BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Manusia dalam keseharianya dipenuhi dengan berbagai aktivitas yang dapat membuatnya penat. Oleh karena itu, manusia sendiri memerlukan istirahat untuk melepaskan kejenuhan dari serangkaian aktivitas. Salah satu aktivitas yang menjadi kebutuhan sekunder bagi manusia itu sendiri adalah bermain. Bermain adalah sarana menghilangkan penat dan dapat menciptakan kesenangan. Sejalan dengan perkembangan teknologi, bentuk permainan semakin berkembang dan beragam jenisnya. Salah satu wujud permainan yang mengikuti perkembangan kemajuan teknologi ditandai munculnya jenis permainan audio visual yang berbasis prosgram komputer yang dinamakan play station atau biasa disebut "PS".

Permainan ini banyak menjaring penggemar setianya, mulai dari anakanak hingga orang dewasa, karena selain menghibur permainan ini juga banyak memberikan kesan tersendiri dari adanya efek yang ditampilkan. Permainan ini disambut antusias oleh masyarakat luas yang ditandai maraknya penyewaan rental play station yang tersebar di sekitar tempat tinggal kita bahkan tidak sedikit keluarga mereka yang menyajikan play station di rumah. Permainan play station yang beredar luas di pasaran bukan hanya berfungsi sebagai hiburan saja bahkan dapat berperan mengembangkan daya imajinasi dan kreatifitas, tetapi permainan play station hanya sedikit memiliki

manfaat justru lebih banyak menyimpan mudharat, yaitu banyak kerugian yang didapat dari pada manfaat yang diperoleh.

Asosiasi Dokter Amerika (2007) menyatakan kehawatiran terhadap efek yang ditimbulkan dari kebiasaan sejumlah orang yang gemar bermain play station. Mereka menganggap penyakit yang ditimbulkan akibat kecanduan play station harus segera diatasi karena bisa mengakibatkan penyakit kejiwaan yang cukup parah. Penyakit ketergantungan dan kecanduan berat seperti play station akan menjadi pintu berbagai penyakit jiwa lainnya.

Berdasarkan pengamatan pada salah satu rental yang terletak di sekitar kampus IAIN Sunan Ampel Surabaya, dapat dikatakan bahwa konsumen yang datang bermain selain dari kalangan mahasiswa laki-laki juga dari kalangan pelajar. Mereka kapan saja datang untuk bermain dan rata-rata menghabiskan waktu lima sampai enam jam. Bermain play station lima jam sehari bagi orang yang tidak menggemari game dinilai sebagai pemborosan waktu, tapi bagi pecandu game rentang waktu itu masih dirasa kurang. Duduk berjamjam bermain play station membuat seseorang kurang bergerak dan bersosialisasi dengan teman maupun lingkungan sekitarnya, Kondisi ini jelas menghambat perkembangan fisik, motorik serta sosialnya.

Play station merupakan permainan yang sifatnya mencari kesenangan, kepuasan dan mengandung tingkat penasaran yang cukup tinggi. Permainan

¹Asosiasi Dokter Amerika Resah akan Dampak *Play Station*, dalam http://id.wordpress.com (15 Maret 2012).

play station jika dilakukan secara terus menerus akan mengganggu segala aktifitas yang bersifat rasional serta dapat menjadikan seseorang lupa diri, terlebih jika dialami oleh pelajar atau mahasiswa. Seseorang ketika sedang dalam bermain play station sering lupa waktu, sehingga melupakan kewajiban shalat, makan, sampai pada mengganggu kegiatan sehari-hari. Efek atau dampak negatif lain yang ditimbulkan play station lainya adalah pengaruh psikologi yakni menghayal dan pikiran yang selalu tertuju pada game sehingga mempengaruhi pola pikir dan tingkah laku.

Play station bukan lagi sebagai alat bermain untuk suatu kepuasan jiwa saja, namun pada akhirnya menjadi sebuah hobi yang mana dapat menimbulkan berbagai dampak-dampak bagi kehidupan. Selain itu bagi yang sudah menggemari play station kecenderungan mereka yang mempunyai uang akan dipakai untuk bermain play station. Pengaruh atau dampak yang terjadi disini tidak hanya terjadi pada diri seorang yang bermain saja, tetapi secara tidak langsung akan mempengaruhi suatu sistem kehidupan sosial yang ada dalam masyarakat.

Bermain *play station* memang diperbolehkan dengan cacatan tidak sampai menggangu aktifitas, kegiatan bermain tersebut termasuk dalam konsumsi yaitu menggunakan jasa *play station* untuk mendapatkan suatu kepuasan. Dalam mengkonsumsi, Islam mengajarkan agar melarang manusia menggunakan harta untuk tujuan yang melanggar hukum dengan cara tanpa aturan.³ Berlebih-lebihan atau melampaui batas dalam menggunakan

³Monzer Kahf, *Ekonomi Islam* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 1991), 28.

(mengkonsumsi) suatu kebutuhan sangat dicela oleh Islam. Dengan demikian, kesederhanaan menjadi elemen vital ajaran Islam dalam perilaku konsumsi. Kesederhanaan sangat dianjurkan dalam mendasari segala hal, terlebih dalam konsumsi, sebaliknya sikap yang berlebihan tidak disukai oleh Allah dijelaskan dalam al-Qur'an surah al-An'am ayat 141:

Artinya: Dan Dialah yang menjadikan kebun-kebun yang berjunjung dan yang tidak berjunjung, pohon korma, tanam-tanaman yang bermacam-macam buahnya, zaitun dan delima yang serupa (bentuk dan warnanya) dan tidak sama (rasanya). Makanlah dari buahnya (yang bermacam-macam itu) bila Dia berbuah, dan tunaikanlah haknya di hari memetik hasilnya (dengan disedekahkan kepada fakir miskin); dan janganlah kamu berlebih-lebihan. Sesungguhnya Allah tidak menyukai orang yang berlebih-lebihan.

Pola konsumsi seseorang pada umumnya ialah makan, minum, olahraga, istirahat dan hiburan. Bagi seorang pelajar atau mahasiswa selain konsumsi yang sudah disebutkan juga ada kebutuhan untuk menunjang dalam mengerjakan tugas yaitu membaca buku, berdiskusi atau kajian serta penelitian yang lainya. Dengan berbagai aktifitas yang dapat membuat mahasiswa jenuh oleh setumpuk tugas menyebabkan mahasiswa untuk bermain play station sebagai hiburan. Melihat prospek keinginan konsumen yang tinggi terhadap permainan game ini, khususnya di wilayah sekitar kampus banyak dibuka rental-rental yang menyediakan jasa penyewaan play

⁴Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya* (Bandung: CV Penerbit Diponegoro, 2009), 50.

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 bagi orang lain. Maka yang lebih tepat menafasirkan tidak isrāf adalah berbuat proporsional dalam berbagai hal, baik makan, minum, pakaian, bermain dll. Seseorang yang belanja dengan *isrāf*, tanpa skala prioritas maqāṣid (maslahah), akan membuahkan bencana yaitu akan mencelakakan dirinya dan rumah tangganya. Harta yang dimiliki tidak semata-mata untuk dikonsumsi, tetapi juga untuk kegiatan sosial seperti zakat, infaq dan sedekah.⁵

Berangkat dari pengertian ini, maka dapat dipahami bahwa konsumsi sebenarnya tidak identik dengan makan dan minum akan tetapi juga meliputi pemanfaatan atau pendayagunaan segala sesuatu yang dibutuhkan manusia. 6 Al-quran dan hadis memberikan petunjuk-petunjuk yang sangat jelas tentang konsumsi, supaya perilaku konsumsi manusia menjadi terarah dan agar manusia dijauhkan dari sifat yang hina karena perilaku konsumsinya. Perilaku konsumsi yang sesuai dengan ketentuan Allah dan RasulNya akan menjamin kehiduan manusia yang adil dan sejahtera di dunia dan akhirat (falah).

Dilihat dari adanya dampak baik positif dan negatif terhadap pola konsumsi dari sebuah permainan play station, lalu bagaimana pandangan maqāṣid syarīah mengenai permainan play station ini. Dari paparan diatas maka penulis mengajukan proposal penelitian yang berjudul "Dampak Play Station terhadap Pola Konsumsi Mahasiswa IAIN Sunan Ampel Surabaya dalam Perspektif Maqāṣid al-Syarīah".

6 Ibid.,

⁵Agustianto, "Prinsip dan Pola Konsumsi dalam Islam", dalam http:/www. Agustiantocentre.com/artikel (12 Maret 2012).

B. Identifikasi Masalah

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

- Pola konsumsi mahasiswa IAIN Sunan Ampel Surabaya sebelum bermain

 play station
- 2. Pola konsumsi mahasiswa IAIN Sunan Ampel Surabaya setelah bermain play station
- Pengaruh play station terhadap pola konsumsi mahasiswa IAIN Sunan Ampel Surabaya
- 4. Dampak play station terhadap pola konsumsi mahasiswa IAIN Sunan
 Ampel Surabaya
- Pandangan maqāṣid al-syarāah 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:

- Dampak permainan play station terhadap pola konsumsi mahasiswa
 IAIN Sunan Ampel Surabaya
- Dampak play station terhadap pola konsumsi mahasiswa IAIN Sunan
 Ampel dalam perspektif maqāṣid al-syarīah"

D. Rumusan Masalah

Dalam penelitian ini hal-hal pokok yang akan dibahas adalah sebagai berikut:

- Bagaimana dampak play station terhadap pola konsumsi mahasiswa IAIN Sunan Ampel Surabaya?
- 2. Bagaimana dampak play station terhadap pola konsumsi mahasiswa IAIN Sunan Ampel Surabaya dalam perspektif maqāṣid al-syariah?

E. Tujuan Penulisan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian yang ingin dicapai sebagai berikut:

- Untuk mengetahui dampak play station terhadap pola konsumsi mahasiswa IAIN Sunan Ampel Surabaya
- Untuk mengetahui bagaimana pandangan maqaşid al-syariah terhadap dampak play station terhadap pola konsumsi mahasiswa IAIN Sunan Ampel Surabaya

F. Kegunaan Penelitian

1. Secara Teoritis

Memberikan sumbangan pemikiran dalam rangka pengembangan (membangun, memperkuat, menyempurnakan) ilmu pengetahuan serta digunakan bahan oleh pembaca dalam suatu bidang akademik maupun penelitian yang lebih lanjut khususnya di bidang muamalah dan hukum syariah.

2. Secara Praktis

Dapat digunakan sebagai bahan informasi dan referensi mahasiswa yang melakukan penelitian yang berhubungan dengan penelitian ini.

G. Kajian Pustaka

Tinjauan pustaka ini pada intinya adalah untuk mendapatkan gambaran hubungan topik yang akan diteliti dengan penelitian sejenis yang pernah dilakukan oleh peneliti sebelumnya, sehingga tidak ada pengulangan atau duplikasi dari kajian atau penelitian tersebut. Penelitian yang bertema play station memang sudah ada beberapa yang meneliti antara lain Rachmadani yang berjudul "Pengaruh Media Play Station terhadap Perilaku Sosial Anak-Anak di Ploso Baru Tambak Sari Surabaya". Pada penelitian ini mengungkap bahwa media play station memengaruhi perilaku sosial anak-anak di Ploso baru Tambaksari Surabaya, walaupun tingkat pengaruhnya rendah tapi pasti. 3

Penelitian yang hampir sama juga pernah dilakukan oleh Suma'iyah yang mengangkat judul "Pengaruh Bermain *Play Station* terhadap Prestasi Belajar Agama Islam Siswa MTs Tahsinul Akhlaq Surabaya". Kesimpulan dari penelitian tersebut terdapat pengaruh positif yang signifikan antara permainan *play station* yang dilakukan oleh siswa siswi MTs Tahsinul Akhlaq Surabaya dengan prestasi belajar pendidikan agama Islam.

⁷Abuddin Nata, *Metodologi Studi Islam* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2004), 135.

⁸Rachmadani, "Pengaruh Media *Play Station* terhadap Perilaku Sosial Anak-anak di Ploso Baru Tambak Sari Surabaya" (Surabaya: Fakultas Dakwah IAIN Sunan Ampel, 2009).

⁹Hj Suma'iyah, "Pengaruh Bermain *Play Station* terhadap Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) Siswa Mts Tahsinul Akhlaq Surabaya" (Surabaya: Fakultas Tarbiyah IAIN Sunan Ampel, 2006).

Dengan demikian, belum ada skripsi yang membahas play station dari aspek dampaknya terhadap pola konsumsi yang ditinjau dengan maqāṣid alsyarīah. Sehingga penulis mengambil judul "Dampak Play Station terhadap Pola Konsumsi Mahasiswa IAIN Sunan Ampel Surabaya dalam Perspektif Maqāṣid al-Syarīah.

H. Definisi Operasional

Judul skripsi ini adalah "Dampak *Play Station* terhadap Pola Konsumsi Mahasiswa IAIN Sunan Ampel Surabaya dalam Perspektif *Maqā şid al-Syarī ah*" guna untuk mendapatkan gambaran yang lebih jelas dan tidak terjadi kesalah pahaman di dalam memahami arti dan maksud dari judul di atas, maka perlu dijelaskan arti kata berikut:

- Akibat yang ditimbulkan dari permainan yang berbasis program komputer.
- 2. Pola Konsumsi : Suatu bentuk kegiatan memanfaatkan barang atau jasa untuk memenuhi kebutuhan, yang lebih dispesifikan pada penelitian ini ialah pola konsumsi yang berkaitan dengan pendayagunaan harta oleh Mahasiswa IAIN Sunan Ampel Surabaya.
- 3. Perspektif *Maqāṣid al-Syarīah*: Tinjauan dari suatu pendekatan filsafat

 Islam yang dipakai untuk memecahkan problem

 yang terjadi berupa tujuan akhir dari syariat

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. Konsumsi berperan sebagai pilar dalam kegiatan ekonomi seorang (individu). Konsumsi yang Islami selalu berpedoman pada ajaran Islam. Seorang Muslim akan lebih mempertimbangkan maslahah daripada utilitas (kepuasan) dalam kegiatan konsumsinya. Pencapaian

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

maşlahah merupakan tujuan dari syariat Islam (maqāṣid al-syariah), yang tentu saja harus menjadi tujuan dari kegiatan konsumsi.¹¹

Al-Quran dan hadis memberikan petunjuk-petunjuk yang sangat jelas tentang konsumsi supaya perilaku konsumsi manusia menjadi terarah dan agar manusia dijauhkan dari sifat yang hina. Perilaku konsumsi yang sesuai dengan ketentuan Allah dan RasulNya akan menjamin kehidupan manusia yang adil dan sejahtera di dunia dan akhirat (falah).

Dalam diri seorang Muslim harus mengkonsumsi yang membawa manfaat (maṣlahah) dan bukan merugikan (maḍarat). Konsep maṣlaḥah menyangkut maqāṣid syarīah (dien, nafs, nasl, aql, māl), artinya harus memenuhi syarat agar dapat menjaga agamanya tetap Muslim, menjaga fisiknya agar tetap sehat dan kuat, tetap menjaga keturunan generasi manuia yang baik, tidak merusak pola pikir akalnya dan tetap menjaga hartanya berkah dan berkembang. Konsep maṣlahah individu senantiasa membawa dampak terhadap maslahat umum/sosial.

Konsumsi Islam senantiasa memperhatikan halal-haram, komitmen dan konsekuen dengan kaidah-kaidah dan hukum-hukum syariat yang mengatur konsumsi agar mencapai kemanfaatan konsumsi seoptimal mungkin dan mencegah penyelewengan dari jalan kebenaran dan dampak *maḍarat* baik bagi dirinya maupun orang lain. Adapun kaidah prinsip dasar konsumsi Islam adalah (*Al-Haritsi*, 2006):

¹¹Pusat Pengkajian dan Pengembangan Ekonomi Islam (P3El) Universitas Islam Indonesia Yogyakarta atas kerjasama dengan Bank Indonesia, *Ekonomi Islam* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2008), 128.

- Prinsip syariah, 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 halal atau syubhat.
- 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 *kemadaratan*, yaitu

- a. primer, yaitu konsumsi dasar yang harus terpenuhi agar manusia dapat hidup dan menegakkan kemaslahatan dirinya dunia dan agamanya serta orang terdekatnya, seperti makanan pokok
- sekunder, yaitu konsumsi untuk menambah/meningkatkan tingkat kualitas hidup yang lebih baik
- c. tersier, yaitu untuk memenuhi konsumsi manusia yang jauh lebih membutuhkan.
- 4. Prinsip sosial yaitu memperhatikan lingkungan sosial di sekitarnya sehingga tercipta keharmonisan hidup dalam masyarakat, di antaranya:
- 5. Tidak meniru atau mengikuti perbuatan konsumsi yang tidak mencerminkan etika konsumsi Islami dengan tujuan bersenang-senang atau memamerkan kemewahan dan menghambur-hamburkan harta.

Disamping memperhatikan prinsip dasar ekonomi Islam, hal lain tak kalah pentingnya adalah berkaitan dengan maslahah. Dalam perilaku konsumsi, seorang konsumen akan mempertimbangkan manfaat dan berkah yang dihasilkan dari kegiatan konsumsinya. Konsumen merasakan adanya manfaat ketika mendapatkan pemenuhan kebutuhan fisik atau psikis (material) dan berkah akan diperoleh ketika konsumen mengkonsumsi barang atau jasa yang dihalalkan oleh syariat Islam.

2. Maqāṣid al-Syarīah

Secara *lughawi* (bahasa), *maqāṣid al-syarīah* terdiri dari dua kata, yakni *maqāṣid* dan *syarīah. Maqāṣid* adalah bentuk jama' dari *maqṣūd* yang berarti kesengajaan atau tujuan. *Syariah* secara bahasa berarti المواضع تحد رالى الماء yang

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

Dalam pegertian 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 *(hayyah tayyiban).*¹³

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

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.¹⁴

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

14Khalid Mas'ud, Filsafat Hukum Islam (Bandung: Pustaka, 1996), 245.

¹²Asafri Jaya Bakri, Konsep Maqâshid Syarî'ah Menurut al-Syatibi (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 1996), 61.

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

(akal). ¹⁵ Maqāṣid al-syarīah merupakan suatu pendekatan filsafat dalam Islam, yang kemudian nantinya dengan pendekatan maqāṣid al-syarīah mampu berperan dengan baik dalam memberikan alternatif pemecahan terhadap permasalahan-permasalahan hukum yang muncul dewasa ini. ¹⁶ Selanjutnya diharapkan malalui pendekatan maqāṣid syarīah akan mampu memecahkan problematika yang ada dalam penelitian kelak.

J. Metode Penelitian

Metode adalah cara yang tepat untuk melakukan sesuatu menggunakan pikiran secara seksama untuk mencapai suatu tujuan, sedangkan penelitian adalah suatu kegiatan untuk mencari, mencatat, memaparkan dan menganalisa suatu yang diteliti sampai menyusun laporan. ¹⁷ Jadi metode penelitian adalah suatu cara yang digunakan untuk mencari, mencatat, merumuskan dan menganalisa suatu yang diteliti sampai menyusun laporan.

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif, bersifat (fied research) (penelitian lapangan)¹⁸ yang membahas dampak permainan play station terhadap pola konsumsi mahasiswa IAIN Sunan Ampel Surabaya dalam perspektif maqāṣid al-syarīah. Untuk memperoleh data tentang dampak play station terhadap pola konsumsi dan berbagai varian yang mendukungnya, maka diperlukan fase-fase tertentu dan akurat antara lain:

16 Asafri Jaya Bakri, Konsep Maqasid syari'ah Menurut al-Syatibi, 157.

1.

¹⁵ Ibio

¹⁷ Chalid Narbuko dan Abu Acmadi, *Metodologi Penelitian* (Jakarta: Bumi Aksara, 1997),

¹⁸ *Ibid.*, 46.

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-syarīah, 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. ¹⁹ 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*. ²⁰

b Sumber data sekunder

Data-data yang di ambil dari literatur-literatur berupa buku buku yang tekait denga penelitian di antarannya:

- 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

²⁰ Biodata sampel selengkapnya dapat dilihat pada bab 3.

¹⁹ Soejono Soekanto, Pengantar Penelitian Hukum (Jakarta: UI PRESS, 2008), 12.

- 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 yalid, 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.²¹ 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 maqāṣid 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 dianalisi secara kritis dan objektif dengan pendekatan studi kasus.²² Menggunakan metode deskriptif analisis karena penelitian ini untuk menggambarkan dampak play station terhadap pola konsumsi mahasiswa dalam perspektif maqāṣid al-syarīah.

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

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