih sayang-Nya pula sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini yang berjudul "*Transaksi Bisnis Game Zone Dalam Perpekstif Ulama Kota Langsa*".

Dengan berkat rahmat dan hidayah Allah SWT penulis dapat menyelesaikan penulisan ini, dalam menulis skripsi ini penulis banyak mengalami hambatan baik dari segi pengalaman dan dari segi waktu juga dari segi bahan yang menjadi landasan utama yang meyangkut dengan "*Transaksi Bisnis Game Zone Dalam Perpekstif Ulama Kota Langsa*".

Pada kesempatan yang sangat bahagia ini perkenankanlah penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada:

1. Bapak Dr.H. Zulkarnaini, MA, Rektor IAIN Langsa yang telah mendukung mahasiswa dalam menuntut Ilmu.
2. Drs. Basri Ibrahim, MA wakil Rektor Bidang Akademik dan pengembangan kelembagaan Institut Agama Islam Negeri Langsa.
3. Dr. Zulfikar, MA, Dekan Fakultas Syariah Institut Agama Islam Negeri Langsa.
4. Anizar, MA, Ketua Jurusan Hukum Ekonomi Syariah yang telah memberikan bimbingan dan arahan dalam penyusunan skripsi ini.
5. Abdul Manaf, MA selaku pembimbing pertama dan Nurul Husna, Lc, M.TH selaku pembimbing kedua yang senantiasa memberikan bimbingan dan

mendiskusikan skripsi ini dengan penuh kearifan dan kebijaksanaan tanpa pernah merasa bosan dan lelah demi selesainya penulisan skripsi ini.

6. Seluruh Staff Perpustakaan, yang selalu mendukung buku-buku yang penulis butuhkan.
7. Ibu dosen dan Staff IAIN Langsa yang telah banyak memberikan informasi dan ilmu pengetahuan di bangku perkuliahan.
8. Ayahanda tercinta Adi Setia Budi, ibunda tercinta Evi Marlinda, Adik Tersayang Fachrur Rozi, dan Buat Terkasih Abang Prt Supratman beserta seluruh keluarga besar yang selalu mendoakan dan memotivasi saya untuk selalu berjuang menyelesaikan tugas skripsi saya
9. Para sahabat, Fhona Safria, Fitriani serta teman seperjuangan yang telah membantu dan memberi semangat kepada penulis dalam penyelesaian skripsi ini.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana yang disyaratkan oleh universitas IAIN Langsa.

Demikian skripsi ini penulis susun dan tentunya masih banyak kekurangan yang perlu dibenahi. Semoga karya ini dapat bermanfaat bagi seluruh pihak yang membaca dan terkait dengan skripsi ini, dan yang paling utama bermanfaat bagi penulis skripsi ini

Langsa, 19 Maret 2018

Penulis

DIVI REZKY ANANDA

DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR KEASLIAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vi
ABSTRAK	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Batasan Masalah.....	5
C. Rumusan Masalah.....	5
D. Tujuan Penelitian.....	5
E. Manfaat Penelitian.....	6
F. Penjelasan Istilah.....	6
G. Kerangka Teori.....	7
H. Penelitian Terdahulu.....	9
BAB II LANDASAN TEORI	10
A. Transaksi Bisnis Dalam Islam.....	10
1. Pengertian transaksi bisnis dalam Islam.....	10
2. Tujuan Bisnis Islam.....	15
3. Dasar hukum bisnis Islam.....	18
4. Rukun dan Syarat Bisnis dalam Islam.....	19
5. Koneksi etika dalam bisnis Islam.....	21
B. Gambaran Umum Game.....	22
1. Pengertian game.....	22
2. Bentuk-bentuk game.....	26
3. Manfaat bermain game.....	29
4. Game dalam pandangan Hukum Islam.....	31
C. Gambaran Umum Ulama.....	34
1. Pengertian Ulama.....	34
2. Fungsi Ulama.....	37
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	39
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian.....	39
B. Lokasi Penelitian.....	39
C. Data dan Sumber data.....	40
D. Metode Pengumpulan Data.....	40
E. Teknik Analisis Data.....	42
F. Pengecekan Keabsahan Data.....	42
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN ANALISIS	46
A. Gambaran Umum Kota Langsa.....	46

	B. Sistem transaksi Bisnis game zone	47
	C. Game zone menurut pendapat ulamakota langsa	50
	D. Analisis Penulis.....	55
BAB V	PENUTUP	58
	A. Kesimpulan.....	58
	B. Saran.....	58
Daftar Pustaka	59
Lampiran	

ABSTRAK

Pada saat ini di kota Langsa penyedia media permainan sudah sangat banyak ditemukan dimana-mana, baik itu play station, media permainan anak seperti mandi bola, kereta api, rumah hantu, halilintar dan sebagainya. Namun yang menjadi permasalahan disini ialah penyedia media permainan yang memberikan hadiah, atau kelipatan koin yang dapat ditukarkan dengan uang seperti Game Zone. Harga 1 koin sama dengan 1000 jika kita memenangkan koin sebanyak 90 koin maka koin tersebut dapat ditukarkan dengan bermain lagi, selain itu dapat pula ditukarkan dengan uang senilai 100 ribu rupiah. Berdasarkan latar belakang di atas penulis dapat merumuskan masalah sebagai berikut : 1) Bagaimana sistem permainan yang ada pada tempat penyedia permainan game di Game Zone Kota Langsa? 2) Bagaimana transaksi bisnis Game Zone di tinjau menurut perspektif ulama Kota Langsa?. Metode penelitian yang penulis gunakan adalah penelitian kualitatif dengan jenis *field reaserch* (lapangan), teknik pengumpulan data yang penulis gunakan adalah observasi yaitu pengamatan langsung pada lokasi penelitian, selanjutnya wawancara yaitu melakukan tanya jawab dengan informan yang penulis anggap benar-benar dapat dijadikan subjek penelitian, dan yang terakhir yaitu dokumentasi, data-data yang menurut penulis dapat dijadikan data penelitian. Berdasarkan hasil penelitian yang penulis peroleh dilapangan yaitu : Transaksi bisnis game zone di kota Langsa dapat dilakukan setelah pemain membeli koin pada penyedia game yang bersangkutan. Setelah melakukan transaksi, barulah gamer dapat memainkan permainan yang ingin dimainkan dengan memasukkan koin. Apabila dalam sebuah permainan dimenangkan oleh gamer, gamer dapat menukarkan koin dengan hadiah maupun uang, namun untuk penukaran dengan uang dilakukan dengan cara sembunyi-sembunyi. Hukum transaksi game zone dikota Langsa menurut pendapat para ulama MPU Kota Langsa adalah haram dan tidak dibenarkan karena mengandung unsur lalai dan terdapat unsur maksiat sekalipun permainan tersebut merupakan permainan edukatif. Jadi penulis menganalisi game zone tidak dibenarkan hal ini di karenakan di dalamnya terkandung unsur maisir dan melalaikan.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Hubungan muamalah ialah hubungan yang menyangkut kepentingan seseorang dengan orang lain, dengan memandang kelanjutan hidup seseorang seperti jual beli, tukar-menukar, hutang-piutang, dan lain-lainnya.¹ Berbicara persoalan muamalat, Islam menganggapnya sebagai hal yang sangat penting untuk diperhatikan, karena dalam perspektif Islam, sistem muamalat mengandung aturan-aturan syara' yang dapat mengatur kehidupan perekonomian masyarakat secara keseluruhan, karena itu mesti diperhatikan dengan cermat dan betul-betul.²

Pentingnya untuk melakukan berbagai transaksi muamalat yang benar dan sesuai ketentuan Islam, sebab menurut Zainuddin Ali bahwa “dalam muamalat memiliki karakteristik dan nilai-nilai yang berfokus kepada *amar ma'ruf nahi munkar* yang berarti mengerjakan yang benar dan meninggalkan yang dilarang”.³ Seorang muslim berkewajiban memiliki komitmen yang kuat untuk mengamalkan akhlak mulia, seperti tekun bekerja sambil menundukkan diri (berdzikir kepada Allah), jujur dan dapat dipercaya, cakap dan komunikatif, sederhana dalam berbagai keadaan, memberi kelonggaran orang yang kesulitan membayar hutang, menghindari penipuan, kolusi dan manipulasi atau sejenisnya.⁴ Termasuk dengan dilarangnya transaksi muamalat yang mengandung untung/untungan atau

¹ A. Zainuddin dan Muhammad Jamhari, *Al-Islam 2: Muamalah dan Akhlaq*, (Bandung: Pustaka Setia, 1999), h.11.

² Hendi Suhendi, *Fiqh Muamalah*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2005), h. 5.

³ Zainuddin Ali, *Hukum Bisnis Syariah*, (Jakarta: Sinar Grafika, 2008), h.2.

⁴ A. Kadir, *Hukum Bisnis Syariah Dalam Alquran*, (Jakarta: Sinar Grafika, 2010), h. 44.

unsureperjudian. Sebab, apapun namanya perjudian dilarang Islam, sebagaimana firman Allah dalam surah Al-Maidah ayat 90:

*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.*⁵

Perkembangan game di Indonesia saat ini mengalami perkembangan yang sangat pesat. Hal ini ikut dipengaruhi pula oleh kemajuan dunia teknologi komunikasi yang notabene mengakibatkan perkembangan signifikan dalam dunia game, contohnya adalah seperti tempat yang menyediakan media berbagai permainan yang mulai banyak dijumpai di kota Langsa, misalnya Play Station, game zone dan lain-lain. Kata “game” tidak terlepas dari artian permainan. Game atau yang sering kita sebut dengan istilah tradisionalnya ”permainan” sudah di kenal semenjak usia balita sampai sekarang. Seiring berkembangnya arus teknologi, terutama dalam bidang informasi dan komunikasi mengakibatkan jenis permainan yang ada semakin berevolusi. Puncaknya, saat ini dapat dilihat telah berkembang beragam permainan yang telah menggunakan alat-alat elektronika seperti Game Boy, Play Station, game house di komputer, bahkan game yang terdapat di dalam alat komunikasi (gadget) seperti handphone.⁶

Sebenarnya, tujuan utama game adalah sebagai alat penghibur, tetapi jika kita terlalu serius dan semakin lama memainkannya-tentu saja games akan

⁵ Departemen Agama RI, Al-Qur'an dan Terjemahnya, (Jakarta: Proyek Pengadaan Kitab Suci Al-Qur'an, 1995), h.149.

⁶ www.dnet.com. *Game Online, Lifestyle Baru di Dunia Maya*. Di akses pada tanggal: 29 November 2016, pada jam 07. 59.

berdampak negatif bagi diri pribadi. Kreativitas manusia dalam memanfaatkan teknologi komunikasi untuk kepentingan hiburan maupun komersial memang luar biasa. Mulai dari pengembangan teknologi di bidang pertelevisian sampai pada penciptaan video game, video watch, dan lain-lain.

Menurut pendapat Imam al-Ghazali sebagaimana dikutip dalam fatwa MUI mengatakan bermain adalah obat hati dari penyakit lelah dan bosan. Oleh karena itu, bermain itu hukumnya boleh, akan tetapi tidak boleh secara berlebihan sebagaimana penggunaan obat pun tidak boleh berlebihan. Orang yang mengetahui secara mendalam ilmu tentang pengobatan hati dari keharusan bersikap lembut terhadapnya untuk mendorongnya mengetahui kebenaran pasti tahu bahwa menyenangkan hati dengan hal-hal seperti itu merupakan obat bermanfaat yang tidak dapat diabaikan.⁷

Didalam Islam bermain tidak dilarang selama ia tidak mengandung unsur yaitu: Pertama, permainan itu tidak menyia-nyiakan waktu tanpa bermanfaat dan membuat lalai melaksanakan kewajiban kepada Allah SWT dan kepada manusia. Seperti melalaikan shalat, bolos sekolah, lupa kewajiban kepada keluarga dan sebagainya. Kedua, tidak ada unsur judi dan taruhan karena judi itu keji dan perbuatan syetan dengan demikian dilarang dalam islam. Dan yang Ketiga, Menjaga lisan, kehormatan dan prilakunya dari hal-hal yang dilarang islam. Seperti berkata kotor, mengolok-olok, sombong, bercampur baur dengan lawan jenis, menimbulkan fitnah, pertengkaran, permusuhan dan sebagainya.

⁷ Majelis Ulama Indonesia, *Permainan Pada Media/Mesin Permainan Yang Dikelola Anggota Asosiasi Rekreasi Keluarga Indonesia (Arki)*, (Jakarta :Lembaga MUI, 2007), h. 504.

Pada saat ini di kota Langsa penyedia media permainan sudah sangat banyak ditemukan dimana-mana, baik itu plays tation, media permainan anak seperti mandi bola, kereta api, rumah hantu, halilintar dan sebagainya. Namun yang menjadi permasalahan disini ialah penyedia media permainan yang memberikan hadiah, atau kelipatan koin yang dapat ditukarkan dengan uang seperti Game Zone. Game Zone merupakan tempat yang menyediakan media permainan yang berada di toko belakang kota Langsa merupakan salah satu dari penyedia media permainan yang banyak dikunjungi oleh keluarga, anak-anak dan orang dewasa yang membutuhkan hiburan. Banyak pelanggan yang betah berlama-lama ditempat ini dikarenakan hadiah dan koin yang dapat ditukarkan dengan uang atau bermain lagi permainan tersebut dengan koin yang diperoleh dengan cara menukar.

Dari hasil observasi yang penulis lakukan penulis menemukan bahwa harga 1 koin sama dengan 1000 jika kita memenangkan koin sebanyak 90 koin maka koin tersebut dapat ditukarkan dengan bermain lagi, selain itu dapat pula ditukarkan dengan uang senilai 100 ribu rupiah, namun itu dilakukan secara rahasia melalui agen penadah kedua secara sembunyi-sembunyi.

Menurut Bapak Zulkarnain salah seorang wakil dari MPU Kota Langsa Game atau permainan elektronik yang ada dikota Langsa, hukumnya haram karena ada unsur judi dan melalaikan, begitu pula menurut Ustadz Syamsul mengatakan hukumnya haram, Berdasarkan latar belakang masalah di atas penulis tertarik untuk meneliti lebih lanjut mengenai permasalahan ini dengan judul ***“Transaksi Bisnis Game Zone dalam Perpektif Ulama Kota Langsa.***

B. Batasan Masalah

Perlu kiranya penulis membatasi masalah yang akan penulis teliti, agar tidak terjadi perluasan pembahasan yang akan dibahas, adapun disini penulis membatasi masalah yang akan penulis teliti yaitu permainan yang dapat memperoleh hadiah dan juga permainan yang dapat memperoleh koin dan dapat berlipat ganda yang dapat ditukar dengan bermain kembali atau dengan uang yang kan penulis kaji dengan perspektif ulama Kota Langsa yaitu Bapak Zulkarnain, Ustad Samsul, Tgk. Zulfikar, H. Salahuddin Muhammad, dan Tgk.H.M.Hasan Kasem.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas penulis dapat merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana sistem permainan yang ada pada tempat penyedia permainan game di Game Zone Kota Langsa?
2. Bagaimana transaksi bisnis yang ada pada tempat penyedia permainan game di Game Zone Kota Langsa ditinjau menurut perpektif ulama kota Langsa?

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu :

1. Untuk mengetahui sistem permainan yang ada pada tempat penyedia permainan game di Game Zone Kota Langsa

2. Untuk mengetahui fatwa MPU dan pendapat Ulama Dayah Kota Langsa mengenai transaksi yang ada pada tempat penyedia permainan game di Game Zone Kota Langsa

E. Manfaat Penelitian

1. Teoritis

- a. Diharapkan dapat menjadi sebuah tambahan ilmu untuk mahasiswa khususnya bidang muamalah khususnya mengenai bidang sosial seperti tempat penyedia permainan.
- b. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis, sekurang-kurangnya dapat berguna sebagai sumbangan pemikiran bagi ekonomi Islam.

2. Praktis

- a. Menambah wawasan penulis mengenai permainan yang dibolehkan dalam Islam lebih luas lagi dan menjadi acuan untuk terus menggali lebih dalam lagi, khususnya dalam bidang muamalah mengenai transaksi yang ada pada tempat penyedia permainan.
- b. Sebagai masukan dan tambahan bagi pihak penyedia tempat permainan agar dapat mengikuti aturan yang telah ditetapkan di dalam Islam.

F. Penjelasan Istilah

Agar tidak terjadi kesalahpahaman dalam mengartikan, dan untuk mendapatkan gambaran yang jelas dalam penulisan penelitian ini berikut dijelaskan terlebih dahulu kata kunci yang terdapat dalam pembahasan:

1. Transaksi

Transaksi adalah persetujuan jual beli (di perdagangan) antara dua pihak; pelunasan (pemberesan) pembayaran (seperti di bank).⁸ Adapun yang penulis maksud transaksi disini ialah persetujuan dalam hal bermain antara pihak penyedia permainan dengan pelanggan yang ingin bermain.

2. Bisnis

Bisnis adalah usaha komersial dalam dunia perdagangan, bidang usaha, usaha dagang, bekerja di bidang kepariwisataan-akuakultur usaha budi daya air. Para pengusaha yang berminat mengembangkan akuakultur di Indonesia menuntut berbagai kemudahan kepada pemerintah.⁹

3. Game Zone

Game zone adalah nama toko menyediakan permainan. Jadi Bisnis game zone yang dimaksud disini adalah usaha yang dilakukan yaitu menyediakan tempat permainan.

4. Perspektif Ulama Kota Langsa

Perspektif ulama kota Langsa adalah pandangan atau pendapat yang dikeluarkan para ulama MPU kota Langsa berdasarkan rujukan yang diambil melalui ijtihad.

G. Kerangka Teori

Menurut Syamsudin Adz Dzahabi sebagaimana dikutip oleh Ahmad Mutohar dalam skripsinya, yang dimaksud dengan judi ialah “Suatu permainan atau undian

⁸ Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1988), h. 1746.

⁹ Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa, *Kamus Besar Bahasa ...*, h. 208.

dengan memakai taruhan uang maupun lainnya masing-masing dari keduanya ada yang menang ada yang kalah (untung dan dirugikan)".¹⁰ Hal ini sebagaimana Allah Berfirman:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِنَّمَا الْخَمْرُ وَالْمَيْسِرُ وَالْأَنْصَابُ وَالْأَزْلَامُ رِجْسٌ مِّنْ عَمَلِ الشَّيْطَانِ فَاجْتَنِبُوهُ لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ (المائدة: ٩٠)

Artinya :” Wahai orang-orang yang beriman sesungguhnya khamr/judi, (berkorban untuk) berhala, mengundi nasib (dengan anak panah), adalah perbuatan keji yang termasuk perbuatan syetan. Maka jauhilah perbuatan-perbuatan itu agar kalian mendapat keberuntungan. (QS. al-Maidah :90).¹¹

Selain itu sebuah bisnis juga harus memperhatikan peraturan-peraturan yang berasaskan pada konsep etika, dimana didalam Islam, etika berbisnis harus selalu di ikuti untuk memperoleh keberkahan, adapun Etika Bisnis Islam yaitu sejumlah perilaku etis bisnis (*akhlak al-islamiyah*), yang dibungkus dengan nilai-nilai syariah yang mengedepankan halal dan haram.¹²

Selain itu juga harus memperhatikan kemaslahatan yang hendak dicapai dan menghindari setiap kemudaratan dengan rujukan masalah mursalah. Adapun masalah mursalah pada prinsipnya *yaitu* mengambil manfaat dan menolak kemdharatan dalam rangka memelihara tujuan-tujuan syara'.¹³

¹⁰ Syamsuddin Adz Dzahabi, *75 Dosa Besar*, (Surabaya: Media Idaman 1987), h. 148.

¹¹ Depag RI, *al-Qur'an dan terjemahnya*, (Jakarta: Surya Cipta Aksara, 1993), h.164

¹² Rafik Issa Beekum, *Etika Bisnis Islam*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2004),h.12.

¹³ Narun Haroen, *Ushul Fiqh I*, (Jakarta: Logos, 1996), h. 114

H. Penelitian Terdahulu

Penelitian yang dilakukan oleh Nita Nurbaiti Strategi Komunikasi Pemasaran Program Gamezone, Fakultas Ilmu Komunikasi, Mercua Buana, Jakarta, 2007. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Marketing Public Relation PT IBS melakukan beberapa strategi komunikasi pemasaran untuk GameZone, baik dari periklanannya, promosi penjualannya, publisitasnya dan personal selling Jadi dapat disimpulkan bahwa program acara GameZone dapat diterima oleh audiens dan dapat diperkenalkan kepada seluruh audiens dan program GameZone menjadi program terfavorit versi penonton Televisi Pendidikan Indonesia.

Selanjutnya Skripsi yang diteliti oleh Novian Aziz Efendi, Universitas Muhamadiyah Surakarta, 2014, Faktor Penyebab Bermain Game Online Dan Dampak Negatifnya Bagi Pelajar (Studi Kasus Pada Warung Internet Di Dusun Mendungan Desa Pabelan Kecamatan Kartasura Kabupaten Sukoharjo), hasil penelitiannya yaitu Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa faktor penyebab bermain game online dan dampak negatifnya bagi pelajar di warung internet Dusun Mendungan Desa Pabelan Kecamatan Kartasura Kabupaten Sukoharjo terlihat dan nyata. Hal tersebut terbukti dengan adanya faktor-faktor yang menyebabkan anak bermain game online, yaitu (a) Komunikasi yang kurang maksimal antara anak dengan anggota keluarga, khususnya orang tua; (b) Pengawasan orang tua yang kurang kepada anak; (c) Kesalahan pola asuh dari orang tua kepada anak; (d) Kejenuhan atau merasa bosan seorang anak akan rutinitas yang monoton. Game online mempunyai dampak negatif diantaranya dampak sosial, dampak psikis, dan dampak fisik. Berdasarkan keterangan di atas, penelitian terdahulu berbeda dengan skripsi yang akan penulis lakukan.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN ANALISIS

A. Gambaran Umum Kota Langsa

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 3 Tahun 2001 Kota Langsa terbentuk secara definitif pada tanggal 21 Juni 2001. Kota yang terletak di pesisir pantai timur Provinsi Aceh ini merupakan hasil pemekaran wilayah dari Kota Aceh Timur. Kedudukan Kota Langsa berada pada titik koordinat antara 040 24'-35,68'-040 33 47'-0,3' Lintang Utara (LU) dan 97053' 14,59'- 98004' 42,16' Bujur Timur (BT). Luas wilayah Kota Langsa mencapai 239,83 kilometer persegi (km²). Secara administratif, Kota Langsa terdiri dari 5 kecamatan, meliputi Kecamatan Langsa Kota, Kecamatan Langsa Barat, Kecamatan Langsa Timur, Kecamatan Langsa Lama, dan Kecamatan Langsa Baro.¹

Luas wilayah antar kecamatan sangat bervariasi. Dari 5 kecamatan, Langsa Baro dan Langsa Timur memiliki wilayah yang relatif luas dibandingkan dengan tiga kecamatan lainnya. Kedua kecamatan tersebut memiliki luas wilayah hampir 58,35 persen dari keseluruhan luas wilayah kota. Luas Kecamatan Langsa Baro mencapai 61,73 km² (25,73 persen) dan Kecamatan Langsa Timur mencapai 78,23 km² (32,61 persen).

¹ Profil Kota Langsa, www1-media.acehprov.go.id/uploads/Langsa. Diakses pada tanggal 11 Oktober 2016, Pukul 09.00.

Luas kecamatan lainnya, meliputi Langsa Barat 48,75 km² (20,32 persen), Langsa Lama 45,02 km² (18,77 persen), dan Langsa Kota 6,11 km² (2,54 persen).²

B. Sistem Transaksi Bisnis Game Zone

Permainan anak-anak dan keluarga telah muncul di Kota Langsa. Permainan ini ternyata mulai ramai didatangi pengunjung, anehnya mereka yang datang dan bermain di arena permainan anak-anak ini kebanyakan orang-orang dewasa dari berbagai kalangan dan bukan termasuk kedalam kategori usia anak-anak lagi. Arena tempat bermain yang dikenal dengan sebutan "Game Zone" yang berlokasi di toko belakang Jalan Iskandar Muda, Kecamatan Langsa Kota, justru digandrungi oleh kebanyakan orang dewasa.

Arena permainan seperti Game Zone memang menjadi primadona saat ini dimata para gamers di tanah air. Berbeda dengan games pc, play station atau sejenisnya game zone memberikan cara bermain yang berbeda dimulai dari edukatif hingga kesenangan menghibur diri dengan dukungan kecanggihan teknologi. Terdapat berbagai macam permainan di dalamnya baik visual maupun dengan menggunakan seluruh pergerakan tubuh. Ditambah dengan tampilan 3D dan fitur penuh warna, game zone terasa amat sempurna.

Selain itu untuk memanjakan para gamer, pihak pengelola terus meng-update disetiap event. Tingkat level setiap karakter menunjukkan hebat tidaknya seorang

² *Ibid.*,

gamer, selain itu untuk mendapatkan item-item yang lebih tinggi (pedang atau pakaian) ia harus menaikkan levelnya pula. Ini mengakibatkan para gamer kecanduan game yang ada di game zone, selain kepuasan dan kesenangan juga dapat menukarkan koin yang dimenangkan dengan hadiah bahkan juga dengan uang.

Ada berbagai genre game yang ada di game zone yang biasa dimainkan para pemain. Ada beberapa permainan yang sangat disukai oleh anak-anak dan orang dewasa. Salah satu alasannya adalah bahwa game jenis ini ternyata dapat menghasilkan uang dan dapat ditukarkan dengan hadiah.

Game Zone dapat dimainkan setelah pemain membeli koin pada penyedia game yang bersangkutan. Setelah melakukan transaksi, barulah gamer dapat memainkan permainan yang ingin dimainkan dengan memasukkan koin. Dalam hal transaksi yang ada di Game Zone, tidak jarang juga terjadi penipuan. Seperti dijelaskan dalam artikel bahwa penipuan biasanya dilakukan kepada gamer baru yang memiliki harta melimpah. Biasanya, para pemain baru yang sering terkena tipu.

Apabila dalam sebuah permainan dimenangkan oleh gamer, gamer dapat menukarkan koin dengan hadiah maupun uang, namun untuk penukaran dengan uang dilakukan dengan cara sembunyi-sembunyi. Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu pengunjung Game Zone yang tidak ingin disebutkan namanya mengemukakan bahwa:

“Saya senang berkunjung ketempat ini, karena dengan modal Rp.10.000,- terkadang Saya bisa mendapatkan kemenangan sampai ratusan ribu rupiah dari

hasil penukaran koin yang sudah saya dapatkan pada permainan itu. Tak jarang juga mengalami kekalahan, kalau kita hitung-hitung lebih banyak kalahnya dari pada menangnya.³

Jadi dari hasil wawancara dengan gamer yang sering berkunjung ke Game zone yang dengan modal puluhan ribu, para gamer dapat memperoleh uang yang berlipat ganda, namun bisa juga mengalami kerugian, bahkan banyak mengalami kerugian dibandingkan keuntungan. Jadi menurut penulis, sebenarnya untuk mendapatkan barang yang dapat dijual dengan harga mahal, juga diperlukan pengorbanan yang tidak sedikit. Karena para gamer harus bermain game tersebut secara terus menerus dan konsisten.

Selain itu menurut fendi, salah satu pengunjung di Game Zone mengemukakan bahwa, toko permainan game zone selalu ramai, walaupun toko tetap ditutup, berikut hasil wawancara dengan responden:

“ Kadang sampai tengah malam kami bermain, karena sekira pukul 10.00 WIB, pintunya sudah ditutup, padahal didalam masih ramai bermain, Game Zone”.⁴

Ditempat yang sama pengunjung dewasa lainnya yang sempat ditanya oleh penulis mengatakan banyak jenis permainan yang bisa dimainkan di arena Game Zone. Mulai dari permainan menembak ikan, atau sejenis makhluk air seperti cumi-cumi, ikan mas, dan jenis hewan laut lainnya. Masing-masing itu mempunyai nilai koin tersendiri, jadi tidak sama koin menembak ikan mas dengan koin menembak cumi-cumi, bahkan bagi pemain jika dapat melumpuhkan "Naga", maka koin yang didapat sangat menjanjikan dengan bonus lebih.

³ Hasil Wawancara dengan Pengunjung Game Zone, Tanggal 18 Maret 2017. Pukul 16.04 Wib.

⁴ Hasil Wawancara dengan Fendi, Pengunjung Game Zone, Tanggal 18 Maret 2017. Pukul 16.04 Wib.

Dari banyaknya gamer inilah, beberapa perjanjian dan transaksi antar pemain terjadi. Transaksi dilakukan gamer untuk mempermudah mereka dalam melakukan transaksi gamer harus memenangkan pertandingan atau permainan terlebih dahulu selanjutnya gamer dapat menukarkan dengan hadiah yang ditawarkan baik berupa barang maupun uang. Biasanya para gamer bertransaksi dengan agen kedua jika untuk menukarkan koin dengan uang. Alat pembayaran yang digunakan bisa langsung berupa uang rupiah. Tapi bisa juga berupa mata uang yang berlaku di game tersebut yang nantinya dapat dimainkan kembali. Kini game zone dapat dijadikan cara untuk mencari uang bagi orang-orang yang menyenangi game.

C. Game Zone Menurut Pendapat Para Ulama Kota Langsa

Permainan hendaknya menjadi sebuah hiburan yang dapat menghibur bagi orang-orang yang mengalami stress atau menghibur diri, permainan juga dapat dijadikan sebuah perlombaan. Hukum sebuah permainan dapat berubah-ubah bisa sunnat, mubah dan bisa pula haram. Pada zaman nabi permainan yang sering dimainkan yaitu melempar panah, lomba lari dan melatih kuda. Seiring perkembangan zaman permainanpun mulai beragam dari permainan tradisional menjadi permainan dengan menggunakan teknologi, ada berbagai macam permainan dapat ditemukan dengan mudah seperti yang terdapat di Game Zone, tidak hanya anak-anak, orang dewasa juga ikut bermain di arena tersebut, bahkan lebih banyak pengunjung dewasa dibandingkan pengunjung anak-anak.

Pada dasarnya permainan dibolehkan. Adapun diharamkan adalah kegiatan yang melalaikan waktu dan mengandung unsur judi. Permainan dengan menggunakan teknologi yang membawa kebaikan tidak dilarang maka dibolehkan. Seperti permainan edukatif yang memberikan perkembangan bagi otak, atau permainan yang dapat dapat menghibur, seperti melatih kuda, atau permainan seorang laki-laki dengan istrinya.⁵

Berdasarkan hasil wawancara penulis dengan beberapa tokoh ulama MPU Kota Langsa mengenai hukum transaksi bisnis game zone, berikut hasil wawancara yang penulis peroleh dari Bapak Zulkarnaen ketika penulis bertanya mengenai bagaimana hukum permainan, beliau mengemukakan bahwa:

“Hukum permainan itu pada dasarnya boleh, akan tetapi permainan yang tidak mengandung unsur lalai dan judi.”⁶

Hal sama juga diungkapkan oleh Tengku Zulfikar dan Tgk. H.M. Hasan Kasem yang mengatakan bahwa hukum permainan itu pada dasarnya boleh apabila tidak ada unsure yang membuatnya menjadi haram.

Begitu pula yang disampaikan oleh Tgk. Hasan kasem yang menyatakan bahwa:

“Game itu dibolehkan bahkan sudah ada sejak zaman Rasulullah, tapi permainan yang dtidak ada unsur yang melalaikan dan unsur maksiat itu diharamkan.”⁷

⁵ Hendi Suhendi, *Fiqh Muamalah*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2016), h. 259.

⁶ Hasil Wawancara dengan Bapak Zulkarnaen, Salah satu Ulama Kota Langsa, Pada Tanggal 16 Maret 10.00 Wib.

Selanjutnya, ketika responden ditanyai, jenis mainan apa saja yang dibolehkan, maka Hasan Kasim mengemukakan bahwa:

“Permainan seperti permainan edukatif yang dapat membantu perkembangan anak, juga permainan permainan yang baik dan tidak dilarang oleh agama Islam.”⁸

Jadi berdasarkan beberapa pendapat ulama kota Langsa dapat diketahui bahwa hukum permainan itu boleh, namun kegiatan yang dilakukan oleh para pemainlah yang dapat menjadikan permainan tersebut menjadi haram, ataupun permainan tersebut mengandung unsure yang tidak dibenarkan di dalam Islam maka itu juga haram.

Seperti halnya Tgk Hasan Kasim, Tgk. Zulfikar dan Bapak Zulkarnaen juga mengutarakan hal yang sama, bahwa permainan yang baik adalah permainan edukatif seperti permainan yang dilaksanakan pada proses pembelajaran disekolah.

Jadi dapat diketahui jenis permainan yang baik atau dibenarkan yaitu permainan yang mengandung unsur manfaat bukan mudarat. Seperti permainan edukatif yang dapat membantu perkembangan otak serta menghilangkan rasa bosan.

Selanjutnya penulis bertanya kepada responden mengenai permainan yang ada di Game Zonen, bagaimana menurut pendapat bapak mengenai permainan yang ada di Game Zone, Tgk. Salahuddin Muhammad mengemukakan bahwa:

⁷ Hasil Wawancara dengan Tgk Hasan Kasem, *Salah satu Ulama Kota Langsa*, Pada Tanggal 18 Maret 11.00 Wib.

⁸ Hasil Wawancara dengan Tgk Hasan Kasem, *Salah satu Ulama Kota Langsa*, Pada Tanggal 21 Maret 11.00 Wib.

“Kalau permainan yang ada di game zone itu tergantung permainannya dan seperti apa transaksi yang dilakukan kalau permainannya tidak melalaikan bagi pemain tidak apa-apa, namun kalau permainan itu melalaikan dan mengandung unsure judi hukumnya haram sekalipun permainannya edukatif.”⁹

Bapak Zulkarnaen juga mengutarakan bahwa:

“Hukum permainan yang ada di game zone tidak boleh, karena melalaikan dan mengandung unsur judi.”¹⁰

Hal yang sama juga di sampaikan oleh Tgk. Syahrul bahwa permainan yang ada di game zone apabila mengandung unsur yang tidak di benarkan maka hukumnya haram.¹¹

Adapun mengenai transaksi bisnis game zone, mengenai penukaran koin dengan hadiah dan uang tidak dibenarkan, hal ini berdarkan pendapat tengku zulfikar dan ulama lainnya yang penulis wawancarai, alasannya adalah sebagai berikut:

Tgk. Zulfikar mengatakan bahwa:

“Transaksi tersebut tidak boleh hukumnya haram, melalaikan waktu saja sudah tidak dibenarkan apalagi mengandung unsur perjudian hukumnya haram”¹²

⁹ Hasil Wawancara dengan Tgk Salahuddin Muhammad, *Salah satu Ulama Kota Langsa*, Pada Tanggal 19 Maret 17.00 Wib.

¹⁰ Hasil Wawancara dengan Bapak Zulkarnaen, *Salah satu Ulama Kota Langsa*, di IAIN Langsa, Pada Tanggal 17 Maret 09.00 Wib.

¹¹ Hasil Wawancara dengan Tgk. Syahrul, *Salah satu Ulama Kota Langsa*, di IAIN Langsa, Pada Tanggal 15 Maret 11.00 Wib.

Begitu pula bapak Zulkarnaen, beliau dengan tegas mengemukakan:

“hukumnya Haram”¹³

Hal yang sama juga disampaikan oleh Tgk Murdani dan Tgk. H.M Hasan Kasem juga mengemukakan hal yang sama dengan Tgk. Zulfikar dan Bapak Zulkarnaen.

Jadi berdasarkan kesimpulan di atas transaksi yang ada pada bisnis Game Zone hukumnya haram tidak dibenarkan, jika hukumnya haram mengapa tidak diberhentikan atau dilarang, berikut hasil wawancara yang penulis peroleh dari beberapa ulama kota Langsa.

Tgk. Syahrul mengatakan bahwa:

“Tidak bisa sembarangan dalam menentukan permasalahan ini, apalagi kota Langsa tidak ada lembaga yang mengatur mengenai masalah ini, sejauh ini lembaga yang ada dikota Langsa, memang kota Langsa sudah menjadi kawasan syariah, namun lembaganya tidak sepenuhnya dapat dijalankan. Apalagi mengenai hal ini tentunya mereka memiliki deking sehingga masih dapat beroperasi sampai saat ini.”¹⁴

Begitu pula hal yang sama diungkapkan oleh Tgk. Salahuddin Muhammad, bapak Zulkarnaen dan Tgk Murdani. Selain itu penulis juga memperoleh hasil dari observasi beberapa media web set dan menemukan bahwa :

Terkait dengan permainan anak-anak (Game Zone) tersebut, Ketua MPU Kota Langsa Tgk. AB. Tanjung

¹² Hasil Wawancara dengan Tgk Zulfikar , *Salah satu Ulama Kota Langsa*, Pada Tanggal 18 Maret 11.00 Wib.

¹³ Hasil Wawancara dengan Bapak Zulkarnaen, *Salah satu Ulama Kota Langsa*, di IAIN Langsa, Pada Tanggal 17 Maret 09.00 Wib.

¹⁴ Hasil Wawancara dengan Tgk. Salahuddin Muhammad, *Salah satu Ulama Kota Langsa*, di MPU Langsa, Pada Tanggal 15 Maret 11.00 Wib.

“Belum bisa memberikan tanggapan, karena tidak ada seorangpun yang datang meminta rekomendasi, apakah itu termasuk katagori permainan judi atau bukan. Secara resmi belum ada laporan, beliau juga menambahkan,“ kalau memang ada indikasi permainan anak-anak itu lebih mengarah dan menjurus kepada permainan judi, maka yang harus menyelesaikan adalah Dinas Syari'at Islam,”¹⁵.

D. Analisis Penulis

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang penulis lakukan dan setelah di analisis maka dapat diketahui bahwa hukum asal dari game baik yang ada di game zone maupun yang ada di computer adalah boleh. Hal ini sesuai dengan kaidah fikih yang menyatakan:

Hukum asal segala sesuatu adalah mubah, kecuali ada dalil yang mengharamkannya.

Begitu pula dengan pendapat para ulama MPU Kota Langsa yang menyatakan bahwa hukum permainan itu boleh kecuali ada unsur yang melalaikan dan terdapat maksiat di dalamnya. Game atau permainan menjadi haram ketika unsur-unsur haram di dalamnya, seperti transaksi permainan yang ada di Game Zone.

Game Zone dapat dimainkan setelah pemain membeli koin pada penyedia game yang bersangkutan. Setelah melakukan transaksi, barulah gamer dapat memainkan permainan yang ingin dimainkan dengan memasukkan koin. Dalam hal transaksi yang ada di Game Zone, tidak jarang juga terjadi penipuan. Seperti dijelaskan dalam artikel bahwa penipuan biasanya dilakukan kepada gamer baru

¹⁵<http://www.kabar-investigasi.com/2016/02/diduga-permainan-game-zone-berbau-judi.html>. diakses Pada Tanggal 20 Maret 2017.

yang memiliki harta melimpah. Biasanya, para pemain baru yang sering terkena tipu.

Apabila dalam sebuah permainan dimenangkan oleh gamer, gamer dapat menukarkan koin dengan hadiah maupun uang, namun untuk penukaran dengan uang dilakukan dengan cara sembunyi-sembunyi.

Didalam permainan ada batasan-batasan yang harus di perhatikan seperti memastikan bahwa permainan yang dimainkan tidak bertentangan dengan prinsip-prinsip pokok dalam agama Islam, baik diranah akidah, ahklak dan ibadah, hendaknya game juga tidak mengandung unsur-unsur yang bertentangan dengan kebudayaan Islam dan kebudayaan lokal yang telah mengakar dimasyarakat. Dan tidak mengandung unsur-unsur kekerasan ataupun maksiat seperti yang dikemukakan oleh para ulama kota Langsa.

Selain itu permainan game-game yang ada baik di game zone maupun dimana saja dimainkan sesuai dengan porsinya. Tidak berlebihan dan jangan sampai hiburan menyita seluruh waktu, menghalangi dari aktifitas lainnya dan mengambil waktu belajar dan bekerja. Game juga jangan sampai melalaikan dari tugas-tugas pokok ibadah.

Menurut hemat penulis game zone dalam hal ini tidak dibenarkan, hal ini dikarenakan didalamnya terkandung unsur *maisir* dan melalaikan. Pada dasarnya setiap permainan itu dibolehkan (mubah) namun ada penyebab yang membuat sebuah permainan tersebut diharamkan atau dilarang, hal ini dikarenakan adanya faktor yang dilarang, seperti yang dijelaskan sebelumnya selain itu juga faktor

dilarang atau diharamkannya yaitu terdapat unsur pornografi dan sebagainya, jadi setiap permainan itu dibolehkan asalkan tidak ada unsur yang menyebabkan larangan atau diharamkan.

Berdasarkan dari hasil wawancara diketahui transaksi yang ada di game zone tidak dibenarkan karena mengandung unsur judi dan juga dapat melalaikan seseorang dari aktifitas lainnya.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang penulis peroleh dan setelah di analisis penulis dapat menyimpulkan bahwa:

1. Transaksi bisnis game zone di kota Langsa dapat dilakukan setelah pemain membeli koin pada penyedia game yang bersangkutan. Setelah melakukan transaksi, barulah gamer dapat memainkan permainan yang ingin dimainkan dengan memasukkan koin. Apabila dalam sebuah permainan dimenangkan oleh gamer, gamer dapat menukarkan koin dengan hadiah maupun uang, namun untuk penukaran dengan uang dilakukan dengan cara sembunyi-sembunyi.
2. Hukum transaksi game zone dikota Langsa menurut pendapat para ulama MPU Kota Langsa adalah haram dan tidak dibenarkan karena mengandung unsur lalai dan terdapat unsur maksiat sekalipun permainan tersebut merupakan permainan edukatif.

B. Saran

1. Diharapkan Dinas Syariat Islam dapat menjalankan tugasnya dalam menangani maraknya judi yang tersebar dalam permainan.
2. Diharapkan Ulama MPU dapat mengeluarkan fatwa berkaitan dengan permasalahan judi yang marak saat ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Karim, Adiwarmarman A. *Bank Islam Analisis Fiqih dan Keuangan*, edisi ketiga, Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2006.
- Muslich, *Etika Bisnis Islami; Landasan Filosofis, Normatif, dan Substansi Implementatif*, Yogyakarta: Ekonisia Fakultas Ekonomin UII, 2004.
- Yusanto, Muhammad Ismail dan Muhammad Karebet Widjajakusuma, *Menggagas Bisnis Islami*, Jakarta: Gema Insani Press, 2002.
- Muhammad & Alimin, *Etika & Perlindungan Konsumen dalam Ekonomi Islam*, Yogyakarta: BPFE-Yogyakarta, 2004.
- Untung, Budi *Hukum dan Etika Bisnis*. Yogyakarta : CV. Andi Offset, 2012.
- Siddieqy, Tengku Muhammad Ash *Fiqh Mu'amalah*, Semarang: Pustaka Rizki Putra, 1997.
- Yayasan Penterjemah/Pentafsir al-Qur'an, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, Surabaya: DEPAG RI, 1978.
- Rasjid, Sulaiman, *Fiqh Islam*, Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2012.
- Faisal Badroen, et al, *Etika Bisnis dalam Islam*, Jakarta: Kencana, 2006.
- Aziz, Abdul *Etika Bisnis Perspektif Islam*, Bandung: Alfabeta, 2013.
- Harsono, Ma'ruf *Pengaruh Game Terhadap Perkembangan Remaja*, (Serpong :Surya University, 2014.
- Saputra, Mayke S. Tedja, *Bermain, Mainan, dan Permainan*, (Jakarta: PT. Grasindo, 2001.
- Muhtarom, *Reproduksi Ulama di Era Globalisasi*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2005.
- Aziz, Muhammad Nur, “ *Peran Ulama Peran Ulama dalam Perang Sabil di Ambarawa Tahun 1945*), (skripsi tidak diterbitkan, jurusan Sejarah dan Kebudayaan Islam Fakultas Adab IAIN Sunan Ampel Surabaya.
- Bajharits, Adnan Hasan Shalih, *Mendidik Anak Laki-laki*, Jakarta: Gema Insani, 2008.
- Arikunto, Suharsimi, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: Binaksara, 2002.

Noeng Muhadjir, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Yogyakarta: Rakesarasin, 1996.

Burhan Bungin, *Analisa Data Penelitian Kualitatif*, (Jakarta : PT RajaGrafindo, 2005.

M. Madsuki, MS, *Petunjuk Praktis Membuat Skripsi* Jakarta : Usaha Nasional, tt.

Sutrisna Hadi, *Metodologi Research*, Yogyakarta: Andi Offset, 1989.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Transaksi Bisnis dalam Islam

1. Pengertian Transaksi Bisnis Islam

Seiring berkembangnya ekonomi masyarakat yang kian modern, maka kiranya dalam masyarakat itu memiliki kebutuhan yang kian banyak pula. Dengan meningkatnya kebutuhan masyarakat yang ada, maka otomatis masyarakat ingin memenuhi kebutuhan itu dengan segera.

Karena kemungkinan kebutuhan itu jika tidak dapat terpenuhi maka membuat bisnis yang dikelola akan pailit atau akan menurun pendapatnya. Maka, dari kebutuhan mendesak itu para produsen ataupun marketing mencari alternatif untuk membuat sistem transaksi yang mudah. Dalam kaidah hukum yang berlaku menyatakan bahwa semua hal dilarang, kecuali yang ada ketentuannya berdasarkan Al-Quran dan Al-Hadits. Sedangkan dalam urusan atau transaksi muamalah, semuanya diperbolehkan kecuali ada dalil yang melarangnya.¹

Semua transaksi dapat diterima di dalam hukum Islam, kecuali terdapat implikasi dari dalil Al-Quran dan Al-Hadits yang melarangnya, baik secara eksplisit maupun implisit. Dengan demikian, dalam bidang muamalah, semua transaksi dibolehkan kecuali yang diharamkan. Penyebab terlarangnya sebuah transaksi adalah disebabkan oleh beberapa faktor-faktor yang mempengaruhi yaitu sebagai berikut :

¹ Adiwarman A. Karim, *Bank Islam Analisis Fiqih dan Keuangan*, edisi ketiga, (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2006) h.29.

- 1) Haram zatnya Transaksi dilarang karena obyek (barang atau jasa) yang ditransaksikan juga dilarang atau haram, misalnya minuman keras, bangkai, daging babi, dan sebagainya. Jadi, transaksi jual beli minuman keras serta yang disebutkan diatas adalah haram, walaupun akad jual belinya sah.
- 2) Haram selain zatnya Haram selain zatnya terbagi menjadi dua bentuk yaitu :
 - a. Melanggar prinsip *'an taradin minkum* yaitu melanggar dengan cara penipuan (tadlis) yang berarti dimana keadaan salah satu pihak tidak mengetahui informasi yang diketahui orang lain. Seharusnya mereka mempunyai informasi yang sama sehingga tidak ada pihak yang merasa dicurangi, dan dapat terjadi dalam empat hal, yaitu :
 - a) Kuantitas, contoh : Pedagang yang mengurangi timbangan
 - b) Kualitas, contoh : Penjual yang menyembunyikan cacat barang yang ditawarkan
 - c) Harga, contoh : Memanfaatkan ketidaktahuan pembeli akan harga pasar dengan menaikkan harga produk diatas harga pasar
 - d) Waktu penyerahan, contoh : Konsultan yang berjanji menyelesaikan proyek dalam waktu dua bulan, padahal dia tahu kalau proyek itu tidak dapat selesai dalam dua bulan.
 - b. Melanggar prinsip *la tuzlimuna wa la tuzlamun* Prinsip kedua yang tidak boleh dilanggar adalah prinsip *la tuzlimuna wa la tuzlamun*, yaitu jangan menzalimi dan jangan dizalimi.

Sedangkan bisnis secara umum bisnis diartikan sebagai suatu kegiatan yang dilakukan oleh manusia untuk memperoleh pendapatan atau penghasilan atau rizki dalam rangka memenuhi kebutuhan dan keinginan hidupnya dengan cara mengelola sumber daya ekonomi secara efektif dan efisien.²

Skinner sebagaimana yang dikutip oleh Yusanto dan Wijayakusuma mendefinisikan bisnis sebagai pertukaran barang, jasa, atau uang yang saling menguntungkan atau memberi manfaat. Menurut Anoraga dan Soegiastuti, bisnis memiliki makna dasar sebagai "*the buying and selling of goods and services*". Adapun dalam pandangan Straub dan Attner, bisnis tak lain adalah suatu organisasi yang menjalankan aktivitas produksi dan penjualan barang-barang dan jasa-jasa yang diinginkan oleh konsumen untuk memperoleh profit.³

Bisnis adalah sebuah aktifitas yang mengarah pada peningkatan nilai tambah melalui proses penyerahan jasa, perdagangan atau pengolahan barang (produksi).⁴ Yusanto dan Wijayakusuma mendefinisikan lebih khusus tentang bisnis Islami adalah serangkaian aktivitas bisnis dalam berbagai bentuknya yang tidak dibatasi jumlah kepemilikan hartanya (barang atau jasa) termasuk profitnya, namun dibatasi dalam cara memperolehnya dan pendayagunaan hartanya karena aturan halal dan haram.⁵

² Muslich, *Etika Bisnis Islami; Landasan Filosofis, Normatif, dan Substansi Implementatif*, (Yogyakarta: Ekonisia Fakultas Ekonomin UIN, 2004), h. 46.

³ Muhammad Ismail Yusanto dan Muhammad Karebet Widjajakusuma, *Menggagas Bisnis Islami*, (Jakarta: Gema Insani Press, 2002), h. 15.

⁴ Muhammad & Alimin, *Etika & Perlindungan Konsumen dalam Ekonomi Islam*, (Yogyakarta: BPFE-Yogyakarta, 2004), h. 56.

⁵ Ibid h. 57.

Dalam Al-Qur'an, bisnis berasal dari kata *al-tijarah* dan dalam bahasa arab *tijarah*, berawal dari kata dasar *tajara, tajran wa tijarata*, yang artinya berdagang atau berniaga. Menurut ar-Raghib al-Asfahani dalam *al-mufradat fi gharib al-Qur'an, at-Tijarah* bermakna pengelolaan harta benda untuk mencari keuntungan. Sedangkan menurut Ibnu Farabi, yang dikutip ar-Raghib, *fulanun tajirun bi kadza*, berarti seseorang yang mahir dan cakap yang mengetahui arah dan tujuan yang diupayakan dalam usahanya.⁶

Menurut pendapat ar-Raghib al-Asfahani dalam *al-mufradat fi gharib al-Qur'an* yang dikutip Muchlis, *at-Tijarah* bermakna pengelolaan harta benda untuk mencari keuntungan.⁷ Menurut Ibnu Farabi, yang dikutip ar-Raghib, *fulanun tajirun bi kadza*, berarti seseorang yang mahir dan cakap yang mengetahui arah dan tujuan yang diupayakan dalam usahanya. Dalam penggunaannya kata *tijarah* pada ayat-ayat di atas terdapat dua macam pemahaman. Pertama, dipahami dengan perdagangan yaitu pada surat Al-Baqarah ; 282. Kedua, dipahami dengan perniagaan dalam pengertian umum.

Dari penjelasan diatas, terlihat bahwa term bisnis dalam Al-Qur'an dari *tijarah* pada hakikatnya tidak semata-mata bersifat material dan hanya bertujuan mencari keuntungan material semata, tetapi bersifat material sekaligus immaterial, bahkan lebih meliputi dan mengutamakan hal yang bersifat immaterial dan kualitas.

⁶ *Ibid.*,

⁷ Muslich, *Etika Bisnis Islami*, h. 46.

Aktifitas bisnis tidak hanya dilakukan diantara sesama manusia tetapi juga dilakukan antara manusia dengan Allah swt, bahwa bisnis harus dilakukan dengan ketelitian dan kecermatan dalam proses administrasi dan perjanjian-perjanjian dan bisnis tidak boleh dilakukan dengan cara penipuan, dan kebohongan hanya demi memperoleh keuntungan.⁸

Dalam hal ini, ada dua definisi tentang pengertian perdagangan, dari dua sudut pandang yang berbeda, yaitu menurut mufassir dan ilmu fikih:

- 1) Menurut mufassir yaitu ar-Raghib al-Asfahani sebagaimana yang dikutip oleh Mukhlis, bisnis adalah pengelolaan modal untuk mendapatkan keuntungan.⁹
- 2) Menurut tinjauan ahli fikih, bisnis adalah saling menukarkan harta dengan harta secara suka sama suka, atau pemindahan hak milik dengan adanya penggantian.
- 3) Menurut cara yang diperbolehkan penjelasan dari pengertian diatas :
 - a. Perdagangan adalah suatu bagian muamalat yang berbentuk transaksi antara seorang dengan orang lain.
 - b. Transaksi perdagangan itu dilaksanakan dalam bentuk jual beli yang diwujudkan dalam bentuk ijab dan qabul.
 - c. Perdagangan yang dilaksanakan bertujuan atau dengan motif untuk mencari keuntungan.¹⁰

⁸ Mukhlis, *Etika Bisnis Islami; Landasan Filosofis, Normatif, dan Substansi Implementatif*, (Yogyakarta: Ekonisia Fakultas Ekonomin UII, 2004), h. 49.

⁹ *Ibid* h.4950

¹⁰ *Ibid.*, h. 50.

Adapun dalam Islam transaksi bisnis dapat dipahami sebagai serangkaian aktifitas bisnis dalam berbagai bentuknya yang tidak dibatasi jumlah (kuantitas) kepemilikan hartanya (barang/jasa) termasuk profitnya, namun dibatasi dalam cara perolehan dan pendayagunaan hartanya (ada aturan halal dan haram).¹¹

Pengertian di atas dapat dijelaskan bahwa Islam mewajibkan setiap muslim, khususnya yang memiliki tanggungan untuk bekerja. Bekerja merupakan salah satu sebab pokok yang memungkinkan manusia memiliki harta kekayaan. Untuk memungkinkan manusia berusaha mencari nafkah, Allah Swt melapangkan bumi serta menyediakan berbagai fasilitas yang dapat dimanfaatkan untuk mencari rizki.

2. Tujuan Bisnis

Tujuan bisnis suatu perusahaan dapat kita lihat dari berbagai macam kepentingan, baik *owner*, pesaing, *supplier*, karyawan, konsumen, masyarakat umum, maupun pemerintah.¹²

Pada umumnya tujuan bisnis didirikan tidak hanya *profit oriented* semata, namun secara keseluruhan tujuan bisnis didirikan meliputi :

- 1) Profit,
- 2) Pengadaan barang atau jasa,
- 3) Kesejahteraan bagi pemilik faktor produksi dan masyarakat,

¹¹ *Ibid.*, h. 18.

¹² Budi Untung, *Hukum dan Etika Bisnis*. Yogyakarta : CV. Andi Offset, 2012), h. 3.

- 4) *Full employment* (kondisi perekonomian nasional, dimana semua atau hampir semua orang mau dan mampu bekerja di upah yang berlaku dengan kondisi kerja yang mampu melakukannya.
- 5) Eksistensi perusahaan dalam jangka panjang (waktu yang lama),
- 6) Kemajuan dan pertumbuhan,
- 7) *Prestise* dan prestasi.

Proses pencapaian tujuan bisnis melalui pengelolaan sumber daya ekonomi secara optimal bagi para pemilik sumber daya ekonomi atau faktor-faktor produksi dan masyarakat pada umumnya. Para pemegang atau pemilik faktor-faktor produksi ini memperoleh manfaat dan nilai ekonomi secara layak.

Bertitik tolak pada usaha pencapaian tujuan-tujuan tersebut, maka tentunya proses pencapaian tujuan bisnis melalui pengelolaan sumber daya ekonomi secara optimal harus dilakukan dengan memperhatikan kepentingan dan kemanfaatan bagi para pemilik sumber daya ekonomi atau pemilik faktor-faktor produksi dan masyarakat pada umumnya.

Tercapainya tujuan bisnis akan bersifat langgeng (lebih bersifat jangka panjang) kalau didukung secara *inklusif* tercapainya tujuan para pihak yang terlibat dalam kegiatan bisnis tersebut. Misalnya pihak tenaga kerja, supplier bahan, pemilik modal dan pihak-pihak eksternal lainnya. Di samping itu masyarakat mendapatkan manfaat sosial yang positif dengan adanya pemberdayaan sumber daya ekonomi tersebut. Bagi para pemilik sumber daya ekonomi tentunya manfaat tersebut diukur dengan ukuran ekonomi dan sosial yang layak.

Berbisnis bukan semata-mata dengan tujuan mencari untung, karena di dalam bisnis tidak selalu mendapat untung. Di dalam bisnis sering juga mendapat kerugian. Tujuan bisnis menurut Islam sebenarnya adalah ingin memperbesar, memperpanjang dan memperluas aktifitas syariat atau bertujuan ibadah dan mendapat pahala yang banyak. Justru itulah di dalam bisnis, harus selalu mencari keridhaan Allah ta'ala dengan niat yang benar dan implementasi yang benar.

Tujuan bisnis merupakan hasil akhir yang ingin dicapai oleh para pelaku bisnis dari bisnis yang mereka lakukan dan merupakan cerminan dari berbagai hasil yang diharapkan bisa dilakukan oleh bagian-bagian organisasi perusahaan (produksi, pemasaran, personalia, dan lain-lain) yang akan menentukan kinerja perusahaan dalam jangka panjang. Secara umum tujuan dari bisnis adalah menyediakan produk berupa barang atau jasa untuk memenuhi kebutuhan konsumen serta memperoleh keuntungan dari aktifitas yang dilakukan. Segala aturan yang diturunkan Allah swt dalam sistem Islam mengarah pada tercapainya kebaikan, kesejahteraan, keutamaan, serta menghapuskan kejahatan, kesengsaraan, dan kerugian pada seluruh ciptaan-Nya. Demikian pula dalam hal bisnis, tujuannya adalah membantu manusia mencapai kemenangan di dunia dan di akhirat.¹³

¹³, Tengku Muhammad Ash Siddieqy, *Fiqh Mu'amalah*, (Semarang: Pustaka Rizki Putra, 1997), h. 84.

3. Dasar Hukum Bisnis

a. Qs. An-Nur 37

() .

Artinya : Laki-laki yang tidak dilalaikan oleh perniagaan dan tidak (pula) oleh jual beli dari mengingati Allah, dan (dari) mendirikan sembahyang, dan (dari) membayarkan zakat. Mereka takut kepada suatu hari yang (di hari itu) hati dan penglihatan menjadi goncang. (Qs. An-Nur : 37).¹⁴

Maksud dari ayat tersebut ialah berbisnis di bolehkan, dan tidak lalai dari mengingat Allah dan mengerjakan shalat walaupun melakukan urusan perniagaan dan jual beli. Mereka tidak enggan mengeluarkan zakat karena tidak tamak mengumpulkan harta kekayaan. Mereka selalu ingat akan hari akhirat yang karena dahsyatnya banyak hati menjadi guncang dan mata menjadi terbelalak. Ini bukan berarti mereka mengabaikan sama sekali urusan dunia dan menghabiskan waktu serta tenaganya untuk berdzikir dan bertasbih karena hal demikian tidak disukai oleh Nabi Muhammad dan bertentangan dengan prinsip-prinsip islam.

b. Ath-Taubah : 24

¹⁴ Yayasan Penterjemah/Pentafsir al-Qur'an, Al-Qur'an dan Terjemahnya, Surabaya: DEPAG RI, 1978, h. 456.

Artinya : *Katakanlah: “Jika bapa-bapa, anak-anak, saudara-saudara, isteri-isteri, kaum keluargamu, harta kekayaan yang kamu usahakan, perniagaan yang kamu khawatiri kerugiannya, dan tempat tinggal yang kamu sukai, adalah lebih kamu cintai dari Allah dan RasulNya dan dari berjihad di jalan nya, Maka tunggulah sampai Allah mendatangkan keputusan Nya”. dan Allah tidak memberi petunjuk kepada orang-orang yang fasik.*¹⁵

Dari kedua ayat tersebut di atas dapat diketahui bahwa hukum berbisnis adalah boleh dan dari penjelasan ayat tersebut kita sebagai manusia dipenrintahkan untuk selalu berusaha dan jangan takut usaha yang dimiliki tidak laku atau laris sehingga kita tidak mau berhijrah atau berjihad di jalan Allah.

4. Rukun dan Syarat Bisnis Islam

Menurut Rasjid rukun dan syarat dalam berbisnis sama seperti jual beli diantaranya sebagai berikut;¹⁶

¹⁵ *Ibid.*, h. 320.

¹⁶ Rasjid, Sulaiman, *Fiqh Islam*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2012), h. 45.

a. *Aqid* orang yang melakukan transaksi (penjual dan pembeli) yang harus memenuhi syaratnya adalah:

- 1) Berakal, orang gila atau bodoh tidak sah jual belinya.
- 2) Dengan kehendak sendiri (bukan dipaksa)
- 3) Tidak mubazir, sebab harta orang yang mubazir itu ditangan walinya
- 4) Baligh (berumur 15 tahun ke atas/dewasa).

b. Uang dan benda yang dibeli, syaratnya adalah:

- 1) Suci, barang najis tidak sah dijual dan tidak boleh dijadikan uang untuk dibelikan, seperti kulit binatang atau bangkai yang belum disamak.
- 2) Ada manfaatnya, tidak boleh menjual sesuatu yang tidak ada manfaatnya.
- 3) Barang itu tidak dapat diserahkan, tidak sah menjual suatu barang yang tidak dapat diserahkan kepada yang membeli, misalnya ikan dalam laut, barang rampasan yang masih berada di tangan yang merampasnya, barang yang sedang dijaminkan, sebab semua itu mengandung tipu daya.
- 4) Barang tersebut merupakan kepunyaan si penjual, kepunyaan orang yang diwakilinya, atau yang mengusahakan.
- 5) Barang tersebut diketahui oleh si penjual dan si pembeli, zat, bentuk, kadar, dan sifat-sifatnya jelas sehingga antara keduanya tidak akan terjadi kecoh-mengecoh.

c. Adanya akad (*ijab* dan *qabul*)

Ijab adalah perkataan penjual, dan *qabul* adalah ucapan si pembeli.

Apabila menurut adat telah berlaku bahwa *ijab* dan *qabul* sudah dipandang

sebagai jual beli, itu saja sudah cukup karena tidak ada suatu dalil yang jelas untuk mewajibkan *lafazh*.

Menurut Ash Siddieqy sifat-sifat akad diantaranya sebagai berikut:¹⁷

- 1) Akad diucapkan seseorang tanpa memberi syarat.
- 2) Akad diucapkan seseorang dengan dikaitkan dengan sesuatu jika tidak ada kaitan maka akadpun tidak jadi.

5. Konsep Etika Dalam Bisnis Islam

Etika bisnis adalah seperangkat nilai tentang baik, buruk, benar dan salah dalam dunia bisnis berdasarkan pada prinsip-prinsip moralitas. Dalam arti lain etika bisnis berarti seperangkat prinsip dan norma di mana para pelaku bisnis harus komitmen padanya dalam bertransaksi, berperilaku dan berelasi guna mencapai daratan atau tujuan-tujuan bisnisnya dengan selamat. Selain itu etika bisnis juga dapat berarti pemikiran atau refleksi tentang moralitas dalam ekonomi dan bisnis, yaitu refleksi tentang perbuatan baik, buruk, tercela, benar, salah, wajar, pantas, tidak pantas dari perilaku seseorang dalam berbisnis atau bekerja.¹⁸

Etika bisnis dapat diartikan sebagai telaah, penyelidikan atau pengkajian sistematis tentang tingkah laku seseorang atau dalam kelompok dan dalam transaksi bisnis guna mewujudkan kehidupan yang lebih baik atau etika bisnis yaitu dalam pengetahuan tentang cara bisnis dengan memperhatikan tentang tingkah laku yaitu

¹⁷ Tengku Muhammad Ash Siddieqy, *Fiqh Mu'amalah*, (Semarang: Pustaka Rizki Putra, 1997), h. 83.

¹⁸ Faisal Badroen, et al, *Etika Bisnis dalam Islam*, (Jakarta: Kencana, 2006), h. 15.

kebenaran atau kejujuran dalam berusaha (berbisnis). Kebenaran dalam etika adalah etika standar yang secara umum dapat diterima dan diakui prinsip-prinsipnya baik oleh individu, masyarakat atau dalam kelompok.¹⁹

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa etika bisnis Islam adalah seperangkat nilai tentang baik, buruk, benar, salah dan halal, haram dalam dunia bisnis berdasarkan pada prinsip-prinsip moralitas yang sesuai dengan syariah.²⁰

B. Gambaran Umum Game

1. Pengertian Game

Game adalah kata berbahasa Inggris yang berarti permainan atau pertandingan, atau bisa diartikan sebagai aktifitas terstruktur yang biasanya dilakukan untuk bersenang-senang. 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 *refreshing*.

Menurut John C Beck & Mitchell Wade sebagaimana dikutip oleh Harsono, game adalah penarik perhatian yang telah terbukti. Game adalah lingkungan pelatihan yang baik bagi dunia nyata dalam organisasi yang menuntut pemecahan masalah secara kolaborasi. Sedangkan Ivan C. Sibero mengatakan game merupakan aplikasi yang paling banyak digunakan dan dinikmati para pengguna media elektronik saat ini. Beda halnya dengan Fauzi yang menyatakan game merupakan suatu bentuk hiburan yang seringkali dijadikan sebagai penyegar pikiran dari rasa penat yang

¹⁹ Abdul Aziz, *Etika Bisnis Perspektif Islam*, (Bandung: Alfabeta, 2013), h. 35.

²⁰ *Ibid.*,

disebabkan oleh aktivitas dan rutinitas kita. Dan Samuel Henry memaparkan game sebagai bagian tak terpisahkan dari keseharian anak, sedangkan sebagian orang tua menuding game sebagai penyebab nilai anak turun, anak tak mampu bersosialisasi, dan tindakan kekerasan yang dilakukan anak.²¹

Permainan merupakan istilah yang digunakan secara bebas adalah kegiatan yang “tidak mempunyai peraturan lain kecuali yang ditetapkan pemain sendiri sehingga arti utamanya mungkin hilang. arti yang paling tepat ialah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Bermain dilakukan secara suka rela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar. Piaget menjelaskan bahwa bermain “terdiri atas tanggapan yang diulang sekedar untuk kesenangan fungsional.”

Istilah permainan berasal dari kata dasar “main” yang mendapat imbuhan “per-an”. Dalam kamus besar Indonesia, main adalah berbuat sesuatu yang menyenangkan hati dengan menggunakan alat atau tidak. Menurut Mayke S. Tedjasaputra yang penting dan perlu ada didalam kegiatan bermain adalah rasa senang yang ditandai oleh tertawa.²²

Bermain adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa pertimbangan hasil akhir. Bermain dilakukan secara sukarela dan tidak ada unsur paksaan atau tekanan dari luar atau kewajiban. Piaget

²¹ Ma'ruf Harsono, *Pengaruh Game Terhadap Perkembangan Remaja*, (Serpong :Surya University, 2014), h. 1

²² Mayke S. Tedja Saputra, *Bermain, Mainan, dan Permainan*, (Jakarta: PT. Grasindo, 2001), h. 25.

menjelaskan bahwa bermain terdiri atas tanggapan yang diulang sekedar untuk kesenangan fungsional. Menurut Bettelheim, kegiatan bermain adalah kegiatan yang tidak memiliki peraturan kecuali yang ditetapkan pemain sendiri dan ada hasil akhir yang dimaksudkan dalam realitas luar.²³

Sedangkan Graham mendefinisikan bermain sebagai tingkah laku motivasi intrinsik yang dipilih secara bebas, berorientasi pada proses yang disenangi. bermain merupakan wadah bagi anak untuk merasakan berbagai pengalaman seperti emosi, senang, sedih, bergairah, kecewa, bangga, marah dan sebagainya. Anak akan merasa senang bila bermain, dan banyak hal yang didapat anak selain pengalaman.²⁴

Macam-macam game, antara lain:

a. Aksi

Genre ini merupakan macam game yang paling populer. Game jenis ini membutuhkan kemampuan refleks pemain. Salah satu subgenre action yang populer adalah First Person Shooter (FPS). Pada game FPS diperlukan kecepatan berpikir. Game ini dibuat seolah-olah pemain yang berada dalam suasana tersebut.

b. Game Pertualangan

Genre ini memadukan game play aksi dan petualangan. Contohnya pemain diajak untuk menelusuri gua bawah tanah sambil mengalahkan musuh, dan mencari artefak kuno, atau menyeberangi sungai.

²³ Elizabet. B. Hurlock. *Perkembangan Anak*. (Jakarta: Ghalia Indonesia, 1995).

²⁴ Nurhayati Simatupang, *Bermain sebagai upaya dini menanamkam aspek sosial bagi siswa sekolah dasar*,(Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia, Volume 3, No.1, 2005), h. 3..

c. Simulasi

Konstruksi dan Manajemen Pemain dalam game ini diberi keleluasaan untuk membangun dan suatu proyek tertentu dengan bahan baku yang terbatas.

d. Role Playing Games (RPG)

Dalam RPG pemain dapat memilih satu karakter untuk dimainkan. Seiring dengan naiknya level game, karakter tersebut dapat berubah, bertambah kemampuannya, bertambah senjatanya, atau bertambah hewan peliharaannya.

e. Strategi

Genre strategi menitikberatkan pada kemampuan pada kemampuan berpikir dan organisasi. Game strategi dibedakan menjadi dua, yaitu Turn Based Strategy dan Real Time Strategy. Jika real time strategi mengharuskan pemain membuat keputusan dan secara bersamaan pihak lawan juga beraksi hingga menimbulkan serangkaian kejadian dalam waktu yang sebenarnya, sedangkan turn based strategi pemain bergantian menjalankan taktiknya. Saat pemain mengambil langkah, pihak lawan menunggu. Demikian juga sebaliknya.

f. Balapan

Pemain dapat memilih kendaraan, lalu melaju di arena balap. Tujuannya yaitu mencapai garis finish tercepat.

g. Olahraga

Genre ini membawa olahraga ke dalam sebuah komputer atau konsol. Biasanya game play dibuat semirip mungkin dengan kondisi olahraga yang sebenarnya.

h. Puzzle

Genre puzzle menyajikan teka-teki, menyamakan warna bola, perhitungan matematika, menyusun balok, atau mengenal huruf dan gambar.

i. Permainan Kata Word game sering dirancang untuk menguji kemampuan dengan bahasa atau untuk mengeksplorasi sifat-sifatnya. Word Game umumnya digunakan sebagai sumber hiburan, tetapi telah dibuktikan untuk melayani suatu tujuan pendidikan juga.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan game adalah suatu hasil dari proses multimedia berupa alat untuk bersenang-senang dan dapat digunakan sebagai media untuk pembelajaran.

2. Bentuk-bentuk Game

Kegiatan bermain menurut jenisnya terdiri atas bermain aktif dan bermain pasif.²⁵ secara umum bermain aktif banyak dilakukan pada masa kanak-kanak awal sedangkan kegiatan bermain pasif lebih mendominasi pada masa akhir kanak-kanak

²⁵ Mayke S. Tedja Saputra, *Bermain, Mainan, dan Permainan*, (Jakarta: PT. Grasindo, 2001), h. 50.

yaitu sekitar usia pra remaja karena adanya perubahan fisik, emosi, minat dan lainnya. Permainan Aktif yaitu jenis permainan yang banyak melibatkan banyak aktifitas tubuh atau gerakan-gerakan tubuh, diantaranya :

- 1) Permainan bebas dan spontan, kegiatan bermain ini dilakukan diman saja. Tidak ada peraturan selama ia suka ia dapat melakukannya.
- 2) Permainan konstruktif adalah permainan Permainan bebas dan spontan, kegiatan bermain ini dilakukan diman saja. Tidak ada peraturan selama ia suka ia dapat melakukannya yang menggunakan berbagai benda yang ada untuk menciptakan suatu hasil karya tertentu, gunanya untuk meningkatkan kreativitas anak, melatih motorik halus, melatih konsentrasi, ketekunan dan daya tahan.
- 3) Permainan Khayal/Peran, yakni permainan Pemberian atribut tertentu terhadap benda, situasi dan anak memerankan tokoh yang ia pilih.
- 4) Mengumpulkan benda-benda, anak akan mengumpulkan benda benda yang ia kagumi dan menarik minatnya.
- 5) Melakukan penjelajahan.
- 6) Permainan (games) dan olah raga, permainan dan olah raga merupakan kegiatan yang ditandai oleh aturan serta persyaratan yang disetujui bersama dan ditentukan dari luar untuk melakukan kegiatan dalam tindakan yang bertujuan.
- 7) Musik, Kegiatan bermain musik misalnya bernyanyi, memainkan alat musik tertentu atau melakukan gerakan-gerakan tarian yang diiringi musik.

- 8) Melamun, melamun bisa bersifat reproduktif, artinya mengenang kembali peristiwa-peristiwa yang telah dialami tapi bisa juga produktif dimana kreativitas anak lebih dilibatkan untuk memasukan unsur- unsur baru dalam lamunannya.

Permainan Pasif yaitu anak memperoleh kesenangan bukan berdasarkan kegiatan yang dilakukannya sendiri yang termasuk dalam kategori permainan ini adalah

- 1) Membaca, dari kegiatan membaca minat anak bisa dipupuk dan dapat memperoleh pengetahuan baru, anak juga akan mendapatkan pemahaman yang baru
- 2) Melihat Komik, komik yaitu cerita kartun bergambar dimana unsur gambar lebih penting dari pada cerita.
- 3) Menonton film, dengan adanya kemajuan teknologi, maka anak dapat menikmati film tidak hanya di bioskop tapi juga di rumah. Televisi bisa dianggap pengganti “pengasuh anak” karena anak menjadi asyik sendiri tanpa perlu terlampau banyak diawasi oleh orang tua
- 4) Mendengarkan radio, mendengarkan radio kurang disukai oleh anak-anak kecil, tapi cukup disukai oleh anak-anak lebih besar/ remaja awal.
- 5) Mendengarkan musik, musik dapat didengar melalui Radio, TV dan Kaset. Dengan meningkatnya usia, anak lebih gemar mendengarkan musik dan akan memuncak pada masa remaja.

3. Manfaat bermain

Bermain merupakan pengalaman belajar yang sangat berguna bagi anak, beberapa manfaat bermain antara lain.²⁶

- a. Untuk perkembangan aspek fisik, kegiatan yang melibatkan gerakan tubuh akan membuat tubuh anak menjadi sehat. Otot tubuh menjadi kuat dan anggota tubuh mendapat kesempatan untuk digerakkan. Anak dapat menyalurkan tenaga yang berlebihan sehingga anak tidak merasa gelisah bosan dan tertekan.
- b. Untuk perkembangan aspek motorik kasar dan motorik halus tubuh anak mulai semakin fleksibel, lengan dan kaki semakin panjang dan kuat sehingga dapat melakukan motorik asar seperti berlari, melompat, memanjat, berguling, berputar. Ketika jari semakin ramping dan panjang, akan terbiasa dengan kegiatan yang membutuhkan deksteritas manual, Anak usia 3 bulan mulai belajar meraih mainan yang ada didekatnya, hal ini anak belajar mengkoordinasikan gerakan mata dengan tangan, secara tidak langsung anak belajar melakukan gerakan-gerakan motorik halus.
- c. Untuk perkembangan aspek sosial. Dari sini akan belajar tentang system nilai, kebiasaan-kebiasaan dan standar moral masyarakatnya,
- d. Untuk perkembangan aspek emosi atau kepribadian. Anak dapat melepaskan ketegangan yang dialami sekaligus memenuhi kebutuhan dan dorongan dari

²⁶ *Ibid.*, h. 30-35.

dalam diri, dapat membantu pembentukan konsep diri yang positif, percaya diri dan harga diri karena mempunyai kompetensi tertentu,

- e. Untuk perkembangan aspek kognisi. Melalui bermain anak mempelajari konsep dasar sebagai landasan untuk belajar menu lis, bahasa, matematika dan ilmu pengetahuan lain,
- f. Untuk mengasah ketajaman penginderaan. Anak menjadi aktif, kritis, kreatif dan bukan sebagai anak yang acuh, pasif dan tidak peka terhadap lingkungannya,
- g. Untuk mengembangkan keterampilan olahraga dan menari. Perkembangan fisik dan keterampilan motorik kasar maupun halus sangat penting sebagai dasar untuk mengembangkan keterampilan dalam bidang olahraga dan menari.

Bermain bagi anak mempunyai beberapa fungsi dalam proses tumbuh kembang anak. Fungsi bermain terhadap sensoris motoris anak penting untuk mengembangkan otot-ototnya dan energi yang ada. Aktivitas sensoris motoris merupakan komponen paling besar pada permainan.

Vygotsky menyatakan bahwa bermain akan mempengaruhi perkembangan anak melalui tiga cara, yaitu:

- a) melalui bermain akan menciptakan suatu kemampuan yang aktual dimana hal ini disebut dengan *Zone of Proximal Development* (ZPD). Dengan ZPD ini kemampuan yang awalnya berupa potensiakan terealisasikan dalam perilakunya

b) bermain memfasilitasi separasi (pemisahan) pikiran dari objek dan aksi.

Pemisahan antara makna dan objeknya merupakan persiapan untuk berpikir abstrak.

c) bermain akan mengembangkan penguasaan diri, anak akan bertindak dalam skenario, dan tidak dapat sembarangan.²⁷

4. Game dalam Pandangan Hukum Islam

Permasalahan game dalam khazanah hukum Islam merupakan sebuah permasalahan yang belum ada hukumnya dalam al-Quran maupun al-Hadis karena hal itu timbul setelah manusia melakukan berbagai inovasi di segala bidang kehidupan. Sehingga permasalahan ini sering disebut *dengan al-Mas`alatu al-Mu`ashirah* (masalah-masalah kontemporer).

Pada dasarnya Islam memandang suatu permainan berdasarkan manfaat serta tujuan dari perilaku tersebut dengan syarat tidak isyraf yakni menghabiskan kemampuan yang dimiliki untuk memenuhi hawa nafsunya. Kaidah ushul fiqh mengatakan bahwa hukum asal segala sesuatu itu adalah boleh sampai ada dalil yang menunjukkan keharamannya. Sehingga pada asalnya sebuah permainan itu hukumnya boleh. Baik itu yang bersifat offline maupun online. Namun kebolehan tersebut berakhir manakala terdapat unsur-unsur yang dapat merusak atau menimbulkan madharat yang mengakibatkan hukumnya bergeser dari boleh (mubah) menjadi dilarang (haram) ataupun makruh sesuai dengan kadar kemadharatan yang ditimbulkannya.

²⁷ Diana Mutiah, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana,2010), h. 7.

Sebagaimana terdapat kaidah fiqih yang mengatakan sebagai berikut:
Kemudharatan (harus) dihilangkan.

Apa (media) yang membawa kepada yang haram maka hal tersebut juga haram hukumnya. Dalam Islam terdapat standarisasi bagi umat Islam dalam melakukan sesuatu hal. Selama perbuatan yang belum ada dalilnya tersebut tidak memberikan mudhrat pada ketentuan yang dijadikan acuan tersebut maka diperbolehkan.

1. Prinsip-prinsip permainan dalam islam

Pertama, hiburan atau permainan itu haruslah halal secara syariah, misalnya olah raga lari, memanah, renang, dan sebagainya. Jadi tidak boleh hiburan atau permainan itu berupa sesuatu yang haram, baik haram dari segi zatnya (seperti narkoba, minuman keras), maupun haram dari segi aktivitasnya (seperti perjudian, prostitusi, seks bebas, dsb). Keharaman dari segi aktivitasnya ini, banyak sebab dan rinciannya dalam syariah Islam. Misalkan ada hiburan atau permainan yang diharamkan karena menyerupai kaum non muslim (*tasyabbuh bil kuffar*), misalnya merayakan hari raya non muslim (misal Natal), atau diharamkan karena menyerupai lain jenis, misal bermain drama dimana laki-laki berperan sebagai wanita atau sebaliknya.

Kedua, hiburan atau permainan tidak boleh melalaikan kita dari kewajiban. Misalnya, kewajiban sholat, bekerja, menutup aurat, menuntut ilmu, berdakwah, dan sebagainya. Jadi ketika berolah raga renang misalnya, tidak boleh mengumbar aurat atau bentuk tubuh. Ketika olahraga lari atau sepak bola, misalnya, tidak boleh

mengenakan celana pendek, karena hal itu berarti meninggalkan kewajiban menutup aurat. Tidak boleh pula lari pagi dengan meninggalkan sholat Shubuh misalnya. Tidak boleh pula pergi memancing tapi meninggalkan kewajiban dakwah atau ngaji, atau dilakukan dengan membolos kerja.

Ketiga, hiburan atau permainan itu tidak boleh membahayakan (*mudharat*), misalnya olahraga beladiri tanpa latihan yang benar, mendaki gunung tanpa persiapan fisik atau peralatan yang memadai, dan sebagainya. Jadi kalau beladiri dilakukan dengan latihan yang benar, atau mendaki gunung dengan persiapan yang memadai, hukumnya tidak haram.

2. Sistem permainan dalam islam

Adapun permainan di dalam islam memiliki sistem yang harus di ikuti di antaranya yaitu:

- a. Memilik nilai edukasi
- b. Permainan harus mempunyai unsur mendidik
- c. Permainan tidak memiliki unsur judi atau maisir
- d. Menjalin ikatan silaturrahim contohnya mussabaqah tillawatil qur'an, pacuan kuda, dan memanah.²⁸

²⁸ *Ibid.*,

C. Gambaran Umum Ulama

1. Pengertian Ulama

Menurut kamus bahasa Indonesia Ulama yang ahli dalam hal atau pengetahuan agama Islam.²⁹ Adapun dalam bahasa arab ulama bentuk dari kata *alim* yang berarti orang yang ahli dalam pengetahuan agama Islam. Kata *alim* adalah kata benda dari kata kerja *alima* yang artinya “mengerti atau mengetahui”. Di Indonesia, kata Ulama yang menjadi kata jama’ *alim*, umumnya diartikan sebagai “orang yang berilmu”. Kata Ulama ini pemahaman yang berlaku sampai sekarang, Ulama adalah mereka yang ahli atau sebagainya, mengandung arti yang luas, yakni meliputi semua orang yang berilmu. Apa saja ilmunya, baik ilmu agama Islam maupun ilmu lain. Menurut bila dihubungkan dengan perkataan lain, seperti Ulama hadist, Ulama tafsir dan mempunyai kelebihan dalam bidang ilmu dalam agama Islam, seperti ahli dalam *nahwu, balagh* dan sebagainya.³⁰

Menurut Ensiklopedia dalam Islam, Ulama adalah orang yang memiliki ilmu agama dan pengetahuan, keulamaan yang dengan pengetahuannya memiliki rasa takut dan tunduk kepada Allah Swt. Sebagai orang yang mempunyai pengetahuan luas, maka ulama telah mengukir berbagai peran di masyarakat, salah satu peran ulama sebagai tokoh Islam, yang patut dicatat adalah mereka sebagai kelompok

²⁹ Tim penyusun kamus pusat pembinaan dan pengembangan bahasa, *kamus besar bahasa Indonesia...*,h.408

³⁰ Muhtarom, *Reproduksi Ulama di Era Globalisasi* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2005), h. 12.

terpelajar yang membawa pencerahan kepada masyarakatnya.³¹

Beberapa pendapat yang dikemukakan oleh mufassir salaf (sahabat dan Tabiin) yang memiliki ilmu dalam keislaman merumuskan apa yang dimaksudkan dengan ulama, diantaranya:

1. Imam Mujahid berpendapat bahwa ulama adalah orang yang hanya takut kepada Allah Swt. Malik bin Abbas pun menegaskan orang yang tidak takut kepada Allah bukanlah ulama.
2. Hasan Basri berpendapat bahwa ulama adalah orang yang takut kepada Allah disebabkan perkara gaib, suka kepada setiap sesuatu yang disukai Allah, dan menolak segala sesuatu yang dimurkai-Nya.
3. Ali Ash-Shabuni berpendapat bahwa ulama adalah orang yang rasa takutnya kepada Allah sangat mendalam disebabkan makrifatnya.
4. Ibnu Katsir berpendapat bahwa Ulama adalah yang benar-benar makrifatnya sudah sangat dalam, maka sempurnalah rasa takut kepada Allah.
5. Sayyid Quthub berpendapat bahwa ulama adalah orang yang senantiasa berfikir kritis akan kitab al-Qur'an (yang mendalami maknanya) sehingga mereka akan makrifat secara hakiki kepada Allah. Mereka makrifat karena memperhatikan tanda bukti ciptaan-Nya. Mereka yang merasakan pula hakikat keagungan-Nya melalui segala ciptaan-Nya. Karena itu mereka takwa kepada Allah dengan sebenar-benarnya.

³¹ Muhammad Nur Aziz, “ *Peran Ulama Peran Ulama dalam Perang Sabil di Ambarawa Tahun 1945*), (skripsi tidak diterbitkan, jurusan Sejarah dan Kebudayaan Islam Fakultas Adab IAIN Sunan Ampel Surabaya), h. 24.

6. Syekh Nawawi Al-Batani berpendapat bahwa ulama orang-orang yang menguasai segala hukum syara' untuk menetapkan sah itikad maupun amal syariah lainnya. Sedangkan Dr. Wahbah az-Zuhaili berkata “secara naluri, ulama adalah orang-orang yang mampu menganalisa fenomena alam untuk kepentingan hidup dunia dan akhirat serta takut ancaman Allah jika terjerumus kedalam kenistaan. Orang yang maksiat hakikatnya bukan Ulama.³²

Peran ulama merupakan merupakan pewaris para nabi, sumber peta bagi manusia. Barang siapa mengikuti petunjuk mereka, maka ia termasuk orang yang selamat. Barang siapa yang dengan kesombongan dan kebodohan menentang mereka, ia termasuk orang yang sesat. Para ulama adalah wali dan kekasih Allah, dialah manusia yang pengetahuan tentang Allah bertambah, mengetahui keagungan-Nya, maka dalam dirinya akan timbul rasa takut dan takzim maka keagungan dan ketinggian kekuasaan-Nya. Rasulullah menerangkan kemuliaan Ulama di atas manusia lainnya karena Allah telah memberikan tempat yang istimewa baginya.³³ Ulama pewaris para nabi yang harus kita hormati bukanlah sembarang ulama, yang dimaksud dengan ulama adalah orang yang berilmu, dan dengan ilmunya itu ia menjadi amat takut kepada Allah Swt. Sehingga, ia bukanlah orang yang durhaka.³⁴

Ulama memang tidak dapat dipisahkan dari agama dan umat. Ibnu Qayyim Al-

³² *Ibid.*,

³³ Adnan Hasan Shalih Bajharits, *Mendidik Anak Laki-laki*, (Jakarta: Gema Insani, 2008), h. 159.

³⁴ Ahmad Yani, *53 Materi Khotbah Ber-angka* (Jakarta: Gema Insani, 2008), h. 341.

Jauziyah menyebut posisi Ulama dari sudut pandang sosiologi sebagai pusat dalam hubungan Islam dengan umat Islam. Itulah sebabnya ulama sering menampilkan figure yang menentukan dalam pergumulan umat Islam dipanggung sejarah, hubungan dengan masalah pemerintahan, politik, sosial cultural, dan pendidikan. pembentukan masyarakat muslim memiliki andil bagi terbentuknya ulama secara kesinambungan.³⁵

2. Fungsi Ulama

Ulama merupakan pengalih fungsi kenabian. Setiap ulama harus mampu mengemban misi para Nabi kepada seluruh masyarakat, dalam keadaan sangat sulit sekalipun. Umat menegakkan Islam pada setiap sisi kehidupan menuntut peran aktif dengan perjuangan, kesabaran, keikhlasan, dan sikap tawakal. Dengan demikian, umat Islam dapat mengamalkan nilai-nilai keIslaman dalam kehidupan sehari-hari. tanggung jawab ulama yang dilaksanakan dengan baik akan berdampak positif bagi kehidupan umat. Akan tumbuh semangat pembelaan terhadap Islam di samping kesadaran pengalaman ajarannya.³⁶

Umat Islam telah memahami pengertian jihad dan perjuangan para rasul Allah beserta segenap pengikut mereka didalam menegakkannya. Dalam beberapa hadist disebutkan bahwa kewajiban jihad tidak terlepas dari upaya penyebaran Islam dan mempertahankan kesatuan umat. Pada hakikatnya, amar ma'ruf nahi mungkar tidak

³⁵ Rosehan Anwar, dkk, *Ulama Dalam Penyebaran Pendidikan dan Khazanah Keagamaan* (Jakarta: Proyek Pengkajian dan Pengembangan dan Lektur Pendidikan Agama Islam, 2003), h. 13.

³⁶ *Ibid.*,

dapat dipisahkan dari jihad. Karena banyaknya kendala dan resiko yang harus dihadapi setiap penegakannya, bahwa jiwanyapun menjadi taruhan.³⁷

Bagi umat Islam jihad merupakan ajaran yang sangat penting, baik dalam pengalaman pengembangan jihad merupakan ajaran yang sangat penting. Baik dalam pengalaman, pengembangan, maupun pelestarian agamanya. Namun jika dilihat dari aspek sejarah, jihad dalam arti perang diperintahkan Allah Swt kepada Allah kepada Rasulullah Saw dan umat Islam hanyalah dalam upaya menghadapi perlakuan dan serangan yang menyakitkan seperti terror, intimidasi, ejekan, penganiayaan fisik, dan serangan teroganisir. Pada masa awal Islam, jihad justru dilakukan dengan berdakwah. Baru pada masa Madinah, di samping jihad dalam bentuk dakwah, jihad dalam bentuk perang diwajibkan Allah Swt kepada umat Islam.³⁸

³⁷ *Ibid.*, h. 17.

³⁸ *Ibid.*

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Pendekatan Dan Jenis Penelitian

Penelitian ini memakai pendekatan kualitatif dengan metode *deskriptif*. Metode *deskriptif* adalah suatu metode dalam meneliti status sekelompok manusia, suatu objek, suatu kondisi, suatu system pemikiran ataupun suatu peristiwa pada masa sekarang.¹

Adapun jenis penelitian ini adalah *deskriptif kualitatif*, yaitu jenis penelitian dengan memahami fenomena-fenomena tentang apa yang dialami oleh subyek penelitian, baik perilaku, persepsi, motivasi dan tindakan secara menyeluruh (*holistik*).² Dalam penelitian ini digunakan penelitian lapangan (*Field Research*), untuk memperoleh data-data penulis melakukan observasi atau mengamati obyek penelitian di Kota Langsa.

Tujuan dari penelitian *deskriptif* ini adalah untuk mengetahui bagaimana transaksi bisnis game zone menurut ulama Kota Langsa.

B. Lokasi Penelitian dan waktu penelitian

Lokasi penelitian yaitu arena game zone yang berlokasi di Toko belakang Jln. Iskandar Muda, Kec. Langsa Kota yang jarak ke pusat pemerintahan kurang lebih 1 kilometer.

¹ Moh. Nazir, ph, d, *Metode Penelitian*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 1983), h. 54.

² Lexy J. Moleong, *Metode Penelitian Kualitatif*. (Remaja Rosdakarya. Bandung, 2007) h. 6.

C. Jenis dan Sumber Data

Dalam setiap penelitian disamping menggunakan metode yang tepat juga diperlukan kemampuan memilih metode pengumpulan data yang relevan. Data merupakan faktor penting dalam penelitian, karena di dalam setiap penelitian pasti memerlukan data. Sumber data yang digunakan:

1. Data Primer

Data yang diperoleh secara langsung dari informan melalui wawancara. Adapun yang menjadi informan yaitu para pengunjung game zone dan beberapa tokoh ulama Kota Langsa.

2. Data Sekunder

Data yang diperoleh dari pengumpulan data yang menunjang data primer. Data sekunder dalam penelitian ini adalah profil Kota Langsa dan buku-buku yang berkaitan dengan permainan yang dibolehkan didalam islam seperti Fiqh Muamalah

D. Metode Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data-data dalam penelitian ini, penulis menggunakan pendekatan *deskriptif analisis kualitatif*, secara memberikan gambaran terhadap segala bentuk permasalahan yang terjadi di suatu tempat atau daerah dengan metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Observasi

Observasi adalah sebuah cara untuk menghimpun bahan-bahan keterangan (data) yang dilakukan dengan mengadakan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap fenomena-fenomena yang sedang

dijadikan sasaran.³ Pengamatan langsung terhadap objek penelitian untuk memperoleh data secara detail dan akurat. Adapun observasi dimulai dari 15 maret sampai 20 maret dengan mengobservasi proses permainan hingga proses transaksi penukaran poin. Observasi dipergunakan untuk mengadakan pengamatan langsung ketempat lokasi penelitian. Disini peneliti melakukan pengamatan langsung di Kota Langsa mengenai hukum permainan yang ada di game zone ditinjau menurut pendapat ulama. Selain game zone penulis juga meneliti beberapa tempat permainan seperti time zone dan lain-lainnya.

b. Wawancara

Wawancara adalah sebuah dialog yang dilakukan pewawancara untuk memperoleh informasi dari terwawancara.⁴ Peneliti melakukan wawancara langsung dengan cara berkomunikasi langsung dengan responden atau dengan pihak-pihak yang dianggap perlu untuk memberikan informasi tentang objek penelitian.

Dalam wawancara ini yang akan menjadi responden adalah salah satu pengunjung game zone yaitu saudara fendi dan 3 (Tiga) orang pengunjung lainnya yang tidak ingin disebutkan namanya. selain itu, penulis juga mewawancarai beberapa ulama Kota Langsa yaitu Bapak Zulkarnain, Tgk. Salahuddin Muhammad, Tgk. Hasan Kasem, Tgk. Syahrul, Tgk. Zulfikar. disini peneliti ingin mengali berbagai informasi yaitu mengenai hukum transaksi bisnis game zone serta mengenai alasan penetapan hukum tersebut.

³Sudjiono, *Pengantar Statistik Pendidikan* (Jakarta : Remaja Grafindo Persada, 2000), h. 76.

⁴ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Manajemen Penelitian*, (Jakarta : Bima Aksara, 1985), h. 145.

c. Analisis Dokumentasi

Analisis dokumentasi adalah menyelidiki benda-benda tertulis seperti buku-buku, majalah, dokumentasi peraturan-peraturan, notulen rapat dan juga catatan harian.⁵Metode pengumpulan data ini dengan mengumpulkan data dan menyimpan data temuan yang diterima dilapangan untuk mendukung penelitian ini.

E. Teknik Analisis Data

Tehnik analisis data adalah serangkaian kegiatan mengolah seperangkap hasil, baik dalam bentuk pertemuan-pertemuan baru maupun dalam bentuk pembuktian kebenaran *hipotesa*.⁶

Jadi setelah data dikumpulkan dari lapangan maka tahap berikutnya masuk pada proses pengolahan data. Pengolahan dan analisis data dilakukan dengan data *display*, memaparkan secara sistematis dan akurat hasil dari observasi dan wawancara dan dokumentasi, sehingga dapat di terima kebenarannya.

Untuk kemudian penulis menganalisis dan mengkajinya secara kritis, untuk kemudian *dideskripsikan*.

F. Pengecekan Keabsahan Data.

Adapun untuk pengecekan keabsahan data dan kebenarannya suatu data, maka makna-makna yang muncul dari data-data tersebut harus di uji kebenarannya dan kecocokannya yang merupakan *validitasnya*.

⁵ *Ibid.*,

⁶ Suhasimi Arikunto. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek. Cet IX.* (Jakarta: Rineka cipta, 1993), h. 48.

Kebenaran dan kegunaanya data akan menjadi tidak jelas bila tanpa perjanjian terhadap kebenaran, kecocokan, dan kekokohan data tersebut. Oleh sebab itu menjadi sangat penting untuk melakukan pengecekan keabsahan terhadap data yang telah berhasil di kumpulkan.

Untuk menjamin keabsahan data yang diperoleh, maka penelitian mengikuti beberapa kriteria pengecekan keabsahan data sebagaimana yang dipaparkan oleh Lexy J. Moleong yaitu derajat kepercayaan (*Credibilitas*) keteralihan, (*Transferabilitas*) ketergantungan, (*Depanabilitas*), dan kepastian, (*Konfirmabilitas*).

a. Kredibilitas

Ada tiga teknik yang peneliti gunakan dari Sembilan tehnik yang disarankan oleh Moleong yaitu :

1. *Trigulasi*
2. Pengecekan data
3. Diskusi dengan teman sejawat.

Trigulasi adalah tehnik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain diluar data itu untuk keperluan pengecekan atau sebagai perbandingan terhadap data itu. Teknik *trigulasi* yang paling banyak digunakan adalah pemeriksaan melalui sumber lainnya.

Dalam penelitian ini, *trigulasi* yang digunakan meliputi sumber data dan metode. Trigulasi dalam sumber data merupakan perbandingan dan pengecekan ulang derajat kepercayaan suatu informasi yang diperoleh melalui waktu dan alat yang berbeda dalam metode kualitatif. *Trigulasi* sumber data dilakukan

dengan menanyakan kebenaran data tertentu yang diperoleh dari informal satu ke informal lain.⁷

Selanjutnya di lakukan trigulasi metode, yaitu pengumpulan data yang diperoleh dari seorang informal yang kemudian di buktikan dengan cara membandingkan data atau informasi yang dikumpulkan melalui tehnik tertentu dengan data atau informasi yang dikumpulkan dengan cara lain.

Sementara itu pengecekan anggota di lakukan dengan cara menunjukkan data atau informasi dengan hasil interprestasi penelitian yang tidak ditulis dalam informasi dengan hasil interprestasi penelitian yang tidak ditulis dalam informasi catatan lapangan dan transkrip wawancara kepada informal untuk mengetahui reaksi, komentar disetujui atau tidak hal tersebut, atau ada informasi tamnbahan lainnya yang diberikan. Semua itu akan digunakan untuk melakukan revisi terhadap catatan lapangan atau transkrip wawancara yang ada.

Kriteria selanjutnya yaitu diskusi dengan teman sejawat yang peneliti lakukan keabsahannya untuk memeriksa keabsahan data dengan cara mendiskusikan data atau informasi dan temuan-temuan penelitian kepada teman sejawat. Hal ini dilakukan meminta masukan-masukan seperti saran, pendapat, atau kritikan mengenai data-data temuan dan masalah yang berkkaitan dengan fokus penelitian. Cara lain yang peneliti lakukan adalah berkonsultasi dengan dosen pembimbing.

b. Tanferbilitas

⁷ Lexy J Moleong, *Penelitian Kualitatif*, 2000, h. 178

Untuk membangun kriteria dalam penelitian ini dapat dilakukan dengan cara “uraian rinci” dengan begitu penelitian dapat melaporkan lokasi penelitian yang dapat mengacu pada fokus penelitian. Uraian rinci dimaksudkan untuk mengungkapkan segala sesuatu yang dibutuhkan oleh peneliti dan pembaca agar dapat memahami temuan-temuan diperoleh peneliti.

c. Depanbilitas

Depanbilitas merupakan salah satu kriteria peneliti, apakah peneliti tersebut bermutu atau tidak, cara menetapkan agar proses penelitian dapat dipertahankan adalah dengan mengundit depanbilitas. Yang dilakukan penelitian, dan autor independen yang terlibat langsung dalam proses penelitian ini adalah dosen pembimbing.

d. Konfirmabilitas

Kriteria ini dilakukan untuk menilai kualitas hasil penelitian dengan perekaman pada data atau informasi yang dilacak serta interpretasi dengan dukungan materi yang ada pada penelusuran audit.

Untuk itu, penelitian mempersiapkan bahan-bahan yang dibutuhkan, seperti catatan lapangan dan transkrip wawancara, hasil dokumentasi, analisis pdata, dan catatan tentang proses penyelenggaraan (strategi, metode, dan usaha keabsahan). Untuk menilai kualitas hasil penelitian ini dilakukan oleh dosen pembimbing.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN ANALISIS

A. Gambaran Umum Kota Langsa

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 3 Tahun 2001 Kota Langsa terbentuk secara definitif pada tanggal 21 Juni 2001. Kota yang terletak di pesisir pantai timur Provinsi Aceh ini merupakan hasil pemekaran wilayah dari Kota Aceh Timur. Kedudukan Kota Langsa berada pada titik koordinat antara 040 24'-35,68'-040 33 47'-0,3' Lintang Utara (LU) dan 97053' 14,59'- 98004' 42,16' Bujur Timur (BT). Luas wilayah Kota Langsa mencapai 239,83 kilometer persegi (km²). Secara administratif, Kota Langsa terdiri dari 5 kecamatan, meliputi Kecamatan Langsa Kota, Kecamatan Langsa Barat, Kecamatan Langsa Timur, Kecamatan Langsa Lama, dan Kecamatan Langsa Baro.¹

Luas wilayah antar kecamatan sangat bervariasi. Dari 5 kecamatan, Langsa Baro dan Langsa Timur memiliki wilayah yang relatif luas dibandingkan dengan tiga kecamatan lainnya. Kedua kecamatan tersebut memiliki luas wilayah hampir 58,35 persen dari keseluruhan luas wilayah kota. Luas Kecamatan Langsa Baro mencapai 61,73 km² (25,73 persen) dan Kecamatan Langsa Timur mencapai 78,23 km² (32,61 persen).

¹ Profil Kota Langsa, www1-media.acehprov.go.id/uploads/Langsa. Diakses pada tanggal 11 Oktober 2016, Pukul 09.00.

Luas kecamatan lainnya, meliputi Langsa Barat 48,75 km² (20,32 persen), Langsa Lama 45,02 km² (18,77 persen), dan Langsa Kota 6,11 km² (2,54 persen).²

B. Sistem Transaksi Bisnis Game Zone

Permainan anak-anak dan keluarga telah muncul di Kota Langsa. Permainan ini ternyata mulai ramai didatangi pengunjung, anehnya mereka yang datang dan bermain di arena permainan anak-anak ini kebanyakan orang-orang dewasa dari berbagai kalangan dan bukan termasuk kedalam kategori usia anak-anak lagi. Arena tempat bermain yang dikenal dengan sebutan "Game Zone" yang berlokasi di toko belakang Jalan Iskandar Muda, Kecamatan Langsa Kota, justru digandrungi oleh kebanyakan orang dewasa.

Arena permainan seperti Game Zone memang menjadi primadona saat ini dimata para gamers di tanah air. Berbeda dengan games pc, play station atau sejenisnya game zone memberikan cara bermain yang berbeda dimulai dari edukatif hingga kesenangan menghibur diri dengan dukungan kecanggihan teknologi. Terdapat berbagai macam permainan di dalamnya baik visual maupun dengan menggunakan seluruh pergerakan tubuh. Ditambah dengan tampilan 3D dan fitur penuh warna, game zone terasa amat sempurna.

Selain itu untuk memanjakan para gamer, pihak pengelola terus meng-update disetiap event. Tingkat level setiap karakter menunjukkan hebat tidaknya seorang

² *Ibid.*,

gamer, selain itu untuk mendapatkan item-item yang lebih tinggi (pedang atau pakaian) ia harus menaikkan levelnya pula. Ini mengakibatkan para gamer kecanduan game yang ada di game zone, selain kepuasan dan kesenangan juga dapat menukarkan koin yang dimenangkan dengan hadiah bahkan juga dengan uang.

Ada berbagai genre game yang ada di game zone yang biasa dimainkan para pemain. Ada beberapa permainan yang sangat disukai oleh anak-anak dan orang dewasa. Salah satu alasannya adalah bahwa game jenis ini ternyata dapat menghasilkan uang dan dapat ditukarkan dengan hadiah.

Game Zone dapat dimainkan setelah pemain membeli koin pada penyedia game yang bersangkutan. Setelah melakukan transaksi, barulah gamer dapat memainkan permainan yang ingin dimainkan dengan memasukkan koin. Dalam hal transaksi yang ada di Game Zone, tidak jarang juga terjadi penipuan. Seperti dijelaskan dalam artikel bahwa penipuan biasanya dilakukan kepada gamer baru yang memiliki harta melimpah. Biasanya, para pemain baru yang sering terkena tipu.

Apabila dalam sebuah permainan dimenangkan oleh gamer, gamer dapat menukarkan koin dengan hadiah maupun uang, namun untuk penukaran dengan uang dilakukan dengan cara sembunyi-sembunyi. Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu pengunjung Game Zone yang tidak ingin disebutkan namanya mengemukakan bahwa:

“Saya senang berkunjung ketempat ini, karena dengan modal Rp.10.000,- terkadang Saya bisa mendapatkan kemenangan sampai ratusan ribu rupiah dari

hasil penukaran koin yang sudah saya dapatkan pada permainan itu. Tak jarang juga mengalami kekalahan, kalau kita hitung-hitung lebih banyak kalahnya dari pada menangnya.³

Jadi dari hasil wawancara dengan gamer yang sering berkunjung ke Game zone yang dengan modal puluhan ribu, para gamer dapat memperoleh uang yang berlipat ganda, namun bisa juga mengalami kerugian, bahkan banyak mengalami kerugian dibandingkan keuntungan. Jadi menurut penulis, sebenarnya untuk mendapatkan barang yang dapat dijual dengan harga mahal, juga diperlukan pengorbanan yang tidak sedikit. Karena para gamer harus bermain game tersebut secara terus menerus dan konsisten.

Selain itu menurut fendi, salah satu pengunjung di Game Zone mengemukakan bahwa, toko permainan game zone selalu ramai, walaupun toko tetap ditutup, berikut hasil wawancara dengan responden:

“ Kadang sampai tengah malam kami bermain, karena sekira pukul 10.00 WIB, pintunya sudah ditutup, padahal didalam masih ramai bermain, Game Zone”.⁴

Ditempat yang sama pengunjung dewasa lainnya yang sempat ditanya oleh penulis mengatakan banyak jenis permainan yang bisa dimainkan di arena Game Zone. Mulai dari permainan menembak ikan, atau sejenis makhluk air seperti cumi-cumi, ikan mas, dan jenis hewan laut lainnya. Masing-masing itu mempunyai nilai koin tersendiri, jadi tidak sama koin menembak ikan mas dengan koin menembak cumi-cumi, bahkan bagi pemain jika dapat melumpuhkan "Naga", maka koin yang didapat sangat menjanjikan dengan bonus lebih.

³ Hasil Wawancara dengan Pengunjung Game Zone, Tanggal 18 Maret 2017. Pukul 16.04 Wib.

⁴ Hasil Wawancara dengan Fendi, Pengunjung Game Zone, Tanggal 18 Maret 2017. Pukul 16.04 Wib.

Dari banyaknya gamer inilah, beberapa perjanjian dan transaksi antar pemain terjadi. Transaksi dilakukan gamer untuk mempermudah mereka dalam melakukan transaksi gamer harus memenangkan pertandingan atau permainan terlebih dahulu selanjutnya gamer dapat menukarkan dengan hadiah yang ditawarkan baik berupa barang maupun uang. Biasanya para gamer bertransaksi dengan agen kedua jika untuk menukarkan koin dengan uang. Alat pembayaran yang digunakan bisa langsung berupa uang rupiah. Tapi bisa juga berupa mata uang yang berlaku di game tersebut yang nantinya dapat dimainkan kembali. Kini game zone dapat dijadikan cara untuk mencari uang bagi orang-orang yang menyenangi game.

C. Game Zone Menurut Pendapat Para Ulama Kota Langsa

Permainan hendaknya menjadi sebuah hiburan yang dapat menghibur bagi orang-orang yang mengalami stress atau menghibur diri, permainan juga dapat dijadikan sebuah perlombaan. Hukum sebuah permainan dapat berubah-ubah bisa sunnat, mubah dan bisa pula haram. Pada zaman nabi permainan yang sering dimainkan yaitu melempar panah, lomba lari dan melatih kuda. Seiring perkembangan zaman permainanpun mulai beragam dari permainan tradisional menjadi permainan dengan menggunakan teknologi, ada berbagai macam permainan dapat ditemukan dengan mudah seperti yang terdapat di Game Zone, tidak hanya anak-anak, orang dewasa juga ikut bermain di arena tersebut, bahkan lebih banyak pengunjung dewasa dibandingkan pengunjung anak-anak.

Pada dasarnya permainan dibolehkan. Adapun diharamkan adalah kegiatan yang melalaikan waktu dan mengandung unsur judi. Permainan dengan menggunakan teknologi yang membawa kebaikan tidak dilarang maka dibolehkan. Seperti permainan edukatif yang memberikan perkembangan bagi otak, atau permainan yang dapat dapat menghibur, seperti melatih kuda, atau permainan seorang laki-laki dengan istrinya.⁵

Berdasarkan hasil wawancara penulis dengan beberapa tokoh ulama MPU Kota Langsa mengenai hukum transaksi bisnis game zone, berikut hasil wawancara yang penulis peroleh dari Bapak Zulkarnaen ketika penulis bertanya mengenai bagaimana hukum permainan, beliau mengemukakan bahwa:

“Hukum permainan itu pada dasarnya boleh, akan tetapi permainan yang tidak mengandung unsur lalai dan judi.”⁶

Hal sama juga diungkapkan oleh Tengku Zulfikar dan Tgk. H.M. Hasan Kasem yang mengatakan bahwa hukum permainan itu pada dasarnya boleh apabila tidak ada unsure yang membuatnya menjadi haram.

Begitu pula yang disampaikan oleh Tgk. Hasan kasem yang menyatakan bahwa:

“Game itu dibolehkan bahkan sudah ada sejak zaman Rasulullah, tapi permainan yang dtidak ada unsur yang melalaikan dan unsur maksiat itu diharamkan.”⁷

⁵ Hendi Suhendi, *Fiqh Muamalah*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2016), h. 259.

⁶ Hasil Wawancara dengan Bapak Zulkarnaen, Salah satu Ulama Kota Langsa, Pada Tanggal 16 Maret 10.00 Wib.

Selanjutnya, ketika responden ditanyai, jenis mainan apa saja yang dibolehkan, maka Hasan Kasim mengemukakan bahwa:

“Permainan seperti permainan edukatif yang dapat membantu perkembangan anak, juga permainan permainan yang baik dan tidak dilarang oleh agama Islam.”⁸

Jadi berdasarkan beberapa pendapat ulama kota Langsa dapat diketahui bahwa hukum permainan itu boleh, namun kegiatan yang dilakukan oleh para pemainlah yang dapat menjadikan permainan tersebut menjadi haram, ataupun permainan tersebut mengandung unsure yang tidak dibenarkan di dalam Islam maka itu juga haram.

Seperti halnya Tgk Hasan Kasim, Tgk. Zulfikar dan Bapak Zulkarnaen juga mengutarakan hal yang sama, bahwa permainan yang baik adalah permainan edukatif seperti permainan yang dilaksanakan pada proses pembelajaran disekolah.

Jadi dapat diketahui jenis permainan yang baik atau dibenarkan yaitu permainan yang mengandung unsur manfaat bukan mudarat. Seperti permainan edukatif yang dapat membantu perkembangan otak serta menghilangkan rasa bosan.

Selanjutnya penulis bertanya kepada responden mengenai permainan yang ada di Game Zonen, bagaimana menurut pendapat bapak mengenai permainan yang ada di Game Zone, Tgk. Salahuddin Muhammad mengemukakan bahwa:

⁷ Hasil Wawancara dengan Tgk Hasan Kasem, *Salah satu Ulama Kota Langsa*, Pada Tanggal 18 Maret 11.00 Wib.

⁸ Hasil Wawancara dengan Tgk Hasan Kasem, *Salah satu Ulama Kota Langsa*, Pada Tanggal 21 Maret 11.00 Wib.

“Kalau permainan yang ada di game zone itu tergantung permainannya dan seperti apa transaksi yang dilakukan kalau permainannya tidak melalaikan bagi pemain tidak apa-apa, namun kalau permainan itu melalaikan dan mengandung unsure judi hukumnya haram sekalipun permainannya edukatif.”⁹

Bapak Zulkarnaen juga mengutarakan bahwa:

“Hukum permainan yang ada di game zone tidak boleh, karena melalaikan dan mengandung unsur judi.”¹⁰

Hal yang sama juga di sampaikan oleh Tgk. Syahrul bahwa permainan yang ada di game zone apabila mengandung unsur yang tidak di benarkan maka hukumnya haram.¹¹

Adapun mengenai transaksi bisnis game zone, mengenai penukaran koin dengan hadiah dan uang tidak dibenarkan, hal ini berdarkan pendapat tengku zulfikar dan ulama lainnya yang penulis wawancarai, alasannya adalah sebagai berikut:

Tgk. Zulfikar mengatakan bahwa:

“Transaksi tersebut tidak boleh hukumnya haram, melalaikan waktu saja sudah tidak dibenarkan apalagi mengandung unsur perjudian hukumnya haram”¹²

⁹ Hasil Wawancara dengan Tgk Salahuddin Muhammad, *Salah satu Ulama Kota Langsa*, Pada Tanggal 19 Maret 17.00 Wib.

¹⁰ Hasil Wawancara dengan Bapak Zulkarnaen, *Salah satu Ulama Kota Langsa*, di IAIN Langsa, Pada Tanggal 17 Maret 09.00 Wib.

¹¹ Hasil Wawancara dengan Tgk. Syahrul, *Salah satu Ulama Kota Langsa*, di IAIN Langsa, Pada Tanggal 15 Maret 11.00 Wib.

Begitu pula bapak Zulkarnaen, beliau dengan tegas mengemukakan:

“hukumnya Haram”¹³

Hal yang sama juga disampaikan oleh Tgk Murdani dan Tgk. H.M Hasan Kasem juga mengemukakan hal yang sama dengan Tgk. Zulfikar dan Bapak Zulkarnaen.

Jadi berdasarkan kesimpulan di atas transaksi yang ada pada bisnis Game Zone hukumnya haram tidak dibenarkan, jika hukumnya haram mengapa tidak diberhentikan atau dilarang, berikut hasil wawancara yang penulis peroleh dari beberapa ulama kota Langsa.

Tgk. Syahrul mengatakan bahwa:

“Tidak bisa sembarangan dalam menentukan permasalahan ini, apalagi kota Langsa tidak ada lembaga yang mengatur mengenai masalah ini, sejauh ini lembaga yang ada dikota Langsa, memang kota Langsa sudah menjadi kawasan syariah, namun lembaganya tidak sepenuhnya dapat dijalankan. Apalagi mengenai hal ini tentunya mereka memiliki deking sehingga masih dapat beroperasi sampai saat ini.”¹⁴

Begitu pula hal yang sama diungkapkan oleh Tgk. Salahuddin Muhammad, bapak Zulkarnaen dan Tgk Murdani. Selain itu penulis juga memperoleh hasil dari observasi beberapa media web set dan menemukan bahwa :

Terkait dengan permainan anak-anak (Game Zone) tersebut, Ketua MPU Kota Langsa Tgk. AB. Tanjung

¹² Hasil Wawancara dengan Tgk Zulfikar , *Salah satu Ulama Kota Langsa*, Pada Tanggal 18 Maret 11.00 Wib.

¹³ Hasil Wawancara dengan Bapak Zulkarnaen, *Salah satu Ulama Kota Langsa*, di IAIN Langsa, Pada Tanggal 17 Maret 09.00 Wib.

¹⁴ Hasil Wawancara dengan Tgk. Salahuddin Muhammad, *Salah satu Ulama Kota Langsa*, di MPU Langsa, Pada Tanggal 15 Maret 11.00 Wib.

“Belum bisa memberikan tanggapan, karena tidak ada seorangpun yang datang meminta rekomendasi, apakah itu termasuk katagori permainan judi atau bukan. Secara resmi belum ada laporan, beliau juga menambahkan,“ kalau memang ada indikasi permainan anak-anak itu lebih mengarah dan menjurus kepada permainan judi, maka yang harus menyelesaikan adalah Dinas Syari'at Islam,”¹⁵.

D. Analisis Penulis

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang penulis lakukan dan setelah di analisis maka dapat diketahui bahwa hukum asal dari game baik yang ada di game zone maupun yang ada di computer adalah boleh. Hal ini sesuai dengan kaidah fikih yang menyatakan:

Hukum asal segala sesuatu adalah mubah, kecuali ada dalil yang mengharamkannya.

Begitu pula dengan pendapat para ulama MPU Kota Langsa yang menyatakan bahwa hukum permainan itu boleh kecuali ada unsur yang melalaikan dan terdapat maksiat di dalamnya. Game atau permainan menjadi haram ketika unsur-unsur haram di dalamnya, seperti transaksi permainan yang ada di Game Zone.

Game Zone dapat dimainkan setelah pemain membeli koin pada penyedia game yang bersangkutan. Setelah melakukan transaksi, barulah gamer dapat memainkan permainan yang ingin dimainkan dengan memasukkan koin. Dalam hal transaksi yang ada di Game Zone, tidak jarang juga terjadi penipuan. Seperti dijelaskan dalam artikel bahwa penipuan biasanya dilakukan kepada gamer baru

¹⁵<http://www.kabar-investigasi.com/2016/02/diduga-permainan-game-zone-berbau-judi.html>. diakses Pada Tanggal 20 Maret 2017.

yang memiliki harta melimpah. Biasanya, para pemain baru yang sering terkena tipu.

Apabila dalam sebuah permainan dimenangkan oleh gamer, gamer dapat menukarkan koin dengan hadiah maupun uang, namun untuk penukaran dengan uang dilakukan dengan cara sembunyi-sembunyi.

Didalam permainan ada batasan-batasan yang harus di perhatikan seperti memastikan bahwa permainan yang dimainkan tidak bertentangan dengan prinsip-prinsip pokok dalam agama Islam, baik diranah akidah, ahklak dan ibadah, hendaknya game juga tidak mengandung unsur-unsur yang bertentangan dengan kebudayaan Islam dan kebudayaan lokal yang telah mengakar dimasyarakat. Dan tidak mengandung unsur-unsur kekerasan ataupun maksiat seperti yang dikemukakan oleh para ulama kota Langsa.

Selain itu permainan game-game yang ada baik di game zone maupun dimana saja dimainkan sesuai dengan porsinya. Tidak berlebihan dan jangan sampai hiburan menyita seluruh waktu, menghalangi dari aktifitas lainnya dan mengambil waktu belajar dan bekerja. Game juga jangan sampai melalaikan dari tugas-tugas pokok ibadah.

Menurut hemat penulis game zone dalam hal ini tidak dibenarkan, hal ini dikarenakan didalamnya terkandung unsur *maisir* dan melalaikan. Pada dasarnya setiap permainan itu dibolehkan (mubah) namun ada penyebab yang membuat sebuah permainan tersebut diharamkan atau dilarang, hal ini dikarenakan adanya faktor yang dilarang, seperti yang dijelaskan sebelumnya selain itu juga faktor

dilarang atau diharamkannya yaitu terdapat unsur pornografi dan sebagainya, jadi setiap permainan itu dibolehkan asalkan tidak ada unsur yang menyebabkan larangan atau diharamkan.

Berdasarkan dari hasil wawancara diketahui transaksi yang ada di game zone tidak dibenarkan karena mengandung unsur judi dan juga dapat melalaikan seseorang dari aktifitas lainnya.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang penulis peroleh dan setelah di analisis penulis dapat menyimpulkan bahwa:

1. Transaksi bisnis game zone di kota Langsa dapat dilakukan setelah pemain membeli koin pada penyedia game yang bersangkutan. Setelah melakukan transaksi, barulah gamer dapat memainkan permainan yang ingin dimainkan dengan memasukkan koin. Apabila dalam sebuah permainan dimenangkan oleh gamer, gamer dapat menukarkan koin dengan hadiah maupun uang, namun untuk penukaran dengan uang dilakukan dengan cara sembunyi-sembunyi.
2. Hukum transaksi game zone dikota Langsa menurut pendapat para ulama MPU Kota Langsa adalah haram dan tidak dibenarkan karena mengandung unsur lalai dan terdapat unsur maksiat sekalipun permainan tersebut merupakan permainan edukatif.

B. Saran

1. Diharapkan Dinas Syariat Islam dapat menjalankan tugasnya dalam menangani maraknya judi yang tersebar dalam permainan.
2. Diharapkan Ulama MPU dapat mengeluarkan fatwa berkaitan dengan permasalahan judi yang marak saat ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Karim, Adiwarmarman A. *Bank Islam Analisis Fiqih dan Keuangan*, edisi ketiga, Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2006.
- Muslich, *Etika Bisnis Islami; Landasan Filosofis, Normatif, dan Substansi Implementatif*, Yogyakarta: Ekonisia Fakultas Ekonomin UII, 2004.
- Yusanto, Muhammad Ismail dan Muhammad Karebet Widjajakusuma, *Menggagas Bisnis Islami*, Jakarta: Gema Insani Press, 2002.
- Muhammad & Alimin, *Etika & Perlindungan Konsumen dalam Ekonomi Islam*, Yogyakarta: BPFE-Yogyakarta, 2004.
- Untung, Budi *Hukum dan Etika Bisnis*. Yogyakarta : CV. Andi Offset, 2012.
- Siddieqy, Tengku Muhammad Ash *Fiqh Mu'amalah*, Semarang: Pustaka Rizki Putra, 1997.
- Yayasan Penterjemah/Pentafsir al-Qur'an, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, Surabaya: DEPAG RI, 1978.
- Rasjid, Sulaiman, *Fiqh Islam*, Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2012.
- Faisal Badroen, et al, *Etika Bisnis dalam Islam*, Jakarta: Kencana, 2006.
- Aziz, Abdul *Etika Bisnis Perspektif Islam*, Bandung: Alfabeta, 2013.
- Harsono, Ma'ruf *Pengaruh Game Terhadap Perkembangan Remaja*, (Serpong :Surya University, 2014.
- Saputra, Mayke S. Tedja, *Bermain, Mainan, dan Permainan*, (Jakarta: PT. Grasindo, 2001.
- Muhtarom, *Reproduksi Ulama di Era Globalisasi*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2005.
- Aziz, Muhammad Nur, “ *Peran Ulama Peran Ulama dalam Perang Sabil di Ambarawa Tahun 1945*), (skripsi tidak diterbitkan, jurusan Sejarah dan Kebudayaan Islam Fakultas Adab IAIN Sunan Ampel Surabaya.
- Bajharits, Adnan Hasan Shalih, *Mendidik Anak Laki-laki*, Jakarta: Gema Insani, 2008.
- Arikunto, Suharsimi, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: Binaksara, 2002.

Noeng Muhadjir, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Yogyakarta: Rakesarasin, 1996.

Burhan Bungin, *Analisa Data Penelitian Kualitatif*, (Jakarta : PT RajaGrafindo, 2005.

M. Madsuki, MS, *Petunjuk Praktis Membuat Skripsi* Jakarta : Usaha Nasional, tt.

Sutrisna Hadi, *Metodologi Research*, Yogyakarta: Andi Offset, 1989.













DAFTAR RIWAYAT HIDUP

I. IDENTITAS PRIBADI

1. Nama : Divi Rezky Ananda
2. Tempat/ Tgl. Lahir : Langsa, 27 Oktober 1993
3. Jenis kelamin : Perempuan
4. Agama : Islam
5. Kewarganegaraan : Indonesia
6. Tinggi/ Berat Badan : 160 cm/ 65 kg
7. Alamat : Jl.teratai no.10c BTN Sungai Pauh. Rt/Rw: 22.
Kel/desa: Sungai Pauh, Kecamatan: Langsa Barat
8. Email : divirezky_ananda@yahoo.com
9. Telepon : 0852 6130 6960

II. LATAR BELAKANG PENDIDIKAN

1. Lulus SD (2000-2006) : SDN 3 LANGSA
2. Lulus SMP (2006-2009) : SMPN 1 LANGSA
3. Lulus SMA (2009-2012) : SMAN 1 LANGSA
4. Lulus S1 (2012-2017) : IAIN ZAWIYAH COT KALA LANGSA

III. LATAR BELAKANG KELUARGA

1. Nama ayah : Adi Setia Budi
2. Tempat/ tanggal lahir : Langsa, 29 Desember 1963
3. Alamat : Jl.teratai no.10c BTN Sungai Pauh. Rt/Rw: 22.
Kel/desa: Sungai Pauh, Kecamatan: Langsa Barat
4. Pekerjaan : Pegawai Negeri Sipil
5. Nama ibu : Evi Marlinda
6. Tempat/ tanggal lahir : Tualang cut, 05 Agustus 1971
7. Alamat : Jl.teratai no.10c BTN Sungai Pauh. Rt/Rw: 22.
Kel/desa: Sungai Pauh, Kecamatan: Langsa Barat
8. Pekerjaan : Ibu Rumah Tangga
9. Anak ke : 1 dari 2 bersaudara

IV. KEMAMPUAN

1. Kemampuan komputer : (MS Word, Power point dan Internet)
2. Kemampuan bahasa : Indonesia
3. Kemampuan lain : Menyanyi