

BAB 1

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Setiap kegiatan yang dapat dimainkan sesuai aturan dan menghasilkan pemenang dan ada yang kalah disebut sebagai permainan atau game. Fondasi permainan internet adalah elektronik dan grafik. Media visual elektronik digunakan untuk bermain game online, yang biasanya membuat mata terpapar radiasi, membuat mata lelah, dan sering menyebabkan sakit kepala. Seperti yang diamati di kota-kota besar, popularitas permainan visual, atau yang biasa kita sebut sebagai *Game Online*, telah berkembang secara signifikan selama sepuluh tahun terakhir. Untuk kota-kota kecil, hal yang sama berlaku. Pusat permainan baru ada di mana-mana. *Game center* memiliki proporsi pelanggan berulang yang lebih besar daripada kafe internet. Ini adalah penyebab kepadatan konstan di pusat permainan.¹

Kehadiran *game online* memberikan pengalaman baru terutama pada perangkat gadget/smartphone. Hal ini disebabkan oleh adanya interaksi sosial yang intens dan seru dengan orang lain, karena game online dapat dimainkan bersama-sama dengan teman, sehingga menciptakan kesenangan dalam bermain game dan menghabiskan waktu yang lama. Seiring dengan perkembangan dan kemajuan teknologi internet, semakin banyak pula *Game Online* yang dapat diunduh dan digunakan oleh masyarakat. Beberapa contoh

¹ Hubungan Dukungan and others, 'Jurnal Pendidikan Dan Konseling', 4 (2022), 1707–15.

Game Online yang populer digunakan oleh pengguna adalah Mobile Legends, *Higgs Domino Island*, Free Fire, PUBG, dan sebagainya.

Permainan zaman sekarang berbeda dengan zaman dulu. Berkat kemajuan teknologi, khususnya internet, game sekarang dapat dimainkan secara bersamaan oleh lebih dari 100 orang dibandingkan dengan batas sebelumnya yaitu dua orang.

Pada era sebelum popularitas *Game Online* di internet, anak-anak sering aktif bermain secara berkelompok, yang menghasilkan interaksi sosial dan kekompakan di antara mereka. Mereka sering bermain permainan seperti gasing, layangan, bola kasti, petak umpet, dan lainnya. Permainan-permainan ini membutuhkan partisipasi kelompok, sehingga anak-anak sejak kecil terbiasa untuk berinteraksi sosial, menjalin hubungan, serta membangun kebersamaan dan kekompakan dengan teman-teman mereka. Namun, dalam perkembangan teknologi saat ini, permainan tradisional semacam itu secara perlahan terlupakan dan ditinggalkan. Anak-anak lebih cenderung memilih permainan instan dan praktis yang dapat mereka mainkan sendiri atau dengan bantuan teknologi, seperti game online.

Meskipun game didesain untuk anak-anak, banyak orang dewasa dan milenial yang rutin bermain game, bahkan ada yang menjadikan bermain *Game Online* sebagai pekerjaan dan sumber penghasilan.² *Game Online* juga mempengaruhi kehidupan masyarakat secara signifikan, terutama dalam hal perkembangan dan pertumbuhan mental anak-anak. Terlepas dari kenyataan

² Bimrew Sendekie Belay, 8.5.2017, 2022, 2003–5.

bahwa kita dapat berinteraksi dengan pengguna lain di game online. *Game Online* sering membuat pengguna jauh dari interaksi sosial kehidupan nyata mereka.

Dalam perspektif Islam, hukum asal *Game Online* di komputer atau handphone adalah diperbolehkan. Islam mengakui bahwa manusia sebagai makhluk ciptaan Allah memiliki fitrah dan kecenderungan untuk bergembira, bersenang-senang, tertawa, dan bermain, sebagaimana mereka juga memiliki kecenderungan untuk makan dan minum. Manusia dapat mencari kebahagiaan dan kesenangannya melalui berbagai cara, termasuk olahraga, menyanyi, bermain game, dan sebagainya. Secara prinsip, Islam tidak melarang permainan selama permainan tersebut tidak melanggar norma dan aturan syariat Islam, seperti menyebabkan bahaya, menggunakan tipu muslihat terhadap orang lain, menyakiti binatang, permainan yang mengandung unsur keberuntungan, atau melibatkan unsur perjudian. Salah satu karakteristik perjudian adalah adanya potensi keuntungan dan kerugian yang tidak dijamin, serta mengandung unsur taruhan atau spekulasi.

Maysir atau judi dianggap sebagai tindak pidana yang memiliki dampak negatif. Praktik judi dapat menyebabkan kerusakan pada ekonomi keluarga, mengganggu keamanan dan ketertiban masyarakat, merusak semangat kreativitas, serta menghabiskan waktu. Meskipun upaya untuk menghilangkan atau memerangi perjudian sangat sulit, perkembangan teknologi informasi juga memberikan kontribusi dalam meningkatkan penyebaran perjudian, salah satunya melalui aplikasi permainan seperti *Higgs Domino Island*. Perjudian

tidak terbatas hanya pada perkotaan, tetapi juga menyebar ke masyarakat di pedesaan. Semakin banyak kalangan masyarakat, baik muda maupun tua, terlibat dalam praktik perjudian. Prinsip umum dalam perjudian adalah mencari keuntungan yang besar. Keuntungan yang diperoleh sesuai dengan jumlah taruhan yang dibuat, semakin besar taruhan, maka potensi keuntungan juga semakin besar.

Islam dengan tegas melarang perjudian, baik yang dilakukan secara offline maupun online melalui jaringan komputer. Syarat diperbolehkannya game internal adalah game tersebut harus sesuai dengan syariah. Dimana suatu permainan diperbolehkan jika tidak melanggar syariat agama Islam.³ Seperti yang telah tertulis dalam al-Qur'an yang berbunyi:

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

Artinya: *Wahai orang-orang yang beriman, sesungguhnya minuman keras, berjudi, (berkurban untuk) berhala, dan mengundi nasib dengan anak panah adalah perbuatan keji (dan) termasuk perbuatan setan. Maka, jauhilah (perbuatan-perbuatan) itu agar kamu beruntung.*

(Qs. Al-Maidah: 90)

Pasal 45 UU Nomor 19 Tahun 2016 menyebutkan, ancaman hukuman maksimal 6 tahun penjara dan denda Rp 1.000.000.000. Menurut pasal ini, barang siapa dengan sengaja menyebarkan atau menyediakan informasi

³ Mahmud Fauzi, 'Higgs Domino Island Ditinjau Dari Hukum Pidana Islam', *Journal El-Thawalib*, 3.2 (2022), 288–302.

elektronik yang mengandung unsur perjudian sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 ayat (2) tanpa izin diancam dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun atau pidana paling lama denda sebesar Rp. 1.000.000.000.⁴ *Game Online* cenderung menyebabkan pemain lupa waktu, bahkan melupakan pekerjaan rumah, pekerjaan, makan, dan interval istirahat. Oleh karena itu, masuk akal untuk memperkirakan bahwa bermain *Game Online* akan berdampak pada perilaku sosial pemain.⁵ Seperti halnya dengan surat Al-Quran yang berbunyi:

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

Artinya: *Wahai orang-orang yang beriman! Sesungguhnya minuman keras, berjudi, (berkorban untuk) berhala, dan mengundi nasib dengan anak panah, adalah perbuatan keji dan termasuk perbuatan setan. Maka jauhilah (perbuatan-perbuatan) itu agar kamu beruntung. (Q.S Al-Maidah Ayat 90)*

Semua kelompok umur di Indonesia termasuk orang tua dan milenial saat ini menyukai *Game Online Higgs Domino Island* yang dapat diunduh melalui layanan perangkat Android. *Higgs Domino Island* adalah permainan slot, kartu dan permainan lain dan syarat untuk bermain, Anda bertaruh siapa yang akan memenangkan koin paling banyak dia yang akan menang. Untuk

⁴ Putri Ramadhani, 'Unsur Pidana Dalam *Game Online Higgs Domino* Yang Chip / Koin Di Perjual Hukum Pidana Islam Dan Hukum Positif', *Jurnal Insitusi Politeknik Ganesha Medan*, 4.September (2021), 331–41.

⁵ Fadly Firmansyah dkk Putra, 'Dampak *Game Online* Terhadap Perubahan', *JPI: Jurnal Politikom Indonesia*, 4 (2019), 98–103.

memainkan game tersebut, chip (mata uang game) digunakan sebagai pengganti uang.⁶

Di dalam game Android *Higgs Domino Island* terdapat sebuah website atau aplikasi yang menawarkan berbagai macam permainan antara lain domino, kartu, fuzle, dam, dan slot yang dapat dimainkan untuk memenangkan banyak hadiah. *Game Higgs Domino* yang populer termasuk slot, Duofu Duo Chai, Windfall, 5 Dragons, dan fafafa. Fungsi sedekah chip yang terbatas membuat elemen Top Up (isi ulang), sedekah, dan chip (uang emas) game *Higgs Domino Island* semakin menarik.⁷

Para peneliti memperhatikan perkembangan *Higgs Domino Island* pada awal debut game pada tahun 2018, ketika *Higgs Domino Island* dengan cepat mendapatkan popularitas karena peningkatan jumlah pemain saat ini. Maraknya perdagangan chip (koin) oleh para pemain turut menyumbang peningkatan jumlah pengguna *Higgs Domino Island*. Ada juga pemain yang mencari nafkah dengan menjual belikan chip (koin) *Higgs Domino Island*.⁸

Seperti yang disebutkan di awal pembahasan kota kecil seperti kabupaten pasuruan juga terkena dampak dari permainan *Higgs Domino Island*. Peneliti juga mengikuti perkembangan *Higgs Domino Island* semenjak awal rilis hingga saat ini. Dimana pemain *Higgs Domino Island* ini sangat marak bahkan sempat menjadi trending topik di Kecamatan Kejayan ini.

⁶ Julpaman Welly Simbolon, 'Aplikasi Game *Online Higgs Domino Island* Di Kalangan Mahasiswa Dalam Perspektif Patologi Sosial', 5.1 (2022), 69–83.

⁷ Mila Puspita, 'Perspektif Hukum Islam Terhadap Jual Beli Chip Pada Game *Online Higgs Domino*', 2021, 1–63.

⁸ S.Pd Albi Anggito Johan Setiawan, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, ed. by Lestari Deffi Ella (Sukabumi, Jawa Barat: CV Jejak, 2018).

Bahkan tidak luput dari teman peneliti juga mengalami kerugian yang sangat besar sebut saja inisial B dan J dimana mereka sampai terlilit hutang ber juta-juta sampai akhirnya kecanduan dan menjual barang-barang berharga seperti Motor, Laptop, dan sebagainya.

Beberapa orang mengandalkan perdagangan chip (koin) *Higgs Domino Island* untuk mata pencaharian mereka. sebut saja inisial F dimana dia menjadi agen dimana dia order ke agen atau ke pemain yang memiliki banyak koin dimana harga beli biasanya Rp. 50.000 lalu dijual kembali dengan harga Rp. 65.000 alhasil si F dapat membeli sebuah motor dari hasil jual beli chip tersebut.

Meninjau hukum Islam dalam permainan chip online *Higgs Domino Island* adalah tujuan dari penelitian ini. Selain itu juga bertujuan untuk mengetahui bagaimana Game *Higgs Domino Island* Online mempengaruhi generasi milenial di Kecamatan Kejayan. Akibatnya, penelitian ini dapat membantu dalam memahami bagaimana hukum berlaku untuk perjudian dan bagaimana pengaruh perjudian internet. Karena *Higgs Domino Island* dianggap sebagai situs judi online, diketahui secara umum masih ada ketidakpastian tentang masalah keberadaannya.

Judi diartikan sebagai pertaruhan, baik dengan uang maupun dengan benda. Perjudian semacam itu bisa juga diartikan sebagai kegiatan mencari keuntungan yang dilakukan secara kebetulan, terutama dengan menebak-nebak dan menuntut “pembayaran” di muka. Sementara itu, tebakannya benar;

mereka yang menebak dengan benar beruntung. Sedangkan jika dugaannya salah, maka orang tersebut akan mengalami kerugian.⁹

Sebagai aturan umum, Islam tidak melarang permainan selama tidak melanggar syariat, seperti menimbulkan kesulitan atau menipu laki-laki dengan memperlihatkan tubuh atau aurat perempuan kepada mereka terhadap orang lain atau kekejaman terhadap hewan. Ada komponen perjudian untuk permainan yang bergantung pada kebetulan. Karena judi memiliki kelebihan dan kekurangan bagi satu pihak, inilah salah satu cirinya.

Perbuatan yang merusak kesusilaan, kesusilaan, agama, atau Pancasila adalah perbuatan melawan hukum, menurut penjelasan umum Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang penertiban perjudian. Perjudian dianggap sebagai kegiatan berisiko yang berpotensi membahayakan nyawa orang dan kepentingan nasional.¹⁰

B. IDENTIFIKASI MASALAH

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Maraknya perjudian online yang dapat mempengaruhi lingkup sosial kalangan kaum milenial di Kecamatan Kejayan.
2. Tinjauan hukum Islam terhadap jual beli chip *Higgs Domino Island* akan memberikan pandangan terhadap masyarakat akan bahayanya sistem jual beli chip (koin) di kalangan kaum milenial di Kecamatan Kejayan.

⁹ Evi Rahayu and others, 'Permainan Game Online Aplikasi *Higgs Domino Island* Ditinjau Dari Pendapat Hukum Mahzab Syafi'i', *Repository UIN Sumatera Utara*,

¹⁰ Aldi Rinaldi, Fauzan Januri, and Jaenudin, 'Aldi Rinaldi, Fauzan Januri, Jaenudin', *Mahkamah: Jurnal Kajian Hukum Islam*, 7.2 (2022), 210–22.

3. Masih rendahnya pemahaman bahwasannya perjudian itu dapat membuat dilarang dan dapat membuat kecanduan bagi penggunanya bahkan bisa sampai berujung hutang piutang.

C. RUMUSAN MASALAH

Adapun rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana tinjauan hukum Islam terhadap *Game Online* chip *Higgs Domino Island* ?
2. Bagaimana dampak *Game Online* chip *Higgs Domino Island* pada kalangan remaja di Kecamatan Kejayan ?

D. TUJUAN PENELITIAN

Dalam kepenulisan skripsi ini, tujuan penulis adalah sebagai berikut::

1. Untuk mengetahui tinjauan hukum Islam tentang *Game Online* chip *Higgs Domino Island*.
2. Untuk mengetahui dampak *Game Online* *Higgs Domino Island* pada kalangan Milenial di Kecamatan Kejayan.

E. KEGUNAAN PENELITIAN

Berikut ini adalah manfaat utama yang diharapkan peneliti tercapai dari penelitian ini yaitu:

1. Bagi peneliti

Menambah wawasan dan ilmu pengetahuan mengenai hukum dan dampak dalam *Game Online Higgs Domino Island* di kalangan kaum milenial Di Kecamatan Kejayan supaya dapat terhindar dari perjudian onlien dan dampak dari perjudian online tersebut.

2. Bagi masyarakat

Dapat memberikan pandangan maupun pengetahuan terutama bagi kalangan kaum milenial terkait dampak dan hukum perjudian online terutama di kawasan Di Kecamatan Kejayan.

3. Bagi akademisi

Sebagai refrensi bagi peneliti selanjutnya yang akan membahas juga mengenai dampak *Game Online Higgs Domino Island* terhadap kalangan kaum milenial.

F. DEFINISI OPERASIONAL

1. *Game online*

Game Online dapat dimainkan di lingkungan yang serius atau menyenangkan dengan aturan khusus yang menentukan siapa yang menang dan siapa yang kalah. *Game Online* memiliki efek menguntungkan dan negatif bagi para gamer.¹¹

2. *Higgs Domino Island*

Sejumlah besar game berbeda ditampilkan dalam game *Higgs Domino Island* seperti catur, poker, slot, qiu-qiu, dan banyak lagi lainnya.

¹¹ Nasruddin Khalil Harahap, 'Dampak *Higgs Domino Island* Dalam Masyarakat (Kajian Dengan Perspektif Sosiologi Hukum)', *Tazkir : Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial Dan Keislaman*, 7.2 (2021), 257–76

Permainan Higgs Domino ini bisa dimainkan jika pemilik akun memiliki koin dalam jumlah yang cukup atau sering disebut chip.¹²

3. Kalangan milenial

Generasi milenial didefinisikan oleh Zemke. Generasi berikutnya termasuk mereka yang lahir antara tahun 1980 dan 2000. Sebaliknya, Carlson menegaskan bahwa generasi boomer baru terdiri dari orang dewasa yang lahir antara tahun 1983 dan 2001.¹³

¹² RINALDI AHMAD ISKANDAR NASUTION, 'ANALISIS PERJUDIAN TERHADAP GAME *ONLINE HIGGS DOMINO ISLANDS* MENURUT PERSPEKTIF HUKUM PIDANA DI INDONESIA', 2022.

¹³ Natalia, 'Pengaruh Ulasan Pelanggan Online Terhadap Keputusan Generasi Milenial Dalam Memesan Kamar Hotel', 2017, 5-14 <http://repository.podomorouniversity.ac.id/98/12/31160054_TA_12_BAB2.pdf>.