

Tinjauan *Maysir* terhadap Permainan Capit Boneka

Lucy Lara MithaRusady¹, Hamda Sulfinadia², Aslan Deri Ichsandi³

¹Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang

²Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang

³Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang

lucylara329@gmail.com | hamdasulfinadia@uinib.ac.id | aslanichsandi@uinib.ac.id

ABSTRACT *The background to writing this scientific work is a game that has a new innovation now, namely the doll claw game. This game requires special skills and is quite difficult to win, so there are parties who feel disadvantaged and parties who benefit. The research questions in this case are: first, what is the practice of playing doll claws? secondly, what is the maysir concept of the puppet claw game? Third, what is the opinion of the ulama regarding the puppet claw game? To answer this question, the author conducted a library research from related books, journals, articles and websites. Then, in selecting supporting data, the author uses interview techniques and documentation in the form of pictures or photos related to the research object. The analysis that the author uses is a qualitative approach analysis technique. Based on the results of the research that has been carried out, the author can conclude, namely: first, the practice of playing doll claws begins with cards or coins that have been purchased by players on the game platform, then operated depending on the skill or skill of the player. Second, the puppet claw game seen from the concept of maysir or gambling fulfills an element of gambling. The elements in question are that there are parties who gain (win) and parties who suffer losses (lose), there are bets in the form of prizes and inserts in the game, players become addicted (continue) to play and the game is a matter of chance (testing their luck). Third, the opinion of scholars or experts regarding the law of playing doll claws is that it is haram, as well as many opinions that share the same view and research in previous journals. This creates several disadvantages which can actually bring losses.*

KEYWORDS *Claw Machine; Maysir; Gambling*

PENDAHULUAN

Berbicara mengenai kebolehan seseorang bermuamalah, seharusnya terlebih dahulu dapat memahami kegiatan muamalah yang digunakan. Dapatkah membawa kemaslahatan atau justru sebaliknya kemudharatan yang dihantarkan. Untuk itu seseorang harus bisa memahami apa dasar hukum dan prinsip yang dipakai. Salah satu contohnya yaitu sarana dalam permainan. Praktik permainan yang dipakai tentunya harus sesuai dengan pandangan Hukum Islam yang mulia. Dengan demikian dapat terhindar dan terlepas dari unsur *riba*, *gharar*, dan *maysir*.

Kata *maysir* dalam Bahasa Arab arti secara harfiah adalah memperoleh sesuatu dengan sangat mudah tanpa kerja keras atau mendapat keuntungan tanpa bekerja. Biasanya disebut dengan berjudi. Istilah lain yang digunakan dalam al-Qur'an adalah kata *azlam* yang berarti praktik perjudian. *Maysir* dalam terminologi diartikan sebagai suatu transaksi yang dilakukan oleh dua pihak untuk kepemilikan suatu benda atau jasa yang menguntungkan satu pihak dan merugikan pihak lain dengan cara mengaitkan transaksi tersebut dengan suatu tindakan atau kejadian

tertentu. (Sula 2004, 48). Kejahatan judi itu parah dari keuntungan yang diperoleh dan prinsipnya adalah terlarang, baik itu terlibat secara mendalam maupun hanya berperan saja atau tidak ikut serta sama sekali, tetapi mengharapkan keuntungan (misalnya hanya mencoba-coba). (Sula 2004, 49). Dalilnya dalam al-Qur'an, Allah SWT sangat tegas dalam melarang *maysir*/judi dan semacamnya sebagaimana dijelaskan dalam Surah al-Baqarah (2): 219 yaitu sebagai berikut: "Mereka akan bertanya kepadamu tentang minuman keras dan judi. Katakanlah: "Pada keduanya terdapat dosa besar dan manfaat bagi manusia. Tetapi, dosanya lebih besar daripada manfaatnya". Dan mereka bertanya kepadamu apa yang mereka nafkahkan. Katakanlah: "yang lebih dari keperluan". Demikianlah Allah menerangkan ayat-ayat-Nya kepadamu supaya kamu berfikir".

Maysir dalam buku *Fikih Muamalah*, *maysir* adalah setiap muamalah yang orang masuk kedalamnya dan dia mungkin rugi dan mungkin beruntung, kalimat mungkin rugi dan mungkin untung juga ada dalam *muamalat* jual beli sebab orang yang berdagang mungkin untung dan rugi. *Maysir* adalah setiap permainan yang menempatkan salah satu pihak

harus menanggung beban pihak lain akibat permainan tersebut, *maysir* merupakan sesuatu yang mengandung unsur judi yaitu melakukan tindakan tertentu untuk mengambil keputusan secara mudah tanpa disertai data yang mendukung. Bisa disebut juga dengan istilah *zero sum-game* (permainan berjumlah nol) yaitu situasi dalam *game theory* dimana para pemain bersaing untuk pembayaran total tertentu, sehingga keuntungan yang diperoleh oleh seseorang merupakan biaya langsung dari para pemain lainnya. (Syaikh dkk 2020, 109-110)

Menurut Yusuf Qardhawi yang dikutip Nasution, judi adalah setiap permainan yang mengandung unsur taruhan. (Nasution 2022, 100). Definisi judi (*maysir*) menurut Ibrahim Hosen dalam buku *Fiqh Muamalah*, *maysir* (judi) ialah setiap permainan yang disyaratkan pada bahwa yang menang mendapatkan/mengambil sesuatu dari yang kalah baik berupa uang atau yang lainnya. (Suhendi 2002, 321). Judi pada umumnya (*maysir*), jika dilihat dari bentuk-bentuk perjudian sangatlah beragam karena sudah direnovasi dalam berbagai bentuk perjudian dengan sejumlah istilah yang dipergunakannya. Bentuk-bentuk perjudian tersebut antara lain: 1) Setiap permainan yang mengandung unsur taruhan dan diakhiri oleh adanya pihak yang menang dan yang kalah, 2) Permainan lingkaran, yaitu meletakkan biji dadu ditengah lingkaran dan pemainnya meletakkan sejumlah uang di meja itu. Setelah biji dadu itu dikocok kemudian dilemparkan. Jika yang keluar dari dadu itu angka terbesar maka dialah yang menang, akan tetapi jika kocokan dadunya keliru maka dia mengalami kekalahan (kerugian) dan dia harus membayar dengan uangnya, 3) *Lotere* (undian) atau disebut pula undian keberuntungan bertujuan untuk mencari keuntungan semata, 4) Bentuk perjudian yang dilakukan oleh sejumlah perusahaan dengan cara melampirkan kupon yang diselipkan di setiap produk mereka. Pihak perusahaan akan memberikan hadiah (dari kupon hadiah tersebut) berupa mobil, sepeda motor, atau hadiah lainnya bagi konsumen yang beruntung. Kemudian mereka berlomba membeli produk tersebut dengan harapan mendapatkan kupon. Jika diperhatikan mereka sebenarnya rugi dengan membeli produk tersebut. Oleh karena yang terbayang dalam pikiran mereka keinginan mendapatkan hadiah melimpah. Namun justru sebaliknya mereka tidak mendapat keuntungan apapun dan yang tersisa hanyalah kerugian materi dan hal ini kurang mereka sadari sebelumnya, 5) Bentuk perjudian lainnya adalah penawaran produk penjualan mobil. Pihak perusahaan dan yayasan seringkali memberikan sejumlah kupon undian kepada para konsumen dan menentukan batas waktu penarikan dan pengundian hadiah. Jika nomor yang dikocok keluar maka dialah yang memenangkan produk mobil tersebut, sedangkan konsumen yang lainnya tidak mendapatkan apa-apa, 6) Lomba pacuan kuda. Pada setiap peserta dapat memilih kuda-kuda khusus untuk diajak dalam perlombaan menurut

urutan nomor yang diinginkannya. Jika sesuatu terjadi dengan nomor undiannya, maka dia memenangkan hadiahnya. Namun jika hasil perlombaan berbeda dengan urutan kudanya, maka dia yang kalah. (Ibrahim 2015, 123-125)

Namun lain halnya dengan persoalan dunia sekarang, segala permainan memiliki bentuk inovasi baru. Permainan capit boneka yakni permainan yang memerlukan ketangkasan dan kelihaiannya si pemain. Permainan ini sudah berkembang dalam bentuk media atau mesin permainan. Benar permainan ini telah lama ada dan berkembang di kalangan masyarakat hingga sampai sekarang. Bahkan juga ada di berbagai belahan dunia. Mesin atau media permainannya tidak jarang memiliki hadiah. Hadiah yang disediakan dari besar maupun kecil tergantung dari wahana permainan. Oleh karena itu tidak jarang permainan ini disukai anak-anak bahkan orang dewasa sekalipun. Permainan capit boneka ini dapat ditemukan di mall-mall, yang wilayah jangkau penduduknya ramai. Seperti di daerah perkotaan karena permainan seperti ini sudah tersebar di berbagai penjuru.

Permainan capit boneka adalah permainan boneka yang menggunakan capit dalam media permainannya. Permainan ini cukup populer dan banyak diminati di kalangan masyarakat terkhusus anak-anak. Permainan ini sangat mudah ditemukan baik di toko-toko besar hingga toko-toko kecil. Demikian hadiah yang disediakan dalam mesin permainannya mampu menarik pengunjung yang datang dengan tarif yang menyesuaikan tergantung wahana permainan, sehingga permainan ini menjadi populer. Tidak banyak yang mengetahui bahwa permainan capit boneka sendiri tidak hanya menimbulkan kesenangan bagi pembelinya, namun juga ada dampak negatif yang ditimbulkan apabila pemain keterusan bermain dan kemungkinan sulit untuk mendapatkan boneka di dalamnya. (Fitriyah & Yusuf 2022, 464)

Secara umum masih banyak jenis permainan yang canggih dan keluaran terbaru. Akan tetapi yang paling diminati adalah dalam permainan capit boneka karena sangat menantang dan tergolong murah untuk dimainkan. Tidak hanya anak-anak saja, orang dewasa pun turut serta dalam memainkan capit boneka. Bagi mereka permainan ini sangatlah menyenangkan jika bisa mendapatkan hadiah dari mesin capit tersebut. Tidak heran bisnis mesin capit ini telah dibuka dan mudah untuk di jumpai di toko-toko besar dan kecil seperti mall pusat perbelanjaan, toserba, minimarket, toko kelontong, dan sebagainya.

Kemudian dapat dipahami, permainan capit boneka ini bergantung dengan adanya keahlian khusus dan tergolong sulit untuk dimenangkan. Kebanyakan keahlian seperti ini juga bergantung dari untung-untungan si pemain. Sehingga kalau menang sekali menjadi candu untuk terus bermain. Biasanya anak-anak yang kerap sekali dengan hal ini. Tidak jarang orang dewasa ikut andil untuk memanas keada-

dengan buat tantangan. Oleh karena permainan ini bisa digunakan sebagai ajang perlombaan, yang tentu akan ada pihak yang kalah dan merasa dirugikan. Bisa saja pihak tersebut akan timbul rasa kekecewaan mendalam yang justru sangat tidak baik dampaknya.

Oleh al-Qur'an Surah al-Maidah ayat 90-91, firman Allah menerangkan: "Hai orang-orang yang beriman, Sesungguhnya (meminum) khamar, berjudi, (berkorban untuk) berhala, mengundi nasib dengan panah, adalah Termasuk perbuatan syaitan. Maka jauhilah perbuatan-perbuatan itu agar kamu mendapat keberuntungan. Sesungguhnya syaitan itu bermaksud hendak menimbulkan permusuhan dan kebencian di antara kamu lantaran (meminum) khamar dan berjudi itu, dan menghalangi kamu dari mengingat Allah dan sembahyang; Maka berhentilah kamu (dari mengerjakan pekerjaan itu)".

Maksud dari keterangan dalil yang di atas, hal-hal yang menimbulkan permusuhan dan kebencian sangat tidak baik adanya. Demikian juga yang bergantung atas nama untung-untungan. Oleh sebab itu perlu di jauhi hal-hal yang dapat merugikan tersebut, lain sebagainya bentuk kemudharatan yang timbul demikian. Lantas sebagai umat Islam penting menghindari hal-hal atau perkara yang adanya unsur *riba*, *gharar* dan *maysir* dalam suatu kegiatan muamalah.

Berdasarkan permasalahan di atas, penulis tertarik untuk meneliti lebih lanjut tentang permasalahan hukum dan pelaksanaan praktik permainan capit boneka lanjut menuangkannya ke dalam sebuah karya ilmiah. Kemudian judul penelitian ini adalah "Tinjauan *Maysir* terhadap Permainan Capit Boneka".

METODE

Metode penelitian yang penulis lakukan adalah jenis penelitian kepustakaan (*library research*). Demikian pengumpulan data dilakukan dengan cara menghimpun informasi dari karangan-karangan ilmiah dan sumber tertulis lainnya terkait permainan capit boneka, serta dokumentasi yang tersedia yang mendukung penelitian. Teknik dokumentasi dilakukan dengan cara mengumpulkan foto-foto atau gambar terkait objek penelitian dan wawancara dengan dua tokoh ulama Sumatera Barat sebagai data pendukung. Analisis data merupakan langkah selanjutnya untuk mengolah hasil penelitian menjadi suatu laporan penelitian. Setelah data terkumpul, penulis menganalisa dengan pendekatan kualitatif. Terhadap masalah ini maka analisis data yang digunakan dilakukan dengan mengurutkan atau mengelompokkan data yang didapat, serta dokumentasi dan wawancara para ahli atau ulama sebagai data pendukung penelitian kemudian dihubungkan dengan kajian kepustakaan yakni konsep *maysir* untuk menjawab permasalahan yang ada dalam penelitian dalam bentuk kata-kata yang relevan.

TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Praktik Permainan Capit Boneka atau *Claw Machine*

Pada dasarnya Islam tidak melarang manusia untuk menikmati berbagai permainan yang ada. Islam memandangnya sebagai hal yang diperbolehkan, yang dibutuhkan individu maupun kelompok masyarakat. Oleh sebab tujuan dari permainan adalah sebagai selingan, hiburan, dan sarana bergembira ria. Beberapa jenis permainan malah dianjurkan oleh Islam untuk dilestarikan, misalnya permainan-permainan yang termasuk kategori olahraga atau seni kemiliteran. Permainan-permainan semacam itu dipandang dapat menyehatkan tubuh, melatih kecakapan, serta meningkatkan kemampuan anggota tubuh. (Al-Qaradhawi 2005, 57)

Permainan adalah suatu kegiatan yang melatih dan memerlukan ketangkasan yang menimbulkan rasa senang baik itu dilakukan oleh anak-anak ataupun orang dewasa. Ada beberapa pendapat seorang tokoh atau ahli tentang definisi dari permainan itu sendiri di antaranya: Pertama, Herbert Spencer mengatakan bahwa permainan dapat menyalurkan tenaga yang berlebihan yang ada pada anak. Kedua, Lazarus menjelaskan bahwa permainan adalah keseruan atau keasikan yang bukan merupakan bentuk dari pekerjaan dan bermaksud untuk bersenang-senang serta untuk istirahat. Ketiga, Stanley Hall menyebutkan bahwa permainan anak itu adalah ulangan daripada kehidupan nenek moyangnya. (Fitriyah & Yusuf 2022, 468)

Berdasarkan dari beberapa pendapat para ahli yang mendefinisikan pengertian permainan di atas dapat dipahami, arti dari permainan ketangkasan adalah suatu kegiatan yang menarik, menantang yang menimbulkan sebuah kesenangan atau perbuatan bermain. Oleh sebab bermain dapat mengisi waktu kosong anak-anak. Demikian juga orang dewasa ikut andil dalam permainan tersebut baik ketika ada waktu luang. Permainan salah satu bentuk hiburan diri seseorang untuk merilekskan pikiran dan badan sejenak.

Permainan capit boneka pada umumnya permainan yang sangat populer di masyarakat. Permainan capit boneka yaitu permainan mesin yang ada capit dan boneka di dalamnya. Permainan ini selain melatih fokus juga melatih kesabaran. Bagi seseorang terkadang merasa sulit sekali mendapatkan boneka di dalamnya. Cara mainnya masukan koin atau gesekkan kartu (tergantung wahana), lalu arahkan capitan yang berada di atas sejajar dengan boneka yang diinginkan. Jika sudah pas tekan tombol capitan, capitan akan jatuh dan mencapit boneka. Jika beruntung boneka terangkat dan didapatkan, akan tetapi jika tidak beruntung boneka tersebut akan terjatuh. (Fitriyah & Yusuf 2022, 468)

Gambar 1.
Mesin permainan capit boneka (*claw machine*),
seperti box kotak yang di dalamnya terdapat hadiah



Sumber: Data Pribadi

Permainan pada mesin ini bisa dimainkan dengan mulanya memasukkan koin yang sebelumnya ditukarkan dengan uang, satu koin bisa ditukar dengan uang 1000 Rupiah. Tergantung wahana permainannya. Ada juga di permainan capit tersebut membutuhkan kartu yang juga ditukarkan dengan uang. Ketika menggunakan koin dalam permainan capit tersebut, koin dimasukkan maka mesin pencapit yang berbentuk seperti cakar bisa dimainkan dengan mengambil boneka yang terdapat di bawah penjepit untuk diambil dan digeser ke lubang tempat mengeluarkan boneka dari mesin dengan stik yang bisa digeser untuk mengarahkan cakar pencapit, ketika boneka berhasil dikeluarkan maka boneka bisa dimiliki oleh pemain. Permainan ini sangat sulit karena boneka yang dijepit mudah lepas, ketika sudah lepas maka diperlukan koin/gesek kartu selanjutnya untuk mulai menjepit boneka kembali. (NU Purworejo Bahas Hukum Permainan Capit Boneka, *Ini Hasilnya* 2022, diakses 10 Juli 2023)

Berdasarkan penjelasan dari dua sumber yang di atas, maka bisa dikatakan permainan capit boneka ini sangat mudah ditemukan di arena permainan seperti mall-mall, minimarket, toko kelontong, dan berbagai tempat lainnya. Awal mula permainan ini pemain terlebih dahulu membeli koin atau kartu dengan uang, tergantung di mana lokasi bermain. Jika dipahami kartu biasanya disediakan oleh arena permainan yang ada di pusat perbelanjaan besar seperti mall, sedangkan koin khusus mesin capit disediakan oleh permainan yang ada di toko-toko kelontong yang tersebar di jalanan.

Gambar 2.
Mesin capit boneka di toko kelontong



Sumber: Data Pribadi

Selanjutnya sumber yang di atas juga menjelaskan, permainan capit boneka tidak mudah bahkan sulit untuk dimenangkan. Oleh karena permainan ini memiliki tingkat keahlian yang khusus dari si pemain. Tidak heran dengan keahlian khusus ini anak-anak yang ingin mendapatkan boneka di dalamnya akan kesulitan untuk mendapatkannya. Tidak jarang orang dewasa ikut serta bermain di dalamnya, membuat taruhan sesamanya sehingga ada seseorang yang merasa dirugikan akibat kesulitan dari permainan tersebut. Lanjut permainan ini juga bergantung dari namanya untung-untungan karena ketika mencapit boneka tersebut ada yang bisa mendapatkannya namun tidak banyak yang memenangkan hadiahnya.

Demikian juga hal ini sesuai yang dijelaskan pada sumber yang lain, bahwa sistem permainan mesin capit ini jelas ada unsur kesengajaan yang membatasi kekuatan mesin capitnya. Oleh karena mesin secara otomatis menghitung keuntungan. Keuntungan tersebut dihitung seberapa banyak koin yang dimasukkan ke dalam mesinnya. Apabila sudah mencapai target baru kemudian mesin mengirimkan tenaga dicapitnya dan membuat pemain menang. Setelahnya mesin kembali membuat capitnya lemah sehingga pemain dibuat hampir menang sampai mesin kembali mencapai target keuntungan. Sebenarnya hal ini sama saja dengan mesin slot judi namun dibuat versi anak-anak. (*Ini Alasan Mengapa Kamu Susah Main Mesin Capit Boneka*, diakses 11 Agustus 2023)

Namun demikian permainan capit boneka ini ada pihak yang kalah yang dirugikan dan pihak yang berhasil untuk memenangkannya. Oleh karena boneka yang diambil pencapit tersebut mudah lepas dan juga lebih bergantung kepada keuntungan dan nasib si pemain dalam memainkannya. Oleh sebab itu tidak sedikit pihak yang dirugikan jika ia sangat ingin memperoleh hadiah di dalamnya. Akibat sulit dimenangkan, jika sekali-kali menang atau berhasil

mendapatkan boneka di dalamnya maka pemain menjadi candu.

Adapun praktik permainan capit boneka yang dapat dipahami, permainan ini diawali dengan membeli kartu atau koin tergantung wahana permainan. Selanjutnya permainan bisa digunakan oleh pemain untuk mendapatkan hadiah dari permainannya. Demikian keahlian atau kelihaihan pemain dibutuhkan dalam meraih hadiah. Jika pemain berhasil untuk memenangkannya maka hadiah bisa dibawa pulang. Tidak jarang pemain tidak mendapatkan hadiah tersebut atau nilai hadiah yang didapatkan tidak sebanding dengan yang diusahakan. Oleh karena permainan ini juga terdapat sistem khusus yang diatur untuk penyedia dalam memperoleh keuntungan. Namun demikian permainan tersebut juga bergantung atas untung-untungan pemain. Kebanyakan permainan ini sulit untuk dimenangkan pemain karena beberapa sebab, seperti sistem permainan yang sulit pada mesin tersebut.

Konsep *Maysir* terhadap Permainan Capit Boneka

Islam memiliki aturan yang jelas dan lengkap di setiap aspek kehidupan manusia, terkhusus dalam bidang bermuamalah. Implementasinya manusia mampu menjalani kehidupan dan berhubungan baik dengan sesamanya. Hubungan itu tercipta dengan tidak melakukan kecurangan dan kejahatan yang dapat merugikan orang lain. Begitu juga Islam tidak melarang permainan dengan beragam jenisnya, melainkan melihat sesuatu itu yang diperlukan seseorang dalam memperoleh kesenangan. Kesenangan yang dimaksud tidak melebihi batasan semata-mata untuk kebermanfaatannya bukan kemudharatan.

Demikian terkait buka usaha dalam bentuk wahana permainan tidak adanya unsur *maysir* merupakan suatu keharusan yang dipatuhi. Oleh karena Islam sangat melarang apabila suatu pekerjaan terdapat unsur tersebut. Sungguh hal ini telah ditegaskan bahwa *maysir* atau judi harus dapat dihindari sesuai firmannya dalam surah al-Maidah ayat 90-91 yang berbunyi: "Hai orang-orang yang beriman, Sesungguhnya (meminum) khamar, berjudi, (berkorban untuk) berhala, mengundi nasib dengan panah, adalah Termasuk perbuatan syaitan. Maka jauhilah perbuatan-perbuatan itu agar kamu mendapat keberuntungan. Sesungguhnya syaitan itu bermaksud hendak menimbulkan permusuhan dan kebencian di antara kamu lantaran (meminum) khamar dan berjudi itu, dan menghalangi kamu dari mengingat Allah dan sembahyang; Maka berhentilah kamu (dari mengerjakan pekerjaan itu)".

Maysir dalam kitab Tafsir Al-Qurthubi Jilid VI, pembahasan masalahnya juga sudah diterangkan dalam surah al-Baqarah mengenai *anshobu* (berkorban untuk berhala), dikatakan bahwa ia adalah *al-ashnaam* (berhala). Pendapat lain juga menyebutkan bahwa *maysir* sejenis *an-nardu* (dadu) dan *asy-syathranji* (catur). (Al-Qurthubi 2013, 682). Kemudian Mardani

mengutip dalam kitab Rawa'i al-Bayyan, *maysir* yaitu setiap permainan yang menimbulkan keuntungan bagi sebagian orang dan kerugian bagi sebagian yang lain, maka itulah yang disebut perjudian yang diharamkan oleh Allah SWT. (Mardani 2019, 175)

Maysir dalam terminologi diartikan sebagai suatu transaksi yang dilakukan oleh dua pihak untuk kepemilikan suatu benda atau jasa yang menguntungkan satu pihak dan merugikan pihak lain dengan cara mengaitkan transaksi tersebut dengan suatu tindakan atau kejadian tertentu. Prinsip berjudi adalah terlarang, baik itu terlibat secara mendalam maupun hanya berperan sedikit saja atau tidak berperan sama sekali, lalu mengharapkan keuntungan semata (misalnya sekedar mencoba-coba) di samping sebagian orang-orang yang terlibat melakukan kecurangan. Mendapatkan sesuatu yang semestinya tidak didapatkan, atau menghilangkan suatu kesempatan. Melakukan pemotongan dan bertaruh benar-benar masuk dalam kategori definisi berjudi. (Sula 2004, 48-49)

Maysir secara etimologi bermakna mudah. *Maysir* merupakan bentuk objek yang diartikan sebagai tempat untuk memudahkan sesuatu. Memudahkan sesuatu karena seseorang yang seharusnya menempuh jalan yang susah payah akan tetapi mencari jalan pintas dengan harapan dapat mencapai apa yang dikehendaki, walaupun jalan pintas tersebut bertentangan dengan nilai serta aturan Hukum Islam. Oleh demikian *maysir* merupakan bentuk jalan pintas yang dilakukan beberapa pihak untuk mendapatkan keuntungan. (Nurul Huda & Heykal 2010, 193)

Abu Musa al-Asy'ari *Radhiyallahu 'Anhu*, Rasulullah *Shallallahu 'Alaihi wa Saallam* pernah bersabda, "Dari Abu Musa al-Asy'ari, dia berkata: Rasulullah *Shallallahu 'alaihi wa Sallam* bersabda: Siapa yang bermain *nard* (semacam dadu), maka sungguh ia telah mendurhakai Allah dan Rasul-Nya". (HR. Abu Daud, 4938; Ahmad, 4394; Ibnu Majah, 3762).

Berdasarkan dalil yang di atas, sungguhpun dampak terberat dari judi ia dianggap telah durhaka kepada Allah dan Rasul-Nya. Oleh karena termasuk tindakan yang tidak terpuji yang mendatangkan kemudharatan pada akhirnya. Lantas sebagai umatnya harus menghindari perbuatan yang mengarah kepada judi dan lebih memperbanyak sedekah demi kebaikan seksama. Demikian agar kehidupan yang dijalani dapat terhindar dari segala bentuk keburukkan dan kerugian.

Maysir atau judi dalam pengertiannya adalah suatu kegiatan dalam memperoleh keuntungan dan kebutuhan dengan cara yang salah. Kegiatan tersebut mengandung unsur untung-untungan, taruhan, dan hasil yang diperoleh tidak pasti atau ditentukan kemudian (spekulatif). Demikian ada pihak yang dirugikan dan sebagian diuntungkan. Ulama sepakat bahwa *maysir* hukumnya terlarang (haram) untuk dilakukan dan dijadikan sebagai sarana dalam memenuhi kebutuhan.

Judi atau permainan judi atau perjudian dalam hukum positif yang berlaku di Indonesia, baik yang diatur dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) maupun yang diatur di luar KUHP seperti dalam UU No. 7 Tahun 1974 Tentang Penertiban Perjudian dan PP No. 9 Tahun 1981 Tentang Pelaksanaan UU No. 7 Tahun 1974 menetapkan perjudian itu merupakan sebagai kejahatan sehingga praktiknya perlu untuk dicegah dan ditanggulangi. (Giri dkk 2017, 9). Menurut yang dikutip Giri pada *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, judi atau perjudian diartikan sebagai permainan dengan memakai uang sebagai taruhan. Sebagaimana yang dikutip oleh Giri pada Kitab Undang-Undang Hukum Pidana, yang dimaksud perjudian adalah tiap-tiap permainan, dimana pada umumnya kemungkinan mendapatkan untung tergantung pada peruntungan belaka, juga karena pemainnya lebih terlatih atau lebih mahir. Demikian termasuk segala pertarungan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain-lainnya, yang tidak diadakan antara pihak yang turut berlomba atau bermain, demikian juga segala pertarungan lainnya. (Giri dkk 2017, 10)

Judi berdasarkan KUHP pada Pasal 303 ayat (3) yaitu tiap-tiap permainan yang harapan untuk menang tergantung pada nasib. Termasuk kemungkinan untuk menang menjadi bertambah besar karena lebih pandainya si pemain. (Moeljatno 2022, 112). Demikian permainan yang memiliki unsur tersebut bisa dikategorikan sebagai judi. Oleh sebab itu judi dalam Hukum Positif dianggap sebagai perbuatan pidana terlarang. Judi membuat seseorang terlena dengan permainannya sehingga malas untuk bekerja. Akhirnya proses pertumbuhan ekonomi seseorang tidak ada. Jadi dapat dipahami, hakikat judi adalah keuntungan yang mengakibatkan kerugian bagi orang lain dan tidak mengandung nilai ekonomi.

Setiap transaksi yang dikategorikan sebagai *maysir* atau judi memiliki unsur-unsur yakni, sebagai berikut:

1. Bermakna mudah dalam memperoleh keuntungan bahkan tidak sebanding dengan usaha dan hasilnya.
2. Adanya taruhan yang dibayarkan untuk memulai suatu transaksi dari kedua belah pihak.
3. Bersifat untung-untungan yang bergantung kepada nasib dan keadaan akhir ditentukan di kemudian (spekulatif).
4. Adanya suatu permainan yang digunakan untuk menentukan kemenangan pada satu pihak dan kerugian pada pihak yang lain.
5. Pihak yang diuntungkan atau menang akan mengambil sesuatu uang atau barang pada pihak yang kalah.

Permainan capit boneka dapat dipahami adalah permainan yang mana praktiknya memerlukan keahlian atau ketangkasan dari pemain. Permainan ini populer dengan jenis mesin arkade yaitu menggunakan inovasi dari mesin dan teknologi yang canggih. Mulanya pemain harus memiliki koin atau kartu yang

dibeli pada wahana permainan lalu dapat dioperasikan. Pada permainan tersebut ada hadiah yang dihasilkan yang mampu menarik pemain. Hadiah yang disediakan beragam seperti boneka, alat tulis, alat makan, tas, dan bahkan makanan, serta *handphone* sebagai hadiah utama yang disediakan wahana permainan. Namun permainan ini sulit untuk dimenangkan karena lebih bergantung keahlian pemain dan bersifat untung-untungan.

Berdasarkan unsur-unsur *maysir* atau judi yang telah dijelaskan di atas jika dikaitkan dengan permainan capit boneka, ada beberapa hal ditemukan dalam praktiknya mengandung unsur judi, yakni di antaranya:

1. Adanya kemudahan pada praktik permainan capit boneka, yang mana pihak yang ahli atau pandai dapat berhasil memperoleh keuntungan atau memenangkannya. Begitu juga sebaliknya dengan mesin tersebut penyedia usaha permainan diuntungkan dengan kerugian atau kekalahan yang dialami oleh pemain. Oleh karena permainan capit boneka memiliki tingkat kesulitan pada mesinnya bagi pemain yang tidak ahli bermain.
2. Pada praktik permainan capit boneka ada hadiah yang disediakan dan transaksi yang diawali oleh pemain untuk membeli kartu atau koin dengan sejumlah uang. Demikian hadiah dan transaksi tersebut dapat dijadikan taruhan karena pihak harus membayar insert (uang pendaftaran) untuk memulai permainan dengan tujuan mendapatkan hadiah. Jika menang pihak tersebut akan mendapatkan hadiah, sebaliknya kalau kalah kehilangan koin atau berkurangnya nilai kartu. Oleh karena hadiahnya langsung di bagian dalam mesin yang tentunya menjadi tujuan utama pemain.
3. Permainan mesin tersebut juga bergantung kepada peruntungan pemain yang bersifat untung-untungan. Oleh karena dalam praktiknya, jika pemain ahli dalam permainan maka pemain beruntung untuk mendapatkan hadiah. Sebaliknya jika pemain tidak tepat dalam mengatur pas *timing* ketika bermain maka tidak beruntung meraih hadiah. Kemudian permainan tersebut membuat seseorang menjadi candu dan terus menerus bermain untuk mendapatkan hadiah yang banyak dalam permainannya.
4. Pada permainan ini ada pihak yang dirugikan dan ada pihak yang diuntungkan. Oleh karena dalam bermain permainan tersebut, pada suatu keadaan pemain yang telah membayar lebih terkadang tidak sebanding dengan hadiah atau barang yang diduplokannya.
5. Permainan capit boneka terkadang sulit untuk mendapatkan hadiah didalamnya. Jika pemain mampu memenangkannya beruntung mendapatkan hadiah bahkan hadiah yang lebih besar tergantung keahlian, namun jika kalah penyedia permainan akan menerima keuntungan. Oleh demikian sebagian pihak akan mengambil sesuatu (yang

bernilai uang atau barang) pada pihak yang lain sebagai bentuk kekalahan dalam sebuah permainan.

Berdasarkan uraian di atas, konsep *maysir* terhadap permainan capit boneka yaitu mengandung beberapa unsur yang dikategorikan *maysir*/judi. Oleh karena permainan tersebut bergantung kepada kepandaian atau kemahiran pemain. Tidak jarang ada pihak yang dirugikan dalam permainan tersebut. Demikian pihak yang dirugikan lebih banyak dari pihak yang diuntungkan. Jelas pihak yang beruntung mengambil sesuatu barang dari pihak yang lain. Kemudian hasil akhir yang tidak pasti terdapat ketidakjelasan nilai hadiah yang didapatkan serta bergantung atas nasib atau untung-untungan pemain, ini termasuk ke dalam unsur *maysir*/judi.

Pendapat Ulama Terhadap Permainan Capit Boneka

Adapun pendapat para ahli terhadap permainan ketangkasan ada beberapa pendapat yang diperoleh dari tinjauan pustaka, penelitian dari jurnal terdahulu, dan langsung didapatkan melalui proses wawancara, di antaranya sebagai berikut:

1. Pendapat Fatwa Majelis Ulama Indonesia (MUI) terhadap Permainan Ketangkasan

Berdasarkan fatwa Majelis Ulama Indonesia (MUI) Pusat, yang membahas tentang permainan media mesin disebutkan bahwa ada dua hukum yang harus diperhatikan, yakni mubah dan haram. Kategori mubah sebagaimana bunyi fatwanya yang dikutip oleh Fitriyah dan Yusuf yakni permainan seperti: 1) Media/mesin permainan dan hiburan yang murni menjual jasa atau sewa tanpa memberikan hadiah/souvenir. Permainan tersebut contohnya ialah permainan pada media/mesin kategori *kiddy ride*, *softplay*, mesin foto, mesin simulator, mesin *attraction* dan *major ride*. 2) Media/mesin permainan dan hiburan yang memberikan hadiah (*reward*) atas dasar keterampilan pemain dan tidak mengandung unsur judi. Permainan tersebut ialah permainan pada media/ mesin kategori mesin *vending* dan sebagian mesin *redemption*. Sedangkan dikategorikan sebagai permainan yang haram, apabila permainan-permainan tersebut pada media/mesin permainan yang memberikan hadiah/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*. (Fitriyah & Yusuf 2022, 480)

Pada keputusan Fatwa Majelis Ulama Indonesia (MUI) Kabupaten Jember Nomor: 05/Mui-Jbr/Xi/2021 tentang Hukum Permainan Mesin Boneka Capit menyebutkan bahwa permainan capit boneka dan sejenisnya adalah haram hukumnya. Hal ini beralasan karena dalam permainan tersebut mengandung suatu unsur perjudian. Hal-hal yang mengandung unsur perjudian sejatinya adalah haram hukumnya menurut syariat Islam. (Fitriyah & Yusuf 2022, 468). Demikian Majelis Ulama Indonesia (MUI) Purworejo menyatakan

permainan capit boneka atau *claw machine* hukumnya haram meski dianggap permainan biasa oleh masyarakat umum. (Detik, 2022).

Majelis Ulama Indonesia (MUI) kembali menegaskan bahwa permainan capit boneka (*claw machine*) yang digemari anak-anak adalah haram. Ketua MUI Bidang Fatwa yakni Asrorun Niam menyebut, haramnya permainan capit boneka sudah difatwa oleh lembaga yang mengurus halal haram ini. Permainan yang dihukum haram yaitu permainan pada media atau mesin permainan yang memberi hadiah dengan sifat untung-untungan. Selain itu, permainan lain yang dikategorikan haram adalah *medal game*, *pusher machine*, dan sebagian mesin *redemption* (penebusan hadiah). Oleh karena itu, perusahaan mainan juga wajib menjaga agar arena permainan tidak digunakan untuk taruhan atau judi. (Ulya, 2022)

Adapun penjelasan fatwa di atas dikaitkan dengan praktik permainan capit boneka adalah menukarkan uang dengan koin atau kartu yang disediakan penjual. Kemudian menggosokkan kartu pada mesin. Selanjutnya menggerakkan capit atau pancingan ke arah hadiah tertera di dalamnya. Jika beruntung maka akan mendapatkan hadiahnya dan sebaliknya jika tidak beruntung maka tidak mendapatkan hadiah tersebut.

Berdasarkan pandangan dari Majelis Ulama Indonesia Jember dalam jurnal penelitian Fitriyah dan Yusuf, kemudian Majelis Ulama Indonesia Purworejo, dan ditegaskan kembali oleh Ketua MUI Bidang Fatwa tentang permainan capit boneka atau sejenisnya hukumnya yaitu judi (haram). Oleh karena dalam praktik permainannya yakni ada taruhan berupa hadiah dan *insert*, ada pihak yang diuntungkan dan dirugikan, terdapat sistem khusus serta ketidakjelasan nilai transaksi. Hal itu juga menguatkan Fatwa MUI Pusat yang menyatakan bahwa permainan capit boneka adalah suatu permainan yang memberikan hadiah atau souvenir atas dasar untung-untungan semata dan terdapat unsur judi, yang jelas tidak memberikan manfaat hanya untuk keuntungan.

2. Pendapat Bapak Dr. H. Muchlis Bahar, Lc., M. Ag selaku dosen Fakultas Syari'ah UIN Imam Bonjol Padang terhadap permainan capit boneka

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan Bapak Muchlis Bahar terdapat jawabannya, saat ditanya bagaimana praktik permainan yang berkembang pada mesin yang memberikan hadiah langsung dalam permainannya seperti capit boneka.

"Jadi yang dibilang judi itu atau *maysir* itu ya, *maysir* Bahasa Arabnya, judi Bahasa Indonesianya, dan *gambling* Bahasa Inggrisnya. Itu unsurnya ada dua kalau ada dua ini berarti judi itu. Pertama ada masing-masing peserta membayar namanya itu ada pertaruhan, pertaruhan itu Bahasa Arabnya *al-Murahanah* masing-masing peserta bayar misalnya kita ada 10 orang, semuanya bayar masing-masing 100 ribu, maka terkumpul uang satu juta, satu itu syaratnya. Cuma bayarnya ini bisa dikasih nama *insert*,

sekarang ditukar namanya pake infak lebih Bahasa Arab, yang kedua syaratnya ada pihak yang diuntungkan ada pihak yang dirugikan, misalnya 10 orang tadi masing-masing kumpul uang 100.000 Rupiah. Jadi 1 juta misalnya 10 orang ini berlari, dari sini kesana siapa yang menang ambil sejuta, maka yang menang itu si A yang menang dapat dia sejuta, itu judi itu. Si A menang dapat sejuta yang sembilan orang ini tidak dapat apa-apa padahal mereka sama-sama main, sama-sama bayar jadi kalau ini di mall-mall itu ya, di tingkat ke atas itu ya, yang permainan anak-anak itu kan. Kalau unsur judinya ada itu.” (Bahar, 2023)

Adapun kesimpulan terkait hasil wawancara di atas dapat dipahami adalah permainan judi ditandai dengan mengandung dua unsur yakni adanya taruhan dan ada pihak yang untung serta ada yang dirugikan. Jika dilihat dari praktik permainan capit boneka ada mengandung beberapa unsur judi. Oleh karena adanya taruhan berupa uang pendaftaran (*insert*) sebelum bermain dan hadiah disediakan serta praktiknya yang bersifat untung-untungan. Oleh demikian pendapat tersebut hampir sama dengan keterangan fatwa sebelumnya.

3. Pendapat Bapak Muhammad Ridho Nur Lc., M. Ag selaku dosen Fakultas Syari’ah UIN Imam Bonjol Padang terhadap permainan capit boneka

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan Bapak Muhammad Ridho Nur, ada beberapa informasi yang didapatkan jawabannya. Pertama saat ditanya terkait permainan yang sengaja dibuat sulit permainannya.

“Oleh karena yang perlu dipahami yang pertama sebuah transaksi itu, itu pada dasarnya boleh lalu yang menjadi tidak boleh kalau ada unsur *maysir* atau ada yang dirugikan jadi yang perlu dijelaskan adalah prinsip-prinsip dalam fikih transaksi keuangan syari’ah itu apa yang menjadi prinsip dari keuangan syari’ah itu ada tidak prinsip yang dilanggar itu. Jadi yang kedua kalau hadiah itu tadi pasti dari peserta itu baru namanya judi tapi karena kita tidak bisa mengatakan tentu kembali kepada norma umum, ini adalah bentuk permainan ya permainan yang pada dasarnya permainan itu dibolehkan selama: 1) Tidak ada yang dirugikan, 2) Tidak menghabiskan waktu, 3) Tidak Merusak/melalaikan ibadah, kalau permainan itu dari siang sampai malam nantikan ada mubazirnya, disitu masuk jawabannya tentang waktu. Unsur waktu kitakan nanti ditanya sama Allah kemana waktu kemaren masa habis waktunya dari pagi sampai sore karena bermain.” (Nur, 2023)

Kedua, saat ditanya pandangan Bapak Muhammad Ridho Nur terkait ada untung dan rugi dalam permainan capit boneka terhadap kategori judi/*maysir*. “Iya betul unsur *maysirnya* itu yang dijelaskan sebelumnya, yaitu: 1) Adanya pihak untung dan rugi pada hadiahnya itu menurut bapak ada *syubhatnya*, kenapa dia *syubhat* karena tidak jelas hadiah asalnya, 2) Tidak mungkin perusahaan baik hati mengalokasikan hadiah untuk permainan baik betul

orang itu, bahasanya yaitu berat dugaan hadiahnya itu dari *insert* peserta, secara ekonomi tidak mungkin murni dari uang perusahaan ini adalah lembaga profit untuk keuntungan bukan lembaga sosial seperti itu. Iya cuma sampai *syubhat* saja tidak sampai haram itu kesimpulan dari bapak. Titik kritisnya dari bapak adalah hadiahnya sebab asal hadiahnya dari mana sebab ada keraguan itu namanya *syubhat*.” (Nur, 2023)

Adapun kesimpulan terkait hasil wawancara di atas dapat dipahami di antaranya: 1) Sebuah transaksi baik dalam wahana permainan itu dibolehkan yakni selama tidak ada pihak yang dirugikan, tidak menghabiskan waktu, dan tidak merusak/melalaikan ibadah. Namun dilihat praktik permainan capit boneka saat sekarang ini banyak yang candu atau keterusan permainannya kemudian merugikan. Oleh sebab lupa waktu, tidak jarangserta ibadah tugas sekolah terlalaikan (terlebih anak-anak), dan bahkan uang belanja tidak terasa sudah habis dikantong akibat terlena dengan permainan tersebut. 2) Penjelasan yang kedua mengatakan hukumnya *syubhat* tidak sampai haram karena pandangannya hadiah tersebut asalnya tidak jelas berat dugaan saja dari insert pemain bukan sepenuhnya murni dari uang perusahaan.

Pelaku usaha membuka permainan tentu untuk mencari keuntungan. Oleh karena sama halnya dengan jual beli makanan atau transaksi lainnya. Kemudian keuntungan yang didapat dari hasil penjualan atau transaksi tersebut digunakan sebagai modal untuk menyediakan kembali makanan untuk siap dijual. Demikian juga sarana permainan ini pelaku usaha meraih keuntungan dengan menerima *insert*/uang dari pemain, sebagai modal guna perlengkapan permainan salah satunya hadiah yang disiapkan untuk diburu pemain.

Uraian dari beberapa fatwa Majelis Ulama Indonesia (MUI) dan wawancara yang dilakukan di atas bahwa permainan capit boneka memenuhi unsur perjudian. Oleh karena kemudharatan berupa kerugian pada banyak pihak yang ditimbulkan, ada sistem khusus bagi penyedia dalam memperoleh keuntungan, dan terdapat taruhan berupa hadiah dan *insert*. Demikian beberapa penyebab yang lain seperti keterusan (candu) bermain, bahkan melalaikan waktu ibadah, dan kehidupan sosial. Adanya unsur *maysir*/judi dapat ditarik hukumnya adalah haram, merujuk pada pendapat para ulama/ahli terbanyak yang telah dijelaskan dan penelitian dalam jurnal terdahulu. Hal ini sesuai dengan kaidah fikih yang berbunyi: “Kemudharatan itu hendaklah dihilangkan”. (Ibrahim 2019, 78)

SIMPULAN

Berdasarkan pemaparan pada penjelasan sebelumnya dapat diambil kesimpulan, sebagai berikut: Pertama, praktik permainan capit boneka adalah dimulai dengan pemain harus terlebih dahulu membeli kartu atau koin pada kasir tergantung tempat wahana

permainan. Kemudian gosokkan kartu atau masukkan koin ke dalam mesin tersebut. Lantas permainan dapat dioperasikan tergantung kepandaian atau kemahiran si pemain dalam mengoperasikannya. Kedua, permainan capit boneka dilihat dari konsep *maysir* atau judi memenuhi beberapa unsur perjudian. Unsur-unsur yang dimaksud adalah adanya kemudahan untuk mengambil keuntungan, adanya taruhan berupa hadiah dan *insert*, bersifat untung-untungan (mengadu nasib), pemain menjadi candu untuk terus bermain, serta ada pihak yang diuntungkan dan pihak yang dirugikan. Ketiga, pendapat para ulama terkait permainan capit boneka adalah hukumnya haram, karena memenuhi unsur perjudian/*maysir* yang dirujuk dari banyaknya pendapat ulama yang memandang sama dan penelitian dalam jurnal terdahulu. Demikian judi dapat menimbulkan beberapa kemudharatan yang membawa kerugian bagi banyak orang. Lantas hal ini jelas melanggar ketentuan syariat Islam.

Adapun saran terkait penelitian ini adalah, sebagai berikut: Pertama, bagi pelaku atau pemain, agar lebih selektif dalam memilih bentuk kesenangan dan hiburan terkhusus di arena permainan, karena maraknya kemudahan transaksi judi saat sekarang ini. Kedua, bagi penyedia usaha dalam bentuk permainan, agar melakukan transaksi muamalah yang sah menurut ketentuan Hukum Islam dan aturan Hukum Positif Indonesia. Ketiga, bagi pemerintah, melakukan sosialisasi terjun ke lapangan kepada masyarakat, agar dampak-dampak negatif yang timbul akibat permainan yang berkembang saat sekarang ini bisa ditanggulangi serta jangan izinkan pelaku usaha yang menyediakan permainan yang mengandung unsur perjudian.

DAFTAR BACAAN

- Al-Qur'an dan Terjemahannya
Al-Qaradhawi, Yusuf. (2005). *Fikih Hiburan*. Jakarta: Pustaka Al-Kautsar
- Al-Qurthubi. (2013). *Tafsir Al-Qurthubi*. Jakarta: Pustaka Azzam
- Detik Jateng, T. (2022, Mei 10). *Tentang Fatwa Haram Mesin Capit Boneka oleh MUI Purworejo*. detikjateng. <https://www.detik.com/jateng/berita/d-6329760/tentang-fatwa-haram-mesin-capit-boneka-oleh-mui-purworejo>
- Fitriyah, K. D., & Yusuf, F. Q. (2022). Hukum Permainan Capit Boneka Perspektif Fatwa Majelis Ulama Indonesia Jember. *Ma'mal: Jurnal Laboratorium Syariah dan Hukum*, 3(5), 463-486. <https://doi.org/10.15642/mal.v3i5.150>
- Giri, Ni Putu Niti Suari dkk. (2017) *Efektivitas Peraturan Pemerintah No. 9 Tahun 1981 sebagai Sarana Penertiban Aktifitas Tajen di Kecamatan Gianyar Kabupaten Gianyar Provinsi Bali*. https://simdos.unud.ac.id/uploads/file_penelitian_dir/cacb7ceffbdee0a01ab741802c4b7a76
- Ibrahim, Abdullah Laam. (2015). *Fiqh Kekayaan*. Jakarta: Zaman. https://www.google.co.id/books/edition/Fikih_Kekayaan.co.id
- Ini alasan mengapa kamu susah main mesin capit boneka*. (2015, September 3). Merdeka.Com. <https://www.merdeka.com/dunia/ini-alasan-mengapa-kamu-susah-main-mesin-capit-boneka.html>
- Mardani. (2019). *Hukum Pidana Islam*. Jakarta: Prenada Media Group
- Moeljatno. (2022). *Kitab Undang-Undang Hukum Pidana*. Jakarta. Bumi Aksara
- Nasution, M. (2022). *Tinjauan Pendapat Yusuf Qardhawi Tentang Undian Berhadiah Pada Perusahaan Dagang*. *El-Ahli: Jurnal Hukum Keluarga Islam*, 3(1), 87-105. <https://doi.org/10.56874/el-ahli.v3i1.851>
- NU Purworejo Bahas Hukum Permainan Capit Boneka, Ini Hasilnya*. (t.t.). NU Online. Diambil 10 Juli 2023, dari <https://jateng.nu.or.id/regional/nu-purworejo-bahas-hukum-permainan-capit-boneka-ini-hasilnya-sOSw0>
- Nurul Huda, & Heykal, M. (2010). *Lembaga keuangan Islam: Tinjauan teoretis dan praktis*. Kencana
- Suhendi, H. H. (2002). *Fiqh muamalah: Membahas ekonomi Islam kedudukan harta, hak milik, jual beli, bunga bank dan riba, musyarakah, ijarah, mudayanah, koperasi, asuransi, etika bisnis dan lain-lain*. PT RajaGrafindo Persada.
- Sula, M. S. (2004). *Asuransi syariah: Life and general: konsep dan sistem operasional* (Cet. 1). Gema Insani.
- Syaikhu. Ariyadi dan Norwili. (2020). *Fikih Muamalah (Memahami Konsep dan Dialektika Kontemporer)*. Yogyakarta: K-Media Anggota IKAPI
- Ulya, F. N. (2022, September 27). *Tegaskan Permainan Capit Boneka Haram, MUI: Sudah Ada Fatwanya*. <https://nasional.kompas.com/read/2022/09/27/15464431/tegasakan-permainan-capit-boneka-haram-mui-sudah-ada-fatwanya>