

**TINJAUAN HUKUM ISLAM TERHADAP PRAKTIK PERMAINAN  
DENGAN PENGGUNAAN KARTU *ZONE* 2000**  
(Studi di *Zone* 2000 Mall Ramayana, Kecamatan Tanjung Karang Kota Bandar  
Lampung)

**Skripsi**

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat  
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Hukum (S.H)  
Dalam Ilmu Syari'ah

Oleh

**AULIA RAHMAH**

**NPM. 1621030143**

Jurusan : Hukum Ekonomi Syari'ah (Muamalah)



**FAKULTAS SYARI'AH  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
RADEN INTAN LAMPUNG  
1441 H / 2020 M**

**TINJAUAN HUKUM ISLAM TERHADAP PRAKTIK PERMAINAN  
DENGAN PENGGUNAAN KARTU ZONE 2000**  
(Studi di *Zone 2000 Mall Ramayana*, Kecamatan Tanjung Karang Kota Bandar  
Lampung)

**Skripsi**

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat  
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Hukum (S.H)  
Dalam Ilmu Syariah

Oleh

**AULIA RAHMAH**

**NPM. 1621030143**

Jurusan : Hukum Ekonomi Syariah (Muamalah)

Pembimbing I : Dr. H. Bunyana Sholihin, M. Ag

Pembimbing II : Juhrotul Khulwah, M.SI.

**FAKULTAS SYARI'AH  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
RADEN INTAN LAMPUNG  
1441 H / 2020 M**

## ABSTRAK

Pada masa sekarang permainan memiliki inovasi baru. Salah satunya permainan dengan bentuk mesin, permainan ini diawali dengan membayar uang pendaftaran untuk ditukarkan dengan saldo yang dimasukkan kedalam kartu *member Zone 2000*, kemudian pengunjung dapat mengoperasikan mesin hingga permainan selesai, maka pengunjung akan mendapatkan kupon yang keluar dari dalam mesin dan dapat ditukarkan dengan hadiah, kupon tersebut dapat dikumpulkan dan dapat ditukarkan di lain waktu. Dalam penggunaan kartu *Zone 2000* apabila saldo yang diisi oleh pengunjung tidak digunakan hingga 12 bulan, maka saldo akan hangus. Permasalahan dalam penelitian ini adalah bagaimana praktik permainan dengan penggunaan kartu *Zone 2000* dan bagaimana pandangan hukum Islam terhadap praktik permainan dengan penggunaan kartu *Zone 2000*. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui praktik permainan dengan penggunaan kartu *Zone 2000* dan untuk mengetahui pandangan hukum Islam terhadap praktik permainan dengan penggunaan kartu *Zone 2000*. Jenis penelitiannya adalah penelitian lapangan (*field research*). Sifat penelitiannya adalah *diskriptif analisis*, sumber datanya yaitu data lapangan. Populasi dan Sampelnya adalah pengelola dan pengunjung. Sedangkan teknik pengumpulan data melalui wawancara. Teknik pengolahan datanya melalui *editing* dan sistematika data. Analisis data yang digunakan adalah *kualitatif* dengan pendekatan induktif. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat kesimpulan bahwa praktik permainan dengan penggunaan kartu *Zone 2000* ditinjau dari perspektif hukum Islam praktiknya diperbolehkan apabila lakukan untuk mengambil manfaat dari benda berupa hiburan atau *refreshing*, namun apabila dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh hadiah (keuntungan) dan adanya salah satu pihak yang dirugikan, maka hal itu termasuk dalam perbuatan judi (*maysir*) dan hukumnya menjadi tidak diperbolehkan atau haram.

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Aulia Rahmah

Npm : 1621030143

Jurusan/Prodi : Muamalah

Fakultas : Syariah

Menyatakan bahwa Skripsi yang berjudul “Tinjauan Hukum Islam Terhadap Praktik Permainan Dengan Penggunaan Kartu *Zone* 2000” adalah benar-benar merupakan hasil karya penyusun sendiri, bukan duplikasi ataupun saduran dari karya orang lain kecuali pada bagian yang telah dirujuk dan disebutkan dalam *footnote* atau daftar pustaka. Apabila di lain waktu terbukti adanya penyimpangan dalam karya ini, maka tanggung jawab sepenuhnya ada pada penyusun.

Demikian surat pernyataan ini saya buat agar dapat dimaklumi.

Bandar Lampung, .....  
Penulis,

Aulia Rahmah  
1621030143



**KEMENTERIAN AGAMA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN**  
**LAMPUNG FAKULTAS SYARI'AH**

Alamat : Jl. Letkol. H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung 35131 Telp (0721) 78088

**PERSETUJUAN**

Judul Skripsi : Tinjauan Hukum Islam Terhadap Praktik Permainan Dengan  
Penggunaan Kartu *Zone* 2000 (Studi di *Zone* 2000 Mall  
Ramayana, Kecamatan Tanjung Karang Kota Bandar  
Lampung)

Nama : AULIA RAHMAH

NPM : 1621030143

Jurusan : Muamalah (Hukum Ekonomi Syariah)

Fakultas : Syariah

**MENYETUJUI**

Untuk dimunaqosyahkan dan dipertahankan dalam Sidang  
Munaqosah Fakultas Syariah UIN Raden Intan Lampung.

**Pembimbing I**

**Dr. H. Bunyana Sholihin, M. Ag.**

**NIP. 195707051989031001**

**Pembimbing II**

**Juhrotul Khulwah, M.S.I.**

**NIP. 199107092018012002**

**Ketua Jurusan Muamalah**

**Khoiruddin, M.S.I.**

**NIP. 197807252009121002**



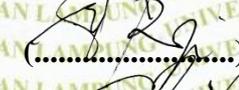
**KEMENTERIAN AGAMA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG**  
**FAKULTAS SYARIAH**

Alamat : Jl. Letkol. H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung 35131 Telp (0721) 78088

**PENGESAHAN**

Skripsi Dengan Judul “**TINJAUAN HUKUM ISLAM TERHADAP PRAKTIK PERMAINAN DENGAN PENGGUNAAN KARTU ZONE 2000 (Studi Di Zone 2000 Mall Ramayana, Kecamatan Tanjung Karang Kota Bandar Lampung)**”  
disusun oleh, **Aulia Rahmah NPM : 1621030143** Program Studi Muamalah atau Hukum Ekonomi Syariah. Telah di Ujikan dalam sidang Munaqasyah di Fakultas Syariah UIN Raden Intan Lampung Pada Hari/Tanggal : **Kamis, 13 Februari 2020**

**TIM PENGUJI**

**Ketua** : **Drs. H. Irwantoni, M.Hum**   
**Sekretaris** : **Muslim, S.H.I, M.H.I**   
**Penguji Utama** : **Dr. Efa Rodiah Nur, M.H**   
**Penguji I** : **Dr. H. Bunyana Sholihin, M. Ag.**   
**Penguji II** : **Juhrotul Khulwah, M.S.I** 

**Mengetahui**

**Dekan Fakultas Syariah**

**Dr. KH. Khairuddin, M.H**  
**NIP.196210221993031002**

## MOTO

الْفَرَارِ دَارُ هِيَ الْآخِرَةُ وَإِنْ مَتَّعَ الدُّنْيَا الْحَيَاةَ هَذِهِ إِنَّمَا يَنْقُومُ ﴿٣٩﴾

“Hai kaumku, Sesungguhnya kehidupan dunia ini hanyalah kesenangan  
(sementara) dan Sesungguhnya akhirat Itulah negeri yang kekal.”

(QS. Gafir (40) ayat 39)



## PERSEMBAHAN

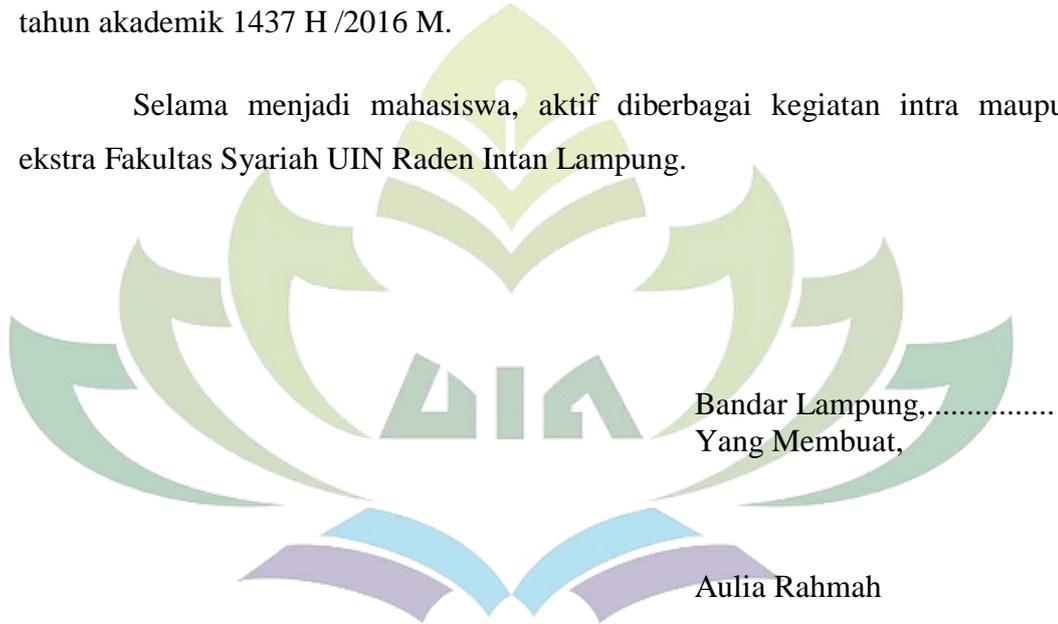
Sujud syukur kupersembahkan kepada-Mu Tuhan yang Maha Esa, atas takdirmu menjadikan aku manusia yang senantiasa berfikir, berilmu, beriman dan bersabar dalam menjalani kehidupan ini. Semoga keberhasilan ini menjadi langkah awal bagiku untuk meraih cita-citaku. Maka dari itu skripsi sederhana ini ku persembahkan sebagai tanda cinta, sayang, dan hormatku tak terhingga kepada:

1. Kedua orang tuaku tercinta, Ayahanda Mugiarto dan Ibunda Erina yang telah membesarkan, mendidik, menuntun setiap langkahku dengan penuh kasih sayang, penuh kesabaran dan senantiasa selalu berdoa tulus ikhlas demi tercapainya cita-citaku.
2. Kakak perempuan Resa Fitriani S.Sos dan adik-adikku Supriyanti, Alif Maulana, Khomsa Khoirun Nisa, yang selalu memberi motivasi, semangat, dan dukungan kepadaku demi terwujudnya keberhasilanku.
3. Almamater tercinta Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung yang telah mendewasakanku dalam berfikir dan bertindak.

## RIWAYAT HIDUP

Aulia Rahmah, dilahirkan di Desa Kalibening Kecamatan Talangpadang Kabupaten Tanggamus Provinsi Lampung pada tanggal 16 Oktober 1998, anak kedua dari pasangan Mugiarto dan Erina. Pendidikan dimulai dari Sekolah Dasar Negeri 1 Kalibening dan selesai pada tahun 2010, Madrasah Tsanawiyah Al-Khairiyah Talangpadang selesai tahun 2013, Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Talangpadang selesai tahun 2016 dan mengikuti pendidikan tingkat perguruan tinggi pada Fakultas Syariah UIN Raden Intan Lampung dimulai pada semester I tahun akademik 1437 H /2016 M.

Selama menjadi mahasiswa, aktif diberbagai kegiatan intra maupun ekstra Fakultas Syariah UIN Raden Intan Lampung.



Bandar Lampung,.....  
Yang Membuat,

Aulia Rahmah

## KATA PENGANTAR

Dengan menyebut nama Allah SWT yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, puji syukur kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya berupa ilmu pengetahuan, petunjuk, dan kesehatan sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul “Tinjauan Hukum Islam Terhadap Praktik Permainan Dengan Penggunaan Kartu *Zone 2000* (Studi di *Zone 2000 Mall Ramayana*, Kecamatan Tanjung Karang Kota Bandar Lampung)” ini dengan baik. Shalawat serta salam semoga tetap terlimpahkan kepada Nabi Muhammad SAW dan juga keluarga, sahabat serta para pengikut Beliau

Skripsi ini ditulis merupakan bagian dari persyaratan untuk menyelesaikan studi pendidikan program studi (S1) di Fakultas Syariah dan Hukum UIN Raden Intan Lampung guna memperoleh gelar Sarjana Hukum (S.H) dalam bidang Muamalah (Hukum Ekonomi Syariah)

Atas terselesainya skripsi ini tak lupa penulis mengucapkan terima kasih sedalam-dalamnya kepada semua pihak yang turut berperan dalam proses penyelesaiannya. Secara rinci ungkapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Moh. Mukri, M.Ag. selaku Rektor UIN Raden Intan Lampung;
2. Bapak Dr. Khairuddin, M.H. selaku Dekan Fakultas Syariah UIN Raden Intan Lampung;
3. Bapak Khoiruddin, M.S.I selaku Ketua Jurusan Hukum Ekono<sup>o</sup> Syariah (Muamalah) UIN Raden Intan Lampung;

4. Bapak Dr. H. Bunyana Sholihin, M. Ag. selaku Pembimbing I yang dengan tulus telah meluangkan waktunya untuk membimbing dan mengarahkan penulis untuk menyelesaikan skripsi;
5. Ibu Juhrotul Khulwah, M.SI. selaku Pembimbing II yang selama ini dengan tulus telah banyak meluangkan waktunya untuk membimbing, mengarahkan dan memotivasi sehingga skripsi ini terselesaikan;
6. Para Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Syariah UIN Raden Intan Lampung yang telah memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis selama belajar di Fakultas Syariah UIN Raden Intan Lampung, khususnya Jurusan Muamalah;
7. Pihak *Zone 2000 Mall Ramayana* yang telah bersedia menjadi narasumber untuk perlengkapan data dalam skripsi ini;
8. Kepala Perpustakaan UIN Raden Intan Lampung dan pengelola perpustakaan yang telah memberikan informasi, data, referensi, dan lain-lain;
9. Beasiswa Bidikmisi, yang memberikan kesempatanku untuk mendapatkan beasiswa tersebut sampai akhir semester 7, sehingga penulis bisa menyelesaikan SI tanpa kendala ekonomi;
10. Keluarga Asosiasi Mahasiswa Penerima Beasiswa Bidikmisi, Angkatan 16, Presidium Ampibi, Puji Darma Yanti S.H, Mei Sari, Heni Widyawati, Fauhatu Dritte Izzatul Azmi, Rizki putri, Amilia Lestari, Richo Ardiansyah Hakim S.sos, M. Iqbal Ridho fadil S.Sos, M. Agus Salim, Ridwan Mardianto, Suhelwanto S.Pd, Kiki Afandi, Arif Wirfandani, Jejen Fathurohman, M. Renaldi Farhan, Panggih F P, Khafidah, Alvian, Achmat, Avi, Cici, Febi,Okta,

dan yang lainnya tidak bisa disebutkan satu persatu yang memberikan semangat untuk menyelesaikan skripsiku;

11. Sahabat-sahabatku Rahmat Hidayat, Misi Suci Yanti, Andella, Resa Pelia, Eko, Tatang Supratman, Andri Saputra, Heri, Pulun, Reni Deska Sari, Dwi Monica Apriani, Hidayah Yuliyanti H, Alm. Hikmah Lidaeni, Sucipto, Febri Rohmat Habibi, Bunga Oktalia, Indah Desfahira, dan Novita Sari, Tya Triyana, Dede Rahmawati, Keluarga Berdebur One, Husaen El-hadar, Jamal, jawad, Muhammad, budi, dan yang lainnya tidak bisa disebutkan satu persatu, yang sudah memberi semangat, motivasi dan doa untuk keberhasilanku;

12. Kakak-kakak tingkatku Novita Permata Sari S,H, Ulfa Azela Nabela,Linda Susanti S.H, Rosi Septavia S.H, Reni Septiani S.Pd, Pratika Oktavia Amd, dan Teman Kosanku Panca, Nur Badriah, Nia, Intan,Eka Nur Safitri, Siti Nuraini, Yesi Pertiwi Anggraini, apisia, maya, dan yang lainnya tak bisa disebutkan satu persatu yang sudah memberi bantuan, semangat dan doa untuk menyelesaikan skripsi;

13. Rekan-rekan Mahasiwa Fakultas Syari'ah khususnya Muamalah C 2016 Rekan-rekan KKN Kelompok 06 Desa Mekar Karya, Kecamatan Waway Karya, serta Rekan Rekan PPS Akselerasi III yang telah membantu penulisan baik tenaga, Motivasi semangat untuk penyelesaian skripsi ini.

14. Almamater tercinta.

Penulis berharap semoga amal kebaikan yang telah mereka lakukan mendapat ridho dan balasan dari Allah SWT. Penulis sangat menyadari bahwa

penelitian dan penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Semoga Allah SWT selalu memberikan taufik dan hidayah-Nya kepada kita semua. Aamiin.

Bandar Lampung, 13 Februari 2020

Penulis,

**Aulia Rahmah**



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>ii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>PERSETUJUAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>PENGESAHAN .....</b>	<b>v</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>vi</b>
<b>PERSEMBAHAN .....</b>	<b>vii</b>
<b>RIWAYAT HIDUP .....</b>	<b>viii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xvi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>xvii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Penegasan Judul .....	1
B. Alasan Memilih Judul .....	2
C. Latar Belakang Masalah.....	3
D. Fokus Penelitian.....	8
E. Rumusan Masalah .....	8
F. Tujuan Penelitian .....	9
G. Signifikasi Penelitian .....	9
H. Metode Penelitian .....	9
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
A. <i>Ijarah</i> dalam Fiqih Muamalah	
1. Pengertian dan Dasar Hukum <i>Ijarah</i> .....	15
2. Rukun dan Syarat <i>Ijarah</i> .....	21
3. Hak dan Kewajiban Penyewa dan Pemberi Sewa.....	34
4. Macam-Macam <i>Ijarah</i> .....	36

5. Menyewakan Barang Sewaan .....	37
6. <i>Khiyar</i> dalam <i>Ijarah</i> .....	38
7. Batal dan Berakhirnya <i>Ijarah</i> .....	38
8. Manfaat dan Hikmah <i>Ijarah</i> .....	42
B. <i>Maysir</i> dalam Fiqih Muamalah	
1... Pengertian <i>Maysir</i> .....	43
2. Dasar Hukum <i>Maysir</i> .....	43
3. Hikmah Pengharaman <i>Maysir</i> .....	45
C. Tinjauan Pustaka.....	46

### **BAB III DESKRIPSI OBJEK PENELITIAN**

A. Gambaran Umum Tentang <i>Zoon</i> 2000 di <i>Zone</i> 2000 Mall Ramayana, Kecamatan Tanjung Karang Kota Bandar Lampung	
1. Sejarah Berdirinya <i>Zoon</i> 2000 di <i>Zone</i> 2000 Mall Ramayana, Kecamatan Tanjung Karang Kota Bandar Lampung.....	49
2. Visi Misi <i>Zoon</i> 2000 di <i>Zone</i> 2000 Mall Ramayana, Kecamatan Tanjung Karang Kota Bandar Lampung .....	50
3. Produk-Produk <i>Zoon</i> 2000 di <i>Zone</i> 2000 Mall Ramayana, Kecamatan Tanjung Karang Kota Bandar Lampung .....	51
4. Struktur <i>Zoon</i> 2000 di <i>Zone</i> 2000 Mall Ramayana, Kecamatan Tanjung Karang Kota Bandar Lampung .....	54
B. Permainan Dengan Penggunaan Kartu <i>Zoon</i> 2000 di <i>Zone</i> 2000 Mall Ramayana, Kecamatan Tanjung Karang Kota Bandar Lampung .....	61

### **BAB IV ANALISIS PENELITIAN**

1. Praktik Permainan Dengan Penggunaan Kartu <i>Zoon</i> 2000 di <i>Zone</i> 2000 Mall Ramayana, Kecamatan Tanjung Karang Kota Bandar Lampung .....	81
2. Pandangan Hukum Islam Terhadap Praktik Permainan Dengan Penggunaan Kartu <i>Zoon</i> 2000 di <i>Zone</i> 2000 Mall Ramayana, Kecamatan Tanjung Karang Kota Bandar Lampung .....	84

### **BAB V PENUTUP**

A. Kesimpulan .....	89
B. Rekomendasi.....	90

### **DAFTAR PUSTAKA**

#### **LAMPIRAN-LAMPIRAN**

- Lampiran 1 Pedoman Observasi
- Lampiran 2 Pedoman Wawancara
- Lampiran 3 Catatan Lapangan Hasil Observasi
- Lampiran 4 Catatan Lapangan Hasil Wawancara
- Lampiran 5 Dokumen Pendukung (foto dan dokumen)
- Lampiran 6 Hasil Analisis Data

## DAFTAR TABEL

Tabel	halaman
1. Data Produk-produk <i>Zone</i> 2000 .....	51



## DAFTAR GAMBAR

	halaman
1. Struktur Organisasi <i>Zone</i> 2000.....	56



## DAFTAR LAMPIRAN

1. Pedoman Observasi
2. Pedoman Wawancara
3. Surat keterangan *Zone 2000 Mall Ramayana*, Tanjung Karang Kota Bandar Lampung
4. Surat Keterangan Wawancara
5. Blangko Konsultasi Skripsi
6. Dokumentasi foto Permainan *Zone 2000 Mall Ramayana*, Tanjung Karang Kota Bandar Lampung.



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Penegasan Judul

Untuk memahami maksud judul skripsi ini dan menghindari kesalahpahaman, maka perlu adanya pemaparan secara singkat mengenai istilah-istilah yang terdapat dalam judul skripsi, skripsi ini berjudul : Tinjauan Hukum Islam Terhadap Praktik Permainan Dengan Penggunaan Kartu *Zone* 2000 (Studi di *Zone* 2000 Mall Ramayana, Kecamatan Tanjung Karang, Kota Bandar Lampung). Adapun istilah yang terdapat dalam judul ini adalah sebagai berikut:

Tinjauan adalah hasil meninjau atau perbuatan meninjau, pendapat ketika sudah melakukan penyelidikan, memeriksa, mengamati dan pandangan suatu objek penelitian.<sup>1</sup>

Hukum Islam dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah peraturan dan ketentuan yang berkenaan dengan kehidupan berdasarkan kitab Al-Qur'an atau hukum *Syara'*.<sup>2</sup> Hukum Islam adalah hukum yang bersumber dari dan bagian dari Agama Islam.<sup>3</sup> Hukum Islam bermakna sebagai seperangkat aturan yang berisi hukum-hukum *Syara'* yang bersifat terperinci, yang berkaitan dengan perbuatan manusia,

---

<sup>1</sup> Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Pusat Bahasa, 2011), h. 1811.

<sup>2</sup> Rahman Dahlan, *Ushul Fiqh* (Jakarta: Amzah, 2014), h. 15.

<sup>3</sup> Mohammad Daud, *Hukum Islam Pengantar Ilmu Hukum dan Tata Hukum Islam di Indonesia* (Jakarta: Rajawali Pers, 2013), h. 42.

yang dipahami dan digali dari sumber-sumber (Al-Qur'an dan Hadis) dan dalil-dalil *Syara'* lainnya (berbagai metode Ijtihad).<sup>4</sup>

Permainan adalah sesuatu yang digunakan untuk bermain atau barang yang dipergunakan.<sup>5</sup>

Penggunaan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) diartikan sebagai proses, cara, perbuatan, menggunakan sesuatu.<sup>6</sup>

Kartu dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah kertas tebal, berbentuk segi empat panjang, untuk berbagai keperluan hampir sama dengan karcis, lembar empat persegi panjang untuk permainan beragam memiliki gambar, tanda, dan nomor disisinya yang terbagi dalam empat macam rupa.<sup>7</sup>

*Zone 2000* adalah arena bermain keluarga.<sup>8</sup>

Berdasarkan beberapa Istilah diatas, dapat dipahami bahwa maksud judul skripsi ini adalah untuk meneliti secara mendalam, guna mendapatkan fakta-fakta mengenai praktik permainan dengan penggunaan kartu *Zone 2000*.

## **B. Alasan Memilih Judul**

Adapun alasan memilih judul Tinjauan Hukum Islam Terhadap Praktik Permainan Dengan Penggunaan Kartu *Zone 2000* (Studi di *Zone 2000 Mall Ramayana, Kecamatan Tanjung Karang Kota Bandar Lampung*) adalah sebagai berikut:

---

<sup>4</sup> *Ibid.*, h. 15.

<sup>5</sup> Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*....., h. 630.

<sup>6</sup> *Ibid.*, h. 466.

<sup>7</sup> *Ibid.*, h. 628.

<sup>8</sup> Mirwan, e-mail kepada penulis, 25 oktober 2019.

### 1. Alasan Objektif

- a. Bahwa dalam praktik permainan yang terjadi di *Zone 2000 Mall Ramayana* dirasa kurang memberi pemahaman dalam praktik permainan pada umumnya.
- b. Bahwa dalam pelaksanaan praktik Permainan dengan penggunaan kartu *Zone 2000* dirasa tidak sesuai dengan syariat Islam.

### 2. Alasan Subjektif

- a. Bahwa berkaitan dengan judul Tinjauan Hukum Islam Terhadap Praktik Permainan Dengan Penggunaan Kartu *Zone 2000* menurut saya layak untuk diteliti, dikarenakan belum ada yang membahas permasalahan Tentang Praktik Permainan Dengan Penggunaan Kartu *Zone 2000*.
- b. Pembahasan memiliki relevansi dengan disiplin Ilmu yang dipelajari oleh penulis, dibidang Hukum Ekonomi Syariah (Muamalah), Fakultas Syariah, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.

## C. Latar Belakang

Pada masa sekarang permainan memiliki inovasi baru. Salah satunya praktik permainan dikemas dengan bentuk mesin, seperti yang terdapat di Mall Ramayana yaitu *Zone 2000*, permainan ini diawali dengan membayar uang pendaftaran untuk ditukarkan dengan saldo yang ada didalam kartu *member Zone 2000*, kemudian pengunjung dapat

menggesek kartu ke tempat penggesekan kartu di setiap permainan, kemudian pengunjung mengoperasikan mesin hingga permainan selesai.

Permainan yang terdapat di *Zone 2000* memiliki banyak ragam dan hanya beberapa permainan yang didalam mesinnya terdapat hadiah, akan tetapi ketika pengunjung memainkan mesin, maka pengunjung akan mendapatkan kupon yang keluar dari dalam mesin dan dapat ditukarkan dengan hadiah yang ada, sesuai dengan banyaknya poin yang diperoleh. Kupon yang berbentuk kertas panjang yang nilainya dapat dikalkulasikan untuk mendapatkan hadiah, kemudian pengunjung dapat memilih hadiah yang diinginkan, sesuai syarat dan ketentuan mutlak oleh Manajemen, kupon dapat dikumpulkan dan dapat ditukarkan di lain waktu.

Dalam penggunaan kartu *Zone 2000* apabila saldo yang diisi oleh pengunjung tidak digunakan selama 12 bulan, maka saldo yang ada didalam kartu akan hangus. Ketika saldo yang dimiliki sudah habis, dapat dilakukan pengisian saldo kembali. Dalam melakukan suatu transaksi, harus dilakukan tanpa adanya pihak yang dirugikan dan tidak adanya unsur perjudian atau *Maysir*, seperti yang tercantum dalam Firman Allah SWT Surat QS. Al-Baqarah : 219.<sup>9</sup>

---

<sup>9</sup> Departemen Agama RI, *Al-fatih Al-qur'anul Karim Tafsir Per Kata Tajwid Kode....*, h.

يَسْأَلُونَكَ عَنِ الْخَمْرِ وَالْمَيْسِرِ ۖ قُلْ فِيهِمَا إِثْمٌ كَبِيرٌ وَمَنْفَعٌ لِلنَّاسِ

وَإِثْمُهُمَا أَكْبَرُ مِنْ نَفْعِهِمَا ۚ وَيَسْأَلُونَكَ مَاذَا يُنْفِقُونَ ۖ قُلِ الْعَفْوَ ۚ كَذَلِكَ

يُبَيِّنُ اللَّهُ لَكُمُ الْآيَاتِ لَعَلَّكُمْ تَتَفَكَّرُونَ ﴿٢١٨﴾

Artinya: “Mereka menanyakan kepadamu (Muhammad) tentang khamar dan judi. Katakanlah, "Pada keduanya terdapat dosa besar dan beberapa manfaat bagi manusia. Tetapi dosanya lebih besar dari manfaatnya". dan mereka menanyakan kepadamu (tentang) apa yang (harus) mereka infakkan. Katakanlah, "kelebihan (dari apa yang diperlukan)." Demikianlah Allah menerangkan ayat-ayat-Nya kepadamu agar kamu memikirkan.”<sup>10</sup>

Dalam penggunaan kartu Zone 2000, sebelum melakukan transaksi, pengunjung harus melakukan pendaftaran untuk mendapatkan kartu seharga Rp.50.000,- untuk mendapatkan saldo 65.000,- dalam setiap bulan Zone 2000 memiliki promo untuk setiap hari sampai setiap minggunya, apabila mengisi saldo dihari senin sampai hari kamis seharga Rp. 50.000,- atau Rp. 100.000,- maka mendapatkan *free* tambahan saldo sebanyak 10% dengan menunjukkan *struk* belanja ramayana. Selanjutnya promo minggu ke 1, 2, dan 3 yaitu hari jumat, sabtu dan minggu, setiap pembelian seharga Rp. 50.000,- mendapatkan bonus *popcorn* dan *ice cream* dengan total saldo 60.000,- promo. Kemudian promo minggu ke 3, 4, dan 5 pada hari jumat, sabtu dan minggu, setiap pengisian saldo seharga Rp. 100,000,- mendapatkan gratis *T-shirt* dengan total saldo 120.000,-. Promo minggu ke 4 dan 5 pada hari jumat, sabtu, dan minggu setiap

<sup>10</sup> *Ibid.*, h. 34.

pembelian seharga Rp. 100.000,- mendapatkan gratis gula pasir dengan total saldo 125.000,- selanjutnya untuk paket 1 dengan pembelian seharga 50.000,- mendapatkan gratis *popcorn* dan *freshtea* dengan total saldo 60.000, apabila pengisian seharga Rp. 100.000,- mendapatkan bonus 100% sehingga mendapatkan saldo 200.000,-. Kemudian untuk isi ulang saldo dapat diisi minimal seharga Rp.10.000,-. Namun dalam pembelian kartu baru dan pengisian saldo memiliki perbedaan kategori pembelian yang dimulai dari Rp.50.000,- hingga Rp.600.000,- selain melalui pembelian manual, dapat juga pembelian melalui OVO, DANA, dan *GoPay* dengan menggunakan Aplikasi, apabila pembelian dengan OVO minimal mengisi seharga Rp. 20.000,- dan mendapatkan *cashback* 10% maksimal 20.000,- perminggu atau per *User*, selanjutnya pembelian dengan DANA minimal mengisi seharga Rp. 20.000,- mendapatkan *cashback* 50% maksimal 25.000,- perminggu atau per *User*, kemudian yang terakhir menggunakan *GoPay* dengan mengisi seharga Rp. 20.000,- dan mendapatkan *cashback* 20% maksimal 15.000 perminggu atau per *User*.

Kartu *Zone 2000* dapat digunakan untuk semua permainan, dalam menggunakan kartu terdapat banyak perbedaan jumlah poin untuk memainkan permainan, dimulai dari 3.900,- hingga 30.000,- dan permainan memiliki kategori yang berbeda-beda. Salah satu permainan yang sulit untuk mendapatkan hadiah, yaitu permainan *capit boneka*, ketika pengunjung memainkannya boneka yang terdapat didalam mesin

sulit untuk dicapit, sehingga menimbulkan rasa penasaran dan terus menerus mencoba untuk mendapatkan boneka yang ada didalam mesin, ketika boneka didapatkan, maka timbul rasa senang dan puas atas apa yang didapat.

Apabila pengunjung selesai memainkan permainan, pengunjung dapat menukarkan kupon yang diperoleh dengan hadiah yang nilai poinnya sama, hadiah tersebut terdapat berbagai macam seperti barang elektronik, alat dapur, makanan, mainan dan masih banyak lagi. Namun pengunjung tidak mengetahui berapa harga asli barang tersebut, terkadang pengunjung mendapatkan hadiah yang bagus seperti barang elektronik, dan terkadang mendapatkan hadiah yang harganya murah seperti mainan, kupon yang dapat ditukarkan memiliki kriteria poin dan ketentuan. Sehingga pengunjung memilih untuk mengumpulkan kupon terlebih dahulu sebelum ditukarkan, sampai poin yang dikumpulkan menjadi banyak dan cukup untuk ditukarkan, sehingga mendapatkan hadiah yang diinginkan.

Pengunjung ketika melakukan transaksi terdapat beberapa bonus, terkait saldo yang masuk dalam kartu, ketika pelanggan memainkan permainan, permainan tersebut terhitung hanya beberapa menit untuk bermain, namun tidak semua permainan yang terdapat katarangan durasi waktunya. Sehingga ketika pengunjung memainkan permainan tidak menyadari waktunya habis, oleh sebab itu ketika pelanggan belum puas memainkan permainan tersebut, pelanggan akan terus menurus mengesek kartu pada mesin sehingga waktu bermain menjadi bertambah.

Berdasarkan pemaparan diatas maka penyusun mencoba untuk meneliti bagaimana pelaksanaan praktik permainan dengan penggunaan kartu *Zone 2000*.

#### **D. Fokus Penelitian**

Fokus penelitian dalam penelitian ini adalah tentang praktik permainan dengan penggunaan kartu *Zone 2000* di *Zone 2000 Mall Ramayana*, Kecamatan Tanjung Karang Kota Bandar Lampung.

#### **E. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pemaparan latar belakang masalah diatas dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana Praktik Permainan Dengan Penggunaan Kartu *Zone 2000* di *Zone 2000 Mall Ramayana*, Kecamatan Tanjung Karang Kota Bandar Lampung ?
2. Bagaimana Pandangan Hukum Islam Terhadap Praktik Permainan Dengan Penggunaan Kartu *Zone 2000* di *Zone 2000 Mall Ramayana*, Kecamatan Tanjung Karang Kota Bandar Lampung?

## **F. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penulisan ini antara lain :

1. Untuk Mengetahui Praktik Permainan Dengan Penggunaan Kartu *Zone 2000* di *Zone 2000 Mall Ramayana*, Kecamatan Tanjung Karang Kota Bandar Lampung.
2. Untuk Mengetahui Pandangan Hukum Islam Terhadap Praktik Permainan Dengan Penggunaan Kartu *Zone 2000* di *Zone 2000 Mall Ramayana*, Kecamatan Tanjung Karang Kota Bandar Lampung.

## **G. Signifikansi Penelitian**

1. Secara teoritis, penelitian ini diharapkan mampu memberikan pemahaman keilmuan kepada masyarakat tentang pandangan hukum Islam terhadap permainan dengan penggunaan Kartu *Zone 2000*.
2. Secara praktis, penelitian ini sebagai tugas akhir untuk memenuhi syarat guna memperoleh gelar Sarjana Hukum (S.H) dalam ilmu Syari'ah pada Fakultas Syariah Jurusan Muamalah Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.

## **H. Metode Penelitian**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *kualitatif*. Alasan penulis menggunakan metode ini karena dalam penelitian ini membutuhkan pengumpulan data, pengolahan data dan analisis yang mendalam dalam rangka untuk menemukan Hukum Islam Terhadap Praktik Permainan Dengan Penggunaan Kartu *Zone 2000*. Adapun tahap-tahap tersebut adalah sebagai berikut:

## 1. Jenis dan Sifat Penelitian

### a. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian yang mengambil data dari lapangan (*Field Research*) yaitu suatu penelitian lapangan yang dilakukan masyarakat tertentu, baik lembaga-lembaga dan organisasi kemasyarakatan maupun lembaga pemerintah.<sup>11</sup> data bersumber dari objek penelitian yaitu *Zone 2000*, di *Zone 2000 Mall Ramayana*, Kecamatan Tanjung Karang Kota Bandar Lampung.

### b. Sifat Penelitian

Penulisan ini bersifat *diskriptif analisis*, yaitu suatu penelitian yang bertujuan untuk memaparkan dan melaporkan suatu permasalahan secara objek, gejala, kebiasaan, pemikiran tertentu dan dianalisis dengan kritis.<sup>12</sup> Dalam penelitian ini akan mendeskripsikan Tinjauan Hukum Islam Terhadap Praktik Permainan Dengan Penggunaan Kartu *Zone 2000* di *Zone 2000 Mall Ramayana*, Kecamatan Tanjung Karang Kota Bandar Lampung.

---

21. <sup>11</sup> Mardalis, *Metode Penelitian Suatu Pendekatan Skripsi* (Jakarta: Bumi Aksara, 2004). h.

<sup>12</sup> *Ibid.*, h. 21.

## 2. Jenis dan Sumber data

### a. Data Primer

Data Primer adalah data yang diperoleh dari sumber lapangan atau tempat penelitian<sup>13</sup> Bertujuan untuk memperoleh informasi secara lengkap di *Zone 2000 Mall Ramayana*, Kecamatan Tanjung Karang Kota Bandar Lampung.

### b. Data Sekunder

Data Sekunder adalah data yang telah diperoleh dari pihak lain, yang berupa data dari beberapa buku dan wawancara.<sup>14</sup> Buku fiqih muamalah

## 3. Populasi dan Sampel

### a. Populasi

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Apabila seseorang ingin meneliti semua elemen yang ada dalam wilayah penelitian, maka penelitiannya merupakan penelitian populasi.<sup>15</sup> Populasi yang diambil yaitu pihak *Zone 2000* dan pengunjung, populasi yang terdapat di *Zone 2000* yaitu tidak terhingga berapa jumlah pengunjung yang menggunakan kartu *Zone 2000* dan 10 pekerja *Zone 2000*.

---

<sup>13</sup> Muhamad Pambundu Tika, *Metode Riset Bisnis* (Jakarta: Bumi Aksara, 2006), h. 4.

<sup>14</sup> *Ibid.*, h. 64.

<sup>15</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: Asdi Mahasatya, 2006), h. 130.

#### b. Sampel

Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Dinamakan penelitian sampel apabila kita bermaksud untuk menggeneralisasikan hasil penelitian sampel.<sup>16</sup> Metode Sampel yang digunakan adalah *Rondam sampling* yaitu sebanyak 40 pengunjung dan 10 pekerja *Zone 2000*.

#### 4. Metodologi Pengumpulan Data

##### a. Observasi

Observasi dalam pengertian psikologi, yaitu observasi atau yang disebut pula dengan pengamatan, meliputi kegiatan pemuatan perhatian terhadap sesuatu objek dengan menggunakan seluruh alat indra. Jadi mengobservasi dapat dilakukan melalui penglihatan, penciuman, pendengaran, peraba, dan pengecap. Penelitian observasi dapat dilakukan dengan tes, kuesioner, rekaman gambar dan rekaman suara.<sup>17</sup>

##### b. Wawancara (*Interview*)

Wawancara adalah dialog yang dilakukan oleh penwawancara (*Interviewer*) untuk memperoleh informasi dari terwawancara. Wawancara digunakan peneliti untuk menilai keadaan seseorang.<sup>18</sup>

Adapun yang akan di wawancarai dalam penelitian adalah pihak *Zone 2000* dan pengunjung yang menggunakan Kartu *Zone 2000* di *Zone 2000 Mall Ramayana*, Kecamatan Tanjung Karang

---

<sup>16</sup> *Ibid.*, h. 131.

<sup>17</sup> *Ibid.*, h. 156.

<sup>18</sup> *Ibid.*, h. 155.

Kota Bandar Lampung, dengan tujuan untuk memperoleh informasi yang jelas, benar, terhadap kepribadian masing-masing pihak.

c. Dokumentasi

Dokumentasi adalah barang-barang tertulis, dalam melaksanakan metode dokumentasi, penelitian menyelidiki benda-benda tertulis, seperti buku-buku. Majalah. Dokumen, peraturan-peraturan, notulen rapat, catatan harian, dan sebagainya.<sup>19</sup>

5. Metode Pengelola data

a. Pemeriksaan Data (*Editing*)

*Editing* adalah memeriksa kembali semua koisioner satu persatu dengan tujuan untuk mengecek apakah setiap kuesioner telah diisi sesuai dengan petunjuk atau belum. Semua kekurangan dan kerusakan ketika mengedit sebaiknya diperbaiki dengan jalan mengisi kembali koisioner yang masih kosong.<sup>20</sup>

b. Sistematika Data

Sistematika Data bertujuan untuk menempatkan data-data yang diperoleh, kemudian dikelompokkan sesuai dengan ukuran masalah, data yang telah diperbaiki, selanjutnya diberi tanda menurut kategori-kategori secara urutan masalah.<sup>21</sup>

---

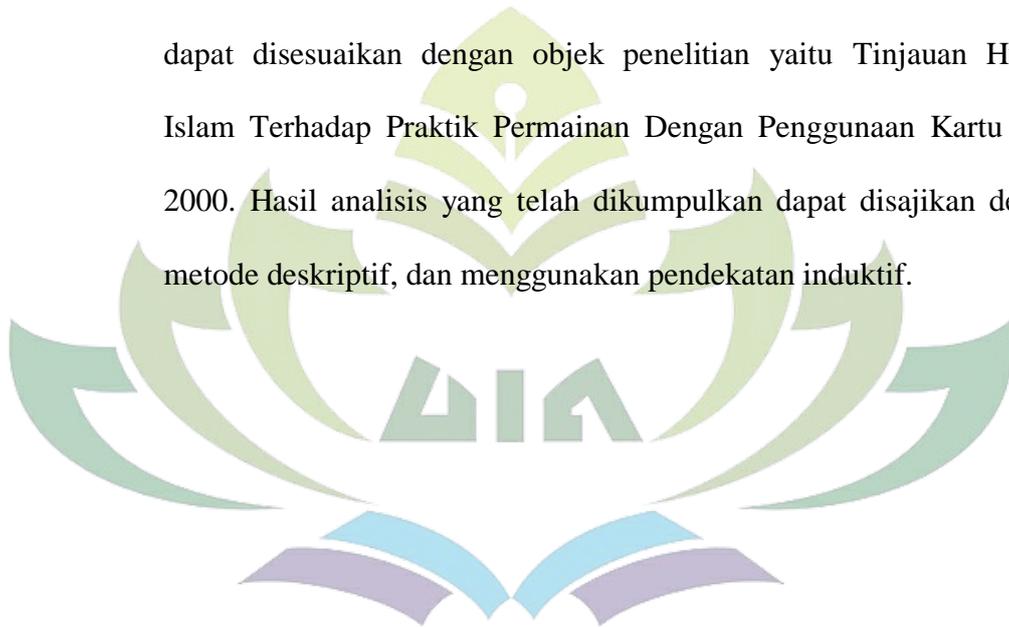
<sup>19</sup> *Ibid.*, h. 158.

<sup>20</sup> Mardalis, *Metode Penelitian Suatu Pendekatan Skripsi....*, h. 77

<sup>21</sup> *Ibid.*, h. 77.

## 6. Metode Analisis data

Data harus segera dianalisis setelah dikumpulkan dan dituangkan dalam bentuk laporan lapangan. Tujuan analisis data ialah mengungkapkan data apa saja yang masih perlu dicari, hipotesis apa yang perlu diuji, pertanyaan apa yang perlu dijawab, metode apa yang harus digunakan untuk mendapat informasi baru, dan kesalahan apa yang harus segera diperbaiki.<sup>22</sup> Metode analisis data yang digunakan dapat disesuaikan dengan objek penelitian yaitu Tinjauan Hukum Islam Terhadap Praktik Permainan Dengan Penggunaan Kartu *Zone* 2000. Hasil analisis yang telah dikumpulkan dapat disajikan dengan metode deskriptif, dan menggunakan pendekatan induktif.



---

<sup>22</sup> *Ibid.*, h. 83.

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. *Ijarah* dalam Fiqih Muamalah

##### 1. Pengertian dan Dasar Hukum *Ijarah*

*Al-Ijarah* berasal dari kata *al-ajru* yang berarti bahasanya ialah *al-iwadh* yaitu ganti atau upah.<sup>1</sup> Sewa-menyewa dalam bahasa Arab diistilahkan dengan *al-Ijarah*. Menurut pengertian Hukum Islam, sewa-menyewa diartikan sebagai suatu jenis akad untuk mengambil manfaat dengan jalan penggantian.<sup>2</sup> Menurut etimologi, *Ijarah* adalah menjual manfaat, Demikian pula artinya menurut terminologi *syara'*.<sup>3</sup> Menurut *Syara'* *Ijarah* adalah perjanjian atau perikatan mengenai pemakaian dan pemungutan hasil dari manusia.<sup>4</sup> pengertian *Ijarah* yaitu penggunaan manfaat dengan waktu dan harga tertentu.<sup>5</sup> Menurut pendapat beberapa ulama fiqih antara lain sebagai berikut. Menurut ulama Hanafiyah bahwa *Ijarah* adalah Akad atas suatu kemanfaatan dengan pengganti.<sup>6</sup> Menurut ulama Asy-Syafi'iyah bahwa *Ijarah* adalah Akad atas suatu kemanfaatan yang mengandung maksud tertentu dan mubah, serta memberi pengganti atau kebolehan dengan

---

<sup>1</sup> Hendi Suhendi, *Fiqh Muamalah* (Jakarta: Raja Grafindo persada, 2016), h. 114.

<sup>2</sup> Suhrawardi K. Lubis, Farid Wajdi, *Hukum Ekonomi Islam* (Jakarta: Sinar Grafika, 2012), h. 155-156.

<sup>3</sup> Rachmat Syafe'i, *Fiqh Muamalah* (Bandung: Pustaka Setia, 2001), h. 121.

<sup>4</sup> Sudarsono, *Pokok-Pokok Hukum Islam* (Jakarta: Rineka Cipta, 2001), h. 422.

<sup>5</sup> Abu bakar Jabir Al-Jazairi, *Minhajul Muslim Panduan Hidup Menjadi Muslim Kaffah* (Solo: Pustaka Arafah, 2014), h. 598.

<sup>6</sup> Rachmat Syafe'i, *Fiqh Muamalah....*, h. 121.

pengganti tertentu.<sup>7</sup> Menurut ulama Malikiyah dan Hanabilah *Ijarah* adalah pemilikan manfaat sesuatu yang diperbolehkan dalam waktu tertentu dengan suatu imbalan.<sup>8</sup> Adapun yang menerjemahkan, *Ijarah* sebagai jual beli jasa (upah-mengupah) yakni mengambil manfaat tenaga manusia, adapula yang menerjemahkan sewa-menyewa, yakni mengambil manfaat dari barang.<sup>9</sup> *Ijarah* juga diartikan sebagai transaksi sewa-menyewa barang tanpa alih kepemilik di akhir periode.<sup>10</sup> *Ijarah* adalah akad pemindahan hak guna atas barang atau jasa, melalui sewa tanpa di ikuti dengan pemindahan kepemilikan atas barang itu sendiri.<sup>11</sup> *Ijarah* secara bahasa berarti upah dan sewa jasa atau imbalan. Sesungguhnya merupakan transaksi yang memperjual belikan suatu harta benda.<sup>12</sup> *Ijarah* adalah transaksi sewa menyewa atas suatu barang ataupun upah mengupah atas suatu jasa dalam waktu tertentu melalui pembayaran sewa atau imbalan jasa.<sup>13</sup> *Ijarah* dapat didefinisikan juga sebagai akad pemindahan hak guna (manfaat) atas suatu barang atau jasa, dalam waktu tertentu dengan pembayaran upah

---

<sup>7</sup> *Ibid.*, h. 121.

<sup>8</sup> M. Ali Hasan, *Berbagai Macam Transaksi dalam Islam Fiqh Muamalah* (Jakarta: Raja Grafindo, 2003), h. 228.

<sup>9</sup> Rachmat Syafe'i, *Fiqh Muamalah....*, h. 122.

<sup>10</sup> Ascarya, *Akad & Produk Bank Syariah* (Jakarta: Rajawali Pers, 2015), h. 99-100.

<sup>11</sup> Muhamad Syafi'i Antonio, *Bank Syariah Dari Teori Ke Praktik* (Jakarta: Gema Insani Pres, 2001), h. 117.

<sup>12</sup> Gufron A. Mas'adi, *Fiqh Muamalah Kontekstual* (Jakarta: Raja Grafindo, 2002), h. 181.

<sup>13</sup> Mardani, *Fiqh Ekonomi Syariah Fiqh Muamalah* (Jakarta: Prenadamedia, 2013), h. 245.

sewa, tanpa diikuti dengan pemindahan kepemilikan atas barang itu sendiri.<sup>14</sup>

Menurut Syaikh Syihab Al-Din dan Syaikh Umairah bahwa yang dimaksud dengan *Ijarah* adalah akad atas manfaat yang diketahui dengan disengaja untuk memberikan dan membolehkan dengan imbalan yang diketahui ketika itu.<sup>15</sup> Menurut Adiwarmman A.Karim *Ijarah* adalah sebagai hak untuk memanfaatkan barang atau jasa dengan imbalan tertentu.<sup>16</sup>

Menurut Al-Syarbini *Ijarah* adalah akad yang menukar manfaat suatu barang dengan sesuatu, dimana manfaat tersebut merupakan manfaat yang halal dan diperbolehkan oleh *syara*.<sup>17</sup> Atau dengan kata lain pemilikan manfaat dengan adanya imbalan dan syarat.<sup>18</sup> Ensiklopedi Fiqih mendefinisikan *Ijarah* yaitu akad penukaran terhadap manfaat suatu barang dengan harga atau barang tertentu.<sup>19</sup>

Menurut Hasbi Ash-Shiddiqie bahwa *Ijarah* adalah akad yang objeknya ialah penukaran manfaat untuk masa tertentu, yaitu pemilikan manfaat dengan imbalan, sama dengan menjual manfaat.<sup>20</sup>

Menurut Abdullah bin Muhammad Ath-Thayyar, *Ijarah* adalah

---

<sup>14</sup> Sri Nurhayati, Wasilah, *Akuntansi Syariah di Indonesia* (Jakarta: Salemba Empat, 2015), h. 232.

<sup>15</sup> Hendi Suhendi, *Fiqh Muamalah....*, h. 114.

<sup>16</sup> Adiwarmman A. Karim, *Bank Syariah Analisis Fiqih dan Keuangan* (Jakarta: Rajawali Pers, 2014), h.138.

<sup>17</sup> Imam Mustofa, *Fiqh Mu'amalah Kontemporer* (Jakarta: Rajawali Pers, 2016), h. 101.

<sup>18</sup> Hendi Suhendi, *Fiqh Muamalah....*, h. 114.

<sup>19</sup> Imam Mustofa, *Fiqh Mu'amalah Kontemporer....*, h. 102.

<sup>20</sup> Hendi Suhendi, *Fiqh Muamalah....*, h. 114

transaksi atau suatu manfaat yang mubah atas suatu barang tertentu atau yang dijelaskan sifatnya dalam tanggungan dalam waktu tertentu, atau transaksi atas suatu pekerjaan yang diketahui dengan upah yang diketahui pula.<sup>21</sup>

Jumhur ulama fiqih berpendapat bahwa *Ijarah* adalah menjual manfaat dan yang boleh disewakan adalah manfaatnya bukan bendanya. Oleh karena itu mereka melarang menyewakan pohon yang diambil buahnya, domba untuk diambil susunya, sumur untuk diambil airnya dan lain lain, sebab semua itu bukan manfaatnya tetapi bendanya.<sup>22</sup> Menurut Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah pasal 20 mendefinisikan *Ijarah* adalah akad sewa barang dalam jangka waktu tertentu dengan pembayaran.<sup>23</sup>

Fatwa DSN No. 09/DSN-MUI/IV/2000 tentang pembiayaan *Ijarah* pada tanggal 13 April 2000 yang menyatakan bahwa kebutuhan masyarakat untuk memperoleh manfaat suatu barang sering memerlukan pihak lain melalui akad *Ijarah*, yaitu akad pemindahan hak guna atau manfaat atas suatu barang atau jasa tertentu melalui pembayaran sewa atau upah, tanpa diikuti dengan pemindahan kepemilikan barang itu.<sup>24</sup>

---

<sup>21</sup> Mardani, *Hukum Ekonomi Islam* (Jakarta: Rajawali Pres, 2015), h. 195.

<sup>22</sup> Rachmat Syafe'i, *Fiqih Muamalah....*, h. 122.

<sup>23</sup> Imam Mustofa, *Fiqih Mu'amalah Kontemporer....*, h. 102.

<sup>24</sup> Khotibul Umam, Setiawan, *Perbankan Syariah Dasar-Dasar dan Dinamika Perkembangannya di Indonesia* (Jakarta: Rajawali Pers, 2017), h. 124.

### Dasar Hukum Ijarah

Hampir semua ulama ahli fiqih sepakat bahwa *Ijarah* di syariatkan dalam Islam. Adapun golongan yang tidak menyepakati seperti Abu Bakar Al-Asham, Ismail Ibn Aliah, Hasan Al-Bashri, Al-Qasyani, Nahrawi dan Ibn Kaisan beralasan bahwa *Ijarah* adalah jual beli kemanfaatan, yang tidak dapat dipegang (tidak ada). Sesuatu yang tidak ada tidak dapat dikategorikan jual beli.<sup>25</sup>

Dalam menjawab pandangan ulama yang tidak menyepakati *Ijarah* tersebut, ibn rusyd berpendapat bahwa kemanfaatan walaupun tidak berbentuk dapat dijadikan alat pembayaran menurut kebiasaan (adat). Jumhur ulama berpendapat bahwa *Ijarah* disyaratkan berdasarkan Al-Qur'an, As-sunah, dan ijma.<sup>26</sup>

#### a. Al-Quran

فَإِنْ أَرْضَعْنَ لَكُمْ فَآتُوهُنَّ أُجُورَهُنَّ<sup>ط</sup>

Artinya: “jika mereka menyusukan (anak-anak)mu untukmu Maka berikanlah kepada mereka upahnya.” (Qs. Thalaq : 6)<sup>27</sup>

قَالَتْ إِحْدَاهُمَا يَا أَبَتِ اسْتَجِرْهُ<sup>ط</sup> إِنَّ خَيْرَ مَنِ اسْتَجَرْتَ الْقَوِيُّ الْأَمِينُ  
 قَالَ إِنِّي أُرِيدُ أَنْ أُنكِحَكَ إِحْدَى ابْنَتَيَّ هَاتَيْنِ عَلَى أَنْ تَأْجُرَنِي ثَمَنِي  
 حَجَجٍ فَإِنْ أَتَمَمْتَ عَشْرًا فَمِنْ عِنْدِكَ وَمَا أُرِيدُ أَنْ أَمْلِكَ<sup>ط</sup> عَلَيْكَ سَتَجِدُنِي

إِنْ شَاءَ اللَّهُ مِنَ الصَّالِحِينَ<sup>ط</sup>

<sup>25</sup> Rachmat Syafe'i, *Fiqih Muamalah*..., h. 123.

<sup>26</sup> *Ibid.*, h. 123.

<sup>27</sup> Departemen Agama RI, *Al-fatih Al-qur'anul Karim Tafsir Per Kata Tajwid Kode*..., h.

Artinya: “Dan salah seorang dari kedua perempuan itu berkata: “wahai ayahku!jadikanlah dia sebagai pekerja (pada kita), sesungguhnya orang yang paling baik yang engkau ambil sebagai pekerja (pada kita) ialah orang yang kuat dan dapat dipercaya. Dia (Syu’aib) berkata, “Sesungguhnya aku bermaksud ingin menikahkan engkau dengan salah seorang dari kedua anak perempuanku ini, dengan ketentuan bahwa engkau bekerja padaku selama delapan tahun, dan jika engkau sempurnakan sepuluh tahun maka itu adalah (suatu kebaikan) darimu, dan aku tidak bermaksud memberatkan engkau. Insya Allah engkau akan mendapatiku termasuk orang yang baik”. (Qs- Qashash : 26-27)<sup>28</sup>

b. As-Sunah

أَعْطُوا الْأَجِيرَ أَجْرَهُ قَبْلَ أَنْ يَجِفَّ عَرْقُهُ<sup>29</sup>

(رواه بن نوحه عن ابن عمر)

Artinya: “Berikanlah upah pekerja sebelum keringatnya kering”. (HR. Ibnu majah dari Ibn umar)<sup>30</sup>

مَنْ اسْتَأْجَرَ جِيرًا فَلْيَعْمَلْ أَجْرَهُ<sup>31</sup>

(رواه عبدالرزاق عن أبي هريرة)

Artinya: “Barang siapa yang meminta untuk menjadi buruh, beritahukanlah upahnya”. (HR. ABD Razaq dari Abu Hurairah)<sup>32</sup>

c. Ijma

Umat Islam pada masa sahabat telah berijma bahwa *Ijarah* dibolehkan sebab bermanfaat bagi manusia (Diriwayatkan oleh Ahmad, Abu Daud, dan Nasa’I dari Sa’id ibn Abi Waqash).<sup>33</sup>

<sup>28</sup> *Ibid.*, h. 338.

<sup>29</sup> Syaikh Muhammad Nashiruddin Al-Albani, *Kutubus Sittah Kitab Shahih Sunan Ibnu Majah*, terjemahan Yoga Permana (Jakarta: Kampung Sunnah, 2008), h. 2473.

<sup>30</sup> *Ibid.*, h. 2473.

<sup>31</sup> *Ibid.*, h. 2482.

<sup>32</sup> *Ibid.*, h. 2482.

<sup>33</sup> Rachmat Syafe’i, *Fiqih Muamalah....*, h. 124.

Dalam menetapkan hukum kebolehan *Ijarah* ini dewan men-  
*tarjih* pendapat jumah yang bersepakat atas kebolehan *Ijarah* dan  
 memarjubkan pendapat minoritas yang melarang. Dewan Syariah  
 Nasional menggunakan metode *ta'lili*, dengan bersandar kepada *illat*  
*Istihساني*. Berdasarkan *qiyas jail*, sebagaimana pendapat minoritas,  
*Ijarah* termasuk akad yang terlarang karena objek transaksi tidak ada  
 pada saat akad. Meskipun demikian, Dewan Syariah Nasional  
 mengadakan *qiyas jail* ini dan beralih kepada *qiyas khafi* yang  
 membolehkannya karena ada dalil yang menjustifikasikan yaitu  
 kebutuhan masyarakat terhadap akad ini dalam rangka memelihara  
 kemaslahatan mereka.<sup>34</sup>

## 2. Rukun dan Syarat *Ijarah*

Menurut Ulama Hanafiyah rukun *Ijarah* adalah ijab dan  
 kabul, antara lain dengan menggunakan kalimat *al-Ijarah*, *al-isti'jar*,  
*al iktira' dan al-ikra*. Adapun menurut jumah ulama, rukun *Ijarah*  
 ada 4 empat , yaitu : '*aqid* (orang yang akad), *Shighat akad*, *Ujrah*  
 (upah), Manfaat.<sup>35</sup> Menurut Fatwa DSN MUI No: 09/DSN-  
 MUI/IV/2000 menetapkan mengenai rukun *Ijarah* terdiri dari *Shighat*  
*Ijarah* yaitu ijab dan kabul berupa pernyataan dari kedua belah pihak  
 yang berakad baik secara verbal atau dalam bentuk lain, pihak-pihak  
 yang berakad, terdiri atas pemberi sewa atau pemberi jasa dan

---

<sup>34</sup> Nur Hidayah, "Fatwa-Fatwa Dewan Syariah Nasional Atas Aspek Hukum Islam Perbankan Syariah di Indonesia". *Jurnal Al-Adalah*, Vol. X No. 1 Januari 2011. h. 21-22.

<sup>35</sup> *Ibid.*, h. 125.

penyewa atau pengguna jasa, dan objek akad *Ijarah* yaitu manfaat barang dan sewa atau manfaat jasa dan upah.<sup>36</sup>

a. Rukun *Ijarah* (sewa menyewa) adalah sebagai berikut:

- 1) Orang yang menyewa, dalam hal ini disyaratkan *baligh*, berakal dan atas kehendak sendiri.
- 2) Orang yang menyewakan, dalam hal ini disyaratkan *baligh*, berakal dan atas kehendak sendiri.<sup>37</sup>
- 3) Barang atau benda yang disewakan, dalam hal ini disyaratkan: barang yang disewakan harus bermanfaat, barang yang disewakan bukan termasuk barang-barang yang dilarang oleh Agama, barang yang disewakan harus diketahui jelas, kadar dan sifatnya, barang yang disewakan harus tahan lama atau kekal zatnya, barang yang disewakan dapat diserahkan oleh pemilik barang kepada penyewa.
- 4) Imbalan sebagai bayaran (uang sewa), dalam hal ini disyaratkan: diketahui jumlah bayaran (uang sewa), tidak berkurang nilainya, dan membawa manfaat yang jelas.
- 5) *Shighat* (Ijab kabul) atau akad (perjanjian), dalam hal ini disyaratkan: akad (perjanjian) harus dilakukan sebelum barang yang disewa itu dipergunakan atau dimanfaatkan, ijab kabul tidak disangkut pautkan dengan urusan lain yakni

---

<sup>36</sup> Dewan Syariah Nasional MUI, *Himpunan Fatwa Keuangan Syariah* (Jakarta: Erlangga, 2014) h. 94-95.

<sup>37</sup> Khumedi Ja'far, *Hukum Perdata Islam di Indonesia* (Bandar Lampung: Permatanet Publishing, 2016), h. 135.

antara penyewa dan yang disewakan, dalam akad atau ijab kabul harus ditentukan waktu sewanya, apakah seminggu atau sebulan atau setahun, dan seterusnya.<sup>38</sup>

- b. Syarat-syarat *Ijarah* adalah manfaat jasa yang disewakan harus jelas, manfaat yang disewakan harus mubah dan upah atau biaya sewa harus diketahui dengan jelas.<sup>39</sup> Syarat *Ijarah* ada empat macam yaitu syarat terjadinya akad (*syurut al-in'iqad*), syarat pelaksanaan *Ijarah* (*syturut al-al-nafadz*), syarat sah (*syurut al-Sihhah*), dan syarat mengikat (*syurut al-luzum*). Adanya syarat syarat ini dimaksudkan untuk menjamin bahwa *Ijarah* yang dilakukan akan membawa kebaikan bagi para pihak yang melakukannya.<sup>40</sup>

Syarat terjadinya akad (*syurut al-in'iqad*), syarat ini berkaitan dengan pihak yang melakukan akad. Syarat yang berkaitan dengan para pihak yang melakukan yaitu berakal. Dalam akad *Ijarah* tidak dipersyaratkan *mamayyiz*. Dengan adanya syarat ini maka transaksi yang dilakukan oleh orang gila maka tidak sah. Menurut Hanafiyah dalam hal ini tidak disyaratkan *baligh*, transaksi yang dilakukan anak kecil yang sudah *mamayyiz* hukumnya sah. Menurut Malikiyah, *mamayyiz* adalah syarat bagi pihak yang melakukan akad jual beli dan *Ijarah*. Sementara

<sup>38</sup> *Ibid.*, h. 136.

<sup>39</sup> Abu bakar Jabir Al-Jazairi, *Minhajul Muslim Panduan Hidup Menjadi Muslim Kaffah* (Solo: Pustaka Arafah, 2014), h. 599.

<sup>40</sup> Imam Mustofa, *Fiqih Mu'amalah Kontemporer....*, h. 106.

*baligh* adalah syarat bagi berlakunya akibat hukum *Ijarah* (*syurut al-al-nafadz*). Sementara kalangan Hanafiyah dan Hanabiyah menjelaskan bahwa syarat bagi pihak yang melakukan akad adalah *baligh* dan berakal.<sup>41</sup>

Syarat pelaksanaan *Ijarah* (*syurut al-al-nafadz*). Akad *Ijarah* dapat terlaksana bila ada kepemilikan dan penguasaan karena tidak sah akad *Ijarah* terhadap barang milik atau sedang dalam penguasaan orang lain. Tanpa adanya kepemilikan dan penguasaan, maka *Ijarah* tidak sah.<sup>42</sup>

Syarat sah (*syurut al-Sihhah*). Syarat ini ada terkait dengan para pihak yang berakad, objek akad dan upah. Syarat sah *Ijarah* adalah sebagai berikut:<sup>43</sup>

- 1) Adanya unsur suka rela dari para pihak yang melakukan akad. Syarat ini terkait dengan para pihak suka sama suka juga menjadi syarat dalam jual beli. Tidak boleh ada keterpaksaan untuk melakukan akad dari para pihak.<sup>44</sup> Hal berdasarkan Firman Allah SWT dalam Surat An-Nisa : 29.<sup>45</sup>

---

<sup>41</sup> *Ibid.*, h. 106.

<sup>42</sup> *Ibid.*, h. 106.

<sup>43</sup> *Ibid.*, h. 106.

<sup>44</sup> *Ibid.*, h. 107.

<sup>45</sup> Departemen Agama RI, *Al-fatih Al-qur'anul Karim Tafsir Per Kata Tajwid Kode....*, h.

يَتَأْتِيهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا لَا تَأْكُلُوا أَمْوَالَكُمْ بَيْنَكُمْ بِالْبَاطِلِ إِلَّا أَنْ  
تَكُونَ تِجَارَةً عَنْ تَرَاضٍ مِّنْكُمْ وَلَا تَقْتُلُوا أَنْفُسَكُمْ إِنَّ اللَّهَ كَانَ بِكُمْ

رَحِيمًا ﴿٢١﴾

Artinya : “Wahai orang-orang yang beriman janganlah kamu saling memakan harta sesamamu dengan jalan yang batil (tidak benar), kecuali dalam perdagangan yang berlaku atas dasar suka sama suka diantara kamu. Dan janganlah kamu membunuh dirimu. Sungguh, Allah Maha penyayang kepadamu.”<sup>46</sup>

- 2) Manfaat barang atau jasa yang disewakan harus jelas, syarat ini ada untuk menghindari perselisihan di antara para pihak yang melakukan akad *Ijarah*. Kejelasan manfaat barang yaitu dengan menjelaskan aspek manfaat barang, ukuran manfaat barang, dan jenis pekerjaan atau keterampilan yang dimiliki seseorang apabila melakukan sewa menyewa jasa tenaga seseorang. Adapun terkait dengan masa kerja atau masa sewa diserahkan kepada masing masing pihak yang melalaikan akad *Ijarah*. Menurut kalangan Hanafiyah tidak disyaratkan menentukan mulainya sewa, bila akad bersifat mutlak. Sementara menurut Syafi'iyah disyaratkan menentukan waktu mulainya sewa, karena hal ini untuk memperjelas masa sewa.<sup>47</sup>

<sup>46</sup> *Ibid.*, h. 83.

<sup>47</sup> Imam Mustofa, *Fiqih Mu'amalah Kontemporer*...., h. 107.

Adanya kejelasan pada *ma'qud alaih* (barang) menghilangkan pertentangan diantara *'aqid*. Di antara cara untuk mengetahui *ma`qud alaih* (barang) adalah dengan menjelaskan manfaatnya, pembatasam waktu, atau menjelaskan jenis pekerjaan jika *Ijarah* atas pekerjaan atau jasa seseorang.<sup>48</sup> penjelasan manfaatnya, pembatasam waktu, atau penjelasan jenis pekerjaan adalah sebagai berikut:<sup>49</sup>

a) Penjelasan manfaat

Penjelasan dilakukan agar benda yang disewakan benar-benar jelas. Tidak sah mengatakan, “saya sewakan salah satu dari rumah ini.”

b) Penjelasan waktu

Jumhul ulama tidak memberikan batas maksimal atau minimal. Jadi, dibolehkan selamanya dengan syarat asalnya masih tetap ada sebab tidak ada dalil yang mengharuskan untuk membatasinya.

Ulama Hanafiyah tidak mensyaratkan untuk penetapan awal waktu akad, sedangkan ulama Syafi'iyah mensyaratkan sebab bila tidak dibatasi hal itu dapat menyebabkan ketidaktahuan waktu yang wajib dipenuhi.

<sup>48</sup> Rachmat Syafe'i, *Fiqih Muamalah*...., h. 126.

<sup>49</sup> *Ibid.*, h. 127.

c) Sewa bulanan

Menurut ulama Syafi'iyah, seseorang tidak boleh menyatakan, “saya menyewakan rumah ini setiap bulan Rp. 50.000,00.” sebab pernyataan seperti ini membutuhkan akad baru setiap kali membayar. Akad yang betul adalah dengan menyatakan, “saya sewa selama sebulan.”

Sedangkan menurut jumhur ulama akad tersebut dipandang sah akad pada bulan pertama, sedangkan pada bulan sisanya bergantung pada pemakaiannya. Selain itu yang paling penting adalah adanya jedaan dan kesesuaian dengan uang sewa.

d) Penjelasan jenis pekerjaan

Penjelasan tentang jenis pekerjaan sangat penting dan diperlukan ketika menyewa orang untuk bekerja sehingga tidak terjadi kesalahan dalam akad.

e) Penjelasan Waktu Kerja

Tentang batasan waktu kerja sangat bergantung pada pekerjaan dan kesepakatan dalam akad.

- 3) Objek sewa harus dapat dipenuhi dan diserahkan, Berdasarkan syarat ini maka tidak sah menyewa orang bisu untuk menjadi juru bicara, karena objek sewa tidak dapat terpenuhi oleh orang yang disewakan jasanya. Oleh karena

itu sewa harus dapat terpenuhi secara *syar'i*, dan tidak sah sewa jasa sapu masjid dari orang yang sedang haid atau menyewa orang untuk mengajari sihir. Syarat ini sudah menjadi kesepakatan di kalangan ulama ahli fiqih.<sup>50</sup>

- 4) Manfaat barang atau jasa yang disewakan hukumnya mubah secara *syara'*, seperti sewa buku untuk belajar, sewa rumah untuk ditinggali dan sebagainya.<sup>51</sup> Pemanfaatan barang harus digunakan untuk perkara-perkara yang diperbolehkan *syara'*, Para ulama sepakat melarang *Ijarah*, baik benda ataupun orang untuk bermaksiat atau berbuat dosa.<sup>52</sup> Tidak diperbolehkan sewa orang yang melakukan maksiat atau suatu yang dilarang *syara'*. Syarat ini berdasarkan *dabit fiqhiyyah* yaitu tidak diperbolehkan sewa menyewa untuk kemaksiatan. Berdasarkan *dabit fiqhiyyah* ini maka tidak boleh menyewa seseorang untuk melakukan pembunuhan atau untuk menganiaya orang lain. Karena hal itu dilarang, dan secara *syar'i* tidak boleh dipenuhi.<sup>53</sup>
- 5) Bila *Ijarah* berupa sewa tenaga atau jasa, maka pekerjaan yang akan dilakukan oleh orang yang menyewakan jasa atau tenaga tersebut bukan merupakan suatu kewajiban bagiannya. Berdasarkan syarat ini, maka tidak sah *Ijarah* atau menyewa

<sup>50</sup> Imam Mustofa, *Fiqih Mu'amalah Kontemporer*...., h. 107.

<sup>51</sup> *Ibid.*, h. 108.

<sup>52</sup> Rachmat Syafe'i, *Fiqih Muamalah*...., h. 128.

<sup>53</sup> Imam Mustofa, *Fiqih Mu'amalah Kontemporer*...., h. 108.

jasa seseorang untuk shalat, karena shalat menjadi kewajiban setiap *mukmin*. Ulama kontemporer berfatwa, bagi para pengajar Al-Qur'an diperbolehkan mengambil upah atau uang jasa. Imam Malik dan Syafi'i berpendapat bahwa diperbolehkan sewa jasa mengajar Al-Qur'an.<sup>54</sup>

- 6) Orang yang menyewa jasa tidak diperbolehkan mengambil manfaat atas jasanya tersebut. Semua manfaat yang disewakan adalah hak bagi yang menyewa.<sup>55</sup> Tidak menyewakan diri untuk perbuatan ketaatan sebab manfaat dari ketaatan tersebut adalah untuk dirinya, juga tidak mengambil manfaat dari sisi hasil pekerjaannya, seperti menggiling gandum dan mengambil bubuknya atau tepungnya untuk dirinya. Hal ini didasarkan hadis yang diriwayatkan oleh Darulquthni bahwa Rasulullah SAW. melarang untuk mengambil bekas gilingan gandum. Ulama Syafi'iyah menyepakatinya. Ulama Hanabilah dan Malikiyah membolehkannya jika ukurannya jelas sebab hadis diatas dianggap tidak sah.<sup>56</sup>
- 7) Manfaat barang atau jasa digunakan sebagaimana mestinya atau yang berlaku di masyarakat. Berdasarkan hal ini tidak diperbolehkan menyewa barang untuk digunakan tetapi tidak

---

<sup>54</sup> Imam Mustofa, *fiqih Mu'amalah Kontemporer*...., h. 108.

<sup>55</sup> *Ibid.*, h. 108.

<sup>56</sup> Rachmat Syafe'i, *Fiqih Muamalah*...., h. 128.

sesuai dengan fungsinya. Misalnya menyewa kuda tunggangan untuk mengangkut barang.<sup>57</sup>

- 8) Syarat yang berkaitan dengan barang yang disewakan adalah barang harus dapat diserahkan saat akad bila barang tersebut bergerak. Penyerahan ini bisa secara langsung atau simbolik, seperti sewa rumah dengan menyerahkan kuncinya.<sup>58</sup> Di antara syarat barang sewaan adalah dapat dipegang atau dikuasai. Hal itu didasarkan pada hadis rasulullah SAW, yang melarang menjual barang yang tidak dapat dipegang atau dikuasai, sebagaimana dalam jual-beli.<sup>59</sup>
- 9) Syarat yang berkaitan dengan upah atau uang sewa adalah upah harus berharga dan jelas bilangan atau ukurannya.<sup>60</sup> Para ulama telah menetapkan syarat upah, yaitu berupa harta tetap yang dapat diketahui dan tidak boleh sejenis dengan barang manfaat dari *Ijarah*, seperti upah menyewa rumah untuk ditempati dengan menempati rumah tersebut.<sup>61</sup>
- 10) Syarat terkait dengan manfaat barang atau jasa seseorang ada delapan, yaitu:
  - a) Manfaat barang harus mubah atau tidak dilarang, syarat ini bertujuan untuk menghindari penyewaan barang atau jasa yang terlarang

---

<sup>57</sup> Imam Mustofa, *Fiqih Mu'amalah Kontemporer*...., h. 109.

<sup>58</sup> *Ibid.*, h. 109.

<sup>59</sup> Rachmat Syafe'i, *Fiqih Muamalah*...., h. 129.

<sup>60</sup> Imam Mustofa, *Fiqih Mu'amalah Kontemporer*...., h. 109.

<sup>61</sup> Rachmat Syafe'i, *Fiqih Muamalah*...., h. 129.

- b) Manfaat barang atau jasa bisa diganti dengan materi
- c) Manfaat barang atau jasa merupakan suatu yang berharga dan ternilai
- d) Manfaat merupakan suatu yang melekat pada barang yang sah kepemilikannya
- e) Manfaat barang objek sewa bukan untuk menghasilkan barang, seperti menyewakan pohon untuk mengambil buahnya, sewa semacam ini tidak sah.
- f) Manfaat dapat diserahkan
- g) Manfaat harus jelas dan dapat diketahui.<sup>62</sup>

Syarat-syarat yang mengikat dalam *Ijarah (syurut al-luzum)*.

Syarat yang mengikat ini ada dua syarat, yaitu:

- 1) Barang atau orang yang disewakan harus terhindar dari cacat yang dapat menghilangkan fungsinya. Apabila sesudah transaksi terjadi cacat pada barang, sehingga fungsinya tidak maksimal atau bahkan tidak berfungsi, maka penyewa berhak memilih untuk melanjutkan atau menghentikan akad sewa. Bila suatu ketika barang yang disewakan mengalami kerusakan maka akad *Ijarah fasakh* atau rusak dan tidak mengikat kedua belah pihak.

---

<sup>62</sup> Imam Mustofa, *Fiqih Mu'amalah Kontemporer....*, h. 109.

- 2) Terhindarnya akad dari *udzur* yang dapat merusak akad *Ijarah*. *Udzur* ini bisa terjadi pada orang atau pihak yang berakad atau pada objek akad *Ijarah*<sup>63</sup>

Fatwa DSN MUI No: 09/DSN-MUI/IV/2000 menetapkan mengenai ketentuan *Ijarah* sebagai berikut:<sup>64</sup>

- 1) Objek *Ijarah* adalah manfaat dari penggunaan barang dan atau jasa.
- 2) Manfaat barang atau jasa harus bisa dinilai dan dapat dilaksanakan dengan kontrak.
- 3) Manfaat barang dan jasa harus yang bersifat dibolehkan (tidak diharamkan).
- 4) Kesanggupan memenuhi manfaat harus nyata dan sesuai dengan syariah.
- 5) Manfaat barang dan jasa harus dikenali secara spesifik sedemikian rupa untuk menghilangkan *jahalah* (ketidakjelasan) yang akan mengakibatkan sengketa.
- 6) Spesifikasi manfaat harus dinyatakan dengan jelas, termasuk jangka waktunya. Bisa juga dikenali dengan spesifikasi atau identitas fisik.
- 7) Sewa atau upah harus disepakati dalam akad dan wajib dibayar oleh penyewa atau pengguna jasa kepada pemberi sewa atau pemberi jasa sebagai pembayaran manfaat atau

<sup>63</sup> *Ibid.*, h. 110.

<sup>64</sup> Dewan Syariah Nasional MUI, *Himpunan Fatwa Keuangan Syariah*...., h. 95.

- jasa. Sesuatu yang dapat dijadikan harga dalam jual beli dapat pula dijadikan sewa atau upah dalam *Ijarah*.
- 8) Pembayaran sewa atau upah boleh berbentuk jasa (manfaat lain) dari jenis yang sama dengan objek kontrak.
  - 9) Kelenturan dalam menentukan sewa atau upah dapat diwujudkan dalam ukuran waktu, tempat dan jarak.

Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah menyebutkan tentang syarat-syarat dan ketentuan pelaksanaan *Ijarah* dalam Pasal 257-262. Pasal 257 menyebutkan: “Untuk menyelesaikan suatu proses akad *Ijarah*, pihak-pihak yang melakukan akad harus mempunyai kecakapan melakukan perbuatan hukum”. Pasal 258: “Akad *Ijarah* dapat dilakukan dengan tatap muka maupun jarak jauh”. Pasal 259: “Pihak yang menyewakan benda haruslah pemilik, wakilnya atau pengampunya”. Pasal 260: (1) Penggunaan benda *Ijarah* harus dicantumkan dalam akad *Ijarah*, (2) Jika penggunaan benda *Ijarah* tidak dinyatakan secara pasti dalam akad, maka benda *Ijarah* digunakan berdasarkan aturan umum dan kebiasaan. Pasal 261: “Jika salah satu syarat dalam akad *Ijarah* tidak ada, maka akad itu batal”.<sup>65</sup> Pasal 262: (1) Uang *Ijarah* tidak harus dibayar apabila akad *Ijarah*nya batal. (2) Harga *Ijarah* yang wajar atau *ujrah al-mitsli* adalah harga *Ijarah* yang ditentukan oleh ahli yang berpengalaman dan jujur. Terkait barang yang disewakan,

---

<sup>65</sup> Imam Mustofa, *Fiqih Mu'amalah Kontemporer....*, h. 111.

Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah menyebutkan ketentuan sebagai berikut: Pasal 274: (1) Benda yang menjadi objek *Ijarah* harus bentuk yang halal atau mubah. (2) Benda yang menjadi objek *Ijarah* harus digunakan untuk hal-hal yang dibenarkan menurut syariat. (3) Setiap benda yang dapat dijadikan objek jual-beli dapat dijadikan objek *Ijarah*. Pasal 275: (1) Benda yang di*Ijarahkan* boleh keseluruhannya dan boleh pula sebagiannya yang ditetapkan dalam akad. (2) Hak-hak tambahan penyewa yang berkaitan dengan objek *Ijarah* ditetapkan dalam akad *Ijarah*. (3) Apabila hak-hak tambahan penyewa sebagaimana dalam ayat tidak ditetapkan dalam akad, maka hak-hak tambahan tersebut ditentukan berdasarkan kebiasaan.<sup>66</sup>

### **3. Hak dan Kewajiban Penyewa dan Pemberi Sewa**

Hak dan kewajiban penyewa barang atau benda adalah sebagai berikut:

- a. Hak penyewa barang adalah memanfaatkan barang yang disewa, mendapatkan jaminan akan barang yang disewa, dan mendapat perlindungan hukum terhadap barang yang disewa.<sup>67</sup> Apabila barang yang disewakan rusak tanpa pelanggaran dari yang dibolehkan atau lalai dalam menjaganya dari pihak penyewa, maka ia tidak bertanggung jawab atas kerusakan tersebut, karena ketika penyewa diizinkan oleh pemberi sewa untuk menikmati

---

<sup>66</sup> *Ibid.*, h. 112.

<sup>67</sup> Khumedi Ja'far, *Hukum Perdata Islam di Indonesia*...., h. 136.

manfaat dari aset yang disewa, penyewa tidak dianggap sebagai penjamin dari aset yang disewa itu.<sup>68</sup> Kewajiban penyewa barang adalah menjaga keutuhan barang yang disewa atau tidak merusak barang yang disewa, memberikan bayaran atau uang sewaan terhadap barang yang disewa kepada pihak yang menyewakan dan mematuhi segala ketentuan yang telah ditetapkan kedua belah pihak (yang menyewakan dan yang menyewa).<sup>69</sup>

- b. Pemberi sewa berkewajiban untuk menyediakan barang yang disewa dan menjamin terhadap timbulnya kecacatan terhadap barang sewa. Dalam penyediaan barang ini, pemberi sewa dapat membuat, membeli atau menyewa barang yang akan disewakan tersebut melengkapi dan menyediakan sarana yang diperlukan sesuai dengan manfaat yang akan diperoleh oleh penyewa. Begitu pula apabila kecacatan dari barang sewa yang menyebabkan kerusakan manfaat dari objek barang sewa.<sup>70</sup> Pemberi sewa berkewajiban menjelaskan kecacatan tersebut kepada penyewa, dan apabila cacat tersebut diketahui setelah terjadi akad, maka pemberi sewa memberikan hak opsi (*khiyar*) kepada penyewa untuk membatalkan akad sewa atau mendapat pengurangan atas bayaran imbalan sewa.<sup>71</sup>

---

<sup>68</sup> Fathurrahman Djamil, *Penerapan Hukum Perjanjian dalam Transaksi di Lembaga Keuangan Syariah* (Jakarta: Sinar Grafika, 2013), h.158.

<sup>69</sup> *Ibid.*, h. 137.

<sup>70</sup> *Ibid.*, h. 157.

<sup>71</sup> *Ibid.*, h. 158.

- c. Berkaitan dengan pemeliharaan terhadap barang yang disewa, kedua belah pihak dapat merinci hak dan kewajiban masing-masing sesuai dengan kebiasaan dan kelaziman dalam masyarakat. Misalnya, penyewa dapat meminta pemberi sewa untuk melaksanakan pemeliharaan objek sewa untuk memastikan penggunaan yang berkelanjutan atau untuk memungkinkan barang tersebut itu terus memberi manfaat, sehingga diminta pemeliharaan dilakukan secara periodik.<sup>72</sup>

#### 4. **Macam-macam *Ijarah***

Dilihat dari segi objeknya, para ulama fiqih membagi akad *Ijarah* kepada dua macam yaitu:<sup>73</sup>

- a. *Ijarah bil 'amal*, yaitu sewa menyewa yang bersifat pekerjaan atau jasa. *Ijarah* yang bersifat pekerjaan atau jasa ialah dengan cara memperkerjakan seseorang untuk melakukan suatu pekerjaan. Menurut para ulama fiqih, *Ijarah* jenis ini hukumnya dibolehkan apabila jenis pekerjaan itu jelas, seperti buruh bangunan, tukang jahit, buruh pabrik dan tukang sepatu. *Ijarah* seperti ini terbagi menjadi dua yaitu:
- 1) *Ijarah* yang bersifat pribadi, seperti menggaji seseorang pembantu rumah tangga.

<sup>72</sup> *Ibid.*, h. 158.

<sup>73</sup> Wahbah Az-Zuhaili, *Al-Fiqh al-Islami wa Adillatuh*, terjemahan Fiqih, penerjemah Abdul Hayyie al-Kattani (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 1997), h. 759-761.

- 2) *Ijarah* yang bersifat serikat, yaitu seseorang atau sekelompok orang yang menjual jasanya untuk kepentingan orang banyak, seperti tukang sepatu, buruh pabrik dan tukang jahit.
- b. *Ijarah bil manfaat*, yaitu sewa-menyewa yang bersifat manfaat.

*Ijarah* yang bersifat manfaat contohnya adalah:

- 1) Sewa-menyewa rumah
- 2) Sewa-menyewa toko
- 3) Sewa-menyewa kendaraan
- 4) Sewa-menyewa pakaian
- 5) Sewa-menyewa perhiasan dan lain-lain.

## **5. Menyewakan barang sewaan**

Pada dasarnya seorang penyewa boleh menyewakan kembali barang atau benda yang disewakan kepada orang lain. Pihak penyewa boleh menyewakan kembali dengan ketentuan bahwa penggunaan barang yang disewa tersebut harus sesuai dengan penggunaan yang pertama, sehingga tidak menimbulkan kerusakan terhadap barang yang disewakan.

Apabila penggunaan barang itu tidak sesuai dengan yang diperjanjikan dengan pemilik barang, maka menyewakan barang atau benda sewaan tidak diperbolehkan, karena dianggap melanggar perjanjian, dan dalam hal seperti ini pemilik barang (yang menyewa

pertama) dapat meminta pembatalan atau perjanjian yang telah dibuat.<sup>74</sup>

## 6. *Khiyar* dalam akad *Ijarah*

Menurut Abu Hanifah, Malik, dan Ahmad adalah boleh melakukan *khiyar* (*khiyar majlis*, *syarat* maupun *aib*) dalam akad sewa sebagaimana juga boleh *khiyar* dalam jual beli. Ini untuk masyarakat kebanyakan yang akan menyesal bila muncul keuntungan pada pihak lain sesama muslim. Menurut Imam Syafi'i berpendapat bahwa tidak ada *khiyar* dalam sewa. Ini untuk orang tertentu yang tidak akan menyesal jika melihat saudaranya sesama muslim mendapat keuntungan.<sup>75</sup>

Tentang barang sewaan yang tidak digunakan Menurut Imam Malik, Syafii dan Ahmad adalah Orang yang menyewa barang tetap harus membayar uang sewaan, mesti ia tidak jadi mempergunakannya. Menurut Abu Hanifah Penyewa yang tidak jadi menggunakan barang sewaan tidak dikenai uang sewaan.<sup>76</sup>

## 7. Batal dan Berakhirnya *Ijarah*

Menurut Imam Maliki, Syafi'I dan Ahmad, Transaksi *Ijarah* harus diketahui dan dihadiri kedua belah pihak masing masing tidak dapat membatalkan perjanjian secara sepihak, kecuali ada alasan untuk itu, seperti barang yang disewa ternyata tidak layak ditempati

<sup>74</sup> Khumedi Ja'far, *Hukum Perdata Islam di Indonesia*...., h. 137.

<sup>75</sup> Ach. Khudori Soleh, *Fiqih Kontekstual Prespektif Sufi-Falsafi* (Jakarta: Pertja, 1999), h. 106.

<sup>76</sup> *Ibid.*, h 107.

atau yang lainnya, disini penyewa berhak meneruskan atau membatalkan transaksi.<sup>77</sup>

Menurut ulama hanafiyah, *Ijarah* dipandang habis dengan meninggalnya salah seorang yang akad, sedangkan ahli waris tidak memiliki hak untuk meneruskannya. Adapun menurut jumhur ulama, *Ijarah* itu tidak batal, tetapi diwariskan.<sup>78</sup>

Menurut Abu Hanifah, boleh saja membatalkan akad *Ijarah*, dengan alasan tertentu, mesti alasan tersebut dari pihak penyewa. Sebab, transaksi tersebut mesti dan seharusnya dilakukan atas dasar syarat-syarat yang dapat menghindari segala kemungkinan yang tidak diinginkan. Misalnya orang yang menyewa toko, kemudian tokonya terbakar, bangkrut atau di rampok, ia bisa membatalkan transaksinya. Menurut sebagian ulama, Transaksi *Ijarah* hanya boleh dibatalkan oleh pihak penyewa, karena penyewalah yang berhak memulai semuanya.<sup>79</sup>

Pembatalan akad ketika terjadi kerusakan pada barang yang disewakan. Akan tetapi, menurut ulama lainnya kerusakan pada barang sewaan tidak menyebabkan habisnya *Ijarah*, tetapi harus diganti selagi masih dapat diganti, Habis waktu, kecuali kalau ada *udzur*.<sup>80</sup>

---

<sup>77</sup> *Ibid.*, h. 99.

<sup>78</sup> Rachmat Syafe'i, *Fiqih Muamalah*...., h. 137.

<sup>79</sup> Ach. Khudori Soleh, *Fiqih Kontekstual Prespektif Sufi-Falsafi*...., h. 99.

<sup>80</sup> Rachmat Syafe'i, *Fiqih Muamalah*...., h. 137.

Adapun hal-hal yang menyebabkan batalnya perjanjian sewa-menyewa adalah disebabkan hal hal:<sup>81</sup>

a. Terjadinya *aib* pada barang sewaan

Yaitu bahwa pada barang yang menjadi objek perjanjian sewa menyewa terdapat kerusakan ketika sedang berada ditangan pihak penyewa. Dalam hal ini kerusakan diakibatkan kelalaian pihak penyewa sendiri, misalnya penggunaan barang tidak sesuai dengan peruntukannya, barang sewaan disalahgunakan, dan lain sebagainya dalam keadaan seperti itu pihak yang menyewa dapat membatalkan kepada pihak yang menyewa.<sup>82</sup>

b. Rusaknya barang yang disewakan

Yaitu barang yang menjadi objek perjanjian sewa menyewa mengalami kerusakan atau rusak sehingga tidak dapat dipergunakan lagi sesuai dengan apa yang diperjanjikan misalnya yang menjadi objek perjanjian sewa menyewa adalah rumah, dan ternyata rumah itu terbakar habis, maka dalam hal seperti ini pihak yang menyewakan dapat memintakan pembatalan kepada pihak penyewa.<sup>83</sup>

1) Barang sewaan rusak sebelum digunakan

Menurut imam mazhab empat, jika seseorang menyewa budak atau rumah, kemudian budak tersebut mati atau rumah roboh sebelum dimanfaatkan, pihak yang menyewakan ( yang

<sup>81</sup> Suhrawardi K. Lubis, Farid Wajdi, *Hukum Ekonomi Islam....*, h. 169

<sup>82</sup> Khumedi Ja'far, *Hukum Perdata Islam di Indonesia....*, h. 138.

<sup>83</sup> *Ibid.*, h. 138.

punya barang) tidak berhak menerima uang sewaan, jika memang belum dibayar. Uang sewaan tidak wajib di bayarkan kecuali setelah digunakan barang yang disewakan dengan demikian, akad *Ijarah* batal. Menurut Imam abu Tsaur, jika uang sewaan sudah dibayar, maka segala kerusakan barang sewaan adalah tanggung jawab penyewa. Sebab, dengan menyerahkan uang sewaan, barang sewaan berarti menjadi hak dan tanggung jawab. Akad tidak bisa dibatalkan.<sup>84</sup>

c. Masa sewa menyewa telah habis

yaitu masa sewa menyewa yang telah diperjanjikan sebagaimana yang telah disepakati bersama telah habis, maka dengan sendirinya perjanjian sewa menyewa telah berakhir.<sup>85</sup>

d. Tidak Terpenuhinya manfaat yang diakadkan

e. Mazhab Hanafi menambahkan dengan *udzur*.

Adanya *udzur* adalah suatu halangan sehingga perjanjian tidak mungkin terlaksana sebagaimana mestinya. Misalnya seorang yang menyewa toko untuk berdagang, kemudian barang dagangannya musnah terbakar atau dirampok orang atau bangkrut sebelum toko itu dipergunakan, maka dalam hal seperti ini pihak penyewa dapat memintakan pembatalan perjanjian sewa menyewa

<sup>84</sup> Ach. Khudori Soleh, *Fiqih Kontekstual*...., h. 101.

<sup>85</sup> Khumedi Ja'far, *Hukum Perdata Islam di Indonesia*...., h. 139.

toko yang telah diadakan sebelumnya kepada pihak yang menyewakan.<sup>86</sup>

Apabila *Ijarah* telah berakhir, penyewa berkewajiban mengembalikan barang sewaan, jika barang itu dapat dipindahkan, penyewa wajib menyerahkannya kepada pemiliknya, dan jika bentuk barang sewaan adalah benda tetap, penyewa wajib menyerahkan kembali dengan keadaan kosong, dan apabila barang sewaan tanah, penyewa wajib menyerahkan kepada pemiliknya dalam keadaan kosong dari tanaman, kecuali bila ada kesulitan untuk menghilangkannya.<sup>87</sup>

#### **8. Manfaat dan Hikmah *Ijarah***

Manfaat dan Hikmah *Ijarah* adalah dapat ikut memenuhi hajat orang banyak, menumbuhkan sikap saling tolong menolong dan kepedulian terhadap orang lain, dan dapat menciptakan hubungan *silaturahmi* dan persaudaraan antara penyewa dan yang menyewakan.<sup>88</sup>

---

<sup>86</sup> *Ibid.*, h. 139.

<sup>87</sup> Rozalinda, *Fikih Ekonomi Syariah Prinsip dan Implementasinya Pada Setor Keuangan Syariah* (Jakarta: Rajawali Pers, 2016), h. 140.

<sup>88</sup> Khumedi Ja'far, *Hukum Perdata Islam di Indonesia....*, h. 139.

## B. *Maysir* Fiqih Muamalah

### 1. Pengertian *Maysir*

*Maysir* dalam bahasa Arab mengandung beberapa pengertian, diantaranya adalah keharusan, mudah, kaya, dan membagi-bagi.<sup>89</sup>

*Maysir* berasal dari kata *yasara* yang artinya keharusan, yaitu pihak yang kalah dalam suatu permainan harus menyerahkan sesuatu yang dipertaruhkan kepada pihak yang menang.

### 2. Dasar Hukum larangan *Maysir*

يَسْأَلُونَكَ عَنِ الْخَمْرِ وَالْمَيْسِرِ ۖ قُلْ فِيهِمَا إِثْمٌ كَبِيرٌ وَمَنْفَعٌ لِلنَّاسِ

وَإِثْمُهُمَا أَكْبَرُ مِنْ نَفْعِهِمَا ۗ وَيَسْأَلُونَكَ مَاذَا يُنْفِقُونَ قُلِ الْاَعْفَوْا ۗ كَذَلِكَ

يُبَيِّنُ اللَّهُ لَكُمُ الْآيَاتِ لَعَلَّكُمْ تَتَفَكَّرُونَ ﴿٢١٩﴾

Artinya: “mereka menanyakan kepadamu (Muhammad) tentang *khamr* dan judi. Katakanlah, "Pada keduanya terdapat dosa besar dan beberapa manfaat bagi manusia. Tetapi dosanya lebih besar dari manfaatnya". dan mereka menanyakan kepadamu (tentang) apa yang (harus) mereka infakkan. Katakanlah, "kelebihan (dari apa yang diperlukan)." Demikianlah Allah menerangkan ayat-ayat-Nya kepadamu agar kamu memikirkan.” (QS. Al-Baqarah : 219)<sup>90</sup>

Dalam Surah Al-Baqarah ayat 219, Allah menyebutkan bahwa dalam *khamr* dan *maysir* selain terdapat dosa besar juga mengandung kemanfaatan. Namun perlu diperhatikan juga bahwa Allah pun menyebutkan bahwa dosa yang terdapat dalam keduanya lebih besar dari pada kemanfaatannya. Maka hukum keduanya, baik *khamr*

<sup>89</sup> Ibrahim Hosen, *Apakah Judi Itu?*, (Jakarta: Lembaga Kajian Ilmiah IIQ, 1987), h. 24.

<sup>90</sup> Departemen Agama RI, *Al-fatih Al-qur'anul Karim Tafsir Per Kata Tajwid Kode....*, h.

maupun *maysir* adalah haram karena terdapat unsur bahaya yang lebih besar dari manfaatnya. Allah SWT juga berfirman dalam Surat Al-Maidah ayat 90-91:

يَتَأْتِيهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِنَّمَا الْخَمْرُ وَالْمَيْسِرُ وَالْأَنْصَابُ وَالْأَزْلَامُ رِجْسٌ مِّنْ عَمَلِ  
الشَّيْطَانِ فَاجْتَنِبُوهُ لَعَلَّكُمْ تَفْلِحُونَ ﴿٩٠﴾ إِنَّمَا يُرِيدُ الشَّيْطَانُ أَنْ يُوقَعَ بَيْنَكُمْ  
الْعَدَاوَةَ وَالْبَغْضَاءَ فِي الْخَمْرِ وَالْمَيْسِرِ وَيُصَدِّكُمْ عَنِ الذِّكْرِ اللّٰهِ وَعَنِ الصَّلٰوةِ ۗ فَهَلْ أَنْتُمْ  
مُنْتَهُونَ ﴿٩١﴾

Artinya: “Wahai orang-orang yang beriman! Sesungguhnya minuman keras, berjudi, (berkorban untuk) berhala, mengundi nasib dengan panah, adalah perbuatan keji dan termasuk perbuatan setan. Maka jauhilah (perbuatan-perbuatan) itu agar kamu beruntung. Dengan minuman keras dan judi itu, setan hanyalah bermaksud menimbulkan permusuhan dan kebencian di antara kamu, dan menghalang-halangi kamu dari mengingat Allah dan melaksanakan salat, maka tidakkah kamu mau berhenti? (QS. Al-Maidah: 90-91)<sup>91</sup>

Allah SWT selalu menyandingkan *maysir* dengan *khamr*. Hal ini menunjukkan bahwa bahaya *maysir* sama dengan *khamr* yang benar-benar harus dihindari oleh manusia. Bahkan dalam Surat Al-Maidah ayat 90-91 tersebut, Allah memerintahkan untuk menjauhinya, bukan sekedar memerintahkan untuk tidak melakukannya. Sehingga segala hal yang mendekatkan pada *maysir* pun harus dihindari. Oleh karena itu, diharamkannya *maysir* bukan hanya memainkannya saja, memberi fasilitas seperti menyediakan tempat dan memberi izin pun diharamkan.

<sup>91</sup> *Ibid.*, h. 123.

### 3. Hikmah Pengharaman *Maysir*

Islam dengan tegas mengharamkan segala sesuatu yang mengandung unsur *maysir*, baik sebagai media hiburan maupun sebagai cara untuk mengumpulkan harta dalam kondisi apapun. Segala sesuatu yang diharamkan oleh Allah pasti mengandung hikmah dan tujuan mulia bagi manusia. Karena segala sesuatu yang diciptakan dan ditetapkan oleh Allah tidak mungkin mengandung kesia-siaan belaka. Begitu pula dalam pengharaman *maysir*, terdapat hikmah dan tujuan baik bagi manusia.

Islam menghendaki setiap muslim untuk mengikuti hukum-hukum Allah dalam usahanya mencari kekayaan. Seorang muslim seharusnya menggapai tujuan melalui jalur-jalur yang benar. Allah telah memberikan keleluasaan bagi manusia untuk mendapatkan rezeki dengan usaha dan kerja keras. Namun dalam praktik *maysir*, seseorang justru cenderung bergantung pada keberuntungan, nasib, dan harapan-harapan kosong.<sup>92</sup>

---

<sup>92</sup> Ainun Nadliroh “Tinjauan Hukum Islam Terhadap Perlombaan Burung Berkicau Berhadiah di *Gantangan New Permata BC* Tanggulangin Sidoarjo”. (Online), tersedia di: <http://digilib.uinsby.ac.id/11884/cetak/2408/16.htm> (14 februari 2020).

### C. Tinjauan Pustaka

Sebelum melakukan penelitian, penulis telah membaca beberapa penelitian-penelitian terdahulu yang berkaitan dengan judul tentang Praktik Permainan, adalah sebagai berikut:

*Pertama*, skripsi yang dibuat oleh Gian Prantoro pada tahun 2015, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta yang berjudul: Pengaruh Penggunaan Permainan Tradisional Bakiak dan Engklek Terhadap Peningkatan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini. Penelitian ini berfokus pada bagaimana pengaruh penggunaan permainan tradisional bakiak dan engklek terhadap peningkatan keterampilan sosial anak usia dini. Metode penelitian yang digunakan yaitu metode *kuantitatif*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya pengaruh yang ditimbulkan dari permainan tradisional bakiak dan engklek terhadap peningkatan keterampilan sosial Anak usia dini, melalui permainan ini anak mampu mengembangkan aspek keterampilan sosial meliputi keterampilan komunikasi, penerimaan teman sebaya, menjalin hubungan dengan kelompok, dan mengatasi konflik dalam bermain, dari aspek-aspek tersebut mengalami peningkatan positif terhadap keterampilan sosial anak.

*Kedua*, skripsi yang dibuat oleh Rosidig pada tahun 2012, Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta yang berjudul: Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Peningkatan Kesegaran Jasmani Siswa Kelas V SD N Tersan Gede 2 Kecamatan Salam Kabupaten Magelang. Fokus penelitian bagaimana pengaruh permainan tradisional

terhadap peningkatan kesegaran jasmani siswa kelas v sd n tersan gede 2 kecamatan salam kabupaten magelang. Metode penelitian yang digunakan yaitu metode *kuantitatif*. Hasil adanya pengaruh yang ditimbulkan dari permainan tradisional terhadap peningkatan kesegaran jasmani, melalui permainan ini Jasmani Siswa Kelas V SD N Tersan Gede 2 Kecamatan Salam Kabupaten Magelang, mengalami perbedaan yang signifikan antara data sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

*Ketiga*, skripsi yang dibuat oleh Redho Firdauspada tahun 2018, Fakultas Syariah Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung yang berjudul: Perspektif Hukum Islam Terhadap Sistem Jockpot Pada kolam Pemancingan. Fokus penelitian bagaimana Sistem Jockpot Pada kolam Pemancingan. Metode penelitian yang digunakan yaitu metode *kualitatif*. Hasil penelitian mengenai pelaksanaan akad yang ada didalam praktik pemancingan ini terdapat akad yang terlarang karena memiliki unsur perjudian didalamnya, yang menjadi objek perjudian adalah hasil Ikan Tangkapannya, barang siapa yang mendapatkan ikan terbanyak maka ialah pemenangnya, dan setiap pemancingan yang kalah akan membayar kepada pemancing yang menang tergantung jumlah ikan yang didapatkan dengan harga perekor Rp. 50.000 sebagai hadiah tersebut.

*Keempat*, skripsi yang dibuat oleh Ainun Nadliroh pada tahun 2016, Fakultas Syari'ah dan Hukum Universitas Islam Negeri Sunan Ampel yang berjudul: Tinjauan Hukum Islam Terhadap Perlombaan Burung Berkicau Berhadiah di *Gantangan New Permata BC* Tanggulangin

Sidoarjo. Fokus penelitian bagaimana praktik perlombaan burung berkicau berhadiah. Metode penelitian yang digunakan yaitu metode *kualitatif*. Hasil penelitian mengenai perlombaan burung berkicau berhadiah yang merupakan perlombaan adu kualitas kicauan atau nyanyian burung berkicau. Peserta yang ingin mengikuti perlombaan diharuskan mendaftar terlebih dahulu dengan cara membeli tiket pendaftaran. Pembelian tiket ini pada dasarnya adalah penarikan dana partisipasi peserta yang dialokasikan 50% untuk hadiah uang tunai dan sisanya untuk biaya perawatan *Gantangan* serta honor panitia. Adapun jika ditinjau dengan hukum Islam berdasarkan analisis penulis pelaksanaan perlombaan ini tidak bertentangan dengan hukum Islam karena seluruh hadiah yang diberikan kepada peserta tidak mengandung unsur *maysir*.

Berdasarkan penelitian terdahulu terdapat perbedaan baik kesimpulan maupun pemahaman terhadap penelitian yang penulis lakukan, penulis menjelaskan praktik permainan dengan penggunaan kartu *Zone* 2000.

## BAB III

### DESKRIPSI OBJEK PENELITIAN

#### A. Gambaran Umum Tentang *Zone 2000* di *Zone 2000 Mall Ramayana, Tanjung Karang Kota Bandar Lampung*

##### 1. Sejarah Berdirinya *Zone 2000*

*Zone 2000* sebagai salah satu perusahaan *game center* berskala nasional, dibawah dukungan PT. Ramayana Lestari Sentosa Tbk. Salah satu perusahaan terbesar di indonesia, *Zone 2000* mulai berdiri tahun 1997, telah hadir dengan 92 *outlet* yang telah tersebar di seluruh indonesia. Menghadirkan bermacam-macam permainan yang terbagi menjadi 5 bagian besar, *kiddie ride, large fixed game, vending, dan redemption*.<sup>1</sup>

*Zone 2000* merupakan tempat atau wahana rekreasi untuk anak-anak sampai orang tua, yang berdiri Pada tahun 1997, awal mula terinspirasi membuat *Zone 2000* dikarenakan anak dari perusahaan Ramayana Lestari Sentosa sangat gemar bermain *game*, oleh sebab itu sebagai bapak, beliau memiliki ide dengan mendirikan sebuah perusahaan *Zone 2000* untuk anaknya. Awal mula berdirinya *Zone 2000* yaitu dipegang oleh orang jepang yang bernama takasi, oleh karena itu pada saat itu konsep *Zone 2000* yaitu berkonsep jepang ada bendera jepang, ada gambar gambar monyet, hiasan berbentuk ular, dan

---

<sup>1</sup> Mirwan, wawancara dengan penulis, *Zone 2000 Mall Ramayana Tanjung Karang, Bandar Lampung*, 25 Oktober 2019.

ada pohon pohon. Setelah *Zone 2000* dipegang oleh orang indonesia kemudian mengalami perubahan konsep, seiring berkembang zaman dan berkembang pesat *Zone 2000*, perusahaan mencari inovasi-inovasi baru untuk tetap terkenal dan menjadi tempat rekreasi keluarga. Sudah bertahun-tahun *Zone 2000* selalu ramai dikunjungi oleh masyarakat beserta keluarganya, dan sampai sekarang *Zone 2000* masih berdiri dan berkembang serta tidak tertinggal zaman oleh *Game-game center* lainnya. Dalam praktiknya *Zone 2000* awalnya menggunakan koin, seiring perkembangan teknologi, *Zone 2000* memiliki perkembangan dengan menggunakan kartu, dimana kartu tersebut didalamnya terdapat saldo yang dapat digunakan dan diisi kembali oleh pemilik kartu *Zone 2000*.<sup>2</sup>

## **2. Visi Misi *Zone 2000***

### a. Visi :

menampung bakat semua orang dalam bidang *Game*.

### b. Misi :

Membuat *Game center* yang paling terupdate di Indonesia.<sup>3</sup>

---

<sup>2</sup> Mirwan, wawancara dengan penulis, *Zone 2000 Mall Ramayana Tanjung Karang*, Bandar Lampung, 25 Oktober 2019.

<sup>3</sup> Mirwan, wawancara dengan penulis, *Zone 2000 Mall Ramayana Tanjung Karang*, Bandar Lampung, 25 Oktober 2019.

### 3. Produk-Produk Zone 2000

*Zone 2000* menyediakan berbagai mesin-mesin yang menarik tentunya update (yang sedang *hits* saat ini) untuk itu *Zone 2000* menjual jasa (pelayanan terhadap *customer*). Mesin *Zone 2000* (*redemption*) mengeluarkan sebuah kupon yang mana kupon tersebut dapat ditukarkan dengan hadiah-hadiah yang ada di *Zone 2000*, minimal penukaran kupon adalah sebanyak 5 kupon.

Harga Bermain di *Zone 2000* sangatlah bervariasi, mulai dari Rp. 3.900 sampai dengan 30.000, untuk registrasi kartu baru atau *customer* yang belum memiliki kartu *Zone 2000* dikenakan biaya Rp. 50.000 dengan saldo 60.000. jika *customer* sudah memiliki kartu cukup dengan isi ulang Rp. 10.000 dan mendapat saldo senilai Rp. 10,000. Terdapat berbagai macam produk-produk *Zone 2000* di *Zone 2000 Mall* ramayana diantaranya, yaitu sebagai berikut<sup>4</sup>:

Tabel 1  
Produk- produk *Zone 2000*

NO	NAMA MESIN	HARGA BERMAIN
1	Bonus Extrem	Rp 3.900
2	Dino Time	Rp 3.900
3	Dino Wheel	Rp 3.900
4	Disco Winner A	Rp 3.900
5	Disco Winner B	Rp 3.900
6	Encanther	Rp 3.900
7	Frog Frenzy	Rp 3.900
8	Fruit Mania	Rp 3.900
9	Gogo	Rp 3.900
10	Hungry Frog A	Rp 3.900

<sup>4</sup> Mirwan, e-mail kepada penulis, 28 Oktober 2019.

	Hungry Frog B	Rp 3.900
11	Jumbo Jackpot	Rp 3.900
12	Jungle Drummer	Rp 3.900
13	Magic Ticket A	Rp 3.900
	Magic Ticket B	Rp 3.900
14	Pirates Revenge	Rp 3.900
15	Running Dogy	Rp 3.900
16	School Rush	Rp 3.900
17	Slam A Winner A	Rp 3.900
18	Slam A Winner B	Rp 3.900
19	Slam A Winner C	Rp 3.900
20	Spin N Win	Rp 3.900
21	Street Basket Ball A	Rp 3.900
22	Street Basket Ball B	Rp 3.900
23	Street Basket Ball C	Rp 3.900
24	Street Basket Ball D	Rp 3.900
25	Trolley A	Rp 3.900
26	Trolley B	Rp 3.900
27	Pop It & Win	Rp 3.900
28	Ice Man A	Rp 4.900
	Ice Man B	Rp 4.900
29	Happy Frogg A	Rp 3.900
30	Happy Frogg B	Rp 3.900

NO	NAMA MESIN	HARGA BERMAIN
1	Animal Kaiser A	Rp 6.900
2	Animal Kaiser B	Rp 6.900
3	Catch Da Bear A	Rp 3.900
4	Catch Da Bear B	Rp 3.900
5	Hero Of Robot A	Rp 10.500
6	Hero Of Robot B	Rp 10.500
7	Procather A	Rp 3.900
8	Procather B	Rp 3.900
9	Push A Prize	Rp 4.900
10	Toy Story 2	Rp 8.500
11	Baba Car	Rp 3.900
12	Beauty Castle	Rp 3.900
13	Big Bike	Rp 3.900
14	Cartoon Plane	Rp 3.900
15	Classic Wagon	Rp 3.900
16	Crazy Horse A	Rp 3.900
17	Crazy Horse B	Rp 3.900
18	Dragon Fly	Rp 3.900

19	Keledai	Rp 3.900
20	Kuda Pony	Rp 3.900
21	Lovely Train B	Rp 4.900
22	Magic Cow	Rp 4.900
23	Mini Carausel Robot	Rp 3.900
24	Pelikan	Rp 3.900
25	Pipi Car	Rp 3.900
26	Safari Car	Rp 3.900
27	Scooter Pizza	Rp 3.900
28	Sumarine Big	Rp 5.900
29	Walking Animal A	Rp 30.000
30	Walking Animal B	Rp 30.000
31	Walking Animal C	Rp 30.000

NO	NAMA MESIN	HARGA BERMAIN
1	Minie Hockey	Rp 4.900
2	Hockey 2000	Rp 4.900
3	Karaoke Mini Room A	Rp 5.900
4	Karaoke Mini Room B	Rp 5.900
5	Karaoke Mini Room C	Rp 5.900
6	Kursi Pijat A	Rp 5.900
7	Kursi Pijat B	Rp 5.900
8	Kursi Pijat C	Rp 5.900
9	Maximum Tune 3 Dx Plus A	Rp 5.900
10	Maximum Tune 3 Dx Plus B	Rp 5.900
11	Operation Ghost	Rp 5.900
12	Power Truck	Rp 5.900
13	Pum It Up	Rp 5.900
14	Speed Driver 4	Rp 5.900
15	The House Of The Dead	Rp 5.900
16	Time Crisis 4 A	Rp 5.900
	Time Crisis 4 B	Rp 5.900

Sumber Data: SPV Mall Ramayana Tanjung Karang

#### 4. Struktur *Zone 2000*

Struktur kepengurusan yang tersusun merupakan gambaran dari adanya sebuah organisasi yang menjadi ujung tombak dari berjalannya sebuah program kerja yang menjadi dasar dalam rangka mencapai tujuan dalam sebuah organisasi tersebut, oleh karenanya harus memiliki personil yang mewakili dari aspek dan keahlian yang dibutuhkan oleh sebuah organisasi. Struktur *Zone 2000* adalah sebagai berikut<sup>5</sup>:

- a. *Owner* adalah sebagai pemilik perusahaan
- b. Kadiv adalah ketua divisi yang memimpin bidang divisi-divisi lainnya didalam perusahaan pusat
- c. Kepala Bagian adalah kepala bagian yang memimpin dari bagian bagian teknik, pembelian bahan, personalia, *finishing* dan pemasaran.
- d. *Regional Supervisor* adalah sebagai penyalur informasi antara perusahaan pusat dan perusahaan cabang yang ada disetiap wilayah di indonesia
- e. *Supervisor* adalah bagian dari team manajemen, yang kedudukannya dalam organisasi perusahaan berada diantara manajer dan staf pelaksanaan.
- f. Kepala *Counter* adalah seseorang atau karyawan yang memiliki pemahaman terkait *Zone 2000* dan memiliki keahlian di dalam *Zone 2000*.

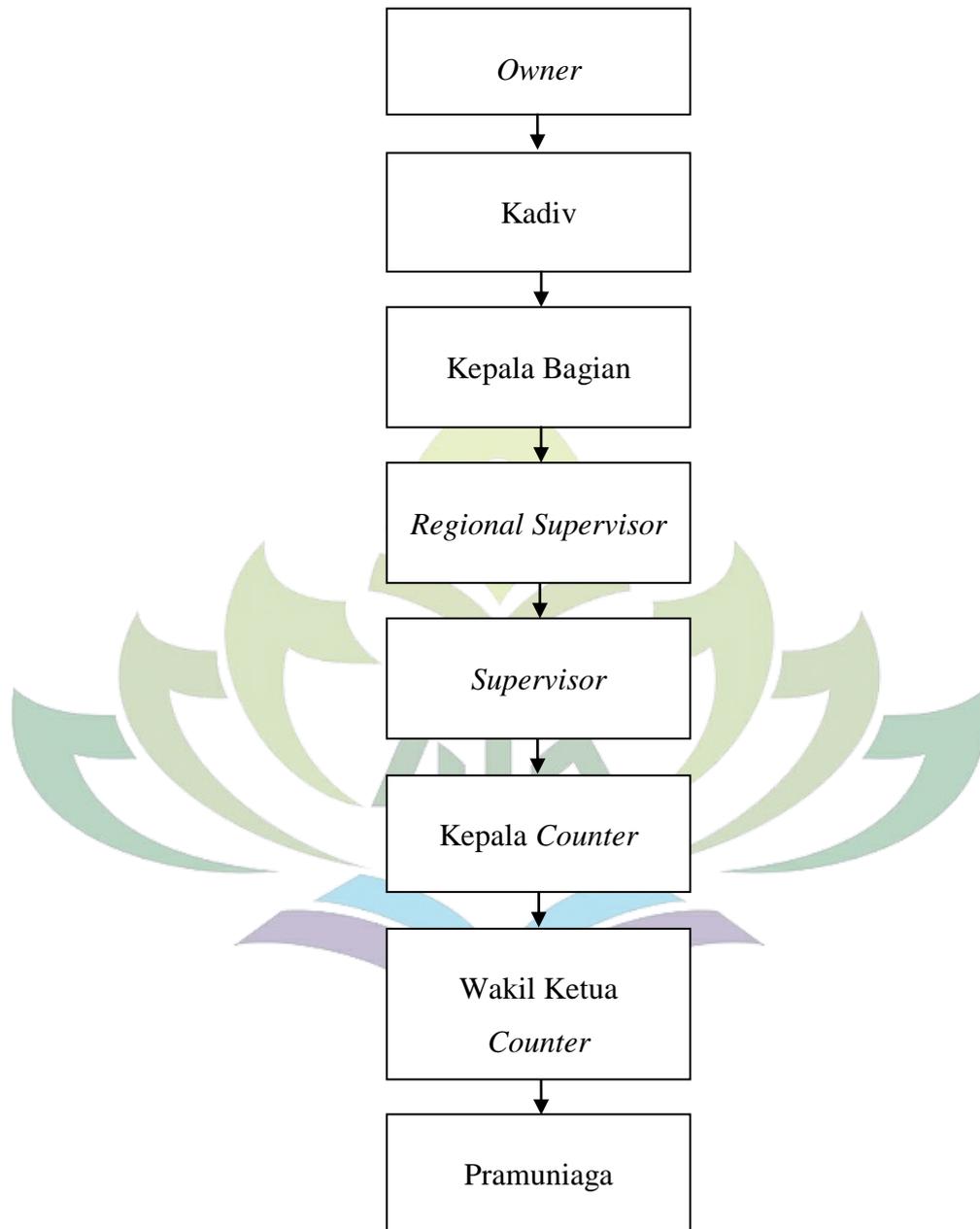
---

<sup>5</sup> Mirwan, wawancara dengan penulis, *Zone 2000 Mall Ramayana Tanjung Karang, Bandar Lampung*, 25 Oktober 2019.

- g. Wakil Ketua *Counter* adalah seseorang yang mewakili atau karyawan yang mewakili Kepala *Counter* dan memiliki pemahaman terkait *Zone 2000* dan memiliki keahlian di dalam *Zone 2000*.
- h. Pramuniaga adalah seorang karyawan perusahaan yang bergerak dibidang perdagangan, yang bertugas melayani konsumen.



Gambar 1  
Struktur Organisasi *Zone* 2000



Sumber Data : SPV Mall Ramayana Tanjung Karang

## a. Tugas Dan Fungsi Bagian Operasional

### 1) Tugas Bagian Operasional

- a) *Owner* bertugas menyediakan biaya perencanaan dan pelaksanaan pekerjaan proyek, mengadakan kegiatan administrasi proyek, memberikan tugas kepada kontraktir atau melaksanakan pekerjaan proyek, meminta pertanggung jawaban kepada konsultan pengawas atau manajemen konstruksi dan menerima proyek yang sudah selesai dikerjakan oleh kontraktor.
- b) Kadiv bertugas untuk mengawasi bidang divisi-divisi lainnya didalam perusahaan pusat.
- c) Kepala Bagian bertugas mengawasi dari bagian bagian teknik, pembelian bahan, personalia, *finishing* dan pemasaran.
- d) *Regional Supervisor* bertugas sebagai pusat informasi antara perusahaan pusat dan cabang, dan *Regional Supervisor* memegang 4 bagian dari berbagai wilayah.
- e) *Supervisor* bertugas untuk mengatur pekerjaan para staf pelaksana, membuat *job desc* untuk staf dibawahnya, memotivasi staf dibawahnya agar dapat melaksanakan tugas dengan baik, membuatkan jadwal kegiatan staf dibawahnya, melaksanakan *briefing* dengan para staf dibawahnya, menentukan pekerjaan apa saja yang akan

dilakukan dalam waktu jangka pendek maupun jangka panjang, menegakkan aturan yang telah dibuat oleh perusahaan agar tercipta kedisiplinan kerja dan mengontrol dan memberi evaluasi terhadap kinerja bawahannya.

- f) Kepala *Counter* bertugas untuk mengawasi dan koordinator area pembagian perdepartemen agar bagian tersebut dapat melakukan tugas dengan sebaik-baiknya dan bersifat pro aktif dengan permasalahan yang ada.
- g) Wakil Ketua *Counter* bertugas untuk sebagian besar sama dengan kepala *counter*, apabila kepala *counter* tidak ada, maka seorang wakil kepala *counter* harus dapat handle seluruh tugas kepala *counter*.
- h) Pramuniaga bertugas untuk melancarkan operasional *counter* seperti *display* barang, administrasi dan lain-lain.<sup>6</sup>

## 2) Fungsi Bagian Operasional

- a) *Owner* berfungsi memberikan perintah kepada bawahan dan mengawasi secara *universal*, dan menyediakan biaya perencanaan dan memberikan tugas.

---

<sup>6</sup> Mirwan, e-mail kepada penulis, 25 Oktober 2019.

- i) Kadiv berfungsi mengawasi bidang divisi-divisi lainnya didalam perusahaan pusat, dan memberi informasi kepada bawahannya apabila ada perintah dari Owner.
- b) Kepala Bagian berfungsi mengawasi berjalan atau tidaknya bidang-bidang dari berbagai macam bagian seperti bagian teknik, pembelian bahan, personalia, *finishing* dan pemasaran.
- c) *Regional Supervisor* berfungsi memberikan informasi baik perintah atau larangan yang diberikan oleh *Owner* dan memastikan intruksi dari atasan dijalankan atau tidak oleh *supervisor* dan pramuniaganya.
- d) *Supervisor* berfungsi untuk menyelesaikan masalah sebisanya tanpa harus ditangani oleh atasan atau manager, sebagai penghubung antara staf dan manager, membantu tugas staf bawahannya, dan menampung segala keluhan dari tamu dan *customer* yang disampaikan melalui staf untuk disampaikan ke manager.
- e) Ketua *Counter* berfungsi sebagai memberikan arahan proses penjualan ketika *supervisor* tidak ada dilokasi *Zone 2000*.

- f) Wakil Kepala *Counter* berfungsi sebagai memberikan arahan proses penjualan ketika *supervisor* dan ketua *counter* tidak ada dilokasi *Zone 2000*.
- g) Pramuniaga berfungsi untuk membantu koordinator dan *supervisor* dalam mengelola *merchandise* atau barang dagangan di *counter* atau area penjualan, membentuk kepercayaan pelanggan terhadap *performanca* perusahaan dan kualitas barang yang dijual, menebak kebutuhan pelanggan dan membantu memilihkan barang yang sesuai dengan yang diinginkan pelanggan, menjawab pertanyaan pelanggan dan melayani *complain* dari pelanggan dengan ramah, menginformasikan kualitas sampai dengan cara perawatannya kepada pelanggan, dan melaksanakan standar layanan pramuniaga dengan baik.<sup>7</sup>

Menurut bapak Mirwan selaku *Supervisor* mengatakan bahwa dalam stuktur *Zone 2000 Ramayana Tanjung Karang* tidak menitik fokus kedalam struktur perusahaan, apabila ada perintah dari atasan maka pihak karyawan akan menjalankan perintah tersebut, dan apabila ada masalah dari perusahaan cabang, maka *Supervisor* menyampaikan kepada *Regional Supervisor*, kemudian *Regional Supervisor* akan memberikan informasi tersebut kepada kepala bagian, ketua divisi

---

<sup>7</sup> Mirwan, e-mail kepada penulis, 25 Oktober 2019.

hingga sampai kepada *Owner*. Pramuniaga yang ada di *Zone 2000* merupakan karyawan yang tidak tetap atau karyawan magang, sehingga sering sekali mengalami penggantian karyawan.<sup>8</sup>

## **B. Permainan dengan penggunaan Kartu *Zone 2000***

Berkembangnya zaman mengakibatkan timbulnya persaingan yang ketat untuk memajukan suatu Mall, salah satunya dengan adanya game di Mall Ramayanan Tanjung Karang. Disinilah para pengunjung bisa membawa anak-anaknya untuk jalan-jalan ke suatu Mall dengan tujuan berbelanja serta sejenak bermain bersama keluarga. Dengan adanya persaingan ini setiap perusahaan akan berusaha untuk membuat pelanggannya mengunjungi tempat tersebut. Sehingga untuk menarik anak-anak yang bermain pastinya setiap Mall mempunyai produk atau permainan yang baru, sehingga para pengunjung tidak mudah bosan dengan permainan-permainan yang ada di *Zone 2000* Mall Ramayana Tanjung Karang ini.

Berdasarkan hasil wawancara yang di dapatkan dari pihak struktur kartu *Zone 2000* ini, maka diperoleh hasil sebagai berikut ini:

Menurut bapak mirwan selaku *supervisor*, mengatakan bahwa *Zone 2000* mulai menggunakan *Sweap Card* atau kartu, yang mana sebelumnya menggunakan koin, hal ini dilakukan untuk:

---

<sup>8</sup> Mirwan, wawancara dengan penulis, *Zone 2000* Mall Ramayana Tanjung Karang, Bandar Lampung, 10 November 2019.

1. Mempermudah *customer* bermain *Game*.
2. Meminimalisir tingkat kecurangan atau kejahatan yang terjadi di *Zone 2000*.
3. Banyaknya mesin yang rusak pada saat *Sloyt koin* saat ini, cara menggunakan kartu tersebut cukup menggesekkan kartu pada *Sweap* di masing-masing penggesekan bebas mau mulai dari permainan mana saja.<sup>9</sup>

Menurut bapak mirwan, praktik penggunaan kartu *Zone 2000*, dalam pendaftaran registrasi setiap masyarakat memiliki hak untuk memiliki kartu *Zone 2000* dengan hanya mendaftar ke kasir dan membayar uang pendaftaran sebagai saldo sebanyak Rp. 50.000,- namun kartu tersebut tidak memiliki tanda pengenal atau identitas dari pemiliknya, oleh sebab itu kartu dapat digunakan oleh siapa saja dari pihak keluarga, untuk pendaftar kartu *Zone 2000* tidak terdapat ketentuan atau syarat-syarat baik umur dan lain sebagainya, oleh karena itu anak-anak yang masih belum berumur 17 tahun dapat memiliki kartu *Zone 2000*. Masa berlaku saldo berakhir setelah 1 tahun, 1 tahun disini dihitung di akhir tahun ketika registrasi, bukan menghitung hingga 12 bulan untuk memenuhi genap 1 tahun. Akan tetapi masa berlaku kartunya saja diluar saldo, masa berlakunya selama 5 tahun. Ketika pengunjung telah memainkan permainan, pengunjung mendapatkan kupon yang keluar dari mesin, masa berlaku kupon yaitu akhir tahun, apabila dalam sehari dapat

---

<sup>9</sup> Mirwan, wawancara dengan penulis, *Zone 2000 Mall Ramayana Tanjung Karang, Bandar Lampung*, 26 Oktober 2019.

mengumpulkan kupon, kupon tersebut dapat langsung ditukarkan dan dapat pula dikumpulkan terlebih dahulu, masa berlaku kupon itu hanya formalitas saja karena apabila pengunjung menukarkan kupon, pengunjung dan pihak Zone 2000 tidak melihat masa berlaku kupon tersebut, penukaran kupon tersebut dapat dilakukan dengan unsur saling menghargai atau empati antara pihak Zone 2000 dengan pengunjung, karena kupon merupakan bentuk kertas, dan terdeteksi habisnya masa berlaku kupon ketika dihancurkan oleh mesin penghancur kupon. Setiap hari pengunjung yang datang ke Zone 2000 bervariasi jumlahnya, khusus hari Sabtu-minggu dalam sehari pengunjung yang melakukan transaksi pengisian saldo diperkirakan sebanyak 40 sampai 60 orang transaksi, apabila dihari yang lain Senin sampai Jumat pengunjung yang melakukan transaksi diperkirakan sebanyak 20 sampai 25 orang transaksi dan dalam sebulan dapat diperkirakan sebanyak 350 orang yang melakukan transaksi.<sup>10</sup>

Menurut bapak Mirwan, selaku *supervisor*, mengatakan bahwa Kartu Zone 2000 yang digunakan dalam bermain *game* apabila hilang, kartu tersebut dapat digantikan dan dapat dipindahkan saldonya dari kartu yang hilang tersebut ke kartu baru dengan syarat pelanggan menyimpan kode *numerik* yang berada di belakang kartu, jika pelanggan tidak menyimpan kode *numerik* tersebut, maka pihak Zone 2000 tidak bertanggung jawab atas kehilangan kartu tersebut, dan menjadi

---

<sup>10</sup> Mirwan, wawancara dengan penulis, Zone 2000 Mall Ramayana Tanjung Karang, Bandar Lampung, 10 November 2019.

konsekuensi pelanggan. Jika pelanggan ingin bermain game kembali, maka pelanggan harus registrasi kembali ke kartu baru. Berikut ini adalah penjelasan atau keterangan yang tercantum dalam kartu *Zone 2000*:<sup>11</sup>

1. Kartu ini berlaku di seluruh *Zone 2000*.
2. Kartu dapat digunakan untuk semua jenis permainan
3. Nilai yang terisi di satu *center* tidak berlaku di *center* lain (jika anda menggunakan di *center* lain, anda harus mengisi nilai di *center* tersebut).
4. Jika kartu tidak pernah digunakan dalam waktu 12 bulan, maka nilai yang tersisa di kartu akan hilang atau hangus secara otomatis
5. Kartu beserta saldonya tidak dapat diuangkan
6. *Zone 2000* tidak bertanggung jawab apabila kartu hilang, dicuri atau rusak
7. Kartu dapat diisi ulang

Menurut ibu anita sari selaku pegawai, mengatakan bahwa untuk proses pelaksanaan pengisian saldo kartu *Zone 2000* ini, pemilik kartu cukup datang ke *counter* dan memberikan kartu zone beserta uang tersebut. Setelah itu penjaga *counter* yang akan mengisi saldo kartu tersebut, setelah di isi baru bisa digunakan kembali.<sup>12</sup>

---

<sup>11</sup> Mirwan, wawancara dengan penulis, *Zone 2000 Mall Ramayana Tanjung Karang*, Bandar Lampung, 14 November 2019.

<sup>12</sup> Anita Sari, wawancara dengan penulis, *Zone 2000 Mall Ramayana Tanjung Karang*, Bandar Lampung, 26 Oktober 2019.

Menurut bapak farid saputra selaku pegawai, mengatakan bahwa produk produk di *Zone 2000* cukup lumayan banyak jenis-jenis permainannya, pendaftaran kartu *Zone 2000* cukup mudah, pengunjung yang belum memiliki kartu, hanya dengan mengisi saldo seharga Rp. 50.000,- pengunjung dapat memiliki kartu beserta saldo didalamnya, dan untuk pengunjung yang sudah memiliki kartu *Zone 2000* dapat mengisi saldo minimal Rp. 10.000,-. Pengunjung yang datang disetiap harinya dapat mencapai 20 sampai 25 orang untuk dihari biasa dan dihari libur dapat mencapai 40 sampai 60. Penukaran kupon dapat dilakukan kapan saja tidak ada batasan waktu dan dapat ditukarkan di seluruh *Zone 2000* yang tersebar di indonesia. Penggunaan kartu *Zone 2000* ini sangatkah memudahkan pengunjung, hanya dengan menggesek pengunjung dapat memainkan permainan,<sup>13</sup>

Menurut ibu eni sulistia selaku pegawai, mengatakan bahwa dalam pengisian kartu *Zone 2000* ini banyak sekali diskon yang di sediakan untuk pengunjung, setiap hari, minggu, hingga setiap bulan *Zone 2000* selalu menyediakan promo-promo yang menarik untuk pelanggan yang melakukan transaksi pengisian saldo dalam kartu *Zone 2000*.<sup>14</sup>

---

<sup>13</sup> Farid Saputra, wawancara dengan penulis, *Zone 2000 Mall Ramayana Tanjung Karang, Bandar Lampung*, 26 Oktober 2019.

<sup>14</sup> Eni sulistia, wawancara dengan penulis, *Zone 2000 Mall Ramayana Tanjung Karang, Bandar Lampung*, 26 Oktober 2019.

Menurut bapak hendra rizki selaku pegawai, mengatakan bahwa banyak sekali permainan-permainan yang telah disediakan disini, dengan hanya memilih saja mau bermain permainan apa, yang terpenting mempunyai saldo kartu *Zone 2000*.<sup>15</sup>

Menurut ibu rina putri selaku pegawai, mengatakan bahwa setiap pengunjung wajib mengisi saldo terlebih dahulu untuk memulai salah satu permainan, apabila saldo didalam kartu tidak mencukupi untuk digunakan. setiap satu kali gesekan para pengunjung hanya bisa memainkan satu kali permainan. Apabila ingin memainkan permainan yang sama atau berulang-ulang, maka pengunjung harus menggesek lagi untuk memulai permainan kembali, setiap permainan memiliki waktunya masing masing.<sup>16</sup>

Menurut bapak gema kurniawan selaku pegawai, mengatakan bahwa pengunjung yang datang ke *Zone 2000* bermacam-macam, dari anak anak hingga orangtua, dan setiap pengunjung memiliki tujuan masing masing, selain bertransaksi mengisi saldo dan bermain *game*, ada juga pengunjung yang hanya berkunjung atau melihat lihat saja.<sup>17</sup>

Menurut ibu wila purnama sari selaku pegawai, mengatakan bahwa untuk menjaga dan memberikan kenyamanan kepada pengunjung, kami selaku karyawan selalu menjaga kebersihan, keamanan dan menyediakan kursi untuk orangtua atau keluarga yang berkunjung dan menjaga anak

---

<sup>15</sup> Hendra Rizki, wawancara dengan penulis, *Zone 2000 Mall Ramayana Tanjung Karang*, Bandar Lampung, 26 Oktober 2019.

<sup>16</sup> Rina Putri, wawancara dengan penulis, *Zone 2000 Mall Ramayana Tanjung Karang*, Bandar Lampung, 28 Oktober 2019.

<sup>17</sup> Gema kurniawan, wawancara dengan penulis, *Zone 2000 Mall Ramayana Tanjung Karang*, Bandar Lampung, 28 Oktober 2019.

anak yang bermain, selain itu kami selalu mengecek keadaan mesin dan mengisi kupon apabila kupon di dalam mesin habis.<sup>18</sup>

Menurut ibu ayu wulandari selaku pegawai, mengatakan bahwa ketika pengunjung ingin menukarkan kupon, maka kupon tersebut dihitung terlebih dahulu, dan jumlah poin dari keseluruhan kupon yang didapatkan akan menentukan dapat hadiah apa, dengan nilai yang sama dari jumlah kupon. Pengunjung tidak dapat memilih hadiah yang jumlah poinnya berbeda dengan kuponnya, hadiah yang didapatkan bermacam macam, dari makanan, mainan sampai alat *elektronik*, semakin besar jumlah poin, semakin bagus hadiah yang didapatkan.<sup>19</sup>

Menurut ibu sinta dewi selaku pegawai, mengatakan bahwa jadwal buka *Zone 2000* dimulai dari jam 11:00 sampai jam 20:00 dan pada jam tersebut pelanggan dapat menukarkan kupon, poin dari setiap barang yang dapat ditukarkan dimulai dari poin 5 sampai 8000. Barang yang ada di kasir, seperti makanan, mainan dan lainnya tidak dapat dibeli oleh pengunjung, pengunjung harus menukar kupon yang mereka dapatkan dari dalam mesin ketika memainkan permainan apabila ingin mendapatkan hadiah.<sup>20</sup>

---

<sup>18</sup> Wila Purnama Sari, wawancara dengan penulis, *Zone 2000 Mall Ramayana Tanjung Karang, Bandar Lampung*, 28 Oktober 2019.

<sup>19</sup> Ayu Wulandari, wawancara dengan penulis, *Zone 2000 Mall Ramayana Tanjung Karang, Bandar Lampung*, 10 November 2019.

<sup>20</sup> Sinta Dewi, wawancara dengan penulis, *Zone 2000 Mall Ramayana Tanjung Karang, Bandar Lampung*, 14 November 2019.

Menurut bapak hardi pratama salah satu pengunjung di *Zone 2000* Mall Ramayana, beliau sering mengunjungi dan bermain bersama keluarga. Berbagai macam permainan yang dimainkan anaknya, dengan alasan menghibur anak-anak beserta keluarga sekaligus dapat memantau anak-anaknya ketika bermain *game*. Setiap berkunjung ke *Zone 2000*, dalam sehari dapat mengisi saldo sebanyak Rp.100.000,- dan dapat digunakan beberapa macam permainan oleh anak-anak.<sup>21</sup>

Menurut ibu gustina salah satu pengunjung, mengatakan bahwa saya dan keluarga saya datang ke Ramayana untuk berbelanja dan mengantarkan anak-anak saya untuk berefreshing di *Zone 2000*, sehingga anak-anak bahagia bermain dan berkumpul sekeluarga.<sup>22</sup>

Menurut bapak heri saputra salah satu pengunjung, mengatakan bahwa saya berkunjung ke *Zone 2000* untuk menyenangkan keluarga terutama anak-anak pada saat hari libur sekolah yaitu hari minggu, selain itu pelayanan yang disediakan di dalam *Zone 2000* cukup menarik minat kami sekeluarga dimulai dari promosi hujan berhadiah dan *top up* 50.000 mendapatkan *merchant* menarik, permainan yang sering anak-anak dan kami mainkan adalah permainan *street basket ball*, *HERoes of robot* dan *house of the dead*. Setiap berkunjung ke *Zone 2000* biasa kami mengisi saldo Rp. 50.000,- sampai Rp. 100.000,- tergantung mainan apa saja yang ingin dimainkan, dalam penggunaan kartu *Zone 2000* memudahkan kami

---

<sup>21</sup> Hardi Pratama, Wawancara dengan penulis, *Zone 2000* Mall Ramayana Tanjung Karang, Bandar Lampung, 26 Oktober 2019.

<sup>22</sup> Gusnita, wawancara dengan penulis, *Zone 2000* Mall Ramayana Tanjung Karang, Bandar Lampung, 26 Oktober 2019.

sebagai pengunjung, karena penggunaannya sangatlah *simple* dan tidak repot dibandingkan dengan menggunakan koin. Namun dalam penggunaan kartu *Zone 2000* ini ketika kami ingin menggunakan kartu dan apabila *number code* gesek hilang, maka saldo yang ada didalam kartu tidak dapat digunakan lagi.<sup>23</sup>

Menurut suyanti salah satu pengunjung, mengatakan bahwa saya sering berkunjung dan bermain di *Zone 2000* karena tempatnya yang nyaman, dan memiliki permainan yang bermacam-macam, pelayanan yang didapatkan di *Zone 2000* yaitu keramahan dari karyawan karyawannya dan tempat yang bersih, dalam sehari biasanya saya mengisi saldo senilai Rp. 50.000,- penggunaan kartu *Zone 2000* ini dapat memudahkan saya dalam memainkan permainan dan memiliki banyak diskon yang bisa saya dapatkan.<sup>24</sup>

Menurut ibu fitriana salah satu pengunjung, mengatakan bahwa kami sekeluarga berkunjung ke *Zone 2000* karena anak-anak kami suka sekali bermain, termasuk permainan yang ada di *Zone 2000* selain memberikan kesenangan dihari libur, bermain juga dapat melatih *sportifitas*, konsentrasi, kerjasama atau kekompakan, berinteraksi dengan orang lain, menggasah kemampuan berfikir dan memberikan pemahaman terhadap anak untuk dapat menempatkan diri yang sesuai dengan kondisi di sekitarnya. Tempat bermain *Zone 2000* ini memiliki banyak permainan

---

<sup>23</sup> Heri Saputra, wawancara dengan penulis, *Zone 2000 Mall Ramayana Tanjung Karang*, Bandar Lampung, 26 Oktober 2019.

<sup>24</sup> Suyanti, wawancara dengan penulis, *Zone 2000 Mall Ramayana Tanjung Karang*, Bandar Lampung, 26 Oktober 2019.

yang disediakan, orang tua bisa menemani anak-anaknya bermain, mengawasi dan mengarahkan anak-anaknya sehingga tidak khawatir ketika anak-anak bermain, dalam penggunaan kartu *Zone 2000* biasanya saya mengisi senilai Rp. 100.000,- untuk proses penggunaan kartunya pun memudahkan saya, karena kartu dapat dipegang dan digunakan oleh anak-anak, dan anak-anak juga dapat memainkan permainan-permainan yang ingin dimainkan.<sup>25</sup>

Menurut Intan Cahyani salah satu pengunjung, mengatakan bahwa saya berkunjung dan bermain di *Zone 2000* dengan tujuan menghibur diri dengan permainan yang seru, yang tidak hanya bermain di layar *handpone* dan dapat mengajak teman-teman bermain bersama-sama, selain itu juga di *Zone 2000* terdapat hadiah yang menarik apabila menukarkan kupon yang didapatkan, permainan yang sering saya mainkan yaitu permainan pencapit boneka, apabila berhasil boneka yang keluar dari mesin dapat saya miliki tanpa harus menukarkan kupon.<sup>26</sup>

Menurut Bapak Fauzan salah satu pengunjung, mengatakan bahwa untuk menghibur anak-anak di waktu liburan dengan tujuan berkumpul keluarga, dibandingkan dengan bermain *handphon* yang dapat merusak mata anak-anak dan tidak adanya pengawasan terhadap anak-anak, lebih baik bermain di *Zone 2000* yang jelas dapat diketahui permainan apa saja yang ada disana, untuk penggunaan kartu *Zone 2000* biasanya saya

---

<sup>25</sup> Fitriana, wawancara dengan penulis, *Zone 2000 Mall Ramayana Tanjung Karang*, Bandar Lampung, 26 Oktober 2019.

<sup>26</sup> Intan Cahyani, wawancara dengan penulis, *Zone 2000 Mall Ramayana Tanjung Karang*, Bandar Lampung, 26 Oktober 2019.

mengisi senilai Rp. 200.000,- sehingga dapat digunakan berbagai macam permainan.<sup>27</sup>

Menurut wijaya salah satu pengunjung, mengatakan bahwa semua produk permainan di Zone 2000 memiliki nilai harga yang dapat dikatakan cukup murah untuk sekali bermain permainan, sehingga tidak mudah menghabiskan saldo yang ada didalam kartu Zone 2000 yang kami miliki.<sup>28</sup>

Menurut ibu yuliana salah satu pengunjung, mengatakan bahwa dengan adanya Zone 2000, dapat memudahkan saya ketika berbelanja membawa anak, sehingga saya bisa berbelanja dengan tenang, tanpa harus memikirkan anak-anak menunggu lama saya berbelanja, karena anak-anak dapat bermain di Zone 2000.<sup>29</sup>

Menurut Muhamad rizki salah satu pengunjung, mengatakan bahwa untuk pengisian saldo dapat dilakukan melalui aplikasi OVO, GoPay, dan DANA, sehingga memudahkan kami sebagai pengguna kartu Zone 2000 untuk melakukan pengisian ulang saldo, tanpa harus datang ke lokasi Zone 2000.<sup>30</sup>

---

<sup>27</sup> Fauzan, wawancara dengan penulis Zone 2000 Mall Ramayana Tanjung Karang, Bandar Lampung, 26 Oktober 2019.

<sup>28</sup> Wijaya, wawancara dengan penulis, Zone 2000 Mall Ramayana Tanjung Karang, Bandar Lampung, 26 Oktober 2019.

<sup>29</sup> Yuliana, wawancara dengan penulis, Zone 2000 Mall Ramayana Tanjung Karang, Bandar Lampung, 26 Oktober 2019.

<sup>30</sup> Muhamad Rizki, wawancara dengan penulis, Zone 2000 Mall Ramayana Tanjung Karang, Bandar Lampung, 26 Oktober 2019.

Menurut bayu pangestu salah satu pengunjung, mengatakan bahwa ketika kami melakukan pengisian saldo melalui *aplikasi OVO, GoPay*, dan DANA, kemudian kami mendapatkan *cashback*. *Cashback* yang didapatkan sesuai dengan berapa banyak saldo yang kami isi didalam kartu *Zone 2000*.<sup>31</sup>

Menurut selvia nanda salah satu pengunjung, mengatakan bahwa saya berkunjung ke *Zone 2000* bertujuan untuk menghibur diri, mencari kesenangan, karena dengan adanya hiburan, pikiran yang sedang dalam keadaan kacau atau sedang mendapatkan masalah itu dapat berkurang walaupun hanya sesaat, pengunjung yang datang ke *Zone 2000* juga diberikan keamanan apabila terjadi kehilangan barang yang dimiliki pengunjung, hampir keseluruhan permainan yang ada di *Zone 2000* sering saya mainkan, untuk penggunaan kartu biasanya saya mengisi saldo sebanyak Rp. 100.000,- dan penggunaan kartu *Zone 2000* ini sangatlah praktis, dan mudah dibandingkan dengan menggunakan koin yang cukup membuat saya kesulitan untuk memegang koin.<sup>32</sup>

Menurut ibu yeni lestari salah satu pengunjung, mengatakan bahwa saya berkunjung ke *Zone 2000* sekedar main saja, dan biasanya yang saya mainkan yaitu permainan pencapit boneka, ketika sebelum bermain

---

<sup>31</sup> Bayu Pangestu, wawancara dengan penulis, *Zone 2000 Mall Ramayana Tanjung Karang, Bandar Lampung*, 2 November 2019.

<sup>32</sup> Selvia Nanda, wawancara dengan penulis, *Zone 2000 Mall Ramayana Tanjung Karang, Bandar Lampung*, 2 November 2019.

biasanya saya mengisi saldo Rp.10.000,- setelah bermain pencapit boneka dan mendapatkan hadiah boneka dalam mesin kemudian saya pulang.<sup>33</sup>

Menurut winda safitri salah satu pengunjung, mengatakan bahwa bermain di *Zone 2000* bertujuan untuk *refreshing*, tempatnya juga ramai dan banyak *game*, setiap bermain yang saya inginkan yaitu mendapatkan hadiah, untuk mendapatkan hadiah saya sering memainkan mainan yang mudah dimainkan sehingga dapat mengumpulkan banyak kupon dan mendapatkan hadiah dari penukaran kupon yang terkumpul. Saya biasanya mengisi saldo sebanyak Rp.100.000,- dan penggunaan kartu *Zone 2000* memudahkan saya untuk bermain sehingga menjadi lebih simple.<sup>34</sup>

Menurut lana dwi lestari salah satu pengunjung, mengatakan bahwa bermain di *Zone 2000* dengan tujuan bersenang-senang, tempatnya juga lebih nyaman dan rapih, cara bermainnya mudah, dan dalam sekali berkunjung saya biasanya mengisi saldo seharga Rp. 50.000,-<sup>35</sup>

Menurut reni septiana salah satu pengunjung, mengatakan bahwa memilih bermain di *Zone 2000* karena lokasi lebih dekat dari rumah, dan dengan bermain dapat menghilangkan penatnya bekerja seharian, sekaligus menghibur adik. Untuk pengisian saldo biasanya saya mengisi kurang lebih sebanyak Rp. 150.000,-<sup>36</sup>

---

<sup>33</sup> Yeni Lestari, wawancara dengan penulis, *Zone 2000 Mall Ramayana Tanjung Karang*, Bandar Lampung, 2 November 2019.

<sup>34</sup> Winda Safitri, wawancara dengan penulis, *Zone 2000 Mall Ramayana Tanjung Karang*, Bandar Lampung, 2 November 2019.

<sup>35</sup> Lana Dwi Lestari, wawancara dengan penulis, *Zone 2000 Mall Ramayana Tanjung Karang*, Bandar Lampung, 2 November 2019.

<sup>36</sup> Reni Septiana, wawancara dengan penulis, *Zone 2000 Mall Ramayana Tanjung Karang*, Bandar Lampung, 2 November 2019.

Menurut noviayanti salah satu pengunjung, mengatakan bahwa bermain di *Zone 2000* di *moment* liburan saja, agar dapat mengajak adik dan keponakan bermain, permainan yang tersedia sangat banyak sehingga adik adik terhibur dan merasa senang, pelayanan yang ada di *Zone 2000* cukup baik, dan biasanya saya transaksi mengisi saldo sebanyak Rp. 100.000,-.<sup>37</sup>

Menurut amelia pertiwi salah satu pengunjung, mengatakan bahwa tujuan saya berkunjung ke *Zone 2000* yaitu untuk menghibur diri, dalam sekali transaksi biasanya saya mengisi saldo sebanyak Rp.150.000,- permainan yang ada di *Zone 2000* bermacam-macam, sehingga tidak membuat pengunjung bosan.<sup>38</sup>

Menurut fadillah laila salah satu pengunjung, mengatakan bahwa bermain di *Zone 2000* bertujuan untuk menghibur hati melalui *game*, dan saya mengisi saldo senilai Rp. 300.000,- Penggunaan kartu *Zone 2000* juga memudahkan pengunjung untuk bermain dan yang utama dari itu selalu ada promo promo yang menarik. Masa berlaku saldo di dalam kartu cukup lama sehingga apabila kartu tidak sering digunakan, saldo yang ada didalamnya tidak terbuang sia-sia.<sup>39</sup>

---

<sup>37</sup> Noviayanti, wawancara dengan penulis, *Zone 2000 Mall Ramayana Tanjung Karang, Bandar Lampung*, 2 November 2019.

<sup>38</sup> Adelia pertiwi, wawancara dengan penulis, *Zone 2000 Mall Ramayana Tanjung Karang, Bandar Lampung*, 2 November 2019.

<sup>39</sup> Fadillah Laila, wawancara dengan penulis, *Zone 2000 Mall Ramayana Tanjung Karang, Bandar Lampung*, 3 November 2019.

Menurut ririn destiana salah satu pengunjung, mengatakan bahwa karena ingin bermain di *Zone 2000* sangatlah menyenangkan, dapat bermain bersama teman-teman, dan biaya permainannya murah, saya sering mengisi saldo senilai Rp. 50.000,-<sup>40</sup>

Menurut afrida rahayu salah satu pengunjung, mengatakan bahwa saya tidak sering berkunjung ke *Zone 2000*, dan jarang mengisi saldo, biasanya saya mengisi saldo sebanyak Rp.100.000,- dan dapat digunakan untuk 3 sampai 4 kali berkunjung atau bermain di *Zone 2000*.<sup>41</sup>

Menurut ibu tuti yuliani salah satu pengunjung, mengatakan bahwa adanya *Zone 2000* memudahkan saya dan keluarga disaat berbelanja kebutuhan di Mall dan membawa anak-anak, agar tidak kesulitan berbelanja, biasanya saya memberikan kartu *Zone 2000* kepada anak saya, sehingga mereka tidak merasa jenuh menunggu hingga selesai berbelanja, biasanya saya mengisi saldo sebanyak RP. 300.000,-<sup>42</sup>

Menurut akbar saputra salah satu pengunjung, mengatakan bahwa saya bermain di *Zone 2000* bertujuan untuk *refreshing* bersama teman-teman dihari libur sekolah, tempat yang strategis, nyaman, bersih, dan harganya murah. Biasanya saya mengisi saldo *Zone 2000* sebanyak Rp. 50.000,-<sup>43</sup>

---

<sup>40</sup> Ririn Destiana, wawancara dengan penulis, *Zone 2000 Mall Ramayana Tanjung Karang, Bandar Lampung*, 3 November 2019.

<sup>41</sup> Afrida Rahayu, wawancara dengan penulis, *Zone 2000 Mall Ramayana Tanjung Karang, Bandar Lampung*, 3 November 2019.

<sup>42</sup> Tuti Yuliani, wawancara dengan penulis, *Zone 2000 Mall Ramayana Tanjung Karang, Bandar Lampung*, 3 November 2019.

<sup>43</sup> Akbar Saputra, wawancara dengan penulis, *Zone 2000 Mall Ramayana Tanjung Karang, Bandar Lampung*, 3 November 2019.

Menurut ajeng triana salah satu pengunjung, mengatakan bahwa saya bermain di *Zone 2000* bertujuan untuk hiburan saja, dan *Zone 2000* memiliki permainan yang lengkap, pelayanannya baik dari pemeriksaan mesin dan tempatnya, dan saya sering mengisi saldo senilai Rp.200.000,-<sup>44</sup>

Menurut nadiya annisa salah satu pengunjung, mengatakan bahwa saya bermain di *Zone 2000* karena disini memiliki banyak permainan yang cocok bagi segala usia, khususnya bagi remaja dan anak-anak berupa permainan *game* yang menyenangkan dan membuat pikiran menjadi *rileks* biasanya saya main *basket ball* dan mengisi saldo sebanyak Rp. 50.000,- penggunaan kartu *Zone 2000* menjadi lebih praktis dan mudah digunakan tanpa perlu mengeluarkan uang lagi apabila adek ingin bermain.<sup>45</sup>

Menurut salsabila salah satu pengunjung, mengatakan bahwa bermain di *Zone 2000* itu menyenangkan, akan tetapi tidak baik apabila terlalu sering bermain, biasanya saya mengisi saldo senilai Rp. 50.000,- dan dapat digunakan berkali kali, karena saya termasuk pengunjung yang tidak sering berkunjung ke *Zone 2000*.<sup>46</sup>

Menurut aliza zahara salah satu pengunjung, mengatakan bahwa saya bermain di *Zone 2000* karena harganya yang terjangkau dan memiliki permainan yang bagus-bagus. Sehingga saya tidak bosan untuk berkunjung ke *Zone 2000*, pelayanannya yang disediakan juga memuaskan

---

<sup>44</sup> Ajeng Triana, wawancara dengan penulis, *Zone 2000 Mall Ramayana Tanjung Karang*, Bandar Lampung, 3 November 2019.

<sup>45</sup> Nadiya Annisa, wawancara dengan penulis, *Zone 2000 Mall Ramayana Tanjung Karang*, Bandar Lampung, 3 November 2019.

<sup>46</sup> Salsabila, wawancara dengan penulis, *Zone 2000 Mall Ramayana Tanjung Karang*, Bandar Lampung, 10 November 2019.

pengunjung, dan pengunjung merasa nyaman sekaligus berkeinginan untuk berkunjung kembali. Biasanya saya mengisi saldo seharga Rp. 150.000,-<sup>47</sup>

Menurut septi aprilia salah satu pengunjung, mengatakan bahwa saya bermain di *Zone 2000* bertujuan untuk mencari hiburan dan biasanya saya mengisi saldo sebanyak Rp. 50.000,- sampai Rp. 70.000,- dan dapat digunakan berkali-kali.<sup>48</sup>

Menurut riska febriani salah satu pengunjung, mengatakan bahwa saya berkunjung di *Zone 2000* karena permainannya menyenangkan, memiliki promo-promo menarik yang membuat pengunjung ingin mengisi saldo dan bermain *game*. Biasanya saya mengisi saldo di dalam kartu *Zone 2000* seharga Rp. 50.000,- sampai Rp. 100.000,- untuk sekali transaksi.<sup>49</sup>

Menurut cici komala salah satu pengunjung, mengatakan bahwa saya berminat menjadi pelanggan *Zone 2000* karena memiliki banyak permainan, dan tempatnya yang luas, selain itu juga dapat mengajak keluarga besar bermain permainan, saldo yang digunakan dalam sekali berkunjung untuk sehari dapat menghabiskan saldo sebanyak 50.000,- saldo, dan biasanya saya mengisi saldo seharga Rp. 100.000,- disetiap berkunjung ke *Zone 2000*, dengan penggunaan kartu *Zone* juga memudahkan kami untuk memainkan permainan.<sup>50</sup>

---

<sup>47</sup> Aliza Zahara, wawancara dengan penulis, *Zone 2000 Mall Ramayana Tanjung Karang*, Bandar Lampung, 10 November 2019.

<sup>48</sup> Septi Aprilia, wawancara dengan penulis, *Zone 2000 Mall Ramayana Tanjung Karang*, Bandar Lampung, 10 November 2019.

<sup>49</sup> Riska Febriani, wawancara dengan penulis, *Zone 2000 Mall Ramayana Tanjung Karang*, Bandar Lampung, 10 November 2019.

<sup>50</sup> Cici Komala, wawancara dengan penulis, *Zone 2000 Mall Ramayana Tanjung Karang*, Bandar Lampung, 10 November 2019.

Menurut budianto salah satu pengunjung, mengatakan bahwa sebagai manusia kita itu butuh yang namanya *refreshing*, salah satunya *refreshing* dengan cara berkunjung ke tempat bermain seperti *Zone 2000*, saya sering berkunjung *Zone 2000* karena permainannya menyenangkan, memiliki banyak jenis permainan, dan banyak promo yang ditawarkan. Biasanya saya mengisi saldo senilai Rp. 150.000,-<sup>51</sup>

Menurut kevin jovan salah satu pengunjung, mengatakan bahwa bermain di *Zone 2000* itu menawarkan harga yang murah, pelanggan yang sudah memiliki kartu dapat mengisi saldo minimal Rp. 10.000,- dan menyediakan hadiah hadiah yang menarik yang dapat dimiliki, apabila saya menukarkan kupon yang saya miliki. Biasanya saya mengisi saldo dari Rp.10.000,- hingga Rp 50.000,-<sup>52</sup>

Menurut catherine salah satu pengunjung, mengatakan bahwa biasanya saya bermain ke *Zone 2000* setelah pulang sekolah, tempatnya juga cukup terjangkau antara sekolah dan rumah, hampir semua permainan sudah saya mainkan, dalam transaksi mengisi saldo biasanya saya mengisi saldo sebanyak Rp. 50.000,-<sup>53</sup>

---

<sup>51</sup> Budianto, wawancara dengan penulis, *Zone 2000 Mall Ramayana Tanjung Karang*, Bandar Lampung, 10 November 2019.

<sup>52</sup> Kevin Jovan, wawancara dengan penulis, *Zone 2000 Mall Ramayana Tanjung Karang*, Bandar Lampung, 10 November 2019.

<sup>53</sup> Catherine, wawancara dengan penulis, *Zone 2000 Mall Ramayana Tanjung Karang*, Bandar Lampung, 14 November 2019

Menurut agung firmansyah salah satu pengunjung, mengatakan bahwa bermain ke *Zone 2000* sangatlah menyenangkan, harganya yang terjangkau membuat saya ingin berkunjung dan bermain di *Zone 2000*, dan dalam pengisian saldo, saya mengisi saldo paling besar Rp. 25.000,-<sup>54</sup>

Menurut dimas ramadhan salah satu pengunjung, mengatakan bahwa *Zone 2000* memiliki permainan yang lengkap, dan cukup aman untuk anak-anak, dalam penggunaan kartu memudahkan pengunjung untuk menggunakan kartu *Zone 2000* terkhusus untuk pemula atau pelanggan yang baru berkunjung, untuk saldo saya selalu mengisi sebanyak Rp.50.000,-<sup>55</sup>

Menurut deska sari salah satu pengunjung, mengatakan bahwa saya berkunjung dan bermain di *Zone 2000* dengan tujuan menghibur diri melalui bermain *game*, kita juga mendapatkan kebebasan memainkan permainan apa saja selama memiliki saldo, pengisian saldo dalam transaksi paling besar senilai Rp. 30.000,-<sup>56</sup>

Menurut wahyu agung salah satu pengunjung, mengatakan bahwa saya berkunjung dan bermain di *Zone 2000* awalnya hanya mencoba-coba main, lama-lama ketagihan, sehingga membuat saya ingin bermain permainan. Untuk penukaran kupon juga dapat dilakukan kapan saja,

---

<sup>54</sup> Agung Firmansyah, wawancara dengan penulis, *Zone 2000 Mall Ramayana Tanjung Karang, Bandar Lampung*, 14 November 2019

<sup>55</sup> Dimas Ramadhan, wawancara dengan penulis, *Zone 2000 Mall Ramayana Tanjung Karang, Bandar Lampung*, 14 November 2019

<sup>56</sup> Deska Sari, wawancara dengan penulis, *Zone 2000 Mall Ramayana Tanjung Karang, Bandar Lampung*, 14 November 2019

permainan yang sering saya mainkan yaitu mencapit boneka, dan biasanya saya mengisi saldo sebanyak Rp. 50.000,- sampai Rp. 100.000,-<sup>57</sup>

Menurut ibu masrifah salah satu pengunjung, mengatakan bahwa saya berkunjung atau bermain bersama keluarga ke *Zone 2000* dengan tujuan *refreshing* dan disana terdapat banyak permainan. Pelayanan yang disediakan dari pembelian saldo, penukaran kupon hasil bermain *game* dengan berbagai macam hadiah, biasanya saya dan anak-anak memainkan permainan yang paling banyak mengeluarkan kupon, dan saya selalu mengisi saldo senilai Rp. 100.000,- hingga Rp. 300.000,-<sup>58</sup>

Menurut rani yuliana salah satu pengunjung, mengatakan bahwa saya bermain bersama keluarga ke *Zone 2000* dengan tujuan menghibur untuk melupakan sejenak masalah yang di alami, disini juga terdapat banyak permainan, dan membuat saya nyaman bermain disini. Biasanya saya mengisi saldo seharga Rp. 10.000,- hingga Rp. 50.000,-<sup>59</sup>

Menurut shafa safira salah satu pengunjung, mengatakan bahwa saya berkunjung ke *Zone 2000*, karena hobi saya yaitu main *game*, permainan yang paling saya sering saya mainkan adalah balapan mobil, saldo yang saya isi paling banyak seharga Rp. 100.000,- sampai Rp. 200.000,-<sup>60</sup>

---

<sup>57</sup> Wahyu Agung, wawancara dengan penulis, *Zone 2000 Mall Ramayana Tanjung Karang*, Bandar Lampung, 14 November 2019

<sup>58</sup> Masrifah, wawancara dengan penulis, *Zone 2000 Mall Ramayana Tanjung Karang*, Bandar Lampung, 14 November 2019

<sup>59</sup> Rani Yuliana, wawancara dengan penulis, *Zone 2000 Mall Ramayana Tanjung Karang*, Bandar Lampung, 14 November 2019

<sup>60</sup> Shafa Safira, wawancara dengan penulis, *Zone 2000 Mall Ramayana Tanjung Karang*, Bandar Lampung, 14 November 2019

## **BAB IV**

### **ANALISIS PENELITIAN**

Berdasarkan data yang penulis peroleh dari perpustakaan dan lapangan melalui observasi dan wawancara yang kemudian dituangkan dalam penyusunan bab-bab terdahulu, maka sebagai langkah selanjutnya penulis akan menganalisa data yang telah penulis kumpulkan, sebagai berikut:

#### **1. Praktik Permainan Dengan Penggunaan Kartu *Zoon 2000* di *Zone 2000* Mall Ramayana, Kecamatan Tanjung Karang Kota Bandar Lampung**

Praktik permainan dengan penggunaan kartu *Zone 2000* di *Zone 2000* Mall Ramayana Kecamatan Tanjung Karang Kota Bandar Lampung diawali dengan registrasi atau pendaftaran dalam pembuatan kartu. Proses pendaftaran untuk pengunjung yang baru ingin membuat kartu mendapatkan 2 penawaran, yaitu penawaran ingin memiliki kartu biasa atau kartu VIP, kemudian pengunjung memilih jenis kartu mana yang diinginkan, untuk kartu biasa pengunjung hanya dengan membayar pendaftaran sebesar Rp. 55.000,- pengunjung mendapatkan kartu beserta saldo senilai Rp. 65.000,- dan untuk kartu VIP pengunjung hanya membayar pendaftaran sebanyak Rp. 500.000,- mendapatkan saldo senilai Rp. 600.000,- setelah pengunjung membuat kartu, kartu yang dimiliki oleh pengunjung sudah dapat langsung digunakan.

Praktik permainan ini dapat dikatakan memudahkan pengunjung untuk memainkan permainan, karena proses pembuatan kartunya mudah, cepat dan *simple*, selain itu ada beberapa keuntungan dari penggunaan kartu *Zone 2000* yaitu dapat meminimalisir tingkat kecurangan atau kejahatan yang terjadi di

*Zone 2000*, dan menghindari terjadinya kerusakan pada mesin ketika sedang menggunakan kartu *Zone 2000*. Praktik permainan dengan penggunaan kartu *Zone 2000* hanya cukup menggesekkan kartu pada *Sweap* di masing-masing permainan, penggesekan kartu pada sebuah mesin dapat dilakukan dengan bebas, pengunjung diberikan kebebasan ingin memulai permainan dari permainan mana saja, dan untuk setiap hari, setiap minggu, hingga setiap bulan di *Zone 2000* terdapat banyak diskon untuk *member* baru atau *member* lama dalam pengisian saldo.

Permainan yang terdapat di *Zone 2000* memiliki banyak ragam dan hanya beberapa permainan yang didalam mesinnya terdapat hadiah, akan tetapi ketika pengunjung memainkan mesin, maka pengunjung akan mendapatkan kupon yang keluar dari dalam mesin dan dapat ditukarkan dengan hadiah yang ada, sesuai dengan banyaknya poin yang diperoleh. Kupon yang berbentuk kertas panjang yang nilainya dapat dikalkulasikan untuk mendapatkan hadiah, kemudian pengunjung dapat memilih hadiah yang diinginkan, sesuai syarat dan ketentuan mutlak oleh Manajemen, kupon dapat dikumpulkan dan dapat ditukarkan di lain waktu,

Ketika pengunjung memainkan permainan, seperti permainan capit boneka, pengunjung memainkan mesin yang di dalamnya terdapat boneka, apabila boneka yang ada di dalam mesin berhasil terkena capit, maka pengunjung dapat membawa boneka tersebut menjadi hak milik pengunjung. ketika pelanggan memainkan permainan, permainan tersebut memiliki batas waktu untuk bermain, namun tidak semua permainan yang terdapat

keterangan batas waktu bermain. Sehingga ketika pengunjung memainkan permainan tidak menyadari waktunya habis, oleh sebab itu ketika pelanggan belum puas memainkan permainan, pelanggan akan terus menurus menggesek kartu pada mesin sehingga waktu bermain menjadi bertambah. Apabila pengunjung selesai memainkan permainan, pengunjung mendapatkan kupon yang keluar dari dalam mesin untuk memperoleh hadiah yang nilai poinnya sama.

Penggunaan kartu *Zone 2000* memiliki batas waktu masa berlaku, masa berlaku kartu selama 5 tahun sedangkan untuk masa berlaku saldo berakhir setelah 1 tahun, 1 tahun disini dihitung di akhir tahun ketika registrasi, bukan menghitung hingga 12 bulan untuk memenuhi genap 1 tahun, didalam penggunaan kartu terdapat keterangan yang tercantum dalam kartu *Zone 2000* yaitu kartu ini berlaku di seluruh *Zone 2000*, kartu dapat digunakan untuk semua jenis permainan, nilai yang terisi di satu *center* tidak berlaku di *center* lain (jika anda menggunakan di *center* lain, anda harus mengisi nilai di *center* tersebut), jika kartu tidak pernah digunakan dalam waktu 12 bulan, maka nilai yang tersisa di kartu akan hilang atau hangus secara otomatis, kartu beserta saldonya tidak dapat diuangkan, *Zone 2000* tidak bertanggung jawab apabila kartu hilang, dicuri atau rusak dan kartu dapat diisi ulang. Apabila kartu yang dimiliki oleh pengunjung hilang tanpa menyimpan foto, atau mengingat nomor numerik kartu, maka kerugian atas saldo didalamnya menjadi tanggung jawab atau konsekuensi pengunjung, namun apabila menyimpan nomor numerik kartu, maka saldo yang ada didalam kartu dapat dipindahkan

kedalam kartu yang baru, dan apabila kartu tersebut ditemukan oleh orang lain, maka kartu tersebut dapat digunakan, karena di kartu *Zone 2000* tidak terdapat tanda identitas dari pemiliknya.

Dalam praktiknya pengunjung yang berkunjung ke *Zone 2000* memiliki alasan yang hampir sama yaitu dengan tujuan *refreshing*, mencari hiburan, menyenangkan anak-anak, dan bersenang-senang, namun selain itu juga ada pengunjung yang bermain ke *Zone 2000* dengan tujuan ingin mendapatkan hadiah atau keuntungan dari bermain *Zone 2000* yang akan didapatkan melalui kupon yang dimiliki pengunjung.

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

Islam mengajarkan manusia untuk tidak bersikap atau berperilaku berlebih-lebihan baik untuk diri sendiri maupun orang lain, sehingga tidak menimbulkan sifat-sifat yang tidak baik yaitu sifat pemboros. Dalam penggunaan kartu *Zone 2000*, baik dari penggunaan kartu, penggunaan mesin, harga dan batas waktu penggunaan dapat dikatakan menjadi bagian dari praktik sewa menyewa, dimana adanya objek barang yang dijadikan sebagai alat sewa menyewa jasa. Dalam praktik sewa menyewa jasa yang melakukan transaksi akad yaitu pengelola dan pengunjung, pengelola yang memberikan fasilitas dan pengunjung yang menerima jasa fasilitas tersebut. Fasilitas yang disediakan berupa kartu dan mesin permainan, dimana kartu tersebut didalamnya terdapat saldo yang diisi untuk memainkan mesin permainan, seperti yang dilakukan oleh salah satu pengunjung yang ingin melakukan

transaksi akad sewa menyewa mesin permainan ini, pengunjung yang melakukan transaksi akad adalah orang yang sudah *baligh* meskipun dalam penggunaan kartunya sering dilakukan oleh anak pengunjung, pengunjung yang melakukan transaksi sewa menyewa meminjamkan kartu *Zone 2000* ke anaknya untuk digunakan untuk bermain, dan dalam praktiknya pengelola *Zone 2000* memperbolehkan hal tersebut, karena dalam penggunaan kartu untuk bermain permainan bertujuan untuk digunakan anak-anak pada khususnya dan orang dewasa pada umumnya.

Dalam praktiknya permainan dengan penggunaan kartu *Zone 2000* rukun akadnya telah terpenuhi dimulai dari *'aqid* adalah pengunjung yang berakal dan *baligh*, meskipun dalam penggunaan kartunya dilakukan oleh anak-anak dari pengunjung yang melakukan transaksi atau merupakan orangtua dari anak tersebut, *shighat akad* yaitu ijab dan kabul dalam akad ini berupa pernyataan akad dari kedua belah pihak yang dilakukan secara langsung, *ujrah* (upah) yang didapatkan pengelola *zone 2000* diketahui jelas oleh pengunjung, manfaat yang didapatkan dalam akad ini yaitu berupa memberikan kesenangan bermain *game*. Terkait syarat-syarat praktik sewa menyewa dalam penggunaan kartu *Zone 2000* adalah barang yang disewakan dapat diambil manfaatnya, akad dilakukan dengan keadaan tidak terpaksa, karena pihak pengunjung yang datang kelokasi *Zone 2000* untuk melakukan transaksi sewa menyewa. Syarat terjadinya akad sewa menyewa yaitu sudah *mamayyiz* dan *baligh*, dihadiri oleh orang yang berakal baik pengeola *Zone 2000* dan pengunjung, kemudian dilakukan akad secara langsung di tempat

atau lokasi *Zone 2000*, dan syarat pelaksanaan sewa menyewa penggunaan kartu *Zone 2000* dilakukan tanpa adanya pemindahan hak kepemilikan barang atau objek akad yaitu mesin permainan, yang secara penuh dimiliki oleh pengelola *Zone 2000* dan pengunjung sebagai penyewa hanya mengambil manfaatnya saja. Sedangkan tujuan pengunjung melakukan akad sewa menyewa yaitu untuk *refreshing*, mencari hiburan, menyenangkan anak-anak, dan bersenang-senang. Para pengunjung atau penyewa menjadikan kesenangan sebagai manfaat dari objek sewa, untuk mendapatkan kesenangan bermain *game*, Dalam melakukan suatu transaksi, harus dilakukan tanpa adanya pihak yang dirugikan dan tidak adanya unsur *Maysir*, seperti yang tercantum dalam Firman Allah SWT Surat QS. Al-Baqarah : 219.

يَسْأَلُونَكَ عَنِ الْخَمْرِ وَالْمَيْسِرِ ۖ قُلْ فِيهِمَا إِثْمٌ كَبِيرٌ وَمَنْفَعَةٌ لِلنَّاسِ وَإِثْمُهُمَا أَكْبَرُ مِنْ نَفْعِهِمَا ۗ وَيَسْأَلُونَكَ مَاذَا يُنْفِقُونَ قُلِ الْعَفْوَ ۗ كَذَلِكَ يُبَيِّنُ اللَّهُ لَكُمْ آيَاتِهِ لَعَلَّكُمْ

تَتَفَكَّرُونَ ﴿٢١٩﴾

Apabila pengunjung selesai memainkan permainan, pengunjung dapat menukarkan kupon yang diperoleh dengan hadiah yang nilai poinnya sama, hadiah tersebut terdapat berbagai macam seperti barang elektronik, alat dapur, makanan, mainan dan masih banyak lagi. Namun pengunjung tidak mengetahui berapa harga asli barang tersebut, terkadang pengunjung mendapatkan hadiah yang bagus seperti barang elektronik, dan terkadang mendapatkan hadiah yang harganya murah seperti mainan, kupon yang dapat

ditukarkan memiliki kriteria poin dan ketentuan. Sehingga pengunjung memilih untuk mengumpulkan kupon terlebih dahulu sebelum ditukarkan, sampai poin yang dikumpulkan menjadi banyak dan cukup untuk ditukarkan, sehingga mendapatkan hadiah yang diinginkan. Saldo yang terdapat dalam kartu *Zone 2000* dalam kesepakatan tidak dapat diuangkan dan tidak dapat digunakan apabila nominalnya kurang dari harga nominal permainan, sehingga ketika pengunjung ingin memainkan permainan maka pengunjung harus mengisi ulang saldo, dan hal itu akan terjadi secara terus menerus, oleh karena itu hal tersebut menyebabkan adanya salah satu pihak yang dirugikan.

Berdasarkan analisis yang dipaparkan di atas praktik permainan dengan penggunaan kartu *Zone 2000* di *Zone 2000 Mall Ramayana* Kecamatan Tanjung Karang Kota Bandar Lampung, dapat dikatakan sebagai kegiatan sewa menyewa apabila dilakukan untuk mengambil manfaat dari objek sewa yaitu manfaat mesin permainan. namun apabila dilakukan dengan tujuan untuk mencari keuntungan hadiah dari permainan tersebut yang akan didapatkan oleh pengunjung apabila memiliki kupon yang dapat ditukarkan dengan hadiah dan dalam penggunaannya terdapat salah satu pihak yang dirugikan karena saldo yang ada dalam kartu tidak dapat digunakan secara penuh perbuatan tersebut merupakan bagian dari perbuatan perjudian, taruhan atau *Maysir*. Sedangkan dalam dengan akad sewa menyewa kegiatan sewa menyewa harus dilakukan secara penuh baik biaya maupun masa berlaku sewa menyewa, namun yang terjadi pada praktik permainan ini saldo yang tersisa didalam kartu tersebut tidak dapat digunakan seluruhnya, karena

nominal saldo yang tersisa tidak sesuai dengan harga sekali memainkan permainan. maka hal itu termasuk dalam perbuatan menjebak.

Menurut analisis setelah ditinjau dari perspektif hukum Islam praktik permainan dengan penggunaan kartu *Zone 2000* di *Zone 2000 Mall Ramayana* Kecamatan Tanjung Karang Kota Bandar Lampung dapat dikatakan telah sesuai dengan syariat Islam apabila dilakukan untuk mengambil manfaat dari benda atau mesin permainan, dengan tujuan mencari hiburan atau refreshing, maka hukumnya diperbolehkan. namun apabila dilakukan dengan tujuan untuk mencari hadiah dari permainan tersebut yang akan didapatkan oleh pengunjung apabila memiliki kupon yang dapat ditukarkan dengan hadiah dan dalam penggunaannya terdapat salah satu pihak yang dirugikan karena saldo yang ada dalam kartu tidak dapat digunakan secara penuh sesuai dengan akad sewa menyewa, namun yang terjadi saldo yang ada didalam kartu pasti mengalami sisa saldo dan sisa saldo tersebut tidak dapat digunakan. maka hal itu termasuk dalam perbuatan *maysir* atau judi dan hukumnya menjadi tidak diperbolehkan atau haram.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

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

1. Praktik Permainan Dengan Penggunaan Kartu *Zoon 2000* di *Zone 2000 Mall Ramayana*, Kecamatan Tanjung Karang Kota Bandar Lampung. diawali dengan membayar pendaftaran, kemudian uang tersebut ditukarkan dengan saldo yang dimaksukan ke kartu *Member*, setelah itu pengunjung sudah dapat langsung digunakan. Praktik permainan ini dapat dikatakan memudahkan pengunjung untuk memainkan permainan, pengunjung dapat memainkan permainan sepuasnya, setelah memainkan permainan pengunjung akan mendapatkan kupon yang keluar dari dalam mesin dan kupon tersebut dapat ditukarkan dengan hadiah yang ada dikasir, sesuai dengan banyaknya poin yang diperoleh, kupon dapat dikumpulkan dan dapat ditukarkan di lain waktu. Ketika pengunjung memainkan permainan, seperti permainan capit boneka, pengunjung memainkan mesin yang di dalamnya terdapat boneka, apabila boneka yang ada di dalam mesin berhasil terkena capit, maka pengunjung dapat membawa boneka tersebut menjadi hak milik pengunjung.

2. Pandangan Hukum Islam Terhadap Praktik Permainan Dengan Penggunaan Kartu *Zoon 2000* di *Zone 2000* Mall Ramayana, Kecamatan Tanjung Karang Kota Bandar Lampung dapat dikatakan telah sesuai dengan syariat Islam apabila dilakukan untuk mengambil manfaat dari benda atau mesin permainan, dengan tujuan mencari hiburan atau *refreshing*, maka hukumnya diperbolehkan. Namun apabila dilakukan dengan tujuan untuk mencari hadiah (keuntungan) dari permainan tersebut dan dalam penggunaannya terdapat salah satu pihak yang dirugikan karena saldo yang tersisa didalam kartu tidak dapat digunakan secara penuh, maka hal itu termasuk dalam perbuatan *maysir* atau judi dan hukumnya menjadi tidak diperbolehkan atau haram.

#### **B. Rekomendasi**

Berdasarkan pemaparan analisis data yang dilakukan penulis, dan dapat disimpulkan bahwa Tinjauan Hukum Islam Terhadap Praktik Permainan Dengan Penggunaan Kartu *Zone 2000* menurut *fiqh Muamalah* diperbolehkan dan tidak diperbolehkan sesuai dengan tujuan penggunaannya, maka penulis mempunyai beberapa rekomendasi, sebagai berikut:

1. Untuk pengunjung sebaiknya praktik permainan dengan penggunaan kartu *Zone 2000* ini tidak dilakukan secara berlebih-lebihan, agar tidak menimbulkan sifat pemborosan.
2. Untuk pengelola sebaiknya selalu menjaga kualitas mesin atau memberikan perawatan pada mesin, agar kualitas mesin terjaga sehingga mesin tidak mengalami kerusakan.

## DAFTAR PUSTAKA

### Al-Qur'an dan Hadis

Departemen Agama RI, *Al-fatih Al-qur'anul Karim Tafsir Per Kata Tajwid Kode*, Jakarta: Insan Media Pustaka, 2009.

Syaikh Muhammad Nashiruddin Al-Albani, *Kutubus Sittah Kitab Shahih Sunan Ibnu Majah*, Jakarta: Kampung Sunnah, 2008.

### Buku

Abu bakar Jabir Al-Jazairi, *Minhajul Muslim Panduan Hidup Menjadi Muslim Kaffah*, Solo: Pustaka Arafah, 2014.

Ach Khudori Soleh., *Fiqih Kontekstual (Prespektif Sufi-Falsafi)*, Jakarta: Pertja, 1999.

Adiwarman A. Karim, *Bank Syariah Analisis Fiqih dan Keuangan*, Jakarta: Rajawali Pers, 2014.

Ahsin W. Alhafidz, *Kamus Fiqh*, Jakarta: Amzah, 2013.

Ascarya, *Akad & Produk Bank Syariah*, Jakarta: Rajawali Pers, 2015.

Ibrahim Hosen, *Apakah Judi Itu?*, Jakarta: Lembaga Kajian Ilmiah IIQ, 1987.

Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Pusat Bahasa, 2011.

Dewan Syariah Nasional MUI, *Himpunan Fatwa Keuangan Syariah*, Jakarta: Erlangga, 2014.

Fathurrahman Djamil, *Penerapan Hukum Perjanjian dalam Transaksi di Lembaga Keuangan Syariah*, Jakarta: Sinar Grafika, 2013.

Gufron A. Mas'adi, *Fiqih Muamalah Kontekstual*, Jakarta: Raja Grafindo, 2002.

Hendi Suhendi, *Fiqih Muamalah*, Jakarta: RajaGrafindo, 2016.

Imam Mustofa, *Fiqih Mu'amalah Kontemporer*, Jakarta: Rajawali Pers, 2016.

Khotibul Umam, Setiawan, *Perbankan Syariah Dasar-Dasar dan Dinamika Perkembangannya di Indonesia*, Jakarta: Rajawali Pers, 2017.

Khumedi Ja'far, *Hukum Perdata Islam di Indonesia Aspek Hukum Keluarga dan Bisnis*, Bandar Lampung: Permatanet Publishing, 2016.

- M. Ali Hasan, *Berbagai Macam Transaksi dalam Islam (Fiqh Muamalah)*, Jakarta: Raja Grafindo, 2003.
- Mardalis, *Metode Penelitian Suatu Pendekatan Proposal*, Jakarta: Bumi Aksara, 2004.
- Mardani, *Fiqh Ekonomi Syariah Fiqh Muamalah*, Jakarta: Prenadamedia, 2013.
- Mardani, *Hukum Ekonomi Islam*, Jakarta: Rajawali Pres, 2015.
- Mohammad Daud, *Hukum Islam Pengantar Ilmu Hukum dan Tata Hukum Islam di Indonesia*, Jakarta: Rajawali Pers, 2013.
- Muhamad Pambundu Tika, *Metode Riset Bisnis*, Jakarta: Bumi Aksara, 2006.
- Muhamad Syafi'i Antonio, *Bank Syariah Dari Teori Ke Praktik*, Jakarta: Gema Insani Pres, 2001.
- Rachmat Syafe'i, *Fiqh Muamalah*, Bandung: Pustaka Setia, 2001.
- Rahman Dahlan, *Ushul Fiqh*, Jakarta: Amzah, 2014.
- Rozalinda, *Fikih Ekonomi Syariah Prinsip dan Implementasinya Pada Setor Keuangan Syariah*, Jakarta: Rajawali Pers, 2016.
- Sri Nurhayati, Wasilah, *Akuntansi Syariah di Indonesia*, Jakarta: Salemba Empat, 2015.
- Sudarsono, *Pokok-Pokok Hukum Islam*, Jakarta: Rineka Cipta, 2001.
- Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: Asdi Mahasatya, 2006.
- Suhrawardi K. Lubis, Farid Wajdi, *Hukum Ekonomi Islam*, Jakarta: Sinar Grafika, 2012.
- Wahbah Az-Zuhaili, *Al-Fiqh al Islami wa Adillatuh*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 1997.

## **Jurnal**

- NurHidayah, Fatwa-Fatwa Dewan Syariah Nasional Atas Aspek Hukum Islam Perbankan Syariah di Indonesia, *Jurnal Al-Adalah*, Vol.X No. 1 Januari 2011.

## **Wawancara**

Mirwan, wawancara dengan salah satu pegawai, *Zone 2000 Mall Ramayana Tanjung Karang Bandar Lampung*, 25 Oktober 2019.

Mirwan, e-mail kepada penulis, 25 Oktober 2019.

Mirwan, e-mail kepada penulis, 28 Oktober 2019.

Mirwan, wawancara dengan salah satu pegawai, *Zone 2000 Mall Ramayana Tanjung Karang Bandar Lampung*, 10 November 2019.

Mirwan, wawancara dengan salah satu pegawai, *Zone 2000 Mall Ramayana Tanjung Karang Bandar Lampung*, 14 November 2019.

Farid Saputra, wawancara dengan salah satu pegawai, *Zone 2000 Mall Ramayana Tanjung Karang Bandar Lampung*, 26 Oktober 2019.

Eni sulistia, wawancara dengan salah satu pegawai, *Zone 2000 Mall Ramayana Tanjung Karang Bandar Lampung*, 26 Oktober 2019.

Hendra Rizki, wawancara dengan salah satu pegawai, *Zone 2000 Mall Ramayana Tanjung Karang Bandar Lampung*, 26 Oktober 2019.

Rina Putri, wawancara dengan salah satu pegawai, *Zone 2000 Mall Ramayana Tanjung Karang Bandar Lampung*, 28 Oktober 2019.

Gema kurniawan, wawancara dengan salah satu pegawai, *Zone 2000 Mall Ramayana Tanjung Karang Bandar Lampung*, 28 Oktober 2019.

Wila Purnama Sari, wawancara dengan salah satu pegawai, *Zone 2000 Mall Ramayana Tanjung Karang Bandar Lampung*, 28 Oktober 2019.

Hardi Pratama, Wawancara dengan salah satu pengunjung, *Zone 2000 Mall Ramayana Tanjung Karang Bandar Lampung*, 26 Oktober 2019.

Gusnita, wawancara dengan salah satu pengunjung, *Zone 2000 Mall Ramayana Tanjung Karang Bandar Lampung*, 26 Oktober 2019.

Heri Saputra, wawancara dengan salah satu pengunjung, *Zone 2000 Mall Ramayana Tanjung Karang Bandar Lampung*, 26 Oktober 2019.

Suyanti, wawancara dengan salah satu pengunjung, *Zone 2000 Mall Ramayana Tanjung Karang Bandar Lampung*, 26 Oktober 2019.

Fitriana, wawancara dengan salah satu pengunjung, *Zone 2000 Mall Ramayana Tanjung Karang, Bandar Lampung*, 26 Oktober 2019.

Intan Cahyani, wawancara dengan salah satu pengunjung, *Zone 2000 Mall Ramayana Tanjung Karang Bandar Lampung*, 26 Oktober 2019.

Fauzan, wawancara dengan salah satu pengunjung, *Zone 2000 Mall Ramayana Tanjung Karang Bandar Lampung*, 26 Oktober 2019.

Wijaya, wawancara dengan salah satu pengunjung, *Zone 2000 Mall Ramayana Tanjung Karang Bandar Lampung*, 26 Oktober 2019.

Yuliana, wawancara dengan salah satu pengunjung, *Zone 2000 Mall Ramayana Tanjung Karang Bandar Lampung*, 26 Oktober 2019.

Muhamad Rizki, wawancara dengan salah satu pengunjung, *Zone 2000 Mall Ramayana Tanjung Karang Bandar Lampung*, 26 Oktober 2019.

Bayu Pangestu, wawancara dengan salah satu pengunjung, *Zone 2000 Mall Ramayana Tanjung Karang Bandar Lampung*, 2 November 2019.

Selvia Nanda, wawancara dengan salah satu pengunjung, *Zone 2000 Mall Ramayana Tanjung Karang Bandar Lampung*, 2 November 2019.

Yeni Lestari, wawancara dengan salah satu pengunjung, *Zone 2000 Mall Ramayana Tanjung Karang Bandar Lampung*, 2 November 2019.

Winda Safitri, wawancara dengan salah satu pengunjung, *Zone 2000 Mall Ramayana Tanjung Karang Bandar Lampung*, 2 November 2019.

Lana Dwi Lestari, wawancara dengan salah satu pengunjung, *Zone 2000 Mall Ramayana Tanjung Karang Bandar Lampung*, 2 November 2019.

Reni Septiana, wawancara dengan salah satu pengunjung, *Zone 2000 Mall Ramayana Tanjung Karang Bandar Lampung*, 2 November 2019.

Noviayanti, wawancara dengan salah satu pengunjung, *Zone 2000 Mall Ramayana Tanjung Karang Bandar Lampung*, 2 November 2019.

Adelia pertiwi, wawancara dengan salah satu pengunjung, *Zone 2000 Mall Ramayana Tanjung Karang Bandar Lampung*, 2 November 2019.

Fadillah Laila, wawancara dengan salah satu pengunjung, *Zone 2000 Mall Ramayana Tanjung Karang Bandar Lampung*, 3 November 2019.

Noviayanti, wawancara dengan salah satu pengunjung, *Zone 2000 Mall Ramayana Tanjung Karang Bandar Lampung*, 2 November 2019.

Adelia pertiwi, wawancara dengan salah satu pengunjung, *Zone 2000 Mall Ramayana Tanjung Karang Bandar Lampung*, 2 November 2019.

Fadillah Laila, wawancara dengan salah satu pengunjung, *Zone 2000 Mall Ramayana Tanjung Karang Bandar Lampung*, 3 November 2019.

Ajeng Triana, wawancara dengan salah satu pengunjung, *Zone 2000 Mall Ramayana Tanjung Karang Bandar Lampung*, 3 November 2019.

Nadiya Annisa, wawancara dengan salah satu pengunjung, *Zone 2000 Mall Ramayana Tanjung Karang Bandar Lampung*, 3 November 2019.

Salsabila, wawancara dengan salah satu pengunjung, *Zone 2000 Mall Ramayana Tanjung Karang Bandar Lampung*, 10 November 2019.

Aliza Zahara, wawancara dengan salah satu pengunjung, *Zone 2000 Mall Ramayana Tanjung Karang Bandar Lampung*, 10 November 2019.

Septi Aprilia, wawancara dengan salah satu pengunjung, *Zone 2000 Mall Ramayana Tanjung Karang Bandar Lampung*, 10 November 2019.

Riska Febriani, wawancara dengan salah satu pengunjung, *Zone 2000 Mall Ramayana Tanjung Karang Bandar Lampung*, 10 November 2019.

Cici Komala, wawancara dengan salah satu pengunjung, *Zone 2000 Mall Ramayana Tanjung Karang Bandar Lampung*, 10 November 2019.

Budianto, wawancara dengan salah satu pengunjung, *Zone 2000 Mall Ramayana Tanjung Karang Bandar Lampung*, 10 November 2019.

Kevin Jovan, wawancara dengan salah satu pengunjung, *Zone 2000 Mall Ramayana Tanjung Karang Bandar Lampung*, 10 November 2019.

Catherine, wawancara dengan salah satu pengunjung, *Zone 2000 Mall Ramayana Tanjung Karang Bandar Lampung*, 14 November 2019

Agung Firmansyah, wawancara dengan salah satu pengunjung, *Zone 2000 Mall Ramayana Tanjung Karang Bandar Lampung*, 14 November 2019

Dimas Ramadhan, wawancara dengan salah satu pengunjung, *Zone 2000 Mall Ramayana Tanjung Karang Bandar Lampung*, 14 November 2019

Deska Sari, wawancara dengan salah satu pengunjung, *Zone 2000 Mall Ramayana Tanjung Karang Bandar Lampung*, 14 November 2019

Wahyu Agung, wawancara dengan salah satu pengunjung, *Zone 2000 Mall Ramayana Tanjung Karang Bandar Lampung*, 14 November 2019

Masrifah, wawancara dengan salah satu pengunjung, *Zone 2000 Mall Ramayana Tanjung Karang Bandar Lampung*, 14 November 2019

Rani Yuliana, wawancara dengan salah satu pengunjung, *Zone 2000 Mall Ramayana Tanjung Karang Bandar Lampung*, 14 November 2019

Shafa Safira, wawancara dengan salah satu pengunjung, *Zone 2000 Mall Ramayana Tanjung Karang Bandar Lampung*, 14 November 2019

### **Sumber Online**

Ainun Nadliroh “Tinjauan Hukum Islam Terhadap Perlombaan Burung Berkicau Berhadiah di *Gantangan New Permata BC* Tanggulangin Sidoarjo”. (Online), tersedia di : <http://digilib.uinsby.ac.id/11884/cetak/2408/16.htm> (19 Desember 2019)

