

TINJAUAN *MASHLAHAH* TERHADAP JUAL BELI *ACTION FIGURE* DI KOTA PADANG

Yan Fajri, Aldo Yoga Pratama

UIN Imam Bonjol Padang

yanfajri@uinib.ac.id

Abstrak

Penulisan studi ini dilatarbelakangi oleh banyaknya praktik jual beli *action figure* di Kota Padang, antara penjual dan pembeli, di mana pembeli bersedia mengeluarkan uang puluhan ribu rupiah sampai dengan ratusan ribu rupiah untuk mendapatkan *action figure* yang disukai sebagai barang koleksi, tanpa mengetahui ada atau tidaknya manfaat melakukan jual beli *action figure* tersebut. Studi ini bertujuan untuk mengetahui mekanisme jual beli *action figure*, Kedua, manfaat *action figure* terhadap pembeli, Ketiga, tinjauan *mashlahah* terhadap jual beli *action figure*. Untuk menjawab permasalahan tersebut dilakukan penelitian lapangan (*field research*). Data yang digunakan merupakan data primer. Data primer dalam penelitian ini adalah penjual dan pembeli *action figure*, dengan teknik wawancara. Data yang diperoleh diolah dengan menggunakan metode analisis deskriptif. Metode analisis deskriptif yaitu suatu cara pengolahan data yang dirumuskan bukan dalam bentuk angka melainkan dalam bentuk kalimat. Penelitian ini menghasilkan kesimpulan Pertama, Mekanisme jual beli *action figure* yang dilakukan oleh keempat toko tersebut toko Toys Station, toko Ed Kubang Toys, toko Mas Udin dan toko Mulya Toys adalah secara langsung di toko. Adapun perbedaan dari keempat toko tersebut adalah di mana toko Toys Station dan toko Mulya Toys melakukan mekanisme jual beli *action figure* dengan dua metode yaitu secara langsung dan secara online dengan menggunakan aplikasi Instagram dan Facebook. Untuk kesamaan penjualan dari keempat toko tersebut adalah di mana dalam pembelian terjadi kerusakan barang, maka penjual mengganti dengan mainan yang baru atau uang dikembalikan kepada pembeli. Kedua, Manfaat *action figure* yang dimiliki oleh pembeli tersebut tidak ada atau tidak membawa kebaikan terhadapnya. Mainan *action figure* tidak lebih hanya sekadar hobi dalam mengoleksi dan hanya sebagai mainan pajangan di lemari. Ketiga, Tinjauan *mashlahah* terhadap jual beli *action figure* di lihat dari dua sisi, yaitu penjual dan pembeli. Di mana menjual *action figure* ditinjau dari aspek *mashlahah* tidak bertentangan, *mashlahah* atau manfaat yang diperoleh oleh penjual tentu saja untuk mendapatkan keuntungan dari menjual mainan *action figure* tersebut. Sementara dari sisi pembeli tentu saja dia melakukan kemubaziran atau pemborosan, maka

tidak berlaku konsep *mashlahah* karena tidak ada memberikan kebaikan atau kemanfaatan terhadapnya.

Kata Kunci: Mashlahah, Action Figure, Jual Beli

Pendahuluan

Muamalah merupakan suatu hal yang pokok dan menjadi tujuan penting agama Islam dalam upaya memperbaiki kehidupan manusia. Salah satu kegiatan yang paling umum dan selalu dilakukan oleh manusia dalam bermuamalah adalah jual beli yang dibolehkan dalam Islam. Jual beli sebagai sarana tolong menolong antara sesama umat manusia mempunyai landasan yang kuat dalam al-Qur'an dan sunnah Rasulullah saw. Adapun ayat al-Qur'an yang berbicara tentang kebolehan jual beli, di antaranya dalam surat al-Baqarah, 2: 275, (Haroen 2000,113), artinya:

“Allah menghalalkan jual beli dan mengharamkan riba”

Ayat di atas sangat jelas menerangkan bahwa riba adalah haram dan jual beli adalah halal (Azzam 2014, 4). Allah SWT. mensyariatkan jual beli suatu kemudahan untuk manusia dalam rangka memenuhi kebutuhan hidupnya. Manusia mempunyai kebutuhan yang berbeda. Adakalanya sesuatu yang kita butuhkan itu ada pada orang lain. Untuk memenuhi kebutuhan itu seseorang tidak mungkin memberinya tanpa ada imbalan. Untuk itu, diperlukan hubungan interaksi dengan sesama manusia. Salah satu sarannya adalah dengan jalan melakukan jual beli (Rozalinda 2015, 74).

Praktik jual beli telah ada lebih dahulu sebelum adanya konsepsi muamalah (ekonomi Islam), sebab usaha manusia dalam bentuk perdagangan untuk memenuhi kebutuhan kehidupan manusia telah ada semenjak manusia itu ada. Baik berupa tukar menukar barang (barter), jual beli maupun kegiatan muamalat yang lain. Usaha ini berkembang sesuai dengan perkembangan budaya manusia, sampai timbulnya pikiran-pikiran untuk menerapkan kaidah-kaidah dasar tentang muamalah (Bablily 1990, 15).

Pada zaman sekarang ini banyak permasalahan-permasalahan dalam jual beli yang objeknya belum jelas boleh tidaknya dilakukan. Bahkan untuk mendapatkan objek (benda) tersebut manusia bersedia mengeluarkan uang ratusan ribu rupiah

hingga berpuluhan juta rupiah. Seperti mengoleksi mainan *action figure* atau tokoh aksi, menyimpan lukisan atau gambar-gambar sebagai penghias rumah sudah merupakan hal yang lumrah dilakukan masyarakat. Gambar dan lukisan yang disimpan cenderung variatif, mulai dari gambar tokoh, hewan, pemandangan alam, dan aneka gambar serta lukisan lain sesuai selera pemilik atau desain interior rumah. Dalam berbagai hadits memang dijelaskan tentang larangan menyimpan gambar atau lukisan di dalam rumah.

Action figure adalah model karakter yang dibuat berdasarkan komik, film, video game, atau program televisi. Meskipun hanyalah sebuah model karakter, namun *action figure* telah diterima oleh kalangan orang dewasa sebagai benda koleksi (Ami, 2014). Selain sebagai barang koleksi, namun *action figure* juga bisa dijadikan investasi yang cukup menarik. Hal itulah yang menjadi keuntungan lebih untuk mengoleksi *action figure*. Rata-rata para kolektor bisa menjual *action figure* koleksinya, dengan harga minimal seperti yang dibelinya dulu. Dengan begitu tidak ada kerugian saat menjual *action figure* (Rachman, 2018).

Di Jl. Kampung Kalawi Kelurahan Lubuk Lintah, Kecamatan Kuranji, Kota Padang ada satu toko besar yang menjual berbagai macam mainan. Salah satunya mainan *action figure* atau tokoh aksi. Berdasarkan hasil wawancara dengan pemilik toko Toys Station yang bernama Roni (40 tahun), dia mengatakan bahwa di tokonya tersebut menjual *action figure* dengan berbagai karakter yang menyerupai manusia seperti Iron Man, Batman, Superman, Hulk, One Piece, Naruto dan berbagai jenis karakter lainnya. Adapun pembeli *action figure* ini mulai dari kalangan anak-anak hingga orang dewasa. Jika dilihat dari segi harga *action figure* yang dijual paling murah Rp. 65.000 hingga yang paling mahal seharga Rp.250.000 (Roni, 2022). Bisa dibayangkan dengan begitu banyaknya pencintanya mulai dari anak-anak sampai orang dewasa pasti saat ini berbagai jenis *action figure* akan diburu dan berakibat akan sering terjadi transaksi jual beli. Namun, disisi lain perlunya mengetahui pandangan mashlahah terhadap ada atau tidaknya manfaat melakukan jual beli *action figure* ini.

Metode Penelitian

Jenis Penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian lapangan (*Field Research*), yaitu penelitian yang dilakukan dengan mengamati langsung ke lapangan. Sumber data dalam penelitian ini, data primer adalah data yang diperoleh langsung dari objek yang diteliti (Adi 2004, 57). Data primer dari penelitian ini yaitu data yang diperoleh langsung dari 4 toko *action figure* dan 4 orang pembeli *action figure*. Data Sekunder, dalam penelitian ini diperoleh data bersumber tidak langsung dari subjek penelitiannya. Data sekunder ini diperoleh dari buku-buku kepastakaan, jurnal dan referensi lain yang relevan dengan objek penelitian (Arikunto 2006, 129). Untuk memperoleh data yang relevan peneliti menggunakan teknik pengumpulan data yaitu observasi, wawancara. Setelah data terkumpul dianalisa dengan menggunakan teknik analisis data kualitatif, yaitu proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil buku, artikel, wawancara, catatan lapangan (observasi) dan dari sumber lain, dengan cara mengorganisasikan data kedalam kategori, menjabarkan kedalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun kedalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain (Saebani 2008, 58). Dalam penelitian ini data yang diperoleh melalui wawancara mengenai praktik jual beli *action figure* di Kota Padang kemudian diolah dengan metode analisis deskriptif kualitatif yaitu suatu cara pengolahan data yang dirumuskan bukan dalam bentuk angka melainkan dalam bentuk kalimat.

Hasil Penelitian

Mekanisme Jual Beli *Action Figure*

Praktik jual beli sudah biasa dilakukan oleh masyarakat pada umumnya, seperti halnya dalam praktik jual beli *action figure* di beberapa toko *action figure* di Kota Padang, dimana antara penjual dan pembeli dapat melakukan negosiasi terkait dengan kualitas dan harga *action figure*, baik secara bertatap muka ataupun melalui sosial media lainnya. Adapun peminat dari *action figure* ini tidak hanya dari kalangan anak-anak saja, akan tetapi kalangan orang dewasa pun bahkan

sampai mengoleksi *action figure* tersebut. Dan untuk harga dari *action figure* juga bervariasi tergantung ukuran dan kualitasnya.

Untuk mempermudah akses jual beli *action figure* ini, para penjual tentu saja memiliki mekanisme tersendiri dalam melakukan transaksi jual beli *action figure* tersebut dengan para pelanggannya. Dalam hal ini telah dilakukan penelitian ke empat toko *action figure* di Kota Padang tentang bagaimana mekanisme jual beli *action figure* tersebut. Mekanisme jual beli *action figure* di Toko Toys Station dilakukan dengan dua akses, baik secara langsung ataupun melalui aplikasi instagram. Berdasarkan wawancara dengan Bapak Roni dapat dipahami bahwa, mekanisme jual beli yang dia lakukan di tokonya ada dua cara: pertama, jual beli dilakukan secara tatap muka dimana pembeli datang langsung ke toko. Kedua, dengan menggunakan aplikasi Ig (Instagram) sehingga dapat mempermudah penjual dan pembeli dalam bertransaksi guna lebih efisien. Dan apabila mainan *action figure* tersebut rusak setelah pembelian, maka sebagai gantinya uang dikembalikan kepada pembeli.

Mekanisme jual beli *action figure* yang dilakukan di Toko Ed Kubang Toys ini adalah dengan cara bertatap muka, dimana proses tawar menawar terjadi langsung di toko. Berdasarkan wawancara dengan saudara Dika dapat dipahami bahwa, mekanisme jual beli *action figure* yang dilakukan di tokonya adalah jual beli secara langsung, di mana pembeli dapat melihat dan menawar barang langsung di tokonya. Dika tidak melakukan pemasaran barang secara online karena lebih ribet. Apabila ada kerusakan setelah pembelian barang, maka Dika mengganti mainan tersebut dengan yang baru atau uang dikembalikan kepada konsumen.

Mekanisme jual beli *action figure* yang dilakukan di Toko Mas Udin yaitu dengan cara tatap muka, dimana pembeli melihat dan menawar secara langsung di toko. Berdasarkan wawancara dengan Bapak Udin dapat dipahami bahwa, mekanisme jual beli *action figure* yang dilakukan di tokonya yaitu secara langsung, dimana konsumen dapat melakukan proses tawar menawar dan transaksi secara langsung di tokonya. Bapak Udin tidak melakukan pemasaran barang secara online dikarenakan tidak terlalu mengerti dan lebih ribet. Dan jika ada kendala pada barang

yang sudah dibeli oleh konsumen seperti adanya kerusakan, maka sebagai gantinya adalah uang dikembalikan.

Mekanisme jual beli *action figure* yang dilakukan di Toko Mulya Toys adalah dengan menggunakan aplikasi Facebook dan tatap muka (secara langsung) di toko. Berdasarkan wawancara dengan Bapak Joni dapat dipahami bahwa, ada dua mekanisme jual beli yang dilakukan di tokonya yaitu secara bertatap muka atau langsung dan jual beli dengan menggunakan aplikasi Facebook agar lebih efisien. Apabila barang yang sudah dibeli oleh konsumen rusak, sebagai gantinya yaitu uang dikembalikan. Wawancara di atas dapat di pahami bahwa para penjual memiliki mekanisme atau cara tersendiri dalam menjual mainan *action figure* ini.

Manfaat *Action Figure* Bagi Pembeli

Sebagaimana yang telah diketahui bahwa *action figure* ini adalah model karakter yang dibuat berdasarkan komik, film, video game, atau program televisi. Meskipun hanyalah sebuah model karakter, namun *action figure* telah diterima oleh semua kalangan, baik itu anak-anak bahkan orang dewasa menjadikan *action figure* sebagai benda koleksinya. Bahkan untuk mendapatkan *action figure* yang disukai, mereka rela mengeluarkan uang dari ratusan ribu rupiah sampai puluhan juta rupiah. Untuk mengetahui lebih lanjut mengenai apakah manfaat dari *action figure* ini, dapat disimpulkan dari jawaban pembeli selaku kolektor *action figure* di Kota Padang. Pertama, Manfaat dari *action figure* ini tidak ada. Mainan *action figure* ini hanya sebagai barang pajangan di lemari guna lebih memperindah ruangan. *Action figure* itu tidak ada manfaatnya sama sekali, hanya saja sekedar hobi saja dalam mengoleksi mainan *action figure* tersebut. Berdasarkan hasil wawancara dapat dipahami bahwa, narasumber telah mengoleksi mainan *action figure* ini sejak dua tahun yang lalu. Ia terinspirasi dari film-film Superman, dari situ dia mulai untuk mengoleksinya. Adapun harga *action figure* yang dia beli yaitu sekitar Rp. 100.000 sampai dengan harga Rp. 400.000. Dan dilihat dari segi manfaatnya, Yudha mengatakan tidak ada mendatangkan manfaat. Hanya saja untuk sekedar hobinya dalam mengoleksi dan memajangkannya di lemari.

Ketiga, *Action figure* ini hanya sebagai mainan pajangan di lemari dan tidak mendatangkan manfaat. Berdasarkan wawancara dengan saudara Fathir dapat dipahami bahwa, dia telah mengoleksi *action figure* ini sejak dua tahun yang lalu. *Action figure* yang paling disukai yaitu karakter Naruto. Adapun *action figure* yang dia miliki sebanyak 21 mainan. Harga *action figure* yang dia beli mulai dari harga Rp. 200.000 hingga Rp. 600.000. Dari segi manfaatnya, dia mengatakan bahwa tidak ada membawa manfaat atau kebaikan kepadanya, hanya saja mainan *action figure* tersebut untuk sekadar pajangan di lemarnya.

Analisis

Dari keempat toko tersebut, toko Toys Station, toko Ed Kubang Toys, toko Mas Udin dan toko Mulya Toys melakukan mekanisme jual beli *action figure* secara langsung di toko. Adapun perbedaan dari keempat toko tersebut adalah di mana toko Toys Station melakukan pemasaran secara online dengan menggunakan aplikasi Instagram. Selanjutnya toko Mulya Toys juga melakukan pemasaran secara online dengan menggunakan aplikasi Facebook. Alasan dari toko Toys Station dan toko Mulya Toys melakukan pemasaran secara online adalah agar transaksi jual beli lebih efisien. Inilah yang membuat toko Toys Station dan toko Mulya Toys lebih unggul dari toko Ed Kubang Toys dan toko Mas Udin karena mekanisme jual beli *action figure* yang dilakukan adalah dengan dua cara yaitu secara langsung dan secara online. Alasan toko Ed Kubang Toys dan toko Mas Udin tidak menggunakan aplikasi online dalam melakukannya adalah karena susah dan ribet dalam penggunaannya. Adapun kesamaan penjualan dari keempat toko tersebut adalah setelah pembelian, terjadi kerusakan barang, maka penjual mengganti dengan mainan yang baru atau uang dikembalikan kepada pembeli.

Dapat dipahami bahwa *action figure* yang dimiliki oleh kolektor tersebut tidak ada manfaat atau membawa kebaikan terhadapnya. Mainan *action figure* tidak lebih hanya sekadar hobi dalam mengoleksi dan hanya sebagai mainan pajangan di lemari. Ada dua aspek yang dilarang oleh ajaran Agama Islam dalam mengoleksi *action figure* ini yaitu tentang adanya larangan memajang patung dan melakukan tindakan yang mubazir. Terdapat beberapa ayat Al-Qur'an dan Sunnah Rasulullah

SAW. yang berbicara tentang tindakan pemborosan (mubazir) dan larangan memajang patung di dalam rumah, (Depag 2009, 284)

Artinya : *Sesungguhnya orang-orang yang pemboros itu adalah saudara setan dan setan itu sangat ingkar kepada Tuhannya.* (Q.S. Al-Isra': 27)

Pada ayat tersebut dijelaskan bahwa orang-orang yang melakukan tindakan pemborosan itu adalah saudaranya setan. Kata (تَبْذِيرٍ) *tabzir*/pemborosan dipahami oleh ulama dalam arti pengeluaran yang bukan haq. Karena itu jika seseorang menafkahkan/membelanjakan semua hartanya dalam kebaikan atau haq, dia bukanlah seorang pemboros. Sayyidina Abu Bakar ra. menyerahkan semua hartanya kepada Nabi saw. dalam rangka berjihad di jalan Allah. Sayyidina 'Utsman ra. membelanjakan separuh hartanya. Nafkah mereka diterima Rasulullah saw. dan beliau tidak menilai mereka sebagai para pemboros. Sebaliknya membasuh wajah lebih dari tiga kali dalam berwudhu dinilai sebagai pemborosan walau ketika itu yang bersangkutan berwudhu dari sungai yang mengalir. Jika demikian, pemborosan lebih banyak berkaitan dengan tempat bukannya dengan kuantitas.

Kata (إِخْوَانٍ) *ikhwan* adalah bentuk jamak dari kata (أَخٍ) *akh* yang biasa diterjemahkan saudara. Kata ini pada mulanya berarti persamaan dan keserasian. Dari sini, persamaan dalam asal usul keturunan mengakibatkan persaudaraan, baik asal-usul lebih-lebih yang dekat. Persamaan setan dengan pemboros adalah persamaan sifat-sifatnya serta keserasian antara keduanya. Mereka berdua sama melakukan hal yang batil, tidak pada tempatnya.

Selanjutnya penambahan kata (كَانُوا) *kanu* pada penggalan ayat di atas untuk mengisyaratkan kemantapan persamaan dan persaudaraan itu, yakni hal tersebut telah terjadi sejak dahulu dan berlangsung hingga kini. Mereka adalah teman lama yang tidak mudah dipisahkan. Penyifatan setan dengan *kafir*/sangat ingkar merupakan peringatan keras kepada para pemboros yang menjadi teman setan itu bahwa persaudaraan dan kebersamaan mereka dengan setan dapat mengantarkan kepada kekufuran (Shihab, 2002).

Dari penjelasan di atas dapat dipahami bahwa membelanjakan harta tidak pada tempatnya merupakan suatu tindakan pemborosan. Membeli mainan *action*

figure merupakan suatu tindakan pemborosan, dimana para kolektor mampu mengeluarkan uang dari ratusan ribu rupiah hingga berpuluhan juta rupiah untuk mendapatkan *action figure* yang disukainya. Ini termasuk kepada tindakan *mubazir* dan tidak membelanjakan harta di jalan Allah, melainkan hanya untuk memuaskan hobi untuk mengoleksinya. Dilihat dari segi manfaatnya, tidak memberi kebaikan kepada pemiliknya.

Adanya patung dalam rumah seseorang menyebabkan malaikat akan jauh dari rumahnya, padahal malaikat akan membawa rahmat dan keridaan Allah untuk seisi rumah tersebut.

Rasulullah saw, bersabda:

حَدَّثَنَا ابْنُ مَقَاتِلٍ، أَخْبَرَنَا عَبْدُ اللَّهِ، أَخْبَرَنَا مَعْمَرٌ، عَنِ الزُّهْرِيِّ، عَنْ عَبْدِ اللَّهِ بْنِ عَبْدِ اللَّهِ، أَنَّهُ سَمِعَ ابْنَ عَبَّاسٍ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُمَا، يَقُولُ: سَمِعْتُ أَبَا طَلْحَةَ، يَقُولُ: سَمِعْتُ رَسُولَ اللَّهِ يَقُولُ: "لَا تَدْخُلُ الْمَلَائِكَةُ بَيْتًا فِيهِ كَلْبٌ، وَلَا صُورَةٌ تَمَائِيلٌ" (رواه البخارى)

Artinya : Telah bercerita kepada kami Muqatil telah mengabarkan kepada kami ‘Abdullah telah mengabarkan kepada kami Ma’mar dari Az-Zuhry dari ‘Ubaidillah bin Abdullah dia mendengar Ibnu ‘Abbas berkata, aku mendengar Abu Thalhah berkata, aku mendengar Rasulullah SAW bersabda: Malaikat tidak akan masuk rumah yang di dalamnya ada anjing dan atau gambar patung. (HR. Bukhari) (Hunaifi, 2021).

Para ulama mengatakan, bahwa malaikat tidak mau masuk kerumah yang ada patungnya karena pemiliknya menyerupai orang-orang kafir. Mereka memakai dan mengagungkan gambar-gambar di rumahnya. Karena itulah para malaikat tidak senang kepadanya. Mereka enggan masuk ke dalam rumahnya dan lari darinya (Mafrudi, 2017).

Kemudian dalam sebuah hadits lain yang dikutip dalam skripsi Ibron Imam Hunaifi, shahih dari Rasulullah saw., bahwa beliau berkata kepada Ali bin Abi Thalib Radiallahu ‘anhu:

عَنْ أَبِي الْهَيَّاجِ الْأَسَدِيِّ أَنَّ عَلِيًّا رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ قَالَ لَهُ: أَلَا أَبْعَثُكَ عَلَى مَا بَعَثَنِي عَلَيْهِ رَسُولُ اللَّهِ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ: أَلَا تَدْعَ صُورَةَ إِلَّا طَمَسْتَهَا، وَلَا قَبْرًا مُشْرِفًا إِلَّا سَوَّيْتَهُ (رواه البخارى)

Artinya : Dari Abul Hayyaj Al-Asadi, bahwa Ali berkata kepadanya, “Ingatlah, aku mengutusmu sebagaimana Rasulullah SAW mengutusku. Janganlah engkau tinggalkan patung kecuali engkau menghapusnya, tidak pula kuburan yang ditinggikan kecuali engkau meratakannya (HR. Bukhari) (Huda, 2021).

Dari penjelasan hadits di atas dapat disimpulkan bahwa seorang muslim tidak diperbolehkan untuk menggantung gambar atau menghiasi rumahnya dengan hewan yang diawetkan, baik diletakkan di atas meja ataupun kursi, hal itu disebabkan keumuman hadits dari Rasulullah saw. yang menjelaskan tentang haramnya menggantung gambar dan meletakkan patung di dalam rumah atau tempat-tempat lainnya (Aziz, 2020).

Pada saat melakukan wawancara dan observasi di lapangan, ditemukan bahwa di rumah kolektor *action figure*, dimana *action figure* itu disimpan dan digunakan untuk sebagai pajangan di lemari atau sebagai hiasan di rumah. Padahal perbuatan menyimpan patung dan gambar adalah perbuatan yang dapat merusak, syariat Islam yang sempurna diturunkan untuk menyumbat segala macam perantara atau sarana yang dapat membawa kepada kemusyrikan dan kesesatan. Sebagaimana dalam hadits yang telah dijelaskan bahwa perbuatan tersebut dilarang oleh Agama Islam. Karena, benda-benda tersebut merupakan sarana untuk berlaku syirik kepada Allah, dan karena dalam hal-hal yang demikian terdapat penyerupaan terhadap makhluk ciptaan Allah dan perbuatan tersebut sama seperti perbuatan menentang Allah.

Diskusi

Tinjauan *Mashlahah* Terhadap Jual Beli *Action Figure* di Kota Padang

Mashlahah mursalah diartikan oleh ahli ushul fiqh sebagai suatu kemaslahatan yang secara hukum tidak disyariatkan oleh syari', serta tidak ada dalil syar'i yang menerangkan atau membatalkannya. Jika terdapat suatu kejadian yang tidak ada ketentuan syari'at dan tidak ada *illat* yang keluar dari syara' yang menentukan kejelasan hukum kejadian tersebut, kemudian ditemukan sesuatu yang sesuai dengan hukum syara', yakni suatu ketentuan yang berdasarkan pemeliharaan kemandaratan atau untuk menyatakan suatu manfaat, maka kejadian tersebut dinamakan *al-Mashlahah al-Mursalah*. Tujuan utama *al-Mashlahah al-Mursalah* adalah kemaslahatan; yakni memelihara dari kemandaratan dan menjaga kemanfaatannya. Segala sesuatu yang dapat menimbulkan kemandaratan, kemaksiatan, bahkan kemusyrikan dilarang untuk diperjualbelikan, seperti jual beli

patung, salib, dan buku-buku bacaan porno. Memperjualbelikan barang-barang ini dapat menimbulkan perbuatan-perbuatan maksiat.

Pada saat ini, dapat dilihat banyaknya praktik jual beli yang terjadi di Kota Padang. Ada jual beli yang membawa *mashlahah* atau manfaat terhadap manusia seperti jual beli makanan, pakaian, minuman yang sesuai dengan syariat Islam. Dan ada pula jual beli yang sejatinya tidak mendatangkan manfaat atau kebaikan terhadap manusia, salah satunya adalah jual beli *action figure* ini. Sebagaimana yang telah dijelaskan sebelumnya, bahwa *action figure* adalah model karakter yang dibuat berdasarkan komik, film, video game, atau program televisi. Meskipun hanyalah sebuah model karakter, namun *action figure* telah diterima oleh semua kalangan, baik itu anak-anak bahkan orang dewasa menjadikan *action figure* sebagai benda koleksinya. Bahkan untuk mendapatkan *action figure* yang disukai, mereka rela mengeluarkan uang dari ratusan ribu rupiah sampai puluhan juta rupiah.

Dalam observasi yang telah dilakukan bahwa jual beli *action figure* ini tidak bertentangan dengan teori *mashlahah* apabila di lihat dari sisi penjual. Di mana *mashlahat* atau manfaat yang diperoleh oleh penjual tentu saja untuk mendapatkan keuntungan dari menjual mainan *action figure* tersebut. Adapun dari sisi si pembeli tentu saja dia melakukan kemubaziran atau pemborosan, karena tidak merasa puas dengan satu ataupun dua mainan, mereka malah menambah sehingga memiliki cukup banyak mainan *action figure* tersebut, maka tidak berlaku konsep *mashlahah* karena tidak ada memberikan kebaikan atau kemanfaatan terhadapnya. Hanya saja *mashlahatnya* kecil untuk sekadar hobi dan manfaatnya tidak begitu nampak.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan serta pemahaman yang telah diuraikan sebelumnya mengenai Tinjauan *Mashlahah* Terhadap Jual Beli *Action Figure* di Kota Padang, maka dapat dikemukakan.

Mekanisme jual beli *action figure* yang dilakukan oleh keempat toko tersebut toko Toys Station, toko Ed Kubang Toys, toko Mas Udin dan toko Mulya Toys adalah secara langsung di toko. Adapun perbedaan dari keempat toko tersebut

adalah di mana toko Toys Station dan toko Mulya Toys melakukan mekanisme jual beli *action figure* dengan dua metode yaitu secara langsung dan secara online dengan menggunakan aplikasi Instagram dan Facebook. Untuk kesamaan penjualan dari keempat toko tersebut adalah di mana dalam pembelian terjadi kerusakan barang, maka penjual mengganti dengan mainan yang baru atau uang dikembalikan kepada pembeli.

Manfaat *action figure* yang dimiliki oleh para kolektor tersebut tidak ada atau tidak membawa kebaikan terhadapnya. Mainan *action figure* tidak lebih hanya sekadar hobi dalam mengoleksi dan hanya sebagai mainan pajangan di lemari. Ada dua aspek yang dilarang oleh Islam dalam mengoleksi mainan *action figure* ini yaitu Pertama, Larangan memajang patung di dalam rumah. Menyimpan dan memajang mainan *action figure* di dalam rumah untuk sebagai hiasan dilarang oleh Agama Islam. Karena, benda-benda tersebut merupakan sarana untuk berlaku syirik kepada Allah, dan karena dalam hal-hal yang demikian terdapat penyerupaan terhadap makhluk ciptaan Allah dan perbuatan tersebut sama seperti perbuatan menentang Allah.

Kedua, Tidak boleh melakukan tindakan yang mubazir. Membeli mainan *action figure* merupakan suatu tindakan pemborosan, dimana para kolektor rela mengeluarkan uang dari puluhan ribu rupiah sampai ratusan ribu rupiah dan tidak merasa puas dengan satu ataupun dua mainan, mereka malah menambah sehingga memiliki cukup banyak mainan *action figure* tersebut. Ini termasuk kepada tindakan *mubazir* dan tidak membelanjakan harta di jalan Allah, melainkan hanya untuk memuaskan hobi untuk mengoleksinya.

Tinjauan *mashlahah* terhadap jual beli *action figure* di lihat dari dua sisi, yaitu penjual dan pembeli. Di mana menjual *action figure* ditinjau dari aspek *mashlahah* tidak bertentangan, *mashlahat* atau manfaat yang diperoleh oleh penjual tentu saja untuk mendapatkan keuntungan dari menjual mainan *action figure* tersebut. Sementara dari sisi pembeli tentu saja dia melakukan kemubaziran atau pemborosan, maka tidak berlaku konsep *mashlahah* karena tidak ada memberikan kebaikan atau kemanfaatan terhadapnya. Hanya saja *mashlahat*nya kecil untuk sekadar hobi dan manfaatnya tidak begitu nampak.

Referensi

- Abidin, M. Ali Zainal. 2019. "Pendapat Ulama Soal Memajang Gambar Atau Lukisan", <https://islam.nu.or.id/syariah/pendapat-ulama-soal-memajang-gambar-atau-lukisan-di-rumah-qfEDv>, diakses pada 30 Maret 2022 pukul 17.12.
- Adi, Riyanto. 2004. *Metodologi Penelitian Sosial dan Hukum*. Jakarta: Granit.
- Ami, 2014. "Action Figure dan Model Kit, Haruskah Ber-SNI?", <https://ami-sni.com/action-figure-dan-model-kit-haruskah-ber-sni/>, diakses pada 22 Januari 2022 pukul 22.47.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Asmawi, 2013. *Perbandingan Ushul Fiqh*. Jakarta: Amzah.
- Aziz, Syaikh Abdul. 2020. "Hukum Menyimpan Patung Di Rumah Sebagai Hiasan", <http://almanhaj.or.id/1428-hukum-menyimpan-patung-di-rumah-sebagai-hiasan.html>, diakses pada 5 September 2022 pukul 12.12.
- Azzam, Abdul Aziz Muhammad. 2014. *Fiqh Muamalat*. Jakarta: Amzah.
- Azzam, Abdul Aziz Muhammad. 2017. *Fiqh Muamalat Sistem Transaksi dalam Fiqh Islam*. Jakarta: Amzah.
- Babily, Mahmud Muhammad. 1990. *Etika Berbisnis Studi Kajian Konsep Perekonomian Menurut Al-Qur'an dan As-Sunnah*. Solo: Ramadhani.
- Dahlan, Abdul Rahman. 2016. *Ushul Fiqh*. Jakarta: Amzah.
- Departemen Agama RI, 2009. *Al-Qur'an dan Terjemahannya*. Al-Karim: Ziyad Visi Media.
- Dika, 2022. *Wawancara*. Padang: Kampung Jao.
- Eranda, Yulia. 2021. "Perspetif Al-Mashlahah Terhadap Jaminan Kesehatan Pelatih di Tempat Pelatihan Beruk Pariaman". Skripsi UIN Imam Bonjol Padang.
- Fahril, 2022. *Wawancara*. Padang: Pagambiran.
- Fathir, 2022. *Wawancara*. Padang: Pagambiran.

- Ghazali, Abdul Rahman. Ghufran Ihsan. Sapiudin Shidiq. 2010. *Fiqh Muamalat*. Jakarta: Kencana.
- Haroen, Nasrun. 2000. *Fiqh Muamalah*. Jakarta: Gaya Media Pratama.
- Hayatudin, Amrullah. 2019. *Ushul Fiqh: Jalan Tengah Memahami Hukum Islam*. Jakarta: Amzah.
- Huda, M Khoirul. 2021. “4 Hadis Nabi Tentang Larangan Membuat Patung Berikut Solusi Ibnu Abbas”, <https://harakah.id/4-hadis-nabi-tentang-larangan-membuat-patung-berikut-solusi-ibnu-abbas/>, diakses pada 11 Oktober 2022 pukul 23.54.
- Hunaifi, Ibron Imam. 2021. “Pendekatan Sosio-Historis Dalam Memahami Hadis Malaikat Tidak Masuk Rumah Yang Terdapat Gambar Atau Patung”. Skripsi UIN KH Achmad Siddiq Jember.
- Joni, 2022. *Wawancara*. Padang: Kampung Olo.
- Kenzo, 2022. *Wawancara*. Padang: Pagambiran.
- Khallaf, Abdul Wahab, Syekh. 2012. *Ilmu Ushul Fiqih*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Khallaf, Abdul Wahhab. 1996. *Kaidah-Kaidah Hukum Islam: Ilmu Ushulul Fiqh*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Khallaf, Abdul Wahhab. 2014. *Ilmu Ushul Fiqih*. Semarang: Dina Utama Semarang.
- Mafrudi, Ari. 2017. “Analisis Hukum Islam Terhadap Jual Beli Patung”. *Maliyah* Vol. 07. Hal. 31
- Misbach, Muhammad. 2014. *Pengantar Ushul Fiqih/DR. Abdul Hayy Abdul ‘Ay*. Jakarta: Pustaka Al-Kautsar.
- Muslich, Ahmad Wardi. 2017. *Fiqh Muamalat*. Jakarta: Amzah.
- Rachman, Fadhly Fauzi. 2018. “Mengetahui Lebih Dekat Seluk Beluk Action Figure dan Pencintanya”, <https://finance.detik.com/berita-ekonomi-bisnis/d-4183318/mengenal-lebih-dekat-seluk-beluk-action-figure-dan-pencintanya>, diakses pada 22 Januari 2022 pukul 23.12.
- Roni, 2022. *Wawancara*. Padang: Kampung Kalawi.
- Rozalinda. 2015. *Pengantar Fiqh Muamalah*. Padang: Imam Bonjol Press.
- Saebani, Beni Ahmad. 2008. *Metode Penelitian Hukum*. Bandung: Pustaka Setia.

- Sanggarale, Rezka. 2018. “Apakah Action Figure Termasuk Kategori Patung?”, <http://www.patung.co.id/apakah-action-figure-termasuk-kategori-patung/>, diakses pada 22 Januari 2022 pukul 23.49.
- Shihab, M. Quraish. 2002. *Tafsir Al-Misbah: pesan, kesan dan keserasian Al-Qur'an*. Jakarta: Lentera Hati.
- Suhendi, Hendi. 2014. *Fiqh Muamalah*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sukandarrumidi. 2006. *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Pres UGM.
- Syafe'i, Rachmat. 2010. *Ilmu Ushul Fiqih*. Bandung: Pustaka Setia.
- Syarifuddin, Amir. 2011. *Ushul Fiqh*. Jakarta: Kencana.
- Udin, 2022. *Wawancara*. Padang: Kampung Jao.
- Yudha, 2022. *Wawancara*. Padang: Pagambiran