DAMPAK *PLAY STATION* TERHADAP POLA KONSUMSI MAHASISWA IAIN SUNAN AMPEL SURABAYA DALAM PERSPEKTIF *MAQĀṢID AL-SYARĪAH*

SKRIPSI

KEMENTERIAN AGAMA
PERPUSTAKAAN
SURABAYA
IAIN SUNAN AMPEL

Diajukan kepada
Institut Agama Islam Negeri Sunan Ampel
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Dalam Menyelesaikan Program Sarjana Strata Satu
Ilmu Syari'ah

PERPUSTAKAAN
IAIN SUNAN AMPEL SURABAYA
No. KLAS K S.2012 079 M
No. REG : S.2012/M/079
ASAL BUKU :
TANGGAL :

Oleh :
AYU AGUSTIN
NIM : C02208087

Institut Agama Islam Negeri Sunan Ampel
Fakultas Syariah
Jurusan Muamalah

SURABAYA
2012

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi yang ditulis oleh Ayu Agustin ini telah diperiksa dan disetujui untuk dimunaqasahkan.

Surabaya, 11 Juli 2012

Pembimbing,

Sirajul Arifin, S.Ag.SS,M.Ei

NIP 197005142000031002

PENGESAHAN

Skripsi yang ditulis oleh Ayu Agustin ini telah dipertahankan di depan sidang Majelis Munaqasah Skripsi Fakultas Syariah IAIN Sunan Ampel pada hari Senin tanggal 30 Juli 2012 dan dapat diterima sebagai salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program sarjana strata satu dalam Ilmu Syari'ah.

Majelis Munaqasah Skripsi:

Ketua		Sekretaris
Sirajul Arifin, S.Ag, S.S, MEI 197005142000031002		Fahrur Ulum, S.pd, MEI 197209062007011003
Penguji I,	**Penguji II,**	**Pembimbing,**
Arif Jamaluddin Malik, M.Ag, 197211061996031001	Mugiyati, MEI 197102261997032001	Sirajul Arifin, S.Ag, S.S, MEI 197005142000031002

Surabaya, 09 Agustus 2012
Mengesahkan,
Fakultas Syari'ah
Institut Agama Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya
Dekan,

Prof Dr. H. A. Faishal Haq, M.Ag
195005201982031002

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	:	Ayu Agustin
NIM	:	C02208087
Fakultas/Jurusan	:	Syariah / Muamalah
Judul Skripsi	:	Dampak *Play Station* Terhadap Pola Konsumsi Mahasiswa IAIN Sunan Ampel Surabaya Dalam Perspektif *Maqāṣid Syarīah*

Dengan sungguh-sungguh menyatakan bahwa skripsi ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Surabaya, 11 Juli 2012

Saya yang menyatakan,

METERAI TEMPEL
FC30CAAF431934388
ENAM RIBU RUPIAH
6000 DJP

Ayu Agustin
NIM :C02208087

ABSTRAK

Skripsi ini adalah hasil penelitian lapangan (*field research)* yang berjudul "Dampak *Play Station* terhadap Pola Konsumsi Mahasiswa IAIN Sunan Ampel Surabaya dalam Perspektif *Maqāṣid Syarīah".* Masalah yang diteliti dalam skripsi ini adalah: 1) 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-syarīah.*

Untuk memperoleh data yang diperlukan dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik observasi, wawancara dan dokumentasi, sedangkan metode analisisnya menggunakan metode deskriptif analisis yaitu memberikan gambaran secara luas dan mendalam mengenai dampak *play station* yang selanjutnya dilakukan analisis terhadap data yang diperoleh dilapangan dengan menggunakan teori konsumsi Islam dan *maqāṣid syarīah* kemudian disimpulkan menggunakan pola pikir induktif.

Dari hasil penelitian ditemukan bahwa dampak dari permainan *play station* mengakibatkan pola konsumsi mahasiswa menjadi tidak terkontrol dalam membelanjakan harta. Mahasiswa yang sudah hobi bermain *play station* menjadi mengabaikan kewajiban yang seharusnya lebih penting untuk dikerjakan. *Play station* menjadi kebutuhan yang diprioritaskan sehingga sikap yang secara berlebihan dalam mengkonsumsi *play station* menyebabkan mahasiswa menghabiskan uangnya untuk membayar sewa *play station.* secara tidak langsung kondisi tersebut dapat dikategorikan mengancam eksistensi harta sebab uang yang digunakan untuk membelanjakan *play station* menjadi *maḍarat* dalam diri pecinta *game.* Dampak lain bagi pecandu *play station* akan timbul khayalan tentang permainan yang ada didalamnya. penyakit ketergantungan dan kecanduan berat menjadi pintu berbagai penyakit jiwa, sehingga dapat mengancam eksistensi akal. Seseorang yang bermain *play station* sering lupa diri sehingga waktu istirahat pun tersita oleh waktu bermain dan akhirnya tubuh mudah terserang penyakit. hal yang demikian juga tentu mengganggu eksistensi jiwa manusia.

Dari penelitian di atas disimpulkan bahwa mengkonsumsi *play station* secara berlebihan sampai mendatangkan *maḍarat* dalam diri mahasiswa menurut perspektif *maqāṣid al-syarīah* dinilai dapat membahayakan akal, jiwa dan harta.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL i
PERSETUJUAN PEMBIMBING ii
PENGESAHAN iii
ABSTRAK iv
KATA PENGANTAR v
DAFTAR ISI vii
DAFTAR TABEL x
DAFTAR GAMBAR xi
DAFTAR TRANSLITERASI xii
PERSEMBAHAN xiv
MOTTO xv

BAB I PENDAHULUAN 1
A. Latar Belakang Masalah 1
B. Identifikasi Masalah..... 7
C. Batasan Masalah 7
D. Rumusan Masalah 8
E. Tujuan Penulisan 8
F. Kegunaan Penelitian 8
G. Kajian Pustaka 9
H. Definisi Operasional 10
I. Kerangka Teoritis 11
J. Metode Penelitian 16
1. Data Yang Dikumpulkan 17
2. Sumber Data 17
3. Teknik Pengumpulan Data 18

4. Teknik Analisis Data 19
K. Sitematika Penulisan 20

BAB II KONSUMSI ISLAM DAN *MAQĀṢID AL-SYARĪAH* 22
A. Konsumsi Islam 22
1. Pengertian dan Tujuan Konsumsi Islam 22
2. Etika dalam Konsumsi Islam 24
a. Etika Konsumsi Islam 24
b. Perilaku Konsumsi Islam 28
3. *Maslahah* dalam Konsumsi Islam 20
B. *Maqāṣid al-Syarīah* 35
1. Pengerti *Maqāṣid al-Syarīah* 35
2. Tujuan *Maqāṣid al-Syarīah* 40

BAB III KEBERADAAN RENTAL *PLAY STATION* DI KEL JEMUR WONOSARI SURABAYA 48
A. Gambaran Umum Tempat Penelitian 48
1. Keadaan Geografis dan Topografi 48
a. Luas dan Batas Wilayah 48
b. Profil mahasiswa IAIN Sunan Ampel Surabaya 48
2. Pola konsumsi mahasiswa IAIN Sunan Ampel Surabaya 51
B. Keadaan Rental *Play Station* di Kelurahan Jemur Wonosari 52
C. Dampak *Play Station* terhadap Pola Konsumsi Mahasiswa IAIN Sunan Ampel Surabaya 57

BAB IV ANALISIS DAMPAK P*LAY STATION* TERHADAP POLA KONSUMSI MAHASISWA IAIN SUNAN AMPEL SURABAYA DALAM PERSPEKTIF *MAQĀṢID AL-SYARĪAH* 67
A. Analisis dampak *play station* terhadap pola konsumsi mahasiswa IAIN Sunan Ampel Surabaya dalam perspektif konsumsi Islam 67

B. Analisis dampak *play station* terhadap pola konsumsi mahasiswa IAIN Sunan Ampel Surabaya dalam perspektif *maqāṣid al-syarīah* 74

BAB V PENUTUP 84

A. Kesimpulan 84

B. Saran 85

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel Halaman

1. Nilai Guna Total dan Nilai Guna Marginal 29
2. Spesifikasi Usaha Masyarakat 48
3. Biodata Mahasiswa Hobi Bermain *Play Station* 49

KEMENTERIAN AGAMA
PERPUSTAKAAN
UIN SUNAN AMPEL

DAFTAR GAMBAR

Gambar Halaman

1. *Maṣlaḥah* dalam Komsumsi Islam ..... …..32

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 anak-anak 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

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

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.[1]

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.[2] 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 berjam-jam 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

---

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

[2] Imron, *Wawancara*, Surabaya, 10 Maret 2012.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

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

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

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

(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:

۞ وَهُوَ ٱلَّذِىٓ أَنشَأَ جَنَّٰتٍ مَّعْرُوشَٰتٍ وَغَيْرَ مَعْرُوشَٰتٍ وَٱلنَّخْلَ وَٱلزَّرْعَ مُخْتَلِفًا أُكُلُهُۥ وَٱلزَّيْتُونَ وَٱلرُّمَّانَ مُتَشَٰبِهًا وَغَيْرَ مُتَشَٰبِهٍ ۚ كُلُوا۟ مِن ثَمَرِهِۦٓ إِذَآ أَثْمَرَ وَءَاتُوا۟ حَقَّهُۥ يَوْمَ حَصَادِهِۦ ۖ وَلَا تُسْرِفُوٓا۟ ۚ إِنَّهُۥ لَا يُحِبُّ ٱلْمُسْرِفِينَ ﴿١٤١﴾

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.[4]

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*

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

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

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

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

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*".

---

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

[6]*Ibid.*,

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

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*"

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

D. Rumusan Masalah

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

1. 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-syarīah* ?

E. Tujuan Penulisan

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

1. Untuk mengetahui dampak *play station* terhadap pola konsumsi mahasiswa IAIN Sunan Ampel Surabaya
2. Untuk mengetahui bagaimana pandangan *maqāṣid al-syarīah* 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 *syarīah*.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

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,[7] 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.[8]

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.[9]

---

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

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

[9]Hj 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).

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dengan demikian, belum ada skripsi yang membahas *play station* dari aspek dampaknya terhadap pola konsumsi yang ditinjau dengan *maqāṣid al-syarīah.* 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 *Maqāṣid al-Syarīah*" 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:

1. Dampak *play station* : 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

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

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.[10] 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

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

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

maṣlahah merupakan tujuan dari syariat Islam (*maqāṣid al-syarīah*), 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):

---

[11]Pusat Pengkajian dan Pengembangan Ekonomi Islam (P3EI) Universitas Islam Indonesia Yogyakarta atas kerjasama dengan Bank Indonesia, *Ekonomi Islam* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2008), 128.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

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 halal 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 *kemaḍaratan*, yaitu

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

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

b. 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 *maṣlahah*. 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 الموا ضع تحد رالى الماء yang

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

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 *(ḥayyah ṭayyiban).*[13]

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 *ḥajiyyat.* 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.[14]

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

---

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

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

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

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

(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:

---

[15] *Ibid.*

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

[17] Chalid Narbuko dan Abu Acmadi, *Metodologi Penelitian* (Jakarta: Bumi Aksara, 1997), 1.

[18] *Ibid.*, 46.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

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 :

   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

---

[19] Soejono Soekanto, *Pengantar Penelitian Hukum* (Jakarta: UI PRESS, 2008), 12.
[20] Biodata sampel selengkapnya dapat dilihat pada bab 3.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

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

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

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.*

---

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

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

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB II

KONSUMSI ISLAM DAN *MAQĀṢID AL-SYARĪAH*

A. Konsumsi Islam

1. Pengertian dan Tujuan Konsumsi Islam

Konsumsi secara Islam didefinisikan sebagai penggunaan barang dan jasa yang dipergunakan untuk memenuhi kebutuhan dan keinginan seorang Muslim yang benar sesuai syariah.[23] Ada beberapa hal yang lebih ditekankan pada konsumsi Islam, yaitu dalam pencapaian pemenuhan kebutuhan dan keinginan itu harus sesuai dengan pedoman syariah Islam.[24] yang dimaksudkan syariat Islam disini meliputi segala peraturan dan tatanan tentang konsumsi yang termaktub dalam al-Qur'an dan sunnah sebagai sumber pijakan utama dalam akhlak perilaku berkonsumsi.[25]

Dalam Islam seorang Muslim tidak boleh serta merta mengkonsumsi barang atau jasa, melainkan terdapat kaidah yang harus dipatuhi bagi seorang Muslim guna memerhatikan barang maupun jasa yang dikonsumsi. Seorang Muslim tidak akan mengkonsumsi melainkan yang halal serta selalu menjauhi konsumsi yang haram dan *syubhat.*[26] Konsumsi yang diajarkan oleh Islam ialah bersikap yang wajar dan sederhana, ditengah antara boros dan pelit dimana sudah disebutkan dalam firman-Nya surah al-Furqan ayat 67:

---

[23]Jaribah bin Ahmad al-Haritsi, *Fikih Ekonomi Umar Bin Al-Khatab*, Terj Asmuni Solihan Z (Jakarta: Khalifah, 2006), 135.

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

[25] *Ibid*, 201.

[26] Jaribah bin Ahmad al-Haritsi, *Fikih Ekonomi Umar Bin Al-Khatab,* 143.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

وَٱلَّذِينَ إِذَآ أَنفَقُواْ لَمۡ يُسۡرِفُواْ وَلَمۡ يَقۡتُرُواْ وَكَانَ بَيۡنَ ذَٰلِكَ قَوَامٗا

Artinya: Dan orang-orang yang apabila membelanjakan (harta), mereka tidak berlebihan, dan tidak (pula) kikir, dan adalah (pembelanjaan itu) di tengah-tengah antara yang demikian.[27]

Boros dan pelit merupakan dua sifat yang tercela, dimana masing-masing memiliki bahaya dalam ekonomi dan sosial. Karena itu terdapat banyak nash al-Qur'an dan sunnah yang mengancam kedua hal tersebut. Pada umumnya boros diidentikan dengan berlebihan dalam penggunaan uang dalam hal-hal yang mubah.

Tujuan utama konsumsi seoarang Muslim adalah sebagai sarana penolong untuk beribadah kepada Allah. Sesungguhnya mengkonsumsi sesuatu dengan niat untuk meningkatkan stamina dalam ketaatan kepada Allah akan menjadikan konsumsi itu bernilai ibadah sehingga seorang Muslim tersebut akan mendapatkan pahala.[28] Perilaku konsumsi yang sesuai dengan ketentuan al-Qur'an dan Sunnah akan membawa pelakunya mencapai keberkahan dan kesejahteraan hidupnya.

Dalam Islam, konsumsi tidak dapat dipisahkan dari peranan keimanan. Seorang Muslim yang baik haruslah mengerti tentang teori-teori konsumsi menurut Islam demi kebahagiaan di dunia dan di akhirat. Islam juga mengajarkan agar melarang manusia menggunakan harta untuk tujuan yang melanggar hukum dengan cara tanpa aturan.[29]

---

[27]Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya* (Bandung: CV Penerbit Diponegoro, 2009), 102.

[28]Jaribah bin Ahmad al-Haritsi, *Fikih Ekonomi Umar Bin Al-Khatab,* 139.

[29]Monzer Kahf, *Ekonomi Islam* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 1991), 28.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Namun Islam memberikan penekanan bahwa fungsi perilaku konsumsi adalah untuk memenuhi kebutuhan manusia baik jasmani dan rohani sehingga mampu memaksimalkan fungsi kemanusiaannya sebagai hamba Allah untuk mendapatkan kebahagiaan dunia dan akhirat. Sukses dalam kehidupan seorang Muslim diukur dengan moral agama Islam, dan bukan dengan jumlah kekayaan yang dimiliki. Semakin tinggi moralitas semakin tinggi pula kesuksesan yang dicapai.[30] Harta merupakan alat untuk mencapai tujuan hidup jika diusahakan dan dimanfaatkan secara benar dan sebaliknya juga dapat menjerumuskan manusia kedalam kehinaan jika diusahakan dan dimanfaatkan tidak sesuai dengan ajaran Islam.

Penggunaan harta harus diarahkan pada pilihan yang baik dan tepat agar kekayaan dapat dimanfaatkan pada jalan sebaik mungkin. Ajaran Islam tidak melarang manusia untuk memenuhi kebutuhan ataupun keinginanya, selama dengan pemenuhan tersebut martabat manusia bisa meningkat. Pemenuhan kebutuhan tersebut tetap diperbolehkan selama hal itu mampu menambah *maṣlaḥah* atau tidak mendatangkan *maḍarat*.[31]

2. Etika dan Perilaku Konsumsi Islam

a. Etika Konsumsi Islam

Pada dasarnya etika dalam konsumsi adalah sebagai landasan bagi seorang Muslim semata untuk tujuan ibadah, karena sesungguhnya mengkonsumsi sesuatu dengan niat untuk menambah stamina dalam ketaatan

---

[30] *Ibid*, 18.

[31] Pusat Pengkajian dan Pengembangan Ekonomi Islam (P3EI) Universitas Islam Indonesia Yogyakarta atas kerjasama dengan Bank Indonesia, *Ekonomi Islam* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2008), 131.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

KEMENTERIAN AGAMA PERPUSTAKAAN UIN SUNAN AMPEL

pengabdian kepada Allah adalah yang menjadikan konsumsi itu sendiri sebagai ibadah, karena ibadah itulah seorang Muslim tersebut akan mendapatkan pahala atas apa yang dikonsumsinya.[32]

Islam mengatur bagaimana manusia dapat melakukan kegiatan-kegiatan konsumsi yang membawa manusia berguna bagi kemaslahatan hidupnya. Seluruh aturan Islam mengenai aktivitas konsumsi terdapat dalam al-Qur'an dan Sunnah. Perilaku konsumsi yang sesuai dengan ketentuan al-Qur'an dan Sunnah akan membawa pelakunya mencapai keberkahan dan kesejahteraan hidupnya.

Dalam Islam, konsumsi tidak dapat dipisahkan dari peranan keimanan. Peranan keimanan menjadi tolak ukur penting karena keimanan memberikan cara pandang dunia yang cenderung memengaruhi kepribadian manusia. Keimanan sangat memengaruhi kuantitas dan kualitas konsumsi baik dalam bentuk kepuasan material maupun spiritual.

Seorang Muslim akan mengalokasikan anggaran lebih banyak dalam konsumsi untuk ibadah dibandingkan konsumsi duniawi. Mengenai aturan dalam mengalokasikan anggaran dan kekayaan, Islam sangat memberikan penekanan tentang cara membelanjakan harta, dalam Islam dianjurkan untuk menjaga harta dengan cara menjaga nafsu supaya tidak terlalu berlebihan dalam membelanjakan harta.[33] Sifat boros sangat dilarang dalam Islam bahkan

---

[32] Jaribah bin Ahmad Al-Haritsi, *Fikih Ekonomi Umar Bin Al-Khatab,* 139.
[33] Hendrie Anto, *Pengantar Ekonomi Mikro Islami* (Yogyakarta: Ekonisia,2003), 124-126.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

memberikan harta yang berlebihan bagi anak-anak yang belum sempurna akalnya dilarang pula dalam Islam.[34]

Dalam ekonomi Islam konsumsi dikendalikan oleh lima prinsip dasar[35]

1. Prinsip keadilan memiliki kandungan bahwa dalam mencari rezeki harus secara halal dan tidak melanggar hukum artinya sesuai dengan aturan yang telah ditetapkan Allah.
2. Prinsip kebersihan yakni Islam juga menggunakan prinsip kebersiha, yaitu prinsip yang menghendaki makanan yang akan dikonsumsi harus baik atau cocok untuk dimakan.
3. Prinsip kesederhanaan yakni prinsip ini mengandung arti bahwa dalam mengonsumsi tidak dibenarkan bersikap berlebih-lebihan. Dan diperintahakan memenuhi kebutuhan sesuai dengan kebutuhan prioritas saja sesuai dalam al-Qur'an surah al-Maidah dijelaskan dalam ayat 87:

يَٰٓأَيُّهَا ٱلَّذِينَ ءَامَنُواْ لَا تُحَرِّمُواْ طَيِّبَٰتِ مَآ أَحَلَّ ٱللَّهُ لَكُمۡ وَلَا تَعۡتَدُوٓاْۚ إِنَّ ٱللَّهَ لَا يُحِبُّ ٱلۡمُعۡتَدِينَ ﴿٨٧﴾

Artinya: Hai orang-orang yang beriman, janganlah kamu haramkan apa-apa yang baik yang telah Allah halalkan bagi kamu, dan janganlah kamu melampaui batas. Sesungguhnya Allah tidak menyukai orang-orang yang melampaui batas.[36]

Dalam mengonsumsi barang atau jasa sebaiknya secukupnya saja dan tidak berlebihan. Karena berlebihan akan mengakibatkan haramnya barang

---

[34] *Ibid.*,

[35] Suprayitno Eko, *Ekonomi Mikro Perspektif Islam* (Malang: UIN Malang Press, 2008), 109-110.

[36] Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, 66.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

yang halal. Sesuatu yang halal akan menjadi haram manakala dalam penggunaannya terlalu berlebihan.

4. Prinsip kemurahan hati prinsip ini mengandung arti bahwa Islam memerintahkan kepada umatnya untuk bersikap baik kepada sesama, selain itu Islam mengajarkan bagaimana seorang Muslim saling memikirkan saudaranya yang lain yang membutuhkan pertolongan, konsep saling berbagi yang kemudian akan mempererat tali persaudaraan di antara sesama akan memperkuat persatuan umat.
5. Prinsip moralitas mengandung arti memperhatikan pembangunan moralitas bagi manusia yang digambarkan dalam perintah agama. mengajarkan manusia agar selalu bersyukur atas karunia yang diberikan Allah, dengan bersyukur manusia akan merasa lebih tenang dan lebih bersikap menerima terhadap segala yang Allah berikan padanya sehingga akan mendorong sifat besar hati serta tidak ada tekanan dalam pribadinya.

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, seperti makan, minum, pakaian, bermain dll.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. Perilaku Konsumsi Islam

Dalam perspektif Islam, umat Islam harus meyakini dengan keimanan akan adanya hari kiamat dan kehidupan akhirat. Keyakinanan ini akan membawa efek mendasar pada perilaku konsumsi. Perilaku konsumsi diartikan sebagai setiap perilaku seorang konsumen untuk menggunakan dan memanfaatkan barang dan jasa untuk memenuhi kebutuhan hidupnya.

Perilaku dalam konsumsi Islam akan didasarkan pada nilai-nilai al-Qur'an dan Hadis sehingga seorang Muslim didasarkan atas pemenuhan kebutuhan, tidak berlebihan dan tingkat kepuasan bagi seorang Muslim diintepretasikan sebagai kebutuhan bukan keinginan. Tingkat kepuasan tidak didasarkan atas banyaknya jumlah dari dua atau satu barang yang dipilih, tetapi didasarkan atas pertimbangan bahwa pilihan ini berguna bagi kemaslahatan.[37]

Didalam ilmu ekonomi konvensional dikenal mengenai penurunan *utilitas* marginal. Jika seorang mengkonsumsi suatu suatu barang dengan frekuensi yang diulang-ulang, maka nilai tambahan kepuasan dari konsumsi berikutnya akan semakin menurun. Untuk mengetahui kepuasan seorang Muslim dapat diilustrasikan dalam bentuk nilai guna. Nilai guna dibedakan menjadi dua yaitu nilai guna total (total *utility*) adalah jumlah seluruh kepuasan yang diperoleh dalam mengkonsumsi sejumlah barang tertentu dan yang kedua nilai guna *marginal* yaitu pertambahan atau pengurangan kepuasan sebagai akibat dari pertambahan atau pengurangan penggunaan satu

[37] Heri Sudarsono, *Konsep Ekonomi Islam* (Yogyakarta: Ekonisia, 2004), 187.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

unit barang. Untuk mengetahui mengenai nilai guna total dan *marginal* dapat dilihat dalam tabel berikut ini:

Tabel 1
Nilai Guna Total dan Nilai Guna Marginal[38]

Jumlah kurma yang dimakan	Nilai Guna Total	Nilai Guna Marginal
0	0	-
1	15	25
2	40	20
3	55	15
4	70	15
5	75	5
6	78	3
7	79	1
8	78	-3
9	75	-5

Dari tabel diatas terlihat bahwa nilai guna *marginal* semakin menurun. Jika seseorang mengkonsumsi barang atau jasa secara terus menerus dan berurutan, maka nilai tambahan kepuasan yang diperoleh semakin menurun. Hal ini terjadi karena munculnya masalah kebosanan yang seterusnya, dan jika berlanjut akan menjadikan kejenuhan yang menyebabkan orang bersangkutan bukanya merasa senang dalam mengkonsumsi justru rasa kurang senang.[39] Pengecualian yang tidak termasuk dalah kategori ini adalah perilaku yang menunjukkan adanya kecanduan (*addicted*), bagi orang yang kecanduan sesuatu, maka dia tidak akan mengalami penurunan nilai guna *marginal*. Orang tersebut tidak pernah merasa bosan melakukan kegiatan tersebut meskipun sudah berulang kali dilakukan.

---

[38] *Ibid*, 170.

[39] Pusat Pengkajian dan Pengembangan Ekonomi Islam (P3EI) Universitas Islam Indonesia Yogyakarta atas kerjasama dengan Bank Indonesia, *Ekonomi Islam*,146.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3. ***Maṣlaḥah* dalam konsumsi Islam**

Segala kebutuhan dalam Islam tidak dapat dipisahkan dari kajian perilaku konsumen dalam *maqāṣid al-syarīah*. Tujuan syariah Islam adalah tercapainya kesejahteraan umat manusia. Oleh karena itu, semua barang dan jasa yang memiliki *maṣlaḥah* akan dikatakan kebutuhan manusia. *Maṣlaḥah* dalam konsumsi Islam terdiri dari manfaat dan berkah.[40]

Maṣlaḥah diartikan sebagai kemanfaatan bagi kehidupan manusia untuk mencapai kehidupan yang baik (*ḥayyan ṭayyiban*) dan kemuliaan (*falāh*) dalam bingkai nilai-nilai keIslaman. *Maṣlaḥah* juga menjadi tujuan dari konsumsi yang Islami. Dalam perilaku konsumsi, seseorang akan mempertimbangkan manfaat dan berkah dari apa yang dikonsumsinya. Konsumen akan mendapatkan manfaat dari suatu kegiatan konsumsinya ketika ia mendapatkan pemenuhan kebutuhan secara fisik, psikis atau material. Sedangkan berkah akan diperoleh ketika ia mengkonsumsi barang/jasa yang dihalalkan oleh syariat Islam.[41]

Disamping itu, kegiatan konsumsi terhadapa barang dan jasa yang halal dan bermanfaat (*ṭayyib*) akan memberikan berkah pula bagi konsumen. Berkah ini akan hadir jika barang atau jasa yang dikonsumsi bukan merupakan barang yang haram, tidak berlebih-lebihan dalam jumlah konsumsi serta dalam konsumsi diniatkan untuk ibadah.

Pembahasan konsep kebutuhan dalam Islam tidak dapat dipisahkan dari kajian perilaku konsumen dari kerangka *maqāṣid al-syarīah*. Tujuan syariah

---

[40] *Ibid*, 129.
[41] *Ibid*, 138.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

harus dapat menentukan tujuan perilaku konsumen dalam Islam. Tujuan syariah Islam adalah tercapainya kesejahteraan umat manusia. Oleh karena itu semua barang dan jasa yang memiliki *maṣlaḥah* akan dikatakan kebutuhan manusia.

Dalam perspektif Islam, kebutuhan ditentukan oleh konsep *maṣlaḥah*. Imam Syatibi menggunakan istilah *maṣlaḥah*, yang maknanya lebih luas dari sekadar *utility* atau nilai guna. *Maṣlaḥah* merupakan tujuan hukum *syara* yang paling utama. Dalam kamus Ilmiah populer, kata *maṣlaḥah* berarti mendatangkan faedah, yang mendatangkan manfaat.[42]

Dalam mengkonsumsi suatu barang/jasa secara tidak langsung konsumen akan mempertimbangkan keinginan dimana keinginan adalah terkait dengan harsat atau harapan seseorang yang jika dipenuhi belum tentu akan meningkatkan kesempurnaan fungsi manusia. Islam sudah memberikan arahan yang indah dengan memperkenalkan konsep tidak boleh *isrāf* (berlebih-lebihan) dalam membelanjakan harta karena tanpa disadari pola konsumsi pada masa kini lebih menekankan aspek pemenuhan keinginan material daripada aspek kebutuhan lain.[43]

Berikut ini merupakan gambaran secara garis besar mengenai kapan konsumen akan mendapatkan *maṣlaḥah* dan berkah demikian kemungkinan lahirnya *maḍarat* karena adanya kegiatan konsumsi terhadap hal yang sia-sia

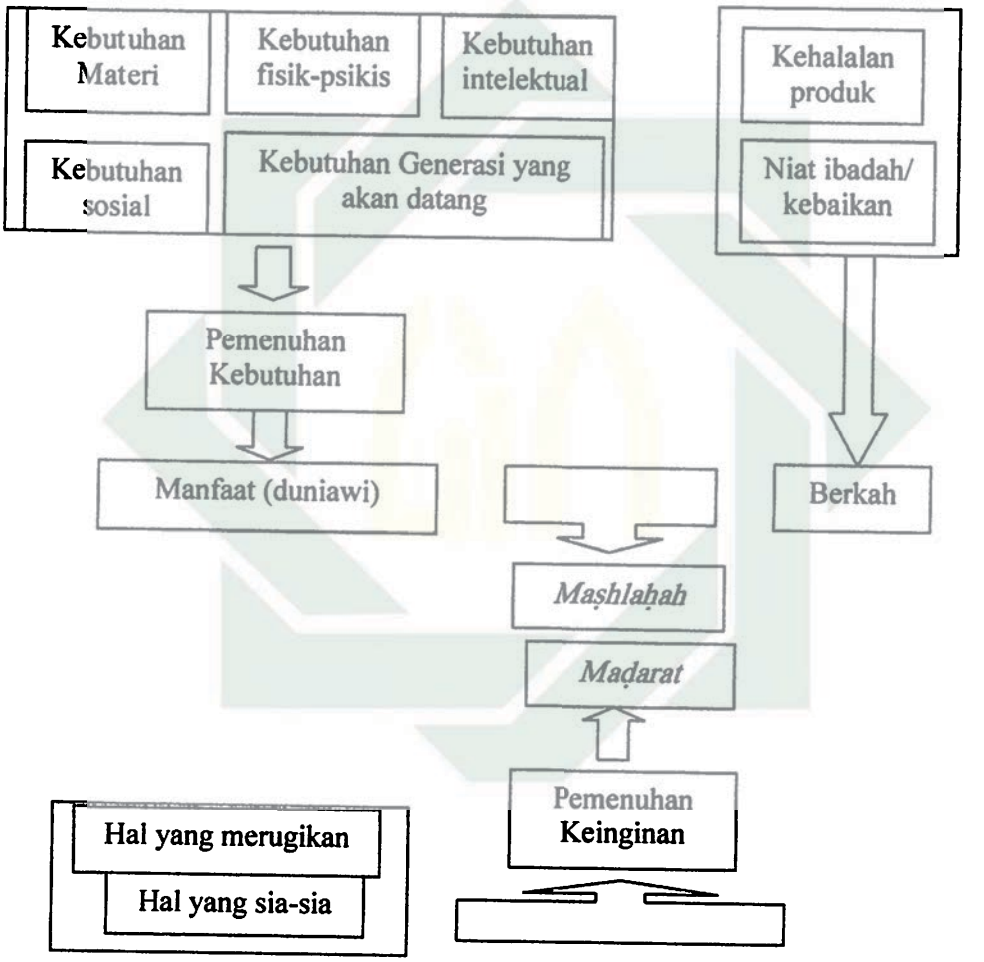
---

[42]M. Dahlan Al Barry, *Kamus Ilmiah Populer* (Yogyakarta: Arkola Surabaya, 2001), 443.
[43]Mustafa Edwin Nasution, *Pengenalan Esklusif: Ekonomi Islam* (Jakarta: Kencana, 2007), 61.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

atau tidak memberikan manfaat maupun hal-hal yang diharamkan seperti yang terlihat dalam gambar dibawah ini:

Gambar 1 Keberadaan *maṣlaḥah* dalam konsumsi[44]



Konsumsi suatu barang atau jasa memberikan dampak dalam diri konsumen antara mendatangkan manfaat atau *maḍarat* sesuai dengan apa yang dikonsumsinya. Besarnya berkah yang diperoleh berkaitan langsung dengan

[44]Pusat Pengkajian dan Pengembangan Ekonomi Islam (P3EI) Universitas Islam Indonesia Yogyakarta atas kerjasama dengan Bank Indonesia, *Ekonomi Islam*, 143.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

frekuensi kegiatan konsumsi yang dilakukan pula. Semakin tinggi frekuensi kegiatan yang bermaslahah maka semakin besar pula berkah yang akan diterima.

Secara umum pemenuhan terhadap kebutuhan akan memberikan tambahan manfaat fisik, spiritual, intelektual atau material. Sedangkan pemenuhan keinginan akan menambah kepuasan atau manfaat piskis disamping manfaaat lainya.[45] Jika suatu kebutuhan diinginkan oleh seseorang, maka pemenuhan kebutuhan tersebut akan melahirkan *maṣlaḥah* sekaligus kepuasan, namun jika pemenuhan kebutuhan tidak dilandasi oleh keinginan, maka hanya akan memberikan manfaat semata.

Jika keinginan bukan merupakan suatu kebutuhan maka pemenuhan keinginan tersebut hanya akan memberikan kepuasan saja.[46] Kepuasan adalah merupakan suatu akibat dari terpenuhinya suatu keinginan, sedangkan *maṣlaḥah* merupakan akibat atas terpenuhinya suatu kebutuhan.

Ajaran Islam tidak melarang manusia untuk memenuhi kebutuhan ataupun keinginannya selama dengan pemenuhan tersebut martabat manusia bisa terangkat. Allah menciptakan segala sesuatu yang ada di muka bumi ini untuk kepentingan manusia. Sebagai *khalifah* manusia diperintahkan untuk mengkonsumsi barang dan jasa yang halal dan baik secara wajar tidak berlebihan karena berlebihan merupakan sifat yang dicela oleh Islam. Sesuai dengan firman Allah surah al-An'am 141:

---

[45]Pusat Pengkajian dan Pengembangan Ekonomi Islam (P3EI) Universitas Islam Indonesia Yogyakarta atas kerjasama dengan Bank Indonesia, *Ekonomi Islam*, 130.

[46]*Ibid*, 131.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

۞ وَهُوَ ٱلَّذِىٓ أَنشَأَ جَنَّٰتٍ مَّعْرُوشَٰتٍ وَغَيْرَ مَعْرُوشَٰتٍ وَٱلنَّخْلَ وَٱلزَّرْعَ مُخْتَلِفًا أُكُلُهُۥ
وَٱلزَّيْتُونَ وَٱلرُّمَّانَ مُتَشَٰبِهًا وَغَيْرَ مُتَشَٰبِهٍ ۚ كُلُوا۟ مِن ثَمَرِهِۦٓ إِذَآ أَثْمَرَ وَءَاتُوا۟ حَقَّهُۥ
يَوْمَ حَصَادِهِۦ ۖ وَلَا تُسْرِفُوٓا۟ ۚ إِنَّهُۥ لَا يُحِبُّ ٱلْمُسْرِفِينَ ﴿١٤١﴾

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.[47]

Pemenuhan kebutuhan ataupun keinginan tetap dibolehkan selama hal itu mampu menambah *maṣlaḥah* atau tidak mendatangkan *madharat*. Ada beberapa hal yang menjadi ukuran bagi manusia dalam pemenuhan sebuah kebutuhan. Dalam hal ini adalah tentang prioritas-prioritas dalam pemenuhan kebutuhan. Para ulama membagi prioritas ini menjadi tiga bagian, yaitu: *ḍaruriyah, ḥajjiyyah, ṭahsaniyyah* pembagian tersebut sesuai dengan konsep tingkat-tingkat kebutuhan menurut Islam yaitu:[48]

Ḍarūriyyah, kebutuhan yang harus dipenuhi (kebutuhan primer) Kebutuhan ini terdiri dari kebutuhan agama, jiwa, akal, keturunan, dan harta. Pengabaian kelima unsur pokok tersebut akan menimbulkan kerusakan dimuka bumi serta kerugian yang nyata di akherat kelak. *Ḥajjiyyah*, kebutuhan yang menyertai kebutuan *ḍarūriyyah* (kebutuhan sekunder, yaitu kebutuhan yang memudahkan kehidupan, dan menghilangkan kesulitan manusia di dunia. *Ṭahsiniyyah*, kebutuhan yang digunakan untuk

[47]Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, 50.
[48]Adiwarman A Karim, *Sejarah Pemikiran Ekonomi Islam* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2004), 382.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

menyempurnakan pemeliharaan lima unsur pokok kehidupan manusia (kebutuhan mewah). Kebutuhan ini bertindak sebagai pelengkap, penerang dan penghias kehidupan.

Pada tingkat pendapatan tertentu, konsumen Islam akan mengkonsumsi barang lebih sedikit daripada non-Muslim. Hal yang membatasinya adalah konsep *maṣlaḥah* tersebut di atas. Tidak semua barang/jasa yang memberikan kepuasan/*utility* mengandung *maṣlaḥah* di dalamnya, sehingga tidak semua barang/jasa dapat dan layak dikonsumsi oleh umat Islam.

Dalam membandingkan konsep kepuasan dengan pemenuhan kebutuhan (yang terkandung di dalamnya *maṣlaḥah*), kita perlu membandingkan tingkatan-tingkatan tujuan hukum syara yakni antara kebutuhan yang dijelaskan diatas yang terdiri dari tiga yaitu *ḍarūriyah, ṭahsiniyyah dan ḥajjiyyah.* Seorang mu'min berusaha mencari kenikmatan dengan mentaati perintah Allah dan memuaskan dirinya sendiri dengan barang-barang dan anugerah yang diciptakan oleh Allah, tidak diperbolehkan konsumsi serta pemuasan kebutuhan tersebut jika melibatkan hal-hal yang tidak baik dan merusak.

B. *Maqāṣid al-Syarīah*

1. Pengertian *Maqāṣid al-Syarīah*

Al-Qur'an dan Hadis merupakan dasar pokok hukum Islam yang kemudian aspek-aspek hukum terutama bidang muamalah dikembangkan oleh para ulama' yang mencoba mengembangkan pokok atau prinsip yang terdapat dalam dua sumber ajaran Islam tersebut dengan mengaitkan dalam *maqāṣid al-*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

syarīah. Dalam rangka mengembangkan pemikiran hukum Islam secara umum dan menjawab persoalan hukum kontemporer yang tidak diatur secara eksplisit oleh al-Qur'an dan hadis, maka *maqāṣid al-syarīah* menjadi kunci bagi keberhasilan mujtahid dalam ijtihadnya. Terutama yang dimaksud dengan persoalan hukum disini ialah hukum yang menyangkut bidang muamalah. [49]

Secara *lugawi, maqāṣid al-syarīah* terdiri dari dua kata, yakni *maqāṣid dan syarīah. Maqāṣid* adalah bentuk jama' dari *maqṣūd* yang berarti kesengajaan atau tujuan. *Syarīah* secara bahasa berartiالموا ضع تد رالى الماء yang berarti jalan menuju sumber air. Jalan menuju sumber air ini dapat pula dikatakan sebagai jalan ke arah sumber pokok kehidupan.[50]

Pengertian *syarīah* secara etimologi tidak ubahnya dari pengertian sebelumnya, yaitu jalan ke tempat mata air, atau tempat yang dilalui oleh air sungai, sedangkan *syarīah* dalam pengertian terminologi adalah seperangkat norma Ilahi yang mengatur hubungan manusia dengan Allah, hubungan manusia dengan sesamanya dalam kehidupan sosial, hubungan manusia dengan makhluk lainnya di alam lingkungan hidupnya. [51]

Menurut Zainuddin dalam literatur hukum Islam, *Syarīah* mempunyai tiga pengertian, yaitu sebagai berikut:[52]

a. *Syarīah* dalam arti hukum tidak dapat berubah sepanjang masa.

---

[49]Satria Effendi M Zein, *Maqāṣid Syarīah dan Perubahan Sosial* (Balitbang Depag, 1991), 21.

[50] Asafri Jaya Bakri, *Konsep Maqâshid*, 60.

[51]Zainuddin Ali, *Hukum Islam Pengantar Ilmu Hukum Islam di Indonesia* (Jakarta: Sinar Grafika, 2008), 3.

[52]*Ibid.*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. *Syarīah* dalam pengertian hukum Islam, baik yang tidak berubah sepanjang masa maupun yang dapat berubah sesuai perkembangan masa.

c. *Syarīah* dalam pengertian hukum yang terjadi berdasarkan *istinbaṭ* dari al-Qur'an dan Hadis, yaitu hukum yang diinterpretasikan dan dilaksanakan oleh para sahabat Nabi, hasil *ijtihad* dari para *mujtahid* dan hukum-hukum yang dihasilkan oleh ahli hukum Islam melalui metode *qiyas* dan metode *ijtihad* lainnya.

Adapun pengertian lain mengenai *maqāṣid al-syarīah* diartikan sebagai tujuan dari syariat Islam, yaitu mencapai kebahagiaan di dunia dan akhirat (*fālah*) serta kehidupan yang baik dan terhormat (*ḥayyan ṭayyiban*).[53] Islam memberikan pedoman kepada manusia secara menyeluruh, meliputi segala aspek kehidupan menuju tercapainya kehabagian hidup jasmani dan rohani baik dalam kehidupan individu maupun dalam kehidupan masyarakat, tujuan penciptaan hukum tidak lain untuk kemaslahatan dan kepentingan serta kebahagiaan manusia seluruhnya di dunia dan akhirat.[54] Tujuan hukum Islam (*maqāṣid al-syarīah*) dapat ditangkap dalam firman Allah surah al-Anbiya ayat 107 yang berbunyi:

وَمَآ أَرْسَلْنَٰكَ إِلَّا رَحْمَةً لِّلْعَٰلَمِينَ ﴿١٠٧﴾

Artinya Dan Tiadalah Kami mengutus kamu, melainkan untuk (menjadi) rahmat bagi semesta alam.[55]

---

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

[54]Suparman Usman, *Hukum Islam* (Jakarta: Gaya Media Pratama, 2001), 66.

[55]Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, 87.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dan surah al- Baqarah ayat 201 sampai 202 yang berbunyi:

وَمِنْهُم مَّن يَقُولُ رَبَّنَآ ءَاتِنَا فِى ٱلدُّنْيَا حَسَنَةً وَفِى ٱلْءَاخِرَةِ حَسَنَةً وَقِنَا عَذَابَ ٱلنَّارِ ﴿٢٠١﴾

أُوْلَٰٓئِكَ لَهُمْ نَصِيبٌ مِّمَّا كَسَبُوا۟ ۚ وَٱللَّهُ سَرِيعُ ٱلْحِسَابِ ﴿٢٠٢﴾

Artinya: Dan di antara mereka ada orang yang bendoa: "Ya Tuhan Kami, berilah Kami kebaikan di dunia dan kebaikan di akhirat dan peliharalah Kami dari siksa neraka". Mereka Itulah orang-orang yang mendapat bahagian daripada yang mereka usahakan; dan Allah sangat cepat perhitungan-Nya.[56]

Hukum-hukum yang tertuang dalam syariat Islam berorentasi memelihara kemaslahatan para mukallaf dan menolak kemafsadatan (kerusakan) dan mewujudkan kemaslahatan bagi mereka. Allah mnurunkan al-Qur'an sebagai obat, petunjuk dan rahmat bagi orang yang mau mengikuti dan beriman kepada-Nya.[57] Dari penjelasan ayat diatas mengandung arti bahwa syariat Islam bertujuan untuk menegakkan kemaslahatan semua makhluk, terutama dalam bidang ibadah.

Disyariatkanya ibadah adalah untuk memelihara kemaslahatan manusia, Allah tidak butuh ibadah hamba-Nya. Ketaatan dan kesyukuran manusia tidak memberikan manfaat bagi Allah sebagaimana juga maksiat hamba-Nya tidak memudharatkan Allah karena pada dasarnya semua perbuatan manusia itu akan berpulang kepada mannusia itu sendiri.[58]

Dengan demikian Islam adalah agama yang memberi pedoman hidup kepada manusia secara menyeluruh, meliputi segala aspek kehidupan menuju tercapaianya kebahagiaan hidup jasmani dan rohani baik dalam kehidupan individu maupun dalam kehidupan masyarakat. Tujuan hukum Islam (*maqāṣid*

---

[56] *Ibid*, 15.
[57] Yusuf al-Qardhawi, *Membumikan Syariat Islam* (Surabaya: Dunia Ilmu, 2000), 56.
[58] *Ibid.*,

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

al-syarīah) yang dijelaskan diatas dapat dirinci dalam lima tujuan yang disebut *maqāṣid al khamṣah.*[59] *Maqāṣid al-syarīah* bisa dikatakan sebagai ruang lingkup *maṣlaḥah*, para ahli *uṣul* sepakat bahwa syariat Islam bertujuan memelihara lima hal, yakni memelihara agama, memelihara jiwa, memelihara akal, memelihara keturunan, dan yang terakhir memelihara harta. Lima hal ini disusun berurut berdasarkan prioritas urgensinya.[60] Kelima aspek tersebut dapat dibedakan menjadi tiga tingkatan, yakni *ḍarūriyyah, ḥajjiyyah,* dan *ṭahsniyyah.*

Ḍarūriyyah adalah kemaslahatan esensial bagi kehidupan manusia dan karena itu wajib ada sebagai syarat mutlak terwujudnya kehidupan itu sendiri, baik ukhrawi maupun duniawi. Dengan kata lain, jika *ḍarūriyyah* ini tidak terwujud, niscaya kehidupan manusia akan punah sama sekali.[61] Disisi lain, *ḥajjiyyah* adalah segala hal yang menjadi kebutuhan primer manusia agar hidup bahagia, sejahtera dunia akhirat dan terhindar dari berbagai kesengsaraan. Bilamana kebutuhan ini tidak diperoleh, kehidupan manusia pasti mengalami kesulitan meski tidak sampai menyebabkan kepunahan.

Tingkatan terakhir adalah *ṭahsniyyah*, yakni kebutuhan hidup komplementer-sekunder untuk menyempurnakan kesejahteraan hidup manusia. Bilamana kemaslahatan *ṭahsniyyah* ini tidak terpenuhi, maka

---

[59] Suparman Usman, *Membumikan Syariat Islam,* 66.

[60] Hamka Haq, *Al-Syathibi Aspek Teologis Konsep Maslahah Dalam Kitab Al-Muwâfaqât,* (Jakarta: Penerbit Erlangga, 2007), 95.

[61] *Ibid.,*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kemaslahatan hidup manusia kurang sempurna dan kurang nikmat meski tidak menyebabkan kesengsaraan dan kebinasaan hidup.[62]

Terpenuhinya ketiga kepentingan diatas akan menyempurnakan kehidupan manusia. Manusia yang bisa memenuhi kepentingan primer maka hidupnya tidak akan mengalami kehancuran, sedangkan apabila mereka dapat memenuhi kepentingan sekunder kehidupan mereka tidak akan mengalami kesulitan selanjutnya apabila kepentingan tersier mereka penuhi, maka mereka akan mengalami kesempurnaan hidup. [63]

Kepentingan yang termasuk *ṭaḥsiniyyah* menyempurnakan yang sekunder (*ḥajjiyyah*) dan kepentingan sekunder menyempurnakan yang primer (*ḍarūriyyah*), kepentingan primer inilah yang merupakan induk tujuan hukum Islam (*maqāṣid al-syarīah*).

Manusia yang melaksanakan agama denga benar akan merasakan kebahasiaan dalam hidupnya, demikian sebaliknya apabila manusia tidak melaksanakan petunjuk Tuhan, maka ia tidak akan merasakan kebahagiaan baik dalam kehidupan dunia maupun kehidupan akhiratnya kelak.[64]

2. Tujuan *Maqāṣid al-Syarīah*

Allah menurunkan syariat hukum Islam untuk mengatur kehidupan manusia baik selaku pribadi maupun selaku anggota masyarakat. Tujuan diciptakannya *syarīat* yakni terwujudnya kemaslahatan manusia sekaligus menghindari *mafṣadat* dunia dan di akhirat. Hukum Islam juga bertujuan

---

[62] *Ibid.,*
[63] Suparman Usman, *Membumikan Syariat Islam* , 68.
[64] *Ibid*, 69.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

untuk mewujudkan kebaikan hidup yang hakiki. Hukum Islam juga mempunyai perhatian lebih dalam kaitanya dengan manghindari kemafsadatan, jika menemukan suatu perkara yang mengandung *maṣlaḥah* dan kemafsadatan yang seimbang, maka menolak kemafsadatan (kerusakan) itu yang harus didahulukan daripada mencari kemaslahatan,[65] ketentuan ini termasuk dalam salah satu cabang dari kaidah

الضّرر يزال

"Kemadaratan itu harus dihilangkan "[66]

Menolak kemafsadatan perlu diutamakan, karena menolak mafsadat adalah perbuatan yang baik. Perbuatan untuk memelihara kemaslahatan dan memelihara yang mungkin dapat dipelihara, jika menolak seluruh kemadaratan atau mendatangkan seluruh kemaslahatan aadalah tidak mungkin.[67]

Kajian terhadap *maqāṣid al-syarīah* sangat penting dalam upaya menentukan keputusan hukum. Penetapan syari'ah tidak lain adalah untuk kemaslahatan para hamba baik di dunia maupun di akhirat. Dalam membahas *maqāṣid*, Thahir Ibn Asyur membedakan tujuan disyari'atkannya syara' ke dalam dua tujuan; yaitu tujuan umum dan tujuan khusus. Dalam tujuan umum, *maqāṣid al-syarīah* adalah dalam rangka untuk pemeliharaan ketertiban, mendatangkan kemaslahatan, menolak *maṣfsadah*, menegakkan kesamaan pada semua kalangan umat manusia serta menciptkan umat yang solid, aman dan tenteram. Sedangkan tujuan khusus yang ingin dicapai dengan *syarīah* adalah

---

[65] Yusuf al-Qardhawi, *Membumikan Syariat Islam*, 71-72.
[66] Abdul Mudjib, *Kaidah-Kaidah Ilmu Fiqih* (Jakarta: Kalam Mulia, 2001), 9.
[67] Yusuf al-Qardhawi, *Membumikan Syariat Islam*, 73.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

merealisasikan manfaat bagi manusia atau untuk memelihara kemaslahatan dalam perbuatan tertentu.[68]

Semua yang menjadi kepentingan manusia harus dipenuhi, yang termasuk kepentingan manusia sudah dijelaskan diatas ada tiga tingkatan yang diprioritaskan untuk dipenuhi seperti kepentingan primer yang mutlak dibutuhkan dalam kehidupan manusia, kepentingan sekunder dan terkahir kepentingan tersier. Jika kebutuhan atau kepentingan itu sudah dipenuhi maka kebahagiaan akan diraih.

Dalam hal ini, Imam Al-Gazzālī mengatakan: "Sesungguhnya mengambil manfaat dan menolak *maḍarat* adalah menjadi tujuan makhluk. Baik buruknya makhluk amat tergantung sejauh mana tujuan makhluk tersebut telah berhasil dicapai. Namun, yang kami maksud dengan kemaslahatan disini adalah memelihara tujuan *syara'*. Tujuan *syara'* yang berhubungan dengan makhluk ada lima, yaitu: menjaga agama, jiwa, akal, keturunan dan harta mereka. Maka, setiap hal yang mengandung upaya menjaga lima perkara pokok itu adalah *maṣlaḥah*. Sebaliknya, setiap hal yang tidak mengandung lima perkara pokok tersebut adalah *mafsadah*, dan menolaknya termasuk *maṣlaḥah*.[69] kelima unsur pokok tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

a. Memelihara Agama (*ḥifdz al-din*) adalah suatu yang harus dimiliki oleh manusia supaya martabatnya terangkat lebih tinggi dari martabat

---

[68] Thahir Ibn Asyur, *Maqasid Syariah al-Islamiyah* (Tunis: al-Dar al-Tunisiyah, 1366 H), 50.

[69] Muhammad Abu Zahrah, *Ushul Fiqih* (Jakarta: Pustaka Firdaus, 2008), 551.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

makhluk lain, dan juga untuk memenuhi hajat jiwanya. Agama Islam merupakan nikmat Allah yang tertinggi dan sempurna seperti dinyatakan dalam surah al-Maidah ayat 3:

ٱلْيَوْمَ أَكْمَلْتُ لَكُمْ دِينَكُمْ وَأَتْمَمْتُ عَلَيْكُمْ نِعْمَتِي وَرَضِيتُ لَكُمُ ٱلْإِسْلَٰمَ دِينًا ۚ فَمَنِ ٱضْطُرَّ فِي مَخْمَصَةٍ غَيْرَ مُتَجَانِفٍ لِّإِثْمٍ ۙ فَإِنَّ ٱللَّهَ غَفُورٌ رَّحِيمٌ ﴿٣﴾

Artinya: pada hari ini telah Kusempurnakan untuk kamu agamamu, dan telah Ku-cukupkan kepadamu nikmat-Ku, dan telah Ku-ridhai Islam itu Jadi agama bagimu. Maka barang siapa terpaksa karena kelaparan tanpa sengaja berbuat dosa, Sesungguhnya Allah Maha Pengampun lagi Maha Penyayang.[70]

Allah memerintahkan kita untuk tetap berusaha menegakkan agama. Agama Islam melindungi hak-hak setiap manusia untuk memeluk agama dan keimanan masing-masing. Pemeliharaan agama Islam adalah hal yang paling esensial dengan cara memelihara dan melaksanakan kewajiban keagamaan yang masuk peringkat primer, seperti melaksanakan shalat lima waktu. Kalau shalat itu diabaikan, maka akan terancamlah eksistensi agama.[71] Tegaknya agama secara sempurna adalah merupakan kewajiban yang harus dipenuhi oleh setiap orang yang mengaku, bersyahadat, bahwa tiada Tuhan selain Allah. Hal ini sejalan dengan keberadaan agama Islam sebagai satu-satunya jalan yang benar untuk menuju kemaslahatan dunia dan akhirat.

b. Menjaga jiwa (*ḥifḍz al-nafs*) Termasuk dalam kategori memelihara jiwa adalah memelihara kemuliaan dan harga diri manusia dengan jalan mencegah perbuatan berbuat zina, mencaci-maki serta perbuatan-

---

[70]Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, 69.

[71]Kutbuddin Aibak, *Metodologi Pembaruan Hukum Islam* (Yogyakarta: PustakaPelajar, 2008), 57.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

perbuatan serupa. Memelihara jiwa juga dapat dilakukan dengan memenuhi kebutuhan pokok berupa makanan untuk mempertahankan hidup. Kalau kebutuhan pokok ini diabaikan, maka akan berakibat terancamnya eksistensi jiwa manusia.[72]

c. Memelihara akal (*ḥifḍz al-aql*) ialah menjaga akal agar tidak terkena bahaya (kerusakan) yang mengakibatkan orang yang bersangkutan tak berguna lagi di masyarakat, menjadi sumber keburukan dan penyakit bagi orang lain.[73] Rusaknya akal merupakan rusaknya manusia secara keseluruhan karena adanya akal sebagai sarana untuk membedakan baik dan buruk, akal merupakan sesuatu anugrah yang tidak dapat dijumpai pada selain manusia. Karena itulah Islam melindungi keberlangsungan akal manusia ini. Segala perbuatan yang mengarah pada rusaknya akal oleh Islam tegas dilarang[74]

d. Memelihara keturunan (*ḥifḍz al-nasl*) adalah Keturunan dalam Islam memiliki porsi perhatian yang serius. Rusaknya generasi manusia akan mengakibatkan rusaknya manusia seutuhnya. Karena itulah Islam mensyariatkan lembaga pernikahan sebagai satu-satunya sarana yang sah untuk terpeliharanya keturunan dan kehormatan manusia. Dalam pemeliharaan keturunan ini Islam juga menentukan hukum tentang perhubungan orang tua dengan anaknya.[75]

---

[72] *Ibid*, 61

[73] Muhammad Abu Zahrah, *Ushul Fiqih*, 550.

[74] Abdul Ghofur Anshori, *Hukum Islam Dinamika dan Perkembangannya di Indonesia* (Yogyakarta: Kreasi Total Media), 33.

[75] *Ibid*, 34.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

e. Memelihara harta dilakukan dengan mencegah perbuatan yang menodai harta, sebab harta yang ada di tangan perorangan menjadi kekuatan bagi umat secara keseluruhan. Karena itu, harus dipelihara dengan menyalurkannya secara baik dan benar. Termasuk dalam kategori memelihara harta, setiap hal yang disyari'atkan oleh Allah untuk mengatur kerja sama diantara sesama manusia seperti jual-beli, sewa-menyewa dan bentuk-bentuk transaksi lainnya yang obyeknya adalah harta (bidang ekonomi).

Hukum Islam mengatur dan menilai harta sejak perolehannya hingga pembelanjaannya. Hukum Islam juga sangat melindungi harta yang ada pada diri seseorang. Tujuan dari melindungi harta tidak lain untuk menjaga *maṣlaḥah* dan menghindari kemafsadatan. Semua aspek dalam ajaran Islam, harus mengarah pada tercapainya tujuan tersebut, tidak terkecuali aspek ekonomi. Oleh karena itu Islam mewajibkan setiap individu untuk berusaha sungguh-sungguh dalam mencari rizki dengan cara yang benar bahkan Islam juga mengatur tata cara dalam membelanjakan harta.

Dalam menjamin harta, Islam mengharamkan pencurian, melarang untuk membelanjakan harta secara berlebihan, tidak boleh *isrāf,* dan lain sebagainya yang pada pokoknya melarang menggunakan harta untuk hal-hal yang dilarang maupun dengan cara yang *baṭil.* Dalam keseriusannya menjaga harta ini dalam al-Qur'an dan hadis sangatlah banyak dijumpai detail-detail cara-cara

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

bermuamalah yang dibolehkan dan diharamkan.[76] tentang tata cara pernilikan harta dan larangan mengambil harta orang lain dengan cara yang tidak sah. Apabila aturan itu dilanggar, maka berakibat terancamnya eksistensi harta.

Maqāṣid al-syarīah menjadi kunci keberhasilan mujtahid dalam ijtihadnya, karena pada landasan tujuan hukum itulah setiap persoalan dalam kehidupan manusia dikembalikan. Baik terhadap masalah-masalah baru yang belum ada secara *harfiāh* dalam wahyu maupun dalam kepentingan untuk mengetahui apakah suatu kasus masih dapat diterapkan suatu ketentuan hukum atau tidak, karena terjadinya pergeseran-pergeseran nilai akibat perubahan-perubahan sosial.[77]

---

[76] Abdul Ghofur Anshori, *Hukum Islam Dinamika dan Perkembangannya di Indonesia*, 34.

[77] *Ibid.*,

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB III

KEBERADAAN RENTAL *PLAY STATION* DI KEL. JEMUR WONOSARI KEC. WONOCOLO SURABAYA

A. Gambaran Umum Tempat Penelitian

1. Keadaan Geografis dan Topografi

a. Luas dan Batas Wilayah

Kelurahan Jemur Wonosari berada di Kecamatan Wonocolo yang terletak pada kawasan Surabaya Selatan Propinsi Jawa Timur. Terletak di dataran rendah, dengan ketinggian tanah tiga meter dari permukaan laut. Kelurahan ini memeiliki luas wilayah 164.321 Ha. Sama halnya dengan kelurahan lain di wilayah Surabaya yang dipadati dengan pemuukiman, Kelurahan Jemur Wonosari juga tidak kalah banyak wilayahnya dipenuhi bangunan perumahan, perkantoran, industri dan perdagangan.[78]

Kelurahan Jemur Wonosari berbatasan dengan beberapa wilayah antara lain: Sebelah Utara berbatasan dengan Kelurahan Margorejo, sebelah Timur berbatasan dengan Kelurahan Kendangsari, sebelah Selatan berbatasan dengan Kelurahan Siwalankerto, sebelah Barat berbatasan dengan Kelurahan Ketintang.[79]

Kelurahan Jemur Wonosari berdekatan dengan beberapa institut atau universitas seperti IAIN Sunan Ampel dan UBHARA. Tidak heran jika

---

[78] Lurah Kelurahan Jemur Wonosari, *Laporan Monografi Tri Wulan I Bulan Januari s/d Maret,* (Surabaya: 2012), 1.
[79] *Ibid.,*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

banyak pendatang juga berasal dari kalangan mahasiswa. Karena banyaknya pendatang dari berbagai kota, maka warga kelurahan sendiri memanfaatkan kondisi tersebut untuk meraup keuntungan dengan membuka lapangan usaha. Di sini tidak akan dijelaskan secara keseluruhan, tetapi akan digambarkan secara umum beberapa jenis spesifikasi usaha yang dijalankan masyarakat Kel. Jemur Wonosari Kec. Wonocolo Surabaya, diantaranya

Tabel 2

Spesifikasi Usaha Masyarakat[80]

Jenis usaha	Spesifikasi	Jumlah
Warung	Warung kopi	15
	Warung makan	16
	Warung sembako	5
Toko	Toko eceran	34
	Toko grosir	6
Jasa	Rental *play station*	11
	Warnet	11
	Laudry	9

Berbagai jenis usaha diatas muncul karena adanya pendatang yang bermukim di sana, khususnya yang membanjiri adalah mahasiswa yang berasal dari beberapa kota. kebanyakan mahasiswa yang berasal dari luar kota Surabaya menetap di wilayah sekitar kampus tepatnya di Jemur Wonosari sampai menyelesaikan jenjang strata satunya.

b. **Profil Mahasiswa IAIN Sunan Ampel Surabaya**

Jumlah Mahasiswa kampus IAIN Sunan Ampel Surabaya tergolong banyak dan semakin meningkat setiap tahunya. Mereka berasal dari berbagai

[80] *Ibid.,*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pelosok tanah air. Hampir semua mahasiswa yang berasal dari luar kota Surabaya berdomisili di wilayah sekitar kampus sampai menyelesaikan kuliahnya. Mahasiswa pendatang yang berasal dari berbagai daerah memiliki perbedaan budaya dan kebiasaan masing-masing. Selain budaya yang berbeda perilaku sosial dan perilaku ekonomi juga memiliki perbedaan. Perilaku ekonomi mahasiswa ada yang cenderung konsumtif oleh fasilitas ada pula yang sederhana disesuaikan dengan anggaran yang dimiliki.

Rata-rata mahasiswa menggunakan tempat tinggal kos ataupun kontrak dengan teman-temannya. Lokasi yang dipilih tidak jauh dari kampus, sehingga kebanyakan dari mahasiswa berjalan kaki utuk pergi kuliah, tidak banyak dari mereka juga menggunakan motor yang sudah diberikan fasilitas oleh orang tuanya. Obyek didalam penelitian ini penulis batasi kepada mahasiswa yang hobi bermain *play station*, berikut identitas dari Mahaswa yang menjadi obyek penelitian

Tabel 3
Biodata Mahasiswa Hobi Bermain *Play Station*[81]

No	Nama	Fakultas	Jurusan/semester
1	Baihaqi	Tarbiyah	PAI/2
2	Saiful Rizal	Dakwah	Psikologi/4
3	Jamal Kafie	Adab	BSA/6
4	Ahmad Budi	Dakwah	Komunikasi/6
5	Eko Setiawan	Tarbiyah	KI/6
6	Ibnu Hajar Abidin	Ushuluddin	PA/4
7	Ahmad Soni	Syariah	Muamalah/2
8	Faris Abdillah	Dakwah	KPI/6
9	Imron Hamzah	Tarbiyah	PAI/4
10	Abdul Munir	Ushuluddin	TH/2
11	Muhammad Ihsan	Syariah	AS/4

[81]Wawancara kepada beberapa mahasiswa yang hobi bermain *play station*, Surabaya, 15 Mei 2012.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

12	Sholehuddin	Adab	Sastra Arab/8
13	Ahmad Adib	Dakwah	Sosiologi/4
14	Alif Budi	Dakwah	MD/4
15	Aji Bahrudin	Syariah	AS/6

Dari profil informan yang sudah ada diatas lebih dijelaskan dibawah ini: Saiful Rizal sering bermain *play station* di Rental yang tidak jauh dari tempat kosnya, ia senang menghabiskan waktunya di rental untuk bermain. Rizal kini sangat sulit untuk tidur dimalam hari, sehingga ia lebih banyak menghabiskan waktunya untuk bermain *play station* pada waktu malam hari. Pagi hari Rizal gunakan untuk kuliah sehingga ketika didalam kelas dia sering mengantuk dan tidak konsen dalam menerima materi perkuliahan.[82]

Berbeda dengan Kafie dan Budi mereka suka bermain *game* awalnya hanya sebagai hiburan untuk menghilangkan kejenuhan. Berawal dari hiburan untuk menghilangkan kejenuhan, menjadikan Kafie seorang yang kecanduan hingga saat ini. Dia lebih senang bermain pada saat waktu luang. Sehari mereka dapat memainkan permainan lebih dari enam jam per hari, itu pun jika mereka tidak ada kesibukan lain selain kuliah. Dari kebiasaannya bermain *play station* dari SMP, menjadikan mereka kecanduan bermain, yang dulunya mereka hanya bermain *play station* hanya dua sampai empat jam sehari, kini dia bisa menghabiskan semua waktunya dalam sehari untuk bermain *play station* bersama teman-teman di rental PS.[83]

Untuk informan yang tidak dijelaskan memiliki kebiasaan yang hampir sama dengan yang sudah djelaskan diatas.

[82] Saiful Rizal, *Wawancara*, Surabaya, 18 Mei 2012.
[83] Kafie dan Budi , *Wawancara*, Surabaya, 19 Mei 2012.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Pola Konsumsi Mahasiswa IAIN Sunan Ampel Surabaya

Pada prinsipnya perilaku mahasiswa tidak lepas dari lingkungan sekitarnya, begitu pula dengan pola konsumsi yang dialami oleh mahasiswa. Pada umumnya pola konsumsi dari mereka seperti makan, minum, bermain, melakukan aktivitas yang berkaitan dengan perkuliahan. sedangkan ada juga mahasiswa yang menghabiskan waktunya untuk organisasi, bermain permainan seperti *game online*, *play station* sehingga mengakibatkan pola konsumsi yang dialami mahasiswa tersebut cenderung berbeda dengan kebiasaan mahasiswa pada umumnya.

Menjadi mahasiswa tentunya juga banyak kebutuhan untuk tugas dan keperluan kuliah. Rata-rata dari mereka dalam satu bulanya menghabiskan uang antara 400 ribu sampai 500 ribu rupiah untuk keperluanya.[84] Sedangkan mahasiswa yang gemar bermain *play station* megeluarkan ekstra dana dari mahasiswa pada umumnya. Terutama jika bermain di rental berjam-jam lamanya tanpa mengenal waktu.

Uang jajan atau uang yang seharusnya untuk kebutuhan makan atau kebutuhan kuliah menjadi tergadaikan untuk bermain *play station*. Jika rata-rata tarif yang ditawarkan rental *play station* adalah Rp2000/jam, maka ketika kita bermain sehari lima jam, maka uang yang harus kita keluarkan setiap harinya adalah Rp10.000 rupiah. Jika kebutuhan bermain itu terjadi setiap hari maka dalam satu bulan mahasiswa bisa mengeluarkan uang Rp300.000,- hanya untuk bermain permainan *play station*.

---

[84] Wawancara dengan beberapa mahasiswa yang tidak memilliki kegemaran bermain *play station*, Surabaya, 3 Mei, 2012.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Jika mahasiswa yang dalam satu bulanya hanya memilliki uang 500 ribu rupiah maka untuk satu bulan mahasiswa tersebut separo dapat memenuhi kebutuhan hidupnya seperti untuk makan, minum maupun jajan. Karena menurut *survey* biaya hidup hanya untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari (makan, minum, jajan) di Surabaya sendiri tidak cukup uang 350 ribu satu bulanya. [85] Dari seluruh informan, mereka berpendapat bahwa mereka tidak dapat lepas dari *play station.* Rasa kecanduan yang sangat besar terhadap *play station* itulah yang membuat mereka sulit melepaskan rasa untuk tidak bermain dalam satu hari.

Hal inilah yang menjadikan pola konsumsi mahasiswa yang hobi bermain cenderung mengeluarkan uang yang lebih banyak karena dorongan yang kuat dari rasa kecanduan tersebut sehingga mereka tidak segan-segan mengeluarkan uang untuk membayar biaya sewa PS. dengan cara menghabiskan uang jajan mereka untuk bermain PS, bahkan sampai rela berhutang ke Rental yang biasa mereka kunjungi.

B. Keadaan Rental *Play station* di Kel Jemur Wonosari

Di wilayah Jemur Wonosari terdapat setidaknya sebelas rental *play station.*[86] Melihat prospek bisnis yang menjanjikan keuntungan dan keinginan konsumen yang tinggi terhadap permainan *play station,* maka rental *play station* adalah salah satu bisnis yang dipilih oleh masyarakat daerah Jemur. Rata-rata rental di daerah Jemur Wonosari memiliki 3 sampai 12 unit

[85] Survey belanja mahasiswa IAIN Sunan Ampel, Surabaya, 8 Mei 2012.
[86] *Ibid.,*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

komputer, rental yang ukuran tempatnya antara 4x3 m memiliki 3 sampai 4 unit komputer didalamnya. Sedangkan rental yang ukuran tempatnya lebih besar sanggup menampung 10 sampai 12 unit komputer, hampir semua model gaya bermain di rental *play station* di *setting* dengan gaya lesehan.

Para penyewa *play station* ini kebanyakan berasal dari anak-anak, remaja dan mahasiswa. Dalam satu jam rental *play station* membandrol harga dua ribu rupiah. Untuk memenuhi permintaan konsumen yang tinggi terhadap permainan *play station,* maka rental *play sation* yang berada di Kel. Jemur Wonosari ini hampir ditemukan dan berada menyebar disetiap RW.

Di rental *play station* sendiri juga menyewakan *play station* untuk bisa dibawa pulang tetapi tidak semua rental bisa melayani jasa seperti itu, hanya pada rental yang memiliki unit komputer cukup banyak saja. Para konsumen yang banyak membanjiri permintaan sewa *play station* yang bisa dibawa pulang kebanyakan dari kalangan mahasiswa, karena anak-anak tentunya tidak mampu untuk membayar biaya sewa.[87]

Dalam satu hari untuk menyewa *play station* yang bisa dibawa pulang dihargai tiga puluh ribu rupiah yang tentunya harga yang di bandrol juga lebih mahal mengingat resiko yang bisa terjadi seperti kerusakan pada *system* bahkan sering terjadi keterlambatan dalam mengembalikan. Mahasiswa yang menyewa semacam itu biasanya sudah paruhan harga dengan teman lawan mainya lalu dimainkan dikos-kosan secara beramai-ramai. Jenis permainan

[87]Arif, Wawancara dengan Penjaga Rental *play station* yang Berada Di Kel. Jemur Wonosari, 14 Mei 2012.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

yang sering dimainkan berliga sehingga membutuhkan orang banyak sekitar empat hingga lima orang.[88]

Waktu satu jam bagi para pecinta *play station* dirasa sangat kurang dan cepat berlalu, oleh sebab itu mahasiswa yang bermain di rental *play station* rata-rata menghabiskan waktu minimal 3 jam. Tidak mustahil bila mereka tidak terkontrol dalam membelanjakan uangnya. Lain halnya dengan sewa *play satation* yang bisa dibawa pulang, pemain tidak hanya bermain tiga jam melainkan waktu sehari penuh mereka habiskan untuk bermain *play station* hingga lupa makan dan aktivitas lainya. Seperti penuturan Eko yang mengatakan:

> "kalau sudah menyewa *play station* dan dimainkan di kos-kosan biasanya sudah sehari itu kami bermain. Karena mumpung disewa selama 1 hari jadi sayang kalau tidak dipuas-puasin bermain".[89]
> Sedangkan dua teman yang biasanya menjadi lawan bermainnya menuturkan:
>
> "bermain *play station* lebih seru dari mengerjakan tugas kuliah, jadi kalau sudah patungan menyewa sehari ya dipuasin bermain sehari itu biasanya kami menyewa lebih sering kalau pas waktu libur kuliah.[90]
>
> Lalu peneliti bertanya kebiasaan yang sering lupa saat keasyikan bermain *play station*

> "Jika sudah bermain seolah tidak ingat apa-apa kecuali kata menang. Makan kadang-kadang sampai lupa jika sudah di depan *play station*, ya biasanya shalat juga biasanya terlewatkan".[91]
>
> "Kalau saya sudah konsentrasi bermain *play station* kebiasaan yang sering saya lupakan biasanya itu balas sms, makan dan lupa dengan tugas kuliah".[92]

---

[88] *Ibid.,*
[89] Eko, *Wawancara*, Surabaya, 15 Mei 2012.
[90] Ibnu, *Wawancara*, Surabaya,15 Mei 2012.
[91] *Ibid.,*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Berbeda dengan Faris yang mengaku:

"Kebiasaan yang lupa biasanya mandi, shalat juga tapi kadang-kadang karena permainan yang seru jadi tanggung kalau ditinggalkan"[93]

Dari hasil wawancara diatas dengan para mahasiswa yang peneliti temui di rental *play station*, hampir semua dari mereka memiliki kebiasaan yang ditinggalkan ketika sedang asyik bermain, jika sudah menyewa *play station* sehari, mereka meluangkan waktu untuk bermain *play station* baik siang hari sampai malam hari. Tidak hanya waktu luang saja mereka gunakan untuk bermain *play station* tetapi juga saat waktu mata kuliah yang tidak disenangi mereka bolos kuliah dan lebih memilih bermain *play station*.

Jika dilihat dari prosentase pengguna rental *play station* yang berkisar antara tiga jam hingga tujuh jam dapat dilihat pula kebanyakan mahasiswa yang bermain *play station* menghabiskan antara empat sampai lima jam dalam sekali bermain. 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.[94]

Beragam jenis permainan yang ditawarkan di rental-rental *play station* tersebut mengandung tingkat kejelian dan keseruan tersendiri sehingga menimbulkan ketagihan bagi para pemain. Bermain *play station* lima jam sehari bagi orang yang tidak menggemari *game* dinilai sebagai pemborosan

---

[92]Soni, *Wawancara*, Surabaya 15 2012.
[93]Faris, *Wawancara*, Surabaya 15 2012.
[94]Imron, *Wawancara*, Surabaya, 10 Maret 2012.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

waktu, tapi bagi pecandu *game* rentang waktu itu masih dirasa kurang. Seperti pendapat yang di utarakan salah satu konsumen yang ketika diwawancara sedang asyik bermain, salah satu mahasiswa IAIN Sunan Ampel:

> "Kalau bermain *play station* butuh konsentrasi jadi kalau selesai bermain biasanya saya merasa lapar, meskipun cuma duduk dan mainkan stik tapi perlu kejelian sehingga itu yang menguras tenaga, dan karena seru permainanya bisa-bisa kalau tidak ada kegiatan apapun saya habiskan ditempat *play station* ini, sehari tidak main rasanya ada yang kurang".[95]
> "Jika tidak sampai menang rasanya kurang enak, jadi sudah kebiasaan jika ada waktu luang saya habiskan di rental, jika keinginan sudah tidak dapat terbendung rasanya ingin bermain *play station* ya tidak sampai menunggu waktu luang, hampir setiap hari saya bermain".[96]

Dari kedua penuturan konsumen diatas sudah tidak dapat dipungkiri *play station* menjadi candu bagi sebagian mahasiswa, serangan candu bermain *play station* bisa kapan saja menyerang mahasiswa sehingga mereka lebih konsumtif terhadap *play station.*

Duduk berjam-jam bermain *play station* membuat seseorang kurang bergerak dan bersosialisasi dengan teman maupun lingkungan sekitarnya, Kondisi ini jelas menghambat perkembangan fisik, motorik serta sosialnya. Yang paling menonjol dari kegiatan konsumsi *play station* yang berlebihan akan berakibat pengeluaran menjadi lebih banyak.

Jika di kalkulasi mereka yang hobi bermain rela mengeluaran uang antara sepuluh ribu rupiah setiap harinya, bahkan uang yang seharunya dialokasikan untuk makan, serta membeli kebutuhan yang lain juga dipakai untuk bermain *play station.* Seringkali mahasiswa yang sudah tidak dapat

---

[95] Munir, *Wawancara,* Surabaya, 05 Mei 2012.
[96] Ihsan, *Wawancara,* Surabaya, 05 Mei 2012.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

lepas dengan *play station* tidak menyadari jika *play station* menguras kantong mereka.

Keseringan bermain *play station* akibat lanjutnya adalah membuat malas dan tidak berpikir produktif. Jika ini yang terjadi, maka tidak heran bila kemudian muncul globalisasi malas. Walaupun menurut pengakuan sejumlah mahasiswa yang biasa mangkal di salah satu rental *play station* di wilayah Jemur Wonosari[97] bahwa kerelaan mereka mengeluarkan uang dua ribu rupiah untuk satu jam bermain adalah sebagai obat penghilang stres. Tentu saja alasan seperti ini tidak bisa dipertanggungjawabkan.

Mahasiswa yang hobi bermain *play station* memiliki pola konsumsi yang berlebihan terhadap permainan *play station* pasalnya mereka berujar bahwa tidak dapat membagi antara mengerjakan tugas dengan bermain *play station*, akibatnya tugas menjadi terbengkalai serta kegiatan seperti makan, shalat, serta mengurus diri juga dinomer sekiankan, yang seharusnya uang yang dipakai untuk makan dan minum ketika keinginan untuk bermain tidak terbendung lagi sehingga dipakai pula untuk bermain. selain itu bermain yang lebih dari lima jam bagi sebagian orang dirasa pemborosan waktu.

C. Dampak *Play Station* terhadap Pola Konsumsi Mahasiswa IAIN Sunan Ampel Surabaya

Play station menjadi permainan yang digemari oleh kalangan mahasiswa. Permainan tersebut dapat menjadi candu bagi mahasiswa sehingga

[97] Andi (nama samaran), Mahasiswa yang sudah setiap hari bermain *play station* kapanpun datang jika ada keinginan untuk bermain, *Wawancara*, Surabaya, 10 Mei 2012.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

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 untuk bermain *play station.* Akibatnya pengeluaran mahasiswa yang hobi bermain *play station* menjadi lebih banyak dibandingkan dengan mahasiswa yang tidak menggemari *play station.*

Bermain *play station* memang menyenangkan, akan tetapi kalau sudah kecanduan menjadi sangat berlebihan. Kecanduan bermain *play station* menurut salah satu mahasiswa Fakultas Dakwah jurusan komunikasi yang sedang merampungkan semester enam ini menuturkan bahwa kecanduan bermain *play station* disebabkan oleh banyak faktor pertama, rasa penasaran dan ingin tahu apa yang terjadi selanjutnya serta keinginan untuk menyelesaikan permainan. Kedua, rasa sukses dan puas saat memenangkan permainan. Ketiga, pada beberapa permainan seperti sepak bola tidak selalu memiliki kesempatan melakukan *save game.*

Menurut wawancara dan observasi yang telah dilakukan oleh peneliti. Hampir semua informan memiliki perasaan yang sama dengan apa yang mereka rasakan ketika bermain *play station* baik ketika mereka sedang bermain *play station* maupun sesudah mereka bermain *play station.*

Seorang pecandu *play station* walaupun mereka sering mencoba beberapa permainan yang pernah mereka mainkan, akan tetapi mereka terpaku kedalam satu permainan yang mereka anggap menyenangkan untuk mereka mainkan. Selanjutnya peneliti mengajukan pertanyaan kepada informan yaitu:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

apakah bermain *play station* menimbulkan dampak dalam diri anda? informan menjawab:

> "Kalau dibilang dampak pasti ada, terkadang *play station* berpengaruh besar bagi saya contohnya seperti bisa menghilangkan kepenatan, lupa sama masalah yang sedang terjadi, seru aja bisa jago bermain. tapi saya jadi tidak bisa mengendalikan uang untuk pengeluaran yang lain gara-gara keseringan bermain"[98]

Sedangkan informan yang kedua mewakili jawaban dari semua informan mengungkapkan:

> "*Play station* sangat berdampak pada diri saya. Ada dampak baiknya yaitu sejenak bisa melupakan masalah-masalah saya, baik dirumah maupun yang berkaitan dengan tugas kuliah tapi kalau yang satu ini juga tidak bisa dipungkiri, uang jajan saya jadi terpakai untuk main *play station*, sehingga kadang saya kalau tidak punya uang bisa sampai *ngebon* sama penjaga rentalnya"[99]

Selain dampak menyenangkan yang mereka rasakan, tidak dapat dipungkiri pula mereka yang sering bermain *play station* baik yang di rental maupun di bawa pulang merasakan bahwa untuk uang yang mereka keluarkan lebih besar, tidak jarang mereka sering kehabisan uang dari jatah yang diberikan orangtua.

Dari pendapat informan, bahwa mereka tidak dapat lepas dari permainan *play station,* rasa kecanduan yang sangat besar terhadap tidak bermain *play station* dalam satu hari. Besarnya pengaruh *play station* terhadap seseorang yang kecanduan *game*, membuat penggunanya tidak dapat melepaskan kebiasaannya untuk bermain. Mereka rela untuk melakukan segala cara agar mereka dapat bermain *play station*, slah satunya dengan cara

---

[98] Iqbal, *Wawancara*, Surabaya, 10 Mei 2012.
[99] Ali, *Wawancara*, Surabaya 10 Mei 2012.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

menghabiskan uang jajan mereka untuk bermain *play station*, bahkan sampai rela berhutang ke rental yang biasa mereka kunjungi untuk bermain.

Banyak mahasiswa yang mengurangi *stres* dengan bermain *play station* karena mereka mendapatkan tekanan dari tugas maupun masalah yang berkaitan dengan pribadi serta organisasi, kemudian didukung pula dengan adanya lingkungan yang sesuai, seperti warnet dan tempat rental *play station* yang dapat ditemukan dengan mudah.

Pada dasarnya semua permainan mempunyai dampak bila dimainkan, seperti penuturan para penggemar *play station* yang peneliti wawancarai dilokasi rental mereka berucap:

> Bermain *play station* dapat meningkatkan sosialisasi dengan lingkungan sekitarnya. Umumnya *play station* memang dimainkan secara bersama atau beramai-ramai. Permainan *play station* juga bisa merangsang daya imajinasi dan kreativitas. Dalam beberapa permainannya, *play station* kerap membuat pemainnya harus berpikir cepat untuk membuat keputusan dan memikirkan tentang bagaimana cara menyelesaikan permainan. *play station* juga bisa dinikmati untuk lebih meningkatkan daya imajinasi seseorang dan mengembangkan fikiran dan dapat mengusir rasa bosan dan stres.[100]

Selain dampak positif dari *play station* yang diungkapkan oleh pemain, *play station* juga memiliki dampak yang negatif jika dimainkan secara berlebihan, sebab *play station* memiliki berbagai kehandalan yang gampang memicu untuk kecanduan. *Games* masa kini memiliki gambar yang sangat realistis dan membuka peluang bagi pemain *game* untuk mengembangkan

---

[100]Wawancara dengan beberapa mahasiswa yang saat itu sedang bermain di salah satu rental *play station* di Jemur Wonosari, Surabaya 17 Mei 2012.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

imajinasinya seluas mungkin dengan jalan membiarkan para pemain memilih karakter apa saja, dalam bentuk apa saja yang diinginkan

Kebaradaan rental *play station* di wilayah kampus memang sangat memberikan pengaruh terhadap pola konsumsi mahasiswa. Rental *play station* yang hanya memiliki orientasi mendapatkan keuntungan yang sebesar-besarnya tanpa memikirkan dampaknya bagi konsumen atau pelanggan yang rata-rata anak-anak usia sekolah dan mahasiswa. Selama tidak ada komplain dari penyewa, maka mereka akan terus menjalankan bisnisnya. Disamping dampak positif yang ada dalam permainan *play station* ini juga banyak diakui sendiri oleh para penikmat *play station* bahwa *play station* memiliki dampak yang negatif antara lain:[101]

a. Merusak Mata dan Menimbulkan Kelelahan

Ukuran televisi untuk bermain yang besar dan jarak bermain yang sangat dekat yaitu kurang lebih satu meter dari depan televisi dalam jangka panjang akan merusak mata para pemain menimbulkan rabun jauh. Waktu bermain yang panjang dengan permainan yang seru membuat seseorang lupa istirahat, lupa makan, lupa mandi, lupa pulang dan lain sebagainya. Hal ini dapat memperbesar resiko terserang berbagai jenis penyakit karena kondisi daya tahan tubuh jelas akan menurun.

[101]Wawancara dengan beberapa penggemar *play station* yang tidak ingin disebutkan namanya, dan mengaku kebiasaan bermain PS sudah dilakoninya sejak SMA dan berlanjut sampai kuliah sehingga tidak jarang mereka yang gemar PS mengalami ganguan kesehatan seperti sakit mag karena dipicu dengan tidak teratur dalam makan, 18 Mei 2012.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Bila konsumsi bermain *play station* sudah berlebihan, bahkan jika mata digunakan tanpa istirahat akan mengalami miophobia atau rabun. Kecenderungan seseorang yang bermain *play station* tanpa mengenal waktu maka akan menyebabkan seseorang tersebut mudah terserang beberapa penyakit.

b. Menyita Waktu

Menyewa mesin permainan yang biasanya minimal satu jam hingga lima jam membuat banyak waktu tersita yang seharusnya bisa dipakai untuk melakukan aktifitas lain yang lebih berguna. Belum lagi kalau *waiting list* karena sedang ramai atau hobi nonton teman bermain. Tempat atau ruangan yang sempit tidak menjadikan kendala untuk tetap *betah* bermain serta disebagian rental *play station* juga dilengkapi dengan warung kopi serta menjual makanan ringan sehingga menambah kenyamanan konsumen untuk berlama-lama berada di rental *play station*. Hal tersebut menyita waktu yang harusnya digunakan untuk hal-hal yang lebih bermanfaat. Pada akhirnya waktu shalat pun menjadi hal yang nomor sekian jika sudah berada di depan *play station*.

c. Menimbulkan Kecanduan Main

Selain dampak fisik, tentu saja akan ada pula dampak *play station* secara kronologis yang bisa dialami seseorang yang gemar bermain *play station*. Konsumsi *game* yang tak dibatasi akan membuat seseorang berperilaku kompulsif, abai dan acuh tak acuh terhadap lingkungan sekitar karena

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mereka terbiasa hidup dalam dunia khayalannya sendiri, malas kuliah yang akhirnya bisa membuat prestasi akademik menurun drastis.

Mahasiswa yang sudah gemar bermain *play station* dalam pikiranya akan dipenuhi oleh permainan yang mengasyikkan kebanyakan hanya bermain *game* seperti sepak bola, permainan balap, permainan pertarungan petualangan, dan lain sebagainya. Sepulang dari kuliah langsung menuju di tempat rental *play station*, ada juga mahasiswa yang sampai meninggalkan jam kuliah hanya untuk memenuhi keinginanya bermain *play station*. Hal ini membuat mahasiswa tersebut kekurangan waktu dan konsentrasi juga akan terganggu sampai pada tugas kuliah jadi terbengkalai.

d. Kurang Kontrol Petugas Rental

Rental *play station* berorientasi pada keuntungan semata saja sehingga tidak ada control dari penjaganya, kebanyakan pental *play station* yang berada di wilayah Jemur Wonosari ini buka 24 jam tidak ada batasan karena orentasinya hanya mencari keuntungan saja. Main berjam-jam pun justru sangat disukai petugas rental. *Game* yang tidak layak bagi generasi muda serta anak-anak (belum cukup umur) pun disuguhkan dengan bebas siap tersedia tanpa memikirkan perkembangan mental anak-anak.

e. Menghabiskan uang hanya untuk main *play station*

Mahasiswa yang gemar main *play station* dengan uang jajan yang pas-pasan akan membuat mahasiswa itu bersikap boros dan sulit untuk menabung. Baginya yang penting adalah bersenang-senang. Rata-rata mahasiswa yang berdomisili di Jemur Wonosari ini mereka dari luar kota

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

sehingga mereka kos tau kontrak, jatah uang yang kebanyakan dari mereka masih dari orangtua jarang diantaranya yang sudah bekerja atau punya penghasilan sendiri untuk itu ketika pola konsumsi itu sudah berubah dikarenakan keseringan bermain *play station* akan membuat mahasiswa itu tidak terkontrol dalam membelanjakan uang. Hal yang demikian di kemudian hari akan membentuk seseorang dengan sifat hedonis.

f. Berpeluang Mengajarkan Judi atau Taruhan

Taruhan judi bola dan judi adu bola itu sudah biasa banyak dilakukan oleh mahasiswa. Seperti penuturan berikut:

"Memang kebanyakan anak mahasiswa bermainya bola dan ada juga yang tarusan rokok, uang sepuluh ribu ya nominalnya tidak terlalu besar".[102]

Meskipun nominal yang dipakai untuk taruhan tidak besar, tetapi hal tersebut sudah mengarah pada perjudian senang menghamburkan uang dengan harapan menang taruhan.

Masih banyak lagi sisi buruk dari usaha rental *play station*. Diperlukan aturan yang ketat bagi pengusaha rental video *game console* agar tidak menimbulkan kerugian pelanggan dan merusak masa depan generasi penerus bangsa. Intinya sistem rental *play station* yang ada sekarang ini sangat tidak mendidik sehingga perlu aturan main yang menguntungkan semua pihak.

Seseorang yang bermain permainan *play station* berlebih-lebihan akan sangat rentan terhadap dampak-dampak negatif seperti yang telah diuraikan diatas, ketika sedang bermain *play station* seseorang lupa dengan

[102] Yusuf, *Wawancara*, 17 Mei 2012.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

segala aktifitas. Seorang pecandu *play station* dapat menghabiskan waktu untuk bermain sekitar lima jam atau lebih. Jika tidak memiliki aktivitas yang dilakukan informan dalam satu hari, mereka terbiasa untuk bermain *play station* lebih lama melebihi waktu yang disebutkan diatas. Penggunaan waktu yang lama tersebut, mereka gunakan untuk menikmati dan berlomba memenangkan pertarungan, terlebih jika liga yang dimainkan.

Ketika peneliti menanyakan pada konsumen berap jam waktu yang dihabiskan dalam sehari bermain :

> "Bermain PS biasnya tiga jam sampai empat jam dalam sehari, tapi kalau liburan lebih dari itu seoalnya tidak ada kesibukan".[103]
> Berbeda dengan informan dibawah ini yang mengatakan:
>
> "Saya kalau bermain PS tidak setiap hari tapi kalau sudah bermain bisa sampai tujuh jam dan biasanya malam hari saya bermain, kalau sudah ingin sekali bermain ya gak kenal waktu". [104]

Hampir semua informan bermain *play station* lebih dari tiga sampai empat jam per hari. Hal tersebut, jika dibandingkan dengan pemakaian normalnya yaitu cuman kurang dari tiga jam sehari, bisa disebut pemakaian yang berlebihan tersebut sebagai kecanduan yang berlebih dimana mereka mengalami gangguan atau tidak normal. aktifitas mereka banyak digunakan untuk aktifitas bermain *play station*. Sehingga membuat mereka menjadi sangat terikat dengan adanya *play station* didalam kehidupan mereka. Masalah seperti ini perlu diperhatikan, karena seseorang yang telah kecanduan dengan *play station* ia akan merasakan dampaknya bagi diri sendiri dan orang lain.

---

[103] Dedi, *Wawancara*, Surabaya, 14 Mei 2012.
[104] Eka, *Wawancara*, Surabaya, 14 Mei 2012.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Play station dapat memberikan dampak negatif bagi penggunanya, dampat negatif yang dirasakan oleh orang yang sudah kecanduan yaitu pengguna *play station* secara terus menerus dengan waktu yang panjang dan sangat lama akan merubah pola tidur mereka menjadi tidak teratur, pola makan, serta uang yang seharusnya diberikan orangtua untuk jatah makan dan kebutuhan kuliah dipakai untuk bermain *play station.* jatah uang satu minggu untuk kebutuhan akhirnya habis dalam kurun waktu tiga sampai empat hari gara-gara bermain *play station.*

Seorang yang sudah kecanduan *play station* memiliki pandangan yang berbeda pada setiap penggunanya. Bagi sebagian orang bermain *play station* adalah kegiatan yang menyenangkan. Sebagian lagi menempatkan kegiatan bermain *play station* sebagai kegiatan yang hanya dilakukan untuk mengisi waktu atau bahkan membunuh waktu. Banyak motif yang mendasari orang bermain *play station* namun alasan yang muncul adalah untuk mencari kesenangan dan hiburan, hal tersebut terjadi karena *play station* mampu menghipnotis pemain.

Mereka yang sudah menjadi pecandu berat berpendapat bahwa *play station* mampu memberikan sesuatu yang membuat mereka senang, sehingga yang pada akhirnya mereka lebih banyak menghabiskan waktu mereka untuk bermain *play station* secara terus menerus. Hal tersebut jika terlalu banyak menghabiskan waktu untuk bermain dapat mengganggu kuliah, pekerjaan, dan kehidupan sosialnya.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB IV

ANALISIS DAMPAK *PLAY STATION* TERHADAP POLA KONSUMSI MAHASISWA IAIN SUNAN AMPEL SURABAYA DALAM PERSPEKTIF *MAQĀṢID AL-SYARĪAH*

A. Analisis Dampak *Play station* terhadap Pola Konsumsi Mahasiswa IAIN Sunan Ampel Surabaya dalam Perspektif Konsumsi Islam

Permainan berbasis komputer seperti *play station* sudah menjaring generasi muda sebagai pecinta *game*, Banyak mahasiswa telah menghabiskan uang dan waktu di tempat rental *play station*. Mereka bermain berjam-jam dan sudah tidak kenal waktu, *Play station* cenderung hanya memberikan kesenangan yang melalaikan bahkan dalam praktiknya mereka sering lupa shalat, makan dan mengerjakan hal-hal yang sudah menjadi kewajiban.

Play station merupakan permainan yang dapat membuat candu bagi pemainya. Mereka merasa dengan bermain *play station* dapat melupakan masalah-masalah yang ada pada diri mereka. Seorang pecandu merasa sulit untuk lepas dari kegiatan mereka bermain *play station*. Mereka yang sudah menjadi pecandu berat akan menjadi lalai dan lebih bersifat acuh. Beberapa *game* sengaja dikonstruksikan untuk mengikat seseorang ke dalam sesi permainan yang panjang.

Salah satu faktor yang menjadikan seseorang menjadi pecandu adalah dengan menjamurnya pusat-pusat permainan *play station* juga dianggap sebagai salah satu faktor yang mendorong pemain untuk kecanduan, apalagi rental permainan *play station* tersebut menawarkan biaya sewa yang relatif terjangkau. Para pecandu *play station* tidak bisa lepas dari bermain meskipun

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dalam sehari atau dalam jangka dua hari. Rasa penasaran untuk terus bermain yang terlalu tinggi hingga intensitas bermain pun semakin sering dan meningkat. Mereka merasakan perasaan yang membosankan jika mereka tidak bermain *play station.*

Seseorang bermain *play station* karena mereka merasa senang dengan permainan yang mereka mainkan. Semua informan yang peneliti teliti, beragumen bahwa bermain *play station* untuk mencari kesenangan, dan mereka menganggap *play station* dapat memberikan hiburan dan kesenangan yang tidak akan mereka dapatkan di tempat lain. Karena intensitas bermain yang tinggi seorang pemain *game* dinilai sebagai pemborosan, mereka cenderung menjadi sangat konsumtif terhadap permainan *play station.*

Tercatat bagi pemain *play station* yang bermain di rental setidaknya harus mengeluarkan sejumlah biaya untuk membayar sewa *play station, snack* dan minuman serta hal-hal tidak terduga lainnya. Kebanyakan dari mereka tentu akan banyak menghabiskan waktunya di tempat rental. Hal ini disebabkan mereka tidak memiliki perangkat permainan sendiri, selain itu bermain di rental akan semakin menambah *chemistry* dengan komunitas pecinta *play station.*

Dalam Islam segala sesuatu diatur dengan baik, setiap kegiatan manusia diatur oleh pedoman ajaran Islam, salah satunya adalah aturan dalam mengkonsumsi barang atau jasa. Kegiatan bermain *play station* termasuk dalam konsumsi yaitu menggunakan jasa *play station* untuk mendapatkan suatu kepuasan. Islam sendiri mengajarkan dalam mengkonsumsi untuk tidak

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

berbuat yang berlebihan atau *isrāf* karena konsumsi sendiri harus sesuai dengan pedoman *syariah*.

Bermain *play station* dengan indikator yang sudah dijabarkan pada bab sebelumnya mencerminkan sikap konsumsi yang bertentangan dengan ajaran agama karena mereka yang mengkonsumsi *play station* berlebihan akan berefek pada kesehatan pemain. Dengan intensitas bermain yang tinggi tidak menutup kemungkinan konsumen yang bermain *play station* dalam membelanjakan uangnya tidak terkontrol dan tanpa aturan, sehingga dinilai sebagai pemborosan.

Ada aturan sendiri dalam mengkonsumsi segala sesuatu agar hidup manusia tidak terancam, salah satunya memperhatikan etika dalam mengkonsumsi. Islam sendiri mengatur bahwa segala sesuatu konsumsi ditujukan untuk sarana ibadah sehingga tujuanya adalah pencapaian *maṣlaḥah*. Jika bermain *play station* dengan durasi waktu yang lama dan sampai pada meninggalkan kewajiban sebagai mahkluk Tuhan maka hal ini sangat dilaknat oleh Allah.

Adanya prinsip kesederhanaan dalam mengkonsumsi juga harus diperhatikan, jangan sampai bermain *play station* sampai berlebihan hingga mengganggu kesehatan, menyebabkan malas kuliah yang berakibat nilai akademik menjadi turun. Dampak yang ditimbulkan oleh *play station* sangat besar terhadap aspek akademis, dari masalah kesehatan sampai masalah keuangan. Dengan jelas Islam mengajarkan untuk memenuhi kebutuhan sesuai

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dengan kebutuhan prioritas saja sesuai dalam al-Qur'an surah al-Maidah dalam ayat 87:

يَٰٓأَيُّهَا ٱلَّذِينَ ءَامَنُواْ لَا تُحَرِّمُواْ طَيِّبَٰتِ مَآ أَحَلَّ ٱللَّهُ لَكُمۡ وَلَا تَعۡتَدُوٓاْۚ إِنَّ ٱللَّهَ لَا يُحِبُّ ٱلۡمُعۡتَدِينَ ٨٧

Artinya: Hai orang-orang yang beriman, janganlah kamu haramkan apa-apa yang baik yang telah Allah halalkan bagi kamu, dan janganlah kamu melampaui batas. Sesungguhnya Allah tidak menyukai orang-orang yang melampaui batas.[105]

Sikap yang berlebihan akan mengakibatkan haramnya barang yang halal. Sesuatu yang halal akan menjadi haram manakala dalam penggunaannya terlalu berlebihan. Awal hukum suatu permainan adalah mubah atau boleh dilakukan dan boleh ditinggalkan. Seperti halnya *play station* yang boleh dimainkan oleh siapa saja, berkaitan dengan dperbolehkannya permainan ini maka dalam penggunaanya juga harus sesuai dengan aturan supaya tidak melanggar etika dalam mengkonsumsi.

Game atau permainan adalah sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya *game* dimainkan dalam konteks tidak serius atau dengan tujuan *refreshing*. Permainan merupakan kesibukan yang dipilih sendiri oleh pemain tanpa adanya unsur paksaan, tanpa didesak oleh rasa tanggung jawab dan tidak mempunyai tujuan tertentu. Sebagaimana dalam firman Allah surah al-Hadid ayat 20:

---

[105] Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, (Bandung: CV Penerbit Diponegoro, 2009), 72.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

ٱعْلَمُوٓا۟ أَنَّمَا ٱلْحَيَوٰةُ ٱلدُّنْيَا لَعِبٌ وَلَهْوٌ وَزِينَةٌ وَتَفَاخُرٌۢ بَيْنَكُمْ وَتَكَاثُرٌ فِى ٱلْأَمْوَٰلِ
وَٱلْأَوْلَٰدِ ۖ كَمَثَلِ غَيْثٍ أَعْجَبَ ٱلْكُفَّارَ نَبَاتُهُۥ ثُمَّ يَهِيجُ فَتَرَىٰهُ مُصْفَرًّا ثُمَّ يَكُونُ حُطَٰمًا ۖ
وَفِى ٱلْءَاخِرَةِ عَذَابٌ شَدِيدٌ وَمَغْفِرَةٌ مِّنَ ٱللَّهِ وَرِضْوَٰنٌ ۚ وَمَا ٱلْحَيَوٰةُ ٱلدُّنْيَآ إِلَّا مَتَٰعُ
ٱلْغُرُورِ ﴿٢٠﴾

Artinya: Ketahuilah, bahwa Sesungguhnya kehidupan dunia ini hanyalah permainan dan suatu yang melalaikan, perhiasan dan bermegah- megah antara kamu serta berbangga-banggaan tentang banyaknya harta dan anak, seperti hujan yang tanam-tanamannya mengagumkan Para petani, kemudian tanaman itu menjadi kering dan kamu Lihat warnanya kuning kemudian menjadi hancur. dan di akhirat (nanti) ada azab yang keras dan ampunan dari Allah serta keridhaan-Nya. dan kehidupan dunia ini tidak lain hanyalah kesenangan yang menipu.[106]

Pada dasarnya konsumsi tidak identik dengan makan dan minum saja akan tetapi juga meliputi pemanfaatan dan pemenuhan segala sesuatu yang dibutuhkan manusia, dengan kata lain bermain *play station* juga merupakan suatu pemenuhan kebutuhan yang dibutuhkan manusia yaitu berupa kebutuhan tunjangan. Ketika bermain *play station* selama berjam-jam maka seseorang akan mendapatkan kepuasan secara *psikis* saja tetapi tidak mendapatkan keberkahan karena seseorang yang bermain *play station* hanya sebatas manfaat yang dirasakan di dunia saja seperti kepuasan *psikis*.

Dalam mengkonsumsi suatu barang/jasa secara tidak langsung konsumen akan mempertimbangkan keinginan dimana keinginan adalah terkait dengan harsat atau harapan seseorang yang jika dipenuhi belum tentu akan meningkatkan kesempurnaan fungsi manusia, seperti halnya seseorang yang bermain *play station,* hal tersebut merupakan suatu keinginan,

[106] *Ibid*, 278.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

munculnya suatu keinginan juga didukung dengan beberapa faktor antara lain karena menghilangkan kejenuhan, mengisi waktu senggang, kecanduan, dll. Tetapi untuk memenuhinya agar dapat terarah dan tidak menjadi suatu yang *maḍarat*, *play station* harus dimainkan sesuai dengan porsinya.

Sebuah permainan sebenarnya dimanfaatkan oleh manusia sebagai pelengkap saja, jadi bermain *play station* yang melebihi batas kewajaran akan menjadi sesuatu yang *mubadẓir* (berlebihan). Pada kenyataanya *play station* yang dimainkan sesuai dengan aturan memang mengadung manfaat, tetapi berkah tidak dapat diperoleh ketika permainan *play station* itu merusak jasmani dan jiwanya.

Secara tidak langsung keseringan mengkonsumsi *play station* akan mempengaruhi pola konsumsi mahasiswa, seperti masalah pengeluaran uang yang lebih besar karena sebagian informan mengakui kalau setiap harinya mereka mengahabiskan sepuluh ribu rupiah hanya untuk bermain *play station*. uang yang seharusnya dialokasikan untuk kebutuhan tugas dan kuliah dipakai juga untuk bermain *play station*, jika hal ini tidak dapat ditanggulangi, maka dapat tenggelam dalam kehidupan yang materialistis dan hedonistis yang dilarang oleh agama Islam.

Pemenuhan kebutuhan ataupun keinginan tetap dibolehkan selama hal itu mampu menambah *maṣlaḥah* atau tidak mendatangkan *maḍarat*. Bermain *play station* yang sudah menggagu aktvitas yang lain dapat dinilai sebagai kemadharatan, hal yang *maḍarat* tidak mengandung *maṣlaḥah* didalamnya. Kita ketahui bahwa manusia memiliki kebutuhan yang beragam dan banyak,

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

namun kebutuhan tersebut tidak semena-mena dipenuhi melainkan ada tingkatan dalam pemenuhanya, tidak semua kebutuhan diprioritaskan. Bermain *play station* merupakan kebutuhan pelengkap saja, tetapi kenyataanya *play station* menjadi kebutuhan yang diutamakan oleh para mahasiswa yang sudah kecanduan permainan ini.

Kebiasaan mereka yang sudah keasyikan bermain akan lupa makan, mandi, shalat. Menjadi mahasiswa justru banyak kebutuhan tunjangan yang seharusnya dipenuhi seperti tugas kuliah, praktik lapangan, serta organisasi. Namun kebutuhan yang utama tersebut menjadi disampingkan oleh mahasiswa. Karena bagi mereka yang menggemari *play station*, sehari tidak bermain akan menimbulkan ketidak tenangan dalam diri penikmat *game* ini, mahasiswa menjadi malas dalam melakukan kegiatan hingga sampai rela bolos kuliah dan lebih memilih menghabiskan waktunya di rental-rental *play station*.

Pada umumnya seorang yang mengkonsumsi suatu barang atau jasa mengalami kepuasan ketika kebutuhan dan keinginanya terpenuhi, tetapi jika konsumsi barang atau jasa tersebut terjadi terus-menerus maka nilai kepuasan tersebut akan menurun karena adanya rasa kebosanan dan kejenuhan. Lain halnya dengan mahasiswa yang sudah kecanduan terhadap *play station*, mereka tidak akan mengalami kejenuhan dan kebosanan ketika mengkonsumsi *play station* secara terus-menerus, sehingga perilaku yang demikian dalam mengkonsumsi dikategorikan sebagai perilaku konsumen yang menyimpang.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Memang pada kenyataanya bermain *play station* dapat memberikan kepuasan tersendiri, tetapi perlu diketahui tidak semua barang/jasa yang memberikan kepuasan itu mengandung *maslahah* didalamnya, sehingga tidak semua barang/jasa dapat dan layak dikonsumsi oleh umat Islam.

B. Analisis Dampak *Play station* terhadapa Pola Konsumsi Mahasiswa IAIN Sunan Ampel Surabaya dalam Perspektif *Maqāṣid al-Syarīah*

Permainan *play station* bisa dikatakan sebuah barang mewah, sehingga tidak setiap orang mampu untuk membelinya. Namun hal itu tidak menyurutkan keinginan seseorang untuk bermain permainan ini. Karena telah banyak bermunculan rental-rental permainan *play station* yang menyediakan permainan tersebut baik untuk dimainkan ditempat maupun untuk disewa dibawa pulang kerumah. Tentu saja jika sekali-kali hal tersebut dilakukan akan mengobati rasa penat dan stres pikiran kita dan jika hal tersebut dilakukan secara terus-menerus tentu yang terjadi akan menjadikan seseorang menjadi konsumtif, dan yang terjadi adalah seseorang tersebut menjadi boros dalam membelanjakan uanganya.

Hal semacam ini kadang tidak disadari oleh para penggemar permainan *play station,* kemudian sifat boros yang tanpa adanya kesadaran diri ini mengakibatkan seseorang yang gemar bermain permainan *play station* hidupnya bisa menjadi susah dan serba kekurangan. maka hal ini menjadi hal yang melampaui batas dan agama Islam melarang hal yang demikian itu, Allah berfirman dalam al-An'am ayat 141.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

ولا تسرفوا انّه لا يحبّ المسرفين

Dan janganlah kamu berlebih-lebihan sesungguhnya Allah tidak menyukai orang yang berlebih-lebihan.[107]

Berapa pun uang yang harus dikeluarkan untuk menikmati permainan *play station* tidak akan menjadi masalah ketika uang tersebut masih tersedia dalam saku. Namun apa yang terjadi ketika hasrat untuk bermain permainan *play station* sudah tidak dapat dibendung dan uang saku pun tidak ada, maka mereka rela *ngebon* di tempat rental yang sering mereka datangi.

Kecenderungan penggemar permainan *play station* adalah anak-anak usia produktif dan mahasiswa, tentu saja mereka belum bisa menghasilkan uang sendiri dan harus meminta kepada orang tuanya, mahasiswa itupun juga masih meminta uang bulanan kepada orangtua. Kebutuhan akan sebuah permainan *play station* membuat mereka berperilaku boros dan menghalalkan segala cara guna memenuhi kebutuhan akan sebuah permainan tersebut. Bagi anak-anak walaupun kadang mereka harus mencuri hal-hal yang kecil, hal yang demikian kemudian akan menjadi sebuah kebiasaan dan ketika situasi sudah tidak memungkinkan atau hal tadi dirasa tidak efektif, dapat dimungkinkan kemudian si anak tersebut mencuri uang dari orang tuanya untuk memenuhi kebutuhannya bermain *play station*. Berbeda dengan mahasiswa jika kehabisan uang dan hasrat untuk bermain sudah tidak dapat terbendung maka mereka *cash bon* dulu pada penjaga rental sehingga kebiasaan berhutang ini dapat menyebabkan kesulitan hidup.

---

[107] *Ibid*, 50

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Jika manusia minim pengetahuannya tentang agama, maka manusia tanpa sadar akan melakukan hal-hal yang dilarang oleh agama karena kurangnya pengetahuan tentang ilmu agama. Segala cara akan dilakukan demi memenuhi hasrat untuk bermain permainan *play station* walaupun untuk memperoleh uang menyewa permainan ini di rental dengan cara-cara yang dilarang oleh agama, misalnya mencuri. Tentu hal ini secara tidak langsung akan merusak eksistensi harta.

Ketika bermain di suatu rental tentu saja tidak cuma-cuma, maka uang jajan atau bahkan uang tabungan mereka pun jadi bahan untuk menyewa sebuah permainan di sebuah rental *play station.* Seringkali uang yang seharusnya untuk kebutuhan lain dipakai untuk menyewa permainan ini sehingga sangat tidak dapat dipngkiri mahasiswa yang gemar bermain *play station* tidak dapat menabungkan uangnya. Permainan *play station* merupakan sebuah candu bagi mahasiswa, pulang kuliah setelah makan mereka akan segera datang ke rental *play station.* Ketika malam mereka pun mereka kadang ke rental lagi untuk bermain *play station.* Rental permainan *play station* dapat dikatakan rumah kedua bagi mereka pecandu permainan *play station.*

Bermain *play station* bisa menjadi sesuatu yang dapat menyenangkan serta dapat menghilangkan kepenatan. Namun ketika mahasiswa sudah keasyikan bermain *play station,* mereka menjadi tidak terkontrol dan melalaikan aktivitas yang lainya seperti shalat, mengaji, makan, dan aktivitas

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

lainnya menjadi hal yang tidak penting dibandingkan dengan bermain *play station* maka hal semacam ini sudah melampaui batas kewajaran

Agama adalah suatu yang harus dimiliki oleh manusia supaya martabatnya terangkat lebih tinggi dari martabat makhluk lain, dan untuk memenuhi hajat jiwanya. Memelihara dan melaksanakan kewajiban keagamaan yang masuk peringkat primer, seperti melaksanakan shalat lima waktu. Kalau shalat itu diabaikan demi bermain *play station*, maka akan terancamlah eksistensi agama.

Minimnya pengetahuan tentang agama sangat memengaruhi perilaku seseorang dalam kehidupan sehari-harinya, karenanya eksistensi jiwa, akal, keturunan dan harta akan terancam karena satu hal, yaitu rusaknya eksistensi agama. Eksistensi agama akan dapat terjaga apabila kita menjalankan shalat. Tujuan dari hukum Islam adalah guna mencapai kemaslahatan. Kaitannya dengan hal di atas adalah suatu rental permainan *play station* yang diharapkan menjadi suatu peluang usaha yang cukup menguntungkan, namun disisi lain justru menimbulkan *muḍarat* yang menggiring pada rusaknya generasi muda penerus bangsa.

Permainan *play station* telah menjadi momok yang perlu diwaspadai. Banyaknya rental permainan *play station* yang semakin hari semakin bertambah kondisi yang semakin bertambahnya rental-rental *play station* disinyalir akan menjadi sesuatu yang dapat merusak eksistensi agama. Ancaman ini tertuju pada generasi penerus, yang masih butuh suatu pembelajaran keilmuan guna menyongsong masa depan. Dengan adanya

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

rental-rental permainan *play station* yang semakin mewabah maka hal ini tentu sangat perlu dicemaskan, karena secara tidak langsung akan menggiring generasi muda menjadi manusia yang lupa akan suatu kewajiban agama.

Secara tidak langsung maka hal ini dapat dikatakan, bahwa dengan adanya rental-rental permainan *play station* yang semakin mewabah dimana-mana, dapat menjadikan terancamnya eksistensi agama. Tujuan utama dari sebuah agama adalah kemaslahatan individu dan masyarakat. Agama telah mengatur berbagai hal sendi-sendi kehidupan baik di dunia maupun di akhirat kelak. Hal itu tidak luput juga dengan dunia muamalat atau dunia bisnis. Mendirikan rental permainan *play station* memang menggiurkan dalam hal keuntungan. Akan tetapi, dampak yang ada dari sebuah rental permainan *play station* ini juga perlu menjadi bahan pertimbangan yang perlu dicermati.

Jika dalam membuka peluang bisnis rental permainan *play station* tanpa didasari oleh sebuah ilmu pengetahuan tentang agama, yaitu mengenai segala hal yang dapat merusak para generasi muda karena lupa akan sebuah kewajiban agama, maka hal ini dapat merusak eksistensi agama. Karena mereka lupa dengan kewajiban shalat serta lupa akan kewajiban mencari ilmu agama dan ilmu pengetahuan. Hal ini perlu menjadi pertimbangan bagi para pengusaha rental permainan *play station,* karena alih-alih guna mendapatkan keuntungan yang besar namun tanpa disadari justru merusak generasi muda bangsa.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

لاضرر ولا ضرار

Tidak boleh membuat kemudharatan pada diri sendiri dan membuat kemudharatan pada orang lain.[108]

Bermain permainan *play station* yang tak mengenal waktu dapat menyebabkan kondisi tubuh menjadi menurun, sehingga mengakibatkan mudahnya seseorang terkena penyakit. Ukuran televisi untuk bermain yang besar dan jarak bermain yang sangat dekat yaitu kurang lebih satu meter dari depan televisi jelas dalam jangka panjang akan merusak mata para pemain menimbulkan rabun jauh dan juga radang jari tangan dan nyeri tulang belakang karena kebanyakan duduk.

Hal-hal semacam diatas tidak dihiraukan para pemain *play station,* mereka hanya akan menikmati permainanya. Mahasiswa yang menikmati permainan *play station* akan merasa seolah tidak lapar karena keseruan bermain, sering telat makan sehingga hal tersebut akan mengganggu kesehatan mereka. Islam mengajarkan kepada manusia untuk lebih menghargai kesehatan. Hal ini dimaksudkan agar dalam menjalankan ibadah juga tidak akan terganggu. Menjaga jiwa sangatlah penting, jika manusia tidak menjaga jiwanya dengan baik, maka akan terancamlah eksistensi manusia.

Dalam permasalahan di atas, permainan *play station* menggeser hak-hak yang seharusnya ditunaikan seseorang, seperti makan, istirahat untuk menjaga

---

[108] A. Djazuli, *Kaidah-kaidah Fikih,* 4.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kesehatan tubuh. Hal yang demikian tentu akan mengancam kesehatan, dan jika tubuh tidak sehat maka akan mudah terserang penyakit-penyakit. Bermain permainan *play station* tanpa kenal waktu bisa dikatakan akan mengancam eksistensi jiwa manusia, karena hak-hak jasmani seseorang menjadi terenggut oleh sebuah permainan *play station*. Secara tidak langsung permainan *play station* dapat mengancam eksistensi jiwa manusia. Hal ini sesuai dengan kaidah:

الضّرر يزال

Kumaḍaratan itu harus dihilangkan.[109]

Alih-alih berbisnis rental permainan *play station* yang mendapatkan keuntungan besar, namun di sisi lain bisnis ini dapat menyebabkan timbulnya berbagai penyakit. Berbisnis yang harusnya menjadi suatu kemaslahatan, baik untuk para pemilik rental maupun orang lain, namun justru menjadi sumber kemudharatan. Hal yang demikian tentu tidak disyariatkan dalam Islam, dan bertentangan dengan tujuan-tujuan hukum Islam yaitu kemaslahatan.

Berkembangnya dunia teknologi modern disatu sisi memang menyuguhkan suatu keilmuan yang sangat bermanfaat dan dapat mempermudah bagi manusia. Namun, bila suatu teknologi tidak mampu digunakan atau diterapkan dengan baik dalam kehidupan sehari-hari, maka bisa jadi tidak menjadikan manfaat akan tetapi justru *muḍarat* yang akan terjadi.

---

[109] *Ibid*, 9.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Mahasiswa yang sudah kecanduan *play station* rela mengeluarkan uang yang seharusnya dipakai untuk kebutuhan lain hanya untuk mengikuti keinginan bermain, jika mahasiswa dalam bermain sudah melewati batas kewajaran maka uang yang dipakai untuk bermain *play station* menjadi tidak bernilai berkah. Dampak dari permainan *play station* ini lebih banyak mendatangkan *muḍarat* bagi pengguna yang tidak dapat mengontrol jam bermainnya.

Islam mengatur untuk memelihara harta agar dipelihara dan disalurkan secara baik dan benar, dalam membelanjakan harta ada aturan dalam Islam untuk tidak berbuat boros dan pelit. Mahasiswa yang setiap harinya bermain *play station* di rental dalam membelanjakan hartanya dikategorikan sebagai pemborosan. Tujuan dari hukum Islam sendiri adalah untuk mencapai kemaslahatan duni akhirat, salah satu untuk mencapainya adalah dengan memelihara harta dengan cara tidak membelanjakan harta untuk hal-hal yang tanpa guna dan mendatangkan *muḍarat*, jika hal itu dilanggar maka eksistensi harta akan terancam .

Permainan *play station* merupakan suatu teknologi yang diciptakan guna menghibur manusia untuk sekedar menghilangkan penat dan stres karena kesibukan seseorang. Namun hal ini bagi sebagian orang justru disalah artikan. Permainan *play station* yang awalnya sebagai media bermain untuk hiburan justru dijadikan sebagai kebutuhan pokok yang mengesampingkan kebutuhan lainnya yang justru lebih penting.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Mahasiswa yang hobi *game* ini memilih tidak masuk kuliah untuk bermain *play station* mengakibatkan kualitas keilmuan mereka pun otomatis sangatlah rendah. Konsumsi *game* yang tak dibatasi akan membuat konsumennya berperilaku kompulsif, abai dan acuh tak acuh terhadap lingkungan sekitar karena mereka terbiasa hidup dalam dunia khayalannya sendiri, malas belajar yang akhirnya bisa membuat prestasi akademik menurun drastis. Hal yang demikian akan membuat seseorang yang gemar bermain dengan *game* terutama jenis permainan *play station* dengan berlebih-lebihan akan mengakibatkan orang tersebut menjadi kurang bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya.

Islam mengajarkan manusia agar menuntut ilmu guna memperoleh pengetahuan, namun dengan adanya *play station* ini maka seseorang menjadi terganggu jika bermain dengan *play station* secara berlebih-lebihan. Bukan hanya itu saja yang terjadi, seseorang yang menjadi maniak permainan *play station* ini kadang kala hilang akal sehatnya karena lupa waktu, lupa makan, lupa dengan apa yang ada di lingkungannya. Hal yang seperti ini bisa jadi akan semakin menggila ketika bermain permaianan *play station* telah menjadi suatu kebutuhan pokok yang tak bisa untuk dihentikan.

Jelas hal yang demikian menjadikan akal seseorang terancam. Karena segala sesuatunya telah tergantikan oleh dunia yang disebut permainan *play station*. Secara tidak langsung hal ini dapat dikatakan bahwa seseorang yang bermain *play station* secara berlebih-lebihan dapat merusak akal seseorang

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

tersebut. Jika ketentuan ini tidak diindahkan, maka berakibat terancamnya eksistensi akal.

درء المفا سد مقدّم على جلب المصا لح

Menghindari kerusakan dan mendatangkan kemaslahatan.[110]

Mencari keuntungan yang besar dalam berbisnis memang menjadi tujuan utama. Namun, jika dalam menjalankan bisnis menyebabkan suatu kemudharatan bagi orang lain, hal itu tentu dilarang dalam agama. Misalnya orang yang menjual minuman keras, hal ini dilarang oleh agama karena minuman keras dapat merusak akal. Begitu pula dengan bisnis rental permainan *play station,* jika para pemilik rental ini tidak mengelola dengan baik sesuai dengan kaidah-kaidah agama, (misalnya dilarang bermain pada jam-jam sekolah dan pembatasan waktu bermain khususnya untuk anak-anak waktu ibadah shalat jum'at rental ditutup), maka hal ini dapat merusak akal para generasi muda bangsa. Karena mereka menjadi penggila dengan permainan *play station* tanpa mengenal waktu yang pada akhirnya mereka lupa akan sebuah kewajiban mencari ilmu pengetahuan.

[110] *Ibid,* 11.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Setelah mengkaji permasalahan yang diungkapkan dalam penelitian ini, maka penulis dapat mengambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Dampak permainan *play station* mengakibatkan pola konsumsi mahasiswa menjadi tidak terkontrol dalam membelanjakan hartanya, Dampak lain bagi pecandu *play station* akan timbul khayalan tentang permainan yang ada didalamnya. penyakit ketergantungan dan kecanduan berat, *play station* juga menyebabkan timbulnya berbagai penyakit jiwa.
2. Menurut perspektif *maqāṣid al-syarīah, play station* dapat mengancam eksistensi harta sebab *play station* banyak menimbulkan dampak yang negatif bagi mahasiswa. Uang yang dibelanjakan untuk menyewa *play station* menjadi *maḍarat.. Play station* yang dimainkan secara berlebihan dapat mengancam eksistensi akal sebab akan menimbulkan khayalan. Seseorang yang bermain *play station* sering lupa diri sehingga waktu istirahat pun tersita oleh waktu bermain dan akhirnya tubuh mudah terserang penyakit. hal yang demikian tentu juga mengganggu eksistensi jiwa manusia.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

B. Saran-saran

1. Penelitian yang telah dilakukan kiranya dapat dijadikan sebuah pemahaman bagi Mahasiswa agar lebih hati-hati dalam mendayagunakan hartanya untuk hal-hal yang lebih bermanfaat daripada menghabiskan untuk biaya sewa rental *play station.*
2. Hendaknya perlu diadakan penelitian lebih lanjut untuk lebih memperdalam kajian yang telah dikaji dalam penelitian ini. Masalah yang dikaji dalam penelitian ini setidaknya mampu memberikan wawasan serta pengetahuan bagi pembaca akan sebuah dampak *play station* terhadap pola konsumsi Mahasiswa.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR PUSTAKA

Abdul Ghofur Anshori, *Hukum Islam Dinamika dan Perkembangannya di Indonesia* Yogyakarta: Kreasi Total Media, 2008

Abdul Mudjib, *Kaidah-Kaidah Ilmu Fiqih* Jakarta: Kalam Mulia, 2001

Abdul Wahid Mustofa, *Hukum Islam Kontemporer*, Jakarta: Sinar Grafindo, 2009

Abuddin Nata, *Metodologi Studi Islam*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2004

Adiwarman A Karim, *Sejarah Pemikiran Ekonomi Islam*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2004

Andi Prastowo, *Metode Penelitian Kualitatif dalam Prespektif Rancangan Penelitian* Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2011

Asafri Jaya Bakri, *Konsep Maqasid syari'ah Menurut al-Syatibi* Jakarta: PT Raja Grfindo Persada, 1996

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

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

Hamka Haq, *Al-Syathibi Aspek Teologis Konsep Maslahah Dalam Kitab Al-Muwâfaqât*, Jakarta: Penerbit Erlangga, 2007

Hasan, Iqbal, *Pokok-Pokok Materi Metodologi Penelitian dan Aplikasinya*, Jakarta: Ghalia Indonesia, 2002

Hendrie Anto, *Pengantar Ekonomi Mikro Islami*, Yogyakarta: Ekonisia, 2003

Heri Sudarsono, *Konsep Ekonomi Islam*, Yogyakarta: Ekonisia, 2004

Jaribah bin Ahmad al-Haritsi, *Fikih Ekonomi Umar Bin Al-Khatab*, Terj Asmuni Solihan Z, Jakarta: Khalifah, 2006

Khalid Mas'ud, *Filsafat Hukum Islam*, Bandung: Pustaka, 1996

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Kutbuddin Aibak, *Metodologi Pembaruan Hukum Islam,* Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2008

M. Dahlan Al Barry, *Kamus Ilmiah Populer*, Yogyakarta: Arkola Surabaya, 2001

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

Monzer Kahf, *Ekonomi Islam.* Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 1991

Muhammad Abu Zahrah, *Ushul Fiqih,* Jakarta: Pustaka Firdaus, 2008

Mustafa Edwin Nasution, *Pengenalan Esklusif: Ekonomi Islam* Jakarta: Kencana, 2007

Pusat Pengkajian dan Pengembangan Ekonomi Islam (P3EI) Universitas Islam Indonesia Yogyakarta atas kerjasama dengan Bank Indonesia, *Ekonomi Islam,* Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2008

Satria Effendi M Zein, *Maqāṣid Syarīah dan Perubahan Sosial*, Balitbang Depag, 1991

Soejono Soekanto, *Pengantar Penelitian Hukum.* Jakarta: UI PRESS, 2008

Suparman Usman, *Hukum Islam*, Jakarta: Gaya Media Pratama, 2001

Suprayitno Eko, *Ekonomi Mikro Perspektif Islam* Malang: UIN Malang Press, 2008

Thahir Ibn Asyur, *Maqasid Syariah al-Islamiyah,* Tunis: al-Dar al-Tunisiyah, 1366 H

Yusuf al-Qardhawi, *Membumikan Syariat Islam*, Surabaya: Dunia Ilmu, 2000

Zainuddin Ali, *Hukum Islam Pengantar Ilmu Hukum Islam di Indonesia*, Jakarta: Sinar Grafika, 2008

Arif Pujiono, "Teori konsumsi Islam", *Dinamika Pembangunan,* No 2 Desember, 2006

Agustian, *Prinsip dan pola konsumsi dalam Islam*, www.Agustiantocentre.com akses (12 Desember 2011)

Asosiasi dokter Amerika resah akan dampak *Play station* (2007), http://id.wordpress.com (15 maret 2012)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id