

BAB II

LANDASAN TEORITIS

A. Pengertian Permainan (*Game*)

Secara bahasa, *game* berasal dari bahasa Inggris yaitu *game* yang artinya permainan. *Game* adalah yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalam konteks tidak serius atau dengan tujuan *refreshing*. Suatu cara belajar yang digunakan dalam menganalisa interaksi antara jumlah pemain maupun perorangan yang menunjukkan strategi-strategi yang rasional. Permainan yang terdiri atas sekumpulan peraturan yang membangun situasi bersaing dan dua sampai beberapa orang atau kelompok dengan memilih strategi yang dibangun untuk memaksimalkan kemenangan sendiri ataupun untuk meminimalkan kemenangan lawan. Peraturan-peraturan menentukan kemungkinan tindakan untuk setiap pemain, sejumlah keterangan diterima setiap pemain sebagai kemajuan bermain, dan sejumlah kemenangan atau kekalahan dalam berbagai situasi.

Dalam bahasan ini, permainan adalah sebuah video yang dapat dimainkan oleh pemain melalui alat permainan seperti komputer atau laptop, dan *smartphone*. Sedangkan secara terminologi *game online* berasal dari dua kata, yaitu *game* dan *online*. *Game* adalah permainan dan *online* adalah terhubung dengan internet. *Game* adalah aktivitas yang dilakukan untuk *fun* atau kesenangan, yang memiliki aturan sehingga ada yang menang dan ada yang kalah. Selain itu, *game* membawa arti sebuah kontes, fisik, atau mental, menurut aturan

tertentu sebagai hiburan, rekreasi, atau untuk menang taruhan.¹ Sedangkan dalam *wikipedia game online* adalah *video game is an electronic game that involves human interaction with a user interface to generate visual feedback on a video device* (game adalah sebuah permainan elektronik yang melibatkan interaksi antara pemain dengan *interface game* untuk menghasilkan efek umpan balik secara visual pada perangkat video).

Menurut Eddy Liem (Direktur Indonesia Games) sebuah komunitas pencinta *games* di Indonesia, mengemukakan bahwa *game online* adalah sebuah *game* atau permainan yang dimainkan secara *online* (via internet), bisa menggunakan PC (*Personal Computer*) atau konsol seperti PS2 dan sejenisnya.²

B. Permainan Yang Dbolehkan dan Tidak Bolehkan Dalam Hukum Islam

Islam tidak melarang permainan dengan berbagai macam jenisnya, bahkan Islam melihat itu sesuatu yang diperlukan oleh seseorang dan oleh masyarakat, kalau pun tujuannya bukan untuk itu kecuali untuk bersenang-senang. Selain aturan permainan-permainan yang dilarang atau haram hukumnya untuk dikerjakan dan dilaksanakan, terdapat bermacam-macam permainan yang halal dan diperbolehkan untuk dilakukan dalam syari'at islam.

1. Permainan Yang Dbolehkan Dalam Hukum Islam

Berikut ini adalah macam-macam permainan yang halal dan boleh dilakukan bahkan dianjurkan dalam hukum Islam. Ada beberapa Permainan

¹<https://widi625.blogspot.com/2014/04/pengertian-game.html?m=1> Diakses pada 29 Oktober 2023 Pukul 20.23 WIB.

²<https://www.scribd.com/doc/91529393/TEORI-GameOnlineKeterampilanSosial> Diakses pada 29 Oktober 2023 Pukul 21.09 WIB.

yang diperbolehkan yang dilakukan Nabi saw. atau para sahabatnya sebagai berikut :

a. Permainan atau *game* Lomba Lari (*marathon*)

Salah satu bentuk permainan halal adalah lari. Para sahabat pernah berlomba lari sesama mereka, dan Rasulullah saw. menyetujui permainan perlombaan itu. Bahkan, Rasulullah saw. sendiri pernah bermain lomba lari dengan istrinya, Aisyah sebagai hiburan baginya dan pengajaran bagi para sahabatnya.

b. Permainan Gulat

Abu Daud meriwayatkan bahwa Rasulullah saw. bermain gulat dengan Rukanah, dan Rasulullah saw. beberapa kali dapat menjatuhkannya. Dalam satu riwayat dikatakan bahwa Rasulullah saw. bergulat dengan Rukanah, maka Rasulullah saw. berkata, "Domba dengan domba". Dan Rasulullah saw. mampu menjatuhkannya, sehingga Rukanah berkata, "Lawanlah aku di lain waktu". Dan pada waktu yang telah ditentukan, Rasulullah saw. dapat menjatuhkannya lagi. Rukanah pun masih menantang, "Lawanlah aku di lain kali". Rasulullah saw. Pada kali itu juga dapat mengalahkannya untuk ketiga kalinya. Kemudian Rukanah berkata, "Apa yang saya katakan kepada keluargaku? Apa harus kukatakan bahwa domba telah dimakan serigala, atau domba itu kabur? Apa yang harus kukatakan dalam kekalahanku yang ketiga kalinya ini?" Maka Rasulullah saw. bersabda, "Tidaklah kita berkumpul untuk menjatuhkanmu dan membuatmu rugi. Ambillah dombamu itu".

c. Permainan Panah

Permainan hal lainnya adalah main panah dan tombak. Telah kita sebutkan bahwa Rasulullah saw. pernah lewat kepada kelompoknya yang sedang berlatih memanah. Hanya saja, Rasulullah saw. memperingatkan para pemain agar tidak menjadikan binatang ternak sebagai sasaran panah sebagai latihan. Islam memerintahkan kita untuk menyayangi binatang, melarang menyiksa dan berbuat jahat kepadanya.

d. Permainan Tombak

Termasuk permainan yang dihalalkan, adalah bermain tombak. Kita telah sebutkan bahwa Rasulullah saw. mengizinkan orang-orang Habasyah bermain tombak di masjid Nabi yang mulia itu, dan mengizinkan istrinya, 'Aisyah, untuk menyaksikannya. Ini merupakan toleransi dari Rasulullah saw. dengan sikap beliau yang menyetujui permainan seperti ini, yang dilakukan di masjid beliau yang mulia. Semua ini dimaksudkan untuk mengumpulkan antara agama dan dunia, antara ibadah dan jihad.

e. Permainan Menunggang Kuda

Dasar permasalahannya adalah hadits yang diriwayatkan Ath- Thabrani dengan sanad jayyid, *“Segala sesuatu yang di dalamnya tidak ada dzikrullah, mengingat Allah, maka ia adalah permainan yang melalaikan, kecuali empat macam: memanah, melatih kudanya, bercumbu dengan istrinya dan belajar berenang.*

2. Permainan Yang Diharamkan Oleh Islam

Islam melarang sebagian dari jenis permainan yang ada karena dianggap bertentangan dengan tujuannya dan menyimpang dari segi tata caranya.

Beberapa jenis permainan yang dilarang dan diantaranya :

a. Permainan yang membangkitkan Syahwat

Di antara bentuk permainan yang terlarang adalah permainan jelek yang bisa membangkitkan syahwat, misalnya bermain dengan saling menindih badan teman yang lain.

b. Bermain Dadu

Permainan yang terlarang adalah bermain dengan dadu (misalnya bermain ular tangga atau permainan “*monopoli*” yang menggunakan dadu) dan kartu domino. Para ulama sepakat bahwa permainan dadu yang disertai dengan uang yang diambil oleh yang menang dan dibayar oleh yang kalah hukumnya haram dan termasuk judi. Para ulama juga sepakat bahwa permainan dadu yang sampai melalaikan dari melaksanakan kewajiban, seperti melalaikan shalat, atau lalai terhadap anak, istri, dan lainnya.

c. Bermain catur

Permainan catur telah dikenal lama oleh umat Islam, sejak masa para sahabat Nabi saw. Para ulama sepakat bahwa permainan catur yang disertai taruhan, yang kalah membayar kepada yang menang berupa materil ataupun immateril hukumnya adalah haram dan termasuk qimar (perjudian). Dan para ulama juga sepakat bahwa permainan catur yang melalaikan diri melaksanakan kewajiban terhadap Allah serta kewajiban terhadap manusia hukumnya juga haram. Dan para ulama sepakat bahwa permainan catur yang

pemenangnya mendapat hadiah dari panitia penyelenggara hukumnya juga haram, karena tidak termasuk tiga permainan yang dibolehkan Nabi saw. dan tidak mengandung makna ketangkasan jihad.

d. Bermain Judi dan Taruhan

Judi artinya bertaruh, baik dengan mata uang maupun dengan benda. Judi tersebut dapat juga disebut sebagai suatu perbuatan mencari laba yang dilakukan dengan jalan untung-untungan, yaitu jalan menerka dan mensyaratkan “Pembayaran” lebih dahulu. Sementara itu terkaan itu benar, beruntunglah orang yang menerkanya. Sementara itu, kalau terkaan tersebut itu tidak benar maka rugilah orang tersebut. Permainan judi dan taruhan itu haram berdasarkan ijma’ (kesepakatan) ulama. Di dalam surat Al-Maidah ayat 90 Allah Ta’ala berfirman : *“Hai orang-orang yang beriman, sesungguhnya (meminum) khamr, berjudi, (berkorban untuk) berhala, mengundi nasib dengan panah, adalah termasuk perbuatan setan. Maka jauhilah perbuatan-perbuatan itu agar kamu mendapat keberuntungan.”*

C. Pengertian *Gates Of Olympus*

Gates of Olympus adalah merupakan salah satu *game slot online* yang akhir-akhir ini ramai sering dimainkan dari kalangan siapapun. Permainan ini bisa memenangkan sebanyak 5000 kali kemenangan. Serta bisa memperoleh *free spinnya* dengan dikalikan perkalian yang menetap pada atas dan akan bertambah seiring bertambahnya simbol perkalian pada permainan yang muncul. Walaupun angka yang didapatkan bukan angka yang bagus dalam perkaliannya, namun angka tersebut mampu membuat bagus untuk membangun kemenangan pada mesin *slot* yang berjalan. *Gates of Olympus* merupakan *game slot* keluaran dari

Pragmatic Play baru dirilis beberapa waktu belakangan, baru pertama rilispun langsung digemari oleh para pemain. Dengan konsep mekanik jatuh yang dirilis mampu mempengaruhi minat orang untuk bermain dan digemari oleh banyak orang. *Gates of Olympus* adalah merupakan mesin slot yang terbaik hasil rilisan *Pragmatic*. Karena *Gates of Olympus* yang memiliki simbol yang sangat terkenal yaitu *Scatter* yang merupakan perwakilan dari dewa Zeus yang identik dengan permianan dalam game tersebut.

Simbol *Scatter* mewakili dewa Zeus itu sendiri, dengan ekspresi marah di wajahnya dan rambut abu-abunya yang panjang beserta petir yang menyala-nyala. Simbol *scatter* ini mampu memegang kekuatan dewa yang perkasa dimana dia dapat mendarat disemua gulungan, serta mampu memberikan hadiah hingga 5000 kali taruhan. Dalam permainan *gates of Olympus* yang memiliki simbol Zeus sebagai pembuka putaran dalam putaran *free spins*. Dalam *Slot Gates of Olympus* juga menyediakan 4 simbol perkalian dengan warna berbeda. Simbol pengali hijau, biru, ungu, atau merah muncul secara acak selama putaran baik di game dasar maupun di *Spin Gratis*. Simbol-simbol ini juga dilengkapi dengan perkalian antara 2 kali atau 500 kali. Sebelum bermain dengan uang asli, pemain bisa mempelajari permainan ini dengan memainkan *Gates Of Olympus slot demo* yang bisa ditemukan di situs asli *Pragmatic Play*. Dengan bermain *olympus slot demo*, para pemain bisa mengenal bagaimana cara permainan ini bekerja. Dan juga, pemain bisa membeli langsung *free spin* agar melihat bagaimana *free spin* yang ada di permainan ini.

Penting untuk diketahui bahwa, dengan bermain *Gates Of Olympus slot demo*, dapat menyiapkan trik yang bisa para *gamer* terapkan saat bermain di *Gates*

Of Olympus apk yang asli. Dikarenakan adanya fitur beli *free spin* dalam permainan ini, para pemain harus bermain dengan modal yang mencukupi. Karena terkadang permainan *Gates of Olympus* ini menyedot di awal putaran.³

D. Mekanisme Permainan *Gates Of Olympus*

Tentunya untuk bisa menikmati permainan dari *Gates of olympus* ini, maka harus bergabung dan menjadi *member* terlebih dahulu. Untuk *daftar permainan gates of olympus* ini sangat mudah dan cepat. Dengan mengikuti semua tata cara yang diinfokan, proses *register Gates Of Olympus* akan cepat selesai. Di media sosial para agen sering memberikan *link* *daftar Gates Of Olympus* agar memudahkan untuk mendaftar dan melakukan transaksi *deposit*, tentu saja *daftar Gates Of Olympus* diberikan gratis. Sebelum bermain dan *daftar Gates Of Olympus online*, yang harus dipenuhi adalah beberapa ketentuan persyaratan yang telah diputuskan. Yang mana salah satu syarat untuk melakukan *daftar Gates Of Olympus online* adalah berumur 17 tahun keatas. Jika Anda sudah memenuhi syarat umur tersebut maka Anda akan bisa melakukan *daftar permainan Gates Of Olympus*.

Selain itu juga harus menyediakan beberapa data yang diperlukan dalam tahap melakukan *daftar online* ini. Berikut adalah beberapa data yang perlu Anda siapkan antara lain yaitu nama dan nomor rekening, nomor hp (*whatsapp*), email aktif, *username* dan *password*. Untuk melakukan proses pendaftaran permainan ini terdapat beberapa metode yang tersedia untuk digunakan. Semua metode

³<https://35.240.186.245/tips-bermain-slot-online-gates-of-olympus> Diakses Pada 30 Oktober 2023 pada pukul 12.12 WIB.

pendaftaran *Gates Of Olympus* ini sama-sama memiliki proses yang mudah, gampang dan cepat. Berikut adalah metode daftar yang dapat pilih dan gunakan.

1. Daftar *Gates Of Olympus* Via *Form* Daftar *Online*

Yang pertama adalah daftar *Gates Of Olympus* slot melalui *form online*. Cara ini merupakan salah satu cara yang banyak digunakan oleh para *member game online Gates Of Olympus* ini. Karena memang ini merupakan metode yang sangat mudah sekali. Selain itu metode daftar ini juga bisa dilakukan oleh para pemain sendiri. Setelah proses daftar selesai, maka pemain sudah memiliki akun *Gates Of Olympus* dan bisa langsung memainkannya.

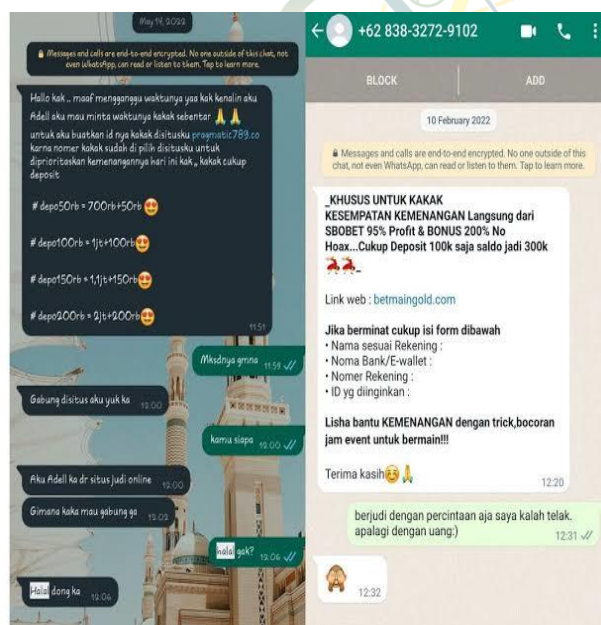
The image shows a mobile browser interface for the registration page of CasioBet. The URL is 'casiobetwin.info/reg/'. The page has a dark blue header with 'MASUK' and 'DAFTAR' buttons. The main content area is titled 'Daftar Akun' and contains several input fields: 'Nama Lengkap', 'Email', '+62 Mobile', 'Username', 'Password', and 'Konfirmasi Kata Sandi'. Below these is the 'Informasi Bank' section with a dropdown for bank selection, and fields for 'Nama Rekening', 'Nomor Rekening', and 'Kode Referral'. There is also an 'Optional' section for a 'Kode Validasi'. A blue 'DAFTAR' button is at the bottom of the form. Below the form, there are logos for various banks (BCA, BANK BRI, mandiri, BNI, CIMB Niaga, CIBIS) and a license notice for 'IDNPLAY'. The bottom navigation bar shows 'Beranda', 'Daftar', 'Promosi', and 'Live Chat'.

Gambar 2.1 : Tampilan *Form* Pendaftaran

2. Daftar *Gates Of Olympus* Melalui *Livechat* Atau *Whatsapp*

Selanjutnya adalah pendaftaran melalui *livechat* ataupun *whatsapp*. Untuk metode daftar ini, maka akan dibantu oleh *customer service* via *livechat* ataupun *whatsapp*. Tentunya layanan ini dapat digunakan oleh semua calon

member yang ingin bergabung dengan permainan tersebut. Setelah terhubung dengan *staff* yang bertugas, maka calon *member* dapat menginformasikan bahwa ingin melakukan pendaftaran akun *Gates Of Olympus*. Kemudian mengikuti semua arahan dari *customer service* yang bertugas. Proses daftar ini pun hanya membutuhkan waktu kurang lebih 3 menit saja. Setelah itu akan mendapatkan *user id* dan juga *password* yang dikirimkan ke calon *member*. Proses daftar ini dapat dikatakan selesai dan telah terdaftar secara resmi di situs permainan *Gates Of Olympus* tersebut.



Gambar 2.2 : Pendaftaran Melalui *Chat Admin*

Dengan mengikuti langkah-langkah di atas, para pemain dapat dengan mudah mendaftar dan menjadi *member* situs permainan *Gates Of Olympus*. Pastikan untuk mengisi formulir *registrasi* dengan data yang akurat dan *valid* agar tidak ada masalah saat melakukan transaksi atau bermain di situs tersebut. Terdapat berbagai macam metode *deposit* yang tersedia di permainan *Gates Of*

Olympus, para pemain dapat menggunakan rekening bank seperti BRI, BCA, Mandiri, CIMB, BNI, dan bank lainnya yang online 24 jam. Selain itu, terdapat juga opsi *deposit* menggunakan pulsa tanpa potongan melalui berbagai provider seperti Telkomsel, Indosat, XL, dan lain-lain. Selain metode *deposit* melalui rekening bank dan pulsa, situs permainan *Gates Of Olympus* juga menyediakan opsi *deposit* menggunakan *e-wallet* seperti LinkAja, OVO, DANA dan berbagai *e-wallet* populer lainnya.⁴

Gates Of Olympus atau lebih dikenal kakek Zeus ini merupakan salah satu permainan *slot* favorit dari beberapa permainan judi *slot online* yang ada di kalangan permainan-permainan *slot*. Untuk mulai memainkan *Gates Of Olympus*, yang harus dilakukan adalah melakukan setoran atau *deposit* dan meningkatkan taruhan perputaran. Pemain hanya perlu mencocokkan setidaknya 8 simbol yang sama di mana saja di gulungan untuk menang. *Fitur inovatif* ini membedakan *Gates Of Olympus* dari permainan *online* lainnya. *Gates Of Olympus* memiliki 9 simbol pembayaran umum, yang dibagi menjadi simbol pembayaran rendah dan simbol pembayaran tinggi.

Simbol pembayaran rendah termasuk 5 permata berwarna merah, hijau, kuning, biru dan ungu. Simbol bayaran tinggi termasuk pengatur waktu telur, cincin, cangkir, dan mahkota. Tidak ada simbol *wild* di *Gates of Olympus*, namun simbol *scatter slot* ini adalah Zeus, dan kata "*Scatter*" ditunjukkan di seberang ikon. *Gates Of Olympus* memiliki enam gulungan dan lima baris *horizontal*, dan

⁴<https://gate-of-olympus.pa-telukkuantan.go.id/> Diakses pada 30 Oktober 2023 Pukul 15.45 WIB.

menggunakan sistem pembayaran *all-in-one*. Ini berarti bahwa pemain dapat membuat kombinasi kemenangan di mana saja di gulungan, tidak hanya pada garis pembayaran tertentu. Untuk membuat kombinasi kemenangan, pemain harus mencocokkan simbol di mana saja di gulungan. Kemenangan maksimum di *Gates Of Olympus* adalah 5.000 kali.⁵

E. Media Sosial

Media sosial terdiri dari dua kata, yaitu media dan sosial. Media adalah alat, sarana komunikasi, perantara, atau penghubung. Sosial artinya berkenaan dengan masyarakat atau suka memperhatikan kepentingan umum (suka menolong, menderma, dsb).⁶ Dari sisi bahasa tersebut, media sosial dimaknai sebagai sarana berkomunikasi dan berbagi. Media sosial adalah sebuah media online dengan para penggunanya bisa dengan mudah berpartisipasi, berbagi, dan menciptakan isi meliputi *blog*, jejaring sosial dan *wiki* merupakan bentuk media sosial yang paling sering digunakan oleh masyarakat di seluruh dunia.⁷ Media sosial ialah fitur berbasis *website* yang dapat membentuk jaringan serta memungkinkan orang untuk berinteraksi dalam sebuah komunitas. Pada media sosial kita dapat melakukan berbagai bentuk pertukaran, kolaborasi, dan saling berkenalan dalam bentuk tulisan *visual* maupun *audiovisual*. Contohnya seperti *whatsapp*, *line*, *telegram*, *tiktok*, *instagram*, *youtube*, *twitter*, *facebook*, dan lainnya.

⁵https://annajah.co.id/articles/cara_bermain_slot_gate_of_olympus.html Diakses pada 1 November 2023 Pukul 10.00 WIB.

⁶<https://kbbi.kemdibud.go.id> Diakses pada 3 November 2023 Pukul 12.00 WIB.

⁷https://id.m.wikipedia.org/wiki/Media_sosial Diakses pada 4 November 2023 Pukul 13.00 WIB.

Berikut beberapa pengertian media sosial menurut beberapa ahli menurut Mandibergh media sosial adalah media yang mewadahi kerja sama di antara pengguna yang mengasihkan konten. Sedangkan menurut Shirky media sosial merupakan alat untuk meningkatkan kemampuan pengguna untuk berbagi, bekerja sama diantara pengguna dan melakukan tindakan secara kolektif yang semuanya berada di luar kerangka instusional maupun organisasi.⁸ Selanjutnya menurut Boyd media sosial dijelaskan sebagai kumpulan perangkat lunak yang memungkinkan individu maupun komunitas untuk berkumpul, berbagi, berkomunikasi, dan dalam kasus tertentu saling berkolaborasi atau bermain.

Kemudian menurut Van Dijk media sosial adalah platform media yang memfokuskan pada eksistensi pengguna yang memfasilitasi mereka dalam beraktivitas maupun berkolaborasi. Karena itu, media sosial dapat dilihat sebagai medium (*fasilitator*) *online* yang menguatkan hubungan antar pengguna sekaligus sebagai sebuah ikatan sosial. Mike dan Young juga mengartikan media sosial sebagai *konvergensi* antara komunikasi personal dalam arti saling berbagi di antara individu dan media publik untuk berbagi kepada siapa saja tanpa ada kekhususan individu.

Dari pengertian-pengertian di tersebut, penulis menyimpulkan bahwa mediasosial adalah media yang memungkinkan penggunanya untuk saling melakukan aktivitas sosial melalui jaringan internet tanpa dibatasi jarak, ruang, dan waktu.

⁸Danis Puntoadi, *Menciptakan Penjualan Melalui Media Sosial*, (Jakarta: PT Elex Komputindo, 2011), h.1

Berbagai alasan mengapa seseorang membuat sebuah akun pada media sosial, diantaranya untuk tetap terhubung dengan keluarga dan teman, memperoleh informasi dan kabar melalui *news feed* yang disediakan oleh media sosial, hingga menunjukkan eksistensi diri. Dalam sebuah penelitian dinyatakan, media sosial berhubungan dengan kepribadian *introvert*. Semakin *introvert* seseorang maka dia akan semakin aktif di media sosial sebagai pelampiasan.⁹

Maraknya dan membludaknya pengguna media sosial di kalangan mahasiswa, akhir-akhir ini mulai muncul anggapan semakin aktif seorang di media sosial maka mereka semakin dianggap keren dan gaul. Namun kalangan mahasiswa yang tidak mempunyai media sosial biasanya dianggap kuno, ketinggalan jaman, dan kurang bergaul. Pada akhirnya anggapan ini akan membentuk kesan krisis eksistensi diri. Tidak jarang mahasiswa-mahasiswa yang menggunakan media sosial ini menjadi dramatis dan terus membuat pencitraan atas dirinya. Zaman sekarang ini media sosial sudah menjadi kebutuhan pokok bagi sebagian orang, mereka seperti orang kecanduan yang akan merasa aneh bila sehari saja tidak menggunakan aplikasi-aplikasi media sosial saat ini.

Manfaat media sosial saat ini tidak dapat terpisahkan dengan kehidupan sehari-hari. Saat ini media sosial sudah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan. Tua, muda, pria, wanita, bos besar, sampai *office boy* pun sudah mengenal dan mengetahui tentang media sosial. Perkembangan teknologi informasi yang pesat merupakan salah satu penyebab *booming*-nya media sosial.

⁹Setyastuti, Yuanita. 2012. Aprehensi Komunikasi Berdasarkan Konteks Komunikasi dan Tipe Kepribadian Ekstrovert- Introvert. *Jurnal Komunikator*. Volume 4, Nomor 2, Bulan November 2012

Para *web developer* pun kini berlomba-lomba untuk mengembangkan berbagai media sosial yang dapat dinikmati semua kalangan, seperti: *facebook, whatsapp, line, telegram, tiktok, twitter, instagram, youtube, path*, dan masih banyak lagi.

F. Prinsip Muamalah Tentang *Game Judi Online*

Muamalah merupakan salah satu dari hukum Islam yang mengatur tentang hubungan suatu transaksi antara dua belah pihak atau lebih. Maka, dari penjelasan tersebut muamalah memiliki dua ruang lingkup dalam muamalah¹⁰ : Pertama, pertanyaan yang akan timbul apabila transaksi muamalah terjadi adalah bagaimana proses transaksi itu dilakukan? Hal tersebut menyangkut tentang etika atau adab dalam bertransaksi menurut Islam yang benar, seperti ijab kabul, tidak ada paksaan satu sama lain, adanya hak dan kewajiban yang melekat, sikap jujur, adanya penipuan pemalsuan, penimbunan yang merugikan bagi masyarakat sekitar, sikap saling ridha satu sama lain itu merupakan hal pokok dalam transaksi muamalah serta tidak adanya transaksi yang bisa merugikan satu pihak. Kedua, pertanyaan kedua yang akan tersirat dalam pikiran adalah bentuk transaksi muamalahnya itu seperti apa bentuknya? Hal ini menyangkut tentang akad-akad dalam fiqh muamalah seperti jual beli, gadai, jaminan tanggungan, sewa dan masih banyak lainnya. Semua itu merupakan hal pokok yang nantinya akan dipelajari hukum fiqh muamalah. Serta sudah sesuai atau belum syarat dan rukun dari akad yang digunakan.

Maka bisa digaris bawahi bahwa ruang lingkup muamalah menyangkut tentang wilayah *adabiyah* atau etika dalam bertransaksi dan bentuk transaksi yang

¹⁰Hendi Suhendi, *Fiqh Muamalah* (Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 2002), h. 5

digunakan sudah sesuai apa belum syarat dan rukun dari akad yang digunakan. Setelah menjelaskan tentang ruang lingkup dari muamalah, maka prinsip-prinsip muamalah berada di wilayah etika atau adab dalam bertransaksi muamalah. Hal tersebut menghendaki agar transaksi yang dilaksanakan tidak merugikan satu pihak dan menguntungkan pihak lain.

Prinsip-prinsip muamalah antara lain sebagai berikut¹¹ : Pertama, *pacta sunt servanda*. Prinsip ini merupakan prinsip dasar dalam muamalah. Karena setiap kali kedua belah pihak melakukan transaksi muamalah secara tidak langsung kedua belah pihak telah terikat dalam sebuah akad yang telah disepakati, kecuali memang transaksi tersebut merupakan transaksi yang dilarang oleh syariat Islam. Prinsip ini sesuai dengan penjelasan ayat dari surat Al-Maidah ayat 1 dan surat Al-Isra ayat 34, yang memerintahkan kepada umat mu'min agar supaya memenuhi janjinya apabila telah terjadi kesepakatan antara dua belah pihak dalam suatu transaksi. Kedua, agar manusia lebih bertanggung jawab terhadap apa yang telah disepakati, selama tidak bertentangan dengan norma-norma dalam syariat Islam. Ketiga, transaksi dilakukan dengan suka rela, dengan tanpa paksaan dari pihak manapun atau perbuatan intimidasi. Keempat, adanya itikad baik dari kedua belah pihak. Setiap perencanaan transaksi serta pelaksanaan harus didasari dengan niat baik, sehingga bisa terhindar dari beberapa bentuk kecurangan, penipuan dan penyelewengan. Serta adanya hak kebebasan untuk memilih melanjutkan atau membatalkan dalam muamalah dikenal dengan hak *Khiyar*. Kelima, transaksi yang dilakukan tidak bertentangan dengan *'urf* atau adat istiadat yang

¹¹Nina M. Armando, *Ensiklopedi Islam*, jilid 5, (Jakarta: Ichtiar Baru van Hoeve, 2005), h. 50

ada didaerah tersebut. Artinya, betapa pentingnya peran ‘urf dalam setiap transaksi yang ada di Indonesia selama tidak bertentangan dengan hukum *syara*’.

Dari beberapa prinsip-prinsip diatas ada yang mendefinisikan bahwa muamalah merupakan hukum *syara*’ yang berkaitan dengan masalah keduniaa, seperti jual beli, pinjam meminjam, sewa menyewa dll. Intisari dari kelima prinsip diatas melahirkan bahwa suatu transaksi muamalah bersifat mengikat antar pihak, bertanggung jawab, atas kemauan sendiri tanpa adanya paksaan, adanya ittikad baik serta kejujuran, kemudian telah terpenuhinya syarat-syarat administrasi dll.¹² Hakekatnya perjudian sangat bertentangan dengan agama, kesusilaan dan moral pancasila serta membahayakan masyarakat, bangsa dan negara dan tinjauan dari kepentingan nasional.

Perjudian mempunyai dampak yang negatif merugikan moral dan mental masyarakat terutama generasi muda. Perjudian adalah permainan di mana pemain bertaruh untuk memilih satu pilihan di antara beberapa pilihan dimana hanya satu pilihan saja yang benar dan menjadi pemenang. Pemain yang kalah taruhan akan memberikan taruhannya kepada si pemenang. Peraturan dan jumlah taruhan ditentukan sebelum pertandingan dimulai. Judi atau permainan judi atau perjudian menurut Kamus besar Bahasa Indonesia adalah “Permainan dengan memakai uang sebagai taruhan”.¹³

¹²Dudi Badruzaman, “Prinsip-Prinsip Muamalah Dan Implementasinya Dalam Hukum Perbankan Indonesia” Maro, *Jurnal Ekonomi Syariah dan Bisnis*, Vol. 1. No. 2 November 2018, h. 111

¹³Poerwadarminta, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Kedua* (Jakarta: Balai Pustaka, 1995), h. 419

Jenis dari perjudian saat ini sangat beraneka ragam mulai dari yang tradisional sampai pada penggunaan teknologi yang canggih melalui situs-situs jejaringan internet atau disebut perjudian *online*. Bisa jadi karena jejaringan internet yang memberikan kebebasan untuk memposting, mengunjungi, atau membuat *website* apapun yang dikehendaki masyarakat atau juga dikarenakan penegakan hukum yang masih belum bisa sepenuhnya menjangkau kriminalitas yang terdapat pada jejaringan internet, sehingga salah satu kejahatan yang semakin cepat berkembang dan sangat cepat bisa merasuk baik pada kalangan orang tua, remaja, dan mahasiswa yaitu perjudian *online*. Menurut Onno W. Purbo, yang disebut sebagai judi *online* atau judi melalui internet biasanya terjadi karena peletakan taruhan pada kegiatan olahraga atau kasino melalui internet.

Perjudian *online* yang sesungguhnya seluruh proses baik itu taruhannya, permainannya maupun pengumpulan uangnya melalui internet. Para penjudi akan diharuskan untuk melakukan *deposit* dimuka sebelum dapat melakukan perjudian *online*. Hal ini berarti harus melakukan transfer sejumlah uang kepada *admin website* judi sebagai *deposit* awal, setelah petaruh mengirim uang muka akan mendapatkan sejumlah koin atau saldo untuk permainan judi *online*. Jika menang maka uang hasil taruhan akan dikirim lewat transfer bank dan jika kalah maka koin atau saldo akan berkurang.¹⁴

¹⁴Onno W. Purbo, *Kebangkitan Nasional Ke-2 Berbasis Teknologi Informasi (Computer Network Research Group: ITB, 2007)*.

Mengetahui adanya perjudian via internet dan untuk memperkuat bukti adanya permainan judi tersebut, maka harus melakukan daftar atau *registrasi* terlebih dahulu, ketika sudah terdaftar maka agen dari salah satu situs judi tersebut akan memberikan *user id* dan *password* pribadi yang mereka miliki baik melalui email, nomor handphone dan juga bisa secara langsung membuat *user id* dan *password* yang pelaku kehendaki, kemudian *admin* akan memberikan intruksi-intruksi dalam mengikuti permainan dan berkomunikasi tentang prosedur permainan. Untuk berinteraksi antara pemain dengan pengelola judi, mereka juga menggunakan jasa transaksi bank dengan media internet. Dengan harus melakukan transfer uang yang akan dipertaruhkan melalui rekening bank yang telah ditentukan oleh pihak penyedia jasa judi online dengan minimal uang yang telah tertera di bagian forum pengiriman (*deposit*) situs judi *online* tersebut, yang kemudian uang tersebut akan masuk ke dalam akun judi pribadi yang telah dipilih oleh pelaku berbentuk koin dan dapat digunakan untuk memasang taruhan dalam permainan judi online yang mereka inginkan.

Disamping menggunakan via *online* dalam berkomunikasi dengan *member*, *admin website* menggunakan *handphone* dengan nomor tertentu yang digunakan antara *member* (anggota). Jadi, judi online merupakan judi yang populer di zaman yang modern ini. Para pelaku judi tidak perlu bertatap muka langsung, cukup dengan menggunakan teknologi internet. Para pelaku judi dapat melangsungkan perjudian yang mereka inginkan sehingga jarak tidak menjadi kendala untuk melakukan perjudian, karena pelaku judi disuatu negara dapat berhubungan melalui media internet dengan pelaku judi di negara lain. Sehingga, Judi online itu sendiri dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja selama pelaku

judi online tersebut memiliki banyak waktu luang, sejumlah uang yang digunakan sebagai taruhan yang terdapat di rekening tabungan pelaku, dan komputer atau *smartphone* serta koneksi internet yang digunakan sebagai alat untuk melakukan perjudian online. Untuk saat ini judi *online* sudah menjamur diseluruh dunia dan sangat sulit untuk diberantas oleh aparat penegak hukum di Indonesia serta aparat penegak hukum negara lain.¹⁵

1. Bentuk *Game* Judi *Online*

Judi biasanya dilakukan didunia nyata namun seiringnya berkembangannya teknologi internet, perjudian pada saat ini bisa dilakukan secara *online* yang segala sesuatunya dapat dilakukan dengan secara *pragmatis*, sehingga penegasan hukum tentang perjudian *online* sangat sulit untuk ditindaki secara tuntas. Hal ini disebabkan selain dengan cara permainannya yang aman, tempat perkara kejadiannya pun tidak jelas para pelaku dengan mudah dapat memindahkan tempat permainan judi mereka dengan sarana komputer dan internet. Cukup dengan bermodalkan sebuah web dengan fasilitas perjudian menarik, setiap orang dapat memiliki rumah perjudian di internet. Judi online sendiri masuk ke dalam kejahatan atau tindak pidana *cybercrime*, *cybercrime* itu sendiri adalah segala macam penggunaan jaringan komputer untuk tujuan kriminal dan atau kriminal berteknologi tinggi dengan menyalahgunakan kemudahan teknologi digital.

¹⁵<http://indonesianskeptics.blogspot.com> kupas tuntas perjudian melalui internet Diakses pada 15 November 2023 Pukul 10.50 WIB.

Kejahatan dunia maya merupakan istilah yang mengacu kepada aktivitas kejahatan dengan komputer atau menggunakan mediasi jaringan komputer sebagai alat, sasaran atau tempat terjadinya. Adapun jenis-jenis dari perjudian online yang tersedia di internet sangatlah beranekaragam bentuknya sehingga para pelaku pun bebas bisa coba permainan lainnya. Dengan berkembangnya perjudian *online*, saat ini terdapat banyak sekali bentuk permainan judi yang dapat ditemukan di pencarian internet.

Judi *online* dapat di bagi menjadi beberapa bentuk secara umum, berikut ini adalah diantaranya bentuk-bentuk perjudian online yang terdapat disitus-situs jejaringan internet:

a. *Texas Holdem Poker*

Poker mungkin tidak asing lagi bagi kalangan remaja, karena pada sebelumnya permainan *poker* terdapat didalam sosial media *Facebook* meskipun permainan tersebut tidak menggunakan uang asli hanya sekedar permainan iseng saja namun permainan tersebut bisa juga disalahgunakan dengan menghasilkan uang nyata, hal itu terjadi dengan cara menjual koin miliknya pribadi ke orang lain. Fenomena seperti ini pun pada akhirnya menimbulkan kejahatan lainya yaitu pembajakan atau pencurian *account Facebook* orang lain yang memiliki koin terbanyak pada permainan *poker*-nya. Seiring berkembangnya jejaringan internet hingga saat ini menghasilkan modifikasi yang baru dari *poker* yaitu *poker online* yang menggunakan dengan uang asli dan gaya cara permainan sistem yang sama. Perbedaannya dengan *poker Facebook* hanyalah dengan menggunakan uang asli saja, proses pemindahan uangnya dengan cara mentransfer ke rekening yang telah tertera

pada setiap situs permainannya sebagaimana yang telah diuraikan sebelumnya. Di dalam permainan *poker online* terdapat banyak sekali keanekaragamannya dengan kepemilikan dan nama yang beda namun cara gaya permainannya tetap sama, dan semuanya bisa dikunjungi di situs- situs jejaringan internet contoh di antaranya adalah: *Dewa Poker, Pokerace99, Gudang Poker, Pokerclub88, Texaspokercc*, dan masih banyak lainnya.

b. Perjudian Olahraga

Dalam permainan judi ini terdapat banyak sekali beranekaragam bentuk olahraga yang diperjudikan baik dalam bidang olahraga yang banyak diminati masyarakat atau sebaliknya, begitu juga cara taruhannya disesuaikan dengan menurut aturan dari masing-masing olahraga yang ingin dipermainkan. Adapun jenis-jenis olahraga yang terdapat di salah satu situs perjudian *online* tersebut adalah diantaranya *football, basketball, baseball, tennis, badminton, motor sport, boxing, volleyball*, dan masih banyak olahraga lainnya. Salah satu olahraga yang telah mendunia dari seluruh penjuru dan semakin berkembang di setiap negara manapun adalah *football* (sepak bola), oleh sebab itu olahraga sepak bola pun menjadi permainan yang sangat terfavorit di dalam perjudian *online*.

Sebelum adanya judi *online*, sepak bola sudah dari dulu telah dijadikan pertarungan dikalangan masyarakat baik dalam jumlah taruhan yang telah disepakati antara satu dengan yang lain ataupun melalui jasa penyalur atau disebut juga sebagai bandar judi bola, adapun dalam perjudian *online* untuk olahraga sepak bola ini sedikit lebih mendetail, yaitu dapat menganalisa statistik terlebih dahulu club yang ini dijadikan pertaruhannya sehingga mereka

telah benar-benar merasa sangat yakin dengan club tersebut. berikut adalah diantaranya contoh situs-situs perjudian online dalam permainan olahraga: *Sbobet.com, Bola88.com, Bwin.com, bet88.com.*

c. Perjudian Kasino

Dalam permainan ini jenisnya seperti menebak-nebak angka, atau salah satu pilihan yang diyakininya. Perjudian kasino memiliki banyak macam-macam permainannya sehingga mereka bisa bermain sesuai dengan apa yang mereka pahami atau ahli dalam permainan tersebut. Antara lain yaitu: *Bacarat, Roulette, Blackjack, Dragon Tiger, Sic bo dan Slot Machine.* Permainan tersebut pada intinya para pelaku sangat kompetitif dan selalu memiliki rasa ketegangan, hal ini karena sifat dari permainan tersebut adalah menebak-nebak meskipun terdapat juga statistik permainannya.

Dalam kategori ini pemain menanggapi kemenangan diperoleh melalui permainan dengan penuh keahlian dan strategi yang jitu serta dapat membaca strategi lawan. Pemain juga harus dapat memilih dan membuat keputusan secara tepat serta dapat membedakan alternatif kondisi mana harus ikut bermain. Secara singkat dapat dikatakan bahwa permainan judi jenis ini adalah permainan yang dirancang khusus bagi pemain yang hanya mementingkan kemenangan.

2. Dampak Permainan Judi *Online*

Judi merupakan fenomena penyimpangan sosial yang terjadi di berbagai belahan dunia yang dapat berdampak ke banyak hal. Aktivitas judi merupakan hal yang dilarang dalam ajaran Islam. Sebab berjudi menimbulkan dampak negatif. Salah satu dampak negatif dari judi adalah menghalangi pelakunya

dari melakukan sholat dan ibadah lain. Allah SWT memperingatkan hambanya untuk menghindari perbuatan judi dijelaskan dalam Al Quran surat Al Maidah ayat 91 : *“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.”* Judi merupakan kegiatan yang tidak baik bagi manusia. Hal ini dibuktikan oleh badan kesehatan dunia atau WHO pada tahun 2018 yang menjelaskan bahwa dua klasifikasi kegiatan yang dapat mengganggu kesehatan jiwa, yakni *gambling disorder* (gangguan berjudi) dan *gaming disorder* (gangguan gim).

Alasan dimasukkannya judi sebagai gangguan jiwa adalah dampak negatif yang menyerang para pemainnya. Banyak sekali dampak negatif dari bermain judi. Namun dampak terbesar dari memainkan judi adalah kecanduan dan kebangkrutan. Kecanduan bermain judi menyebabkan orang enggan untuk bekerja keras, sebab dengan mempertaruhkan beberapa uang atau hartanya akan mendapatkan berkali-kali lipat dari yang ia pertaruhkan. Akibatnya orang-orang akan bertindak apapun agar dapat mendapatkan hasil berjudi, walaupun kemungkinan mendapatkannya sangat kecil. Sehingga timbul perilaku kriminal, stress berkepanjangan. Bahkan alasan ini yang menyebabkan orang-orang miskin sulit untuk untuk menjadi kaya.

Selain itu menurut Ibnu Taimiyah, seorang ulama besar Islam pada abad ke-12 menjelaskan, Kerusakan *maysir* (salah satunya judi) lebih berbahaya dari riba. Sebab *maysir* memiliki dua kerusakan, yakni Memakan harta haram dan terjerumus dalam permainan terlarang. Tidak ada orang yang menjadi

kaya akibat judi. Sebab jika seseorang memenangkan perjudian akan memainkan lagi dengan tujuan agar mendapatkan hadiah yang lebih besar. Mengetahui betapa besarnya dampak negatif yang dihasilkan berjudi maka seyogyanya untuk menghindari perbuatan yang satu ini. Selain menghindari dampak negatif, juga menghindari azab Allah yang teramat pedih.

Dampak perjudian *online* dapat dirasakan dan juga dapat melemahkan jasmani dan rohani seseorang. Dalam sifat jasmaninya yaitu seseorang yang awalnya sehat menjadi sakit, seseorang yang kuat menjadi lemah, lesu. Sering melamun dan pikirannya terlihat kosong. Dalam sifat rohaninya yaitu Seseorang yang baik akan menjadi jahat, orang yang awalnya taat dan giat dapat menjadi jahil, orang yang aktif menjadi *pasif*, seseorang yang rajin beribadah dapat menjadi malas, seseorang yang ramah dapat menjadi pemaarah, seseorang yang giat bekerja dapat menjadi malas bekerja. Yang sering dan candu terhadap judi *online* ketika mereka sudah merasakan *frustasi* maka mereka akan berani menjual harga dirinya dan tanah airnya, bahkan agamanya demi permainan judi. Kecintaannya terhadap perjudian ini akan mencabut kecintaannya terhadap orang lain, atau hal yang bernilai lainnya.¹⁶

Orang yang candu perjudian *online* ini, hanya memikirkan kemenangan yang didapatkan tanpa menghiraukan dampak dari perbuatan yang dilakukannya. Yang selalu diharapkan ialah kemenangan yang belum jelas dan pasti nilainya. Dalam sejarah permainan judi tidak ada orang yang sukses dan

¹⁶<https://media.isnet.org/islam/Qardhawi/Halal/40349.html> Diakses pada 17 November 2023 Pukul 19.34 WIB.

kaya sepanjang masa dengan bermain judi, namun yang ada sebaliknya hidup dalam kesengsaraan yang diakibatkan oleh kekalahan dalam berjudi.¹⁷



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA MEDAN

¹⁷Zaini Dahlan, dkk, *UII, Al-Qur'an dan Tafsirnya*, (Yogyakarta, PT. Dana Bhakti Wakaf, 1995) jilid. 1, h. 386