

### BAB III

#### TINJAUAN TERHADAP PENGGUNAAN *REDEMPTION*

#### *MACHINES* DI TIMEZONE KOTA MEDAN

##### A. Profil Timezone Kota Medan

###### 1. Latar belakang perusahaan

PT. Ramayana Lestari Sentosa Tbk, Zone 2000 Data Perusahaan

Nama Perusahaan : PT. Ramayana Lestari Sentosa Tb (Zone2000)

Pendiri Perusahaan : Roger Tumewu

Alamat Perusahaan : jl. Brigjend Katamso No.8

Jenis Perusahaan : Perusahaan Jasa Game Center

Sejarah perusahaan :

Mr. Paulus Tumewu dan istrinya Tan Lee Chuan pemilik PT. Ramayana Lestari Sentosa memiliki 3 orang anak. Saat usia anak-anaknya telah mulai dewasa, Mr. Tumewu mengajak anak-anaknya untuk membuka usaha sendiri. Singkat cerita, dengan bimbingan Mr. Paulus ketiga anaknya berhasil menciptakan lapangan kerja sendiri, diantaranya Charles yang membuka usaha di bidang Cafeteria (fourt court), Melinda di bidang produksi pakaian jadi (JJ jeans), dan Roger Tumewu pada tahun 2000 berhasil membuka usaha *Game center* yang diberi nama Zone 2000 (arena bermain keluarga), dibukanya Game center Zone 2000 ditujukan untuk pengunjung Ramayana yang membutuhkan tempat refressing serta tempat bermain bagi keluarga melepas lelah setelah berbelanja, untuk *Game center* 2000 sendiri didirikan di seluruh cabang Ramayana yang ada di Indonesia, termasuk Medan. Zone 2000 merupakan anak perusahaan dari

Ramayana Lestari Sentosa Tbk yang dikenal dengan nama PT. Ramayana Makmur Sentosa. Seluruh kebijakan dan aturan yang ada di Ramayana juga berlaku di Zone 2000, karena Zone 2000 berada di bawah naungan PT. Ramayana Lestari Sentosa. PT. Ramayana Makmur Sentosa Cabang Medan /Zone 2000 merupakan cabang dari Jakarta. Zone 2000 Medan berlokasi di Medan Jl Brigjend Katamsno No.8, dengan luas yang terdiri dari 3 lantai:2

- a. Basement : Parkiran motor dan mobil untuk karyawan plaza, karyawan Ramayana, juga untuk seluruh pengunjung.
- b. Lantai 1 : Terdiri dari toko-toko baju dari remaja sampai anak-anak, Texas Chicken, bakso lapangan tembak, dll.
- c. Lantai 2 : Terdiri dari toko pakaian remaja, anak-anak, Zone 2000. Dan Ramayana departemen store khusus pakaian pria.
- d. Lantai 3 : Terdiri dari Ramayana secara keseluruhan (pakaian anak-anak, pakaian wanita, aneka sandal dan sepatu, aneka tas, serta Ramayana supermarket).

## **2. Visi dan Misi Perusahaan**

Visi PT. Ramayana Makmur Sentosa, Tbk (Zone 2000) Sesuai dengan tujuan awal di bentuknya Zone 2000, maka Zone 2000 menetapkan visi yang akan diraih yakni: “Menciptakan arena bermain terlengkap bagi keluarga dan seluruh kalangan dengan suasana Asyik, Seru, dan Nyaman”.

Misi PT. Ramayana Makmur Sentosa, Tbk dengan ditetapkannya visi tersebut, maka Ramayana juga menetapkan misi perusahaan yakni: “Memperkuat posisi perusahaan sebagai perusahaan game center terdepan untuk semua kalangan

dengan melakukan pengontrolan dan perbaikan pelayanan, serta membangun sumber daya manusia”.

### **3. Jenis- jenis permainan yang digunakan *redemption machines* di timezone Kota Medan**

a) Permainan terfavorit di timezone antara lain:

- 1) *Street Basketball*, permainan ini bisa memberikan tiket sesuai sekor yang kita dapatkan tiket yang keluar sekita 50-100, (lihat lampiran 1).
- 2) *Lot A Fun/ Monster Drop Extreme*, pada dasarnya game satu ini adalah permainan gacha yang mengandalkan keberuntungan, yang menghasilkan kurang lebih sekitar 400-1000 tiket jika mendapatkan *jackpo*. (lihat lampiran 2)
- 3) *Capitan Boneka*, permainan ini cukup populer karena menghadiahkan boneka jika seorang beruntung. (lihat lampiran 3),
- 4) *Arcade Safari Ranger*, permainan ini mengharuskan pemain untuk menangkap beberapa hewan yang muncul di layar sebelum waktu habis, tiket yang di dapatkan sekitar 1000. (lihat lampiran 4)
- 5) *Packman Swirl* adalah permainan arcade gacha yang bisa mendapatkan tiket, menghasilkan sehingga 300 tiket.
- 6) *Pirate Hook* adalah permainan yang mirip dengan safari ranger, permainan memancing sebanyak- banyaknya yang akan dikonversi, dan mendapatkan tiket sekitar 200.

- 7) *Tower Of Tickets*, adalah permainan yang paling populer bagi pemburu tiket, permainan ini mengandalkan trik dan kemampuan untuk mengarahkan ke tower, jackpot ini bisa mencapai tiket 1000.
  - 8) *Whack N Win*, permainan yang mengharuskan pemain menggerakkan petunjuk hadiah dengan cara memukulnya dengan sempurna untuk mendapatkan *jackpot* senilai 2250 tiket.
- b) Permainan *simulator Machines*
- 1) *Pump it up*, merupakan mesin arcade berupa dance simulation machine yang mengajak untuk menari dengan lincah mengikuti musik yang bisa dipilih sendiri, dan ada beberapa tingkat kesulitan yang dipilih, mulai Easy/ untuk pemula, hingga arcade untuk yang gemar berdansa. (lampiran 5)
- c) Simulator *driving car*
- 1) *Bumper cars*, permainan ini dikendarai sendiri dan seru untuk dimainkan bersama anak, dan bisa berkeliling lintasan dan menghindari bertabrakan dengan pengendara mobil. (lampiran 6).
  - 2) *Shoot the zombie*, arahkan senjata jangan sampai zombie mengejar dan menerkam, menghadirkan zombie land battle yang mengajak untuk berburu zombie beserta teman dan keluarga untuk membantu level tertinggi.
  - 3) *Crius n blast*, permainan balapan, untuk menjadi jagoan nomor satu

## **B. Faktor Penggunaan Redemption Machines Di Timezone Kota Medan**

Faktor yang menyebabkan penggunaan *redemption machines* di area timezone. Sementara itu dari segi hukum Islam bahwa pelaksanaan permainan *redemption machines* itu hukumnya haram sesuai dengan firman Allah SWT:

يَسْأَلُونَكَ عَنِ الْخَمْرِ وَالْمَيْسِرِ قُلْ فِيهِمَا إِثْمٌ  
كَبِيرٌ وَمَنَافِعُ لِلنَّاسِ وَإِثْمُهُمَا أَكْبَرُ مِن نَّفْعِهِمَا  
وَيَسْأَلُونَكَ مَاذَا يُنْفِقُونَ ه قُلِ الْعَفْوَ كَذَلِكَ يُبَيِّنُ  
اللَّهُ لَكُمْ آيَاتِهِ لَعَلَّكُمْ تَتَفَكَّرُونَ

Artinya : “Mereka bertanya kepadamu tentang khamar dan judi, katakanlah pada keduanya terdapat dosa yang besar dan beberapa manfaat bagi manusia, tetapi dosa keduanya lebih besar dari manfaatnya”, dan mereka bertanya kepadamu apa yang mereka nafkahkan. Katakanlah:”yang lebih dari keperluan” demikian Allah menerangkan ayat-ayatnya kepadamu supaya kamu berfikir”. (Al-Baqarah:219).

#### 1. Faktor sosial dan ekonomi

Bagi masyarakat dengan status sosial dan ekonomi yang rendah perjudian sering kali dianggap sebagai suatu sarana untuk meningkatkan taraf hidup mereka, tidaklah heran jika masa undian SDSB di Indonesia zaman orde baru yang lalu, peminatnya justru lebih banyak dikalangan masyarakat ekonomi rendah. Dengan modal yang sangat kecil mereka berharap mendapatkan keuntungan yang sangat besar- besarnya atau menjadi kaya dalam sekejap tanpa usaha yang besar, selain itu kondisi sosial masyarakat menerima perilaku berjudi juga berperan besar terhadap tumbuhnya perilaku tersebut dalam komunitas.

#### 2. Faktor situasional

Situasi yang dikategorikan sebagai pemicu perilaku berjudi, diantaranya adalah tekanan dari teman-teman atau kelompok atau lingkungan untuk berpartisipasi dalam perjudian dan metode- metode pemasaran yang dilakukan oleh pengelola perjudian, tekanan kelompok membuat sang calon penjudi merasa tidak enak jika tidak menuruti apa yang diinginkan kelompoknya. Sementara metode yang dilakukan oleh para pengelola perjudian dengan selalu mengekspos para penjudi yang berhasil menang memberikan kesan kepada calon penjudi bahkan kemenangan dalam perjudian adalah suatu yang biasa, mudah dan dapat terjadi kepada siapa saja (padahal kenyataannya kemungkinan menang sangatlah kecil), peran media masa seperti televisi dan film yang menonjolkan keahlian para penjudi yang seolah-olah dapat mengubah setiap peluang menjadi kemenangan atau mengagung-agungkan sosok sang penjudi, telah ikut pula mendorong individu untuk mencoba permainan judi.<sup>1</sup>

### 3. Faktor persepsi tentang probabilitas kemenangan

Merak pada umumnya merasa sangat yakin akan kemenangan yang akan diperolehnya, meski pada kenyataannya peluang tersebut amatlah kecil karena keyakinan yang ada hanyalah suatu ilusi yang diperoleh, dari evaluasi peluang berdasarkan situasi atau kejadian yang tidak menentu dan sangat subyektif, dalam benak mereka selalu tertanam

---

<sup>1</sup>Dani Apriyantyo, *Judi Dan Macamnya*, (Bandung: Erlangga, 1999), h. 25.

pikiran. “kalau sekarang belum menang pasti di kesempatan berikutnya akan menang begitu dan seterusnya”.

#### 4. Faktor persepsi terhadap keterampilan

Perjudian yang merasa dirinya sangat terampil dalam salah satu atau berapa jenis permainan judi akan cenderung menganggap bahwa keberhasilan atau kemenangan dalam permainan judi adalah karena keterampilan yang dimiliki akan membuat mereka mampu mengendalikan berbagai situasi untuk mencapai kemenangan.

mereka sering kali tidak dapat membedakan mana kemenangan yang diperoleh karena keterampilan dan mana hanya kebetulan semata. Bagi mereka kekalahan dalam perjudian tidak pernah dihitung sebagai kekalahan tetapi dianggap sebagai “hampir menang”, sehingga mereka terus memburu kemenangan yang menurut mereka pasti akan didapatkan.<sup>2</sup>

### **C. Problematika Penggunaan Redemption Machines Di Timezone Kota Medan**

Kegiatan *muamalah* pada saat ini terus berkembang sejalan dengan perubahan sosial dan teknologi, yang mana produsen berlomba-lomba untuk melakukan kreasi baru guna menarik minat konsumen. *Muamalah* dalam islam diperbolehkan selama tidak ada dalil yang melarangnya. Secara terminologi, *muamalah* dapat dibagi menjadi dua macam yaitu pengertian *muamalah* dalam

---

<sup>2</sup>Ibid,27.

arti sempit dan dalam arti luas. Pengertian muamalah dalam arti luas yaitu aturan-aturan (hukum- hukum) Allah untuk mengatur manusia dalam kaitannya dengan urusan duniawi dalam pergaulan sosial. Adapun pengertian *muamalah* dalam arti sempit yaitu suatu akad yang membolehkan manusia saling tukar menukarkan dengan cara- cara dan aturan yang telah ditentukan Allah dan manusia wajib mentaatinya.<sup>3</sup>

Pada zaman dahulu permainan tradisional sangatlah populer, namun setelah teknologi masuk ke Indonesia permainan tradisional mulai terlupakan, sesungguhnya permainan tradisional memiliki banyak manfaat untuk anak- anak, seperti halnya tidak mengeluarkan banyak biaya, menyehatkan sebagai olahraga karena rata- rata permainan tradisional menggunakan gerak badan, melatih fisik dan mental, mengasah kreativitas, ketangkasan.<sup>4</sup>

Permainan merupakan suatu kegiatan untuk mengisi waktu luang dengan tujuan bersenang-senang,<sup>5</sup> permainan yang berbasis teknologi pada umumnya berkembang di daerah perkotaan, salah satunya di Medan Mall. Di medan Mall ada berbagai macam permainan bahkan bukan hanya anak- anak saja tetapi remaja pun bisa memainkannya, sebelum permainan bisa di jalankan harus memiliki

---

<sup>3</sup>Abdul Rahman Ghazaly, Ghufron Ihsan, Sapiudin Shidiq, *Fiqih Muamalah*, (Jakarta: Kencana, 2010). h. 3-4.

<sup>4</sup>Setia Yunus Saputra, *Permainan Tradisional Vs Permainan Modern Dalam Penamaan Nilai Karakter Di Sekolah Dasar*, Vol 1 No. (Agustus,2017) h. 86.

<sup>5</sup>Najibah Bahtiar, *Dampak Teknologi Permainan Modern Terhadap Kehidupan Anak Dan Remaja Di Komplek Bumi Tamanlanrea (BTP) Makasar*, (Skripsi, Universitas Hasanuddin, Makasar, 2013). h. 30.



kartu zoo 2000.<sup>6</sup> Dimana kartu zoo 2000 tersebut akan diisi dengan sejumlah uang tertentu supaya bisa menjalankan permainan.

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

Lot O Fun adalah salah satu mesin yang di larang dalam MUI untuk memainkannya Lot O Fun juga termasuk mesin redemption machines, merupakan salah satu bentuk *muamalah* yang mana dalam game ini terjadi transaksi antara penjual dan pembeli. Pada Game *redemption machines* di Medan Mall, Plaza Fair, Suzuya Marelان, banyak sekali permainan yang dapat dimainkan. Tetapi dalam penggunaannya harus membayar terlebih dahulu dan mempunyai kartu Zoo 2000. Apabila belum mempunyai kartu Zoo 2000 maka harus membayar sebesar Rp 50.000,00 dan dipotong untuk registrasi sebesar Rp 5.000,00 dan sisanya berupa saldo. Apabila sudah memiliki kartu zoo 2000 maka minimal pengisian seharga Rp 40.000,00. Setiap permainan memiliki harga yang berbeda- beda tergantung dari jenis permainan dan kesulitannya. Apabila dalam memainkan permainan dan selesai memainkannya maka akan mendapatkan poin. Dimana poin tersebut bisa ditukarkan dengan sebuah hadiah dan tidak bisa di tukarkan dengan uang. Banyak sekali jenis hadiah yang disediakan tergantung jumlah poin yang didapat.

---

<sup>6</sup>Kartu zoo adalah sebuah kartu yang pada salah satu sisinya terdapat magnetik stripe (garis hitam di bagian belakang kartu) digunakan untuk mengakses pembayaran elektronik.

Ada berbagai bentuk permainan yaitu wahana, indirect, simulator, redemption, press. Pada wahana ini menyediakan mandi bola dan memancing ikan. Untuk indireck itu seperti odong- odong, seperti kereta api mini, sedangkan untuk simulator itu untuk tembak- tembakan, mobil- mobilan, yang menggunakan sensor gerakan seperti pump it up dan base. *Redemption* ini banyak sekali peminatnya karena dalam permainan *redemption* ini mendapatkan tiket dimana tiket tersebut dapat di tukarkan dengan hadiah, jenis permainannya pun juga banyak seperti *street basketball, dino clock, hammering master, tower crame, black hole, dino time, jump ball, hole in one, let o fun*, untuk press permainan kategorinya capit yang terdapat boneka didalamnya serta gantungan kunci.

Ada pula 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 itu juga di atur supaya bisa menggulirkan bola lalu menjatuhkannya ke dalam lubang yang ada di dalam mesin tersebut. Langkah- langkah menggunakan *Redemption Machines* sebagai berikut :

1. Masukkan koin atau gesekkan kartu pada swiper/ mesin gerak yang ada di badan mesin. Saldo akan terpotong sesuai dengan biaya permainan.
2. Amati perputaran roda angka lalu klik tombol untuk menjatuhkan bola
3. 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.

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

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

Rata- rata pengunjung game redemption machines di timezone 2000 ini selain berlibur, juga ingin mendapatkan hadiah dari bermain di game redemption machines para pengunjung bermain sebanyak- banyaknya untuk mendapatkan tiket agar dapat di tukar dengan hadiah yang diinginkan. Terkadang tiket yang didapatkan tidak sesuai dengan nilai hadiah yang didapatkan. Misalkan mendapatkan 100 poin itu hanya mendapatkan alat tulis, snack atau bahkan cuma mendapatkan permen.

Hadiah yang ada dalam satu permainan itu sama halnya dengan judi atau *maysir* yang mana dalam hakikat judi adalah perbuatan yang bertentangan dengan norma agama, moral, kesusilaan, maupun hukum, serta membahayakan bagi kehidupan dan kehidupan masyarakat. Judi dapat menjadi penghambat bagi pembangunan nasional yang beraspek materiil, karena mendidik orang untuk mencari nafkah dengan tidak sewajarnya dan bentuk watak pemalas.<sup>7</sup> Dilihat dari bahaya perjudian maka dapat dikatakan bahwa salah satu tindakan yang membawa negatif, di antaranya yaitu:

- a. Merusak ekonomi keluarga
- b. Mengganggu keamanan masyarakat
- c. Melumpuhkan semangat berkreasi
- d. Menghabiskan waktu dan lain-lain

Sedangkan di game redemption machines ini yang mana sistem penukaran poinnya tidak senilai dengan harga hadiah yang diperoleh, dimana dalam menjalankan permainan hanyalah mengandalkan keberuntungan, karena banyak berbagai macam permainan yang disediakan dan kemungkinan juga terdapat pelanggaran mengenai syariat islam terkait praktik maupun sistemnya

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SUMATERA UTARA MEDAN

---

<sup>7</sup>B. Simanjuntak, *Pengantar Kriminologi Dan Patologi Sosial*, (Bandung: Tarsito, 1990), h. 352.