

BAB II

TINJAUAN UMUM TENTANG *MAYSIR* DAN REDEMPTION MACHINES

A. Pengertian Dan Dasar Hukum *Maysir*

1. Pengertian *Maysir*

Masalah *Maysir* sudah dikenal sepanjang sejarah ditengah-tengah masyarakat sejak zaman dahulu, *maysir* juga merupakan salah satu permainan tertua di dunia, hampir setiap negara mengenalnya sebagai salah satu permainan untung-untungan. *Maysir* juga merupakan sebuah permasalahan sosial dikarenakan dampak yang ditimbulkan sangat negatif bagi kepentingan nasional terutama bagi generasi muda, karena menyebabkan para pemuda cenderung malas dalam bekerja. Adapun dana yang mengalir dalam permainan ini cukup besar, sehingga dana yang semula dapat digunakan untuk pembangunan, malah mengalir untuk permainan *maysir*. *Maysir* juga bertentangan dengan agama, moral dan kesusialaan, permainan *maysir* juga dapat menimbulkan ketergantungan dan menimbulkan kerugian dari segi materiil dan immateril tidak saja bagi para pemain tetapi juga keluarga mereka.¹

Maysir merupakan jalan pintas untuk meraih kekayaan dengan jalan yang tidak wajar, perbuatan ini paling disukai oleh orang yang malas bekerja yang hidupnya penuh lamunan dan anganan kosong. Selain itu berjudi dapat membuat candu para pelakunya, sekali mereka merasakan keuntungan yang didapatkan

¹Josua Sitompul, *Cyberspace Cybercrimes Cyberlaw: Tinjauan Aspek Hukum Pidana* (Cet. III; Jakarta: PT Tatanusa, 2007), h. 5.

sampai kemenangan yang berikutnya, padahal tak jarang orang yang berjudi mengalami kerugian dan akhirnya bangkrut tapi semua tak membuat para *maysir* menjadi jerah, bahkan judi kecil-kecilan sudah dibudidayakan oleh kaum pelajar mereka biasanya taruhan bola (sepak bola) siapa yang menang dan berapa skor akhirnya, tanpa disadari mereka telah terjerumus dalam perbuatan judi kecil (judi rinngan), tapi jika dibiarkan lama-lama akan menjadi besar karena sudah terbiasa menikmati hasil taruhan yang cukup lumayan tanpa harus bersusah payah.²

Kata *maysir* dalam bahasa Indonesia memiliki arti permainan dengan memakai uang sebagai taruhan, seperti main dadu dan main kartu.³ Sedangkan penjudi adalah orang yang suka berjudi.⁴ Berjudi ialah mempertaruhkan sejumlah uang atau harta dalam permainan tebakkan berdasarkan kebetulan, dengan tujuan mendapatkan sejumlah uang atau harta yang lebih besar dari pada jumlah uang atau harta semula. Judi atau perjudian menurut kamus besar bahasa Indonesia adalah

“Permainan dengan memakai uang sebagai taruhan atau mempertaruhkan sejumlah uang harta dalam permainan tebakkan berdasarkan kebetulan, dengan tujuan mendapatkan sejumlah uang atau harta yang lebih besar dari pada jumlah uang atau harta semula”.⁵

Dalam tafsir kitab undang-undang hukum pidana (KUHP), judi diartikan sebagai :

²Muhammad Al-Fitra Haqiqi, *Harta Halal Harta Haram* (Lintas Media Jombang), h. 45.

³Departemen P&K, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 1989), h. 367.

⁴Departemen P&K, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, h. 367.

⁵Poerwadarminta, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Edisi Ke II; Jakarta: Balai Pustaka, 1995), h. 419.

Kitab Undang- Undang Hukum Pidana Pasal 303 ayat (3) mengartikan judi adalah tiap- tiap permainan yang berdasarkan pengharapan buat menang pada umumnya bergantung kepada untung- untungan saja dan juga kalau pengharapan itu jadi bertambah besar karena kepintaran dan kebiasaan pemainan.⁶

Termasuk juga main judi adalah pertarungan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain, yang tidak diadakan oleh mereka yang turut berlomba atau bermain itu, demikian juga segala permainan lain- lainnya.

Pada pasal 303 ayat (3) di atas secara detail dijelaskan dalam penjelasan pasal 1 peraturan pemerintah RI Nomor 9 Tahun 1981 tentang pelaksanaan Undang- Undang Nomor 7 tahun 1974 tentang penertiban perjudian. Antara lain adalah roket, poker, hwe-hwe, nalo, adu ayam, adu sapi, adu kerbau, adu kambing, pacuan kuda dan karapan sapi.

Dari pengertian di atas maka ada 3 unsur agar suatu perbuatan dapat dinyatakan sebagai judi, yaitu adanya unsur :

a. Permainan atau perlombaan

Perbuatan yang dilakukan biasanya berbentuk permainan atau perlombaan, jadi dilakukan semata- mata untuk bersenang atau kesibukan untuk mengisi waktu senggang guna menghibur hati, jadi bersifat rekreatif namun disini para pelaku tidak harus terlibat dalam permainan, karena boleh jadi mereka adalah penonton atau orang yang ikut bertaruh terhadap jalannya sebuah permainan atau perlombaan.

b. Untung- untungan

Artinya untuk memenangkan permainan atau perlombaan ini lebih banyak digantungkan kepada unsur spekulatif atau kebetulan atau untung-

⁶Dali Mutiara, *Tafsiran Kitab Undang-Undang Hukum Pidana*, (Jakarta: Ghalia Indonesia, 1962), h. 220.

untungan, atau faktor kemenangan yang diperoleh karena kebiasaan atau kepintaran pemain yang sudah sangat terbiasa atau terlatih.

c. Ada taruhan

Permainan atau perlombaan ini ada taruhan yang di pasang oleh para pihak pemain atau bandar, baik dalam bentuk uang ataupun harta benda lainnya, bahkan kadang istripun bisa dijadikan taruhan. Akibat adanya taruhan maka tentu saja ada pihak yang diuntungkan dan ada yang dirugikan, unsur ini merupakan unsur yang paling utama untuk menentukan apakah sebuah perbuatan dapat disebut sebagai judi atau bukan.

Dari uraian di atas maka jelas bahwa segala perbuatan yang memenuhi ketiga unsur di atas, meskipun tidak disebutkan dalam peraturan Pemerintah RI Nomor 9 Tahun 1981 adalah masuk kategori judi meskipun dibungkus dengan nama-nama yang indah sehingga nampak seperti sumbangan, semisal PORKAS, atau SDSB. Bahkan sepak bola, pingpong, bulutangkis, voley, dan catur bisa juga kategori judi, bila dalam prakteknya memenuhi ketiga unsur di atas.

Maysir telah dikenal sejak lama sepanjang sejarah, sejak zaman dahulu, masalah *maysir* merupakan gejala sosial, yang berbeda hanyalah pandangan hidup dan ragam permainannya saja, hal ini dibuktikan oleh arkeologi di Mesir, telah ditemukan sejenis permainan yang diduga berasal dari tahun 3.500 sebelum masehi, pada lukisan, makam, dan gambar keramik, terlihat orang yang sedang melempar astragali (tulang kecil dibawah tumit domba atau anjing yang disebut pula tulang buku kaki) dan papan pencatat untuk menghitung nilai pemain.

Tulang ini memiliki empat sisi yang tidak rata setiap sisi diduga memiliki nilai tersendiri, astragali juga dimainkan oleh penduduk romawi dan yunani yang membuat tiruannya dari batu dan logam, orang kuno juga berjudi dengan sebatang tongkat kecil. Dadu suda ada sejak zaman masehi, ada dadu yang dibuat dari tulang, namun lebih banyak lagi dibuat dari tembikar atau kayu. Dadu tertua yang dibuat tahun 3000 Sebelum masehi, berasal dari Irak dan India, ada kemungkinan astragali dadu dan tongkat selain untuk berjudi, juga digunakan untuk mencari jawaban suatu masalah atau mengakhiri suatu sengketa.

Ketika bangsa Arab menyerbu India sekitar 200 tahun sebelum masehi, mereka membawa permainan dadu dengan menggunakan sejenis biji. Mitologi yunani dan romawi menceritakan dewa bermain judi, cerita judi paling banyak ditemukan pada kebudayaan asia, termasuk asia tenggara, Jepang Philipina, China dan India. Ada yang menceritakan bahwa permainan judi dimainkan dikalangan para dewa-dewa, dan taruhannyapun berupa harta, kaum wanita, istri saudara perempuan, bagian tubuh atau jiwa. Dalam karya sastra India yang terkenal mahabarata dikisahkan kesengsaraan pandawa akibat kalah berjudi dengan kurawa.

Dari berbagai pengertian diatas penulis dapat mengambil kesimpulan bahwa judi adalah suatu permainan atau perlombaan yang didalamnya mengandung sebuah unsur taruhan dimana jika salah satu pemain memenangkan perlombaan maka ia berhak mengambil taruhan tersebut.⁷

⁷A. Handayani Pudjaatmaka, ddk, *Ensiklopedi Nasional Indonesia* (Jakarta: PT. Cipta Adi Pustaka, 1989), jilid ke-7 h. 474.

2. Dasar Hukum *Maysir*

Landasan hukum *maysir* menurut islam sebagaimana disyariatkan dalam Al-qur'an dan *As-Sunnah* dapat dijelaskan sebagai berikut:

a. Al-Quran

Dalam al-Qur'an, kata *maysir* disebutkan sebanyak tiga kali, yaitu dalam surat Al-Baqarah ayat 219, surat Al-Maidah ayat 90 dan ayat 91. Ketiga ayat ini menyebutkan beberapa kebiasaan buruk yang berkembang pada masa jahiliyah, yaitu *khamar*, *al-maisir*, *al-anshab* (berkorban untuk berhala), dan *al-azlam* (mengundi nasib dengan menggunakan panah). Firman Allah dalam Al-Qur'an surah almaidah ayat 90-91.

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِنَّمَا الْخَمْرُ وَالْمَيْسِرُ
وَالْأَنْصَابُ وَالْأَزْلَامُ رِجْسٌ مِّنْ عَمَلِ الشَّيْطَانِ
فَاجْتَنِبُوهُ لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ إِنَّمَا يُرِيدُ الشَّيْطَانُ أَنْ
يُوقِعَ بَيْنَكُمْ الْعَدَاوَةَ وَالْبَغْضَاءَ فِي الْخَمْرِ
وَالْمَيْسِرِ عَنِ ذِكْرِ اللَّهِ وَعَنِ الصَّلَاةِ فَهَلْ أَنْتُمْ
مُنْتَهُونَ

“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 mendapatkan keberuntungan sesungguhnya syaitan itu bermaksud hendak menimbulkan permusuhan dan kebencian diantara kamu lantaran (meminum) khamar dan berjudi itu, dan menghalangi kamu dari mengingat Allah dan sembayang, maka berhentilah kamu (dari mengerjakan pekerjaan itu) (Q.S Al Maidah : 90-91).⁸

⁸Kementrian Agama RI, *Al-Quran Dan Tafsirannya Jilid II (Juz1-3)*, (Jakarta:Widya Cahaya,2011), h.320.

b. As-Sunnah

Ada hadis nabi yang shahih yang mengharamkan judi antaranya :

عَنْ أَبِي مُوسَى الْأَشْعَرِيِّ أَنَّ رَسُولَ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ قَالَ: «مَنْ لَعِبَ بِالنَّرْدِ فَقَدْ عَصَى اللَّهَ وَرَسُولَهُ». (رواه أحمد و أبو داود و ابن ماجة و مالك⁹)

Artinya: “Dari Abu Musa al-Asy’ari bahwa Rasulullah SAW bersabda: ‘Siapa yang bermain alnard (semacam dadu), maka sungguh ia telah durhaka kepada Allah dan RasulNya”. (HR Ahmad, Abu Dawud, Ibnu Majah dan Malik).

Jika dilihat dari Usul fiqih semua permainan di perbolehkan kecuali ada dalil yang mengharamkannya

الْأَصْلُ فِي الْمُعَامَلَةِ الْإِبَاحَةُ إِلَّا أَنْ يَدُلَّ الدَّلِيلُ عَلَى تَحْرِيمِهَا¹⁰

Artinya: “Hukum asal dalam urusan muamalah adalah boleh dilakukan, kecuali ada dalil yang mengharamkannya”.

3. Unsur-Unsur Maysir

Dalam menetapkan saksi atau hukuman terhadap suatu pelanggaran harus diketahui terlebih dahulu unsur- unsur dalam jarimah, unsur- unsur ini ada

⁹Ahmad Sarwat, *Seri Fiqih Kehidupan(7) Muamalat*, (Jakarta: Dupublishing, 2010), h. 114.

¹⁰ H.Adjazuli, *Kaidah- Kaidah Fiqih*, (Kencana: Prenadamedia Group, 2019), h. 10

pada suatu perbuatan, maka perbuatan tersebut dipandang sebagai suatu delik jarimah. Unsur- unsur delik ini ada dua macam yaitu unsur umum dan unsur khusus. Unsur umum tersebut adalah :

- a. Adanya nash yang melarang dan mengancam perbuatan (unsur formil).
- b. Adanya tingkah laku yang membentuk jarimah, baik berupa perbuatan nyata atau sikap tidak berbuat (unsur materil)
- c. Perilaku adalah mukallaf (unsur moril).

Adapun unsur- unsur judi yang lain menurut Muhammad Ali Ash-shabuni dalam kitab tafsirnya Rawa'I Al-Bayan fi Tafsir ayat Al-Ahkam, yaitu:

- a. Adanya taruhan harta atau materi yang berasal dari kedua belah pihak yang berjudi.
- b. Adanya suatu permainan yang digunakan untuk menentukan siapa yang menang dan siapa yang salah.
- c. Pihak yang menang mengambil sebagian atau seluruh harta yang di jadikan taruhan dari pihak yang kalah sehingga pihak yang kalah kehilangan hartanya.

Dalam urusan muamalat, hukum asal sesuatu adalah diperbolehkan kecuali ada dalil yang melanganya, ini berarti ketika suatu transaksi baru muncul dimana belum dikenal sebelumnya dalam hukum islam, maka transaksi tersebut dapat diterima kecuali terdapat implikasi dari Al-Qur'an dan hadis yang melarangnya.

Suatu perbuatan dapat dikatakan sebagai perjudian, apabila telah memenuhi unsur- unsur khusus, menurut H.S Muchlis, ada dua unsur yang merupakan syarat khusus untuk dinamakan seseorang telah melakukan jarimah perjudian, ialah:

- a. Harus ada dua pihak masing- masing terdiri dari satu orang atau lebih yang bertaruh, yang menang (penebak tepat atau pemilik nomor yang cocok) akan dibayar oleh yang kalah menurut perjanjian dan rumusan tertentu.
- b. Menang atau kalah dikaitkan dengan kesudahan suatu peristiwa yang berada diluar kekuasaan dan di luar pengetahuan terlebih dahulu dari pada pertaruh.¹¹

Di dalam judi terdapat unsur- unsur agar segala perbuatan bisa dikatakan sebagai judi yaitu:

- a. Permainan : judi sebenarnya merupakan sebuah permainan yang dilakukan hanya untuk bersenang-senang serta menghilangkan kepenatan mengisi waktu yang luang.
- b. Untung-untungan adalah: didalam sebuah permainan tidak lah harus selalu menang atau berhasil membawa keuntungan tersendiri, ada resiko yang harus ditanggung oleh pemain itu.
- c. Taruhan: jika memainkan permainan apabila anda menaruh sebuah taruhan yang dipakai untuk melengkapi permainan itu dan dapat hadiah uang yang ditaruh itu dan mendapatkan hadiah uang yang ditaruh itu barulah bisa dikatakan sebuah judi. taruhan bisa berbentuk uang maupun barang berharga lainnya, jenis taruhan terbagi menjadi dua yaitu:

¹¹Masjful Zuhdi, *Masail Fiqhiyah, Kapita Selektta Hukum Islam*, (Jakarta: PT Gunung Agung, 1996), Cet,9, h.148.

- 1) Taruhan biasa, taruhan yang dilakukan secara langsung meliputi: sabung ayam, casino non online, lotre, togel.
- 2) Taruhan online, taruhan yang dilakukan menggunakan internet meliputi: poker online, capsas online, dan berbagai taruhan online lainnya.¹²

Unsur- unsur dalam pasal 303 KUHP tentang tindak pidana perjudian yang terkandung dalam perjudian adalah :

- a. Mengadakan atau memberi kesempatan main judi tersebut sebagai pencarian.
- b. Sengaja mengadakan atau memberi kesempatan untuk main judi kepada umum.
- c. Turut main judi sebagai pencarian.

Pada perjudian itu ada unsur minat dan pengharapan yang makin meninggi, juga unsur ketegangan, disebabkan oleh ketidak pastian untuk menang atau kalah. Situasi tidak pasti ini membuat organisme semakin tegang dan makin gembira, membunuh efek-efek yang kuat dan rangsangan-rangsangan benar untuk betah bermain, ketegangan akan semakin memuncak bila dibarengi dengan kepercayaan animistik pada nasib peruntungan.

B. Pengertian Redemption Machines

وَمِنْهَا اللَّعْبُ بِنَحْوِ ذَلِكَ مِنْ كُلِّ لَعِبٍ فِيهِ قِمَارٌ
وَصُورَتُهُ الْمَجْمَعُ عَلَيْهَا أَنْ يُخْرَجَ الْعِوَضُ مِنْ

¹²[http://e-jurnal.uajy.ac.id/7561/diakses 25 juli 2018](http://e-jurnal.uajy.ac.id/7561/diakses%2025%20juli%202018).

الْجَانِبَيْنِ مَعَ تَكَافُئِهِمَا وَهُوَ الْمُرَادُ مِنَ الْمَيْسِرِ
فِي الْآيَةِ وَوَجْهُهُ الْحُرْمَةُ أَنَّ كُلَّ وَاحِدٍ مُتَرَدِّدٌ بَيْنَ
أَنْ يَغْلِبَ صَاحِبَهُ فَيَغْنَمَ أَوْ يَغْلِبَهُ صَاحِبُهُ فَيُغْرَمَ

Di antaranya adalah bermain setiap permainan yang mengandung judi. Bentuk permainan yang disepakati adalah kedua belah pihak mengeluarkan kompensasi/biaya yang sepadan. Permainan ini adalah judi yang diharamkan oleh ayat judi. Alasan keharamannya karena setiap pihak bisa menang sehingga untung atau bisa kalah sehingga merugi¹³.

وَكُلُّ مَا كَانَ قَائِمًا عَلَى الْمُصَادَفَةِ وَإِغْمَاضِ
الْفِكْرِ وَالْعَقْلِ كَالنُّرْدِ وَالْوَرَقِ وَنَحْوِهِمَا فَهُوَ
مُحْرَمٌ وَذَلِكَ لِأَنَّ مِثْلَ هَذِهِ الْأَلْعَابِ يُعَوِّدُ النَّفْسَ
عَلَى الرُّكُونِ إِلَى مَعْنَى الْمُصَادَفَةِ فِي تَقَلُّبَاتِ
الْأَحْوَالِ وَالْأُمُورِ وَيَجْعَلُ الْعَقْلَ يَتَّخِيْلُ الْمُصَادَفَةَ
هِيَ الْعَامِلُ الْأَوَّلُ فِي الْكَوْنِ وَحَرَكَتِهِ فَهُوَ مِنْ
اللَّهُوِ الَّذِي يَنْتُرِكُ أَثْرًا ضَارًّا فِي النَّفْسِ

Setiap permainan yang berbasis keberuntungan, tidak berbasis fikiran dan nalar seperti dadu, kartu dan sebagainya adalah diharamkan. Hal tersebut karena permainan-permainan seperti ini membiasakan orang bersandar diri pada keberuntungan nasib dan berimajinasi bahwa keberuntungan adalah faktor utama dalam kehidupan. Karena itu, permainan yang demikian berdampak negatif pada seseorang.¹⁴

¹³Muhammad Bin Salim Bin Sa'id Ba Bashil As Syafi'i, *Is'adur Rafiq Wa Bughyah As Shadiq*, (Surabaya: Al Hidayah,.) h.102.

¹⁴Prof. Dr. Musthafa Al Bugha, Prof. Dr. Musthafa Al Khan dan Prof. Ali Asy syarbajiy), *Al Fiqh al-Manhaji 'ala Madzhab al-Imam al-Syafi'iy* [Damaskus: Dar Al Qalam, 1992] cet. II, juz 1, h. 137.

Pada tahun 1994 di Negara Karibia Antigua dan Barbuda diakui lulus dalam melakukan pandangan bebas dan mengatur kegiatan judi yang kemudian memungkinkan memberi lisensi pada beberapa organisasi yang hendak membuka status judi atau kasino. Sebelum adanya kasino *online*, *software* perjudian sudah dikembangkan oleh *microgaming*, sebuah perusahaan *software* asal *Isle Of Man*.

Software tersebut lebih terjamin dengan munculnya *Cryptologic*, sebuah perusahaan *software* keamanan yang bentuk transaksi aman ini menjadi daya tarik di dunia judi dan menjadi cikal bakal kasino, yang kemudian muncul dan berkembang mulai pada tahun 1994. Dalam upaya untuk menjaga laju organisasi judi yang sudah memiliki lisensi berlaku adil dan transparan dalam melaksanakan kegiatannya, maka pada tahun 1996 dibentuklah *Kahnawake Gaming Commission*, yang berpusat mengatur berbagai game yang berada di wilayah Mohawk dari Kahnawake.

Sekitar akhir tahun 1990 kegiatan judi mendapat popularitasnya yang semakin tinggi, situs perjudian mulai meningkat yang awalnya hanya lima belas situs Pada tahun 1996, mulai berkembang menjadi dua belas situs. Pada tahun 1996 berkembang menjadi dua ratus situs yang terdeteksi pada tahun 1997, hanya dalam waktu singkat kepopuleran judi meningkat drastis, diketahui juga pada tahun 1998, sebuah laporan khusus yang terbit dari “Frost dan Sullivan” mengungkapkan bahwa ternyata hasil pendapatan yang didapat oleh situs judi yang ada sudah melebihi angka 830 juta dollar dalam tahun yang sama ini, membuktikan judi *online*

Sangat diminati masyarakat dan di tahun yang sama juga, permainan poker mulai dikenalkan ke dunia judi. Setahun kemudian tepatnya pada tahun 1999, larangan perjudian atau *internet Gambling Prohibition Act* dikeluarkan di Amerika yang kemudian menandakan bahwa Amerika Serikat melarang setiap perusahaan pengembang permainan judi untuk menawarkan permainan judi mereka kepada seluruh warga Amerika, akan tetapi larangan tersebut tidak mempan untuk perkembangan dunia judi di negara tersebut. Permainan judi dengan system *multiplayer online* diperkenalkan ditahun 1999, ditahun ini orang pertamakali bias berjudi melakukan *chatting* dan berinteraksi dengan sesama pemain judi dalam situs perjudian dalam lingkungan yang cukup interaktif.

Tahun 2000 *interactive Gambling Moratorium Act* di Australia melarang operasi kasino tidak berlisensi sebelum Mei 2000 yang akhirnya menyisakan Lasseter namun warga Australia belum bisa bertaruh. Tahun 2001 jumlah orang yang diperkirakan yang ikut kegiatan judi mencapai delapan juta dan terus bertambah meski sudah ada undang-undang pelarangannya. Kini pendapatan judi mencapai dua puluh satu miliar dollar menurut *H2 Gambling Capital*. Pertumbuhan judi masih berlanjut dengan banyak agen bermunculan.¹⁵ Dalam bentuk perjudian uang yang digunakan berbentuk tidak nyata yang dinamakan dengan istilah kartu zoo 200.

Pengertian permainan adalah sebuah gejala sosial kehidupan yang sebenarnya perhatian para ilmuwan sosial, namun menariknya belum ada kesepakatan tentang definisi dari “permainan “ itu sendiri, padahal dalam kajian

¹⁵Vegasbar 88, “*Sejarah dan perkembangan Judi Online*”, <http://vegasbar88.com/sejarah-dan-perkembangan-dunia-judi-online/> (11 Juli 2013).

ilmiah setiap konsep harus jelas maknanya, agar dapat terbangun pengetahuan yang sistematis tentang gejala yang dipelajari, oleh karena itu tidak mudah sebenarnya untuk membicarakan dan menganalisis fenomena permainan anak ketika perangkat konseptual yang diperlukan juga belum berkembang.¹⁶

permainan adalah suatu perbuatan atau kegiatan suka rela, yang dilakukan dalam batas- batas ruang dan waktu tertentu yang sudah ditetapkan, menurut aturan yang telah diterima secara sukarela tapi mengikat sepenuhnya, dengan tujuan dalam dirinya sendiri, disertai oleh perasaan tegang dan gembira dan kesadaran “lain dari pada kehidupan sehari-hari.

Secara bahasa permainan berasal dari kata “main” yang mendapat imbuhan pe- dan akhiran –an. Kata permainan merupakan bentuk kata benda dari main, sebagai kata kerjanya yaitu “bermain” sebagai kata benda permainan. (game) atau mainan (toy), dan game juga bisa dibilang pertandingan. Menurut Siedentop, Herkowitz berpendapat bahwa bermain adalah aktifitas jasmani yang dilakukan secara sukarela, terpisah antara lingkup dan keluasannya, peraturan dapat ditentukan oleh para peserta/pemain, dan bersifat fiktif.¹⁷ Pengertian redemption machines adalah sistem perangkat lunak yang di rancang menjadi dasar pembuatan permainan video seperti permainan di komputer, konsol, atau ponsel.

¹⁶Sukirman Dharmamulya dkk, *Permainan Tradisional Jawa*, (Yogyakarta: Kepel Press, 2005), h.15.

¹⁷Sukintaka, *Teori Bermain Untuk Pendidikan Jasmani*, (Yogyakarta: FPOK IKIP, 2008), h. 23.