

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Relevan

Penelitian relevan adalah salah satu upaya penulis untuk menunjukkan posisi karyanya tersebut terhadap karya-karya yang telah ada sebelumnya. Dengan demikian, dapat diketahui autentitas karya seseorang. Penelitian tentang resepsi ayat judi sudah banyak di temukan tetapi masih banyak yang belum dibahas lebih dalam lagi mengenai judi online terutama dalam permainan *Higgs Domino* dan hubungannya dengan resepsi ayat judi dalam al-Quran.

Sejauh penelusuran penelitian tentang resepsi ayat judi dan *Higgs Domino* sudah banyak di antaranya adalah sebagai berikut :

2.1.1 Rizqiyah Fadhilatunn Nisa (2021) dalam skripsi penelitiannya yang berjudul “Analisis Al-Bai’ Dan Fatwa Dsn Mui Nomor 110/Dsn-Mui/Ix/2017 Terhadap Transaksi Chip Dalam Game Online *Higgs Domino Island* Di Desa Padang bandung Kecamatan Dukun Kabupaten Gresik”. Hasil dari penelitian ini menyimpulkan bahwa permainan *Higgs Domino* terindikasi bahwa sebagai judi, karena Saad Dzari'ah menghindari perbuatan yang dilarang oleh Allah Swt yaitu *maīsir*. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian kami yaitu penelitian sekarang membahas tentang bagaimana pemahaman mahasiswa mengenai ayat judi dan mengorelasikan perilaku mereka higgs domino sedangkan penelitian terdahulu membahas tentang fatwa.

- 2.1.2 Achmad Zaenal Abidin (2022) dalam skripsi penelitiannya yang berjudul “Jual Beli Chip Higgs Domino Island Dalam Tinjauan Adz-Dzari’ah (Studi di Kalangan Mahasiswa UIN Maulana Malik Ibrahim Malang)”. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian kami yaitu penelitian sekarang membahas tentang bagaimana pemahaman mahasiswa mengenai ayat judi dan cara mereka menerima ayat al-Quran sebagai larangan yang jelas sedangkan penelitian terdahulu membahas tentang jual beli chip higgs domino.
- 2.1.3 Evi Rahayu (2020) dalam skripsi penelitiannya yang berjudul “Permainan Game Online *Higgh Domino Island* Ditinjau Dari Pendapat Hukum Mahzab Syafi’i (Studi Kasus Dusun 1 Desa Tanjung Pasir Kecamatan Pangkalan Susu Kabupaten Langkat)”. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian kami yaitu penelitian sekarang membahas tentang bagaimana pemahaman mahasiswa mengenai ayat judi dan pemahaman mahasiswa tentang higgs domino sedangkan penelitian terdahulu membahas tentang permainan higgs domino ditinjau dari mazhab syafi’i.
- 2.1.4 M Afdhal Lizikri, Supratman Zakir (2021) dalam jurnal penelitiannya yang berjudul “Judi Online (*Chip Higgs Domino Scatter*) Merusak pendidikan agama anak, Jorong Parak Lubang, Kab. Lima Puluh Kota”. Hasil penelitian menemukan bahwa permainan judi online *Higgs Domino* ini mencerminkan bahwa game yang sangat tidak mendidik, baik dari segi moral maupun agama, dan pendidikan agama anak-anak jorong parak lubang terbukti memiliki dampak yang sangat negatif, dilihat dari pandangan masyarakat setempat maupun dalam sosial normatif

masyarakat, dan norma-norma yang ada dalam adat dan agama. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian kami yaitu penelitian sekarang membahas tentang bagaimana pemahaman mahasiswa mengenai ayat judi dan game higgs domino sedangkan penelitian terdahulu membahas tentang dampak permainan *Higgs Domino*.

- 2.1.5 Siti Hardiyanti (2022) dalam skripsi penelitiannya yang berjudul “Dampak Game *Higgs Domino* terhadap etika remaja di desa Serikembang I Kec.Payaraman”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa faktor yang membuat remaja lebih cenderung mengakses permainan *Higgs Domino* yaitu mereka menganggap game ini hanya sebagai hiburan, mereka bermain di waktu luang dengan jangka waktu yang lama, rasa ingin tahu, dan membawa kegembiraan bagi mereka. Akan tetapi kegembiraan tersebut hanya dirasakan oleh diri mereka sendiri dan tidak membawa manfaat bagi orang lain. Hal ini bertentangan dengan prinsip etika utilitarianisme, yang menyatakan bahwa kegembiraan yang dirasakan seseorang harus bermanfaat bagi orang lain. Selanjutnya, dampak permainan *Higgs Domino* terhadap etika remaja di Desa Seri Kembang I, Kec. Payaraman yaitu permainan *Higgs Domino* juga memberikan dampak positif bagi pemainnya. Contohnya seperti melatih koordinasi tangan dan mata pemain, melatih bahasa Inggris pemain, dan pemain juga mendapatkan uang dari penjualan akun game. Akan tetapi memiliki lebih banyak dampak negatif dari permainan tersebut yaitu mereka menjual koin/*chip* kepada pemain lainnya dari hasil memenangkan game tersebut.. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian kami yaitu penelitian sekarang

membahas tentang bagaimana pemahaman mahasiswa mengenai ayat judi sedangkan penelitian terdahulu membahas tentang dampak dari permainan higgs domino.

2.2 Kerangka Teori

2.2.1 Teori 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)

Persepsi adalah proses pemahaman atau pemaknaan dari suatu informasi terhadap stimulus. Stimulus didapat dari proses penginderaan terhadap objek,

peristiwa, atau hubungan-hubungan antar gejala yang selanjutnya akan di proses oleh otak. (Sumanto, 2014). Persepsi juga biasanya digunakan untuk mengungkapkan tentang pengalaman terhadap suatu benda ataupun suatu kejadian yang dialami. Persepsi ini didefinisikan sebagai proses yang menggabungkan dan mengorganisir data-data indra manusia untuk dikembangkan sedemikian rupa sehingga individu itu sendiri dapat menyadari di sekelilingnya, termasuk sadar akan dirinya sendiri. (Rahman Saleh Abdul, 2004). Persepsi berlangsung saat seseorang menerima stimulus dari dunia luar yang ditangkap oleh organ-organ bantunya yang kemudian masuk ke dalam otak, di dalamnya terjadi proses berfikir yang pada akhirnya terwujud dalam sebuah pemahaman. (Sarwono, 2010)

Dari beberapa aspek teori diatas, peneliti akan mengorelasikan bagaimana mahasiswa memahami ayat-ayat al-Quran dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.

2.2.2 Judi

2.2.2.1 Definisi Judi

Dalam KBBI judi adalah permainan dengan memakai uang atau barang berharga sebagai taruhan seperti main dadu dan kartu. Dalam bahasa arab judi memiliki dua sebutan yaitu yang pertama disebut *qimar* dan kedua disebut *maīsir*, akan tetapi yang paling lazim disebut dalam bahasa arab dikenal dengan sebutan *maīsir*, karena kata inilah yang digunakan Allah SWT dalam Al-Quran untuk menyebut 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 perusak 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).

2.2.2.2 Hukum Judi

Dalam KUHP pasal 303 ayat (1), ditegaskan hukuman bagi yang melakukan perjudian dan yang berkaitan dengan pelaksanaan judi tersebut, hukuman atas mereka yang menjadi fasilitator, yang menyiapkan sarana dan mengajak orang untuk melakukannya adalah paling lama penjara sepuluh tahun. Pada masa pemerintahan kolonial belanda, permainan judi ini dilarang dengan

keluarnya staatsblad (Lembaran Negara) Tahun 1912 Nomor 230, staatsblad tahun 1935 Nomor 526, pasal 303 dan pasal 542 KUHP, dalam staatsblad tahun 1912 misalnya yang dilarang hanya segala bentuk perjudian yang menggunakan sistem bandar. Akan tetapi, judi boleh dilakukan apabila ada izin dari kepala daerah. Sedangkan dalam KUHP segala bentuk perjudian itu dilarang dilakukan di tempat umum, terbuka dan digunakan sebagai mata pencaharian serta tanpa izin kepala daerah. (Dahlia, 2007)

Berdasarkan hukum tentang judi diatas mengatakan bahwa judi merupakan perilaku yang dilarang oleh pemerintah dan telah tertulis dalam pasal dan undang-undang sebagai tindakan pidana. Jadi yang melakukan perjudian akan mendapatkan sanksi sesuai peraturan yang tertulis dalam pasal tersebut.

2.2.2.3 Hukum judi dalam al-Quran

Q.S al-Baqarah/2:219

Allah Subhanahu wa Ta'ala berfirman:

﴿يَسْأَلُونَكَ عَنِ الْخَمْرِ وَالْمَيْسِرِ قُلْ فِيهِمَا إِثْمٌ كَبِيرٌ وَمَنَافِعُ لِلنَّاسِ وَإِثْمُهُمَا أَكْبَرُ مِمَّنْ نَّفَعِيهِمَا وَيَسْأَلُونَكَ مَاذَا يُنْفِقُونَ قُلْ الْعَفْوَ كَذَلِكَ يُبَيِّنُ اللَّهُ لَكُمُ الْآيَاتِ لَعَلَّكُمْ تَتَفَكَّرُونَ﴾

Terjemah:

Mereka bertanya kepadamu Nabi Muhammad tentang khamar dan judi. Katakanlah, “Pada keduanya terdapat dosa besar dan beberapa manfaat bagi manusia. Akan tetapi, dosa keduanya lebih besar daripada manfaatnya.” Mereka juga bertanya kepadamu tentang apa yang mereka infakkan. Katakanlah, “Yang diinfakkan adalah kelebihan dari apa yang diperlukan.” Demikianlah Allah menerangkan ayat-ayat-Nya kepadamu agar kamu berpikir. (Quran kemenag, 2019)

Penafsiran Q.S al-Baqarah/2:219 dijelaskan dalam tafsir al-T}abārī bahwa Yang dimaksud dengan judi yaitu **ياسر** (yang bertaruh), dan **ميسر** artinya orang yang berjudi atau orang yang melakukan taruhan, dan apa yang kami katakan

seperti yang dikatakan oleh mujahid tentang firman Allah **يَسْأَلُونَكَ عَنِ الْخَمْرِ** **وَالْمَيْسِرِ** ia berkata: pertaruhan, dikatakan “*maisir*” karena perkataan mereka: **أيسرواواجزروا** : seperti perkataan : taruhlah ini dan ini. Sebagaimana riwayat dari Qatadah bahwa *al-māṣir* yang dimaksud adalah semua jenis taruhan. Sedangkan Muhammad bin sirin, ia berkata: setiap permainan yang memakai taruhan termasuk perjudian meskipun taruhannya hanya berupa minuman, berteriak atau berdiri. (al-T}abārī, terjemahan, 2007, hal. 591-594. Jilid 3).

Dari penjelasan tafsir di atas kita ketahui bahwa *maṣir* adalah judi dan segala sesuatu yang berbentuk taruhan adalah judi. Jadi menurut penjelasan tafsir di atas peneliti mengambil kesimpulan bahwa indikator judi itu adalah taruhan, dan berdasarkan hukum judi dalam al-Quran itu haram dan termasuk dalam dosa besar.

2.2.3 *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 (Jupalman Welly Simbolon, 2022).

Sebelum masuk tahun 2018, game higgs domino ini sudah ada, tetapi kemudian rilis resmi pada tahun 2018. Permainan game *Higgs Domino* sering terlihat di iklan media sosial seperti Facebook dan YouTube. Awalnya, permainan *Higgs Domino* dimainkan hanya sebagai permainan biasa. Jenis permainan permainan *Higgs Domino* seperti rummy, catur dan jenis permainan domino pada umumnya. Setahun kemudian banyak peminat yang memainkan permainan ini, dan ada satu jenis permainan yang terkenal dalam permainan *Higgs Domino* yaitu permainan slot yang menghasilkan banyak koin/*chip* untuk pemain yang beruntung. Setelah itu, banyak orang yang tertarik dan ingin mencoba permainan slot tersebut. Pemain yang kalah akan mencoba membeli koin/*chip* dari pemain yang menang untuk menghilangkan kecanduan mereka. Hanya sedikit orang yang memenangkan slot, tetapi banyak yang ingin membeli koin/*chip*, jadi secara bertahap chip *Higgs Domino* diperdagangkan. Beberapa bulan kemudian, banyak pemain baru yang terpicat oleh tingginya harga koin/*chip* *Higgs Domino* sehingga banyak orang yang ingin memainkan permainan slot tersebut. Secara garis besar, game *Higgs Domino* merupakan media game online yang berisikan permainan kartu, domino, slot, ludo, taxus, ludo dan banyak lagi. Permainan *Higgs Domino* ini dimiliki oleh Hussein atau Lee Chai Hock yang beralamat di Jl. M.H. Thamrin Jakarta Pusat (Hardiyanti, 2022).

Fenomena permainan ini banyak mendapat perhatian orang-orang yang bermain game online misalnya permainan slot pada game *Higgs Domino* yang memberikan banyak keuntungan dari game tersebut. Pencipta game ini menciptakan cara baru untuk menambah peminat dari game tersebut, yaitu dengan cara menawarkan koin/*chip* yang dapat dibeli secara online oleh pemain yang satu

dengan pemain lainnya. Semakin sering pemain memainkan game ini dan menang, maka semakin banyak koin/*chip* yang bisa digunakan pemain. Namun tidak semua orang beruntung dan menang dalam permainan ini, ada juga beberapa orang mencari cara lain untuk mendapatkan koin/*chip* dengan mudah dan cepat, yaitu membeli koin/*chip* dari pemain yang beruntung kemudian menjualnya kembali dengan harga yang berbeda. Ini yang menjadikan transaksi jual beli koin/*chip* antar pengguna game *Higgs Domino* (Raynaldi, 2022).

Jadi secara konseptual *Higgs Domino* itu termasuk permainan judi karena terdapat banyak indikasi taruhan di dalamnya, bahkan yang menjadi landasan kuat lainnya bahwa aplikasi *Higgs Domino* ini adalah judi yaitu munculnya berbagai fatwa ulama yang mengharamkan aplikasi tersebut. 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.