

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat membawa perubahan dalam segala lapisan kehidupan masyarakat, kreativitas manusia semakin berkembang sehingga mendorong diperolehnya temuan-temuan baru dalam bidang teknologi yang dimanfaatkan sebagai sarana peningkatan kesejahteraan umat manusia.¹

Pada zaman yang terus mengalami kemajuan yang telah mengakibatkan munculnya beberapa permainan yang telah mengandalkan teknologi dan mesin yang canggih. Perubahan jenis permainan tersebut merupakan suatu bentuk perubahan yang terjadi pada masyarakat, salah satu manfaat dari teknologi internet yang juga kerap dilakukan oleh masyarakat adalah untuk sarana hiburan seperti menonton, mendengar musik, dan juga bermain game, dengan menggunakan koneksi internet dengan sebutan game *online*.²

Bermodalkan koneksi internet berbagai macam game dapat dimainkan dimanapun, kapanpun, dan oleh siapapun, dalam kehidupan sehari-hari game ini diminati oleh berbagai macam kalangan, mulai dari pelajar, guru, dokter, bahkan pejabat. Menurut *Santrok* permainan adalah aktivitas menyenangkan yang dilakukan untuk bersenang-senang, game adalah aktivitas yang dilakukan demi kesenangan dan memiliki peraturan.

¹Okta Dinata, *Relationship Online Clash Of Clans Game On Sosial Behavior* (Jom FISIP Volume 4 No.2 Oktober 2017), h.3.

²Syifauzakia, *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Malang:CV Literasi Nusantara Abadi, 2021), h. 65.

Menurut *Sigmund Freud* berdasarkan teori *pschoanalytic* mengatakan bahwa bermain berfungsi untuk mengekspresikan dorongan impulsif sebagai cara untuk mengurangi kecemasan yang berlebihan pada anak, bentuk kegiatan bermain yang ditunjukkan berupa bermain fantasi dan imajinasi. Hukum asal permainan dalam Islam hukumnya adalah *mubah* atau boleh, selama tidak ada dalil yang melanggarnya.

Sesuai dengan kaidah *fiqihiyah*.

الأصل في المعاملات الإباحة إلا أن يدل دليل
على تحريمها³



Artinya : *hukum asal segala sesuatu adalah mubah atau boleh sampai ada dalil yang menunjukkan keharamannya*”.

Menuru Syekh Wahbah Zuhaili Dalam Fatwa Al- Mu’asharah mengatakan:

Bila begadang didepan komputer sampai menyebabkan terbangkalainya shalat fardhu seperti subuh dan lainnya, maka diharamkan wajib sebagai seorang ayah mengatur anaknya dalam tidur dan bangun guna menjaga kesehatannya, setiap sesuatu yang mendatangkan keharaman adalah larangan, walaupun alat permainan yang hukum asalnya mubah maupun makruh.⁴

Undang-Undang Dasar Republik Indonesia tahun 1945, yang terdapat dalam pasal 1 ayat (3) merumuskan bahwa Negara Indonesia adalah Negara hukum, Negara hukum yang dimaksud merupakan sebuah Negara yang mempunyai

³H.Adjazuli, *Kaidah- Kaidah Fiqih*, (Kencana: Prenadamedia Group, 2019), h. 10.

⁴<https://portasulut.pemikiranakyat.com/ragam/hukumbermangamedanislammenurutsyekhwhahbahzuhaili>.

banyak aturan hukum yang harus dipatuhi dan ditahati oleh seluruh warga Indonesia tanpa terkecuali, hukum yang berisi perintah dan larangan yang mengatur seluruh warga dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan Negara.

Menurut *Erwin* mengemukakan bahwa, dalam situasi yang konkret kesadaran hukum akan menjelma dalam bentuk kepatuhan atau ketaatan terhadap hukum. Kepatuhan terhadap hukum begitu tergantung pada pertumbuhan akal, kemauan dan rasa seseorang, ada yang patuh terhadap hukum demi kesedapan hidup bersama, ada yang karena sesuai dengan cita hukumnya, adapula karena kepentingan. Namun, pada akhirnya jika kesadaran hukum itu datang, orang hanya mempunyai dua pilihan, namun menerima atau menolak.⁵

Ketaatan hukum merupakan ketaatan yang dimulai dari kesadaran masyarakat terhadap hukum, kesadaran hukum berupa keyakinan akan nilai-nilai yang terdapat didalam diri manusia tentang hukum, orang yang mengalami dan merasakan keyakinan bahwa suatu perbuatan yang konkret harus dilaksanakan atau tidak sama sekali.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA MEDAN

Timezone adalah sebuah tempat hiburan arkade dimana hiburan tersebut berupa game atau permainan, permainan yang dapat dijajal di timezone seperti bola basket, DDR(*dance-dance revolution*), balap motor, balap mobil dan masih banyak lagi, timezone menggunakan sistem *powercard*, dimana bila ingin bermain harus mempunyai *powercard* terlebih dahulu, setelah itu mengisi *powercard* dengan uang. Permainan di timezone merupakan suatu bentuk

⁵C.S.T Kansil, *Pengantar Ilmu Hukum Dan Tata Hukum Indonesia*, (Jakarta:PN Balai Pustaka, 1984), h.34.

permainan modern, karena lebih menekankan pada teknologi dan mesin serta umumnya tiap permainan disana hanya dimainkan satu orang (individualis) maupun lebih dari satu orang.

Maraknya berbagai jenis permainan pada media/mesin permainan yang ada di kelola oleh perusahaan-perusahaan rekreasi keluarga yang bergabung dalam asosiasi rekreasi keluarga Indonesia (ARKI), bahwa untuk memberikan kepastian hukum Islam MUI memandang perlu menetapkan Fatwa tentang hukum permainan pada media/mesin permainan.

Maysir adalah satu paket dengan penegasan Al-Qur'an tentang haramnya *khamar* (minuman keras), karena keduanya bagian tipu daya setan dalam menghancurkan peradaban manusia, firman Allah SWT dalam surah Al-Maidah ayat 90-91 yang berbunyi:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِنَّمَا الْخَمْرُ وَالْمَيْسِرُ
وَالْأَنْصَابُ وَالْأَزْلَامُ رَجْسٌ مِّنْ عَمَلِ الشَّيْطَانِ
فَاجْتَنِبُوهُ لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ إِنَّمَا يُرِيدُ الشَّيْطَانُ أَنْ
يُوقِعَ بَيْنَكُمْ الْعَدَاوَةَ وَالْبَغْضَاءَ فِي الْخَمْرِ
وَالْمَيْسِرِ عَنِ ذِكْرِ اللَّهِ وَعَنِ الصَّلَاةِ فَهَلْ أَنْتُمْ
مُنْتَهُونَ

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

mendapatkan keberuntungan sesungguhnya syaitan itu bermaksud hendak menimbulkan permusuhan dan kebencian diantara kamu lantaran (meminum) khamar dan berjudi itu, dan menghalangi kamu dari mengingat Allah dan sembayang, maka berhentilah kamu (dari mengerjakan pekerjaan itu) (Q.S Al-Maidah:90-91)”⁶.

Ahmad Mustaha Al-Maragi dalam menafsirkan ayat ini berpendapat bahwa minum *khamar* (minuman keras) merupakan penyebab terjadinya permusuhan dan kebencian di antara manusia, diantara sahabat dekat, para peminum *khamar* menjadi mabuk, kalau minuman keras itu menghilangkan kemampuan berpikir jernih dan mengendalikan lidah dari ucapan yang menyakitkan dan menahan anggota tubuh dari perbuatan jahat yang berakibat buruk bagi orang banyak, demikian juga *al-maysir* (judi) menimbulkan permusuhan dan kebencian diantara pelaku judi, orang kalah pelaku judi menantang lawannya untuk terus berjudi akan mengalahkan kesempatan lain.

Keduanya baik yang menang maupun yang kalah dalam berjudi, tidak akan berhenti berjudi sebelum hartanya habis sehingga keduanya mencapai miskin. Judi atau *maysir* adalah perbuatan yang mengandung unsur taruhan atau untung-untungan yang dilakukan antara dua pihak atau lebih disertai kesepakatan bahwa pihak yang menang akan mendapatkan bayaran atau keuntungan tertentu dari pihak yang kalah baik secara langsung atau tidak langsung, maka judi itu adalah permainan dimana pemain bertaruh untuk memilih satu pilihan diantara beberapa pilihan dimana hanya satu pilihan saja yang benar dan menjadi pemenang.

Permainan yang kalah taruhan akan memberikan taruhannya kepada sipemenang, peraturan dan jumlah taruhan ditentukan sebelum pertandingan

⁶Lajnah, *Tafsir Al-Qur'an Tematik Pembangunan Ekonomi Umat*, (Jakarta: Penafsiran Mushaf Al-Quran, 2009), h. 119-121.

dimulai, adapun mengenai jenis judi yang diharamkan, ulama telah sepakat atas haramnya macam-macam permainan judi katakanlah pada keduanya itu terdapat dosa besar maka setiap pemain yang menjadikan satu pihak bisa menang dan pihak lain kalah adalah termasuk judi yang diharamkan baik menggunakan saran apasaja, baik bertujuan untuk kebaikan atau semata-mata demi mencari keuntungan yang tidak baik. Imam syafi'i berkata: yang termasuk judi ditandai dengan adanya pembayaran uang atau pengembalian uang. Berdasarkan keterangan ini dapat dipahami sesuatu yang tergolong judi apabila sebagian pelakunya beruntung dan sebagian lagi merugi karena tidak halal seorang muslim menjadikan judi sebagai alat untuk menghibur diri dan mengisi waktu senggang, begitu pula judi sebagai alat untuk mencari uang dalam situasi apapun.

Sebagaimana telah dikemukakan pada alinea sebelumnya, manusia dalam pemenuhan kebutuhan melakukan berbagai macam transaksi, contohnya dalam transaksi jual beli berbagai macam cara dan upaya yang dilakukan oleh para penjual atau pedagang untuk menarik simpati masyarakat agar barang-barang laris terjual, salah satu cara yang ditemukan saat ini adalah yang dikenal dengan permainan timezone. Permainan timezone ditemukan hampir disetiapa Swalayan, Ramayana, dan Mall, peneliti melakukan prariset di timezone Ramayana Medan Mall.

1. Timezone Sun Plaza Medan bertempat di Jl. KH Zainal Arifin No 7
2. Timezone Medan Brigjend Katamso No 88.
3. Amazone Suzuya Marelان di Jl. Marelان Raya.

Jika dilihat dari aplikasinya dilapangan permainan pada *redemption machines* seperti yang penulis temui di timezone kota Medan, dimana dalam permainan *redemption machines* ini adanya keuntungan lebih dan ada pula kerugian yang besar bagi orang bermain.

Apabila belum mempunyai kartu zoo 2000 maka harus membayar sebesar Rp 50.000 dan dipotong untuk registrasi sebesar Rp. 5.000 dan sisanya berupa saldo, apabila sudah memiliki kartu zoo 2000 maka minimal pengisian seharga Rp 45.000. adapula beberapa orang yang tidak mendapatkan satu pun tiket tersebut, sedangkan mereka telah banyak mengeluarkan uang bahkan sampai ratusan ribu untuk membeli saldo timezone tersebut.

Mesin juga diatur supaya bisa menggulirkan bola lalu menjatuhkannya kedalam lubang yang ada didalam mesin tersebut, berikut langkah-langkah untuk memainkannya mesin *redemption machines*, sebagai berikut:

- a. Masukkan koin atau gesekkan kartu pada swiper/ mesin gerak yang ada di badan mesin. Saldo akan terpotong sesuai dengan biaya permainan.
- b. Amati perputaran roda angka lalu klik tombol untuk menjatuhkan bola
- c. Bola akan meluncur dari bagian atas melalui pipa transparan hingga menuju ke roda angka, jika masuk kelubang angka maka akan mendapatkan tiket sesuai dengan nilai yang ada di lubang tersebut. Jika masuk ke lobang ke 2 bonus plays akan mendapatkan gratis dua kali permainan, sedangkan jika masuk ke lubang jackpot mendapatkan tiket sesuai dengan jumlah jackpot yang ada saat itu.

- d. Tiket akan keluar dari lubang dispenser yang ada di bagian bawah mesin atau tercatat ke dalam kartu.
- e. Lalu kartu tersebut dapat di tukarkan kepada hadiah/ souvenir yang telah disediakan oleh pihak timezone.

Menurut Fatwa MUI tentang permainan pada media/ mesin permainan yang di kelola anggota Asosiasi Rekreasi Keluarga Indonsesia (ARKI) ada permainan media/mesin yang boleh dan tidak boleh di gunakan Asosiasi Rekreasi Keluarga Indonsesia (ARKI), dan salah satu mesin yang tidak di perbolehkan adalah mesin *redemption machines*, karena haram: yaitu permainan media/mesin permainan yang memberikan hadiah atau souvenir atas dasar untung- untungan semata dan mengandung unsur judi, permainan tersebut ialah : permainan pada media/mesin kategori *medal game*, *pusher machine* dan sebagian *mesin redemption*.

Berdasarkan masalah diatas membuat penulis tertarik untuk melihat permasalahan ini dan meneliti lebih lanjut serta menuangkannya dalam sebuah karya ilmiah yang berbentuk skripsi dengan judul **PENGGUNAAN REDEMPTION MACHINES DI TINJAU FATWA MUI NOMOR :025/DPP/ARKI/V/2007 TENTANG MESIN PERMAINAN REKREASI KELUARGA ANGGOTA ARKI**

(Studi Kasus Timezone Kota Medan)

B. Rumusan Masalah

Bedasarkan latar belakang masalah diatas maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana Praktik Penggunaan *Redemption Machines* di Area Timezone Kota Medan ?

2. Bagaimana pandangan Komisi Fatwa MUI kota Medan dan Masyarakat Tentang Penggunaan *Redemption Machines* ?
3. Bagaimana Hukum Penggunaan *Redemption Machines* di Timezone Kota Medan Di Tinjau Dari Fatwa MUI Tentang Permainan Pada Media/ Mesin Permainan Yang Di Kelola Anggota Asosiasi Rekreasi Keluarga Indonesia (ARKI) ?

C. Tujuan Dan Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa target yang ingin dicapai penulis, sehingga penelitian ini bermanfaat bagi orang yang membacanya terutama bagi masyarakat yang bermain di timezone, adapun tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui secara detail bagaimana praktik penggunaan *redemption machines* di area Timezone kota Medan ?
2. Untuk mengetahui pandangan komisi Fatwa MUI dan masyarakat tentang penggunaan *redemption machines* ?
3. Untuk mengetahui hukum penggunaan *redemption machines* di timezone kota Medan di tinjau dari Fatwa MUI tentang permainan pada media/ mesin permainan yang di kelola Anggota Asosiasi Rekreasi Keluarga Indonesia (ARKI) ?

D. Manfaat Penelitian

Bertitik tolak dari tujuan penulisan yang didasarkan pada tujuan penelitian yaitu: untuk menemukan jawaban dari sebuah pertanyaan melalui prosedur secara

ilmiah, prosedur ini dapat di kembangkan agar sesuai dengan informasi atau relaven dengan bahan yang menjadi pertanyaan.⁷

Penelitian ini memiliki manfaat teoritis dan praktis, adapun kedua kegunaan tersebut adalah sebagai berikut:

1. Secara teoritis, manfaat penelitian ini adalah untuk memberikan sumbangan pemikiran dalam pengembangan ilmu hukum khususnya dalam permainan timezone, penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan masukan bagi penyempurnaan pranata peraturan hukum. penelitian ini diharapkan mampu memberikan pemahaman keilmuan kepada masyarakat, dapat berguna sebagai upaya menambah wawasan ilmu pengetahuan bagi penulis, serta dapat dijadikan sebagai rujukan bagi penulis berikutnya.
2. Secara praktis, aparat penegak hukum agar dapat mengetahui hukum penggunaan *redemption machines* di tinjau dari Fatwa MUI, manfaat lainnya:
 - a. Bagi pemerintah sebagai sumbangan pemikiran terhadap hukum penggunaan *redemption machines* dalam perumusan perundang-undangan yang berkaitan dengan *redemption machines* yang di tinjau dari fatwa MUI yang menyangkut masalah tersebut dapat dilakukan dnegan baik.
 - b. Bagi akademisi sebagai langkah awal bagi pengembangan dan penelitian lebih lanjut untuk mengetahui inventarisasi perundang-

⁷Cakire Seltz at.al, seperti di kutip oleh Soerjono Soekanto, *Pengantar Penelitian Hukum*, (Jakarta: Universitas Indonesia UI-Press, 1986), h. 9.

undangan khususnya dalam hal mengetahui prinsip Penggunaan *redemption machines* di tinjau dari Fatwa MUI tentang permainan pada media/ mesin permainan yang di kelola anggota asosiasi rekreasi keluarga indonesia (ARKI).

- c. penelitian ini sebagai tugas akhir untuk memenuhi syarat guna memperoleh gelar Sarjana Hukum (S.H) dalam ilmu Syari'ah dan Hukum pada Fakultas Syariah Jurusan Muamalah Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.



E. Kajian Terdahulu

Penelitian relevan merupakan suatu penjelasan secara singkat mengenai penelitian terdahulu yang berisi tentang permasalahan yang akan dikaji. Terdapat beberapa penelitian yang berkaitan dengan suatu permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini, oleh sebab itu dalam kajian ini peneliti memaparkan skripsi terkait dengan pembahasan peneliti. Setelah mencari dari beberapa sumber penelitian yang terdahulu, peneliti menemukan beberapa penelitian yang terkait dengan timezoom yakni :

Skripsi dengan judul **“Tinjauan Hukum Islam Terhadap Praktik Permainan Dengan Menggunakan Kartu Zone 2000 (Studi Kasus Di Zone 2000 Ramayana, Kecamatan Tanjung Karang Kota Bandar Lampung)”** merupakan skripsi yang ditulis oleh Aulia Rahman, NPM: 1621030143 Prodi Hukum Ekonomi Syariah, Fakultas Syariah, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2020. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui praktik permainan dengan Kartu Zone 2000 Mal Ramayana, kecamatan Tanjung Karang Kota

Bandar Lampung, dan untuk mengetahui pandangan hukum islam terhadap praktik permainan dengan Kartu Zone 2000 Mal Ramayana, kecamatan Tanjung Karang kota Bandar Lampung. Perbedaan penelitian oleh Aulia Rahman dengan penelitian saya adalah bahwa skripsi yang ditulis oleh Aulia Rahman terfokus kepada penggunaan kartu yang digunakan oleh pengguna Zone 2000, dan tempat penelitian yang diteliti oleh Aulia Rahman bertempat di gunakan adalah Zone 2000 Ramayana, kecamatan Tanjung Karang Kota Bandar Lampung sedangkan penelitian saya berada di Time Zone Kota Medan, juga penulis tidak mensangkut pautkan penelitian ke dalam Fatwa MUI sedangkan dalam penelitian saya di tinjau dari Fatwa MUI.

Skripsi dengan judul **“Permainan Jepit Boneka Di Area Time Zone Ramayana Kota Bukit Tinggi (Perspektif Fiqih Muamalah).”** Merupakan skripsi yang ditulis oleh Weldi Ramya di NIM: 1214030,, Prodi Hukum Ekonomi Syariah, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bukit Tinggi, 2018. Penelitian ini dengan tujuan untuk mengetahui pelaksanaan permainan jepit boneka di Time Zone Ramayana Bukit Tinggi dan untuk mengetahui pandangan hukum islam terhadap permainan jepit boneka di Time Zone Bukit Tinggi, perbedaan penelitian oleh Weldi Ramyadi dengan penelitian saya adalah bahwa penulis memfokuskan penelitian terhadap mesin jepit yang berada di Time Zone Ramayana kota Bukit Tinggi, sedangkan dalam penelitain saya membahas tentang mesin *Mesin Redemption Machines* kemudian penulis beninjau bedasarkan perspektif Fiqih Muamalah, sedangkan dalam penelitian saya di tinjau perspektif Fatwa MUI.

F. Metode Penelitian

Metode adalah rumusan cara- cara tertentu secara sistematis yang diperlukan dalam bahasa ilmiah, untuk itu agar pembahasan menjadi terarah, sistematis dan objektif, maka digunakan metode ilmiah, untuk penelitian ini penulis menggunakan beberapa metode antara lain:

1. Tipe dan Sifat Penelitian

Menemukan tipe penelitian sebelum terjun kelapangan adalah sangat penting. Sebab tipe penelitian merupakan payung yang akan digunakan sebagai dasar utama pelaksanaan riset.⁸ Oleh karenanya penentuan jenis penelitian harus didasarkan pada pilihan yang tepat karena akan berimplikasi pada keseluruhan riset. Penelitian ini digolongkan kepada tipe penelitian yuridis empiris adalah tipe penelitian hukum sosiologis dan mengkaji budaya- budaya hukum yang hidup dimasyarakat dalam hal ini penggunaan *redemption machines* di tinjau dari Fatwa MUI tentang permainan pada media/ mesin permainan yang di kelola anggota asosiasi rekreasi keluarga indonesia (ARKI) (studi kasus timezone kota Medan). Penelitian yuridis empiris ini juga disebut sebagai jenis penelitian lapangan (*field research*)⁹ karena data yang dibutuhkan peneliti ada dilapangan yaitu timezone kota medan, peneliti akan menitik beratkan pada hasil pengumpulan data dari informan.

Penelitian ini bersifat deskriptif analisis. Penelitian kualitatif dimulai dengan mengumpulkan informasi- informasi dalam situasi sewajarnya, untuk di rumuskan

⁸Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Rosda Karya, 2002), h. 135.

⁹Bambang Waluyo, *Penelitian Hukum Dalam Praktik*, (Jakarta: Sinar Grafika, 2002), h. 15.

menjadi suatu generalisasi yang dapat diterima oleh akal sehat manusia. Pada jenis penelitian deskriptif, data yang dikumpulkan berupa kata-kata, gambar dan bahkan angka-angka. Dengan demikian, laporan penelitian akan diberi kutipan-kutipan data untuk memberikan gambaran penyajian laporan tersebut. Data tersebut berasal dari naskah wawancara, catatan lapangan, catatan atau memo dan dokumen resmi misalnya.¹⁰

2. Pendekatan Masalah

Pendekatan masalah dalam penelitian ini adalah pendekatan *living case study* yang mana pendekatan ini adalah suatu peristiwa hukum yang prosesnya masih berlangsung ataupun belum berakhir.

3. Objek Penelitian

Objek penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut kemudian di tarik kesimpulan. Objek dalam penelitian ini adalah hukum memberikan Penggunaan *redemption machines* di tinjau Fatwa tentang Permainan Pada media/ mesin permainan yang di kelola Anggota Asosiasi Rekreasi Keluarga Indonesia (ARKI).

4. Bahan Hukum¹¹

Ada tiga bentuk bahan hukum yang akan dijadikan penulis sebagai pusat informasi pendukung data yang dibutuhkan dalam penelitian ini antara lain :

¹⁰Burhan Bungin, *Analisis Data Penelitian Kualitatif*, cet.2 (Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada, 2003), h. 39.

¹¹ Amiruddin, *Pengantar Penelitian Hukum*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2012), h.

a. Bahan Hukum Primer,

Bahan hukum primer adalah bahan hukum yang sifatnya mengikat berupa peraturan perundang-undangan yang berlaku dan ada kaitannya dengan permasalahan yang dibahas yaitu Fatwa MUI tentang Permainan Pada media/ mesin permainan yang di kelola Anggota Asosiasi Rekreasi Keluarga Indonesia (ARKI). Disamping itu sumber-sumber hukum islam juga ditempatkan sebagai bahan hukum primer, yaitu Al-Qur'an, As-Sunnah,/ Hadits, serta Ijtihad para fuqoha sebagai relevansi dari penelitian ini yang mengupas penggunaan *redemption machines* menurut Fatwa MUI tentang Permainan Pada media/ mesin permainan yang di kelola Anggota Asosiasi Rekreasi Keluarga Indonesia (ARKI).

b. Bahan Hukum Sekunder, yaitu data- data yang diperoleh melalui kajian kepustakaan (*Liberary reseach*), yaitu dengan cara mengumpulkan data dan membaca buku atau dokumen yang berkaitan dengan *redemption machines*.

c. Bahan Hukum Tersier, berupa bahan hukum sebagai pelengkap dari kedua bahan hukum sebelumnya, berupa kamus hukum, kamus besar bahasa Indonesia, ensiklopedia hukum.

5. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan cara :

a. Observasi,

Observasi yaitu suatu cara pengumpulan data dengan mengadakan pengamatan secara langsung terhadap suatu objek dalam suatu periode

tertentu dan mengadakan pencatatan secara sistematis tentang hal-hal tertentu yang diamati. Dalam metode ini peneliti melihat mengadakan pengamatan secara langsung dan memainkan permainan *redemption machines*.

b. Wawancara (*interview*),

Wawancara adalah proses tanya jawab dalam penelitian yang berlangsung secara lisan antara dua orang atau lebih, bertatap muka, mendengarkan langsung informasi atau keterangan-keterangan.¹²

Wawancara yang digunakan adalah semi struktural, yaitu peneliti menanyakan pertanyaan yang telah disusun secara rinci atau sudar terstruktur, kemudian satu persatu diperdalam dalam megorek keterangan lebih lanjut, dengan tujuan mendapatkan jawaban yang diperoleh bisa meliputi semua variabel, dengan keterangan yang lengkap dan mendalam, yang menjadi responden penggalan data dalam skripsi ini adalah pengurus timezone, karyawan timezone, para pengunjung timezone, dan komisi Fatwa MUI.

c. Studi Dokumentasi

Studi dokumentasi adalah salah satu metode pengumpulan data kualitatif dengan melihat atau menganalisis dokumen- dokumen yang dibuat oleh subjek sendiri atau orang lain tentang subjek. Studi dokumentasi merupakan salah satu cara yang dapat dilakukan peneliti kualitatif untuk mendapatkan gambaran dari sudut pandangan subjek

¹²Cholid Nabuko dan Abu Ahmad, *Metodologi penelitian*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2004), h. 83.

melalui suatu media tertulis dan dokumentasi lainnya yang ditulis atau dibuat langsung oleh subjek yang bersangkutan.

6. Analisis Data, seluruh data yang sudah diperoleh dan dikumpulkan selanjutnya akan ditelaah dan dianalisis secara kualitatif, kemudian di tafsirkan secara yuridis, logis, dan sistematis, Langkah- langkahnya:
 - a. menemukan makna atau konsep- konsep yang terkandung dalam data primer, konseptualisasi ini digunakan dengan memberikan interpretasi terhadap data-data yang berupa kata-kata dan kalimat- kalimat.
 - b. kelompok konsep-konsep yang sejenis atau berkaitan (kategorisasi)
 - c. menemukan hubungan diantara berbagai kategori;
 - d. hubungan diantara berbagai kategori diuraikan dan dijelaskan. Penjelasan dilakukan dengan menggunakan perspektif pemikiran teoritis para sarjana. Setelah data-data diseleksi, kemudian dianalisis secara kualitatif menggunakan metode empiris yang menggunakan fakta-fakta empiris yang diambil dari perilaku manusia, baik perilaku verbal yang dapat dari wawancara maupun perilaku nyata yang dapat dari pengamatan langsung. Analisis diuraikan secara deskriptif yang bersifat kualitatif.

G. Sistematika Pembahasan

Untuk memudahkan dalam penulisan skripsi ini dan dapat dipahami secara terarah, maka peneliti menggunakan sistematika pembahasan yang diharapkan dapat menjawab pokok- pokok masalah yang dirumuskan, peneliti menguraikan dalam 5 (lima) bab yaitu:

BAB I PENDAHULUAN, yang terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan masalah, manfaat penelitian, kajian terdahulu, metode penelitian, sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN UMUM TENTANG MAYSIR DAN REDEMPTION MACHINES, pada bab ini penulis akan menguraikan tentang: pengertian dasar dan hukum *maysir*, pengertian *redemption machines*, jenis permainan yang menggunakan *redemption machines* di timezone kota medan, dampak menggunakan *redemption machines* di timezone kota Medan.

BAB III TINJAUAN TERHADAP PENGGUNAAN REDEMPTION MACHINES di TIMEZONE KOTA MEDAN, bab ini membahas mengenai profil timezone kota medan, faktor penggunaan *redemption machines* di timezone kota medan, problematika penggunaan *redemption machines* di timezone kota medan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN, bab ini membahas mengenai pandangan masyarakat kota Medan terhadap penggunaan *redemption machines* di timezone kota Medan, pandangan Komisi Fatwa MUI tentang penggunaan *redemption machines* di timezone kota Medan, hukum penggunaan *redemption machines* di tinjau dari Fatwa MUI tentang permainan pada media/ mesin permainan yang dikelola oleh anggota rekreasi keluarga Indonesia (ARKI) di timezone kota Medan.

BAB V PENUTUP, pada bab ini berisikan penutup yang terdiri dari kesimpulan dan saran.