

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Permainan Higgs Domino banyak dimainkan oleh penggemar game online, termasuk mahasiswa IAIN Kendari. Dalam pengamatan sementara, para mahasiswa banyak menghabiskan waktu bahkan kuota internet untuk bermain Higgs Domino, meski terindikasi ada praktik judi di dalamnya.

Pada dasarnya, mahasiswa IAIN yang merupakan pelajar berbasis Islam diasumsikan sebagai mahasiswa yang memahami diharamkannya judi dalam ajaran Islam. Tetapi kenyataannya, masih banyak juga mahasiswa yang belum memahami bahwa game yang mereka mainkan itu terindikasi sebagai praktik judi.

Sejumlah penelitian terdahulu tentang judi dan game masih terbatas pada permainannya yang tergolong biasa dan pola permainannya masih banyak dalam bentuk alat dan berupa benda hidup. Penelitian terdahulu tentang judi secara konvensional belum dapat memberikan pemahaman secara jelas tentang judi dan jenis-jeninya, bahkan belum ada yang membahas tentang judi yang dimainkan pada zaman modern seperti sekarang ini, contoh macam judi yang dilakukan secara konvensional seperti judi togel, *capjikia*, dan sebagainya. Berbeda dengan sekarang yang sudah menggunakan elektronik dan teknologi yang canggih sehingga judi dan game dapat dimainkan secara online/virtual dengan menggunakan smartphone dan alat canggih lainnya.

Keberadaan perjudian secara online sebagai bukti perkembangan teknologi saat ini sangat meresahkan masyarakat, karena dampak negatif yang dapat ditimbulkan seperti kerugian dan sebagainya. Banyak anak-anak remaja yang

melakukan hal tersebut yang mengakibatkan mereka kehilangan uang jajan pada saat di sekolah dan merasakan kelaparan karena tidak membeli makanan akibat dari permainan judi tersebut, bahkan ada remaja yang menjual laptopnya untuk dijadikan taruhan perjudian. Saat ini negara maju telah memberikan ilmu pengetahuan dan teknologi akan tetapi banyak orang yang telah kehilangan akal sehat, moral, dan agamanya. (Zurohman et al., 2016).

Penelitian sebelumnya terkait dengan resepsi ayat Judi belum menjelaskan secara spesifik mengenai larangan tentang perjudian khususnya dalam game Higgs Domino. Oleh karena itu, penelitian ini akan menjelaskan bagaimana ayat al-Quran diterima dan diamalkan oleh masyarakat muslim, khususnya mahasiswa, yang dikaitkan dengan perilaku mereka dalam merespon perkembangan teknologi game, maka dari itu perlu pembahasan lebih mendalam tentang resepsi ayat judi dalam masyarakat khususnya di kalangan mahasiswa IAIN Kendari.

Seperti yang dijelaskan Allah Swt dalam firmannya QS al-Maidah/5:90-91

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِنَّمَا الْخَمْرُ وَالْمَيْسِرُ وَالْأَنْصَابُ وَالْأَزْلامُ رِجْسٌ مِنْ عَمَلِ الشَّيْطَانِ فَاجْتَنِبُوهُ لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ

إِنَّمَا يُرِيدُ الشَّيْطَانُ أَنْ يُوقِعَ بَيْنَكُمُ الْعَدَاوَةَ وَالْبَغْضَاءَ فِي الْخَمْرِ وَالْمَيْسِرِ وَيَصُدَّكُمْ عَنْ ذِكْرِ اللَّهِ وَعَنِ الصَّلَاةِ ۖ فَهَلْ أَنْتُمْ مُنْتَهُونَ

Terjemah:

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 (90). Sesungguhnya syaitan itu bermaksud hendak menimbulkan permusuhan dan kebencian di antara kamu lantaran (meminum) khamar dan berjudi itu, dan menghalangi kamu dari mengingat Allah Swt dan sembahyang; maka berhentilah kamu dari mengerjakan pekerjaan itu (91). (Quran kemenag, 2019).

Dalam tafsir al-Qurt}ubi dikatakan minum khamr memang dapat membuat seseorang mabuk sehingga dia tidak mampu mengerjakan shalat, tapi tidak demikian dengan permainan gaplek dan catur. Maka dijawab, Allah Swt telah menyatukan pengharaman khamer dan judi. Dan mengatakan bahwa keduanya dapat mengakibatkan permusuhan dan dendam di antara manusia, juga dapat menghalangi dari dzikir (mengingat) Allah Swt dan dari shalat. Memang sudah maklum bahwa khamer memabukkan sedang maisir (judi) tidak, tapi tidak berarti perbedaan keduanya dalam hal ini berimplikasi kepada perbedaan hukum haram bagi keduanya, karena secara implisit keduanya memiliki titik persamaan. Di samping itu, khamr dalam jumlah sedikit tidak memabukkan, permainan gaplek dan catur juga tidak memabukkan tapi keduanya tetap haram seperti halnya ketika ia dalam jumlah banyak. Dengan demikian, permainan gaplek dan catur hukumnya adalah haram walaupun ia tidak memabukkan. (Terjemahan Tafsir Al-Qurthubi Fthurrahman, 2007)

Dari ayat dan penafsiran Imam al Qurtubi diatas kita dapat memahami bahwa Allah Swt telah memerintahkan kita untuk tidak meminum khamar, dan berjudi, artinya kita tidak boleh melakukan kedua hal diatas karena hanya akan merugikan diri kita sendiri dan melalaikan kita dari perintah Allah Swt.

Ayat di atas dijadikan landasan tentang keharaman judi yang seringkali diidentikkan dengan sejumlah permainan/game online seperti *Higgs Domino*. Meski demikian, permainan tersebut familiar di kalangan mahasiswa yang studi di institusi Islam seperti IAIN Kendari. Data awal menunjukkan bahwa sekitar 100 lebih mahasiswa aktif memainkan *Higgs Domino* yang tersebar hampir di setiap

kelas. Hal ini mengindikasikan bahwa adanya kemungkinan pemahaman mahasiswa tentang game online seperti *Higgs Domino* sebagai permainan judi.

Bahkan yang menjadi landasan kuat lainnya bahwa aplikasi *Higgs Domino* ini adalah judi dan tidak pantas untuk dimainkan adalah munculnya berbagai fatwa ulama yang mengharamkan aplikasi ini. Bahkan ada beberapa fatwa yang telah mengharamkan aplikasi judi online (*Higgs Domino*) tersebut, diantaranya seperti Fatwa MPU Aceh, Al-bāī' dan Fatwa DSN MUI Nomor 110/DSN-MUI/IX/2017, dan Fatwa MUI Provinsi Jawa Timur Nomor: 1 Tahun 2022.

Dari beberapa aspek diatas, sangat pentingnya kita mengetahui bahwa game atau aplikasi yang mereka gunakan itu tidak baik karena dapat merugikan diri sendiri maupun orang lain. Aplikasi tersebut sangat membuat kerugian bagi penggunanya apabila kalah dalam taruhan, pemain membeli *Chip* atau koin di counter yang biasa menjual *Chip* tersebut, kemudian setelah itu pemain langsung memainkan kembali dengan memasang target yang ia inginkan, setelah itu apabila pemain menang dalam taruhan maka *Chip* atau koin tersebut dijual kembali ke pemain yang lain dari hasil koin atau *Chip* yang ia beli tadi. Maka disitulah kita bisa menyimpulkan bahwa permainan ini berjenis judi.

Penelitian ini penting dilakukan untuk menganalisis pemahaman mahasiswa pemain *Higgs Domino* IAIN Kendari terhadap ayat Judi. Hal ini akan menemukan korelasi penafsiran dengan perilaku serta menegaskan konsep pengaruh resepsi tafsir di kalangan pembelajar Islam.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah tersebut, penelitian ini merumuskan penelitian dalam bentuk tiga pokok pertanyaan, yaitu:

1. Bagaimana pemahaman mahasiswa terhadap judi dan larangannya dalam al-Quran?
2. Bagaimana para mahasiswa pemain *Higgs Domino* mengorelasikan pemahaman mereka terhadap ayat judi?
3. Apa yang melatarbelakangi perilaku tafsir mahasiswa dalam bermain *Higgs Domino*?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk :

- 1.3.1 Untuk mencermati pemahaman mahasiswa terhadap judi dan larangannya dalam al-Quran.
- 1.3.2 Untuk menganalisis para mahasiswa mengorelasikan pemahaman mereka terhadap judi dengan perilaku mereka bermain *Higgs Domino*.
- 1.3.3 Untuk mengetahui apa yang melatarbelakangi perilaku tafsir mahasiswa dalam bermain *Higgs Domino*.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini dapat bermanfaat terhadap aspek teoretis maupun praktis.

Manfaat penelitian ini secara teoretis sebagai berikut:

1. Penelitian ini mengungkap pemahaman mahasiswa terhadap judi dan larangannya dalam al-Quran.
2. Penelitian ini dapat menganalisis para mahasiswa mengorelasikan pemahaman mereka terhadap judi dengan perilaku mereka bermain *Higgs Domino*.

3. Penelitian ini dapat menemukan latar belakang perilaku tafsir mahasiswa bermain *Higgs Domino*.

1.5 Definisi Operasional Judul

Demi menghindari mispersepsi terhadap istilah-istilah operasional yang digunakan dalam penelitian ini, maka penting untuk menjelaskan secara intens terkait spesifikasi istilah di dalamnya. Adapun beberapa istilah operasional yang penting dijelaskan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Persepsi

Persepsi merupakan sebuah kepercayaan atau opini, yang sering digunakan oleh banyak orang dan berdasarkan bagaimana hal-hal yang tampak. (Cambridge, 2021c). Persepsi adalah organisasi identifikasi, dan interpretasi sebuah sensasi untuk mengubah sebuah representasi mental. Sensasi adalah kesadaran sederhana karena rangsangan organ indra. (Schacter et al., 2020). Sensasi mengacu pada respons reseptor sensorik dan organ indra terhadap rangsangan lingkungan. Persepsi merupakan sebuah proses yang melibatkan pengenalan dan interpretasi rangsangan yang diterima indra manusia. (Rookes and Willson, 2000). Persepsi merupakan proses individu dalam memilih, mengatur, dan mengartikan kesan sensorik mereka untuk memberi arti bagi lingkungannya. (Langton and Robbins, 2006). Persepsi adalah proses memilih, mengatur dan menafsirkan, orang, objek, peristiwa, situasi dan aktivitas. (Wood, 2016). Berdasarkan beberapa definisi tersebut mengenai definisi persepsi, disimpulkan bahwa persepsi adalah sebuah proses aktif untuk mengidentifikasi, menafsirkan dan menginterpretasi rangsangan atau stimulus, baik berupa objek, orang,

peristiwa ataupun kejadian, situasi, dan aktivitas yang diterima oleh indra manusia. (Swarjana, I Ketut, 2022)

2. Judi

Judi merupakan bentuk kejahatan yang kerap dilakukan masyarakat sehingga perbuatan ini telah menjadi penyakit yang tumbuh berkembang dalam kehidupan masyarakat. Maraknya judi akan menjadi merusak sistem social masyarakat itu sendiri, seperti halnya dalam agama islam juga telah melarang melakukan perjudian, karena perbuatan judi itu termasuk dalam dosa besar dan hukumnya haram. Judi merupakan perbuatan syaitan karena dapat membuat seseorang tidak mentaati perintah Tuhan, oleh karena itu sifatnya jahat dan merusak. (Zurohman et al., 2016).

Di bawah ini beberapa kategori perjudian diantaranya yaitu :

a. Perjudian kasino

Perjudian kasino terdiri dari *roulette, blackjack, baccarat, creps, keno, tombola, super ping-pong, lotto fair, satan, paykyu, slot, machine (jackpot), ji si kie, big six whele, chuc a luck, paseran, pachinko, poker, twenty one, hwa hwe, kiu-kiu*, dan lain-lain. (Panggalo, 2018)

b. Perjudian di tempat keramaian

Perjudian di tempat keramaian terdiri dari lempar bulu ayam pada sasaran atau pada papan yang sedang berputar, lempar gelang, lempar uang koin, kim, pancingan, menembak sasaran yang tidak berputar, lempar bola, adu ayam, adu sapi, adu kerbau, adu domba, pacu kuda, karapan sapi, pacu anjing, mayong, macak, dan erek-erek. (Panggalo, 2018)

c. Perjudian yang dikaitkan dengan kebiasaan

Perjudian seperti ini contohnya seperti adu ayam, adu sapi, adu kerbau, adu domba, pacu kuda, karapan sapi. Bentuk perjudian ini tidak dikatakan judi apabila kegiatan tersebut merupakan kegiatan yang sering menjadi kebiasaan dalam upacara-upacara keagamaan. (Panggalo, 2018)

d. Porkas dan togel

Porkas dan togel adalah sebuah permainan judi yang menebak angka yang akan keluar di tempat pemutar angka. Pemutar angka yang dimaksud yaitu merupakan agen-agen yang tersebar di beberapa tempat bahkan negara. Pemenang yang menebak angka yang benar akan mendapatkan hadiah yang berkali-kali lipat dari jumlah taruhannya. (Panggalo, 2018)

e. Judi online

Judi online merupakan permainan judi yang disediakan dan dimainkan secara daring/online. Pada tahun 1994 di negara karibia antigua dan barbuda telah diakui perkembangannya dalam melakukan permainan judi dan mengatur kegiatan judi secara online, dan kemudian mereka memberi lisensi pada beberapa organisasi yang hendak membuka status judi atau kasino online. Sebelum adanya kasino online, software perjudian juga sudah dikembangkan oleh microgaming, sebuah perusahaan software asal *Isle Of Man*. Software tersebut lebih menjamin keamanannya sejak munculnya *Cryptologic*, *Cryptologic* adalah sebuah perusahaan software keamanan online yang bentuk transaksinya lebih aman, oleh karena itu inilah yang menjadi daya tarik di dunia judi dan menjadi judi yang dimainkan secara online, yang kemudian muncul dan berkembang mulai pada tahun 1994 (Sopalatu, 2017).

3. *Higgs Domino*

Higgs domino adalah aplikasi game online yang tersedia di *Playstore Android*. Aplikasi ini merupakan aplikasi game biasa yang bersifat hiburan. Pemain dapat memainkan game ini di komputer atau smartphone. Aplikasi game ini menawarkan berbagai jenis game dalam satu aplikasi, pemain dapat memilih dan memainkannya sesuai dengan keinginan dan kemampuannya. Aplikasi game ini sering dimainkan dengan santai, namun ada syarat yang harus dipenuhi pengguna agar dapat menikmati game dalam aplikasi ini. Pemain harus memiliki *chip/koin* agar dapat memainkan berbagai jenis permainan didalamnya, tetapi jika pemain tidak memiliki *chip/koin* maka otomatis pemain tidak dapat memainkan aplikasi ini. Dalam proses permainan ini pemain akan di berikan pilihan berbagai macam taruhan yang dapat dipilih oleh pemain, akan tetapi syarat untuk memainkan permainan tersebut pemain harus memiliki koin *chip* yang merupakan syarat atau bahan untuk taruhan dalam permainan *Higg Domino* tersebut. *Chip* merupakan alat berupa koin dan berbentuk online yang nantinya menjadi alat bayar dalam taruhan *Higgs Domino* tersebut. (Jupalman Welly Simbolon, 2022).

4. Mahasiswa IAIN Kendari

Mahasiswa adalah orang yang belajar di perguruan tinggi baik di universitas maupun institut. Mahasiswa kali ini yang menjadi objek penelitian adalah mahasiswa IAIN Kendari fakultas tarbiyah dan ilmu keguruan program studi pendidikan agama islam, pendidikan bahasa arab, manajemen pendidikan islam, pendidikan guru madrasah ibtidaiyah, pendidikan islam dan anak usia dini, tadaris bahasa inggris, ilmu pengetahuan alam, tadaris biologi, tadaris fisika, dan pendidikan matematika. Selanjutnya fakultas syariah yang memiliki program studi

yaitu hukum keluarga islam (ahwal syakhshiyah), hukum ekonomi syariah (muamalah), dan hukum tata negara islam (siyasah syar'iyah). Kemudian fakultas ushuluddin, adab dan dakwah program studinya yaitu komunikasi dan penyiaran islam, bimbingan penyuluhan islam, manajemen dakwah, dan ilmu alquran dan tafsir. Dan yang terakhir fakultas ekonomi dan bisnis islam yang terdiri dari program studi ekonomi syariah, perbankan syariah, dan manajemen bisnis syariah. Yang menjadi target utama penelitian adalah mahasiswa IAIN Kendari yang memainkan aplikasi *Higgs Domino*.