

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Situasi kehidupan dewasa ini sudah terlihat semakin kompleks. *Kompleksitas* kehidupan seolah-olah telah menjadi bagian dari kehidupan masyarakat, sebagian demi sebagian akan bergeser atau bahkan mungkin hilang sama sekali karena digantikan oleh pola kehidupan yang baru. Kencenderungan yang muncul dewasa ini, ditunjang oleh laju perkembangan teknologi dan arus kehidupan global yang sulit atau tidak mungkin dibendung, mengisyaratkan bahwa manusia akan semakin didesak ke arah kehidupan yang sangat kompetitif. Andersen memprediksi situasi kehidupan semacam ini dapat menyebabkan manusia menjadi serba bingung atau bahkan larut ke dalam situasi baru tanpadapat menyeleksi lagi jika tidak memiliki ketahanan hidup yang memadai. Hal ini disebabkan tata nilai lama yang telah mapan ditantang oleh nilai-nilai baru yang belum banyak dipahami.¹

Seperti teknologi, Penemuan teknologi informasi berkembang dalam skala massal. Teknologi telah mengubah bentuk masyarakat, dari masyarakat dunia lokal menjadi masyarakat dunia global. Sebuah dunia yang sangat transparan terhadap perkembangan informasi, transportasi, serta yang begitu cepat dan begitu besar mempengaruhi peradaban umat manusia, sehingga dunia dijuluki sebagai *the big village*, yaitu sebuah desa besar, dimana masyarakat yang saling kenal dan saling menyapa satu dengan yang lainnya.²

¹ Andersen, *Psikologi Remaja*, (Jakarta:PT.BumiAksara,2004),hal.107

² Burhan Burgin, *Pornomedia: Sosiologi Media, Konstruksi Sosial Teknologi Telematika dan Perayaan Seks di Media Massa*, (Jakarta, Kencana,2005), hal.20

Salah satu bukti pengaruh terbesar teknologi atau media tersebut adalah adanya game online satu permainan yang sifatnya sangat mengasikan dan dapat membuat orang kecanduan bahkan lupa dengan tugas dan rutinitasnya yang lain yang di anggap penting tapi justru terabaikan. *Game Online* tidak akan memiliki pengaruh bagi kehidupan jika kehadirannya tidak digunakan oleh sebagian orang. Kini banyak orang yang melakukan aktivitas sehari-harinya dengan bermain *Game Online* baik dilakukan dirumah sendiri maupun diwarnet. Bermain merupakan salah satu kebutuhan dasar bagi manusia. Bermain dapat menghilangkan kejenuhan dan rasa penat atas rutinitas yang dirasakan oleh tiap individu. Setiap manusia memiliki keinginan yang sama untuk bermain.

Game online pada dasarnya memiliki arti sebagai suatu permainan. Permainan dalam Al-Qur'an disebutkan dengan memakai kata *laibun wa lahwun* yang dari kedua kata tersebut diartikan secara luas sebagai suatu hiburan yang melalaikan. Al-Qur'an adalah sebuah kitab suci petunjuk yang diturunkan kepada Nabi Muhammad saw untuk seluruh manusia, yang berbicara kepada rasio dan kesadaran manusia dan mengajarkan kepada manusia jalan terbaik guna merealisasikan dirinya, mengembangkan kepribadian dan mengantarkannya kepada jenjang-jenjang kesempurnaan insani agar mampu mewujudkan kebahagiaan bagi diri dan manusia secara keseluruhan.³ Al-Qur'an adalah kitab yang lurus, yang diterima sebagai kitab aqidah, syariat dan jalan hidup. Penerimaan kitab yang agung ini tidak akan terjadi, kecuali dengan berupaya

³M.UtsmanNajati, *Al-Qur'an dan Ilmu Jiwa*, terj. A Rofi' Usmani (Bandung:Pustaka,1985),hlm.1.

keras dalam mengkaji, memahami dan menjiwainya dengan cara yang tepat dan objektif.⁴

Penafsiran-penafsiran al-Qur'an dengan berbagai corak dan pendekatan-pendekatannya merupakan hal yang sangat urgen agar apa saja yang termuat dalam al-Qur'an dapat dipahami dengan jelas, sehingga dapat direalisasikan dalam kehidupan manusia dan terhindar dari kekeliruan. Kehidupan dunia adalah kehidupan yang penuh gurau dan main. Didalamnya penuh dengan segala pesona dan kemegahannya. Manusia yang menjadikan kelezatan duniawi ini sebagai sumber kesenangannya pada hakikatnya ia tidaklah mendapatkan kehidupan yang berbahagia, tenang dan mapan. Karena kesuksesan dan kesenangan dunia yang diraih akan membuatnya terlena, berpaling dan lupa untuk bersyukur pada Allah.⁶

Manusia hidup tidak mungkin tanpa rasa yang menyertainya, baik yang berupa ketidakberdayaan, kesombongan, kesedihan dan lagi dimensi kedalaman rasa yang melingkupinya. Salah satu yang sering menonjol dari rasa ini (ego) rasa bangga terhadap keturunan, harta dan kehormatan yang sering bersifat semu, dan sesungguhnya tidak ada manusia yang kebal dari tipu daya dan godaan-godaan tersebut. Mereka inilah yang benar-benar menyadari bahwa kehidupan ini bukanlah permainan yang tanpa tujuan.

Menyinggung tentang permainan dalam kehidupan dunia ini al-Qur'an menggunakan beberapa term (istilah), di antaranya *al-lahwu* atau *lahwun* (main). Sekilas arti kata tersebut bersinonim dengan kata *la'ibun*.⁷ Jika dilihat dari esensinya sama-sama mengandung permainan. Kata-kata yang berakar kata *lam-ain-ba* dalam Al-Qur'an sebagai berikut: *Nal'aba, yal'ab, yal'abuu, yal'abuuna,*

⁴A'isyah Abdurrahman, *Tafsir Bintusy Syathi'*, terj. Mudzakir Abdussalam (Bandung: Mizan, 1996), hlm.35

la'ibun, la'iban, la'ibiina tersebar ke dalam 12 surah. 1 (satu) ayat dalam surah at-Taubah, 1 (satu) ayat dalam surah Yusuf, 1 (satu) ayat dalam surah as-Zukhruf, 1 (satu) ayat dalam surah al-Maarij, 3 (tiga) ayat dalam surah al-An'am, 2 (dua) ayat dalam surah al-Araf, 2 (dua) ayat surah al-Anbiya 2 (dua) ayat dalam surah ad-Dukhan, 1 (satu) ayat dalam surah at-Thur, 1 (satu) ayat dalam surah al-Ankabut, 1 (satu) ayat dalam surah Muhammad, 1 (satu) ayat dalam surah al-Hadid, 1 (satu) ayat dalam surah al-Maidah. Adapun kata-kata yang berakar kata *la-ha-wa* dalam Al-Qur'an sebagai berikut: *lahwun, lahwan* yang tersebar ke dalam 3 surah. 1 (satu) ayat dalam surah Lukman, 1 (satu) ayat dalam surah al-Jumuah, 1 (satu) ayat dalam surah al-Anbiya.⁵

Tentunya al-Qur'an menggunakan kata *la'ibun* dan *lahwun* bukan tanpa tujuan dan maksud. Setidaknya ia memberikan isyarat agar manusia memperhatikan dan mempelajari atau merenungkan pesan yang telah dilontarkan dalam istilah tersebut dalam kaitannya dengan kehidupan. Term atau istilah tersebut merupakan realitas hidup manusia, yang menunjukkan kepada kecenderungan yang sering dilakukan oleh manusia. Ayat-ayat al-Qur'an yang memuat istilah *la'ibun* sering mengandung arti permainan. Yang sekarang ini sudah mengalami perubahan yang pesat yang berupa *game online*. Yang tanpa disadari bahwa dalam game tersebut ada suatu unsur dari perjudian.

Game yang merupakan suatu permainan yang dapat dimainkan dengan aturan-aturan tertentu sesuai dengan jenis permainannya sehingga terdapat yang menang dan yang kalah, pada dasarnya game dimainkan dalam konteks yang tidak sungguh-sungguh atau dengan maksud untuk refreking. Game terdiri dari

⁵ Muhammad Fu'ad Abd. al-Baqi, *Al-Mu'jam al-Mufahrash Li-Alfash Al-Qur'an Al-Karim* (Beirut: Dar al-Fikr, 1987), hlm. 822.

sekumpulan peraturan yang membangun suasana untuk bersaing antara dua pemain atau lebih, ataupun kelompok-kelompok pemain, dengan membangun strategi yang telah dibentuk untuk mengoptimalkan kemenangan ataupun untuk meminimalkan kemenangan pemain lawan. Peraturan-peraturan yang dibuat dapat menentukan tindakan dari para pemain, beberapa keterangan akan didapat oleh tiap-tiap pemain untuk melihat kemajuan dalam bermain, serta beberapa kemenangan ataupun kekalahan dalam berbagai situasi.

Hanya seiring dengan semakin berkembangnya teknologi mengenai game, perubahan dari permainan biasa menjadi sebuah game online telah menjelma sebagai suatu gaya adalah pemanfaatan waktu bermain yang berlebihan. Rasanya semua tahu bahwa segala sesuatu yang berlebihan tidaklah menguntungkan. Perkembangan *game online* yang sangat pesat dan menjamur di beberapa kota, baik itu kota-kota besar maupun kecil, hingga beberapa pelosok daerah membuat para *gamers* tersebut lebih mudah mengaksesnya.

Seiring berjalanya waktu dan perkembangan ilmu dan teknologi di era modern ini media perjudian kini beralih dari yang konvensional ke media yang lebih modern. Pada zaman yang serba modern ini banyak bermunculan media baru seperti dalam situs-situs internet, game (permainan) dan lain sebagainya. Banyak kemudahan-kemudahan yang ditawarkan dalam media yang baru ini, seperti bisa dilakukan setiap saat dimana dan kapan saja, karena para Bandar selalu beroperasi 24 jam. Para pelaku ini memanfaatkan kemajuan teknologi saat ini yang mereka anggap keamanannya lebih terjamin dari pada bermain judi yang konvensional.⁶

⁶Ibid.

Salah satunya ialah media *game online* yang bisa digunakan dalam bermain judi. Salah satu penyedia *game online* judi ialah dewapoker yang didalamnya mencapai puluhan juta rupiah hingga lebih. Dewapoker adalah salah satu dari perusahaan judi yang sering dimainkan di Indonesia maupun Asia. Dewapoker merupakan situs tempat melakukan taruhan main bola, casino dan lain-lain secara online yang berada di negara-negara Asia. Permainan yang ada di Dewapoker : Taruhan Olahraga, Taruhan Live Casino, Poker, Jackpot, Games, dan Bingo.⁷

Perjudian sendiri merupakan suatu keadaan yang tidak dapat dipisahkan dan masih dapat ditemukan dalam kehidupan masyarakat modern ini, sudah banyak mekanisme yang bermuculan guna mempermudah dalam melakukan transaksi perjudian. Berjudi secara umum dipandang sebagai sebuah kejahatan. Didalam pasal 303 KUHP yang diartikan “sebagai setiap permainan, yang kemungkinan akan ada yang memenangkan permainan pada umumnya hanya didasarkan pada keuntungan belaka, atau kemungkinan akan menang akan lebih besar jika pemain itu lebih pandai dan cakap”. Segala perjanjian pertaruhan tentang keputusan perlombaan merupakan perjudian. Atau sebuah permainan lain yang tidak diadakan oleh peserta yang turut ikut berlomba atau berjudi itu, demikian juga dengan segala pertaruhan lainnya.⁸

Dalam perkembangan zaman saat ini banyak pihak kurang bertanggung jawab memasukan suatu unsur perjudian dalam suatu bentuk yang lebih modern sehingga masyarakat awam belum tentu pasti mengetahuinya. Salah satunya pada

⁷<https://www.marketresearchreports.com/blog/2019/05/24/top-10-online-gambling-companies-worldwide> diakses pada 6 Juli 2020.

⁸Wirjono Prodjodikoro, *Tindak-Tindak Pidana Tertentu di Indonesia*, (Bandung: PT Eresco, 1980), 129.

sebuah game, game adalah suatu hiburan yang dilakukan masyarakat umum setelah lelah dari bekerja atau sebagai sarana refreasing. Dalam sebuah game inilah banyak unsur-unsur perjudian yang disisipkan. Masyarakat masih belum banyak yang mengetahui dalam sebuah game yang dimainkan telah disisipkan unsur perjudian.

Masyarakat menilai game itu hanya sebuah hiburan. Berbeda halnya yang dalam bentuk software (aplikasi), sudah hidup dan berkembang dalam masyarakat modern saat ini, tidak hanya untuk membantu mempermudah kehidupan sehari-sehari seperti suatu pekerjaan, pengawasan dan lain sebagainya, melainkan banyak juga yang menyelewengkannya dengan cara menyusupkan suatu unsur perjudian.

Kehidupan masyarakat saat ini sudah banyak yang tidak bisa lepas dari bantuan teknologi berupa jaringan internet. Tidak hanya dari kalangan atas melainkan sudah menjamur dari kalangan bawah juga sudah berketergantungan pada teknologi modernisasi ini. Dalam fenomena ini mungkin masyarakat tidak melihat bahwa sudah banyak ditemukan dalam teknologi yang mengandung unsur perjudian.

Dari fenomena diatas bagi penulis menarik diangkat menjadi suatu karya tulis ilmiah yang berupa skripsi dengan judul “Game Online dalam Al-Qur’an dan relevansinya dengan judi dewapoker studi tafsir tematik” karena kegelisahan-kegelisahan penulis mengenai perkembangan teknologi yang tidak dibarengi dengan pemahaman masyarakat mengenai perjudian sehingga banyak perjudian-perjudian yang dilakukan tanpa disadari oleh masyarakat awam.

B. Rumusan masalah

Dari latar belakang diatas ,menarik bagi penulis tentang masalah yang ada perlu dijawab dan menjadi suatu rumusan masalah yaitu:

1. Bagaimana *Game Online* dalam Al-Qur'an?
2. Bagaimana relevansi *Game Online* dengan Judi *Dewapoker* dalam Al-Qur'an?

C. Tujuan

Dalam penulisan pasti memiliki suatu tujuan yang ingin dicapai, supaya tercapai apa yang diharapkan oleh penulis. Adapun beberapa tujuan yang diharapkan yaitu:

1. Untuk mengetahui Al-Qur'an menafsirkan ayat-ayat tentang *game online*
2. Untuk mengetahui relevansi *game online* dengan judi *dewapoker* dalam Al-Qur'an

D. Kegunaan penulisan

Kegunaan penulisan merupakan dampak dari tercapainya suatu tujuan maka penulisan ini diharapkan dapat memberikan manfaat serta kegunaan dari penulis, diantaranya:

1. Secara akademik
 - a. Mampu menambah khazanah ilmu tentang islam dan bidang tafsir. Terutama penulis pribadi agar mengetahui pandangan tafsir dan juga hadis.
 - b. Bagi para akademisi diharapkan tulisan ini mampu menjadi rujukan dalam pembahasan kajian tentang tafsir kedepannya.
 - c. Bagi para pembaca umumnya, diharapkan tulisan ini mampu menjadi solusi atas problematika yang terjadi di masyarakat.

2. Secara praktis

- a. Bagi penulis pribadi mengharapkan tulisan ini berguna untuk perkembangan ilmu dan dengan tulisan ini mampu mencapai persyaratan gelar sarjana (S1) dalam program studi ilmu al Qur'an dan Tafsir Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kediri.
- b. Bagi penulis pribadi diharapkan penulisan ini dapat bermanfaat sebagai cara mengamalkan ilmu pada waktu kuliah

E. Telaah Pustaka

Telaah pustaka merupakan suatu kebutuhann ilmiah yang digunakan dalam memberi kejelasan dan sebagai suatu batasan tentang informasi yang diperlukan melalui khazanaah pustaka, terutama memiliki keterkaitan dengan tema yang diangkat adalah telaah pustaka. Setelah menelusuri data-data yang terkait dengan penulisan ini , baik berupa buku, penulisan tesis ataupun jurnal, terdapat beberapa pustaka yang telah diperoleh yaitu sebagai berikut :

1. Penulisan yang berjudul, "*judi sepak bola online pada kalangan mahasiswa yogyakarta*", Agung Kurniawan, Nim 10413241035 Jurusan sosiologi fakultas ilmu sosial, Universitas Negeri Yogyakarta, 2014. Dalam penulisan ini membahas tentang faktor-faktor yang mendorong mahasiswa ingin ikut bermain judi online.
2. Penulisan yang berjudul, "*tinjauan kriminologis terhadap kejahatan perjudian game online*", Tantric.C Bachtiar, Nim B11113516 Fakultas Hukum Pidana, Universitas Hasanuddin Makassar, 2017. Dalam penulisan ini membahas tentang mengenai faktor-faktor yang menyebabkan maraknya kejahatan perjudian game online.

3. Penulisan yang berjudul, “*Judi Menurut Prespektif Al-Qur’an*”, Muhammad Ali Imran Harahap, Nim 43114020 Jurusan Ilmu Al-Qur’an dan Tafsir, Universitas Islam Negeri (UIN) Medan, 2017. Dalam penulisan ini membahas tentang mengenai judi sebagai penyakit masyarakat.
4. Penulisan yang berjudul, “*Muamalah Terlarang : Maysir Dan Gharar*”, Evan Hamzah Muchtar, dosen tetap prodi muamalah Sekolah Tinggi Agama Islam Asy-Syukriyah Medan, 2017. Dalam penulisan ini membahas mengenai keharaman tentang *maysir* dan *gharar* serta bentuk-bentuknya.
5. Penulisan yang berjudul, “*Analisis Pengharaman Permainan Judi Berdasarkan Teori Probabilitas*”, Ayu Dewi Purwandini, Nim 10610015 jurusan Mamematika Fakultas Sains dan Teknologi Universita Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2014. Dalam penulisan ini membahas mengenai harapan dalam memenangkan permainan judi sangat sedikit serta hanya adanya kerugian-kerugian yang di dapat oleh pemain.
6. Penulisan yang berjudul, “*Maisir, Gharar, Dan Riba Dengan Strategi Pembiayaan Syariah Di Bank Muamalat Indonesia*”, Taufik, Program Studi Manajemen STIE IPWI Jakarta Dan Ali Masjono Jurusan Akuntansi Politeknik Negeri Jakarta, 2016. Dalam penulisan ini membahas hubungan antara maisir, gharar dan riba dengan model pembiayaan dalam bank yang berbasis syariah di indonesia.
7. Penulisan yang berjudul “*Riba, Gharar Dan Maisir Dalam Ekonomi Islam*”, Muhammad Arif, Nim 80100218094 Pascasarjana Universitas

Islam Negeri Alaudin Makasar, 2019. Dalam penulisan ini membahas tentang mengenai hukum-hukum tentang riba, gharar dan judi.

Dari beberapa telaah terhadap karya-karya terdahulu yang sudah penulis paparkan di atas baik berupa jurnal, penulisan dan thesis, belum ditemukan penulisan yang sama yang ditulis oleh penulis. Untuk metode, karya-karya yang telah dipaparkan oleh penulis ada 1 yang sama, yaitu sama-sama menggunakan metode *Mauḍūʿī* (Tematik), tapi untuk karya-karya yang telah dipaparkan di atas ada yang berbeda dalam penulisan ini, perbedaan pada penulisan ini terletak pada penafsiran-penafsiran para Mufassir, serta dikorelasikan dengan konteks sekarang yang sedang menjadi trend didunia, yang mana pada penulisan-penulisan sebelumnya belum digunakan, terutama karya-karya yang telah dipaparkan oleh penulis diatas.

F. Kerangka Teori

Pada umumnya dalam penelitian ilmiah, kerangka teori menjabarkan landasan teori utama ataupun teori pendukung terhadap penelitian tersebut, sesuai variabel yang diteliti.⁹ Al-Qur'an adalah sumber hukum utama bagi umat manusia, dengan begitu manusia akan bergantung terhadap pemahaman maknanya dan pengetahuan rahasia-rahasia yang terkandung di dalamnya. Kemampuan setiap orang dalam memahami al-Qur'an pasti berbeda, dari kalangan orang awam dalam memahami suatu ayat hanya secara global, sedangkan dari kalangan yang terpelajar dan cendekia dapat menyimpulkan dari makna suatu ayat dengan menarik.¹⁰

⁹Fenti Hikmawati, *Metodologi Penelitian* (Depok: Rajawali Pers, 2017), 20.

¹⁰Mudzakir, *Studi Ilmu-Ilmu Qur'an* (Bogor : Pustaka Litera Antar Nusa, 2012), 455.

Untuk memahami kandungan al-Qur'an diperlukan penafsiran, karena tidak semua ayatnya bisa dimaknai secara tekstual. Fenomena penafsiran sendiri sudah di mulai sejak era Nabi saw hingga saat ini, seiring dengan perkembangan zaman serta persoalan yang timbul beragam serta disebabkan oleh kemajuan teknologi membuat penafsiran al-Qur'an tidak bisa stagnan. Penafsiran adalah salah satu cara yang digunakan dalam menggali suatu makna yang terkandung dalam ayat al-Qur'an. Wilayah dalam studi tafsir menyajikan beberapa metode tafsir yang populer, di antaranya adalah: Metode '*Ijmali* (global), Metode *Tahlili* (analitis), Metode *Muqarran* (komparatif), dan tafsir *Mauḍu'i* (tematik) yaitu suatu metode menafsirkan al-Qur'an dengan cara menghimpun ayat-ayat al-Qur'an yang membicarakan satu topik yang sama.

Penulis dalam penelitian ini menggunakan metode yang ke empat yaitu metode tafsir *mauḍu'i* (tematik) dengan cara mengkaji informasi-informasi dari ayat al-Qur'an kemudian akan meneliti dari tiap-tiap ayat yang menjelaskan mengenai judi, selanjutnya mengklasifikasikan ayat sesuai dengan kontekstualnya, atau dengan kata lain di analisis melalui metode tafsir *mauḍu'i* lalu pengembangan penjelasan melalui pemaparan para mufassir tentang segala macam makna ayat yang dinyatakan dalam al-Qur'an.

Dalam penelitian ilmiah, kerangka teori dapat digunakan sebagai kunci dalam memecahkan dan mengidentifikasi suatu masalah yang akan dikaji. Selanjutnya kerangka teori ini digunakan untuk memperlihatkan ukuran atau kriteria yang digunakan untuk membuktikannya. Berawal dari perkembangan zaman dan juga tingkah laku manusia saat ini banyak indikasi-indikasi yang melibatkan suatu tindak kejahatan perjudian. Dimana dalam memahaminya hanya

dilihat dari sisi global bahwa perjudian hanya bisa dilakukan secara konvensional saja. Dimana dalam al-Qur'an sudah dijelaskan bahwa dalam permainan perjudian memiliki banyak dampak negatif daripada dampak positifnya, akan tetapi masih banyak juga yang melakukan itu.

Ayat-ayat yang menjadi objek kajian dalam hal ini adalah masalah perjudian. Dengan demikian, penulis akan berusaha menyajikan dan menyingkronkan ayat-ayat tersebut dengan berbagai perspektif para ulama tafsir. Hal ini tentu perlu dilakukan oleh penulis agar mampu memahami setiap kata, bahasa, makna tentang perjudian secara mendalam serta mampu menangkap pesan yang terkandung dalam pemaknaan ayat-ayat tersebut.

Dalam rangka menghadapi masalah seperti itu, penulis memiliki motivasi untuk membuat skripsi yang ada kaitannya dengan masalah agama terutama dalam *game*. Dengan judul "*Game Online dalam Al-Qur'an dan Relevansinya dengan Judi Dewapoker studi tafsir tematik*". Dalam upaya menyelesaikan skripsi ini, penulis menggunakan beberapa landasan teori yang digunakan sebagai alat untuk menganalisisnya.

G. Metodologi Penulisan

Metode penelitian merupakan cara-cara dan juga prosedur dan kaidah yang harus ditempuh dan harus tercukupi dalam melakukan penelitian.¹¹ Agar dalam penulisan mencapai suatu hasil yang maksimal dan lebih terarah.¹² Karena bagus tidaknya suatu penulisan tergantung pada sikap penulis dalam menggunakan metode yang tepat. Metodologi penulisan merupakan upaya penulis dalam mencapai tujuan atau memecahkan masalah dalam penulisan tersebut.

¹¹Sugiono, *metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan kombinasi (mixed methods)* (Bandung : Alfabeta, 2014), 308.

¹²Anton Breker dan Ahmad Haris Zubair, *metodologi Penelitian* (Yogyakarta: Kanisius, 1992), 10.

Ada beberapa langkah yang digunakan penulis dalam menguraikan penulisan untuk mempermudah pelaksanaan dan juga dalam mencapai tujuan yang telah ditentukan ialah:

a. Jenis Penulisan

Dalam penulisan ini jenis penulisan yang dipakai adalah penulisan kepustakaan (*library research*), yaitu menelusuri dan menggali data ataupun informasi yang berkaitan yang dibutuhkan melalui media cetak tertulis, termasuk dalam hal ini buku-buku yang berkaitan, jurnal/tesis, makalah atau karya ilmiah lain yang memuat informasi pendukung.¹³

Metode deskriptif analisis yang digunakan dalam penulisan ini, yaitu penulisan yang berusaha menguraikan dan menjelaskan data yang terkait dengan permasalahan yang diangkat berdasarkan telaah terhadap buku-buku dan ayat-ayat dan dari beberapa penafsiran yang menyangkut dengan pembahasan judi menurut persepektif al-Qur'an yang menjadi pokok dari pembahasan yang akan dipaparkan nanti.

b. Sumber Data

Dalam memperoleh suatu informasi yang terkait dengan teori dan juga hasil dari penulisan, banyak berbagai sumber yang telah penulis kaji yang dapat dituliskan dalam 2 bentuk data yaitu data primer dan data sekunder.

Data primer, ialah data yang diperoleh dari subyek penulisan secara langsung sebagai informasi utama yang diperlukan. Al-Qur'an merupakan sumber data utama dalam penulisan ini.

¹³Sutrisno Hadi, *Metodologi Research* (Yogyakarta: Andi Offset, 1997), 3.

Data sekunder merupakan data yang diperoleh melalui kitab-kitab tafsir dan juga buku-buku yang membahas mengenai *game online* (permainan). Beberapa kitab tafsir tersebut diantaranya tafsir Misbah, tafsir al-Qurtubi, tafsir thabari dan lain-lain.

Dan data pelengkap yang lain adalah literatur-literatur yang mendukung dalam penulisan ini. Adapun buku-buku yang terhimpun dari data sekunder terdapat pada bagian daftar pustaka, dan buku-buku lain yang berkenaan dengan pembahasan ini dan juga dengan situs-situs website pendukung pembahasan ini.

c. Teknik Pengumpulan Data

Penulisan ini memakai metode yang bersifat *deskriptif analisis*, yaitu kumpulan dari data-data kemudian diolah dengan menggunakan *content analisis*, yaitu informasi-informasi yang terdapat pada data-data yang diperoleh dianalisis dengan memperhatikan dari aspek-aspek kesejarahannya data tersebut. Serta diuraikan secara objektif. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah dokumentasi,¹⁴ yaitu menghimpun sebanyak-banyaknya karya ilmiah, artikel dan bentuk informasi lain yang bersifat ilmiah dan memiliki korelasi erat dengan tema karya ilmiah ini. Dari berbagai sumber data di atas, maka buku-buku (kitab) yang membahas tentang judi, akan penulis himpun atau kumpulkan, lalu diperluas wawasannya dengan menghimpun keterangan buku-buku penunjang. Dalam penelitian ini yang bersifat kepustakaan maka teknik kualitatif yang digunakan dalam menganalisis data, maka analisis isi adalah metode yang akan digunakan. Data yang sudah terkumpul dari data primer dan juga sekunder dianalisa, dicatat serta dikelompokan guna mencari kebenaran yang berkaitan dengan penulisan ini.

¹⁴Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*,(Jakarta: Rineka Cipta, 1993), 202.

d. Metode pembahasan dan analisis data

Metode pembahasan dalam penulisan ini menggunakan metode *maudu'i*. Metode *Maudu'i* adalah salah satu metode dalam menafsirkan al-Qur'an yang berusaha mencari jawaban dari al-Qur'an mengenai suatu permasalahan tertentu dengan cara menghimpun seluruh ayat-ayat yang berkenaan. Lalu menganalisa lewat ilmu yang berkaitan dan relevan dengan masalah yang di bahas, untuk memunculkan suatu konsep yang sempurna dari al-Qur'an tentang masalah yang terkait.¹⁵

Adapun langkah yang digunakan dalam menerapkan metode ini yaitu¹⁶:

1. Menentukan suatu tema yang akan dibahas
2. Mengumpulkan seluruh ayat yang berkenaan dengan tema tersebut
3. Merangkai ayat sesuai dengan asbabun nuzulnya
4. Memahami munasabah ayat-ayat tersebut
5. Menyusun sistematika pembahasan yang utuh dan sempurna
6. Mengemukakan hadist-hadist yang relevan guna melengkapi pembahasan
7. Mempelajari keseluruhan ayat yang memiliki kesamaan pengertian atau mengkompromikannya dengan menghimpun ayat-ayat yang lain.

Setelah semua langkah pembahasan di atas sudah dilakukan, kemudian penulis akan menganalisa isi dengan menggunakan metode maudui yaitu teknik analisis isi "*content analysis method*". Analisis ilmiah merupakan teknik yang digunakan dalam mengolah isi pesan atau komunikasi yang ada, yang terkait

¹⁵ Jalaluddin Rahman, *Konsep Perbuatan Manusia Menurut al-Qur'an: Studi Kajian Tematik*, (Jakarta: Bulan Bintang, 1992), 74.

¹⁶ Abdul Hayy al- Farmawi, *Metode Tafsir Maudu'i*, terj. Rosihon Anwar, (Bandung: CV. Pustaka Setia, 2002), 51.

dengan data yang ada, kemudian di analisis sesuai dengan permasalahan yang akan dibahas untuk menemukan esensi dan pesan moral yang bisa di relevansikan dengan kondisi masa kini. Kemudian pendekatan normatif¹⁷ digunakan untuk menganalisis secara konseptual sehingga dapat ditarik kesimpulan dalam mendapat pemahaman yang tepat.

H. Sistematika Pembahasan

Supaya lebih sistematis penulisan ini, pembahasan dibagi menjadi beberapa bab oleh penulis sebagai berikut:

Bab 1 merupakan pendahuluan yang merupakan gambaran umum dari penulisan yang dilakuakn oleh peneliti. Bab ini terdiri dari latar belakang yang memuat kegelisahan-kegelisahan yang dialami oleh penulis sehingga memunculkan suatu tema pembahasan yang akan diteliti. Kemudian diikuti dengan rumusan masalah yang merupakan penegasan dari apa yang telah terkandung dalam latar belakang. Tujuan dan kegunaan penulisan merupakan apa yang diharapkan guna tercapainya penelitian ini. Telaah pustaka merupakan pencarian literatur data yang telah ada sebelumnya. Kerangka teori guna membantu dalam memecahkan dan mengidentifikasi masalah yang ditulis. Metode penulisan berisi jenis dari penelitian, sumber data yang digunakan, teknik pengumpulan data dan juga bagaimana menganalisis data. Terakhir sistematika pembahasan sebagai upaya untuk mempermudah dalam penelitian serta penulisan.

Bab kedua membahas tentang gambaran-gambaran umum mengenai landasan teori berupa gambaran umum *Game Online* dan juga judi.

¹⁷Lihat Alwi Shihab, *Islam Inklusif, Menuju Sikap Terbuka dalam Beragama* (Bandung: Mizan, 1988), 47. Bandingkan dengan M. AminAbdullah, *Studi AgamaNormativitas atau Historisitas*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 1996), iv-v.

Bab ketiga penulis mengupas tentang game online dewapoker. Yang didalamnya memuat pengertian, bermain dan juga mengenai jenis-jenis permainan yang ada didalamnya.

Bab keempat merupakan analisa terkait relevansi game online dengan judi dewapoker melalui bingkai al-Qur'an. Yang memuat dari penafsiran-penafsiran ayat yang telah dijelaskan dalam bab sebelumnya yang terkait mengenai game online. Selanjutnya akan dianalisa mengenai kerelevansianya dengan judi pada dewapoker.

Bab kelima merupakan penutup dari penulisan ini yang berisi kesimpulan dari keseluruhan dari pembahasan yang ada. Pada bab ini sangat penting dikemukakan karena sebagai hasil akhir dari penulisan studi ini lebih terlihat jelas keasliannya pada kajian penulisan. Selain dari kesimpulan yang dikemukakan juga paparkan juga beberapa sarana dengan tujuan agar penulisan ini mampu memberikan kontribusi yang bermanfaat bagi masyarakat islam pada umumnya dan juga bagi pribadi penulis khususnya.

