

**PERMAINAN GAME ONLINE “PRAGMATIC PLAY” DALAM TINJAUAN
HUKUM ISLAM DAN HUKUM POSITIF**

SKRIPSI

Oleh :

Miranda Sutra A Hikmah M

NIM. C02219029



**UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A**

Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

Fakultas Syariah dan Hukum

Jurusan Hukum Perdata Islam

Program Studi Hukum Ekonomi Syariah

Surabaya

2023

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Miranda Sutra A Hikmah M
Nim : C02219029
Fakultas/Jurusan/Prodi : Syariah dan Hukum/Hukum Perdata Islam/Hukum
Ekonomi Syariah (Muamalah)
Judul Skripsi : Permainan *Game Online* “*Pragmatic Play*” Dalam
Tinjauan Hukum Islam dan Hukum Positif

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

Surabaya, 23 Juni 2023
Saya yang menyatakan,



Miranda Sutra A Hikmah M
NIM. C02219029

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi yang ditulis oleh :

Nama : Miranda Sutra A Hikmah M

Nim : C02219029

Judul Skripsi : Permainan Game Online “*Pragmatic Play*” Dalam Tinjauan Hukum Islam dan Hukum Positif (Studi kasus di desa Tulungrejo Kab. Kediri – Kampung Inggris)

Ini telah diperiksa dan disetujui untuk dimunaqasahkan.

Surabaya, 22 Juni 2023

Pembimbing,



Dr. H. Mohammad Arif, MA
NIP. 19700118220021

PENGESAHAN

Skripsi yang ditulis oleh :

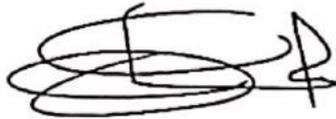
Nama : Miranda Sutra A Hikmah M

NIM : C02219029

telah dipertahankan di depan sidang Majelis Munaqasah Skripsi Fakultas Syariah dan Hukum UIN Sunan Ampel Surabaya pada hari Jum'at, 14 Juli 2023, dan dapat diterima sebagai salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program sarjana strata satu Ilmu Hukum Ekonomi Syariah.

Majelis Munaqasah Skripsi

Penguji I,



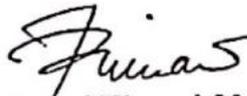
Dr. H. Mohammad Arif, Le, M.Ag.
NIP. 197001182002121001

Penguji II,



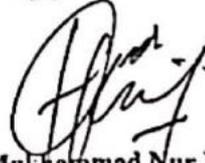
Dr. Hj. Nurhayati, M.Ag.
NIP. 196806271992032001

Penguji III,



Fatikul Himami, M.E.I.
NIP. 198009232009121002

Penguji IV,



Mukhammad Nur Hadi, M.H.
NIP. 199405162022031001

Surabaya, 28 Agustus 2023

Mengesahkan,

Fakultas Syariah dan Hukum

Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

Dekan,



Dr. H. Saiful Mujib Sa'adah, M.Ag.
NIP. 196303271999032001



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN**

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300
E-Mail: perpustakaan@uinsby.ac.id

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Miranda Sutra A Hikmah M
NIM : C02219029
Fakultas/Jurusan : Syariah dan Hukum / Hukum Ekonomi Syariah
E-mail address : mirandasutra31@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

Sekripsi Tesis Desertasi Lain-lain (.....)
yang berjudul :

Permainan *Game Online* “*Pragmatic Play*” Dalam Tinjauan Hukum

Islam Dan Hukum Positif

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara fulltext untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 28 September 2023

Penulis

(Miranda Sutra A Hikmah M)

ABSTRAK

Skripsi ini merupakan hasil penelitian lapangan tentang Permainan *Game online "Pragmatic Play"* dalam Tinjauan Hukum Islam dan Hukum Positif. Penelitian ini bertujuan untuk menjawab pertanyaan; *Pertama*, Bagaimana praktik permainan *game online Pragmatic Play*?, *Kedua*, Bagaimana praktik permainan *game online Pragmatic Play* dalam Tinjauan Hukum Islam dan Hukum Positif?

Data penelitian ini merupakan penelitian lapangan (*field research*) dengan pendekatan kualitatif. Pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara dan dokumentasi dengan teknik analisis data dengan menggunakan teknik deskriptif analisis dengan pola pikir induktif.

Hasil dari penelitian ini menyimpulkan : *Pertama*, praktik permainan *game online pragmatic play* dilakukan dengan cara mentransfer sejumlah uang sebelum bermain kemudian setelah ditransfer maka berubah menjadi koin yang masuk dalam permainan game tersebut yang kemudian dilanjut melakukan permainan. Hal tersebut menimbulkan spekulasi dan ketidakpastian terkait untung dan rugi yang didapatkan oleh pemain yang disebut sebagai taruhan yang termasuk kedalam bentuk maysir, adanya maysir ini bertentangan dengan agama, dan kesusilaan yang akan mengakibatkan kerugian secara materil dan immateriil. *Kedua*, berdasarkan tinjauan hukum Islam bahwasannya dalam sebuah permainan apapun itu hukum asalnya adalah boleh, sampai ada ketentuan dalam nas yang melarangnya barulah bisa dikatakan sebagai hukum yang haram, namun apabila dalam permainan tersebut mengandung unsur maysir yaitu adanya permainan adanya taruhan dan bersifat untung-untungan dan bersifat dosa besar dan dihukum haram bagi siapa yang memainkan permainan tersebut. Sedangkan dalam tinjauan hukum positif bahwasannya permainan tersebut mengandung judi yang dimana adanya taruhan dalam bermain yang sifatnya merugikan manusia yang diatur dalam Pasal 27 Ayat 2 Undang – Undang Informasi dan Transaksi Elektronik Nomor 11 Tahun 2008 tentang Transaksi Elektronik, Pasal 303 KUHP yang mengatur tentang tindak pidana perjudian, PP Nomor 9 Tahun 1981 tentang pelaksanaan penertiban perjudian, dan Undang - Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang penertiban perjudian *online*.

Dengan hasil penelitian ini penulis memberi saran kepada masyarakat khususnya pemain *game*, kedepannya untuk lebih memperhatikan terkait praktik bermain yang diperbolehkan dan dilarang sesuai dengan syariat Islam agar terhindar dan tidak melakukan permainan yang tidak sesuai dengan ketentuan syariat Islam.

DAFTAR ISI

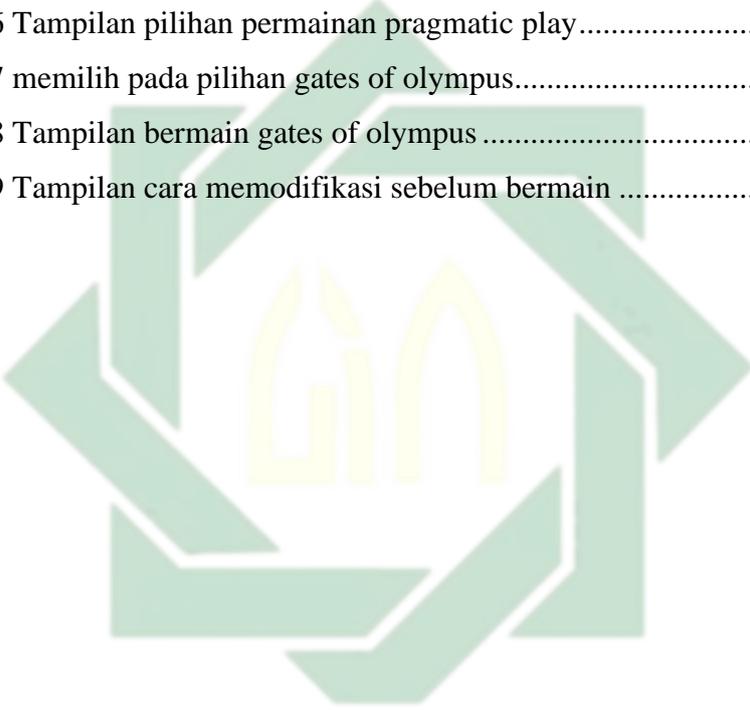
SAMPUL DALAM	i
PERNYATAAN KEASLIAN	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TRANSLITERASI	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi dan Batasan Masalah	8
C. Rumusan Masalah.....	9
D. Kajian Pustaka	9
E. Tujuan Penelitian	14
F. Kegunaan Hasil Penelitian	14
G. Definisi Oprasional.....	15
H. Metode Penelitian	17
I. Sistematika Pembahasan	22
BAB II MAYSIR DALAM KONSEP HUKUM ISLAM DAN HUKUM POSITIF DI INDONESIA	24
A. Maysir dalam Hukum Islam	24
1. Pengertian <i>Maysir</i>	24
2. Dasar Hukum.....	27
3. Jenis – jenis <i>Maysir</i>	29
4. Unsur – unsur Maysir	30
5. Bentuk-bentuk <i>maysir</i> dan Hukumnya.....	33

B. Perjudian dalam Hukum Positif.....	35
BAB III PRAKTIK PERMAINAN GAME ONLINE PRAGMATIC PLAY	
.....	46
A. Permainan <i>Game Online</i> Pragmatic Play	46
1. Definisi Permainan Game Online Pragmatic Play	46
2. Praktik permainan <i>game online</i> pragmatic play	47
3. Praktik permainan <i>game online</i> pragmatic play	56
BAB IV ANALISIS HUKUM ISLAM DAN HUKUM POSITIF	
PERMAINAN GAME ONLINE “PRAGMATIC PLAY”	61
A. Analisis terhadap praktik permainan <i>game online pragmatic play</i> dalam Tinjauan Hukum Islam	61
B. Analisis terhadap praktik permainan <i>game online pragmatic play</i> menurut Tinjauan Hukum Positif.....	67
BAB V PENUTUP.....	71
A. Kesimpulan.....	71
B. Saran	72
DAFTAR PUSTAKA	87
LAMPIRAN – LAMPIRAN.....	90

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Tampilan awal game pragmatic play	48
Gambar 2 Cara mendaftar permainan game pragmatic play	49
Gambar 3 Transaksi deposit atau setoran awal	50
Gambar 4 Tampilan login untuk masuk ke laman <i>game</i>	51
Gambar 5 Tampilan pilihan permainan pragmatic play	52
Gambar 6 Tampilan pilihan permainan pragmatic play	53
Gambar 7 memilih pada pilihan gates of olympus	53
Gambar 8 Tampilan bermain gates of olympus	54
Gambar 9 Tampilan cara memodifikasi sebelum bermain	55



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam dunia modern saat ini, dunia menghadapi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Kemajuan pesat ilmu pengetahuan dan teknologi telah mengubah lapisan kehidupan. Salah satu perkembangan teknologi adalah Internet. Seiring berjalannya waktu, teknologi internet berkembang pesat dan salah satu keunggulannya adalah sarana hiburan seperti game. Bermain video game melalui jaringan internet disebut *game online*.

Secara umum *game online* dapat didefinisikan sebuah jenis video game permainan yang hanya bisa dijalankan apabila sebuah perangkat yang digunakan untuk bermain game terhubung dengan jaringan internet. *Game online* menjadi *trend* baru yang banyak diminati karena seseorang tidak lagi bermain sendirian (*single*) tetapi memungkinkan bermain bersama beberapa orang sekaligus dari berbagai lokasi (*multiplayer*).¹

Game Online ini juga memberikan nuansa baru dimana interaksi sosial dengan orang lain semakin intensif, yang disertai dengan keasikan bermain game. Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi internet, game online juga mengalami perkembangan yang pesat. Terlihat dari munculnya berbagai permainan online Seperti *GunBound*, *Mobile Legend*,

¹ M. Raka Santoso, "Game Online Sejarah Dan Nama Game Online Pertama," <https://adoc.pub/game-online-sejarah-dan-nama-game-online-pertama.html>.

Higgs Domino Island, Free Fire, Player Unknown Battle Ground (PUBG) dan lain sebagainya. *Game online* muncul pada tahun 2001.²

Game Online merupakan cara gaya hidup baru bagi beberapa orang di setiap kalangan anak muda ataupun pelajar. Sekarang ini banyak dijumpai warung internet di kota ataupun di desa-desa dan mereka memfasilitasi adanya *game online* tersebut. Banyak ditemui berbagai macam jenis *Game Online*. Mulai dari *Game Online* yang bergenre perang, balapan, olahraga dan lain lain. *Game* dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalam konteks tidak serius atau dengan tujuan *refreshing*.³

Berbeda dengan pada zaman dahulu, anak-anak sangat aktif dalam bermain kelompok sehingga terjalin hubungan sosial yang kuat. Seperti anak-anak bermain gasing dan layangan. Permainan tersebut tentu saja tidak menyenangkan jika hanya dimainkan sendiri. Sehingga dari kecil anak-anak sudah terbiasa melakukan hubungan sosial. Namun di zaman modern ini, permainan tradisional itu perlahan mulai ditinggalkan. Anak-anak cenderung untuk memilih permainan instan, yang tentunya lebih mudah. Jika memiliki komputer dan handphone, maka mereka cukup mendownload games yang menjamur di internet. Setelah itu permainan tersebut sudah dapat dimainkan yang sering di sebut dengan *game online*.

²<http://www.ligagames.com/sejarah-perkembangan-games-online-diindonesia>. diakses pada 15 November 2022

³ M. Raka Santoso, "*Game Online* Sejarah Dan Nama *Game Online* Pertama," <https://adoc.pub/game-online-sejarah-dan-nama-game-online-pertama.html>. diakses pada 10 Maret 2023

Menurut pandangan Islam tentang *game online*, hukum asal dari game komputer, *game handphone* maupun yang berbasis *game online* adalah boleh. Islam mengakui fitrah dan pemikiran manusia sebagai makhluk yang diciptakan Allah, dimana Allah membuat mereka sebagai makhluk yang suka bergembira, bersenang-senang, tertawa dan bermain-main, sebagaimana di ciptakan mereka suka makan dan minum.⁴

Manusia untuk mendapatkan kesenangan dan kegembiraannya dilakukan dengan berbagai cara, seperti olahraga, menyanyi, dan satu di antara bermacam cara yang dilakukan manusia sebagai hiburan dalam mengisi waktu senggangnya adalah bermain permainan *game online*. Salah satu dari *game online* yang sedang diminati oleh pemuda adalah permainan Pragmatic Play.

Permainan *Pragmatic Play* merupakan game paling populer dan diminati oleh para pemain *game online* saat ini. *Pragmatic Play* berpusat pada grafik yang sangat menarik juga interaktif. Permainan game tersebut diharuskan untuk daftar terlebih dahulu atau disebut login dan pendaftaran sebelum masuk ke permainan tersebut dengan mengisi Nama, Email, Nomor *handphone* dan diharuskan untuk membayar biaya pendaftaran sebelum memainkan game tersebut.

Permainan ini dimainkan secara *online*, meski mengandalkan keberuntungan atau hoki, namun perlu dipahami terlebih dahulu mengenai

⁴ Qardhawi Syekh Muhammad Yusuf, *Halal Dan Haram Dalam Islam*, ed. H. Mu'ammaly Hamidy (PT. Bina Ilmu, 1993),45

dasar-dasar dalam permainan pragmatic play online ini. Untuk pendaftaran ini dikenakan biaya *depo* atau *transfer* uang ke situs yakni dengan diharuskan mentransfer uang ke situ game dengan minimal dua puluh ribu rupiah agar bisa bermain. Untuk pembayaran bisa ditransfer menggunakan ovo, dana, dan dari bank. Uang pendaftaran tersebut digunakan untuk bermain. Dalam permainan *Pragmatic Play* tersebut banyak pilihan juga dalam permainan tersebut seperti *Pragmatic*, *Pragmatic Play Gates of Olympus*, *Pragmatic Play Wild West Gold*, *Pragmatic Play Aztec Gems*, *Pragmatic Play Phoenix Force*, *Pragmatic Eye of the Storm*, *Pragmatic Fishing Reels*, *Pragmatic Pirate Gold Deluxe*, *Pragmatic Dragon Hot Hold Spin*, *Pragmatic Crystal Caverns*, *Pragmatic Play Gems Bonanza*, , *Pragmatic Play Aztec Gems*, *Pragmatic Play Sugar Rush Pragmatic Old God Miner Megaways™*, *Pragmatic Buffalo King Megaways™*, *Pragmatic Bonanza Gold*, *Pragmatic Legend Of Heroes Megaways™*, *Pragmatic Rise Of Samurai Megaways™*⁵. Dalam permainan tersebut adalah untuk bermain dalam permainan tersebut, menunggu putaran menyamakan gambar yang sama dalam sebuah kotak kotak berbaris dengan waktu durasi yang telah ditentukan pada permainan tersebut jika ada gambar yang sama itu menambah ke poin yang dimiliki begitu sebaliknya jika tidak ada yang sama maka itu tidak bertambah.

Sekalipun hiburan dan permainan itu diperbolehkan oleh Islam, tetapi juga mengharamkan setiap permainan yang dicampuri perjudian, yaitu permainan yang tidak luput dari untung rugi yang dialami oleh si pemain.

⁵ <https://deluxeplay77.cheaptrick.com/pragmaticplays.html/> diakses pada 20 Maret 2023

Oleh karena itu tidak halal seorang muslim menjadikan permainan judi sebagai alat untuk menghibur diri dan mengisi waktu senggang. Begitu juga tidak halal seorang muslim menjadi permainan judi sebagai alat mencari uang dalam situasi apapun.⁶ Dalam permainan, yang paling diperhatikan adalah posisi dan mengenai permainan yang disediakan tidak tergolong dalam kategori *maysir* dan tidak tergolong kedalam perbuatan mengundi nasib.

Dalam *Al-Qur'an* dengan firman Allah dalam surat *Al-Maidah* ayat 90 :

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِنَّمَا الْخَمْرُ وَالْمَيْسِرُ وَالْأَنْصَابُ وَالْأَزْلَامُ رِجْسٌ مِّنْ عَمَلِ الشَّيْطَانِ فَاجْتَنِبُوهُ لَعَلَّكُمْ
تُفْلِحُونَ ٩٠

“Wahai orang-orang yang beriman! Sesungguhnya minuman keras, berjudi, (berkorban untuk) berhala, dan mengundi nasib dengan anak panah, adalah perbuatan keji dan termasuk perbuatan setan. Maka jauhilah (perbuatan-perbuatan) itu agar kamu beruntung”.⁷

Ayat diatas mengisyaratkan bahwa sebagai umat muslim hendaklah menjauhi perbuatan-perbuatan yang tidak disukai Allah. Menarik satu poin pada ayat diatas tentang judi atau *maysir*, *maysir* merupakan suatu perbuatan yang sangat dilarang dan tidak disukai Allah dan perbuatan yang sangat dilarang dan tidak disukai Allah dan perbuatan tersebut merupakan salah satu perbuatan setan, dan Allah mengingatkan kita untuk menjauhi perbuatan tersebut karena tidak memberikan manfaat terhadap kita, hal ini sebagaimana yang telah digambarkan dalam ayat diatas.⁸ Dalam ayat tersebut jelas Allah menyuruh untuk menjauhi segala kegiatan yang mengandung unsur perjudian

⁶ Ibid., 294

⁷ Al-Qur'an, Al-Maidah ayat : 90,

⁸ Gamal Komandoko, *Ensiklopedia Istilah Islam*, (Yogyakarta: Cakrawala, 2009), 231

di dalamnya, manusia dalam semua aktivitasnya mesti dan harus terjauh dari aspek perjudian.

Maysir atau judi merupakan suatu tindakan kriminal yang membawa dampak negatif, dengan merusak ekonomi keluarga, mengganggu keamanan masyarakat, melumpuhkan semangat kreasi, dan menghabiskan waktu untuk hal yang tidak berguna.⁹ *Maysir* adalah transaksi yang digantungkan pada suatu keadaan yang tidak pasti dan bersifat untung-untungan. Identik dengan kata *maysir* adalah *qimar*. Menurut Muhammad Ayub, baik *maysir* maupun *qimar* dimaksudkan sebagai permainan untung-untungan (*game of chance*). Dengan kata lain, yang dimaksudkan dengan *maysir* adalah perjudian.¹⁰ *Maysir* atau judi merupakan suatu tindakan kriminal yang membawa dampak negatif, dengan merusak ekonomi keluarga, mengganggu keamanan masyarakat, melumpuhkan semangat kreasi, dan menghabiskan waktu.¹¹

Pada dasarnya, Islam tidak melarang suatu permainan dengan syarat tidak melanggar aturan-aturan syariat (hukum Islam), seperti dapat menimbulkan marabahaya, memperlihatkan bagian tubuh atau aurat perempuan di hadapan laki-laki yang bukan muhrimnya, mengandung unsur tipu muslihat terhadap orang lain, menyakiti binatang, permainan yang bersandar pada faktor keberuntungan, mengandung unsur perjudian.¹² Sebab

⁹ Zainuddin Ali, *Hukum Pidana Islam*, (Jakarta : Sinar Grafika,2009), 76

¹⁰ Azzam Abdul, Aziz Muhammad, *Fiqh Muamalat System Transaksi dalam Islam* (Jakarta: AMZAH. 2010), 217

¹¹ Zainuddin Ali, *Hukum Pidana Islam*, (Jakarta : Sinar Grafika, 2009),76.

¹² Yusuf Al-Qardhawi, *Fikih Hiburan*, terj. Dimas Hakamsyah, (Jakarta : Pustaka Al- Kausar, 2005), 59

salah satu karakter judi adalah yang mengandung untung-rugi bagi salah satu dari dua belah pihak.¹³

Sebagaimana sabda Rasulullah dalam kitab Syarh Muslim :

عَنْ سُلَيْمَانَ بْنِ بُرَيْدَةَ عَنْ أَبِيهِ أَنَّ النَّبِيَّ -صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ- قَالَ مَنْ لَعِبَ بِالْتَّرْدَشِيرِ
فَكَأَنَّما صَبَغَ يَدَهُ فِي لَحْمِ خَنْزِيرٍ وَدَمِهِ

“Barang siapa yang bermain dadu, maka ia seakan-akan telah mencelupkan tangannya ke dalam daging dan darah babi.”¹⁴

Hadist diatas mengisyaratkan bahwa sebagai umat muslim hendaklah menjauhi perbuatan-perbuatan yang tidak disukai Allah. Menarik satu poin ayat diatas tentang judi. Judi merupakan suatu perbuatan yang sangat dilarang dan tidak disukai Allah dan perbuatan tersebut merupakan salah satu perbuatan setan, dan Allah mengingatkan kita untuk menjauhi perbuatan tersebut karena tidak memberikan manfaat terhadap kita, hal ini sebagaimana yang telah digambarkan ayat diatas.¹⁵ Dalam ayat tersebut jelas juga Allah memerintah untuk menjauhi segala kegiatan yang mengandung unsur perjudian di dalamnya, manusia dalam semua aktivitasnya mesti dan harus terjatuh dari aspek perjudian.

Terkait hal tersebut juga disebutkan dalam hukum positif bahwasannya, dalam kehidupan sehari-hari yang terjadi di bahwasannya sebagian para remaja dan dewasa bermain permainan *pragmatic play* hanya

¹³ Yusuf Al-Qardhawi, *Hadyul Islam Fatawa Mu'asirah*, Jilid 3, Terj. Abdul Hayyie Al- Kattani, Fatwa-Fatwa Kontemporer, Dar Al-Qalam, 499

¹⁴ HR. Muslim no. 2260

¹⁵ Gamal Komandoko, *Ensiklopedia Istilah Islam*, (Yogyakarta : Cakrawala, 2009), 231

sebagai hiburan semata saja bukan sebagai mata pencaharian ataupun sejenisnya. Dalam permainan *pragmatic play* yang didalamnya terdapat hal yang bersifat ketidakpastian dikarenakan adanya keharusan mentransfer uang sebelum bermain, oleh karena itu penulis menganalisis dalam permainan *pragmatic play* tentang praktik permainan game *pragmatic play*.

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis mengangkat masalah hukum ekonomi syariah terhadap penerimaan hadiah dari permainan *game online pragmatic play*. Dikarenakan dalam pelaksanaannya terdapat kekeliruan. Dari latar belakang itulah penulis membahas lebih dalam sebuah penelitian yang menarik judul "**Permainan Game Online Pragmatic Play Dalam Tinjauan Hukum Islam dan Hukum Positif**".

B. Identifikasi dan Batasan Masalah

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat ditemukan identifikasi masalah sebagai berikut:

- a. Perkembangan *Game online* yang semakin meluas salah satunya *pragmatic play*.
- b. Definisi permainan yang dibolehkan dan dilarang menurut syariat Islam.
- c. Terdapat unsur kekeliruan dalam praktik permainan *game online pragmatic play*.
- d. Analisis hukum Islam terhadap praktik permainan *game pragmatic play*

- e. Analisis Hukum Positif terhadap praktik permainan *game pragmatic play*.
- f. Tinjauan Hukum Islam terhadap praktik permainan *game pragmatic play*.
- g. Tinjauan Hukum Positif terhadap praktik permainan *game pragmatic play*.

2. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas, penulis membatasinya sebagai berikut:

- a. Praktik permainan *game online pragmatic play*.
- b. Tinjauan Hukum Islam dan Hukum Positif terhadap praktik permainan *game online pragmatic play*.

C. Rumusan Masalah

- 1. Bagaimana praktik permainan *game online Pragmatic Play* ?
- 2. Bagaimana praktik permainan *game online Pragmatic Play* dalam tinjauan hukum Islam dan hukum positif ?

D. Kajian Pustaka

- 1. Skripsi Ahmad Muzakki Aditya (2019) , Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya yang berjudul “Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual Beli Dengan Sistem Real Money Trading di Game Mobile Legends”. berdasarkan hasil kajian dan penelitian menunjukkan bahwa dalam Game Mobile Legend berdasarkan pada rukun dan syarat yang telah ditetapkan

di atas pada praktik jual beli dengan sistem Real Money Trading di Game Mobile Legends terdapat ketidakjelasan mengenai status kepemilikan objek yang diperjualbelikan dan ketidakjelasan mengenai kapan ditutupnya game Mobile Legends tersebut. Pada aturan game tidak terdapat larangan jual beli dengan menggunakan sistem Real Money Trading, namun pada Term Of Service game Mobile Legends terdapat point yang menjelaskan bahwa pembelian mata uang virtual pemain merupakan final dan tidak dapat dikembalikan, ditukar, dipindahtangankan yang artinya semua yang terdapat di dalam game adalah mutlak milik Moonton sebagai Publisher. Persamaan dengan skripsi penulis sama membahas tentang analisis hukum Islam terhadap permainan game online, sedangkan perbedaannya dalam skripsi ini lebih fokus terhadap akad jual beli yang ada dalam game tersebut.¹⁶

2. Skripsi Evi Rahayu (2020), Universitas Islam Negeri Sumatera Utara yang berjudul Permainan Game Online Aplikasi Higgs Domino Island Ditinjau Dari Pendapat Hukum Mahzab Syafi'i (Studi Kasus Dusun I Desa Tanjung Pasir Kecamatan Pangkalan Susu Kabupaten Langkat). Dalam skripsi ini dijelaskan berdasarkan hasil kajian dan penelitian menunjukkan bahwa Permainan Game Online Aplikasi Higgs Domino Island Ditinjau Dari Pendapat Mahzab Syafi'i, Permainan game online aplikasi higgs domino island permainan ini mendapatkan hadiah pulsa dari penukaran koin hasil dari game tersebut. dari permainan tersebut adanya unsur

¹⁶ Ahmad Muzakki Aditya, "Jual Beli Dengan Sistem Real Money Trading Di Game Mobile Legends," *Jurnal Hukum & Pembangunan* 2, no. 1 (2019): 102–120.

maysir, Hukum permainan game online Aplikasi Higgs Domino Island menurut mazhab Syafi'i adalah haram karena mengandung unsur perjudian yang timbulnya untung dan rugi setiap permainan dan mendapatkan hadiah hasil dari pertaruhan tersebut. Adapun perbedaan dengan penelitian yang penulis teliti yaitu dalam penelitian ini penulis hanya menganalisis konsep Hukum Islam menurut Imam Syafi'i. Persamaan dengan skripsi penulis sama membahas tentang analisis hukum Islam terhadap permainan game online dan juga tentang hukum maysir, sedangkan perbedaannya dalam skripsi ini hanya terdapat pada objek yang diteliti yakni dalam game online higgs domino, ditinjau dari pendapat madzab syafi'i.¹⁷

3. Skripsi Muhammad Fajar Al Islami (2022), Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta yang berjudul "Perbandingan Perspektif Hukum Islam dan Hukum Positif Tentang Judi Online Di Era Digital". Dalam perspektif Hukum Islam, judi online hukumnya haram karena pada dasarnya perjudian itu tidak ada manfaat sama sekali serta banyak mudharat atau bahaya yang di dapat bagi orang yang bermain judi, Sedangkan dalam perspektif Hukum Positif, judi online adalah dilarang, karena dampak dari perjudian itu bisa mengakibatkan terjadinya tindak pidana lain seperti pencurian, pembunuhan serta yang lainnya, karena pada dasarnya perbuatan perjudian itu dapat merusak akal sehat yang mengakibatkan orang yang bermain judi seperti kehabisan cara untuk

¹⁷ Evi Rahayu, "Permainan Game Online Aplikasi Higgs Domino Island Ditinjau Dari Pendapat Hukum Mazhab Syafi'i (Studi Kasus Dusun I Desa Tanjung Pasir Kecamatan Pangkalan Susu Kabupaten Langkat)" (2020).

mendapatkan uang secara instan dan alhasil mereka menghalalkan segala cara untuk mendapatkan uang agar bisa terpenuhi hasrat nya untuk bermain judi, hal inilah yang di khawatirkan dapat menimbulkan tindak pidana lainnya dan meresahkan orang lain, Di antara upaya yang dilakukan oleh pemerintah Republik Indonesia untuk menyadarkan masyarakat tentang bahaya judi online adalah dengan mengadakan sosialisasi tentang dampak dan bahaya dari perjudian yang kini sudah menjadi khalayak umum di seluruh lapisan masyarakat Indonesia. Persamaan dengan skripsi penulis sama membahas tentang analisis hukum Islam dan hukum positif terhadap permainan game online dan juga tentang hukum judi, sedangkan perbedaannya dalam skripsi ini tidak ada bahasan tentang permainan game online, melainkan membahas tentang judi online di era digital.¹⁸

4. Skripsi Ahamad Hanif Sabielal Muttaqin (2018), Institut Agama Islam Negeri Tulung Agung yang berjudul “Game Online Indoplay Capsa Susun Menurut Hukum Islam”. Dalam skripsi ini dijelaskan berdaarkan kajian dan penelitian yang peneliti sampaikan bahwa Pandangan Hukum Islam Tentang Game Online Game online diperbolehkan oleh Islam jika digunakan sarana menghibur diri dan melepas rasa lelah. Namun game online dilarang jika mengandung unsur bahaya, menampilkan aurat, menyakiti binatang, mengandung judi, melecehkan orang lain dan dilakukan secara berlebihan. Aspek Maysiryang Terdapat Game Online Indoplay Capsa Susun Di zaman sekarang ini, perjudian tidak harus

¹⁸ Muhammad Fajar Al Islami, “Perbandingan Perspektif Hukum Islam Dan Hukum Positif Tentang Judi Online Di Era Digital” (2022).

dilakukan di suatu tempat untuk melakukan keberlangsungan perjudian, melainkan dengan perjudian online yang terhubung ke internet. Salah satu contohnya adalah game online indoplay capsasusun, yang mana di dalamnya mengandung unsur untung-untungan bagi seseorang yang memainkannya. Sedangkan dalam Islam dilarang jika ada permainan yang mengandung unsur keberuntungan, dan hukumnya adalah haram, karena hal itu disamakan dengan perjudian. Persamaan dengan skripsi penulis sama membahas tentang analisis hukum Islam terhadap permainan game online, sedangkan perbedaannya dalam skripsi ini tidak ada bahasan tentang permainan game online, melainkan membahas tentang judi online di era digital.¹⁹

5. Skripsi Muh Rahmat Hakim Sopalatu (2017), Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar yang berjudul “Pandangan Hukum Islam terhadap Judi Online”. Dalam skripsi ini dijelaskan bahwa Penanggulangan dan pencegahan tindak pidana perjudian online dalam hukum positif di Indonesia agar menimbulkan efek jera, diatur dalam pasal Pasal 27 Ayat (2) bersumber pada Pasal 45 Ayat (1). Dan juga penulis juga membahas tentang hukum Islam tindak pidana perjudian dikenakan hukuman ta’zir. Tazir dalam hukum Islam adalah hukuman atas tindak pidana yang hukumnya belum ditentukan oleh syara’ tetapi sepenuhnya ditentukan oleh hakim (Ulil Amri). Yang dimaksud dengan ta’zir adalah ta’dib, yaitu memberi pendidikan (pendisiplinan). Meskipun perjudian online tidak

¹⁹ Ahamad Hanif Sabielal Muttaqin, “Game Online Indoplay Capsa Susun Menurut Hukum Islam” (2018).

dimainkan secara langsung atau secara berhadapan-hadapan, namun ketetapan hukumnya disamakan dengan hukum perjudian yang umumnya sudah ditetapkan dalam hukum Islam sebab, bentuk perjudian online pada intinya sama saja dengan perjudian yang sejak dahulu sudah dimainkan oleh orang-orang pada zaman jahiliyyah yang menyebabkan kebencian serta peperangan dikalangan penjudi tersebut. Persamaan dengan skripsi penulis sama membahas tentang analisis hukum Islam terhadap permainan game online, sedangkan perbedaannya dalam skripsi ini tidak ada bahasan tentang permainan game online, melainkan membahas tentang judi online.²⁰

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk menjelaskan praktik *game online Pragmatic Play*.
2. Untuk menjelaskan permainan *game online pragmatic Play* ditinjau dari Hukum Islam dan Hukum positif.

F. Kegunaan Hasil Penelitian

Berdasarkan rumusan dan tujuan penelitian yang penulis buat di muka, peneliti berharap agar hasil dari penelitian ini dapat memberi manfaat secara teoritis maupun praktis kepada semua pihak.

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai tambahan informasi dan menambah wawasan bagi penulis dan pembaca mengenai bentuk

²⁰ Muh Rahmat Hakim Sopalatu, "Pandangan Hukum Islam terhadap Judi Online," UIN Alauddin Makassar (2017): 37.

mengindikasikan memiliki kemiripan dengan unsur *maysir* yang ada dalam suatu permainan *game online pragmatic play*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi pemain

Memberikan pemahaman bagi para pemain permainan *game online pragmatic play* agar memberikan pemahaman dan juga agar bisa lebih memilah dalam bermain agar kedepannya lebih memperhatikan terkait praktik dalam bermain sesuai dengan syariat Islam agar terhindar dan tidak melakukan permainan yang tidak sesuai dengan syariat Islam.

G. Definisi Oprasional

Agar tidak terjadi kesalahpahaman dalam menerjemahkan istilah dalam penelitian ini, maka definisi operasional diperlukan untuk memperjelas arah dan maksud penelitian dalam judul skripsi ini, berikut diantaranya:

Hukum Islam : Hukum Islam merupakan kaidah, asas, prinsip atau aturan yang digunakan untuk mengendalikan masyarakat Islam baik berupa ayat al Qur'an, hadits Nabi SAW, pendapat sahabat dan tabi'in maupun pendapat yang berkembang di suatu masa dalam kehidupan umat Islam.²¹ Hukum Islam berdasarkan landasan dasar hukum surat Al-Baqarah ayat 219 bahwasannya Allah melarang semua permainan adanya unsur taruhan yang mengarah terhadap bentuk *maysir*.

²¹ Abdul Aziz Dahlan, Ensiklopedi Hukum Islam, Cet.1 (Jakarta: Ihtiar Baru Van Hoeve, 1997), 575.

Hukum positif : Hukum positif adalah hukum yang sedang berlaku di Indonesia atau seperangkat asas dan kaidah hukum, masing-masing berlaku dalam bentuk lisan atau tulisan. Hukum positif yang dimaksud disini lebih jelas merujuk pada Kitab Undang – Undang Hukum Pidana Pasal 303 ayat 1 – 3 tentang peraturan perjudian, dan juga diperkuat dalam Pasal 27 Ayat 2 dan Pasal 45 Ayat 2 Undang – Undang Informasi dan Transaksi Elektronik tentang tindak pidana perjudian, yakni mengancam pihak yang secara sengaja mendistribusikan atau membuat dapat diaksesnya perjudian online, dengan pidana penjara paling lama 6 tahun dan atau denda paling banyak 1 miliar rupiah.

Permainan *Game* : *Game online* adalah sebuah permainan yang dimainkan di dalam suatu jaringan permainan ini biasanya dimainkan secara perorangan dengan pemain yang tidak terbatas banyaknya yang sedang berlangsung dimainkan permainan dengan cara bermain diharuskan mengisi saldo yang ada game tersebut dengan cara mentransfer sejumlah uang sebelum bermain dengan adanya ketidakpastian mendapat keuntungan dan kerugian yang tidak bisa diprediksi dari awal bermain.

H. Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data atau informasi sebagaimana adanya dan bukan sebagaimana seharusnya, dengan tujuan dan kegunaan tertentu.²² Metode yang digunakan dalam penelitian ini merupakan metode kualitatif, dimana metode kualitatif merupakan tahapan penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan bukan berupa angka (*non-statistic*).²³

1. Jenis Penelitian

Menurut jenisnya penelitian ini merupakan penelitian lapangan (*field research*) dengan menggunakan pendekatan kualitatif, yaitu penelitian yang bertujuan untuk mengumpulkan data dari lokasi atau lapangan yakni dari berbagai informasi yang berkaitan dan dari buku-buku yang membahas tentang hukum, dan juga menggunakan metode Yuridis Empiris yakni dengan meninjau bagaimana hukum itu dipraktikkan dan hidup dalam masyarakat. Termasuk juga informasi hasil interview penulis dari berbagai pihak yang terkait dengan objek penelitian.²⁴

2. Data yang dikumpulkan

Data yang dikumpulkan adalah data yang sesuai dengan rumusan masalah mengenai “praktik permainan *game online Pragmatic Play* dalam tinjauan Hukum Islam dan Hukum Positif”. Berikut adalah data yang dikumpulkan :

²² Hardani, *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif* (Yogyakarta:Pustaka Ilmu, 2020) 242

²³ Lexy J. Moleong, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2000)5

²⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif*, (Alfabeth: Bandung, 2008), 15

a. Data Primer

Yakni data mengenai praktik dari permainan *pragmatic play* :

- 1) Data hasil wawancara antara penulis dengan pemain game *pragmatic play* dalam praktik bermain permainan *game online pragmatic play*
- 2) Data proses pemain dalam bermain game *pragmatic play*

b. Data Sekunder

Yakni yang memuat data atau informasi yang terkumpul untuk memperkuat data primer dari studi pustaka sebagai berikut

- 1) Artikel
- 2) Skripsi terdahulu
- 3) Undang – Undang, KUHP atau aturan penegak hukum lainnya.

3. Sumber Data

Sumber data adalah subjek darimana data dapat diperoleh maka peneliti harus memahami sumber data mana yang digunakan dalam penelitian tersebut diantaranya sumber data primer dan sumber data sekunder

a. Sumber Data Primer

Data primer merupakan data berupa teks hasil wawancara dan diperoleh melalui wawancara dari lokasi penelitian lapangan yang memberikan informasi langsung pada penulis. Sumber data primer dalam penelitian ini adalah diperoleh dari pengguna *Game online*

Pragmatic Play dan pemilik *game online pragmatic play* dengan responden sebanyak 4 orang.

b. Sumber Data Sekunder

Data sekunder merupakan data yang berupa data-data yang sudah tersedia dan dapat diperoleh oleh penulis dengan cara membaca, melihat maupun mendengarkan. Sumber data sekunder bersifat membantu melengkapi dan memberikan kejelasan dari data primer.

Data ini bisa didapat dari beberapa sumber seperti berikut :

- 1) Buku
- 2) Jurnal

4. Teknik Pengumpulan Data

a. Observasi

Merupakan pengamatan yang dilakukan secara langsung, sistematis mengenai fenomena sosial untuk kemudian dilakukan pencatatan.²⁵

Teknik yang penulis lakukan dengan cara melakukan pengamatan terhadap objek penelitian. Dalam hal ini penulis melakukan observasi pengamatan dengan proses wawancara secara langsung terhadap orang yang bermain *game online pragmatic play* tersebut. Sehingga dapat memperoleh kelengkapan data yang sesuai dengan tujuan peneliti dengan cara menggambarkan objek dari penelitian dan segala hal yang berhubungan dengan *game online* tersebut, mendapatkan data – data informasi mulai dari, tulisan, gambar dan sebagainya secara lengkap

²⁵ P. Joko Subagyo, *Metode Penelitian Dalam Teori dan Praktik* (Jakarta: PT.Rineka Cipta,2014), 39

dan jelas. Untuk lebih jelasnya peneliti juga melakukan praktik sendiri dalam bermain *game online pragmatic play* agar mendapatkan data yang akurat. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan wawancara kepada orang pernah melakukan praktik permainan *game online pragmatic play*.

b. Wawancara

Merupakan proses memperoleh keterangan untuk mendapatkan hasil dengan cara tanya jawab dengan bertatap muka antara penulis dengan narasumber dengan pedoman wawancara (*interview guide*).²⁶ Metode ini merupakan metode pokok dalam memperoleh data dalam penelitian dengan cara peneliti terlebih dahulu mempersiapkan pertanyaan pada responden.²⁷ Dalam penelitian ini terdapat 4 orang yang menjadi narasumber.

c. Dokumentasi

Merupakan salah satu cara pengumpulan data dengan mengumpulkan semua data yang sesuai dengan pokok pembahasan. Metode ini dimaksudkan untuk mendapatkan data dan informasi yang berkenaan tentang praktik permainan *game online pragmatic play* sebagai penyempurnaan teknik pengumpulan data. Adapun yang dimaksud pada penelitian ini data yang dikumpulkan oleh penulis diperoleh dari dokumen terkait praktik *game online pragmatic play* serta dokumen lain yang berhubungan dengan penelitian.

²⁶ Semardayanti, *Metode Penelitian* (Bandung : CV Mandar maju,2011),124

²⁷ Burhan Bunga, *Analisis Data Penelitian Kualitatif*, (Jakarta : PT. Rajagrafindo Persada, 2003),cet ke 2, 39

5. Teknik Pengolahan data

Untuk mempermudah pengolahan data ketika menganalisis data dalam penelitian ini penulis melakukan teknik pengolahan data diantaranya sebagai berikut :

- a. *Editing*, yakni mengecek kembali pertanyaan-pertanyaan yang hendak diserahkan oleh peneliti untuk mengurangi kesalahan ataupun kekurangan.²⁸ Yakni melakukan pemeriksaan dari hasil wawancara pada pemain *game online pragmatic play*.
- b. *Analyzing*, yaitu dengan menganalisis data yang telah diperoleh dari penelitian untuk memperoleh kesimpulan mengenai kebenaran fakta yang ditemukan, yang akhirnya merupakan sebuah jawaban dari rumusan masalah. Data yang telah diperiksa dan dipilah di analisis untuk mendapatkan kesimpulan dengan menganalisis hukum Islam dan hukum positif.

6. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan bahan-bahan lain, sehingga dapat mudah dipahami, dan temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain. Penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan menggunakan teknik deskriptif analisis dengan pola pikir deduktif, dimana berangkat dari teori dalam hukum Islam dan

²⁸ Cholid Narbuko dan Abu Achmad, *Metode Penelitian*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2009), 153

hukum positif kemudian menganalisis data praktik permainan *game online pragmatic play* sehingga dapat diambil kesimpulan.

I. Sistematika Pembahasan

Bab pertama merupakan bab pendahuluan menguraikan tentang latar belakang masalah, identifikasi dan batasan masalah, rumusan masalah, kajian pustaka, tujuan penelitian, kajian terdahulu, definisi operasional, metode penelitian dan sistematika pembahasan.

Bab kedua membahas tentang teori hukum Islam dan hukum positif. Adapaun dalam hukum Islam diuraikan dalam pengertian *maysir*, dasar hukum *maysir*, jenis – jenis *maysir*, unsur – unsur *maysir*, bentuk – bentuk *maysir* dan hukumnya. Selanjutnya dalam hukum positif dijabarkan dalam aturan penegak hukum yang sedang berlaku di Indonesia yakni Undang – undang, Undang - Undang Informasi dan Transaksi Elektronik, dan Kitab Undang – Undang Hukum Pidana.

Bab ketiga memaparkan dalam praktik permainan *game online pragmatic play* meliputi definisi permainan *game online pragmatic play*, praktik permainan *pragmatic play*, praktik permainan *game online pragmatic play*.

Bab keempat membahas tentang Analisis terhadap praktik permainan *game online pragmatic play* menurut Tinjauan Hukum Islam dan hukum positif. Penulis akan mengulas secara terperinci dalam praktik permainan *game online* yang kemudian menjadi landasan pengambilan kesimpulan untuk mempermudah menganalisa dan menentukan hukum Islam dan hukum positif dari objek penelitian skripsi ini.

Bab kelima merupakan penutup yang terdiri dari kesimpulan dan saran. kesimpulan merupakan hasil temuan dan jawaban singkat atas rumusan masalah yang telah dipaparkan pada bab kesatu dan sudah melewati proses analisis pada bab keempat. Kemudian saran merupakan bentuk rekomendasi yang jelas dan realistis yang disampaikan kepada pihak- pihak tertentu yang berkaitan dengan penelitian ini.



BAB II
MAYSIR DALAM KONSEP HUKUM ISLAM DAN HUKUM POSITIF
DI INDONESIA

A. Maysir dalam Hukum Islam

1. Pengertian *Maysir*

Maysir memiliki beberapa arti dalam bahasa arab diantaranya lunak, tunduk, keharusan, mudah, sederhana, kaya, dll. Bahwa kata *maysir* berasal dari *yasara* (يَسَّرَ) artinya keharusan. *Maysir* atau judi permainan dipaksa untuk menyerahkan sesuatu yang ada bertaruh pada pihak yang menang. Ada yang mengatakan bahwa kata *maysir* berasal dari *yusrun* (يُسْرًا) yang menurut analisis linguistik berarti mudah karena *maysir* atau judi adalah usaha dan cara mencari nafkah dengan mudah tanpa banyak usaha.¹

Bahwasannya kata *maysir* berasal dari *Yasarun* (يَسَارًا) yang berarti kaya, dengan analisis bahasa karena permainan membuat pemenang menjadi kaya. Ada juga yang mengklaim bahwa kata *maysir* berasal dari *Yasrun* (يَسْرًا) yang itu berarti berbagi daging unta. Hal ini sesuai dengan sifat perjudian yang ada pada masa Jahiliyah yang diturunkan ayat Al-Qur'an; di mana mereka membagi daging unta menjadi dua puluh delapan bagian. Dalam bahasa Arab,

¹ Reniati Sumanta, "Tinjauan Hukum Islam Terhadap Perjudian (Kajian Perbandingan Qanun Maisir Di Aceh Dan Perda Perjudian Di Kota Bekasi)" (2014). 25

Maysir sering disebut *Qimar*, jadi *Qimar* dan *Maysir* memiliki arti yang sama. *Qimar* sendiri berarti pertarungan atau persaingan.²

Menurut Yusuf Qardlawy dalam kitabnya “*Al-Hala>l Wa al-Hara>m Fi> al-Isla>m*”, Perjudian adalah setiap permainan yang melibatkan taruhan. Definisi *maysir* menurut penulis *Al-Munjid*, *maysir* adalah segala permainan yang pemenangnya harus menerima atau mengambil sesuatu dari pihak yang kalah baik berupa uang atau lainnya.³ Masalah judi sudah diketahui orang sejak zaman dahulu kala dalam sejarah, judi juga merupakan salah satu permainan tertua di dunia, dikenal sebagai judi hampir di semua negara. Perjudian juga merupakan masalah sosial karena dampaknya dari segi kepentingan nasional sangat negatif terutama bagi generasi muda karena membuat generasi muda menjadi malas. Uang yang masuk ke dalam permainan ini cukup besar, sehingga dana yang semula bisa digunakan untuk pengembangan atau untuk kegiatan yang bermanfaat lainnya malah masuk perjudian. Perjudian juga bertentangan dengan agama, kesusilaan dan kesopanan, perjudian juga dapat mengakibatkan kecanduan dan menimbulkan kerugian materiil dan immateriil tidak hanya bagi para pemainnya tetapi juga bagi keluarganya.⁴

Judi sudah dikenal sejak zaman arab jahiliyah. Dikatakan juga bahwa *maysir* adalah segala sesuatu yang mengandung unsur *qimar*, Judi adalah kegiatan yang menggunakan bentuk permainan seperti kartu, sabung ayam,

² *Ibid.*, 25

³ Ibrahim Hosen, *Apakah Judi Itu ?* (Jakarta: Lembaga Kajian Ilmiah Institut Ilmu Al-Qur'an (IIQ), 1987). 25

⁴ Sopalatu, “Pandangan Hukum Islam Terhadap Judi Online.”.,76

permainan bola dan permainan lainnya, juga tidak memperhitungkan kreativitas kemampuan sama sekali.⁵

Berdasarkan definisi pendapat para ulama di atas, dapat disimpulkan bahwa perjudian adalah segala jenis permainan dengan taruhan dan praktik untung rugi yang membuat pemainnya berharap dapat dengan mudah memperoleh keuntungan tanpa kerja keras.

Taruhan adalah kegiatan di mana terjadi kesepakatan antara dua belah pihak tentang siapa yang menang maupun kalah. Taruhan juga bisa disebut sebagai perjudian yang artinya dipertaruhkan, seperti jika engkau tidak berhasil, ada konsekuensi taruhan berupa pakaian, cincin, uang, dan sebagainya⁶

Dari ketiga unsur dibawah ini menjelaskan bahwasannya faktor pembeda perilaku berjudi dengan perilaku yang mengandung resiko dapat didefinisikan dibawah ini :

- a. Perjudian adalah kegiatan sosial yang melibatkan beberapa uang (sesuatu yang bernilai) dimana pemenang mendapatkan uangnya dan hadiah berharga lainnya.
- b. Risiko yang diambil tergantung pada kejadian di masa depan dengan hasil yang tidak diketahui dan banyak lagi kebetulan atau keberuntungan.

⁵ Ismail Nawawi, *Fikih Muamalah Klasik Dan Kontemporer Hukum Perjanjian, Ekonomi, Bisnis, Dan Sosial* (Bogor: Ghalia Indonesia, 2012). 256

⁶ Hosen, *Apakah Judi Itu ?*, 67

Dalam perjudian penduduk Arab Jahiliah mempunyai kebiasaan mengikat tiga anak panah di Ka'bah Kertas atau kain berlabel "Lakukan!", "Jangan lakukan!" dan yang ketiga "kosong". Biasanya mereka bertemu sebelum perjalanan panjang Pergi ke penjaga Ka'bah dan mintalah salah satu anak panah saat anak itu dibawa pergi panah "lakukan!", mereka melakukan perjalanan jauh pikir perjalanan mereka akan memiliki peluang.⁹

Dijelaskan dalam surat Al-Baqarah : 219 :

﴿يَسْأَلُونَكَ عَنِ الْخَمْرِ وَالْمَيْسِرِ قُلْ فِيهِمَا إِثْمٌ كَبِيرٌ وَمَنَافِعُ لِلنَّاسِ وَإِثْمُهُمَا أَكْبَرُ مِنْ نَفْعِهِمَا وَيَسْأَلُونَكَ مَاذَا يُنْفِقُونَ قُلْ الْعَفْوَ كَذَلِكَ يُبَيِّنُ اللَّهُ لَكُمُ الْآيَاتِ لَعَلَّكُمْ تَتَفَكَّرُونَ ۝ ٢١٩﴾

“Mereka menanyakan kepadamu (Muhammad) tentang khamar dan judi. Katakanlah, “Pada keduanya terdapat dosa besar dan beberapa manfaat bagi manusia. Tetapi dosanya lebih besar daripada manfaatnya.” Dan mereka menanyakan kepadamu (tentang) apa yang (harus) mereka infakkan. Katakanlah, “Kelebihan (dari apa yang diperlukan).” Demikianlah Allah menerangkan ayat-ayat-Nya kepadamu agar kamu memikirkan. (Q.S. Al-Baqarah : 219).¹⁰

Dijelaskan dalam kandungan surat Al-Baqarah ayat 219 bahwasannya seperti minum *khamr*, Allah mengharamkan judi karena bahayanya lebih besar dari manfaatnya. Perjudian adalah setiap permainan yang menggunakan taruhan, yang kalah harus membayar pemenangnya. Semuanya dipertaruhkan: uang, barang, dan lainnya. Bahaya judi tidak kalah bahayanya dengan minum khamri. Perjudian dengan cepat menimbulkan kebencian dan kemarahan dan sering kali berujung pada pembunuhan. Bahayanya sudah lama terbukti hingga saat ini. Saat perjudian merajalela di suatu tempat, selalu ada perselisihan,

⁹ Nawawi, *Fikih Muamalah Klasik Dan Kontemporer Hukum Perjanjian, Ekonomi, Bisnis, Dan Sosial*.

¹⁰ Al-Qur'an. Al-Baqarah : 219.

permusuhan, dan pembunuhan. Pekerjaan ceroboh sering terjadi pada pemain, seperti bunuh diri, perampokan dan sebagainya, terutama ketika dia kalah.¹¹ Dari kandungan ayat diatas yaitu surat al-Baqarah ayat 219 dan surat al-Ma'idah ayat 90 dan 91 diketahui bahwa judi merupakan perbuatan keji yang diharamkan Islam.

Imam Ghazali berpendapat sebagaimana dikutip Yusuf Qardawi bahwasannya semua permainan yang ada di dalamnya jika ada perjudian, maka permainan itu bersifat haram. Dimana pemain berspekulasi untuk untung dan rugi. Seperti yang dijelaskan Yusuf Qardawi dalam kitab halal dan haram mengutip hadis Nabi SAW yang artinya “Barangsiapa yang mengatakan kepada temannya, biarkan dia bermain judi dan biarkan dia menyumbang untuk amal”. Itulah sebabnya seorang muslim tidak menjadikan judi sebagai alat bersenang-senang mengisi waktu luang, karena tidak melakukannya karena suatu alasan, untuk menghasilkan uang apapun.¹²

3. Jenis – jenis *Maysir*

Perjudian bisa dikelompokkan menjadi 4 macam jenis judi, sebagai berikut :

- a. Permainan berhadiah yaitu berupa lotre, undian, celengan, togel, dan lainnya. Di mana mereka hanya memiliki nomor tertentu. Permainan judi ini merupakan permainan yang bisa diikuti oleh jutaan orang dimanapun keberadaannya.

¹¹<https://tafsirweb.com/851-surat-al-baqarah-ayat219kandungan.surat.>, diakses pada 10 Januari 2023

¹² Yusuf, *Halal Dan Haram Dalam Islam*. 234

- b. Taruhan judi ini biasanya dikaitkan dengan analisis alasannya informasi pemain; misalnya balap kuda, balap anjing, ayam berikutnya, tinju dan sepak bola.
- c. Judi antar pemain judi lain seperti dalam sebuah permainan atau domino, poker, dadu dan lain-lain.
- d. Perjudian antara manusia dan mesin, misalnya *Jackpot*, *Mickey Mouse*, *Ding Dong*, *Pachinko*, dan aplikasi pada game komputer lainnya.¹³

4. Unsur – unsur Maysir

Berdasarkan pemaparan data diatas yang sudah dijelaskan bahwasannya perjudian memiliki tiga unsur yang harus terpenuhi agar suatu perbuatan dapat dikatakan sebagai judi, berikut unsur tersebut adalah :

a. Permainan atau perlombaan

Tata cara tersebut biasanya berupa games atau permainan perlombaan, jadi hanya dilakukan untuk sekedar bersenang-senang atau semata hanya untuk mengisi waktu luang dengan hiburan, jadi pada dasarnya ini bersifat hiburan, tapi disini mereka tidak perlu bergabung dengan permainan karena mereka bisa menonton atau orang yang bertaruh di jalannya sebuah permainan atau kompetisi dalam kata lain bertaruh dalam sebuah perlombaan.

b. Ada taruhan

Taruhan dipasang pada permainan atau kompetisi ini dari pemain atau bandar. Baik dalam uang atau harta benda lain. Sebagai hasil dari

¹³ Luis Enrique García Reyes, "Judi," *Journal of Chemical Information and Modeling* 53, no. 9 (2013): 1689–1699. 17

taruhan ini, tentu saja ada pihak yang dirugikan dan juga ada pihak yang diuntungkan dalam taruhan. Unsur Ini adalah faktor terpenting dalam menentukannya perbuatan itu bisa disebut judi atau tidak.

c. Keberuntungan

Dalam memenangkan perlombaan atau permainan, lebih banyak lagi tergantung pada unsur spekulasi atau acak, kebetulan atau pengganda kemenangan yang dibuat Kebiasaan atau kecerdasan pemain baik terbiasa atau biasa terlatih dalam bermain.¹⁴

Suatu perbuatan dapat disebut judi jika memenuhi unsur-unsur tertentu, H.S. Muchlis, ada dua unsur yang menjadi syarat khusus untuk menyebut seseorang yang pernah berjudi,

- a. Taruhan harus memiliki dua pihak dengan satu orang atau lebih: Pemenang (penebak yang benar atau pemilik nomor yang benar) membayar yang kalah sesuai dengan kontrak dan formula tertentu.
- b. Menang atau kalah mengacu pada hasil dari peristiwa di luar kendali petaruh dan pengetahuan sebelumnya.¹⁵

Rasid Riḍha dan *at-Ṭabarsi* sepakat bahwa semua permainan yang mengandung unsur taruhan menurut *syara'* dilarang. Menurut *Ha>sbi ash-*

¹⁴ Ibid.,21

¹⁵ Sumanta, "Tinjauan Hukum Islam Terhadap Perjudian (Kajian Perbandingan Qanun Maisir Di Aceh Dan Perda Perjudian Di Kota Bekasi)." 21

shiddiqy, syara melarang permainan yang mengandung unsur keberuntungan, termasuk judi.¹⁶

Berdasarkan penjelasan di atas, bahwasannya dapat dikatakan seperti contoh berikut ini, ketika dua tim sepak bola bertanding dan sponsornya memberikan hadiah kepada pemenangnya, itu bukan perjudian karena tidak ada dua pihak taruhan. Misalnya seperti: dua pecatur membuat kesepakatan, yang kalah membayar sejumlah uang kepada pemenang, juga tidak dapat digambarkan sebagai permainan untung-untungan karena permainan tersebut adalah adu kekuatan, keterampilan, dan kecerdasan. Pada prinsipnya pertandingan yang berhadiah seperti gulat, lari, bulu tangkis, sepak bola atau catur diperbolehkan menurut agama, sepanjang tidak membahayakan keselamatan jiwa dan raga. Dan untuk hadiah uang hasil sayembara itu dibolehkan secara agama.¹⁷

Para ulama berpendapat bahwasannya memperbolehkan perlombaan kuda, sapi dan sebagainya sepanjang uang atau berupa hadiah yang diterima berasal dari pihak ketiga (sponsor perlombaan) atau beberapa pesaing. Islam membolehkan pacuan kuda dan dengan demikian selanjutnya mendorong umat Islam untuk memperoleh keterampilan dan keberanian menunggang kuda, yang sangat diperlukan pada awal perang. Tapi sekarang orang-orang berlatih untuk menjadi joki yang hebat. Jika uang atau hadiah berasal dari semua pesaing, bertaruh: siapa yang kalah membayar Rp. 100.000,00 dan peserta yang

¹⁶ Ibid., 22

¹⁷ Ibid., 31

diundang mengikuti perlombaan tersebut, maka perlombaan ini haram hukumnya karena setiap orang memiliki keuntungan dan kerugian.¹⁸

5. Bentuk-bentuk *maysir* dan Hukumnya

Manusia beragam bisa membuat berbagai permainan, pertandingan berbagai tujuan, dan juga bertujuan sebagai sarana hiburan, melatih kesehatan fisik, melatih ketajaman otak, dan sebagainya. Permainan, pertandingan dan peraduan bisa jadi mengandung perjudian jika tidak berhat – hati. Para ulama membahas beberapa bentuk – bentuk permainan diantaranya yakni :

a. *Maysir al-Qimar*, berarti bermain dengan mempertaruhkan dana yang telah disepakati adalah Maysir, yang dilarang. Sebagian besar Maysir adalah dalam bentuk qimar berarti mempertaruhkan uang atau harta. Maysir diterima dalam bentuk ini oleh semua peneliti yang menangani masalah tersebut Menurut *Maysir Al-Qimari*, undang-undang tersebut ilegal menurut Imam Malik. Ciri utama *al-qimar* adalah :

- 1) Permainan dengan menanggung ketidakpastian untung rugi
- 2) Permainan yang melibatkan pertaruhan harta (*mukhatarah*)
- 3) Memindahkan harta benda melalui pertaruhan (*mukhatarah*)

b. *Maysir al-lahw* yang disepakati haramnya terdapat dari sebagian dari maysir yang tidak semestinya melibatkan pertaruhan harta, oleh Imam Malik disebut Maysir al-lahw melibatkan pertaruhan atas properti dan merupakan akad hukumnya haram karena jelas dari sunnah larangannya

¹⁸ Ibid., 33

berlaku untuk taruhan real estat atau tidak Nard, Tawilah dan Tab Ciri utama dari bentuk ini adalah pemain hanya bergantung pada keberuntungan, tidak berdasarkan pemikiran atau sesuatu seperti itu.

c. *Maysir al-lahw* yang tidak disepakati haramnya, para ulama berselisih tentang pendapat dari beberapa pendapat tentang apa yang bukan permainan termasuk taruhan tetapi membutuhkan permainan pertimbangan apakah itu haram atau tidak. Secara umum pendapat ulama terbagi menjadi beberapa pandangan, yaitu:

- 1) Imam Hanafi; Permainan itu pada dasarnya haram, kecuali dalam empat cara: Pacuan kuda, balap unta, dan permainan di antara suami ke istri.
- 2) Imam Maliki; hal yang sama berlaku untuk pandangan Hanafi, pendapat Imam Malik dikatakan membenci catur dilarang (haram).
- 3) Imam Syafi'i; Semua jenis permainan yang bergantung pada perhitungan, pemikiran dan perencanaan strategis tidak dilarang tapi makruh, dengan syarat tidak ada taruhan, gangguan yang buruk atau pengabaian dalam beribadah.
- 4) Imam Hambali; permainan yang seluruhnya tanpa taruhan harta asalkan tidak mengandung kerusakan atau mengabaikan perkara yang wajib dikerjakan maka pada dasarnya boleh sejak awal.¹⁹

¹⁹ Dani Apriyantyo, *Judi Dan Macamnya* (Bandung: Erlangga, 1999), 65.

B. Perjudian dalam Hukum Positif

Sebagai masyarakat yang tinggal di suatu wilayah atau negara harus mengikuti dan menaati peraturan yang ditetapkan oleh di wilayah atau negara tersebut, karena jika tidak ada aturan dan peraturan maka terjadi kekacauan yang akan merugikan pada masyarakat tersebut. Hukum Positif adalah seperangkat asas dan asas hukum, masing-masing berlaku dalam bentuk lisan atau tulisan, yang penerapannya secara khusus mengikat dan dihormati secara hukum biasanya dikendalikan oleh otoritas yudisial atau administratif setempat. juga dapat diartikan sebagai suatu sistem hukum yang berlaku di suatu wilayah tertentu pada suatu titik waktu tertentu. Secara rinci, hukum positif adalah hukum yang sekarang berlaku bagi masyarakat tertentu di daerah tertentu.²⁰

Dalam hukum pidana, dijelaskan bahwasannya untuk mendapat gambaran dari berlakunya hukum pidana terlebih dahulu mengerti dan paham yang dimaksud dari hukum pidana. Dalam bukunya Asas – Asas Hukum Pidana, Muljanto berpendapat bahwasannya pidana bagian dari hukum umum yang berlaku di negara tersebut, berdasarkan²¹:

1. Menentukan perbuatan mana yang dilarang dan tidak boleh dilakukan dapat disertai sanksi atau ancaman berupa sanksi pidana bagi yang melanggar peraturan tersebut.

²⁰ Al Islami, “Perbandingan Perspektif Hukum Islam Dan Hukum Positif Tentang Judi Online Di Era Digital.”

²¹ Ibid.,56

2. Menentukan kapan dan dalam keadaan apa pelanggar larangan dapat dihukum atau dijatuhi pidana sebagai ancaman.
3. Menentukan dengan cara bagaimana hukuman pidana dapat dikenakan jika terjadi dugaan pelanggaran larangan.²²

Mengenai penyusunan undang-undang dan peraturan-peraturan lainnya, adalah untuk mencapai ketertiban dan kesejahteraan masyarakat, oleh karena itu pembentukan norma hukum atau praktek hukum nasional harus selalu benar-benar untuk kepentingan umum.²³ Dalam bukunya Rony Hanintjo Soemitro berpendapat bahwa: “Fungsi hukum dalam suatu kelompok adalah untuk melaksanakan mekanisme kontrol sosial yang membersihkan masyarakat dari pemborosan sosial yang tidak diinginkan, maka fungsi hukum adalah untuk melanggengkan keberadaan kelompok tersebut”. Anggota kelompok yang bekerja dalam sistem kemungkinan besar dapat mengatasi persyaratan yang mengarah pada penyimpangan untuk memastikan bahwa kelompok tersebut tetap utuh, atau pilihan lain jika undang-undang tidak memenuhi kewajibannya sehingga Kelompok tersebut pecah, bubar atau menjadi punah.²⁴

Undang-undang disusun oleh pemerintah, yang memiliki kekuatan untuk melakukannya untuk mencapai kebaikan, setiap pelanggaran hukum mengarah harus benar, respon atau tindakan yang tepat untuk menjadi relevan penegakan hukum tetap sama dengan hubungan antara norma hukum dan untuk

²² Muljanto, *Kitab Undang Undang Hukum Pidana* (Yogyakarta: Bumi Aksara, 2006).

²³ Al Islami, “Perbandingan Perspektif Hukum Islam Dan Hukum Positif Tentang Judi Online Di Era Digital.”

²⁴ Rony Hanintjo Soemitro Muljanto, *Beberapa Masalah Dalam Studi Hukum Dan Masyarakat* (Bandung: CV Remadja Karya, 1985). 2

memberantas perjudian dari masyarakat.²⁵ Dalam masalah ini keterkaitan antara masalah perjudian yang meningkat, semakin marak dan tidak terkendali, yang sudah melemahkan masyarakat tepat ketika masalah ini tidak lagi dianggap sepele. Masalah judi dan judi lebih spesifik dikenal sebagai kejahatan dan merupakan kejahatan dimana setiap orang yang terlibat harus ikut serta pencegahan dan pemberantasan pada tingkat tertinggi.²⁶

Erwin Maoseng dalam dialog tentang perusahaan perjudian mengatakan bahwa: “Praktek judi berdampak pada banyak pihak, polisi sendiri tidak bisa mengatasinya”. Sebagai contoh untuk latihan permainan keahlian, persetujuan yang diberikan dibahas di kantor yang bertanggung jawab. Lembaga kepolisian hanyalah bagian dari instansi yang diberi kekuatan untuk meninjau izin tersebut. Dalam hal ini polisi selalu dituduh hanya menangkap pedagang kecil. Meskipun masyarakat sendiri tidak pernah membantu pejabat memecahkan kasus perjudian.²⁷ Penjelasan atas peraturan pemerintah republik indonesia Nomor 9 Tahun 1981 tentang pelaksanaan Undang - Undang nomor 7 tahun 1974 tentang penertiban perjudian,²⁸ pada bagian umum dijelaskan :

“Bahwa pada hakikatnya perjudian bertentangan dengan Agama, Kesusilaan dan Moral Pancasila, serta membahayakan penghidupan dan kehidupan masyarakat, Bangsa dan Negara.”

Ditinjau dari kepentingan Nasional, penyelenggaraan perjudian mempunyai akses yang negatif dan merugikan moral dan mental masyarakat,

²⁵ Al Islami, “Perbandingan Perspektif Hukum Islam Dan Hukum Positif Tentang Judi Online Di Era Digital.”. 13

²⁶ D Simmon Sudano, *Hukum Pidana* (Semarang: Yayasan Sudano, 1990). 40

²⁷ Erwin Mapaseng, *Upaya Pemberantasan Perjudian* (Harian Kompas, 2001). 6

²⁸ Republik Indonesia, Undang-Undang. Nomor 9 Tahun 1981 Tentang Penertiban Perjudian, Pasal 1 Ayat 1

terutama terhadap generasi muda. Meskipun dari hasil izin penyelenggaraan perjudian yang diperoleh Pemerintah, baik Pusat maupun Daerah, dapat digunakan untuk usaha-usaha pembangunan, namun akibat negatifnya pada dewasa ini lebih besar daripada kemanfaatan yang diperoleh. Oleh karena itu Pemerintah menganggap perlu untuk menghentikan pemberian izin penyelenggaraan perjudian, demi ketertiban, ketentraman, dan kesejahteraan masyarakat.

Dengan demikian tidak ada lagi perjudian yang diizinkan, sehingga segala jenis perjudian merupakan tindak pidana kejahatan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 1 Undang - Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian (Lembaran Negara Tahun 1974 Nomor 54, Tambahan Lembaran Negara Nomor 3040).

Peraturan Pemerintah ini yang merupakan pelaksanaan Pasal 3 Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian, mengatur mengenai larangan pemberian izin penyelenggaraan segala bentuk dan jenis perjudian, oleh Pemerintah Pusat atau Pemerintah Daerah, baik yang diselenggarakan di Kasino, di tempat keramaian, maupun yang dikaitkan dengan alasan-alasan lain.²⁹

Dengan adanya larangan pemberian izin penyelenggaraan perjudian, tidak berarti dilarangnya penyelenggaraan permainan yang bersifat keolahragaan, hiburan, dan kebiasaan, sepanjang tidak merupakan perjudian.

²⁹ Undang – Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian, Pasal 3

Selanjutnya, Pasal demi pasal, pasal 1 ayat 1;

Macam macam judi online menurut Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 9 Tahun 1981, dalam Pasal 1 Ayat 1 Bentuk dan jenis perjudian yang dimaksud dalam pasal ini, meliputi; Perjudian *kasino*, Perjudian di tempat – tempat keramaian, Perjudian yang dikaitkan dengan alasan – alasan lain, Tidak termasuk dalam pengertian penjelasan Pasal 1 huruf c termaksud diatas, apabila kebiasaan yang bersangkutan berkaitan dengan upacara keagamaan, dan sepanjang hal itu tidak merupakan perjudian.³⁰

Dikategorikan menjadi tiga bagian yaitu :

1. Perjudian di *Kasino*, yang terdiri dari;
 - a. *Roulette*, yaitu sebuah permainan kasino yang berasal dari bahasa Perancis yang berarti roda kecil, dengan menentukan angka dan nomor pemenang lalu roda itu diputar.
 - b. *Blackjack*, yaitu sebuah permainan yang membutuhkan skill dan strategi untuk meningkatkan setiap levelnya.
 - c. *Baccarat*, yaitu sebuah permainan dengan menggunakan kartu remi sebagai alat untuk bermain.
 - d. *Creps*, yaitu sebuah permainan dengan menggunakan dadu.
 - e. *Keno*, yaitu sebuah permainan yang sebelas duabelas dengan permainan lotre dan dapat dimainkan secara online pada kasino online.

³⁰ Peraturan Pemerintah Nomor 9 Tahun 1981, tentang Pelaksanaan Penerbitan perjudian

- f. *Pachniko*, yaitu sebuah permainan yang menggunakan mesin seperti mesin slot dan pinball.
 - g. *Poker*, yaitu sebuah permainan dengan menggunakan kartu yang juga mengandalkan skil dan ketrampilan dalam bermain.
 - h. *Kiu-Kiu*, yaitu sebuah permainan kartu yang menggunakan kartu domino dapat dimainkan 2 sampai 4 pemain.
2. Perjudian di tempat-tempat keramaian, antara lain terdiri dari perjudian dengan:
- a. Lempar paser atau bulu ayam pada papan atau sasaran yang tidak bergerak;
 - b. Lempar Gelang;
 - c. Lempar Uang (Coin);
 - d. Kim;
 - e. Pancingan;
 - f. Menembak sasaran yang tidak berputar;
 - g. Lempar bola;
 - h. Adu ayam;
 - i. Adu sapi;
 - j. Adu kerbau;
 - k. Adu domba/kambing;
 - l. Pacu kuda;
 - m. Karapan sapi;
 - n. Pacu anjing;

- o. Hailai;
 - p. Mayong/Macak;
 - q. Erek-erek.
3. Perjudian yang dikaitkan dengan alasan-alasan lain, antara lain perjudian yang dikaitkan dengan kebiasaan;
- a. Adu ayam;
 - b. Adu sapi;
 - c. Adu kerbau;
 - d. Pacu kuda;
 - e. Karapan sapi;
 - f. Adu domba/kambing.
4. Tidak termasuk dalam pengertian penjelasan Pasal 1 huruf c termasuk diatas, apabila kebiasaan yang bersangkutan berkaitan dengan upacara keagamaan, dan sepanjang hal itu tidak merupakan perjudian.³¹

Dalam penjelasan di atas jika memperhatikan perjudian dalam masyarakat dapat dibedakan menurut alat atau sumber dayanya yaitu ada yang menggunakan kartu, mesin pintar, video, Internet dan berbagai permainan olahraga. Kecuali terdaftar sesuai dengan peraturan pemerintah di atas, perjudian masih banyak terjadi untuk berkembang dalam masyarakat, misalnya melawan doro, yaitu bermain dengan bantuan merpati, di mana pemenang

³¹ Republik Indonesia, Undang-Undang. Nomor 9 Tahun 1981 Tentang Penertiban Perjudian, Pasal 1 Ayat 1

ditentukan pesaing yang merpati atau merpati juaranya mencapai garis akhir awal.³²

Dijelaskan dalam UU No.7 Tahun 1974 bahwasannya adanya klasifikasi semua bentuk tindak pidana perjudian sebagai kejahatan dan ancaman yang memberatkan hukuman. Ancaman hukuman saat ini sudah dilakukan tidak lagi sesuai dan tidak menghalangi penjahat. Dalam Pasal 303 KUHP mendefinisikan unsur - unurnya sebagai berikut:

- a. Kesempatan untuk menggunakan perjudian.
- b. Dengan melanggar ketentuan pasal 303 KUHP

Penting untuk mengetahui dalam rumusan Pasal 303 KUHP adalah pelanggaran yang diancam dengan pidana menurut ayat (1) hingga satu bulan penjara atau hingga denda tiga ratus ribu rupiah, ada minat dan harapan dalam perjudian ketidakpastian juga yang terbesar menang atau kalah situasi yang tidak pasti ini membuat orang semakin banyak tegang, meningkatkan pengaruh, bahagia, keinginan yang kuat dan motivasi yang besar untuk betah saat bermain game judi. Ketegangan meningkat saat terlibat kepercayaan animisme dan ramalan. Tentang iman sehingga terkesan tidak tepat karena salah waktu di zaman modern saat ini, tapi mau tidak mau masih banyak tentunya bagi orang modern, maka keinginan untuk bermain di luar kendali, jadi mereka adalah pemain profesional yang tidak tahu keputusan.³³

³² Al Islami, "Perbandingan Perspektif Hukum Islam Dan Hukum Positif Tentang Judi Online Di Era Digital." 16

³³ Kartini Kartono, *Patologi Sosial*, Jilid 1. (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2005).

Dijelaskan dalam Pasal 303 KUHP yang berbunyi :³⁴

“Turut mengancam para pemain judi dengan pidana penjara paling lama 4 tahun dan/atau denda pidana paling banyak 10 juta rupiah”.

Tentang perjudian di Indonesia merupakan salah satu tindak kejahatan yang diatur dalam KUHP, berbeda dengan Negara lain dimana perjudian merupakan perbuatan legal.

Berikut bunyi Pasal 303 KUHP ayat (1), (2), dan (3) :

- 1) Diancam dengan pidana paling lama delapan bulan atau denda paling banyak enam ribu rupiah. Barang siapa tanpa mendapat izin; berdasarkan UU nomor 7 tahun 1974, jumlah pidana penjara telah diubah menjadi sepuluh tahun dan denda menjadi 25 juta rupiah.
 - I. Dengan sengaja menawarkan atau memberi kesempatan untuk bermain judi dan menjadikan sebagai pencarian, atau dengan sengaja turut serta dalam suatu perusahaan untuk itu.
 - II. Dengan sengaja menawarkan atau memberi kesempatan kepada khalayak umum untuk permainan judi atau dengan sengaja turut serta dalam perusahaan untuk itu, dengan tidak peduli apakah untuk menggunakan kesempatan adanya suatu syarat atau dipenuhinya suatu tata cara.
 - III. Menjadikan turut serta pada permainan judi sebagai pencaharian.

³⁴ KUHP, Tentang tindak pidana perjudian., Pasal 303 ayat (1),(2), dan (3)

- 2) Kalau yang bersalah, melakukan hal tersebut dalam menjalankan pencariannya maka dapat dicabut haknya untuk menjalankan pencariannya.
- 3) Dikatakan permainan judi adalah tiap-tiap pemain, dimana pada umumnya kemungkinan mendapat untung tergantung pada peruntungan belaka, juga karena permainannya lebih terlatih atau lebih mahir, disitulah termasuk segala pertarungan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain-lainnya yang tidak diadakan antara mereka yang turut berlomba atau bermain, demikian juga segala pertarungan lainnya.³⁵

Berikut bunyi Pasal 303 bis ayat (1) dan (2) sebagai berikut :

- I. Barangsiapa menggunakan kesempatan untuk bermain judi, yang diadakan dengan melanggar ketentuan-ketentuan tersebut Pasal 303.
- II. Barangsiapa ikut serta permainan judi yang diadakan di jalan umum atau di pinggirnya maupun ditempat yang dapat dimasuki oleh khalayak umum, kecuali jika untuk mengadakan itu, ada izin dari penguasa yang berwenang.³⁶

Masalah perjudian juga diatur dalam pasal 27 ayat (2) UU ITE nomor 11 tahun 2008 yang berbunyi :³⁷

³⁵ Republik Indonesia, Kitab Undang - Undang Hukum Pidana, Tentang Perjudian dan Unsur – Unsurnya, Pasal 303 KUHP ayat 1,2 dan 3

³⁶ Republik Indonesia, Kitab Undang - Undang Hukum Pidana, Tentang Perjudian dan Unsur – Unsurnya, Pasal 303 KUHP ayat 1,2 dan 3 .

³⁷ UUIE Nomor 11 Tahun 2008, tentang Transaksi Elektronik, pasal 27 ayat (2)

“Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan dan atau membuat dapat diaksesnya informasi atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian”.

Sanksi pidana pada Pasal 27 Ayat (2) bersumber pada Pasal 45 Ayat (1), yang berbunyi:

“Setiap orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 Ayat (1), Ayat (2), Ayat (3), atau Ayat (4) dipidana dengan penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).”

Berdasarkan Pasal 27 Ayat (2) UU ITE dapat diuraikan menjadi beberapa unsur, yaitu :

- i. Terdapat subjektif berupa kesalahan, sebagaimana tercantum dengan kata (dengan sengaja)
- ii. Terdapat unsur melawan hukum, sebagaimana tercantum dalam kata “tanpa hak”
- iii. Terdapat unsur kelakuan sebagaimana tercantum dalam kata-kata mendistribusikan dan atau mentransmisikan dan atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik dan atau dokumen yang memiliki muatan perjudian.³⁸

³⁸ Moeljanto, *Kitab Undang-Undang Hukum Pidana* (Yogyakarta: Bumi Aksara, 2006). 111

BAB III

PRAKTIK PERMAINAN GAME ONLINE PRAGMATIC PLAY

A. Permainan *Game Online Pragmatic Play*

1. Definisi Permainan *Game Online Pragmatic Play*

Game online merupakan gabungan dari dua kata yang berasal dari bahasa Inggris *Game* berarti permainan dan *online* artinya dalam jaringan internet. Jika kedua kata ini digabungkan, maka makna baru muncul tidak jauh dari pemahaman berdasarkan kedua kata tersebut. *Game online* adalah salah satu bentuk perjudian terhubung melalui jaringan internet.¹ *Game online* adalah konsekuensi dari perkembangan internet. *Game online* adalah sebuah bentuk permainan elektronik dan visual. *Game online* dimainkan dengan menggunakan media visual elektronik yang dimiliki game ini dengan banyak pemain membutuhkan jaringan internet.²

Pragmatic Play merupakan salah satu game yang dimainkan juga tersebar dan terpopuler dari sekian banyak *game* yang berada di Indonesia. *Game online pragmatic play* juga dimainkan hampir diseluruh belahan dunia dengan *server* yang ada di sebagian belahan dunia yaitu; di Malta (Yunani), Inggris, dan Amerika Serikat. Awal mula munculnya *game online pragmatic play* adalah karna pengembang dari *game kasino online* yang terdiri dari beberapa permainan yang terdiri dari permainan meja, permainan mesin, dan nomor acak. Dan pertama kali muncul pada tahun

¹ Candra Zebeh Aji, *Berburu Rupiah Lewat Game Online* (Yogyakarta: Bouna Books, 2012),. 9

² Ayu Rini, *Menanggulangi Kecanduan Game Online Pada Anak* (Jakarta: Pustaka Mina, 2011),. 10

2007. Pada saat itu dikenal dengan nama *Top Game Technology*. *Pragmatic play* merupakan salah satu pengembang perangkat lunak terbesar yang termasuk dalam game *game kasino online*. *Game pragmatic play* memiliki beberapa model dan desain yang sangat variatif beragam.³

Permainan *Pragmatic Play* merupakan provider game paling populer dan diminati para pemain. *Pragmatic Play* selalu melakukan penemuan dalam menyediakan berbagai jenis permainan online. *Pragmatic Play* berpusat pada grafik yang sangat menarik juga interaktif. Permainan game tersebut diharuskan untuk daftar terlebih dahulu, pendaftaran sebelum masuk ke permainan tersebut dengan mengisi pendaftaran terlebih dahulu yaitu dengan mengisi nama, email, nomor handphone dan diharuskan untuk membayar biaya pendaftaran sebelum memainkan game tersebut.

2. Praktik permainan *game online pragmatic play*

Dalam bermain permainan *pragmatic play* ada beberapa langkah – langkah yang harus dilakukan terlebih dahulu sebelum memulai permainan tersebut diantaranya yaitu :

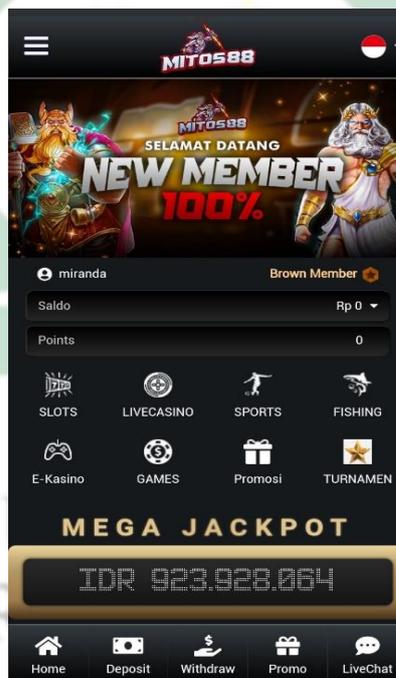
³https://m.kaskus.co.id/thread/6213755112dfa335214edbf4/asal-usul-game-pragmatic-dan-sejarahnyawajib-tau-madnessbonuscom/?ref=threadlist-100&med=thread_list, diakses pada 28 februari 2023.

1) Cara pendaftaran dan login dalam game

1. Mengaksesnya pada laman *google chrome* dengan cara masukan kata kunci *mitos888* seperti pada gambar 3.2⁴

Para pemain game *pragmatic play* yang tertarik dengan permainan tersebut maka terlebih dahulu membuka pada laman tersebut.

- a. Buka Google chrome
- b. Lalu ketik kata kunci *mitos88*



Gambar 3.1 Tampilan awal game pragmatic play

2. Cara mendaftar permainan *game pragmatic play*

Tata cara mendaftar pada permainan *pragmatic play* adalah dengan cara mendaftar terlebih dahulu dengan memasukan *user*

⁴ Aplikasi Permainan Game Pragmatic play, Diakses pada 20 April 2023

login, memasukan bank yang di transfer, kontak, dan memasukan nomor yang ditampilkan lalu diketik kembali.⁵

Gambar 3.2 Cara mendaftar permainan *game pragmatic play*

- a. User login, dengan mengisi username, password dan juga verifikasi password
- b. Bank, pilihan disini juga cukup banyak bisa transfer melalui dana, bank umum seperti BRI,BNI,MANDIRI dll dengan cara mengisi pilih bank, nama rekening, dan nomor rekening.
- c. Kontak, dengan mengisi alamat email, dan nomor telephone
- d. Setelah selesai semua proses pengisian data lalu klik “daftar”⁶

1. Formulir deposit

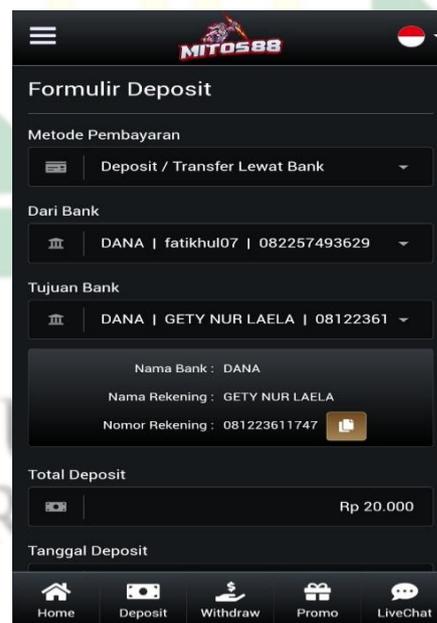
Deposit dalam permainan artinya setoran dalam game *pragmatic play* yang artinya dimana pemain sebelum bermain

⁵ <https://rtpmitos88.com/>, diakses pada 21 April 2023

⁶ <https://rtpmitos88.com/>, Diakses pada 21 April 2023

harus menyetorkan uang terlebih dahulu ke dalam permainan tersebut dengan cara mentransfer sejumlah uang dengan minimal pembayaran Rp. 20.000,00.

- a. Metode pembayaran, terdapat beberapa metode pembayaran yang dapat dipilih seperti pada bank transfer, gopay,alfamart atau indomaret, dan dana.
- b. Dari bank, pilih bank misal, Dana/nama bank/nomor rek.
- c. Tujuan bank, tujuan yang ditransfer sudah tersedia dalam permainan game tersebut.⁷



The image shows a mobile application interface for MITOS88. The screen displays a 'Formulir Deposit' (Deposit Form) with the following fields and values:

- Metode Pembayaran: Deposit / Transfer Lewat Bank
- Dari Bank: DANA | fatikhul07 | 082257493629
- Tujuan Bank: DANA | GETY NUR LAELA | 08122361
- Nama Bank: DANA
- Nama Rekening: GETY NUR LAELA
- Nomor Rekening: 081223611747
- Total Deposit: Rp 20.000
- Tanggal Deposit: (empty)

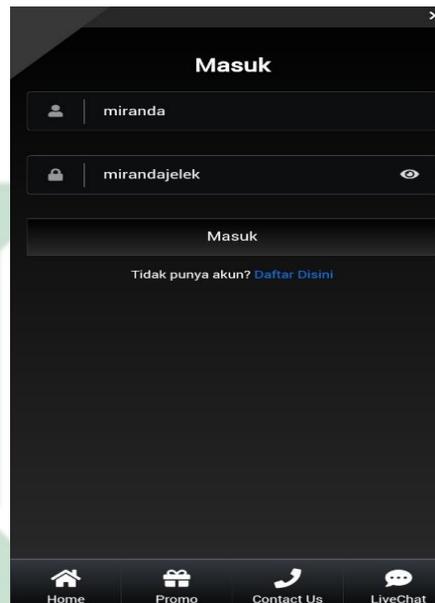
The bottom navigation bar includes icons for Home, Deposit, Withdraw, Promo, and LiveChat.

Gambar 3.3 Transaksi *deposit* atau setoran awal

⁷ <https://rtpmitos88.com/> Diakses pada 21 April 2023

2. Login masuk game

- a. Masukkan username yang sudah didaftarkan sebelumnya dan password



Gambar 3.4 Tampilan login untuk masuk ke laman *game*

3. Masuk ke laman game

- a. Pilih pada pilihan permainan "*pragmatic play*"⁸

Dalam permainan *pragmatic play* terdapat beberapa pilihan permainan yang sangat banyak seperti *Mochimon*, *gates of olympus*, *gates of gatot kaca*, *starlight princess*, *sweet bonaza*, *sweet bonoza xmas*, *pyramid bonoza*, *sugar rush*, *aztec gems*, *bonanza gold*, *power of thor megaways*, *candy village*, *joker jewels*, *aztec gems deluxe*, *gates of aztec*, *sword of ares*, *buffalo*

⁸ <https://rtpmitos88.com> Diakses pada 21 April 2023

*king megaways, fire strike, 3 genie whises, 3 kingdom battle red clift, 5 lion, 5 lion dance, 5 lions dance, 5 lions gold, 7 monkeys, 7 piggies.*⁹ Berbagai macam permainan tetapi semuanya dalam bermaian sama yang membedakan hanyal bentuk gambar dalam game tersebut seperti bentuk buah, hewan, dan gambar – gambar lainnya.



Gambar 3. 5 Tampilan pilihan permainan *pragmatic play*

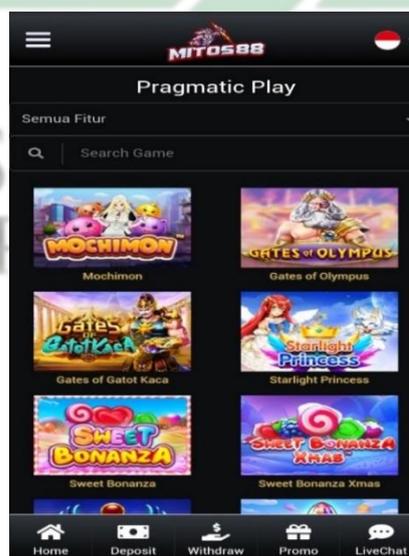
⁹ <https://simonipsu.perumahan.pu.go.id/> Diakses pada 21 April 2023



Gambar 3.6 Tampilan pilihan permainan pragmatic play

2) Cara bermain permainan *pragmatic play*

- a. Masuk ke laman game
- b. Pilih game yang dimainkan seperti pada gambar 3.8 disini penulis bermain pada pilihan game bernama “*gates of olympus*”



Gambar 3.7 memilih pada pilihan *gates of olympus*

- c. Setelah masuk kedalam game “gates of olympus” terdapat beberapa kotak bergambar seperti pada gambar 3.8 dengan cara diputar atau spin, untuk keterangan lebih lanjut pada nomor :
1. Fitur untuk memilih & memasang bet yang dipasang.
 2. Fitur untuk Spin manual sekali tap
 3. Fitur untuk Spin Auto (pengaturan main)



Gambar 3.8 Tampilan bermain *gates of olympus*

- d. Sebelum bermain dapat memilih dan memodifikasi pada gambar 3.9 dan berikut keterangannya :
1. Total koin yaitu hanya angka seperti contohnya pada permainan pertama maka memilih angka 1
 2. Kurs koin yaitu nilai koin jika nilai koin ditambah maka taruhannya juga bertambah

3. Total uang dua puluh ribu rupiah dihitung dari jumlah koin dikali dari kurs koin atau jumlahnya
4. Kredit yaitu saldo yang diisi saat mentransfer sejumlah uang pada game



Gambar 3.9 Tampilan cara memodifikasi sebelum bermain

- e. Cara bermainnya yaitu dengan memutar tombol spin atau diputar disetiap kali bermain yaitu dengan menyamakan gambar yang secara otomatis game memilih sendiri gambar mana yang akan *conect* atau menyambung maka kredit menjadi bertambah nilai nominalnya berupa uang rupiah yang masuk pada kredit atau balance, lalu jika kalah dan tidak ada yang *conect* atau saling berhubungan antara gambar satu dengan yang lain maka setiap putaran akan kehilangan uang sesuai jumlah nominal yang dimasukkan.

3. Praktik permainan *game online pragmatic play*

Permainan *pragmatic play* ini sering dilakukan oleh beberapa remaja, dan dewasa dari beberapa narasumber yang sudah penulis wawancarai bahwasannya dari beberapa narasumber berpendapat bahwa permainan *game online pragmatic play* dimainkan hanya digunakan untuk mengisi waktu luang dan tidak digunakannya sebagai keharusan ataupun mata pencaharian.

Menurut pendapat dari salah satu narasumber Niko yang berlatar belakang bekerja sebagai penjaga toko, menurutnya *game online* hanya digunakan untuk seru-seruan atau untuk hiburan semata saja, beberapa permainan *online* yang dimainkan salah satunya yaitu permainan *pragmatic play* dan juga lumayan tahu permainan tersebut namun juga terkadang menguntungkan dan juga sebaliknya terkadang merugikan namun banyak kerugian dari hasil yang dimainkan ketika Niko memainkan dengan mentransfer sejumlah uang dengan nominal uang Rp.20.000,00 untung dengan Rp. 25.000,00 dengan jumlah keuntungan uang total Rp.5.000,00 dari uang taruhan. Namun jika mendapat kerugian dengan taruhan awal Rp.20.000,00 setelah dimainkan hanya mendapatkan Rp.5.000,00 dengan kerugian sebesar Rp.15.000,00.¹⁰

“saya bermain ya cuma iseng – iseng aja kalo lagi gabut gada kerjaan buat ngisi waktu luang main game pragmatic, yah.. itung itung cari hiburan aja sih kalo lagi untung ya alhamdulillah kalo nggak ya nggak”¹¹

¹⁰ “Niko Zaki, Wawancara Pribadi, Kediri 20 Maret 2023,” n.d.

¹¹ “Niko Zaki, Wawancara Pribadi, Kediri 20 Maret 2023.”

Dikarenakan hal tersebut sudah menjadi kebiasaan karena adanya keuntungan namun juga lebih banyak mendapat kerugian itu membuat beberapa remaja dan dewasa menjadi antusias untuk bermain permainan tersebut. Menurut pendapat Alfian yang berlatar belakang masih sebagai pelajar, ia bermain setiap ada waktu luang dan hanya sebagai hiburan saja, karena berstatus masih sebagai pelajar ia terkadang bermain dengan uang hasil pemberian dari orang tuanya, Menurut pendapatnya terkadang banyak keuntungan dari permainan yang dimainkan dengan mentransfer uang diawal sebesar Rp. 40.000,00 dengan keuntungan Rp.80.000,00. Alfian berpendapat bahwasannya pada permainan *pragmatic play*, deposit atau setoran digunakan sebagai jaminan uang untuk bermain minimal Rp.20.000,00 per transaksi menggunakan metode transfer yang ditentukan dalam permainan. Setelah transfer, jumlah yang dibayarkan dapat digunakan untuk bermain game. Permainan praktis dimainkan dengan mencocokkan gambar dengan menekan tombol putar, yang secara otomatis memilih gambar yang sama.¹²

*”Saya biasanya main game pragmatic kalo pas waktu libur aja, hari minggu kalo pas gak masuk sekolah, trus kalo uangnya yang dibuat main game itu masih pake uang jajan sehari – hari”*¹³

Menurut pendapat Fatikhul Ibad yang berlatar belakang sebagai pelajar, permainan *Pragmatic Play* adalah sebuah permainan keuntungan melalui *jackpot*, ia berpendapat jika mendapat keuntungan yakni dengan tambahan nilai nominal dari uang yang ditransfer dari permainan tersebut

¹² “Alfian, Wawancara Pribadi, Pare 18 Januari 2023,” n.d.

¹³ “Alfian, Wawancara Pribadi, Pare 18 Januari 2023”

tidak diperbolehkan karena itu diperoleh secara ilegal, namun tidak mendapatkan keuntungan secara materi atas permainan *pragmatic play* dan lebih tepatnya sering mendapat kerugian pendapatnya. Menurut pendapatnya, dalam bermain *game online* ada beberapa cara untuk berhasil dalam permainan tersebut yaitu yang terpenting adalah informasi dasar tentang permainan tersebut dan juga faktor keberuntungan. Pada saat bermain *game online* Ibad mentransfer sejumlah uang dengan nominal sebesar Rp.50.000,00 ke dalam game sebelum bermain. Namun, hal tersebut pernah menjadi kerugian yang sangat besar, Ibad tidak mendapatkan untung sama sekali dan kehilangan uang tersebut, yang didapatkan hanya Rp.0. Kegiatan ini di definisikan atau disebut dengan *depo* atau *deposit* yang berarti mengumpulkan uang sebagai jaminan bermain game.¹⁴

Sedangkan menurut pendapat Fatoni yang berlatar belakang bekerja sebagai pegawai bank, sistem permainan *pragmatic play* adalah mentransfer sejumlah uang asli, dengan kisaran uang yang ditransfer sebesar Rp.40.000,00 tiap permainannya, menurut pendapatnya sering mengalami kerugian dengan uang kembali hanya sebesar Rp.5.000,00 – Rp.20.000,00 saja. Uang yang ditransfer ke dalam *game* tersebut kemudian digunakan untuk mendapatkan *jackpot*, *jackpot* dalam artian berarti hadiah, menurut pendapatnya jika mendapat keuntungan secara materi dan sudah dijelaskan peraturan dari permainan tersebut atau dalam

¹⁴ “Fatikhul Ibad, Wawancara Pribadi, Pare 16 Januari 2023,” n.d.

kata lain adanya kesepakatan antara peraturan dari permainan tersebut dan dengan pemain maka itu diperbolehkan jika adanya keuntungan ataupun kerugian atas permainan tersebut. Menurut pendapat Fatoni dalam penggunaannya sebelum bermain, pemain *pragmatic play* diharuskan mentransfer dengan minimal jumlah uang sebesar Rp.20.000,00 yang dipergunakan untuk bermain yang mana dipergunakan untuk bermain bahwasannya adanya transfer uang ke dalam game yang dipergunakan untuk bermain yang di mana terjadi kesepakatan antara kedua belah pihak yakni antara pemain dengan ketentuan yang ada dalam *game* dengan adanya ketidakpastian yang dimana menang atau kalah atau dengan untung dan rugi yang dimana ini termasuk kedalam bentuk taruhan. Taruhan mempertaruhkan sesuatu baik berupa harta atau benda tentang siapa yang menang dan kalah.¹⁵

Dalam permainan *pragmatic play* yang dimainkan oleh beberapa remaja yang penulis gambarkan sebagai permainan dimana pemain harus menambah atau mentransfer sejumlah uang kepada pemain permainan sebelum bermain. Uang di keluarkan dengan cara memutar tombol spin atau memutarnya setiap kali bermain yaitu dengan mencocokkan gambar permainan itu sendiri memilih gambar mana yang sama atau dicocokkan, kemudian nilai kredit bertambah sebesar rupiah yang masuk ke kredit atau saldo, jadi jika kalah, tetapi tidak ada hubungan antara gambar,

¹⁵ “Fatoni, Wawancara Pribadi, Pare 16 Januari 2023,” n.d.

setiap putaran kehilangan taruhan sesuai dengan jumlah nominal yang dimasukkan.



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB IV

ANALISIS HUKUM ISLAM DAN HUKUM POSITIF PERMAINAN

GAME ONLINE “PRAGMATIC PLAY”

A. Analisis terhadap praktik permainan *game online pragmatic play* dalam Tinjauan Hukum Islam

Game atau permainan adalah suatu aktivitas yang sebagian orang sering melakukan untuk memenuhi kebutuhan menghilangkan penat, sebagai sarana hiburan dengan tujuan bersenang - senang dikala ada waktu luang dari kegiatan yang sebelumnya dilakukan. Seperti pada umumnya *game online* dapat didefinisikan sebagai sebuah jenis video game permainan yang hanya bisa dijalankan apabila sebuah perangkat yang digunakan untuk bermain game terhubung dengan jaringan internet. Pada saat ini *game online* dikalangan masyarakat pada umumnya juga semakin berkembang digunakan sebagai mata pencaharian tidak hanya dipandang sebagai media bermain semata, banyak *game online* saat ini dengan berbagai jenis permainan dengan banyak cara yang bisa dilakukan untuk mendapatkan beberapa keuntungan melalui media *game online*.

Dengan bermain *game* para pemain tidak hanya sebatas untuk memuaskan hobinya saja, tetapi mereka juga dapat menghasilkan keuntungan jika pada permainan tersebut berhasil atau sukses dimainkan dengan benar maka peluang mendapatkan keuntungan dapat diperoleh baik berupa materi maupun tidak. Untuk mendapatkan keuntungan tersebut dari permainan

memanglah tidak mudah harus ada biaya yang perlu dikorbankan sebelum dimainkan.

Dalam bermain *game online* ada beberapa kemungkinan agar dapat berhasil dalam bermain yakni yang utama adalah mempunyai dasaran pengetahuan *game* tersebut dan juga faktor keberuntungan. Salah satu cara mendapatkan keuntungan dengan bermain *game online* adalah dengan memberikan sedikit modal atau dana atau uang asli ke dalam permainan sebelum bermain. Kegiatan tersebut didefinisikan atau disebut sebagai depo atau deposit dalam *game* yakni artinya menyimpan dana sebagai jaminan dalam bermain *game*, salah satunya yakni permainan *pragmatic play*.

Dari penelitian yang sudah peneliti amati dengan 4 responden pandangan tentang *game online* mereka berpendapat bahwasannya merupakan *game* yang menarik dan juga dapat dimainkan sewaktu waktu jika mereka sedang bosan dan jika ada waktu luang. Mereka juga mengerti tentang beberapa jenis *game online* apa saja yang pernah mereka mainkan seperti *mobile legend*, *higgs domino*, *roblox*, dan masih banyak jenis permainan lainnya. Dikarenakan dari mereka ada yang sudah bekerja namun ada juga yang masih berstatus sebagai pelajar maka uang yang mereka buat untuk bermain jika berstatus sebagai pelajar atau mahasiswa masih menggunakan uang dengan hasil pemberian dari orang tua namun jika sudah bekerja menggunakan uang milik pribadi atau hasil usahanya sendiri. Dari kesimpulan yang peneliti ambil dari narasumber bermain *game pragmatic play* hanya

sebagai pengisi jika ada waktu luang dan masih mempunyai pekerjaan lain selain bermain *game*.

Permainan *pragmatic play* merupakan salah satu permainan yang sering dilakukan oleh para remaja dan dewasa dari beberapa narasumber yang sudah penulis wawancarai bahwasannya dari beberapa narasumber berpendapat bahwa permainan *game online pragmatic play* dimainkan hanya digunakan untuk mengisi waktu luang dan tidak digunakannya sebagai keharusan ataupun mata pencaharian mereka bermain dikarenakan hal tersebut sudah menjadi kebiasaan karena adanya keuntungan namun juga lebih banyak mendapat kerugian itu membuat beberapa remaja dan dewasa menjadi antusias untuk bermain permainan tersebut. Beberapa para pemain *game pragmatic play* sudah mengetahui bahwasannya adanya konsekuensi dari pemain tersebut adalah adanya keuntungan dan kerugian yang tidak bisa diprediksi dari awal mendapatkan keuntungan atau kerugian, oleh sebab itu sebagian dari mereka berpendapat tentang *game pragmatic play* ini terdapat unsur taruhan yang dimana uang yang ditransfer masuk kedalam game ini dibuat untuk bertaruh dalam setiap putaran gambar yang berada di dalam game tersebut.

Taruhan juga bisa disebut judi artinya bertaruh pada sesuatu, misalnya jika tidak berhasil taruhan tersebut memiliki konsekuensi berupa pakaian, cincin, uang, dan lain lain. Sedangkan ada kegiatan atau permainan yang mengandung unsur pertaruhan dan mengarah pada melalaikan kewajiban, seperti beribadah kepada Allah sambil menunaikan perintah shalat, maka termasuk dalam kategori perjudian dan jelas itu dosa dan haram, permainan

yang mengandung unsur taruhan disebut judi. Sementara itu, taruhan yang dilakukan dalam taruhan pada dasarnya adalah materi berupa uang.

Dalam sebuah permainan apapun itu hukum asalnya adalah boleh, sampai ada ketentuan dalam *nash* yang melarangnya barulah bisa dikatakan sebagai hukum haram. Adapun menurut pendapat jumhur ulama menyatakan bahwasannya berdasarkan uraian yang sudah peneliti jelaskan dalam permainan *game* tersebut hukum asal dari *game* komputer, *game handphone*, *game online*, dan *game* yang terhubung dengan internet adalah boleh.

Dalam perbuatannya *maysir* sejak dahulu sudah merupakan suatu penyakit dalam kehidupan masyarakat sejak zaman Rasul pun sudah banyak masyarakatnya yang melakukan perjudian.

Dikatakan haram dalam permainan tersebut dikatakan bahwa ;

1. Perjudian merupakan aktivitas sosial yang melibatkan sejumlah nilai tukar (benda yang berharga) dimana pemenang memperoleh nilai tukar dan imbalan lainnya yang dianggap bernilai.
2. Keberanian untuk mengambil risiko tergantung pada peristiwa-peristiwa yang akan datang, dengan hasil yang belum pasti, dan banyak ditentukan oleh faktor-faktor kebetulan atau keberuntungan dan juga kerugian permainan.
3. Mengambil risiko bukanlah suatu yang harus dilakukan, kegagalan atau kerugian dapat dihindari dengan tidak terlibat dalam aktivitas pertaruhan.

Allah swt. dan Rasulullah saw. telah melarang segala jenis perjudian.

Hal tersebut dijelaskan dalam al-Qur'an surat al-Ma'idah ayat 90-91.

يَأْتِيهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِنَّمَا الْخَمْرُ وَالْمَيْسِرُ وَالْأَنْصَابُ وَالْأَزْلَامُ رِجْسٌ مِّنْ عَمَلِ الشَّيْطَانِ فَاجْتَنِبُوهُ لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ ٩٠ إِنَّمَا يُرِيدُ الشَّيْطَانُ أَنْ يُوقِعَ بَيْنَكُمُ الْعَدَاوَةَ وَالْبَغْضَاءَ فِي الْخَمْرِ وَالْمَيْسِرِ وَيَصُدَّكُمْ عَنْ ذِكْرِ اللَّهِ وَعَنِ الصَّلَاةِ فَهَلْ أَنْتُمْ مُنْتَهُونَ ٩١

“Hai orang-orang yang beriman, sesungguhnya (meminum) khamar, berjudi, (berkorban untuk) berhala, mengundi nasib dengan panah, adalah termasuk perbuatan syaitan. Maka jauhilah perbuatan-perbuatan itu agar kamu mendapat keberuntungan.” (90) Sesungguhnya syaitan itu bermaksud hendak menimbulkan permusuhan dan kebencian di antara kamu lantaran (meminum) khamar dan berjudi itu, dan menghalangi kamu dari mengingat Allah dan sembahyang; maka berhentilah kamu (dari mengerjakan pekerjaan itu).” (91)¹

Dari penjelasan ayat diatas bahwasannya khamar, berjudi, (berkorban untuk) berhala, mengundi nasib dengan panah termasuk perbuatan yang berhukum haram dan termasuk perbuatan yang disenangi oleh setan. Oleh sebab itu maka Allah SWT melarang umatnya untuk menjauhi minuman khamar, berjudi, berkorban untuk patung-patung dan mengundi nasib.

Dijelaskan dalam Surat al-Baqarah ayat 219 ulama fikih sepakat bahwa karena *maysir* diklasifikasikan seperti itu dalam ayat ini, *ma>ysir* menurut pandangan mereka haram, dosa besar dan setiap dosa besar adalah haram, dan dua ayat lainnya di al-Maidah ayat 90-91 menyatakan bahwa al-Maysir adalah perbuatan najis hal ini dilakukan hanya oleh setan dan menimbulkan berbagai dampak negatif seperti permusuhan, saling benci dan sikap acuh tak acuh terhadap mengingat dan beribadah kepada Allah SWT.²

Seperti yang sudah dijelaskan dalam bab 3, bahwasannya dalam permainan *game pragmatic play* yang dimainkan oleh beberapa remaja yang

¹ Al-Qur'an, al-Maidah: 90-91.

² Haryanto, “Indonesia Negeri Judi,” in *I* (Jakarta: Yayasan Khasana Insan Mandiri, 2003)., 78

sudah penulis jabarkan terkait cara bermain yang dimana sebelum bermain, pemain diharuskan untuk top up atau mentransfer sejumlah uang kedalam permainan yang digunakan untuk bermain, yang dimana uang tersebut digunakan untuk bermain dengan memutar tombol spin atau diputar di setiap kali bermain yaitu dengan menyamakan gambar yang secara otomatis game memilih sendiri gambar mana yang *connect* atau menyambung maka kredit bertambah nilai nominalnya berupa uang rupiah yang masuk pada kredit atau balance, lalu jika kalah dan tidak ada yang *connect* atau saling berhubungan antara gambar satu dengan yang lain maka setiap putaran kehilangan taruhan sesuai jumlah nominal yang dimasukan.

Seperti yang sudah dijelaskan pada bab 3 bahwasannya, dalam permainan *pragmatic play* depo atau deposit digunakan sebagai jaminan uang untuk bermain *game* dengan minimal depo sebesar dua puluh ribu rupiah per setiap transaksi dengan cara metode transfer yang sudah ditentukan pada *game* tersebut. Setelah mentransfer dari sejumlah uang yang dibayar bisa digunakan untuk bermain *game*. Pada permainan *game pragmatic play* bermain dengan cara menyamakan gambar gambar dengan cara menekan tombol *spin* yang secara otomatis memilih gambar yang sama.

Berdasarkan hasil wawancara yang penulis dapatkan terhadap praktik permainan *game pragmatic play* bahwasannya adanya suatu kegiatan atau permainan yang melibatkan adanya unsur taruhan didalamnya dan mengarah dalam kelalaian terhadap kewajibannya seperti beribadah kepada Allah dalam melakukan perintah sholat maka termasuk dalam kategori judi dan sudah jelas

bahwa itu dosa dan bersifat haram, permainan yang mengandung unsur taruhan disebut dengan judi, sementara daripada itu taruhan yang dipasang dalam judi pada dasarnya adalah materi berupa uang.

Dalam permainan *game pragmatic play* mentransfer uang ke dalam permainan *pragmatic play* yang digunakan untuk bermain ini termasuk dalam kategori taruhan, yang masuk kedalam bentuk *maysir*. *Maysir* dalam permainan ini dikategorikan dalam *Maysir al-qimar* judi dengan pertaruhan harta yang disepakati adalah *maysir* yang diharamkan bahwasannya sebagian besar mempertaruhkan uang atau harta bendanya. *Maysir* dalam bentuk ini bahwasannya telah disepakati oleh semua ulama bahwa *maysir* ini hukumnya adalah haram.

B. Analisis terhadap praktik permainan *game online pragmatic play* menurut Tinjauan Hukum Positif

Indonesia merupakan negara hukum berdasarkan Pasal 1 ayat 3 UUD 1945 yang berbunyi:³ “Negara Indonesia adalah negara hukum semua kegiatan masyarakat juga harus diatur berdasarkan hukum yang berlaku dari pelanggaran perjudian yang berdasarkan tindak pidana perjudian harus didasarkan hukum yang berlaku”. Sebagai masyarakat yang tinggal di suatu wilayah atau negara harus mengikuti dan menaati peraturan yang ditetapkan oleh di wilayah atau negara tersebut, karena jika tidak ada aturan dan peraturan maka terjadi kekacauan yang merugikan pada masyarakat tersebut.

³ Undang – Undang Dasar 1945, tentang Indonesia adalah neagara hukum, Pasal 1 ayat 3

Undang - undang disusun oleh pemerintah, yang memiliki kekuatan untuk melakukannya untuk mencapai kebaikan, setiap pelanggaran hukum mengarah harus benar, respon atau tindakan yang tepat untuk menjadi relevan penegakan hukum tetap sama dengan hubungan antara norma hukum dan untuk memberantas perjudian dari masyarakat.⁴ Dalam masalah ini keterkaitan antara masalah perjudian yang meningkat, semakin marak dan tidak terkendali, yang sudah melemahkan masyarakat tepat ketika masalah ini tidak lagi dianggap sepele. Masalah judi dan judi lebih spesifik dikenal sebagai kejahatan dan merupakan kejahatan dimana setiap orang yang terlibat harus ikut serta pencegahan dan pemberantasan pada tingkat tertinggi.⁵

Dalam permainan *game online pragmatic play* telah dijelaskan penulis sebelumnya bahwasannya permainan tersebut mengandung hukum judi yang dimana adanya taruhan dalam bermain yang sifatnya merugikan manusia. Perjudian juga didefinisikan dalam KUHP Pasal 303 ayat 3 yang berbunyi :

"Apa yang disebut perjudian adalah permainan untung-untungan apapun, permainan apapun yang di dalamnya berpeluang untuk menang bergantung pada keberuntungan murni juga karena para pemainnya lebih berpendidikan atau lebih berpengalaman".⁶

Menonton pertandingan perjudian dengan maksud bertaruh apapun pada permainan balapan atau permainan lain yang bukan bagian dari pesaing atau para pemain, sama seperti bertaru dan termasuk dalam kategori judi. Judi *online* adalah permainan untung-untungan yang dimainkan menggunakan

⁴ Al Islami, "Perbandingan Perspektif Hukum Islam Dan Hukum Positif Tentang Judi Online Di Era Digital."

⁵ Simmon Sudano, *Hukum Pidana*. 40

⁶ KUHP, Tentang tindak pidana perjudian., Pasal 303 ayat (1),(2), dan (3)

komputer atau smartphone dengan koneksi internet dan pada *game pragmatic play* menggunakan taruhan dalam *game*. Perjudian *online* sekarang ini banyak dimainkan oleh kalangan masyarakat karena ini judi *online* sebagai permainan yang menguntungkan dan dapat juga merugikan. Perjudian *online* merupakan perbuatan yang ilegal yang diatur dalam Pasal 27 Ayat 2 Perubahan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Undang-Undang Informasi Elektronik yang berbunyi :

”Setiap Orang yang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 ayat (2) dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah)”.⁷

Dalam peraturan perjudian juga diperkuat dalam aturan KUHP tepatnya pada Pasal 303 ayat 1 sampai dengan ayat 3 dan 303 bis. Untuk agen judi diatur dalam pasal 303 ayat 1 sampai dengan ayat 3, sedangkan untuk yang turut ikut bermain dalam perjudian diatur dalam pasal 303 bis. Selain daripada itu disebutkan juga pada aturan Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang penertiban perjudian. Terlebih dijelaskan dalam tindak pidana perjudian online dalam pasal 27 ayat 2 dan Pasal 45 ayat 2 Undang-Undang ITE mengancam pihak yang secara sengaja mendistribusikan atau membuat dapat diaksesnya perjudian online, dengan pidana penjara paling lama 6 tahun dan atau denda paling banyak 1 miliar rupiah.

Dengan demikian tidak ada lagi perjudian yang diizinkan, sehingga segala jenis perjudian merupakan tindak pidana kejahatan sebagaimana

⁷ UUIE Nomor 11 Tahun 2008, tentang Transaksi Elektronik, pasal 27 ayat (2)

dimaksud dalam Pasal 1 Undang-undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian (Lembaran Negara Tahun 1974 Nomor 54, Tambahan Lembaran Negara Nomor 3040).⁸

Peraturan Pemerintah ini yang merupakan pelaksanaan Pasal 3 Undang-undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang penertiban perjudian, mengatur mengenai larangan pemberian izin penyelenggaraan segala bentuk dan jenis perjudian, oleh pemerintah pusat atau pemerintah daerah, baik yang diselenggarakan di tempat keramaian, maupun yang dikaitkan dengan alasan-alasan lain.

Penjelasan atas peraturan pemerintah republik indonesia Nomor 9 Tahun 1981 tentang pelaksanaan Undang - Undang nomor 7 tahun 1974 tentang penertiban perjudian,⁹ pada bagian umum dijelaskan :

“Bahwa pada hakikatnya perjudian bertentangan dengan Agama, Kesusilaan dan Moral Pancasila, serta membahayakan penghidupan dan kehidupan masyarakat, Bangsa dan Negara.”

Tindak pidana perjudian *online* dikenakan ketentuan hukum yang ada di dalam pasal 303 KUHP, namun pada saat ini yang berlaku mengenai perjudian *online* pasal 27 ayat (2) dan pasal 45 ayat (1) Undang – Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi elektronik. Oleh karena itu kebijakan akan saling melengkapi mengenai peraturan mana yang dapat diberlakukan atas tindak pidana perjudian online.¹⁰

⁸ Undang – Undang Nomor 7 Tahun 1974, Tentang Penertiban Perjudian, Pasal 1

⁹ Republik Indonesia, Undang-Undang. Nomor 9 Tahun 1981 Tentang Penertiban Perjudian, Pasal 1 Ayat 1

¹⁰ UUIITE Nomor 11 Tahun 2008, tentang Transaksi Elektronik, pasal 27 ayat (2)

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Sesuai penjelasan mengenai hasil dan analisis dari penelitian ini, penulis dapat memberikan kesimpulan terhadap kasus yang dipersoalkan. Berikut kesimpulannya :

1. Praktik permainan *game online pragmatic play* dalam praktiknya permainan *game online pragmatic play* yang dilakukan dengan cara mentransfer sejumlah uang sebelum bermain yang akan digunakan untuk bermain. Adapun itu merupakan ketidakpastian untung atau rugi, bertambah atau berkurang dari uang yang sudah ditransfer digunakan untuk bermain yang mengarah dan termasuk kedalam bentuk taruhan yang termasuk dalam lategori maysir, adanya maysir ini bertentangan dengan agama, dan kesusilaan yang akan mengakibatkan kerugian secara materil dan immateriil.
2. Tinjauan hukum Islam terhadap praktik permainan *game pragmatic play*. Bahwasannya dalam sebuah permainan apapun itu hukum asalnya adalah boleh, sampai ada ketentuan dalam *nash* yang melarangnya barulah bisa dikatakan sebagai hukum haram. Berdasarkan hasil wawancara yang penulis dapatkan terhadap praktik permainan *game pragmatic play*, bahwasannya adanya suatu kegiatan atau permainan yang melibatkan adanya unsur taruhan didalamnya dan mengarah dalam kelalaian terhadap kewajibannya, seperti beribadah

kepada Allah dalam melakukan perintah sholat, maka termasuk dalam kategori maysir dan sudah jelas bahwa itu dosa dan bersifat haram. Tinjauan hukum positif terhadap praktik permainan *game online pragmatic play*. Dalam permainan *game online pragmatic play* telah dijelaskan penulis sebelumnya, bahwasannya permainan yang mengandung judi yang dimana adanya taruhan dalam bermain yang sifatnya merugikan manusia yang berdasarkan hukum yang berlaku perjudian merupakan perbuatan yang ilegal yang diatur dalam Pasal 27 Ayat 2 Undang – Undang Informasi dan Transaksi Elektronik Nomor 11 Tahun 2008 tentang Transaksi Elektronik, Pasal 303 KUHP yang mengatur tentang tindak pidana perjudian, PP Nomor 9 Tahun 1981 tentang pelaksanaan penertiban perjudian, dan UU Nomor 7 Tahun 1974 tentang penertiban perjudian *online*.

B. Saran

Dari kesimpulan diatas, maka peneliti memberi saran sebagai berikut :

1. Kepada masyarakat, khususnya pemain, kedepannya lebih memperhatikan terkait praktik dalam bermain sesuai dengan syariat Islam agar terhindar dan tidak melakukan permainan yang tidak sesuai dengan syariat Islam

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Aji, Candra Zebeh. *Berburu Rupiah Lewat Game Online*. Yogyakarta: Bouna Books, 2012.
- Apriyantyo, Dani. *Judi Dan Macamnya*. Bandung: Erlangga, 1999.
- Hosen, Ibrahim. *Apakah Judi Itu ?* Jakarta: Lembaga Kajian Ilmiah Institut Ilmu Al-Qur'an (IIQ), 1987.
- Kartono, Kartini. *Patologi Sosial*. Jilid 1. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2005.
- Kementrian Agama Republik Indonesia. *Al-Qur'an Hafalan Al-Kaff*. Surabaya: Sukses Publishing, 2012.
- Moeljanto. *Kitab Undang-Undang Hukum Pidana*. Yogyakarta: Bumi Aksara, 2006.
- Muljanto. *Kitab Undang Undang Hukum Pidana*. Yogyakarta: Bumi Aksara, 2006.
- Muljanto, Rony Hanintijo Soemitro. *Beberapa Masalah Dalam Studi Hukum Dan Masyarakat*. Bandung: CV Remadja Karya, 1985.
- Rini, Ayu. *Menanggulangi Kecanduan Game Online Pada Anak*. Jakarta: Pustaka Mina, 2011.
- Sopalatu, Muh Rahmat Hakim. "Pandangan Hukum Islam Terhadap Judi Online." *Uin Alauddin Makassar* (2017): 37.
- Sumanta, Reniati. "Tinjauan Hukum Islam Terhadap Perjudian (Kajian Perbandingan Qanun Maisir Di Aceh Dan Perda Perjudian Di Kota Bekasi)" (2014).
- Syaikhu, Ariyadi, and Norwili. *FIKIH MUAMALAH Memahami Konsep Dan Dialektika Kontemporer*. K-Media. Vol. 53, 2020.

Yusuf, Qardhawi Syekh Muhammad. *Halal Dan Haram Dalam Islam*. Edited by H. Mu'ammaly Hamidy. PT. Bina Ilmu, 1993.

Jurnal

Al Islami, Muhammad Fajar. "Perbandingan Perspektif Hukum Islam Dan Hukum Positif Tentang Judi Online Di Era Digital" (2022).

Aditya, Ahmad Muzakki. "Jual Beli Dengan Sistem Real Money Trading Di Game Mobile Legends." *Jurnal Hukum & Pembangunan* 2, no. 1 (2019): 102–120.

Aji, Candra Zebeh. *Berburu Rupiah Lewat Game Online*. Yogyakarta: Bouna Books, 2012.

Apriyantyo, Dani. *Judi Dan Macamnya*. Bandung: Erlangga, 1999.

García Reyes, Luis Enrique. "Judi." *Journal of Chemical Information and Modeling* 53, no. 9 (2013): 1689–1699.

goleman, daniel; boyatzis, Richard; Mckee, Annie, and Perdana. "Kpu K." *Journal of Chemical Information and Modeling* 53, no. 9 (2018): 1689–1699.

Haryanto. "Indonesia Negeri Judi." In 1. Jakarta: Yayasan Khasana Insan Mandiri, 2003.

Hosen, Ibrahim. *Apakah Judi Itu ?* Jakarta: Lembaga Kajian Ilmiah Institut Ilmu Al-Qur'an (IIQ), 1987.

Al Islami, Muhammad Fajar. "Perbandingan Perspektif Hukum Islam Dan Hukum Positif Tentang Judi Online Di Era Digital" (2022).

Kartono, Kartini. *Patologi Sosial*. Jilid 1. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2005.

Mapaseng, Erwin. *Upaya Pemberantasan Perjudian*. Harian Kompas, 2001.

Moeljanto. *Kitab Undang-Undang Hukum Pidana*. Yogyakarta: Bumi Aksara, 2006.

Muljanto. *Kitab Undang Undang Hukum Pidana*. Yogyakarta: Bumi Aksara, 2006.

Muljanto, Rony Hanintijo Soemitro. *Beberapa Masalah Dalam Studi Hukum Dan Masyarakat*. Bandung: CV Remadja Karya, 1985.

- Muttaqin, Ahamad Hanif Sabielal. "Game Online Indoplay Capsa Susun Menurut Hukum Islam" (2018).
- Nawawi, Ismail. *Fikih Muamalah Klasik Dan Kontemporer Hukum Perjanjian, Ekonomi, Bisnis, Dan Sosial*. Bogor: Ghalia Indonesia, 2012.
- Rahayu, Evi. "Permainan Game Online Aplikasi Higgs Domino Island Ditinjau Dari Pendapat Hukum Mahzab Syafi'i (Studi Kasus Dusun I Desa Tanjung Pasir Kecamatan Pangkalan Susu Kabupaten Langkat)" (2020).
- Rini, Ayu. *Menanggulangi Kecanduan Game Online Pada Anak*. Jakarta: Pustaka Mina, 2011.
- Santoso, M. Raka. "GAME ONLINE SEJARAH DAN NAMA GAME ONLINE PERTAMA." <https://adoc.pub/game-online-sejarah-dan-nama-game-online-pertama.html>.
- Simmon Sudano, D. *Hukum Pidana*. Semarang: Yayasan Sudano, 1990.
- Sopalatu, Muh Rahmat Hakim. "Pandangan Hukum Islam Terhadap Judi Online." *Uin Alauddin Makassar* (2017): 37.
- Sumanta, Reniati. "TINJAUAN HUKUM ISLAM TERHADAP PERJUDIAN (Kajian Perbandingan Qanun Maisir Di Aceh Dan Perda Perjudian Di Kota Bekasi)" (2014).
- Syaikhu, Ariyadi, and Norwili. *FIKIH MUAMALAH Memahami Konsep Dan Dialektika Kontemporer*. K-Media. Vol. 53, 2020.
- Yusuf, Qardhawi Syekh Muhammad. *Halal Dan Haram Dalam Islam*. Edited by H. Mu'ammaly Hamidy. PT. Bina Ilmu, 1993.
- "Fatikhul Ibad, Wawancara Pribadi, Pare 16 Januari 2023," n.d.
- "Moh. Annas, Wawancara Pribadi, Pare 18 Januari 2023," n.d.
- "Niko Zaki, Wawancara Pribadi, Kediri 20 Maret 2023," n.d.
- "Sukma Wibawa, Wawancara Pribadi, Pare 16 Januari 2023," n.d.
- "Tulungrejo, Pare, Kediri." https://profilbaru.com/Tulungrejo,_Pare,_Kediri.
- "Website Resmi Kabupaten Kediri."
http://kedirikab.go.id/index.php?option=com_content&view=article&id=68&Itemid=785&lang=%0Aen. tanggal 17 Juni 2017.