

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Muamalah dalam perkembangannya terus mengalami perubahan yang signifikan sesuai perubahan sosial dan teknologi. Perkembangan tersebut antara lain di pihak produsen berlomba-lomba menemukan ide-ide baru untuk meningkatkan minat konsumen. Muamalah dalam Islam diperbolehkan asal tidak ada dalil yang melarangnya. Secara terminologi muamalah terbagi menjadi dua macam, yaitu pengertian muamalah dalam arti sempit dan dalam arti luas. Pengertian muamalah dalam arti sempit adalah semua akad yang membolehkan manusia menukar manfaatnya dengan cara-cara dan sebuah aturan-aturan yang telah ditentukan oleh Allah dan manusia wajib menaati peraturan-Nya. Sedangkan pengertian muamalah secara luas merupakan sebuah aturan-aturan (hukum-hukum) Allah untuk mengatur manusia dalam kaitannya dengan urusan duniawi dan pergaulan sosial.¹

Pada era teknologi di zaman modern sekarang telah menghadirkan inovasi baru dalam dunia permainan modern. Permainan modern adalah permainan yang dimainkan dengan menggunakan alat teknologi canggih yang sedang berkembang

¹ Alfin Nadha, Any Ismayawati, and Rahma Aulia, "Praktik Permainan Claw Machine Dalam Prespektif Hukum Islam (Studi Kasus di Toko Hans Desa Pamotan Kecamatan Pamotan" 3, no. 1 (2024).

di kalangan orang-orang saat ini yang dilakukan oleh lebih dari dua atau empat orang tetapi bisa dimainkan sendiri.² Seperti dalam Permainan Timezone di Duta Mall Banjarmasin, dimana permainannya dikemas dalam bentuk mesin. Permainan dimulai dengan membayar sejumlah biaya yang akan ditukar dengan saldo dalam kartu Timezone. Pengunjung kemudian bisa menggunakan kartu tersebut di setiap permainan dengan cara menempelkannya di tempat yang disediakan. Setelah itu, mereka mengoperasikan mesin hingga permainan selesai.

Timezone, merupakan sebuah wahana hiburan yang amat diminati oleh anak-anak, kini juga menarik perhatian orang dewasa dan anak-anak. Timezone tidak memiliki persyaratan umur untuk masuk kedalamnya dan untuk anak-anak itu harus ada pengawasan dari orang tua mereka. Dalam perkembangannya, Timezone telah beralih dari penggunaan koin ke kartu sebagai sistem pembayaran. Harga kartu Timezone bervariasi tergantung jenisnya, yang memungkinkan pengguna menyimpan dan menggunakan TIZO serta tiket elektronik yang telah mereka peroleh. Sejak 2021, Timezone telah mengubah penggunaan mata uang rupiah menjadi TIZO untuk pembelian/isi ulang kartu, bonus, sisa/saldo, dan harga permainan di mesin-mesin mereka. TIZO adalah sistem bermain baru di Timezone untuk pembelian atau isi ulang kartu, penyimpanan bonus, sisa saldo, harga per game sekaligus pembayarannya. 1 TIZO memiliki nilai yang setara dengan Rp 1.000.

² Meutia Azhara and Panggung Sutapa, "Traditional Games vs. Modern in Increasing Children's Motor Ability in the 21st Century," in *Proceedings of the International Conference on Special and Inclusive Education (ICSIE 2018)* (Proceedings of the International Conference on Special and Inclusive Education (ICSIE 2018), Yogyakarta, Indonesia: Atlantis Press, 2019), <https://doi.org/10.2991/icsie-18.2019.72>.

Timezone merupakan suatu tempat hiburan arena bermain keluarga yang banyak didatangi oleh anak-anak, remaja dan orang dewasa.³ Timezone menawarkan berbagai macam permainan, beberapa di antaranya memiliki hadiah di dalamnya seperti mesin capit dan ada pula yang tidak yang mana Ketika pengunjung memenangkan permainan di mesin tersebut, mereka akan mendapatkan tiket yang dapat ditukar dengan hadiah sesuai dengan yang diperoleh. Tiket tersebut masuk di aplikasi atau sistem pada kartu, memiliki nilai yang dapat dihitung untuk mendapatkan hadiah. Pengunjung dapat memilih hadiah yang diinginkan, tetapi harus mematuhi syarat dan ketentuan yang ditetapkan oleh manajemen. Tiket juga bisa dikumpulkan untuk ditukarkan di lain waktu.

Transaksi di Timezone harus dilakukan tanpa merugikan pihak lain dan bebas dari unsur perjudian atau maisir. sesuai dengan ajaran Islam dalam QS. Al-Baqarah: 219.⁴

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

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

³ Daniel Dianta Tarigan, "Permainan Mesin Tembak Ikan Ditinjau Dari Hukum Pidana (Studi Putusan Nomor 1452/Pid.B/2021/PN Mdn)," *Jurnal Darma Agung*, 2, 30 (2022).

⁴ Aulia Rahmah, "Tinjauan Hukum Islam Terhadap Praktik Permainan Dengan Penggunaan Kartu Zone 2000 (Studi di zone 2000 Mall Ramayana, Kecamatan Tanjung Karang Kota Bandar Lampung)" (Skripsi, Lampung, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2020), file:///C:/Users/ASUS/Downloads/skripsi%20full.pdf.

(dari apa yang diperlukan)." Demikianlah Allah menerangkan ayat-ayat-Nya kepadamu agar kamu memikirkan."(QS. Al-Baqarah: 219).

Maysir dalam bahasa Arab secara harfiah berarti memperoleh sesuatu dengan sangat mudah tanpa usaha keras atau mendapatkan keuntungan tanpa bekerja. Hal ini umumnya disebut sebagai perjudian. Dalam terminologi agama, judi diartikan sebagai "suatu transaksi yang dilakukan antara dua pihak untuk memperoleh suatu benda atau jasa yang menguntungkan satu pihak dan merugikan pihak lainnya, dengan cara mengaitkan transaksi tersebut pada suatu tindakan atau kejadian tertentu."⁵

Timezone menawarkan beberapa jenis kartu. Pertama adalah Welcome Card, kartu berwarna merah yang diberikan kepada semua pengunjung. Kartu ini memberikan 200 TIZO, dengan bonus tambahan 50 TIZO pada ulang tahun pengguna. Blue Elite Card, jenis kartu kedua, memiliki saldo lebih besar dan memberikan 500 TIZO, dengan bonus tambahan 50 TIZO pada ulang tahun pengguna serta 500 e-tiket gratis. Harga kartu Blue Elite Card dimulai dari Rp 400.000. Selanjutnya, Gold Card menawarkan bonus besar dengan pembelian termasuk 2000 e-tiket dan 100 TIZO pada ulang tahun pengguna. Harganya dimulai dari Rp 1.400.000. Kartu terakhir, Platinum Card, memerlukan transaksi minimal 5000 TIZO dan dibandrol mulai dari Rp 5.000.000. Meskipun harganya mahal, kartu ini menawarkan bonus yang menggiurkan bagi pengguna.

Setelah membeli kartu yang ada di Timezone, pengunjung bebas bermain disetiap alat permainan yang ada di Timezone yang sudah tersedia. Saat

⁵ Diana Izza and Siti Fatimah Zahro, "Transaksi Terlarang Dalam Ekonomi Syariah," *Jurnal Keadaban* 3, no. 2 (2021): 35. Hal 28

menyelesaikan permainan, pengunjung bisa mendapatkan tiket yang dapat ditukarkan dengan berbagai macam hadiah sesuai dengan nilai tiket yang didapat. Hadiah-hadiah tersebut meliputi berbagai macam barang seperti barang elektronik, peralatan dapur, makanan, mainan, dan masih banyak lagi. Namun, pengunjung tidak selalu mengetahui nilai sebenarnya dari barang-barang tersebut. Terkadang mereka bisa mendapatkan hadiah berharga tinggi seperti barang elektronik, sementara kadang mereka mendapat hadiah dengan nilai lebih rendah seperti mainan. Tiket yang dapat ditukarkan memiliki kriteria nilai dan ketentuan tertentu.

Oleh karena itu, pengunjung sering memilih untuk mengumpulkan tiket terlebih dahulu sebelum melakukan penukaran. Mereka menunggu hingga jumlah tiket yang dikumpulkan sudah cukup banyak dan mencukupi untuk ditukarkan dengan hadiah yang mereka inginkan. Dengan cara ini, mereka bisa mendapatkan hadiah yang diinginkan dengan menggunakan tiket yang telah mereka kumpulkan.

Menurut Ketua Komisi Fatwa Majelis Ulama Indonesia Kota Banjarmasin (MUI) H. M. Syarif Fahriyadi,⁶ masalah penukaran tiket hadiah dari permainan timezone ini tergantung kepada hukum permainan itu sendiri. Walaupun objek pembahasan ini ialah penukaran tiket hadiah tapi sebenarnya akar masalahnya ada pada permainannya. Kalau rumusan yang sederhananya untuk menentukan suatu permainan itu apakah di dalamnya terkandung Qimar atau Maysir ialah bahwa pihak yang menang mendapat keuntungan dari pihak yang kalah, sebagaimana yang disebutkan dalam kitab kitab fiqh seperti Hasyiah Al Jamal dan Hasyiah Al

⁶ H. M. Syarif Fahriyadi, “Wawancara Ketua Komisi Fatwa Majelis Ulama Indonesia Kota Banjarmasin (MUI)”, 21 Mei 2024

Bujairimi alal Khathib. Qimar atau Maysir sama saja artinya, yaitu pertarungan. Dulu di pasar pasar malam ada permainan lempar gelang. Kalau kita ingin bermain kita harus bayar sekian rupiah dulu kepada pemilik permainan. Kemudian gelang itu kita lempar ke arah barang barang yang sudah disediakan, kalau lemparan kita tepat maka kita mendapat keuntungan dengan mengambil barang yang dikenai gelang itu, biasanya harganya lebih besar dari uang yang kita bayarkan. Akan tetapi jika lemparan kita luput maka si pemilik permainan yang mendapat keuntungan dari kita, yaitu dari uang yang kita bayarkan tadi. Semakin sering kita melempar dan gagal maka semakin banyak juga keuntungan yang dia ambil dari kita. Intinya, jika dalam sistem permainan Timezone terdapat unsur unsur menang kalah dan untung rugi sebagaimana yang digambarkan tadi maka permainan Timezone ini bisa dibilang versi modern dari permainan lempar gelang dan yang seumpamanya, yang termasuk kategori Qimar, sehingga hukum hadiahnya tidak sah dan haram.

لَا سَبَقَ إِلَّا فِي نَصْلٍ أَوْ حَافِرٍ أَوْ خُفٍّ

Artinya: Tidak ada lomba berhadiah kecuali memanah, berkuda dan menunggang unta. (HR. Ahmad, Tirmidzi, Abu Daud, Nasa'i dan Ibnu Hibban).

Kecuali kalau hadiah di Timezone itu diberikan kepada pemain bukan karena dia memenangkan permainan, melainkan murni karena dia masuk ke dalamnya. Dengan kata lain, siapa saja yang bermain akan mendapatkan tiket yang akan ditukarkan dengan hadiah, tanpa melihat menang dan kalahnya, dan tanpa adanya perbedaan pada besaran tiket tersebut antara saat dia menang dan saat dia kalah. Maka itu memang memenuhi kriteria hadiah yang sah dalam perspektif fiqh, dan uang yang dibayarkan sebelumnya bisa dibilang sebagai harga yang sah untuk

pembelian kartu masuk. Jika demikian keadaannya maka penukaran tiket hadiah tersebut tidaklah bermasalah atau sah sah saja.

Menurut pendapat ustadz Abdurrahman beliau adalah seorang ustadz atau guru yang mengisi majelis dirumah-rumah masyarakat yang ada di Kota Banjarmasin. Menurut beliau tiket di Timezone diberikan kepada pengunjung atau pemain bukan karena mereka memenangkan permainan, melainkan hanya karena mereka berpartisipasi. Karena setiap orang yang bermain akan menerima tiket yang dapat ditukar dengan hadiah, tanpa memperhatikan apakah mereka menang atau kalah,⁷ dan jumlah tiket yang mereka dapatkan tidak berubah tergantung pada hasil permainan mereka. Dalam konteks ini, penukaran tiket hadiah dianggap sah, asalkan kegiatan tersebut tidak memuat unsur perjudian, karena dalam perjudian terdapat pihak yang kalah dan pihak yang menang. Seperti yang dijelaskan dalam QS. Al Maidah ayat 90 :

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِنَّمَا الْخَمْرُ وَالْمَيْسِرُ وَالْأَنْصَابُ وَالْأَزْلَامُ رِجْسٌ مِّنْ عَمَلِ الشَّيْطَانِ فَاجْتَنِبُوهُ لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ

Artinya: “Wahai orang-orang yang beriman, sesungguhnya minuman keras, berjudi, (berkurban untuk) berhala, dan mengundi nasib dengan anak panah adalah perbuatan keji (dan) termasuk perbuatan setan. Maka, jauhilah (perbuatan-perbuatan) itu agar kamu beruntung”.

Selain itu juga ada Fatwa Majelis Ulama Indonesia Nomor 025/DPP/ARKI/V/2007 Majelis Ulama Indonesia (MUI) menetapkan fatwa tentang permainan media/mesin yang dikelola oleh anggota Asosiasi Rekreasi Keluarga Indonesia (ARKI). Fatwa ini membedakan permainan menjadi *mubah* (*boleh*) jika tidak mengandung hadiah berbasis untung-untungan dan *haram* jika

⁷ Ustadz Abdurrahman, “(Wawancara Pengisi majelis dirumah-rumah masyarakat yang ada di Banjarmasin)” 15 juni 2024

mengandung unsur perjudian. Permainan yang diperbolehkan mencakup kategori seperti *Kiddy Ride* dan *Softplay*, sedangkan yang diharamkan termasuk *Medal Game* dan *Pusher Machine*. MUI juga mewajibkan pengelola untuk menjaga arena permainan dari perjudian, memusnahkan mesin yang diharamkan, serta melaporkan jenis permainan baru untuk pengawasan lebih lanjut.⁸

Melihat dari beberapa masalah di atas, penulis mengamati perlu adanya penelitian untuk mengetahui apakah penukaran tiket tersebut sudah sesuai dengan prinsip syariah. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk mengangkat judul “**Hukum Penukaran Tiket Dari Permainan Timezone Duta Mall Menurut Pendapat Ulama MUI Di Kota Banjarmasin**”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan paparan latar belakang di atas, dapat diidentifikasi rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pendapat Ulama MUI di Kota Banjarmasin Tentang Hukum Penukaran Tiket dari Permainan Timezone Duta Mall di Kota Banjarmasin?
2. Apa dasar hukum Pendapat Ulama MUI di Kota Banjarmasin Tentang Hukum Penukaran Tiket dari Permainan Timezone Duta Mall di Kota Banjarmasin Dalam Menyampaikan Pendapat Tersebut ?

⁸ Alfin Nadha, Any Ismayawati, and Rahma Aulia, *JIMSIA: Jurnal Ilmu Syariah* 3, no. 1 (2024): 79.

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui Bagaimana Pendapat Ulama MUI Di Kota Banjarmasin Tentang Hukum Penukaran Tiket Dari Permainan Timezone Duta Mall Di Kota Banjarmasin?
2. Untuk mengetahui Apa dasar hukum Pendapat Ulama MUI Di Kota Banjarmasin Tentang Hukum Penukaran Tiket Dari Permainan Timezone Duta Mall Di Kota Banjarmasin Dalam Menyampaikan Pendapat Tersebut?

D. Signifikasi Penelitian

Signifikansi berisi manfaat penelitian. Manfaat penelitian dibedakan menjadi 2, yaitu manfaat ditinjau segi teoritis dan dari segi praktis.⁹ Kedua manfaat tersebut dalam penelitian ini adalah:

1. Teoritis
 - a. Diharapkan penelitian ini dapat menjadi dokumen akademik yang bermanfaat.
 - b. Menjadi bahan pengembangan ilmu pengetahuan bagi penulis dan mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin, khususnya jurusan Hukum Ekonomi Syariah maupun pembaca pada umumnya terkait Hukum

⁹ Beni Ahmad Saebani, *Metode Penelitian Hukum* (Bandung: CV. Pustaka Setia, 2009)., hlm. 157.

Penukaran Tiket Dari Permainan Timezone Duta Mall Menurut Pendapat Ulama MUI Di Kota Banjarmasin.

2. Praktis

- a. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pengetahuan, pemikiran, dan evaluasi bagi masyarakat Indonesia tentang Hukum Penukaran Tiket dari Permainan Timezone Duta Mall Di Kota Banjarmasin.
- b. Menekankan pada aspek yang dapat dilihat, dirasakan, atau diimplmentasikan dalam kehidupan nyata pada Penukaran Tiket yang berada di Timezone Duta Mall Kota Banjarmasin.

E. Definisi Operasional

1. Hukum

Hukum berasal dari bahasa Arab *حكم* adalah kumpulan peraturan yang terdiri atas norma dan sanksi-sanksi.¹⁰ Hukum merupakan keseluruhan kaedah-kaedah serta asas-asas yang mengatur ketertiban yang meliputi lembaga-lembaga dan proses-proses guna mewujudkan berlakunya kaedah itu sebagai kenyataan dalam masyarakat. Adapun hukum yang dimaksud dalam penelitian ini adalah Hukum Penukaran Tiket Pada Permainan Timezone.

2. Penukaran

¹⁰ Prof. Dr. Yunasril Ali, M. A., *Dasar-Dasar Ilmu Hukum* (Sinar Grafika, 2018), 150–51.

Penukaran adalah suatu perjanjian dengan mana kedua belah pihak mengikatkan dirinya untuk saling memberikan suatu barang atau uang sebagai gantinya suatu barang lain.¹¹ Adapun penukaran yang dimaksud dalam penelitian ini adalah memberikan tiket permainan timezone diganti dengan hadiah.

3. Tiket

Tiket adalah dokumen berbebtuk cetak melalui proses elektonik atau bentuk lainnya yang merupakan salah satu alat bukti adanya perjanjian antara pemain dengan alat teknologi.¹² Adapun tiket yang dimaksud dalam penelitian ini adalah tiket pada permainan timezone yang mana setelah bermain pemain akan mendapatkan tiket.

4. Permainan Timezone

Permainan Timezone adalah sebuah tempat hiburan, dimana hiburan tersebut berupa *game/* permainan.¹³ Permainan timezone yang dimaksud dalam penelitian ini adalah yang terletak di Duta Mall Banjarmasin. Permainan yang mengeluarkan tiket setelah dimainkan.

5. Pendapat

¹¹ Ridwan Malik, "Jual Beli Online Di Shopee Dalam Perspektif Hukum Islam" (UIN Alauddin Makassar, 2021), 18, file:///C:/Users/ASUS/Downloads/RIDWAN%20MALIK_80100217028%20(1).pdf.

¹² Eko Siswanto and Bayu Abdur Rohman, "Ticket Payment Information System On The Sea Beach Light Using Simple Additive Weighting Method," *Walisongo Journal of Information Technology* 1, no. 1 (November 8, 2019): 4, <https://doi.org/10.21580/wjit.2019.1.1.3987>.

¹³Desi Mulyanti Yuniar, "Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta," t.t.

Menurut Albiq Pendapat merupakan “*Expressed Statement*” yang biasa diucapkan dengan kata-kata, juga dinyatakan dengan isyarat atau dengan cara-cara lain yang mengandung arti dengan segera dapat dipahami maksudnya.¹⁴ Pendapat yang dimaksud dalam penelitian ini adalah pandangan atau penilaian dalam pendapat ulama yang mengetahui tentang hukum Islam yakni pendapat ulama MUI.

6. Ulama

Pengertian Ulama menurut KBBI adalah orang yang ahli dalam hal atau dalam pengetahuan agama Islam.¹⁵ Ulama yang dimaksud penulis disini adalah Ulama yang tergabung dalam organisasi keislaman yakni Ulama MUI yang tergabung sebagai anggota MUI Kota Banjarmasin dan MUI Provinsi Kalimantan Selatan.

F. Kajian Pustaka

Kajian pustaka memuat dan mengkaji hasil penelitian yang relevan baik penelitian lapangan maupun penelitian kepustakaan untuk menunjukkan bahwa fokus yang diangkat dalam penelitian mahasiswa belum pernah dikaji oleh peneliti sebelumnya sehingga tidak terjadi pengulangan atau duplikasi dari kajian atau penelitian terdahulu. Adapun kajian pustaka dalam penelitian ini antara lain:

1. Skripsi yang ditulis oleh Dina Maulina tahun 2023 Prodi Hukum Ekonomi Syariah (Muamalah) yang berjudul “**Pendapat MUI Kalsel Tentang**

¹⁴ Cathas Teguh Prakoso and Suhaidy, “Opini Mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Mulawarman Angkatan 2012 Terhadap Usulan Pemblokiran 15 Game Oleh Komisi Perlindungan Anak Indonesia” (2020), 3, <https://ejournal.ilkom.fisip-unmul.ac.id/site/?p=4055>.

¹⁵ *Kamus Bahasa Indonesia* (Departemen Pendidikan Nasional, 2008).

Permainan Capit Live Streaming Pada Aplikasi Tiktok”, dari UIN Antasari Banjarmasin.¹⁶ Pokok permasalahan dalam penelitian tersebut adalah bagaimana pendapat MUI kalsel tentang permainan capit live streaming pada aplikasi tiktok dan dalil apa saja yang digunakan dalam pendapat MUI kalsel tentang permainan capit live streaming pada aplikasi tiktok. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah sama-sama membahas tentang permainan di zaman modern ini. Perbedaan nya penelitian tersebut berfokus pada pendapat MUI Kalsel tentang permainan capit yang ada di live streaming aplikasi tiktok, sedangkan penelitian ini berfokus pada pendapat ulama di kota Banjarmasin tentang penukaran tiket hadiah dari permainan.

2. Skripsi yang ditulis oleh M. Rahmatul Ikhwan tahun 2023 Prodi Hukum Ekonomi Syariah (Muamalah) yang berjudul **“Penukaran Point Telkomsel Menjadi Kupon Undi-Undi Heki (Studi Pada Pengguna Telkomsel)”**. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penukaran poin untuk mengikuti undian tidak dikenakan biaya dan hanya memanfaatkan poin yang dimiliki pengguna. Mekanisme ini tidak mengandung unsur *maisir* (judi), *gharar* (ketidakjelasan), atau *qimar* (pertaruhan), sehingga tidak dianggap terlarang. Motivasi pengguna menukarkan poin meliputi keinginan untuk mencoba mendapatkan hadiah, mencoba keberuntungan, atau ketertarikan pada hadiah yang ditawarkan. Namun, muncul masalah akibat kurangnya penjelasan dari

¹⁶ Dina Maulina, “Pendapat MUI Kalsel Tentang Permainan Capit Live Streaming Pada Aplikasi Tiktok” (Skripsi, Banjarmasin, UIN Antasari, 2023), <http://idr.uin-antasari.ac.id/id/eprint/24564>.

penyelenggara terkait mekanisme penukaran poin dan tujuan penggunaannya. Hal ini menyebabkan kebingungan di kalangan pengguna, serta munculnya harapan berlebihan dan rasa ragu saat berlomba-lomba mendapatkan hadiah. Penyelenggara diharapkan memberikan informasi yang jelas untuk menghindari keraguan dan kesalahpahaman. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah penukaran point atau tiket menjadi suatu hadiah. Perbedaan nya penelitian tersebut berfokus pada pengguna layanan telkomsel dan bagaimana mereka menukarkan point tersebut menjadi kupon undi-undi hepi, sedangkan penelitian ini berfokus pada pendapat ulama tentang praktik penukaran tiket hadiah di permainan Timezone Duta Mall Banjarmasin.

3. Skripsi yang ditulis oleh Wafiq Azizah tahun 2022 Prodi Hukum Ekonomi Syariah (Muamalah) yang berjudul **“Praktik Jual Beli Kupon Undian Berhadiah Dalam Penyelenggaraan Jalan Sehat Festival Pemuda Di Kota Sampit”** dari UIN Antasari Banjarmasin.¹⁷ Hasil penelitian menunjukkan bahwa jual beli kupon undian berhadiah sebagai syarat untuk mengikuti acara, seperti jalan sehat dalam festival pemuda di Kota Sampit, memiliki unsur *maisir* (judi) dan pemborosan, sehingga menurut hukum Islam praktik ini dihukumi *haram*. Dalam Islam, perolehan harta tidak boleh bergantung pada keberuntungan semata, melainkan harus melalui usaha sesuai sunatullah. Namun, kupon yang diberikan secara gratis kepada peserta

¹⁷ Wafiq Azizah, “Praktik Jual Beli Kupon Undian Berhadiah Dalam Penyelenggaraan Jalan Sehat Festival Pemuda Di kota Sampit” (Skripsi, Banjarmasin, UIN Antasari, 2022), <http://idr.uin-antasari.ac.id/id/eprint/20866>.

yang telah mengikuti rangkaian kegiatan festival dianggap sebagai bentuk pemberian semata, tanpa unsur jual beli, sehingga hukumnya *mubah* (diperbolehkan). Hal ini karena pemberian tersebut diperoleh melalui usaha, bukan sekadar untung-untungan. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah berfokus pada aktivitas ekonomi dan melibatkan hadiah sebagai insentif, yaitu kupon undian berhadiah dan tiket hadiah dari permainan. Perbedaan nya penelitian tersebut berfokus jual beli kupon berhadiah dalam penyelenggaraan jalan sehat festival pemuda yang ada dikota Sampit, sedangkan penelitian ini berfokus kepada pendapat ulama dikota Banjarmasin tentang penukaran tiket permainan Timezone yang ada di Duta Mall Banjarmasin.

4. Jurnal yang ditulis oleh Muzakir Muhsin Thaha dan Rifanida Zakiyatulhaq Al Hasan tahun 2024 Prodi Hukum Ekonomi Syariah (Muamalah) dengan judul **“Unsur Gharar Dalam Penukaran Kupon Yang Diperoleh Di Wahana Permainan”**, dari International Islamic University Malaysia (IIUM), Malaysia dan Sekolah Tinggi Ilmu Syariah Husnul Khotimah Kuningan, Indonesia.¹⁸ Hasil dari peneltian tersebut menunjukkan tentang wahana permainan yang ada di Fun City, Mayasari Plaza, Tasikmalaya. Dalam permainan tersebut menggunakan akad sewa-menyewa dengan tambahan hadiah berdasarkan jumlah kupon yang diperoleh. Penelitian menunjukkan dua jenis permainan Berbasis pemikiran atau kecerdasan yaitu

¹⁸ Muzakir Muhsin Thaha and Rifanida Zakiyatulhaq Al Al Hasan, “Unsur Gharar Dalam Penukaran Kupon Yang Diperoleh Di Wahana Permainan,” *Al Barakat: Jurnal Kajian Hukum Ekonomi Syariah* 4 (2024), <https://doi.org/10.59270/jab.v4i01.232>.

Hadiah diperbolehkan dalam Islam karena tidak mengandung unsur judi (maysir). Dan Berbasis terkaan atau keberuntungan: Hadiah dilarang karena mengandung unsur maysir (judi), yang bertentangan dengan hukum Islam. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah sama-sama membahas tentang permainan pada zaman modern ini juga membahas tentang penukaran kupon atau tiket permainan di zaman modern, sedangkan penelitian ini berfokus pada pendapat ulama di kota Banjarmasin tentang penukaran tiket hadiah dari permainan timezone duta mall Banjarmasin.

5. Skripsi yang ditulis oleh Nurul Kusmiati tahun 2019 Prodi Ekonomi Syariah yang berjudul **“Sistem Tukar Poin Dalam Zona Permainan Modern Ditinjau Dari Hukum Islam (Studi Kasus Game Fantasia, Kediri Mall)”**.¹⁹ Penelitian tersebut menunjukkan bahwa sistem tukar poin dalam permainan Game Fantasia di Kediri Mall menggunakan mekanisme bertahap, dimulai dengan pengisian saldo dalam kartu, bermain permainan yang disediakan, dan pengumpulan poin dengan nilai beragam berdasarkan keberuntungan. Poin yang diperoleh dapat ditukarkan dengan hadiah sesuai ketentuan. Namun, dalam pandangan Islam, praktik ini tidak dibenarkan karena mengandung unsur judi (untung-untungan) dan gharar (ketidakjelasan) dalam proses penukaran poin. Unsur tersebut menjadikan permainan ini tidak sesuai dengan prinsip syariah. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah yaitu dari sistem tukar menukar poin

¹⁹ Nurul Kusmiati, “Sistem Tukar Poin Dalam Zona Permainan Modern Ditinjau Dari Hukum Islam” (Skripsi, Kediri, Institut Agama Islam Negeri (IAIN), 2019), <https://etheses.iainkediri.ac.id/1994/>.

atau tiket. Perbedaan nya dari segi tempat bermainnya penelitian tersebut bertempat Game Fantasia Kediri Mall, sedangkan penelitian ini bertempat di Timezone Duta Mall Banjarmasin.

G. Sistematika Penulisan

Penelitian ini akan diuraikan dalam lima bab dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

Pertama, pada Bab I terdapat bagian pendahuluan yang berisikan gambaran umum tentang permasalahan yang menjadi dasar permasalahan yang diangkat oleh penulis yang dikemas dalam latar belakang, kemudian dilanjutkan dengan adanya rumusan masalah yang berisikan beberapa pertanyaan mengenai permasalahan yang ingin diketahui dan diselesaikan yang selanjutnya penulis mencantumkan tujuan penelitian dengan maksud agar dapat diketahui apa tujuan yang ingin dicapai oleh penulis pada hasil akhir skripsi nantinya. Terdapat pula signifikasi penelitian yang terbagi menjadi signifikasi secara teoritis maupun praktis, dan dilanjutkan dengan adanya definisi operasional yang bertujuan untuk memberikan beberapa definisi dari istilah yang digunakan dalam judul skripsi agar tidak terjadi multi tafsir atau kesalahpahaman. Berikutnya terdapat kajian pustaka yang berisikan penjelasan secara ringkas dari penelitian yang relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis, yang mana di dalamnya juga disebutkan persamaan dan perbedaannya dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis dalam skripsi ini. Terakhir, pada bab ini juga dicantumkan sistematika penulisan yang menerangkan tentang batasan-batasan pembahasan dalam setiap bab.

Bab II, yaitu berisikan landasan teori tentang hal-hal yang berkaitan dengan objek penelitian melalui teori-teori yang mendukung serta relevan yang didapat dari buku, artikel jurnal, penelitian terdahulu atau literatur lain yang berkaitan dengan permasalahan yang diteliti. Maka teori yang akan dikemukakan pada bab ini adalah mengenai teori Konsep Hadiah, Maysir Dan Permainan Berbasis Alat atau Teknologi.

Bab III merupakan bagian khusus yang membahas mengenai metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yang berisikan uraian berupa jenis dan pendekatan penelitian, lokasi penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data serta teknik pengolahan data.

Bab IV laporan hasil penelitian yang memuat uraian pendapat Ulama MUI Di Kota Banjarmasin Tentang Hukum Penukaran Tiket Dari Permainan Timezone Duta Mall Kota Banjarmasin dan Apa dasar hukum Pendapat Ulama MUI Di Kota Banjarmasin Tentang Hukum Penukaran Tiket Dari Permainan Timezone Duta Mall Di Kota Banjarmasin Dalam Menyampaikan Pendapat Tersebut. Kemudian, uraian data tersebut dianalisis sehingga dapat menjawab rumusan masalah penelitian yaitu Bagaimana pendapat Ulama MUI Di Kota Banjarmasin Tentang Hukum Penukaran Tiket Dari Permainan Timezone Duta Mall Di Kota Banjarmasin dan Apa dasar hukum Pendapat Ulama MUI Di Kota Banjarmasin Tentang Hukum Penukaran Tiket Dari Permainan Timezone Duta Mall Di Kota Banjarmasin Dalam Menyampaikan Pendapat Tersebut.

Terakhir, pada Bab V memuat penutup yang membahas kesimpulan dari penelitian yang dilakukan dan yang telah dibahas dalam uraian pada bab

sebelumnya, yang mana setelah bagian kesimpulan ini juga akan diiringi dengan saran yang dirasa penulis perlu untuk dimuat atau dikembangkan dalam penelitian selanjutnya.