











*station*. Tidak heran peminat yang membanjiri rental-rental *play station* paling banyak dari pelajar dan mahasiswa.

*Play station* menjadi permainan yang digemari oleh kalangan mahasiswa. Permainan tersebut dapat menjadi candu bagi mahasiswa sehingga keinginan untuk mengkonsumsi *play station* lebih tinggi. Secara tidak langsung keseringan mengkonsumsi *play station* berdampak pada pola konsumsi mahasiswa tersebut, seperti pada uang yang dikeluarkan oleh mahasiswa menjadi lebih banyak dipakai untuk bermain *play station* akibatnya pengeluaran mahasiswa yang hobi bermain *play station* menjadi lebih banyak dibandingkan dengan mahasiswa yang tidak menggemari *play station*.

Perubahan pola konsumsi juga bisa memengaruhi aktifitas sehari-hari, bahkan uang yang seharusnya dialokasikan untuk kebutuhan tugas, membeli buku serta membeli keperluan hidup sehari-hari digunakan untuk bermain *play station*. Jika hal ini tidak dapat ditanggulangi, maka dapat tenggelam dalam kehidupan yang materialistis dan hedonistis yang dilarang oleh agama Islam. Akan tetapi hal itu bukan berarti bahwa Islam melarang manusia untuk menikmati kehidupan dunia ini. Sebagai anugerah, Allah memberikan segalanya kepada manusia berupa pakaian, minuman, makanan, kendaraan, alat komunikasi, alat rumah tangga dan sebagainya, yang perlu dicatat adalah Allah mengingatkan untuk tidak berbuat boros dan berlebih-lebihan.

Tidak *isrāf* merupakan tuntutan yang harus disesuaikan dengan kondisi seseorang, karena kadar yang dinilai cukup bagi seseorang belum tentu cukup



## B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan apa yang telah diuraikan pada latar belakang di atas maka penulis mencoba untuk mengidentifikasi permasalahan yang timbul, sebagai berikut:

1. Pola konsumsi mahasiswa IAIN Sunan Ampel Surabaya sebelum bermain *play station*
2. Pola konsumsi mahasiswa IAIN Sunan Ampel Surabaya setelah bermain *play station*
3. Pengaruh *play station* terhadap pola konsumsi mahasiswa IAIN Sunan Ampel Surabaya
4. Dampak *play station* terhadap pola konsumsi mahasiswa IAIN Sunan Ampel Surabaya
5. Pandangan *maqāṣid al-syarīah* tentang dampak *play station* terhadap pola konsumsi mahasiswa IAIN Sunan Ampel Surabaya

## C. Batasan Masalah

Agar permasalahan ini bisa dikaji dengan baik, penulis membatasi masalah pada:

1. Dampak permainan *play station* terhadap pola konsumsi mahasiswa IAIN Sunan Ampel Surabaya
2. Dampak *play station* terhadap pola konsumsi mahasiswa IAIN Sunan Ampel dalam perspektif *maqāṣid al-syarīah*









Islam, yaitu tercapainya kebahagiaan di dunia dan akhirat serta kehidupan yang lebih baik dan terhormat.

## I. Kerangka Teoritis

### 1. Konsumsi Islam

Setiap hari manusia mengalokasikan sumber daya untuk memenuhi berbagai kebutuhan. Untuk itu manusia memerlukan kejelian dalam penggunaan uang yang dipakai membeli barang dan jasa yang dibutuhkan. Persoalan yang penting dalam kajian ekonomi Islam ialah masalah konsumsi. Konsumsi secara umum didefinisikan dengan penggunaan barang dan jasa untuk memenuhi kebutuhan manusia.

Dalam ekonomi Islam konsumsi juga memiliki pengertian yang sama, tapi memiliki perbedaan dalam setiap yang melingkupinya. Perbedaan mendasar dengan konsumsi ekonomi konvensional adalah tujuan pencapaian dari konsumsi itu sendiri, cara pencapaiannya harus memenuhi kaidah pedoman syariah Islam.<sup>10</sup> Konsumsi berperan sebagai pilar dalam kegiatan ekonomi seorang (individu). Konsumsi yang Islami selalu berpedoman pada ajaran Islam. Seorang Muslim akan lebih mempertimbangkan masalah daripada *utilitas* (kepuasan) dalam kegiatan konsumsinya. Pencapaian

---

<sup>10</sup>Arif Pujiono, "Teori konsumsi Islam", *Dinamika Pembangunan*, No. 2 (Desember, 2006), 196-207.



1. Prinsip *syarīah*, yaitu menyangkut dasar syariat yang harus terpenuhi dalam melakukan konsumsi di mana terdiri dari:

a. Prinsip akidah, yaitu hakikat konsumsi adalah sebagai sarana untuk ketaatan/ beribadah

b. Prinsip ilmu, yaitu seorang ketika akan mengkonsumsi harus tahu ilmu tentang barang yang akan dikonsumsi apakah merupakan sesuatu yang halal atau haram baik ditinjau dari zat, proses, maupun tujuannya.

c. Prinsip amaliah, sebagai konsekuensi akidah dan ilmu yang telah diketahui

tentang konsumsi Islami tersebut. Seseorang ketika sudah berakidah yang lurus dan berilmu, maka dia akan mengkonsumsi hanya yang halal serta menjauhi yang haram atau *syubhat*.

2. Prinsip kuantitas yaitu prinsip yang sesuai dengan batas-batas kuantitas yang telah dijelaskan dalam syariat Islam, di antaranya:

a. Sederhana, yaitu mengkonsumsi yang sifatnya tengah-tengah antara menghamburkan harta dengan pelit, tidak bermewah-mewah, tidak *mubazir*, hemat.

b. Sesuai antara pemasukan dan pengeluaran, artinya dalam mengkonsumsi harus disesuaikan dengan kemampuan yang dimilikinya.

3. Prinsip prioritas yaitu prinsip dimana memperhatikan urutan kepentingan yang harus diprioritaskan agar tidak terjadi *kemadharatan*, yaitu





berarti jalan menuju sumber air. Jalan menuju sumber air ini dapat pula dikatakan sebagai jalan ke arah sumber pokok kehidupan.<sup>12</sup>

Dalam pengertian lain *maqāṣid al-syarīah* adalah tujuan akhir dari syariat Islam, yaitu mencapai kebahagiaan di dunia dan akhirat (*falah*) serta kehidupan yang lebih baik dan terhormat (*ḥayyah ṭayyiban*).<sup>13</sup>

Syathibi membagi *maqāṣid* menjadi tiga tingkatan, yaitu untuk menjamin hal-hal yang *ḍaruri* atau pasti (kebutuhan *ḍaruriyat*), pemenuhan kebutuhan *ḥajjiyyat* (diperlukan) dan kebutuhan akan kebaikan-kebaikan (kebutuhan *tahsiniyat*). Artinya bahwa kebutuhan *tahsiniyat* tidak boleh dipenuhi selama belum terpenuhinya kebutuhan *ḥajjiyyat*. Sedangkan kebutuhan *ḥajjiyyat* tidak boleh dipenuhi kecuali telah terjaminnya kebutuhan *ḍaruriyat*.

*Maqāṣid ḍaruri* ialah tingkat kebutuhan yang harus ada atau dikenal dengan istilah kebutuhan primer. Kepentingan hidup manusia yang bersifat primer (*ḍaruriyah*) merupakan tujuan utama yang harus dipelihara oleh hukum Islam. Bila kebutuhan *ḍaruriyat* ini tidak terpenuhi maka akan terancam keselamatan manusia baik di dunia maupun di akhirat.<sup>14</sup>

Termasuk dalam *maslahah ḍaruri* terdiri dari kelima bidang berikut: *din* (agama), *nafs* (jiwa), *nasl* (keluarga atau keturunan), *mal* (harta), dan *aql*

<sup>12</sup>Asafri Jaya Bakri, *Konsep Maqāṣhid Syarī'ah Menurut al-Syatibi* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 1996), 61.

<sup>13</sup>Pusat Pengkajian dan Pengembangan Ekonomi Islam (P3EI) Universitas Islam Indonesia Yogyakarta atas kerjasama dengan Bank Indonesia, *Ekonomi Islam*, 529.

<sup>14</sup>Khalid Mas'ud, *Filsafat Hukum Islam* (Bandung: Pustaka, 1996), 245.



## 1. Data yang dikumpulkan

- a. Data yang diambil dari wawancara kepada mahasiswa IAIN Sunan Ampel Surabaya yang gemar bermain *play station*, penjaga rental PS.
- b. Data tentang hukum Islam antara lain mengenai teori konsumsi Islam serta konsep *maqāṣid al-syari'ah*, maupun sumber hukum yang berkaitan dengan penelitian.

## 2. Sumber Data

### a Sumber data primer

Adalah data dasar yang diperoleh atau dikumpulkan langsung dari sumber pertama yang ada di lapangan melalui penelitian.<sup>19</sup> Data primer diambil dari hasil wawancara mahasiswa IAIN Sunan Ampel Surabaya yang gemar bermain *play station*. Sampel yang diambil ada 15 anak yang gemar bermain *play station*.<sup>20</sup>

### b Sumber data sekunder

Data-data yang di ambil dari literatur-literatur berupa buku buku yang terkait denga penelitian di antaranya :

- 1) *Konsep Maqasid syari'ah Menurut al-Syatibi* karangan Asafri Jaya Bakri.
- 2) *Filsafat Hukum Islam* karangan Khalid Mas'ud,
- 3) *Hukum Islam Kontemporer* karangan Mustofa dan Abdul Wahid
- 4) *Fikih Ekonomi Umar Bin Al-Khatab* karangan Jaribah bin Ahmad Al-Haritsi

<sup>19</sup> Soejono Soekanto, *Pengantar Penelitian Hukum* (Jakarta: UI PRESS, 2008), 12.

<sup>20</sup> Biodata sampel selengkapnya dapat dilihat pada bab 3.

- 5) *Hukum Islam Dinamika dan Perkembangannya di Indonesia*  
karangan Ghofur Anshori
- 6) *Membumikan Syariat Islam* karangan Yusuf al-Qardhawi
- 7) *Ekonomi Islam* karangan Monzer Kahf
- 8) *Hukum Islam Dinamika dan Perkembangannya di Indonesia*  
karangan Ghofur Anshori
- 9) *Ekonomi Islam* karangan Pusat Pengkajian dan Pengembangan  
Ekonomi Islam (P3EI) Universitas Islam Indonesia Yogyakarta  
atas kerjasama dengan Bank Indonesia

### 3. Teknik Pengumpulan Data

Adapun cara yang digunakan dalam rangka mencari data yang di perlukan, pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan beberapa metode dengan tujuan agar data yang diperoleh valid, antara lain :

#### a. Observasi

Yaitu dengan melakukan pengamatan pada rental-rental PS di sekitar kawasan kampus dan observasi terhadap pola hidup yang berkaitan dengan pola konsumsi mahasiswa IAIN sunan ampel Surabaya

#### b. Wawancara / Interview

Adalah teknik pengumpulan data dengan cara mengajukan pertanyaan langsung oleh pewawancara kepada informan atau



informan yang sesuai dengan topik penelitian.<sup>21</sup> Dalam penelitian ini diperlukan wawancara kepada mahasiswa IAIN Sunan Ampel Surabaya yang gemar bermain *play station* serta kepada pemilik jasa penyewaan *play station* yang berada di wilayah kampus.

c. Dokumentasi

Yakni proses penyampaian data yang dilakukan melalui data tertulis yang memuat garis besar, data yang akan dicari dan berkaitan dengan judul penelitian, dalam hal ini dokumentasi yang terkumpul adalah berkaitan dengan perilaku konsumsi, teori konsumsi Islam, hukum Islam yang terkait dan konsep *maqāsid al-syarīah*.

4. Teknik Analisis Data

Adapun metode yang digunakan dalam menganalisis data penelitian ini, penulis menggunakan metode deskriptif analisis yaitu metode penelitian yang berupaya mencari kebenaran ilmiah dengan cara mempelajari secara mendalam dengan menguraikan dan menggambarkan kasus-kasus yang ada kemudian data-data penelitian tersebut dianalisis secara kritis dan objektif dengan pendekatan studi kasus.<sup>22</sup> Menggunakan metode deskriptif analisis karena penelitian ini untuk menggambarkan dampak *play station* terhadap pola konsumsi mahasiswa dalam perspektif *maqāsid al-syarīah*.

---

<sup>21</sup>M. Iqbal Hasan, *Pokok-Pokok Materi Metodologi Penelitian dan Aplikasinya* ( Jakarta: Ghalia Indonesia, 2002), 85.

<sup>22</sup>Andi Prastowo, *Metode Penelitian Kualitatif dalam Prespektif Rancangan Penelitian* (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media. 2011), 187.