

BAB IV

PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS

A. Penyajian Data

1. Deskripsi Kasus Perkasus

Berdasarkan hasil wawancara yang penulis lakukan kepada para responden maupun informan yang ada di Banjarmasin mengenai terjadinya deskripsi permainan *texas hold'm poker* di Banjarmasin maupun alasan yang menyebabkan melakukan permainan tersebut, diperoleh 7 (tujuh) kasus yang dideskripsikan sebagai berikut:

a. Kasus I

1) Identitas Responden

- a) Nama : Rah
- b) Umur : 29 tahun
- c) Pendidikan : SMK
- d) Pekerjaan : Karyawan Swasta
- e) Alamat : Jl. Veteran, Gg. Asmuni, RT. 17, RW. 02,
Banjarmasin.

2) Uraian Kasus

Menurut penuturan Rah, sekarang ia telah bekerja sebagai karyawan pada perusahaan sepeda dealer motor merek Yamaha di Kota Banjarmasin. Dengan tugas sebagai tenaga administrasi, dan pekerjaan terkait dengan rekapitulasi data dengan mengoperasikan komputer.

Kemampuannya dan keahliannya dalam mengoperasikan komputer tersebut sering juga dimanfaatkan untuk bermain *game*, termasuk melalui *game online*. Namun ketika saat bekerja, ia tidak bisa menggunakannya untuk bermain game.

Setelah selesai bekerja, biasanya ia pergi ke warnet yang ada di jalan Veteran untuk membuka berbagai situs jejaring sosial, termasuk melakukan *game online*. Salah situs yang sering dibukanya adalah situs *Facebook* yang didalamnya ada *game online* terkenal itu yang bernama *Zynga*, yang bernama *texas hold'm poker*.

Menurut Rah, deskripsi permainan *texas hold'm poker* adalah para pemain melakukan akses ke situs jejaring social *Faceboook* dengan mengklik www.facebook.com. Setelah login ke situs jejaring social tersebut dengan akun yang di milikinya maka disana akan tertera beberapa permainan *game online* yang salah satunya *game texas hold'm poker*, maka tinggal mengklik nama permainan tersebut maka secara otomatis para pemain akan dibawa masuk langsung ke dalam permainan *texas hold'm poker*.

Dalam permainan tersebut para pemain dapat saling berinteraksi antara pemain lain di seluruh dunia melalui situs jejaring social *faceboook* yang juga memainkan *texas hold'm poker*, dalam permainan yang berbentuk kartu dengan skema maksimum di ikuti 8 pemain yang memasang taruhan chip dan satu lagi sebagai bandar (yang mengacak kartu dan membagikan kartu kepada 8 pemain) para pemain dapat memainkan permainan dengan 2 orang atau lebih, 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.

Ketika bermain game *texas hold'm poker* tersebut Rah terlibat aktif dalam permainannya namun kebanyakannya kalah. Untuk memperoleh chip dalam permainan game tersebut biasanya ia sendiri yang mencari penjual chip, yaitu dengan menelpon langsung untuk membelinya. Jadi, memang ia sendiri yang berinisiatip membelinya.

Alasan utama yang menyebabkan Rah melakukan permainan *texas hold'm poker* adalah karena hanya digunakannya untuk mengisi waktu luang (senggang) setelah selesai atau lelah bekerja seharian penuh. Dalam bermain *game* tersebut walaupun terkadang ia harus menghabiskan uang sampai Rp. 100.000,-, maka ia tidak mempermasalahkannya. Apalagi sekarang ini masih belum berkeluarga.¹

b. Kasus II

1) Identitas Responden

- a) Nama : M. Ar
- b) Umur : 35 tahun
- c) Pendidikan : SMA

¹Hasil wawancara yang dilakukan pada tanggal 6 April 2012.

- d) Pekerjaan : Karyawan Swasta
- e) Alamat : Jl. Gatot Subroto, Gg. Kuini, RT. 15,
Banjarmasin.

2) Uraian Kasus

Menurut M. Ar pada tahun 2010 ia diajak kawannya yang bernama Fau untuk ke warnet dan kemudian diajari bermain *game*. Semenjak itu ia mulai terbiasa bermain game di warnet. Salah satu warnet yang seringkali didatanginya adalah *Red Line* yang berada di Gatot Subroto.

Dalam melakukan permainan *game* tersebut, biasanya ia membuka situs *facebook* untuk melakukan permainan *texas hold'm poker*. Ketika melakukan permainan permainan *texas hold'm poker* tersebut, biasanya ia bermain dengan beberapa pihak lain atau para pengguna internet lain yang juga bermain *game* yang sama. Kemudian mereka memasang taruhan berupa pembayaran dengan sistem *chip*, yang dihargai satu *chip*-nya sekitar Rp. 10.000,-.

Untuk memperoleh *chip-chip* dalam permainan *texas hold'm poker* tersebut, biasanya ia menelpon langsung kepada broker *chip poker* untuk membeli beberapa *chip* sebagai bahan taruhan dalam permainan *game* yang mereka lakukan. Sebab tanpa adanya *chip* tersebut maka ia tidak bisa melakukan permainan *game* tersebut atau harus mundur. Permainan *game* tersebut memang sering kali dimainkannya, sehingga sudah mengetahui penjual *chip* dan tinggal menelpon saja agar .

Menurut M. Ar cara melakukan permainan *texas hold'm poker* dengan mengakses situs jejaring social *faceboook* dengan mengklik www.facebook.com.

Setlanjutnya tertera permainan *game online*, salah satunya *game texas hold'm poker*, lalu klik permainan tersebut dan secara otomatis para pemain akan angung dapat memainkan *texas hold'm poker*. Para pemain dapat saling berinteraksi dengan pemain lain di seluruh dunia yang juga memainkan *texas hold'm poker* dengan skema maksimum di ikuti 8 pemain yang memasang taruhan *chip* dan satu lagi sebagai bandar yang mengacak kartu dan membagikan kartu.

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

Alasan M. Ar melakukan permainan *Texas hold'm poker* tersebut karena memang ia sangat menyenangi permainan game, baik yang menggunakan sistem taruhan atau yang tidak menggunakan taruhan. Dengan bermain game menurutnya terasa lebih terhibur dan mengasyikkan. Oleh karena itu, menurutnya walaupun terkadang sampai menghabiskan uang Rp. 100.000,- atau lebih tidak menjadi masalah.²

c. Kasus III

1) Identitas Responden

- a) Nama : Yul
- b) Umur : 33 tahun

² Hasil wawancara yang dilakukan pada tanggal 9 April 2012.

- c) Pendidikan : SMP
- d) Pekerjaan : Swasta
- e) Alamat : Jl. Keramat, RT. 17, Banjarmasin.

2) Uraian Kasus

Yul adalah seorang pedagang pulsa dengan membuka rombongan (warung kecil) di tepi jalan Keramat. Pekerjaan tersebut sudah dijalannya sekitar 6 tahun. Adapun waktu ia berjualan adalah dari jam 09.00 pagi sampai jam 22.00 wita. Penghasilan yang diperolehnya pun cukup lumayan untuk memenuhi keperluan hidupnya dan keluarganya.

Setelah selesai berjualan, biasanya Yul memilih untuk tidak pulang langsung ke rumah, tetapi berkumpul bersama beberapa kawan-kawannya. Ketika berkumpul tersebut terkadang bersama kawan-kawan pergi ke warnet, salah satunya adalah untuk membuka jejaring sosial untuk bermain *game*.

Di antara permainan yang pernah dimainkannya adalah game *texas hold'm poker*. Meskipun permainan *game* tersebut jarang sekali dimainkannya, karena menurutnya merupakan sebuah permainan yang berbentuk judi kartu yang bersifat *online*, yaitu dalam praktiknya memainkan keberuntungan kartu dengan taruhan *chip* (istilah uang dalam permainan *poker*). Untuk memperoleh chip dalam permainan game tersebut menurutnya biasanya ada orang yang menjualnya atau menawarkannya kepada para pemain *game*, sehingga terkadang harus menunggu penjual *chip*-nya datang lebih dahulu kalau mau memainkan *game* tersebut.

Deskripsi permainan game *texas hold'm poker* menurut Yul adalah dengan mengakses situs *faceboook* yaitu www.facebook.com. kemudian tertera

beberapa alternatif permainan *game online*, salah satunya *game texas hold'm poker*, lalu klik nama permainan tersebut maka secara otomatis langsung dapat diakses. Para pemain *game* juga dapat saling berinteraksi antara pemain lain di seluruh dunia yang juga memainkan *texas hold'm poker* yang maksimum di ikuti 8 pemain yang memasang taruhan *chip* dan satu lagi sebagai bandar (yang mengacak kartu dan membagikan kartu kepada 8 pemain) para pemain dapat memainkan permainan dengan 2 orang atau lebih.

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.

Alasan utama sering kali Yul memainkan game *Texas hold'm poker* tersebut adalah hanya digunakannya untuk mengisi waktu luang (senggang) setelah selesai bekerja sehari penuh. Dengan bermain *game* maka ia merasa terhibur, walaupun sebenarnya ia merasa tidak terlalu menyenangkan karena harus menggunakan taruhan uang meskipun dalam bentuk *chip*. Wajar saja jika ia jarang sekali memainkan *game texas hold'm poker* tersebut.³

d. Kasus IV

1) Identitas Responden

a) Nama : Ilh

³Hasil wawancara yang dilakukan pada tanggal 12 April 2012.

- b) Umur : 28 tahun
- c) Pendidikan : SMP
- d) Pekerjaan : Dagang
- e) Alamat : J. A.Yani, KM.1, Komp. Veteran,
Banjarmasin.

2) Uraian Kasus

Pada kasus keempat ini, Ilh adalah seorang penjual ikan hias dengan membuka warung di depan rumahnya yang berada di tepi jalan Veteran. Adapun ikan yang dijualnya seperti ikan mas koki, ikan cupang dan beberapa jenis ikan kecil lainnya. Di sela-sela berjualan tersebut terkadang dimanfaatkannya untuk bermain internet, terutama membuka jejaring sosial untuk bermain game. Di antara yang sering dibukanya adalah permainan game seperti *Farmville*, dan *texas hold'm poker* yang diprakarsai Zynga.

Menurut Ilh dalam memainkan *texas hold'm poker* biasanya ia bermain dengan beberapa pemain lain yang juga memainkan *game* tersebut, meskipun ia tidak mengenal lawannya tersebut yang terpenting adalah memiliki *chip* yang pengganti uang untuk bermain. Untuk memperoleh *chip* dalam permainan tersebut biasanya ia membelinya dari *broker chip poker* sebagai orang yang menjual chip kepada para pemain game. Namun terkadang yang menjadi kendala adalah para penjualnya juga sibuk atau tidak ada ditempat, sehingga terkadang harus menunggu penjual *chip*-nya datang kalau mau memainkan *game* tersebut.

Menurut Ilh, cara melakukan permainan *texas hold'm poker* dengan mengakses situs jejaring social *faceboook* dengan mengklik *www.facebook.com*. Setlanjutnya tertera permainan *game online*, salah satunya *game texas hold'm*

poker, lalu klik permainan tersebut dan secara otomatis para pemain akan langsung dapat memainkan *texas hold'm poker*. Para pemain dapat saling berinteraksi dengan pemain lain di seluruh dunia yang juga memainkan *texas hold'm poker* dengan skema maksimum di ikuti 8 pemain yang memasang taruhan *chip* dan satu lagi sebagai bandar yang mengacak kartu dan membagikan kartu.

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

Menurut Ilh, alasan utamanya memainkan *game texas hold'm poker* tersebut adalah karena memang ia sangat menyenangi permainan *game* termasuk yang menggunakan taruhan kartu yang menggunakan uang atau yang tidak menggunakan taruhan. Dengan bermain *game* tersebut ia merasa terhibur sehingga kali memainkannya.⁴

e. Kasus V

1) Identitas Responden

- a) Nama : Kam
- b) Umur : 29 tahun
- c) Pendidikan : SMU

⁴ Hasil wawancara yang dilakukan pada tanggal 20 April 2012.

- d) Pekerjaan : Karyawan Swasta
- e) Alamat : Jl. AMD Besar, RT. 23, Tunjung Maya,
Banjarmasin.

2) Uraian Kasus

Pada kasus ini, Kam salah seorang karyawan swasta yang bekerja di perusahaan penjualan telephon seluler, khususnya melayani *service*. Penghasilan yang diperolehnya cukup lumayan karena banyak orang yang datang ke rumahnya minta servicekan HP terutama merek Nokia. Di sela-sela kesibukannya bekerja atau sehabis waktu bekerja ia biasanya menyempatkan diri untuk membuka internet, yaitu untuk membuka situs jejaring sosial.

Biasanya situs yang sering dibukanya adalah *facebook*. Selain membuka *facebook* untuk keperluan komunikasi, ia juga membuka *game texas hold'm poker*. *Game* tersebut memang diketahuinya sebagai permainan yang berbentuk judi kartu yang bersifat *online*, yaitu dalam praktiknya memainkan keberuntungan kartu dengan taruhan *chip*, sebagai pengganti uang dalam permainan poker (kartu) yang dimainkan.

Deskripsi permainan *texas hold'm poker* menurut Kam adalah para pemain melakukan akses ke situs jejaring social *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 memainkannya dengan skema maksimum di ikuti 8 pemain dan satu lagi sebagai bandar, adapun untuk chips dapat di beli dari *developer game* yaitu *zynga*. 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 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.

Untuk memperoleh chip tersebut biasanya ia secara langsung menelpon kepada penjual *chip* tersebut, yang merupakan pencari para pemainnya. Harga satu buah chip tersebut biasanya adalah Rp. 10.000,- yang kemudian dapat dijadikan taruhan untuk dipertandingkan dengan pemain game lainnya yang juga membuka internet.

Adapun alasan utama Kam bermain *online* yang bernama *texas hold'm poker* tersebut adalah karena memang salah satu kesenangannya memainkan game. Oleh karena itu, kalau tidak sibuk ia berusaha untuk memainkan *game online*. Dengan aktif memainkan *game* tersebut maka ia merasa terhibur, apalagi dalam taruhannya tidak banyak menghabiskan uang, yaitu sekitar Rp. 120.000,- saja.⁵

f. Kasus VI

1) Identitas Responden

- a) Nama : Mas
- b) Umur : 28 tahun
- c) Pendidikan : SMA
- d) Pekerjaan : Pedagang
- e) Alamat : Jl. Sungai Baru, RT. 17, Banjarmasin.

⁵ Hasil wawancara yang dilakukan pada tanggal 22 April 2012.

2) Uraian Kasus

Mas adalah seorang penjual sepatu di pertokoan Sentra Antasari dengan menjual berbagai macam merek sepatu, sepatu sandal dan sandal, baik untuk laki-laki maupun untuk perempuan. Pekerjaan yang dilakukannya tersebut sudah dijalannya selama 9 tahun. Selain berjualan tersebut, ia juga membuka warung internet. Untuk siang hari biasanya di jaga oleh isterinya, dan malam hari ia sendiri yang menjaganya. Ketika menunggu warnet tersebut, ia sering kali bermain *game* terutama dengan membuka jejaring sosial *facebook* di antara permainan game yang ada di jejaring sosial yang disukainya adalah *texas hold'm poker*.

Tata cara permainannya menurut Mas dengan cara mengakses situs jejaring social *Faceboook* dengan mengklik www.facebook.com. Setelah tertera beberapa permainan *game online* yang salah satunya *game texas hold'm poker*, kemudian mengklik permainan tersebut maka secara otomatis para pemain akan dibawa masuk langsung ke dalam permainan *texas hold'm poker*.

Melalui internet para pemain dapat saling berinteraksi dengan pemain lain di seluruh dunia yang juga memainkan *texas hold'm poker* berbentuk kartu dan pemain yang memasang taruhan *chip* dan satu lagi sebagai bandar yang mengacak kartu dan membagikan kartu.

Untuk memperoleh *chips* dapat di beli dari *developer game* yaitu *zynga*, namun biasanya para pemain membeli kepada broker chip karena jika membeli langsung dari *zynga* harus mempunyai kartu kredit, karena itulah para pemain *poker* lebih memilih membeli kepada *broker chip* untuk harga *chip* senilai 1000.000 di hargai rata-rata Rp. 10.000, meskipun dengan resiko di *banned* (tidak

dapat memainkan game tersebut lagi) oleh *zynga* yang melarang penjualan *chip* di luar dari mereka.

Dalam memainkan *texas hold'm poker* biasanya Mas bermain dengan beberapa pemain lain yang sama-sama membuka jejaring sosial yang juga memainkan game tersebut, meskipun tidak mengenal lawannya tersebut asalkan memiliki *chip* yang pengganti uang untuk bermain. Untuk memperoleh *chip* tersebut biasanya ia membelinya dari *broker chip poker* yang menjual *chip* kepada para pemain game. Kendalanya adalah para penjualnya juga sibuk atau tidak ada ditempat, sehingga terkadang harus menunggu penjual *chip*nya datang kalau mau memainkan game tersebut.

Alasan Mas memainkan game *texas hold'm poker* karena dianggapnya sebagai hiburan, sebab ia memang sangat menyenangi permainan termasuk, baik yang menggunakan taruhan kartu atau yang tidak menggunakan taruhan.⁶

g. Kasus VII

1) Identitas Responden

- a) Nama : His
- b) Umur : 32 tahun
- c) Pendidikan : SMA
- d) Pekerjaan : Dagang
- e) Alamat : Jl. Saka Permai, RT. 19, Banjarmasin.

2) Uraian Kasus

His salah seorang yang bekerja menjual alat-alat tulis, melayani fotokopian dan termasuk melayani pengetikan komputer yang terletak di simpang

⁶ Hasil wawancara yang dilakukan pada tanggal 24 April 2012.

empat Mulawarman. Di sela-sela rehat pengetikan atau tidak ada yang dikerjakan, biasanya ia istirahat atau bermain *game* sendiri atau bersama teman-temannya. Di antara *game online* yang sering dimainkannya adalah yang dibuat Zynga bernama *texas hold'm poker*.

Untuk memainkan *game* tersebut biasanya ia memainkan keberuntungan kartu dengan taruhan chip, sebagai pengganti uang dalam permainan *poker* (kartu) yang dimainkan. Untuk memperoleh chip tersebut maka ia langsung menelpon kepada penjualnya, yang kemudian datang mengantarkannya kepadanya. Harga satu buah *chip* tersebut biasanya adalah Rp. 10.000,- yang dapat digunakannya untuk dijadikan taruhan permainan dengan pemain *game* lainnya yang juga membuka internet.

Menurut His, cara melakukan permainan *texas hold'm poker* dengan mengakses situs jejaring social *faceboook* dengan mengklik *www.facebook.com*. Setlanjutnya tertera permainan *game online*, salah satunya *game texas hold'm poker*, lalu klik permainan tersebut dan secara otomatis para pemain akan angung dapat memainkan *texas hold'm poker*. Para pemain dapat saling berinteraksi dengan pemain lain di seluruh dunia yang juga memainkan *texas hold'm poker* dengan skema maksimum di ikuti 8 pemain yang memasang taruhan *chip* dan satu lagi sebagai bandar yang mengacak kartu dan membagikan kartu.

Untuk *chips* dapat di beli dari *developer game* yaitu *zynga*, namun biasanya para pemain membeli kepada *broker chip* karena jika membeli langsung dari *zynga* harus mempunyai kartu kredit, karena itulah para pemain *poker* lebih memilih membeli kepada broker chip untuk harga chip senilai 1000.000 di hargai rata-rata Rp. 10.000, meskipun dengan resikonya di *banned* (tidak dapat

memainkan *game* tersebut lagi) oleh *zynga* yang melarang penjualan *chip* di luar dari mereka.

Alasan utama His memainkan *game online* yang bernama *texas hold'm poker* tersebut adalah karena memang menyukai memainkannya. Karena itu, kalau sedang tidak sibuk atau santai makan ia memainkan *game* tersebut. Dengan memainkan *game* tersebut ia merasa terhibur, apalagi dalam taruhannya tidak banyak menghabiskan uang.⁷

2. Rekapitulasi Dalam Bentuk Matrik

Pada bagian ini merupakan ikhtisar dari hasil penelitian, yaitu penyajian secara ringkas data yang telah diuraikan dalam bentuk matrik, baik mengenai identitas responden, deskripsi permainan *texas hold'm poker* di Banjarmasin dan alasan yang menyebabkan melakukan permainan tersebut. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada matrik berikut:

⁷ Hasil wawancara yang dilakukan pada tanggal 27, dan 28 November 2008.

HALAMAN INI DIKOSONGKAN KHUSUS UNTUK MATRIK I

B. Analisis (Tinjauan) Hukum Islam Terhadap Permainan *Texas Hold'm Poker* di Banjarmasin

Sudah sifat alamiah manusia bahwa apapun yang dilakukan itu bertujuan utama untuk meraih keuntungan, terkadang tidak memperdulikan lagi yang dilakukannya itu halal atau haram.

Begitu halnya dengan para anggota masyarakat yang berdomisili di Kota Banjarmasin yang aktif memainkan permainan *texas hold'm poker* tentu tidak ingin dalam kegiatan game yang dilakukannya mengalami kekalahan yang berujung kepada kerugian, dan tentunya ingin permainan yang dilakukannya mendapatkan keuntungan.

Terhadap adanya permainan *texas hold'm poker* di Banjarmasin tersebut penulis berhasil mengumpulkan 7 kasus seperti tergambar dalam laporan hasil penelitian. Berikut ini penulis akan menganalisis 7 kasus tersebut berdasarkan pandangan hukum Islam yang penulis bedakan dalam dua variasi kasus, yaitu:

1. Variasi I (Kasus I, II, V dan VII).

Pada kasus ini tergambar bahwa masyarakat berdomisili di Kota Banjarmasin yang aktif memainkan permainan *texas hold'm poker* yang minta agar diantarkan *chip poker* supaya dapat memainkan *game online* tersebut. Alasan utama melakukan tersebut adalah karena hanya untuk mengisi waktu luang (senggang) setelah selesai bekerja seharian penuh.

Cara mereka memainkan *texas hold'm poker* dengan mengakses situs jejaring social *faceboook*, lalu mengklik www.facebook.com. Kemudian pilih *game texas hold'm poker*, secara otomatis para pemain akan masuk langsung ke dalam permainan. Para pemain dapat saling berinteraksi dengan pemain lain di

seluruh dunia dengan memainkan taruhan kartu yang memasang taruhan *chip* dan bandar yang mengacak kartu dan membagikan kartu.

Untuk *chips* dapat di beli dari *developer game* yaitu *zynga*, namun biasanya para pemain membeli kepada *broker chip* dan minta antarkan kartunya. Sementara untuk membeli langsung dari *zynga* harus mempunyai kartu kredit, karena itulah para pemain *poker* lebih memilih membeli kepada *broker chip* untuk harga *chip* senilai 1000.000 di hargai rata-rata Rp. 10.000, meskipun dengan resiko di *banned* (tidak dapat memainkan *game* tersebut lagi) oleh *zynga* yang melarang penjualan *chip* di luar dari mereka. Permasalahan ini sebagaimana tergambar pada kasus I, II, V dan VII.

Menunjukkan bahwa deskripsi permainan *texas hold'm poker* yang menggunakan *chips* yang dibeli para pemain kepada *broker chip* terjadi di wilayah Banjarmasin mengandung unsur permainan yang bersifat untung-untungan. Maksudnya ada yang menang dan ada yang kalah.

Banyaknya warung internet telah membuka kesempatan anggota masyarakat memainkan *game* tersebut. Secara faktual, terjadinya praktik ini jelas tidak dapat dihindari karena merupakan interaksi yang terjadi di masyarakat, sehingga merupakan fenomena sosial yang tidak dapat terhindarkan. Begitu juga dengan alasan melakukannya merupakan hal yang menjadi permasalahan tersendiri.⁸

Dalam deskripsi permainan *texas hold'm poker* di Banjarmasin ini dari pola permainannya yang menggunakan *chip* yang dinilai dengan uang dapat

⁸Riduan Syahrani, *Rangkuman Intisari Ilmu Hukum*, (Jakarta: Pustaka Kartini, 1991), hlm. 48.

diketahui sebagai sebuah permainan yang berbentuk kartu yang bersifat *online*, yaitu dalam praktiknya memainkan keberuntungan kartu dengan taruhan *chip* (istilah uang dalam permainan poker).

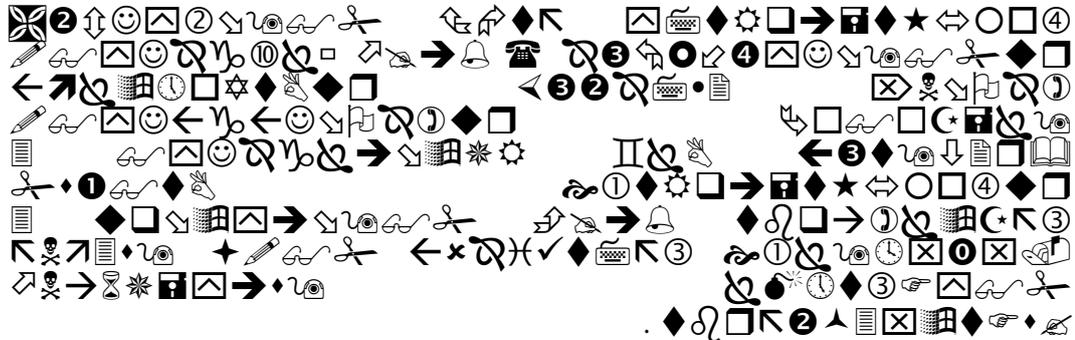
Sementara kalau ditelusuri lebih mendalam maka permainan dengan mempertaruhkan *chip* yang dinilai dengan uang termasuk permainan seperti ini tergolong “perjudian jenis baru”, sebab para pemainnya tidak berhadapan secara langsung karena bersifat *online* melalui dunia maya.

Memang judi yang yang dikenal selama ini yang dalam bahasa Arab disebut “*al-maisir*” lebih mengarah kepada bentuk perjudian yang bersifat konkrit, dan berhadapan langsung dalam satu tempat dengan para pemainnya, pada akhirnya salah seorang dari mereka yang berjudi mengalami kerugian harta karena kekalahan dari lawan mainnya. Namun faktanya para pemainnya dapat berada di tempat mana atau negara mana saja, cukup duduk di depan komputer dengan mengakses internet.

Dari uraian tersebut nampak sekali telah terjadi praktik permainan *texas hold'm poker* tidak sesuai dengan konsepsi muamalat dalam hukum Islam, karena dalam melakukan permainannya termasuk mempertaruhkan *chip* yang bernilai uang sama saja dengan bertaruh uang, dan termasuk keuntungan yang diperoleh dengan cara yang tidak halal pula.

Islam telah menggariskan agar dalam permainan itu dengan cara yang sejujur-jujurnya, bersih dari segala sifat yang dapat merusakkan dan tidak mengandung unsur untung-untungan. Karena itu, perbuatan pemain *texas hold'm poker* merupakan sebuah permainan yang berbentuk judi kartu yang bersifat

online adalah sesuatu yang tidak dapat dibenarkan. Sebagaimana yang dilarang dalam firman Allah Swt. dalam surah *Al-Baqarah* ayat 219:



*Artinya: Mereka bertanya kepadamu tentang khamar dan judi. Katakanlah: "pada keduanya 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 kamu berfikir.*⁹

Ayat ini menjelaskan, tidak dibenarkan perbuatan yang mengandung perjudian termasuk yang dilakukan pemain *game*. Sebab perjudian dianggap perbuatan dosa.

Disisi lain, taruhan dengan *chip poker* yang dibeli dengan uang dalam kompetisi permainan *game* adalah termasuk dalam kategori permainan grara, untung-untungan dan mengandung perjudian yang diharamkan oleh Allah Swt. Baik taruhan tersebut dilakukan oleh para pemain *game* secara langsung atau melalui jaringan internet. Karena, sungguh pun taruhan *chip poker* tersebut bertujuan untuk memberi motivasi agar para pemainnya dapat bermain lebih baik dan dapat memenangkan pertarungan karena adanya taruhan, maka permainan tersebut tetap menguntungkan sebagian pelaku permainan dan merugikan sebagian yang lain yang kalah bermain *game*. Sebab, judi artinya bertaruh, baik

⁹Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, (Jakarta: Proyek Pengadaan Kitab Suci Al-Qur'an, 1995), hlm. 198.

dengan mata uang maupun dengan benda. Dapat juga disebut sebagai suatu perbuatan mencari laba yang dilakukan dengan jalan untung-untungan. Beruntunglah orang memenangkannya dan kalau kalah maka hilanglah uangnya.¹⁰

Dengan memahami makna berjudi sebagai bertaruh untuk sesuatu yang bersifat untung-untungan, maka dikaitkan dengan pandangan Ibn Abidin mengemukakan, kata taruhan (قامره مقامرة وقمارا) berarti "memberikan rungguhan untuk menang". Imam Nawawi, seperti dikutip oleh Ibn Abidin, mengatakan bahwa taruhan berasal dari akar kata *al-qimâr* (القمر; bulan). Panamaan tersebut karena cahaya bulan itu akan bertambah terang kalau ia dapat mengalahkan (semakin kecil ditutupi) sinar matahari dan akan berkurang kalau sinarnya dapat dikalahkan atau tertutup oleh matahari (ما له نارة يزداد إذا غلب وينتقص إذا غلب). Sehubungan dengan judi atau taruhan, kata *al qimâr* itu memberikan pemahaman bahwa dengan berjudi seseorang bisa jadi memperoleh keuntungan, namu sebaliknya bisa jadi akan mendapatkan kerugian.¹¹ Pendapat lebih tegas lagi adalah yang Imam Al-Syawkaniy menegaskan, semua permainan yang mengandung kemungkinan keuntungan dan kerugian adalah judi (وكل ما لا يخلو) (اللاعب فيه من غنم أو غرم فهو ميسر).¹² Jadi, perjudian itu ada kalanya memperoleh untung karena memperoleh kemenangan terhadap lawannya, dan ada kalanya rugi karena dikalahkan lawan mainnya.

¹⁰Ibnu Mas'ud dan Zainal Abidin S, *Fiqih Mazhab Syafi'i: Buku 2:Muamalat, Munakahat, Jinayah*, (Bandung: Pustaka Setia,2000), hlm. 49.

¹¹Muhammad Amin (Ibn Abidin), *Hasyiyah Radd Al-Mukhtar Ala Al-Dur Al-Mukhtar*, (Bairut: Dar Al-Fikr, 1386 H), Juz 7, hlm. 159.

¹²Muhammad bin 'Ali bin Muhammad al Syawkani, *Nayl al Awtar*, (Beirut: Dar al Jil, 1973), Juz 8, hlm. 258.

Dalam Islam, perjudian apapun bentuknya adalah dilarang, termasuk berbentuk permainan (*game*) maupun undian. Begitu juga dengan menjual barang yang memang sengaja untuk berjudi maka diharamkan. Perbuatan transaksi yang mengandung perjudian tersebut jelas merupakan sesuatu yang haram.

Dari beberapa pendapat para tokoh tersebut, maka diharamkannya melakukan permainan *game* dengan taruhan melalui *chip poker* sangatlah jelas karena Islam tidak membenarkan seorang pemain mengambil hak pemain lainnya secara batil. Nabi Saw. sendiri mengharamkan perbuatan demikian sebagaimana sabdanya berikut:

عن ابى امامة رضى الله عنه ، ان رسول الله صلى الله عليه وسلم قال: من اقتطع حق امرئ مسلم يمينه فقد اوجب الله له النار وحرّم عليه الجنة. فقال له رجل: وان كان شئنا يسيرا يا رسول الله ؟ قال: وان كان قضيبا من اراك. (رواه مسلم)¹³

Artinya: Dari Abi Amamah ra., bahwasanya Rasulullah Saw. telah bersabda: barangsiapa yang mengambil hak seorang muslim dengan sumpahnya, maka Allah benar-benar mengharamkan sorga atasnya. Seseorang berkata: meskipun itu sesuatu yang sedikit yang Rasulullah? Rasulullah kemudian bersabda: meskipun hanya sebatang kayu arak (kayu untuk bersiwak). (HR. Muslim).

Menunjukkan bahwa pada variasi kasus pertama ini ternyata deskripsi permainan *texas hold'm poker* di Banjarmasin jelas-jelas bertentangan dengan ketentuan hukum Islam, yaitu diharamkan karena adanya unsur untung-untungan dan dapat merugikan para pemain.

2. Variasi II (Kasus III, IV dan VI)

¹³Abu Husain Muslim bin Hajjaj Al-Quşairi, *Shahih Muslim*, (Bairut: Dar al Fikr, t.th), Jilid 2, hlm. 1232.

Pada variasi kasus kedua ini tergambar bahwa masyarakat berdomisili di Kota Banjarmasin yang aktif memainkan permainan *texas hold'm poker*. Untuk memperoleh *chip poker* biasanya ia di tawari atau ada *broker chip poker* yang datang ke warnet dan menjual *chip* kepada para pemain *game*. Alasan melakukan *game* tersebut adalah karena memang sangat menyukai bermain *game* tersebut, sehingga apabila ada penjual *chip* tersebut maka pemain *game* membelinya.

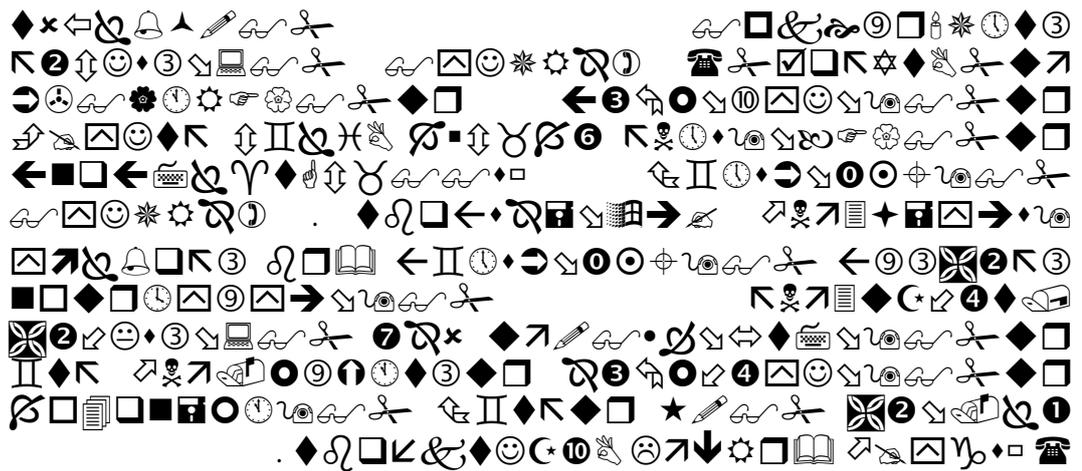
Dengan mengklik situs www.facebook.com. lalu tertera beberapa permainan *game online* kemudian klik *game texas hold'm poker* maka secara otomatis masuk langsung ke dalam permainan *texas hold'm poker*. Para pemain dapat saling berinteraksi dengan 2 orang pemain atau pemain lain di seluruh dunia yang juga memainkannya. 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*. Untuk harga *chip* senilai 1000.000 di hargai rata-rata Rp. 10.000.

Menunjukkan bahwa situs jejaring sosial sebagai sarana bermain *game online* dan keberadaan *chip poker* memang diperlukan untuk melakukan permainan. Dengan memperhatikan deskripsi yang terjadi tersebut, pembelian *chip poker* mutlak adanya. Sebab, tanpa adanya *chip* tersebut maka tidak bisa memainkan *game* dan artinya tidak bisa melakukan pertaruhan, tidak ada yang menang dan kalah.

Sementara dari segi alasannya, ternyata terjadinya permainan *texas hold'm poker* di Banjarmasin tersebut karena memang senang memainkannya,

maka jelas tidak dapat dijadikan pembenar melakukannya. Yusuf Qardhawi dalam bukunya *Al-Halal wa al-Haram fi Al-Islam* mengemukakan bahwa: tidak halal seorang muslim menjadikan permainan judi sebagai alat untuk menghibur diri dan mengisi waktu senggang. Begitu juga tidak halal seorang muslim menjadikan permainan judi sebagai alat mencari uang dalam situasi apa pun. Begitu juga dengan undian adalah salah satu jenis dari berbagai judi yang ada. Karena itu, tidak patut dipermudah dan dibolehkan permainan tersebut dengan dalih bantuan sosial dan tujuan kemanusiaan.¹⁴

Judi yang dikemas dalam bentuk permainan game online dengan menggunakan *chip poker* sebagai taruhannya, jelas diharamkan oleh Allah Swt. karena dianggap berpotensi terhadap timbulnya permusuhan dan kebencian di antara pelakunya, di samping berpotensi dalam menjauhkan diri dari Allah Swt. dan melalaikan shalat. Sebagaimana difirmankan Allah pada surah *Al-Maidah* ayat 90-91:



Artinya: Hai orang-orang yang beriman, sesungguhnya (meminum) khamar, berjudi, (berkorban untuk) berhala, mengundi nasib dengan panah, adalah termasuk perbuatan syaitan maka jauhilah perbuatan-

¹⁴Yusuf Qardhawi, *Al-Halal wa al-Haram fi Al-Islam*, (Bairut: Dar Al-Fikr, t.th), hlm. 421.

perbuatan itu agar kamu mendapat keberuntungan. Sesungguhnya syaitan itu bermaksud hendak menimbulkan permusuhan dan kebencian di antara kamu lantaran (meminum) khamar dan berjudi itu, dan menghalangi kamu dari mengingat Allah dan sembahyang; maka berhentilah kamu (dari mengerjakan pekerjaan itu).¹⁵

Dengan memahami makna berjudi sebagai bertaruh untuk sesuatu yang untung-untungan, menurut pandangan Al-Farahidiy mengatakan bahwa kata *al-maysir* merupakan padanan atau sinonim dari kata *al-qimâr* (القمار) yang berarti "setiap sifat (keadaan) dan pekerjaan yang dipertaruhkan atasnya" (كل نعتٍ و فعل يُفْمَرُ (عليه).¹⁶

Pada saat sekarang ini, salah satu permainan yang mengandung untung-untungan adalah *game* melalui poker adalah salah satu permainan paling populer melalui jejaring sosial *facebook*, dan perusahaan dibalik hadirnya *game online* terkenal itu adalah *Zynga*. Omset chip sangatlah besar, mengingat orang tidak ragu-ragu membeli chip poker buat sekedar main atau pun modal untuk dijual lagi chipnya. Jadi walaupun tidak bertaruh uang secara langsung, namun dengan menggunakan chip yang dinilai dengan uang tetaplah mempertaruhkan uang.

Wajar jika dalam agama Islam bahwa filosofis dibalik di larangnya perjudian bahwa hendaknya seorang muslim mengikuti *sunnatullah* dengan bekerja mencari uang dan mencarinya dengan dimulai dari pendahuluannya. Judi, termasuk juga undian dapat menjadikan manusia hanya bergantung pada pembagian, angan-angan kosong, bukan bergantung kepada usaha, aktivitas, dan

¹⁵Departemen Agama RI, *op. cit*, hlm. 149.

¹⁶Abi Abd Al-Rahman Al-Khalil bin Ahmad Al-Farahidiy, *Kitāb Al-Āyn*, (Bairut: Dar Al-Maktabah Al-Hilal, t.th), Juz 7, hlm. 255.

menghargai cara-cara yang telah ditentukan Allah, serta perintah-perintah-Nya yang harus diturut.

Islam menjadikan harta manusia sebagai barang berharga yang dilindungi. Oleh karena itu, tidak boleh diambilnya begitu saja, kecuali dengan cara tukar-menukar sebagai yang telah disyariatkan atau dengan jalan hibah dan sedekah. Adapun mengambilnya dengan jalan judi adalah termasuk kategori memakan harta orang lain dengan cara batil.

Tidak mengherankan kalau perjudian itu dapat menimbulkan permusuhan dan pertentangan di antara pemain-pemain itu sendiri, kendati tampak dari mulutnya bahwa mereka telah saling merelakan. Bagaimanapun akan selalu ada pihak yang menang dan yang kalah; yang dirampas dan yang merampas. Yang kalah apabila diam, maka fdiamnya itu penuh kebencian dan mendongkol. Dia marah karena angan-angannya tidak dapat tercapai. Dia mendongkol karena taruhannya itu sial. Kalau dia mengomel, maka ia akan mengemeli dirinya sendiri karena derita yang dialami adan tangannya yang menaruhkannya dengan membabi buta.

Dalam hukum Islam, jual beli yang dikemas dalam bentuk chip yang menjadi sarana pertaruhan jelas sesuatu yang dilarang. Oleh karena itu, perjudian apapun bentuknya dan motifnya adalah dilarang, termasuk dalam bentuk permainan (*game*) maupun undian. Begitu juga halnya dengan menjual barang yang memang sengaja untuk berjudi maka diharamkan. Perbuatan transaksi yang mengandung perjudian tersebut jelas merupakan sesuatu yang haram. Hal ini seperti digambarkan dalam hadis Nabi Saw. berikut ini:

عن أبي هريرة أن النبي صلى الله عليه وسلم قال : يأتي على الناس زمان لا يبالي المرأ ما اخذ منه آمن الحلال ام من الحرم. (رواه البخارى).¹⁷

Artinya: Dari Abu Hurairah ra., dari Nabi Saw. sabdanya: bakal datang kepada manusia suatu masa dimana orang tidak peduli akan apa diambilnya apakah dari hal halal ataukah dari yang haram". (HR Bukhari).

Kerugiannya itu mendorong pihak yang kalah untuk mengulangi lagi, barangkali dengan ulangan yang kedua itu dapat menutup kerugiannya yang pertama. Yang menang karena didorong oleh lezatnya menang, maka ia tertarik untuk mengulanginya lagi. Kemenangan yang sedikit itu mengajak untuk dapat lebih banyak. Sama sekali dia tidak ada keinginan untuk berhenti. Makin berkurang pendapatannya, makin dimabuk kemenangan, sehingga dia beralih dari kemegahan pada suatu kesusahan yang mendebarakan. Begitulah berkaitan putaran dalam permainan judi sehingga hampir kedua putaran ini tidak pernah berpisah. Inilah rahasia terjadinya pertumbuhan darah di antara pemain-pemain judi.¹⁸

Menunjukkan, dalam hukum muamalat bahwa transaksi chip jelas tidak dibenarkan. Apalagi kalau chip itu kemudian digunakan untuk perjudian. Padahal Allah Swt. telah memperingatkan agar jangan sampai melakukan berbagai bentuk perjudian yang mengandung pelanggaran dan hukumnya jelas diharamkan.

¹⁷Abu Abdillah Muhammad bin Ismail al Bukhari, *op.cit.*, h. 784.

¹⁸*Ibid*, h. 422.