

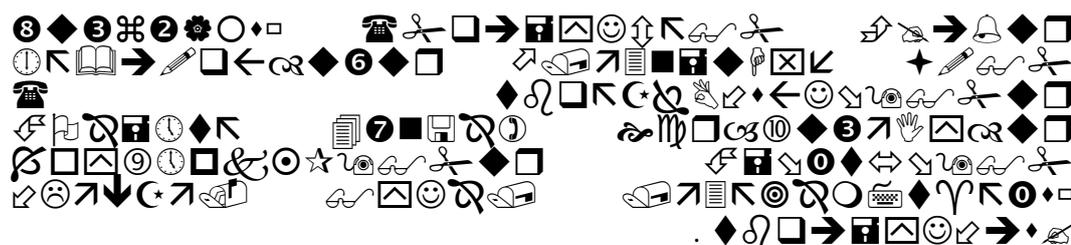
BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Hubungan muamalah ialah hubungan yang menyangkut kepentingan seseorang dengan orang lain, dengan memandang kelanjutan hidup seseorang seperti jual beli, tukar-menukar, utang-piutang, dan lain-lainnya.¹ Berbicara persoalan muamalat, Islam menganggapnya sebagai hal yang sangat penting untuk diperhatikan, karena dalam perspektif Islam, sistem muamalat mengandung aturan-aturan *syara'* yang dapat mengatur kehidupan perekonomian masyarakat secara keseluruhan, karena itu mesti diperhatikan dengan cermat dan betul-betul.²

Dalam hubungan interaksi berbentuk muamalat ini pada akhirnya akan ketahuan siapa saja yang komitmen dengan ajaran agama Islam yang digariskan dan siapa yang melanggarnya. Firman Allah dalam surah *At-Taubah* ayat 105:



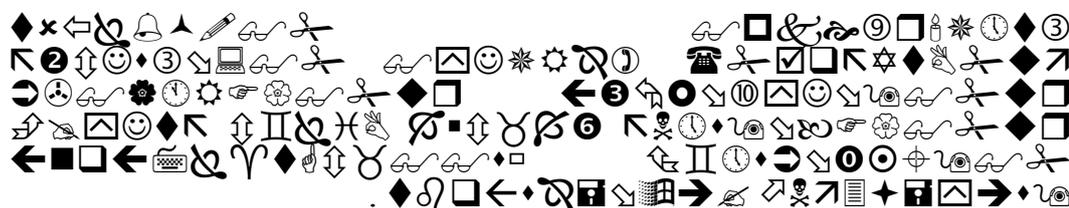
*Artinya: Dan katakanlah: bekerjalah kamu, maka Allah dan Rasul-Nya serta orang-orang mukmin akan melihat pekerjaanmu itu dan kamu akan dikembalikan kepada (Allah) yang mengetahui akan yang ghaib dan yang nyata, lalu diberitakan-Nya kepada kamu apa yang telah kamu kerjakan.*³

¹A. Zainuddin dan Muhammad Jamhari, *Al-Islam 2: Muamalah dan Akhlaq*, (Bandung: Pustaka Setia, 1999), hlm.11.

²Hendi Suhendi, *Fiqh Muamalah*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2005), hlm. 5.

³Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, (Jakarta: Proyek Pengadaan Kitab Suci Al-Qur'an, 1995), hlm.198.

Pentingnya untuk melakukan berbagai transaksi muamalat yang benar dan sesuai ketentuan Islam, sebab menurut Zainuddin Ali bahwa “dalam muamalat memiliki karakteristik dan nilai-nilai yang berfokus kepada *'amar ma'rūf nahī munkar* yang berarti mengerjakan yang benar dan meninggalkan yang dilarang”.⁴ Seorang muslim berkewajiban memiliki komitmen yang kuat untuk mengamalkan akhlak mulia, seperti tekun bekerja sambil menundukkan diri (berdzikir kepada Allah), jujur dan dapat dipercaya, cakap dan komunikatif, sederhana dalam berbagai keadaan, memberi kelonggaran orang yang kesulitan membayar utang, menghindari penipuan, kolusi dan manipulasi atau sejenisnya.⁵ Termasuk dengan dilarangnya transaksi muamalat yang mengandung untung-untungan atau unsure perjudian. Sebab, apapun namanya perjudian dilarang Islam, sebagaimana firman Allah dalam surah *Al-Maidah* ayat 90:



*Artinya: 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.*⁶

Pentingnya komitmen mengamalkan akhlak mulia dalam kegiatan muamalat tersebut, karena di era globalisasi dan teknologi ini kegiatan transaksi telah merambah dunia teknologi dan informatika.⁷Harus diakui, memang kecanggihan ilmu dan teknologi modern dewasa ini telah dapat mempermudah

⁴Zainuddin Ali, *Hukum Bisnis Syariah*, (Jakarta: Sinar Grafika, 2008), hlm.2.

⁵A. Kadir, *Hukum Bisnis Syariah Dalam Alquran*, (Jakarta: Sinar Grafika, 2010), hlm. 44.

⁶Departemen Agama RI, *op. cit*, hlm.149.

⁷Ashadi Siregar, *Sketsa-Sketsa Media Massa*, (Yogyakarta: Bintang Budaya, 1995), hlm.V.

kehidupan. Kita semua dapat menyaksikannya, yang dapat dilihat dan dirasakan secara langsung dengan adanya kemajuan ini ialah pemenuhan kebutuhan sehari-hari, seperti penggunaan alat transportasi, alat-alat komunikasi, tempat dan alat hiburan serta lain sebagainya. Dengan demikian hidup bertambah enak, mudah dan nyaman.⁸

Internet merupakan salah satu hasil dari kecanggihan dan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi buatan manusia. Internet adalah singkatan dari *interconnected networking* yang apabila diartikan dalam bahasa Indonesia yang berarti rangkaian komputer yang terhubung di dalam beberapa rangkaian jaringan. Fungsi internet bermacam-macam, dan salah satunya adalah sebagai tempat komunitas jejaring sosial dunia maya. Jejaring sosial merupakan suatu layanan dari sebuah cakupan sistem *software* internet yang memungkinkan penggunanya dapat berinteraksi dan berbagi data dengan pengguna yang lain dalam skala yang besar.⁹

Situs jejaring sosial di internet bermacam-macam jenis dan bentuknya, namun yang paling dikenal dan banyak digandrungi remaja jaman sekarang adalah *facebook*, *friendster*, *my space* dan *twitter*. Lalu, apakah situs jejaring sosial ini mendatangkan manfaat atau mendatangkan masalah baru dalam kehidupan?

Bagi sebagian orang keberadaan situs tersebut dapat dimanfaatkan untuk sarana bisnis, berkenalan dan menuangkan berbagai perasaan yang sedang dirasakan. Namun bagi yang lainnya ada juga digunakan untuk kepentingan yang

⁸H. A. W. Widjaja, *Komunikasi; Komunikasi dan Hubungan Masyarakat* (Jakarta: Bumi Aksara, 1997), hlm.79.

⁹<http://www.scribd.com/doc/13971504/JEJARING-SOSIAL>.

kurang baik, seperti sarana ajang penipuan, prostitusi terselubung, bahkan untuk sarana permainan (perjudian) *online*.

Saat ini, salah satu layanan yang ditawarkan dalam situs jejaring sosial adalah berbagai jenis permainan menghibur yang bersifat *online*, seperti permainan *farmville*, *cityville*, *texas hold'm poker* yang diprakarsai Zynga. Semua permainan tersebut menuntut peran aktif pemainnya dan terkadang membuat pemainnya lupa waktu.

Pada saat survey yang penulis lakukan ke beberapa warung internet yang ada di wilayah Kota Banjarmasin, diketahui bahwa situs jejaring sosial tersebut digunakan untuk permainan yang mengarah kepada perjudian online. Dari hasil penelusuran sementara, ternyata para pengguna internet di beberapa tempat tersebut ternyata para pemain poker aktif, bahkan beberapa di antaranya berprofesi sebagai *broker chip poker* (penadah dan pencari). Pada saat ini, poker seakan-akan menjadi lahan usaha baru bagi beberapa kalangan termasuk penjualan chip *texas hold'm poker*. Diketahui *texas hold'm poker* merupakan sebuah permainan yang berbentuk kartu yang bersifat *online*, yaitu dalam praktiknya memainkan keberuntungan kartu dengan taruhan *chip* (istilah uang dalam permainan poker).

Deskripsi melakukan permainan *texas hold'm poker* adalah para pemain melakukan akses ke situs jejaring sosial *faceboook* dengan mengklik www.facebook.com. Setelah tertera beberapa permainan *game online* yang salah satunya *game texas hold'm poker* dan mengkliknya. Para pemain dapat saling berinteraksi antara pemain lain di seluruh dunia yang juga memainkan *texas hold'm poker* yang berbentuk kartu dengan skema maksimum di ikuti 8 pemain

dan satu lagi sebagai Bandar, adapun untuk chips dapat di beli dari *developer game* yaitu *zynga*, namun biasanya para pemain membeli kepada broker chip di karenakan jika membeli langsung dari *zynga* harus mempunyai kartu kredit, karena itulah para pemain poker lebih memilih membeli kepada broker chip meskipun dengan resiko di *banned* (tidak dapat memainkan game tersebut lagi) oleh *zynga*, karena pada dasarnya *zynga* melarang penjualan chip di luar dari mereka, adapun untuk harga chip senilai 1000.000 di hargai rata-rata Rp. 10.000.

Kalau ditelusuri lebih mendalam belum ada keterangan hukum yang jelas mengenai permainan yang bersifat *online*. Dari permainan yang dilakukan tersebut memang lebih mengarah kepada judi yang bersifat konkrit, dan berhadapan di antara pemainnya. Pada akhirnya salah seorang dari mereka yang bermain mengalami kerugian harta karena mengalami kekalahan dari lawan mainnya.

Permainan yang dilakukan seperti ini tergolong baru, sehingga untuk menentukan hukumnya bukanlah hal yang mudah dan diperlukan penelitian khusus untuk mengumpulkan beberapa data terkait dengan permainan tersebut apakah betul-betul memang bentuk perjudian.

Fenomena permainan yang bersifat *online* yang terjadi di masyarakat tersebut, penulis tertarik untuk meneliti lebih mendalam lagi dari segi gambaran praktiknya, alasannya, akibat yang ditimbulkannya terhadap lembaga pembiayaan selaku krediturnya, dan ditinjau aspek hukumnya, sehingga akan dapat diketahui berdasarkan analisis apakah praktik permainan kartu melalui situs jejaring sosial yang bersifat *online* yang bernama *texas hold'm poker* sebuah bentuk pelanggaran hukum ataukah tidak?

Dari penelitian lapangan yang dilakukan tersebut, hasilnya kemudian dituangkan dalam sebuah karya tulis ilmiah dalam bentuk sebuah skripsi yang mengangkat judul: **Permainan Texas *Hold'm Poker* dalam Perspektif Hukum Islam.**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, dirumuskanlah permasalahan penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimana deskripsi permainan *texas hold'm poker* di Banjarmasin?
2. Apa alasan yang menyebabkan melakukan permainan *texas hold'm poker* di Banjarmasin?
3. Bagaimana tinjauan hukum Islam terhadap permainan *texas hold'm poker* di Banjarmasin?

C. Tujuan Penelitian

Untuk menjawab rumusan masalah tersebut, ditetapkanlah tujuan penelitian ini, yaitu:

1. Mengetahui deskripsi permainan *texas hold'm poker* di Banjarmasin.
2. Mengetahui alasan yang menyebabkan melakukan permainan *texas hold'm poker* di Banjarmasin.
3. Mengetahui tinjauan hukum Islam terhadap permainan *texas hold'm poker* di Banjarmasin.

D. Signifikansi Penelitian

Dari hasil penelitian yang dilakukan ini dapat diharapkan berguna sebagai:

1. Bahan informasi ilmiah dalam ilmu kesyariahan, khususnya dalam bidang muamalah yang salah satunya adalah terhadap permainan *texas hold'm poker* di Banjarmasin, sehingga diketahui status hukumnya menurut ketentuan Islam.
2. Bahan kajian ilmiah untuk menambah *khazanah* pengembangan keilmuan pada perpustakaan pusat IAIN Antasari Banjarmasin dan Fakultas Syariah.
3. Bahan informasi bagi peneliti yang lain yang berkeinginan meneliti masalah ini dari aspek yang berbeda.

E. Defenisi Operasional

Untuk menghindari kesalahan dalam memahami maksud dari penelitian ini, perlu diberikan penjelasan sebagai berikut:

1. Permainan, ialah perbuatan yang berupa permainan untuk menyenangkan hati (yang dilakukan dengan alat-alat kesenangan), alat untuk bermain.¹⁰ Maksudnya ialah mempergunakan alat berupa internet sebagai alat untuk bermain.
2. *Texas hold'm poker*, ialah sebuah permainan yang berbentuk permainan kartu yang bersifat *online* melalui internet yang diprakarsai *Zynga*, yang

¹⁰W.J.S. Poerwadarminta, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, diolah kembali oleh Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, (Jakarta: Balai Pustaka, 2002), hlm. 732.

didalam praktiknya memainkan keberuntungan kartu dengan taruhan *chip* (istilah uang dalam permainan *poker*).

3. Dalam perspektif hukum Islam ialah peraturan-peraturan dan ketentuan-ketentuan berkenaan dengan kehidupan berdasarkan Alquran dan Hadis, kemudian dipahami melalui konsepsi hukum yang terhimpun didalam karya tulis pada ulama (*fukaha*) yang identik dengan *fikih* Islam.¹¹ Maksud adalah pendapat-pendapat atau pandangan hukum Islam mengenai suatu masalah berdasarkan ketentuan yang termuat dalam Alquran dan hadis serta karya para *fukaha*.

Dapat disimpulkan, yang dimaksud penelitian ini ialah mengangkat permasalahan mempergunakan alat berupa internet untuk bermain sebuah permainan yang berbentuk judi kartu yang bersifat *online*, yang dalam praktiknya memainkan keberuntungan kartu dengan menggunakan taruhan *chip* (istilah uang dalam permainan *poker*) yang dikaji dari pandangan hukum Islam mengenai suatu masalah berdasarkan ketentuan yang termuat dalam Alquran dan Hadis serta karya para *fukaha*.

F. Kajian Pustaka

Skripsi yang diangkat ini pada dasarnya adalah penelitian lapangan yang bersifat studi kasus, yaitu berupa penelitian lapangan yang mencari datanya dengan langsung terjun ke lapangan mengenai permainan *texas hold'm poker* yang terjadi di Banjarmasin.

¹¹Muhammad Ali As-Sayis, *Sejarah Pembentukan dan Perkembangan Hukum Islam*, terj. Dedi Junaedi, (Jakarta: Akapres, 1996), hlm. 4.

Dari hasil penelusuran di perpustakaan terhadap skripsi-skripsi sebelumnya ternyata permasalahan yang penulis teliti belum pernah ada yang mengangkatnya, meskipun skripsi mengenai permasalahan judi hanya ada sebuah skripsi pernah ada mengangkatnya, dengan pokok permasalahan yang berbeda, yaitu: *Praktik Jual beli Kartu Kemenangan Donimo di Kota Banjarmasin*, oleh Muhammad, NIM. 9701124232.¹² Isi skripsi ini mengangkat tentang terjadinya praktik perjudian dengan nomor kemenangan sesuai tingkatan kemenangannya dan kemudian nomor tersebut oleh sebagiannya diperjual belikan kepada orang lain. Semakin tinggi tahapan kemenangan yang telah dilalui, maka semakin mahal nomor kartu tersebut. Sebab, siswa yang dapat memenangkan permainan atau menjuarainya sapaai tahap akhir maka memperoleh hadiah utama sepeda motor.

Permasalahan lainnya adalah erat kaitannya dengan permasalahan yang akan saya teliti, misalnya: 1) "*Praktik penjualan hadiah dari pembelian barang di Kertak Hanyar*", oleh Alpiadi.¹³ 2) *Persepsi ulama tentang aturan pecah berarti membeli*", oleh Ratna Maulidah.¹⁴ 3) *Praktik jual beli botol bekas miras di Kota Banjarmasin*", oleh Jurniah.¹⁵ 4) *Persepsi ulama Kota Banjarmasin terhadap ATM Kondom*, oleh Sri Masrinawati.¹⁶

¹²Muhammad, NIM. 9701124232, adalah mahasiswa jurusan Muamalah angkatan 1997. Skripsi ini telah diujikan pada tahun 2002.

¹³Alpiadi, NIM. 9801125132, adalah mahasiswa jurusan Muamalah angkatan 1998. Skripsi ini telah diujikan pada tahun 2003.

¹⁴Ratna Maulidah, NIM. 0001127234, adalah mahasiswi jurusan Muamalah angkatan 2000. Skripsi ini telah diujikan pada tahun 2005.

¹⁵Jurniah, NIM. 0001127240, adalah mahasiswi jurusan Muamalah angkatan 2000. Skripsi ini telah diujikan pada tahun 2005.

¹⁶Sri Masrinawati, NIM. 0201128221, adalah mahasiswi jurusan Muamalah angkatan 2002. Skripsi ini telah diujikan pada tahun 2006.

Kesemu skripsi tersebut membahas tentang transaksi muamalat atau jual beli secara umum dan terjadinya pelanggaran didalamnya. Selain itu, penulis juga menghimpun beberapa tulisan atau mengkliping Koran yang mengangkat masalah perjudian, seperti berita Koran Banjarmasin Post, tentang “*Perjudian Game Online Marak*”.¹⁷

Kesemua skripsi tersebut baik dari segi judulnya, dan isinya masalahnya berbeda sekali dengan skripsi yang penulis angkat ini dimana mengangkat permainan yang berbentuk judi kartu yang bersifat *online* yaitu *texas hold’em poker* yang terjadi di Banjarmasin.

G. Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini terdiri dari lima bab, dengan sistematika berikut:

Bab I merupakan pendahuluan, terdiri atas, latar belakang masalah diangkatnya penelitian ini terkait permainan yang berbentuk judi kartu yang bersifat *online* melalui internet, yang didalam praktiknya memainkan keberuntungan kartu dengan taruhan *chip* (istilah uang dalam permainan poker). Kemudian dirumuskanlah permasalahan dalam penelitian ini dan ditetapkan tujuan penelitiannya. Lalu disusunlah signifikansi penelitian, defenisi operasional, dan sistematika penulisan.

Bab II merupakan landasan teoritis yang merupakan bahan untuk melakukan analisis, berisikan mengenai perjudian dalam hukum Islam, terdiri dari: pengertian judi, dasar hukum dilarangnya perjudian dalam Islam, dan perjudian melalui internet.

¹⁷Banjarmasin Post, Edisi 07 Juni 2012.

Bab III merupakan metode penelitian yang merupakan cara yang digunakan untuk mengumpulkan dan mengolah data yang telah diteliti dari penelitian lapangan yang telah dilakukan, terdiri atas: jenis dan sifat penelitian, lokasi dilakukannya penelitian, subjek dan objek penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, teknik pengolahan dan analisis data, dan tahapan penelitian.

Bab IV merupakan penyajian data berdasarkan hasil penelitian lapangan yang telah dilakukan dan analisis, terdiri dari: *Pertama*; penyajian data, meliputi: laporan hasil penelitian dari penelitian lapangan yang telah dilakukan yang dideskripsikan dalam bentuk kasus perkasus, dan rekapitulasi dalam bentuk matrik, dan *Kedua*; analisis terhadap hasil penelitian lapangan berupa tinjauan hukum Islam terhadap terjadinya permainan *texas hold'm poker*.

Bab V merupakan penutup dari penelitian ini, terdiri atas: simpulan dan saran.