

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Game Online

##### 1. Pengertian game online

Game secara umum merupakan suatu bentuk permainan. Game berasal dari bahasa Inggris yang berarti permainan. Game (permainan) secara umum adalah sebuah aktivitas rekreasi dengan tujuan untuk bersenang-senang, mengisi waktu luang atau berolahraga ringan, yang biasanya bisa dilakukan sendiri maupun bersama-sama. Huizinga berpendapat dalam bukunya *Homo Ludens* “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 daripada kehidupan sehari-hari.”<sup>1</sup>

Permainan adalah sesuatu 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 sejumlah pemain maupun perorangan yang menunjukkan strategi-strategi yang rasional.<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup>Khadijah, Dan Aramalia *Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini* Penulis, (Medan : Perdana Publisng 2017), 4.

<sup>2</sup>ibid

Dalam al-Qur'an ada beberapa ayat yang menyinggung mengenai kata permainan menggunakan kata *laib* dan dalam setiap ayat memiliki konteks tersendiri seperti pada ayat berikut<sup>3</sup> :

1. Kata "*Nal'abu*" ( نَلْعَبُ ) disebut satu kali dalam Al-Qur'an pada QS. at-Taubah (9): 65

وَلَئِن سَأَلْتَهُمْ لَيَقُولُنَّ إِنَّمَا كُنَّا نَخُوضُ وَنَلْعَبُ قُلْ أَبِاللَّهِ وَءَايَاتِهِ وَرَسُولِهِ كُنْتُمْ تَسْتَهْزِءُونَ

*“Dan jika kamu tanyakan kepada mereka (tentang apa yang mereka lakukan itu), tentulah mereka akan menjawab, "Sesungguhnya kami hanyalah bersenda gurau dan bermain-main saja". Katakanlah: "Apakah dengan Allah, ayat-ayat-Nya dan Rasul-Nya kamu selalu berolok-olok?"”<sup>4</sup>*

2. Kata "*yal'ab*" ( يَلْعَبُ ) disebut satu kali dalam Al-Qur'an yaitu pada QS. Yusuf (12): 12

أَرْسَلَهُ مَعَنَا غَدًا يَرْتَع وَيَلْعَبُ وَإِنَّا لَهُ لَحَفِظُونَ

*“Biarkanlah dia pergi bersama kami besok pagi, agar dia (dapat) bersenang-senang dan (dapat) bermain-main, dan sesungguhnya kami pasti menjaganya”<sup>5</sup>*

3. Kata "*Yal'abud*" ( يَلْعَبُونَ ) disebut dua kali dalam Al-Qur'an yaitu pada QS. Az-Zukhruf (43) :83 dan QS. al-Ma'arij (70): 42

a. QS. Az-Zukhruf (43) :83

<sup>3</sup> Muhammad Fu'ad Abd. al-Baqi, *Al-Mu'jam al-Mufahrash Li-Alfash Al-Qur'an Al-Karim* (Beirut: Dar al-Fikr, 1987),822.

<sup>4</sup> *Holy quran, quran in word*

<sup>5</sup> Ibid

فَدَرَّ هُمْ يَخُوضُوا وَيَلْعَبُوا حَتَّى يُلَاقُوا يَوْمَهُمُ الَّذِي يُوعَدُونَ

“Maka biarlah mereka tenggelam (dalam kesesatan) dan bermain-main sampai mereka menemui hari yang dijanjikan kepada mereka.”<sup>6</sup>

b. QS. al-Ma'arij (70): 42

فَدَرَّ هُمْ يَخُوضُوا وَيَلْعَبُوا حَتَّى يُلَاقُوا يَوْمَهُمُ الَّذِي يُوعَدُونَ

“Maka biarkanlah mereka tenggelam (dalam kebatilan) dan bermain-main sampai mereka menjumpai hari yang diancamkan kepada mereka,”<sup>7</sup>

4. Kata "yal 'abuuna" (يلعب) disebut lima kali dalam Al-Qur'an yaitu: pada QS. al-An'am (6): 91, QS. al-A'raf (97): 98, QS. al-Anbiya (21): QS. ad-Dukhan (44): 9, dan QS. At-Thur (52):12. Adapun ayat-ayatnya adalah sebagai berikut:

a. QS. al-An'am (6): 91

وَمَا فَدَرُوا اللَّهَ حَقَّ فَدْرِهِ إِذْ قَالُوا مَا أَنْزَلَ اللَّهُ عَلَى بَشَرٍ مِّن شَيْءٍ قُلْ مَن أَنْزَلَ الْكِتَابَ الَّذِي جَاءَ بِهِ مُوسَى نُورًا وَهُدًى لِّلنَّاسِ تَجْعَلُونَهُ قَرَاطِيسَ تُبْدُونَهَا وَتُخْفُونَ كَثِيرًا وَعُلِّمْتُم مَّا لَمْ تَعْلَمُوا أَنْتُمْ وَلَا ءَابَاؤُكُمْ قُلِ اللَّهُ نَزَّلَهُمْ فِي حَوَاضِهِمْ يَلْعَبُونَ

“Dan mereka tidak menghormati Allah dengan penghormatan yang semestinya, di kala mereka berkata: "Allah tidak menurunkan sesuatupun kepada manusia". Katakanlah: "Siapakah yang menurunkan kitab (Taurat) yang dibawa oleh Musa sebagai cahaya dan petunjuk bagi

<sup>6</sup> Ibid

<sup>7</sup> Ibid

manusia, kamu jadikan kitab itu lembaran-lembaran kertas yang bercerai-berai, kamu perhatikan (sebahagiannya) dan kamu sembunyikan sebahagian besarnya, padahal telah diajarkan kepadamu apa yang kamu dan bapak-bapak kamu tidak mengetahui(nya)?" Katakanlah: "Allah-lah (yang menurunkannya)", kemudian (sesudah kamu menyampaikan Al Quran kepada mereka), biarkanlah mereka bermain-main dalam kesesatannya."<sup>8</sup>

b. QS. al-A'raf (97): 98

أَوْ أَمِنَ أَهْلُ الْقُرَىٰ أَنْ يَأْتِيَهُمْ بَأْسُنَا بَأْسُنَا ضُحًى وَهُمْ يَلْعَبُونَ

"Atau apakah penduduk negeri-negeri itu merasa aman dari kedatangan siksaan Kami kepada mereka di waktu matahari sepenggalahan naik ketika mereka sedang bermain?"<sup>9</sup>

c. QS. al-Anbiya (21):5

مَا يَأْتِيهِمْ مِّنْ ذِكْرٍ مِّن رَّبِّهِمْ مُّحَدَّثٍ إِلَّا اسْتَمَعُوهُ وَهُمْ يَلْعَبُونَ

"Tidak datang kepada mereka suatu ayat Al Quran pun yang baru (diturunkan) dari Tuhan mereka, melainkan mereka mendengarnya, sedang mereka bermain-main,"<sup>10</sup>

d. QS. ad-Dukhan (44): 9

بَلَّ هُمْ فِي سَكَتٍ يَلْعَبُونَ

"Tetapi mereka bermain-main dalam keragu-raguan"<sup>11</sup>

<sup>8</sup> Ibid

<sup>9</sup> Ibid

<sup>10</sup> Ibid

<sup>11</sup> Ibid

e. QS At-Thur (52):12

الَّذِينَ هُمْ فِي خَوْضٍ يَلْعَبُونَ

“(yaitu) orang-orang yang bermain-main dalam kebathilan”,<sup>12</sup>

5. Kata "*La'ibun*" (لَعِب) disebut empat kali dalam Al-Qur'an yaitu pada QS. al-An'am (6):32, QS al-Ankabut (29): 64, QS. Muhammad (47):36, QS. al-Hadiid (57) : 20. Adapun ayat-ayatnya adalah sebagai berikut:

a. QS. al-An'am (6):32

وَمَا الْحَيَاةُ الدُّنْيَا إِلَّا لَعِبٌ وَلَهْوٌ وَلِلدَّارِ الْآخِرَةِ خَيْرٌ لِلَّذِينَ يَتَّقُونَ أَفَلَا تَعْقِلُونَ

“Dan tiadalah kehidupan dunia ini, selain dari main-main dan senda gurau belaka. Dan sungguh kampung akhirat itu lebih baik bagi orang-orang yang bertakwa. Maka tidakkah kamu memahaminya?”

b. QS al-Ankabut (29): 64

وَمَا هَذِهِ الْحَيَاةُ الدُّنْيَا إِلَّا لَهْوٌ وَلَعِبٌ وَإِنَّ الدَّارَ الْآخِرَةَ لَهِيَ الْحَيَوَانُ لَوْ

كَانُوا يَعْلَمُونَ

“ Dan tiadalah kehidupan dunia ini melainkan senda gurau dan main-main. Dan sesungguhnya akhirat itulah yang sebenarnya kehidupan, kalau mereka mengetahui.”<sup>13</sup>

c. QS. Muhammad (47):36

إِنَّمَا الْحَيَاةُ الدُّنْيَا لَعِبٌ وَلَهْوٌ وَإِنْ تُؤْمِنُوا وَتَتَّقُوا يُؤْتِكُمْ أُجُورَكُمْ وَلَا

يَسْئَلْكُمْ أَمْوَالَكُمْ

<sup>12</sup> Ibid

<sup>13</sup> Ibid

“*Sesungguhnya kehidupan dunia hanyalah permainan dan senda gurau. Dan jika kamu beriman dan bertakwa, Allah akan memberikan pahala kepadamu dan Dia tidak akan meminta harta-hartamu.*”<sup>14</sup>

d. QS. al-Hadiid (57) : 20

أَعْلَمُوا أَنَّمَا الْحَيَاةُ الدُّنْيَا لَعِبٌ وَلَهُمْ وَزِينَةٌ وَتَفَاخُرٌ بَيْنَكُمْ وَتَكَاثُرٌ فِي  
الْأَمْوَالِ وَالْأَوْلَادِ كَمَثَلِ غَيْثٍ أَعْجَبَ الْكُفَّارَ نَبَاتُهُ ثُمَّ يَهِيجُ فَتَرَاهُ مُصْفَرًّا  
ثُمَّ يَكُونُ حُطَمًا وَفِي الْآخِرَةِ عَذَابٌ شَدِيدٌ وَمَغْفِرَةٌ مِّنَ اللَّهِ وَرِضْوَانٌ وَمَا  
الْحَيَاةُ الدُّنْيَا إِلَّا مَتَاعٌ الْعُرُورِ

“*Ketahuilah, bahwa sesungguhnya kehidupan dunia ini hanyalah permainan dan suatu yang melalaikan, perhiasan dan bermegah-megah antara kamu serta berbangga-banggaan tentang banyaknya harta dan anak, seperti hujan yang tanam-tanamannya mengagumkan para petani; kemudian tanaman itu menjadi kering dan kamu lihat warnanya kuning kemudian menjadi hancur. Dan di akhirat (nanti) ada azab yang keras dan ampunan dari Allah serta keridhaan-Nya. Dan kehidupan dunia ini tidak lain hanyalah kesenangan yang menipu*”<sup>15</sup>

6. Kata "*la'iban*" (لَعِبًا) disebut empat kali dalam Al-Qur'an yaitu pada QS. al-Maidah (5): 57, 58, QS. Al-An'am (6): 70, QS. Al-Araf (7): 51. Adapun ayat-ayatnya adalah sebagai berikut:

a. QS. al-Maidah (5): 57, 58

<sup>14</sup> Ibid

<sup>15</sup> Ibid

يَأْتِيهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا لَا تَتَّخِذُوا الَّذِينَ اتَّخَذُوا دِينَكُمْ هُزُوءًا وَلَعِبًا مِّنَ الَّذِينَ  
 أُوتُوا الْكِتَابَ مِن قَبْلِكُمْ وَالْكَفَّارَ أَوْلِيَاءَ وَاتَّقُوا اللَّهَ إِنَّ كُنتُمْ مُؤْمِنِينَ وَإِذَا  
 نَادَيْتُمْ إِلَى الصَّلَاةِ اتَّخَذُوا هُزُوءًا وَلَعِبًا ذَلِكَ بِأَنَّهُمْ قَوْمٌ لَا يَعْقِلُونَ

*“Hai orang-orang yang beriman, janganlah kamu mengambil jadi pemimpinmu, orang-orang yang membuat agamamu jadi buah ejekan dan permainan, (yaitu) di antara orang-orang yang telah diberi kitab sebelumnya, dan orang-orang yang kafir (orang-orang musyrik). Dan bertakwalah kepada Allah jika kamu betul-betul orang-orang yang beriman.”<sup>16</sup>*

*“Dan apabila kamu menyeru (mereka) untuk (mengerjakan) sembahyang, mereka menjadikannya buah ejekan dan permainan. Yang demikian itu adalah karena mereka benar-benar kaum yang tidak mau mempergunakan akal.”<sup>17</sup>*

b. QS. Al-An'am (6): 70

وَدَّرَ الَّذِينَ اتَّخَذُوا دِينَهُمْ لَعِبًا وَلَهْوًا وَعَرَّتْهُمْ أَلْحْيَوةُ الدُّنْيَا وَذَكَرَ بِهِ أَن  
 تُبْسَلَ نَفْسٌ بِمَا كَسَبَتْ لَيْسَ لَهَا مِن دُونِ اللَّهِ وَلِيٌّ وَلَا شَفِيعٌ وَإِن تَعَدَّلَ  
 كُلُّ عَدَلٍ لَا يُؤَخِّدُ مِنْهَا أَُولَئِكَ الَّذِينَ أُبْسِلُوا بِمَا كَسَبُوا لَهُمْ شَرَابٌ مِّن  
 حَمِيمٍ وَعَذَابٌ أَلِيمٌ بِمَا كَانُوا يَكْفُرُونَ

*“Dan tinggalkan lah orang-orang yang menjadikan agama mereka sebagai main-main dan senda gurau, dan mereka telah ditipu oleh kehidupan dunia. Peringatkanlah (mereka) dengan Al-Quran itu agar*

<sup>16</sup> Ibid

<sup>17</sup> Ibid

masing-masing diri tidak dijerumuskan ke dalam neraka, karena perbuatannya sendiri. Tidak akan ada baginya pelindung dan tidak pula pemberi syafa'at selain daripada Allah. Dan jika ia menebus dengan segala macam tebusanpun, niscaya tidak akan diterima itu daripadanya. Mereka itulah orang-orang yang dijerumuskan ke dalam neraka. Bagi mereka (disediakan) minuman dari air yang sedang mendidih dan azab yang pedih disebabkan kekafiran mereka dahulu.”<sup>18</sup>

c. QS. Al-A'raf (7): 51

الَّذِينَ اتَّخَذُوا دِينَهُمْ لَهْوًا وَلَعِبًا وَغَرَّتْهُمُ الْحَيَاةُ الدُّنْيَا فَالْيَوْمَ نَنْسَاهُمْ كَمَا  
نَسُوا لِقَاءَ يَوْمِهِمْ هَذَا وَمَا كَانُوا بِآيَاتِنَا يَجْحَدُونَ

“ (yaitu) orang-orang yang menjadikan agama mereka sebagai main-main dan senda gurau, dan kehidupan dunia telah menipu mereka". Maka pada hari (kiamat) ini, Kami melupakan mereka sebagaimana mereka melupakan pertemuan mereka dengan hari ini, dan (sebagaimana) mereka selalu mengingkari ayat-ayat Kami. ”

7. Kata "*Laa'ibina*" (لُعِبِينَ) disebut tiga kali dalam Al-Qur'an yaitu pada QS. An-Anbiya (21): 16, 55, QS. Ad-Dukhan (44): 38. Adapun ayat-ayatnya adalah sebagai berikut:

a. QS. An-Anbiya (21): 16, 55

وَمَا خَلَقْنَا السَّمَاءَ وَالْأَرْضَ وَمَا بَيْنَهُمَا لُعِبِينَ

---

<sup>18</sup> Ibid

“ Dan tidaklah Kami ciptakan langit dan bumi dan segala yang ada di antara keduanya dengan bermain-main.”

قَالُوا أَجِئْتَنَا بِالْحَقِّ أَمْ أَنْتَ مِنَ اللَّعِبِينَ

“Mereka menjawab: "Apakah kamu datang kepada kami dengan sungguh-sungguh ataukah kamu termasuk orang-orang yang bermain-main?"”<sup>19</sup>

b. QS. Ad-Dukhan (44): 38

وَمَا خَلَقْنَا السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضَ وَمَا بَيْنَهُمَا لِعِبِينَ

“Dan Kami tidak menciptakan langit dan bumi dan apa yang ada antara keduanya dengan bermain-main.”

Kata permainan didalam al-Qur'an disebutkan menggunakan kata (لعب). Kata la'ib/permainan makna dasarnya adalah segala aktivitas yang dilakukan bukan pada tempatnya, atau untuk tujuan yang tidak benar. Seperti air liur pada anak kecil yang keluar secara tidak sengaja dinamai (لعباب) lu'ab karena ia keluar atau mengalir bukan pada tempatnya. Sesuatu yang dijadikan bahan gurauan atau permainan adalah sesuatu yang dilecehkan, bukan sesuatu yang pantas dan bukan juga sesuatu yang ditempatkan pada tempatnya. Mereka menjadikan agama sebagai bahan permainan, berarti juga mereka tidak menempatkan pengagungan kepada Allah yang menggariskan ketentuan agama itu, pada tempat yang sewajarnya, tidak juga menempatkan Rasul pada tempat beliau yang wajar.<sup>20</sup>

<sup>19</sup> Ibid

<sup>20</sup>M. Qurasy Shihab, *Tafsir Misbah*....,III, 136-137

La'ib Berasal dari kata **لعبا و بالعب يلعب لعب** : لعب, yang memiliki beberapa arti, yaitu:

1. **لعب** , yang artinya bermain atau bermain-main.<sup>21</sup>
2. Lawan dari sungguh -yang artinya berusaha dengan sungguh **الجد**,<sup>22</sup> atau giat.<sup>23</sup>
3. Setiap perkara atau perbuatan yang tidak memiliki manfaat.<sup>24</sup>
4. Melakukan suatu perbuatan dengan tujuan untuk menikmati kelezatan dan bersenang-senang.<sup>25</sup>
5. Mencari kesenangan yang tidak baik untuk dikerjakan.<sup>26</sup>

Dari pengertian tersebut didapat suatu kesimpulan bahwa *la'ib* itu ialah berupa perbuatan yang sengaja dilakukan oleh manusia. Dia sendiri pun tahu bahwa ia telah melakukan perbuatan yang sia-sia. Maka dapatlah dikatakan pengaruhnya itu datang dari dalam atau dari manusia itu sendiri.

Thabathaba'i menjelaskan bahwa kata (**لَعِبٌ**) *la'ib* adalah satu kegiatan atau aneka kegiatan yang teratur sedemikian rupa tetapi bersifat khayali dan untuk tujuan yang khayali (tidak ada wujudnya dalam kenyataan) seperti halnya permainan anak-anak. Kehidupan dunia menurutnya dinamai *la'ib* karena dia akan lenyap, segera hilang seperti halnya anak-anak, berkumpul bermain dan bergembira sesaat, kemudian berpisah dan alangkah cepatnya mereka berpisah. Kebanyakan tujuan yang dipersaingkan oleh para penyaing

<sup>21</sup>Munawwir, A. W. Al Munawwir, *Kamus Arab-Indonesia*, (Surabaya: Pustaka Progressif), 1271

<sup>22</sup>Manzhur, Imam *al-'Allâmah Ibn. Lisânu al-'Arabî*, VIII, (Qâhirah: Dâr al- Hadits, 2003).86

<sup>23</sup> A. W. Munawwir, .... 173

<sup>24</sup>Al-'Allâmah Ibn Manzhur, ... 86

<sup>25</sup>Munjid fî al-Lughati wa al-A'lâm, Bairut, Libanon: Dâr al-Masyriq, 723

<sup>26</sup>Al-Furûq *Al-Lughawîyah*, *Maktabah Asy-Syâmilah*,

dan diperebutkan oleh orang-orang zalim adalah persoalan-persoalan yang bersifat waham (sangkaan yang tidak berdasar dan tanpa memiliki wujud yang nyata) serta fatamorgana, seperti harta benda, pasangan, anak-anak, keanekaragaman dalam kedudukan, kepemimpinan, pendukung dan pengikut. Manusia tidak memiliki hal-hal tersebut kecuali dalam wadah waham dan khayal.<sup>27</sup>

Teori permainan pertama kali ditemukan oleh sekelompok ahli Matematika pada tahun 1944. Teori itu dikemukakan oleh John von Neumann and Oskar Morgenstern yang berisi: "*Permainan terdiri atas sekumpulan peraturan yang membangun situasi bersaing dari dua sampai beberapa orang atau kelompok dengan memilih strategi yang dibangun untuk memaksimalkan kemenangan sendiri atau pun 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*".<sup>28</sup>

*Game* sudah menjadi kata yang melekat di kehidupan sehari-hari masyarakat khususnya pada anak-anak dan remaja. Secara bahasa, *game* berasal dari bahasa Inggris yaitu *games* yang artinya permainan. Dalam bahasan ini, permainan adalah sebuah video yang dapat dimainkan oleh pemain melalui alat permainan seperti komputer atau laptop, gadget/smartphone dan konsol. Sedangkan secara terminologi *game online*

---

<sup>27</sup>M. Qurasy Shihab, *Tafsir Misbah*....,X, 537-538

<sup>28</sup> Putra ,Febriyanto Pratama. 2012. " Pembuatan Game Animasi 3D Role Playing Game Untuk Pendidikan Budaya Dengan Unity3D Dan Bahasa Pemrograman C#." Skripsi. Surakarta: Fakultas Komunikasi Dan Informatika Jurusan Teknik Informatika. Universitas Muhammadiyah Surakarta.

berasal dari dua kata, yaitu *game* dan *online*. *Game* adalah permainan dan *online* adalah terhubung dengan internet. *Game* adalah aktivitas yang dilakukan untuk 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. 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 seorang Direktur Indonesia *Games* dari 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.<sup>29</sup>

Antonim Tri Setio menyimpulkan *game online* adalah *game* atau permainan yang terhubung dengan koneksi internet atau *LAN* sehingga pemainnya dapat terhubung dengan pemain lainnya yang memainkan game yang sama.<sup>30</sup> Game atau permainan ini tidak sembarang, dimana didalamnya terdapat berbagai aturan yang harus dipahami oleh penggunanya. Dalam

---

<sup>29</sup> Baby Cher Stores, “*Teori Game Online*”, Official Website of Baby Cher Stores. <https://www.scribd.com/doc/91529393/TEORI-Game-Online-Keterampilan-Sosial> (29 oktober 2021).

<sup>30</sup> Antonim Tri Setio Nugroho, “*Defenisi Game dan Jenis-Jenisnya*”, Official Website of Antonim Tri Setio Nugroho. <http://chikhungunya.wordpress.com/2011/05/26/definisi-game-dan-jenisjenisnya/> (7 september 2021).

*game* juga perlu adanya skenario agar alur permainannya jelas dan terarah. Skenario disini bisa meliputi setting map, level, alur cerita, efek yang ada dalam *game*.

## 2. Jenis-jenis *game online*

### a. *Cross Platform Online*

Merupakan *game* yang dapat dimainkan secara online dengan hardware yang berbeda, misalnya saja *need for speed undercover* dan GTA V yang dapat dimainkan secara online dari PC, mobile phone/gadget/ smartphone, konsol PS4 maupun Xbox 360 (PS4 dan Xbox 360 merupakan hardware console *game* yang memiliki konektivitas ke internet sehingga dapat bermain secara *online*). Contohnya adalah *Grand Theft Auto V* (GTA V).

### b. *First Person Shooter (FPS)*

Sesuai judulnya *game* ini mengambil pandangan orang pertama pada gamenya. Sehingga, seolah-olah kita sendiri yang berada dalam *game* tersebut, kebanyakan *game* ini mengambil setting peperangan dengan senjata-senjata militer (di Indonesia *game* jenis ini sering disebut *game* tembak-tembakan). Contohnya adalah *Counter-Strike*.

### c. *Real Time Strategy*

Merupakan *game* yang permainannya menekankan kepada kehebatan strategi pemainnya, biasanya pemain memainkan tidak hanya satu karakter saja akan tetapi banyak karakter. Contohnya *game* DOTA merupakan singkatan dari *Defense of the Ancient*.<sup>31</sup>

---

<sup>31</sup> Mutia Sulisetyani, “*Game Berbasis Jaringan*”, Official Website of Mutia Suli setyani. <http://mutiasulisetyani.blogspot.co.id/2016/06/game-berbasis-jaringan.html> (13 november 2021).

d. Game 2 Dimensi,

Game yang mengadopsi teknologi ini rata-rata game yang termasuk ringan, tidak membebani sistem. Tetapi, game dengan kualitas gambar 2D tidak enak dilihat apabila dibandingkan dengan game 3D sehingga rata-rata game online sekarang mengadopsi teknologi 2,5D yaitu dimana karakter yang dimainkan masih berupa 2D akan tetapi lingkungannya sudah mengadopsi 3D.

e. Game 3D Merupakan game dengan grafis yang baik

Dalam penggambaran secara realita, kebanyakan game ini memiliki perpindahan kamera hingga 360 derajat sehingga kita bisa melihat secara keseluruhan dunia games tersebut. Akan tetapi, game 3D meminta spesifikasi komputer atau gadget/smartphone yang lumayan tinggi agar tampilan 3 dimensi game tersebut ditampilkan secara sempurna.<sup>32</sup>

f. Game Petualangan

Game aksi petualangan biasanya mengharuskan Anda untuk memainkan sebuah tokoh karakter yang sedang menguak sebuah misteri atau mencari solusi dari masalah yang dihadapinya. Dalam proses petualangannya, pemain juga harus bisa melakukan aksi untuk menyelesaikan rintangan-rintangan yang biasanya berbentuk teka-teki. Contoh dari jenis game aksi petualangan adalah Tomb Raider dan Indiana Jones.

---

<sup>32</sup> Septrian Albert, “*Game Dalam Jaringan*”, Official Website of Septrian Albert. <http://sep triana lase.blogspot.co.id/2021/11/game-dalam-jaringan-game-dalam-jaringan.html>(14 november 2021

g. *Vehicle simulation*

Vehicle simulation adalah game yang mengharuskan pemainnya untuk bisa mengoperasikan kendaraan, baik kendaraan darat, air, maupun laut seperti versi aslinya. Secara tidak langsung pemain harus mengerti versi kendaraan aslinya agar ia dapat mengoperasikan kendaraannya dengan sempurna. Contoh dari game Vehicle Simulation adalah Flight Gear, Tram, dan Orbiter.

## B. Judi

### 1. Pengertian judi

Uang atau suatu barang berharga digunakan sebagai taruhan atau sebagai jaminan dalam sebuah permainan (seperti bermain dadu dan kartu) merupakan pengertian dari kata judi dalam kamus besar bahasa Indonesia. Sedangkan pengertian berjudi ialah uang atau barang berharga milik salah seorang dipertaruhkan dalam suatu permainan tebak-menebak dengan dasar kebetulan, yang memiliki tujuan untuk mendapatkan sejumlah hadiah yang lebih besar yang berupa uang atau barang berharga lain dari apa yang dipertaruhkan semula. Sedangkan pejudi ialah orang yang senang melakukan judi.<sup>33</sup>

Dalam Al-Qur'an, kata *maisir* diartikan sebagai judi dan disebutkan sebanyak tiga kali, yaitu dalam surat Al-Baqarah(2) ayat 219, surat Al-Maidah(5) ayat 90 dan 91. Ketiga ayat ini menyebutkan beberapa kebiasaan buruk yang berkembang pada masa jahiliyah, yaitu *khamer*, *al-maisir*, *al-anshab* (berkorban untuk berhala), dan *al-azlam* (mengundi nasib dengan menggunakan panah). Dengan penjelasan tersebut, sekaligus Al-Qur'an

---

<sup>33</sup> Dapertemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*,(Jakarta:Balai Pustaka,2007), 479.

sesungguhnya menetapkan hukum bagi perbuatan-perbuatan yang dijelaskan itu. Firman Allah dalam surat Al-Baqarah 219:

يَسْأَلُونَكَ عَنِ الْخَمْرِ وَالْمَيْسِرِ قُلْ فِيهِمَا إِثْمٌ كَبِيرٌ وَمَنْفَعٌ لِلنَّاسِ وَإِثْمُهُمَا أَكْبَرُ مِنْ نَفْعِهِمَا وَيَسْأَلُونَكَ مَاذَا يُنْفِقُونَ قُلِ الْعَفْوَ كَذَلِكَ يُبَيِّنُ اللَّهُ لَكُمْ آيَاتِهِ لَعَلَّكُمْ تَتَفَكَّرُونَ

٢١٩

*“mereka bertanya kepadamu tentang khamer dan judi. Katakanlah: "Padakeduanya terdapat dosa yang besar dan beberapa manfaat bagi manusia, tetapi dosa keduanya lebih besar dari manfaatnya". dan mereka bertanya kepadamu apa yang mereka nafkahkan. Katakanlah: " yang lebih dari keperluan."Demikianlah Allah menerangkan ayat-ayat-Nya kepadamu supaya kamuberfikir”<sup>34</sup>*

Selanjutnya dalam firman dalam surat Al Maidah Ayat 90-91:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِنَّمَا الْخَمْرُ وَالْمَيْسِرُ وَالْأَنْصَابُ وَالْأَزْلُمُ رَجَسٌ مِّنْ عَمَلِ الشَّيْطَانِ فَاجْتَنِبُوهُ لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ ٩٠ إِنَّمَا يُرِيدُ الشَّيْطَانُ أَنْ يُوقِعَ بَيْنَكُمُ الْعَدَاةَ وَالْبَغْضَاءَ فِي الْخَمْرِ وَالْمَيْسِرِ وَيَصُدَّكُمْ عَن ذِكْرِ اللَّهِ وَعَنِ الصَّلَاةِ فَهَلْ أَنْتُمْ مُنْتَهُونَ ٩١

*“Hai orang-orang yang beriman, Sesungguhnya (meminum) khamer, berjudi,(berkorban untuk) berhala, mengundi nasib dengan panah adalah termasuk perbuatan keji. Maka jauhilah perbuatan-perbuatan itu agar kamu mendapat keberuntungan. Sesungguhnya syaitan itu bermaksud hendak menimbulkan permusuhan dan kebencian di antara kamu lantaran (meminum)*

<sup>34</sup>Qs. al Baqarah (2) : 219.

*khumer dan berjudi itu, dan menghalangi kamu dari mengingat Allah dan sholat maka berhentilah kamu (dari mengerjakan pekerjaan itu).”<sup>35</sup>*

Judi/.*al-maisir* (الميسر) mengandung..beberapa pengertian di antaranya ialah: mudah, keharusan, lunak, gampang , tunduk, kaya, dan lain-lain.<sup>36</sup> Ada yang mengartikan kata *maisir* dengan arti keharusan yang berasal dari kata (يسر) *yasara*. Maksud dari keharusan adalah keharusan bagi setiap pemain yang kalah harus memberikan pertaruhannya kepada pemenang sesuai kesepakatannya. Ada juga yang mengatakan bahwa artinya mudah dengan kata *yusrun* ( يُسْرًا ). Dengan artian bahwa..maisir merupakan jalan untuk mendapatkan secara mudah atau suatu cara yang dipakai untuk mendapatkan hasil dengan gampang, tanpa perlu bersusah payah. Dalam..bahasa Arab..*maisir*..sering.juga..disebut dengan kata *qimar*, jadi dalam kedua kata tersebut *maisir* dan *qimar* memiliki arti yang sama.<sup>37</sup>

Perlombaan atau taruhan merupakan arti tersendiri dari kata *Qimar*.<sup>38</sup> Hasbi ash Shiddieqy mengartikan judi dengan seluruh bentuk permainan yang didalamnya ada unsur menang-kalahnya; pihak yang menang akan mengambil sejumlah uang yang dipertaruhkan dari pihak yang kalah sesuai dengan kesepakatan taruhan. Syekh Muhammad Rasyid Ridha, menyatakan bahwa *maisir* itu suatu permainan dalam mencari keuntungan tanpa harus berpikir dan bekerja keras. Menurut at-Tabarsi, ahli tafsir Syiah Imamiah abad ke-6 Hijriah,

---

<sup>35</sup>Qs. al-Maidah (5): 90-91.

<sup>36</sup>M. Quraish Shihab, *Tafsir Al-Misbah : Pesan, kesan dan keserasian Al-Quran*, (Jakarta: Lentera Hati, 2002), I, 467-469

<sup>37</sup> Asy-Syaukani, *Tafsir Fathul Qadir, tahqiq dan takhrij* , Sayyid Ibrahim, (Jakarta: Pustaka Azzam, 2012), III, 520.

<sup>38</sup> Ibrahim Hosen, *Apakah Judi Itu ?*, (Jakarta: Lembaga Kajian Ilmiah Institut Ilmu Al-Qur'an(IIQ), 1987), 25.

*maisir* adalah permainan yang pemenangnya memperoleh beberapa jumlah uang atau barang tanpa usaha yang normal serta bisa membuat orang jatuh ke lembah kemiskinan. Dalam permainan anak-anak juga, bila terdapat unsur-unsur taruhannya, maka terhitung dalam jenis ini.<sup>39</sup> Menurut Yusuf Qardlawy dalam kitabnya “*Al-Halal Wal-Haram Fil-Islam*”, judi adalah setiap permainan yang didalamnya terdapat unsur taruhan. Definisi *maisir* menurut pengarang Al-Munjid, ialah setiap permainan yang didalamnya mengandung syarat bahwa bagi yang kalah diharuskan memberikan sesuatu uang atau yang lainnya kepada si pemenang.

Menurut Imam Syafi’i, apabila ada dua belah pihak berlomba dalam perlombaan pacuan kuda dan sama-sama mengeluarkan harta untuk dipertaruhkan (artinya memberikan hartanya kepada si pemenang) maka dalam kondisi seperti ini tidak boleh. Kecuali adanya *muhallil*, maka hal itu diperbolehkan jika kuda yang dipakai *muhallil* itu seimbang dengan kuda yang sedang berlomba. Pihak ketiga dinamakan *muhallil* sebagai penengah dalam perlombaan karena ia memiliki fungsi untuk menghalalkan aqad, dan untuk mengeluarkan dari bentuk judi yang tidak diperbolehkan atau diharamkan.<sup>40</sup>

Dalam tafsir munir dijelaskan bahwa Minum khamer dan main judi mengandung dosa besar sebab keduanya mendatangkan banyak mudarat yang besar. Dosa minum khamer adalah mengganggu orang lain dan mengakibatkan permusuhan. Adapun dosa main judi adalah menahan hak orang lain dan berlaku zalim sehingga timbul permusuhan. Di sisi lain, khamer dan judi mengandung beberapa manfaat. Manfaat khamer antara lain: sebagai

---

<sup>39</sup> Hasan Muarif Ambary, *Suplemen Ensiklopedia Islam*, (Jakarta: Ihtiar Baru Van Hoeve, 1996), 297-298.

<sup>40</sup> Ibrahim Hosen, *Apakah Judi Itu ?*, 35.

komoditas perdagangan, media untuk mendapat kenikmatan, mabuk, membuat orang yang pelit jadi murah tangan, dan meneguhkan hati si pengecut. Sedangkan manfaat judi antara lain: mendatangkan keuntungan, serta sedekah daging unta/kambing kepada kaum fakir miskin. Manfaat judi itu fiktif sedangkan mudaratnya nyata. Pejudi mengeluarkan uangnya untuk mendapatkan keuntungan yang fiktif, sehingga para profesional akan mengeruk habis harta bendanya, sementara ia dalam mengejar keuntungan fiktif itu hilang akal sehatnya, bertambah beban pikirannya, dan habis waktunya.<sup>41</sup>

"Dosa keduanya lebih besar daripada manfaatnya" sebab kalau sudah mabuk orang-orang biasanya saling berkelahi dan kalau sudah berjudi timbul perselisihan dan kedengkian di antara mereka. jika mudaratnya lebih besar ketimbang manfaatnya, keduanya harus dihindari, sebab *dar'ul mafaasid muqadaam 'alaa jalbil-manaafi'* (menghindari mudarat harus lebih didahulukan daripada mengambil manfaat). Oleh karena itu, banyak orang Arab di masa jahiliyah yang tidak mau minum khamer, misalnya Abbas bin Mirdas. Ia pernah ditanya, "Mengapa kau tidak minum khamer padahal ia menaikkan suhu tubuhmu sehingga semangatmu bertambah?!" Ia menjawab, 'Aku tidak sudi mengambil kebodohanku dengan tanganku lalu memasukkannya ke dalam perutku. Aku tidak mau menjadi pemuka suku di pagi hari tapi menjadi cemoohan mereka di sore hari!" Semua tabib sepakat bahwa khamer berbahaya. Banyak asosiasi di Eropa dan Amerika yang menyerukan pelarangan minuman keras dan menghimbau agar dibuat undang-undang yang mengekang jual-beli minuman keras.<sup>42</sup>

---

<sup>41</sup> Az-Zuhaili, *Tafsir Munir*...., I, 498

<sup>42</sup> Ibid

Allah SWT melarang orang-orang Mukmin mengonsumsi khamer dan melakukan judi. Allah berfirman, wahai orang-orang yang beriman, sesungguhnya khamer dan semua minuman yang memabukkan, judi dengan berbagai macamnya, berhala-berhala yang hewan kurban disembelih di sekitarnya, mengundi nasib, baik berupa nasib yang baik maupun yang buruk, adalah hal yang dimurkai dan dibenci Allah. Itu semua termasuk perbuatan setan yakni tipuan dan hiasannya. Oleh karena itu, jauhilah keburukan ini agar kalian menang dan bahagia dengan cara melakukan penyucian jiwa, menjaga tubuh kalian, dan saling menyayangi di antara kalian.<sup>43</sup>

Judi hukumnya juga haram. Semua jenis taruhan masuk dalam kategori judi, bahkan ini berlaku juga untuk permainan anak-anak dengan pala. Dalam sebuah riwayat dari Ali, dia berkata, "Catur adalah termasuk judi." Demikian halnya main kartu jika menggunakan uang. Jika catur dan permainan kartu tidak menggunakan uang, jumbuh tetap mengharamkannya sebab ia berpotensi menimbulkan permusuhan dan dendam, serta menjadi penghalang dari mengingat Allah dan shalat. Imam Syafi'i berpendapat bahwa catur hukumnya makruh karena ia dapat menyianyikan waktu.<sup>44</sup>

Berhala-berhala yang berupa batu-batu di sekitar Ka'bah adalah najis sebab orang-orang musyrik mengagungkannya dan menyembelih hewan kurban di sekitar Ka'bah. Demikian halnya undian anak panah adalah najis sebab mereka menjadikannya untuk mengundi nasib. Hal ini sudah dijelaskan pada ayat 3 surat al-Ma'idah.

---

<sup>43</sup>Az-zuhaili, Tafsir Munir...,IV, 59

<sup>44</sup> Ibid., 60

Kata rijs artinya adalah kotor, baik yang bersifat materi maupun maknawi, baik secara akal maupun syari'at. Khamer dan semua yang disebut setelahnya memiliki sifat ini sehingga hukumnya menjadi haram. Hal itu ditegaskan dengan perintah untuk menjauhi najis dan juga dengan firman-Nya (لَعَلَّكُمْ تَفْلِحُونَ). Artinya, mendapatkan keberuntungan dengan menjauhi hal-hal itu.<sup>45</sup>

Pengharaman khamer dan judi ditinjau dari berbagai sisi, di antaranya berikut ini. Susunan kalimat dalam ayat ini dimulai dengan kata (إِنَّمَا) yang memberi makna pembatasan, kemudian ia digandeng dengan berhala dan pengundian nasib. Ini adalah perbuatan keji dan jelek secara syara' dan akal. Penyandingan antara khamer dan judi ialah karena didalam keduanya itu terdapat dosa dan juga ada manfaat bagi manusia, akan tetapi dosa didalam keduanya lebih besar. Keduanya dinamakan najis dan termasuk perbuatan setan dan itu adalah puncak keburukan. Selain itu, adanya perintah untuk menjauhi keduanya tidak hanya sekadar larangan atau pengharaman saja, tetapi juga bermakna membuang sejauh-jauhnya. Kemudian, Allah menjadikan perbuatan menjauhi keduanya sebagai sebab untuk mendapatkan keberuntungan dan kemenangan. Kemudian, Allah menjelaskan bahaya-bahaya khamer dan judi secara moral, baik individu maupun masyarakat.

Abu Ja'far berkata: Allah SWT menjelaskan "Syetan mendorong kalian untuk meminum khamer dan berjudi, serta memperindahinya di hadapan kalian. Itu semua hanya untuk menumbuhkan permusuhan dan kebencian di antara kalian. Dengan kata lain, agar sebagian kalian memusuhi dan membenci

---

<sup>45</sup>Ibid.,

sebagian lain. Walhasil, syetan memecah-belah persatuan di antara kalian, padahal Aku sebelumnya telah mempersatukan kalian dengan iman, dan persaudaraan dalam Islam. Tujuan lainnya adalah menghalangi kalian dari mengingat-Ku, yakni menjadikan kalian mabuk khamer dan sibuk dengan judi, padahal itu merupakan kemaslatratan bagi dunia dan akhirat. Juga menghalangi kalian dari shalat, yang telah aku wajibkan. Oleh karena itu, berhentilah kalian dari meminum khamer dan berjudi, serta tunaikanlath perintah-Ku; shalat pada waktunya, dan selalu mengingat-Ku. Dengan keduanya segala permohonan kalian akan terwujud, baik di dunia maupun di akhirat kelak."<sup>46</sup>

Bersumber dari definisi-definisi yang telah diutarakan para ulama tersebut di atas maka dapat ditarik suatu kesimpulan bahwa judi ialah seluruh bentuk permainan yang di dalamnya terdapat faktor bertaruh dan juga terdapat praktek untung-untungan, yang mana akan membuat orang yang bermain berharap untuk memperoleh keuntungan dengan gampang tanpa bekerja keras.

Dari beberapa pengertian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa judi itu merupakan suatu permainan yang didalamnya adanya suatu harapan dan keuntungan dengan adanya pihak lain yang harus dirugikan. Pihak yang sudah memenangkan permainan perjudian tersebut akan mendapatkan keuntungan yang berupa materi (harta) dari pihak yang telah kalah, dan pihak yang telah kalah harus membayar materi dari kekalahanya tersebut. Dalam hal memenangkan ini tidak pasti bergantung pada nasib baik maupun kesialan

---

<sup>46</sup> Ath-Thabari, *Tafsir Ath-Thabari*. ... IX, 363

melainkan juga pada ketrampilan dan juga keahlian pemain dalam permainan tersebut.

Dengan begitu, secara hukum bermain judi dianggap sebagai suatu tindak pidana dan juga kejahatan. Jika seorang individu yang sudah memiliki pekerjaan dan dianggap bersalah karena sudah melakukan tindakan perjudian maka akan dianggap sebagai kejahatan, dan hak-haknya dalam pekerjaannya tersebut dapat dicabut karena kesalahan itu. Selanjutnya, masyarakat umum menilai bahwa tindakan perjudian itu sebagai tingkah laku yang disebabkan oleh banyaknya akses buruk dan merugikan. Lebih tepatnya merugikan diri sendiri dan keluarga karena apa saja bisa dipertaruhkan dalam meja perjudian, tidak hanya segenap harta kekayaannya, terkadang anak dan juga istri juga dipertaruhkan. Karena dipenuhi nafsu untuk berjudi, maka orang dapat melakukan apa saja untuk mendapatkan uang demi bisa bermain judi meskipun itu harus mencuri, menipu, merampok, korupsi atau bahkan sampai membunuh orang lain.<sup>47</sup>

Dari beberapa pengertian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa judi itu merupakan suatu permainan yang didalamnya adanya suatu harapan dan keuntungan dengan adanya pihak lain yang harus dirugikan. Pihak yang sudah memenangkan permainan perjudian tersebut akan mendapatkan keuntungan yang berupa materi (harta) dari pihak yang telah kalah, dan pihak yang telah kalah harus membayar materi dari kekalahannya tersebut. Dalam hal memenangkan ini tidak pasti bergantung pada nasib baik maupun kesialan

---

<sup>47</sup>Redaksi Sinar Grafika., *KUHAP Dan KUHP; Dilengkapi Dengan UU No. 27 Tahun 1999 Tentang Perubahan Kitab Undang-Undang Hukum Pidana Yang Berkaitan Dengan Kejahatan Terhadap Keamanan Negara* (Jakarta; Sinar Grafika, 2010), 104-105.

melainkan juga pada ketrampilan dan juga keahlian pemain dalam permainan tersebut.

Dengan begitu, secara hukum bermain judi dianggap sebagai suatu tindak pidana dan juga kejahatan. Jika seorang individu yang sudah memiliki pekerjaan dan dianggap bersalah karena sudah melakukan tindakan perjudian maka akan dianggap sebagai kejahatan, dan hak-haknya dalam pekerjaannya tersebut dapat dicabut karena kesalahan itu. Selanjutnya, masyarakat umum menilai bahwa tindakan perjudian itu sebagai tingkah laku yang disebabkan oleh banyaknya akses buruk dan merugikan. Lebih tepatnya merugikan diri sendiri dan keluarga karena apa saja bisa dipertaruhkan dalam meja perjudian, tidak hanya segenap harta kekayaannya, terkadang anak dan juga istri juga dipertaruhkan. Karena dipenuhi nafsu untuk berjudi, maka orang dapat melakukan apa saja untuk mendapatkan uang demi bisa bermain judi meskipun itu harus mencuri, menipu, merampok, korupsi atau bahkan sampai membunuh orang lain.<sup>48</sup>

Dari pemaparan diatas mengenai perjudian, maka ada unsur-unsur yang harus dipenuhi agar suatu itu dapat dikatakan perjudian. Unsur-unsur tersebut adalah:

1. Perlombaan/permainan

Merupakan sesuatu yang digunakan untuk bermain dalam permainan atau perlombaan. Jadi hanya untuk bersenang-senang atau digunakan untuk hiburan atau kesenangan. Jadi hanya bersifat rekreatif, namun

---

<sup>48</sup>Redaksi Sinar Grafika., *KUHAP Dan KUHP; Dilengkapi Dengan UU No. 27 Tahun 1999 Tentang Perubahan Kitab Undang-Undang Hukum Pidana Yang Berkaitan Dengan Kejahatan Terhadap Keamanan Negara* (Jakarta; Sinar Grafika, 2010), 104-105.

disini pelaku tidak harus memainkan, menjadi penonton pun juga bisa bertaruh dalam permainan atau perlombaan tersebut.

## 2. Untung-untungan

Dalam memenangkan suatu permainan atau perlombaan, lebih bergantung pada unsur spekulatif atau bersifat kebetulan(untung-untungan), atau faktor lain berupa kebiasaan atau kepandaian dari pemain tersebut karena sudah terbiasa dan terlatih dengan permainan tersebut.

## 3. Ada taruhan

Unsur ketiga ini merupakan unsur yang paling utama dalam menentukan sebuah perbuatan bisa dikatakan sebagai perjudian atau bukan. Biasanya dalam permainan ada taruhan yang dipasang baik dari pihak pemain maupun dari pihak bandar. Bisa berupa uang atau harta berharga lainnya. Akibat dari pertaruhan tadi maka ada pihak yang diuntungkan apabila memenangkan dan juga ada pihak yang dirugikan akibat kekalahannya.

Perjudian mempunyai konsekuensi sosial kurang baik, dan mengatur batas yurisdiksi paling sah tentang undang-undang berjudi sampai taraf tertentu. Terutama dalam beberapa negara-negara islam perjudian itu dilarang, dan negara-negara lainnya telah mengatur itu. Kebanyakan hukum negara tidak mengatur tentang perjudian, dan memandang sebagai akibat konsekuensi masing-masing, dan tak dapat dilaksanakan oleh proses yang sah sebagai undang-undang.<sup>49</sup>

---

<sup>49</sup> Ambary, *Suplemen Ensiklopedia Islam*, 295.

## 2. Jenis-Jenis Perjudian

Dalam penjelasan di atas dapat disebutkan beberapa macam perjudian yaitu:

1. Perjudian di Kasino, antara lain terdiri dari : *Roulette, Blackjack, Bacarat, Creps, Keno, Tombala, Super Ping-Pong, Lotto Fair, Slot Machine (Jackpot), Poker, Kiu-Kiu* dan lain sebagainya.
2. Perjudian ditempat-tempat keramaian, antara lain terdiri dari perjudian dengan: Lempar paser atau bulu ayam pada papan atau sasaran yang tidak bergerak, Lempar gelang, Lompat uang (coin), Koin, Pancingan, Menebak sasaran yang tidak berputar, Lempar bola, Adu ayam, Adu kerbau, dan permainan-permainan lain.
3. Perjudian yang dikaitkan dengan alasan-alasan lain diantaranya perjudian yang dikaitkan dengan kebiasaan-kebiasaan: Adu ayam, Adu sapi, Adu kerbau, Pacu kuda, Karapan sapi, Adu domba atau kambing dan Adu burung merpati<sup>50</sup>

## 3. Judi dan bahayanya

*Kata al-maisir* (judi) berasal dari kata *al-yusr* (kemudahan) seperti dijelaskan sebelumnya. Bisa pula ia berasal dari ungkapan *yassartusy-syai'a* (aku membagi sesuatu). Dalam bahasa Arab *maisir* sering juga disebut *qimar*, jadi keduanya memiliki arti yang sama.<sup>51</sup> Judi dinamakan *maisir* karena para pelaku dapat memperoleh suatu harta dengan mudah. Ia dipakai untuk menyebut unta/kambing sembelihan sebab hewan inilah yang dibagi. Maisir yang disebutkan dan diharamkan Allah adalah dengan mengundi bagian-bagian

---

<sup>50</sup> Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 9 Tahun 1981 tentang Pelaksanaan Undang-undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian, Pasal 1 ayat (1)

<sup>51</sup> Asy-Syaukani, *Tafsir Fathul Qadir*, ..., III, 520.

hewan sembelihan itu. Setelah itu kata ini dipakai sebagai sebutan bagi dadu dan segala sesuatu yang mengandung unsur perjudian.<sup>52</sup>

Al Azhari berkata, “*Al Maisir* adalah unta yang mereka perebutkan. Disebut *maisir* karena ia dibagi-bagi menjadi beberapa bagian sehingga seolah-olah menjadi tempat pembagian, dan segala sesuatu yang dibagi-bagi, berarti telah dimudahkan. *Al Yaasir* adalah yang membagi.” Ia juga berkata, “Inilah makna asal *al yaasir*, kemudian orang-orang yang bermain cangkir dan berjudi dengan (memperebutkan) unta disebut *yaasiruun*, karena mereka saling berbagi, sebab mereka menjadi penyebabnya”. Disebutkan di dalam Ash-Shahhah: Dikatakan *yasara al qaum al juzuur*, bila mereka memotong unta itu dan membagi-bagikan potongan-potongannya. Kemudian disebutkan pula di dalam Ash-Shahhah: Dikatakan *yasara al qaum* apabila mereka berjudi. *Rajulun maisir* dan *rajulun yaasir* maknanya sama. Bentuk jamaknya *aisaar*.<sup>53</sup>

Cara judi di kalangan bangsa Arab, sebagaimana telah dijelaskan, begini: Mereka punya sepuluh batang panah yang disebut *al-azlaam* atau *al-aqlaam*, dan nama-namanya adalah *al-fadzdz*, *at-tau'am*, *ar-raqiib*, *al-hils*, *al-musbal*, *al-mu'alla*, *an-naafis*, *al-maniih*, *as-safiih*, dan *al-waghd*; tujuh yang pertama masing-masingnya punya bagian tertentu dari unta yang mereka sembelih dan mereka bagibagi, 10 bagian atau 28 bagian, sedangkan tiga batang yang terakhir tidak ada bagiannya. Mereka biasanya memberi satu bagian untuk *al-fadzdz*, dua bagian untuk *at-tau'am*, dua bagian untuk *ar-raqiib*, empat bagian untuk *al-hils*, lima bagian untuk *an-naafis*, enam bagian untuk *al-musbal* tujuh bagian untuk *al-mu'alla*, dan inilah yang mendapat bagian tertinggi.

---

<sup>52</sup> Ibid 502

<sup>53</sup> Al-Syaukani, M.A *Tafsir FathulQadir*. (Jakarta: Pustaka Azzam.)II. 849

Mereka meletakkan panah-panah ini di dalam *ar-rabaabah*, yaitu kantung yang dipegang oleh seorang yang adil. Dia mengocok kantung itu lalu memasukkan tangannya dan mengeluarkan satu batang dengan nama satu orang. Lalu mengeluarkan satu batang lagi dengan nama orang lain, dan seterusnya. Barangsiapa mendapatkan satu batang yang punya bagian, maka ia berhak mengambil bagian yang tercantum di situ. Barangsiapa mendapatkan satu batang yang tidak ada bagiannya, maka ia tidak mendapat apa-apa, dan dialah yang menanggung harga unta sembelihan itu seluruhnya. Mereka biasanya memberikan bagian-bagian itu kepada fakir miskin sedangkan mereka sendiri tidak memakannya sedikit pun. Mereka menjadikan itu sebagai kebanggaan. Mereka mencela orang-orang yang tidak ikut tradisi itu, yang mereka sebut *al-barm* (artinya: si bangsat orang tercela), sebagaimana telah kami terangkan sebelumnya. Judi itu banyak dampak negatifnya, antara lain: menciptakan permusuhan dan menghalangi orang untuk ingat Allah (sama dengan arak), sebagaimana dinyatakan Al-Qur'an.

Dampak negatifnya yang lain adalah merusak pendidikan (karena ia membiasakan orang untuk malas dan menunggu rezeki dari sarana-sarana yang fiktif), melemahkan akal (dengan meninggalkan pekerjaan-pekerjaan yang bermanfaat dalam cara-cara alami untuk mendapatkan rezeki), dan para pejudi menelantarkan pertanian, industri, dan perdagangan yang merupakan pilar-pilar peradaban). Dampak lainnya, yang paling terkenal, adalah membuat pejudi bangkrut dan merusak rumah tangga secara tiba-tiba, dengan perubahan

mendadak dari kaya menjadi miskin. Betapa banyak kekayaan yang dibuang percuma dalam satu malam, sehingga pejudi menjadi melarat.<sup>54</sup>

Adapun manfaat judi adalah keuntungan yang dihasilkan sebagian orang yang terlibat di dalamnya. Dari hasil itu, ia dapat membelanjakan buat dirinya sendiri maupun keluarganya. Namun, manfaat dan maslahat tersebut tidaklah sebanding dengan madharat dan kerusakannya. Kerusakannya berkaitan dengan akal dan agama, sebagaimana disebutkan dalam firman-Nya di atas. Oleh karena itu, ayat ini merupakan pendahuluan dari pengharaman khamer secara total. Pengharaman tidak disebutkan dengan sekaligus, melainkan secara bertahap.<sup>55</sup>

Mujahid, muhammad bin sirin, al hasan, ibnu al musayyab, atha', qatadah, mu'awiyah bin shalih, thawus, ali bin abi thalib dan ibnu abbas juga berpendapat bahwa setiap sesuatu yang mengandung (unsur) perjudian, apakah itu berupa dadu maupun catur, semua itu adalah perjudian, bahkan permainan anak yang menggunakan buah dari pohon kenari dan *ki'aab*, kecuali pada hal-hal yang diperbolehkan, yaitu berupa hadiah dalam perlombaan kuda dan undian dalam mengeluarkan hak.<sup>56</sup>

---

<sup>54</sup> Ibid.

<sup>55</sup> Al-Khalidi, *Mudah Tafsir Ibnu Katsir*, ... III, 410

<sup>56</sup> Al-Qurtubi. *Tafsir Al-Qurtubi*. ... III, 118-119 Dan Lihat Juga Tafsir Al-Syaukani, M.A. *Tafsir FathulQadir*.... , III, 850

