BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dewasa ini dunia yang semakin lama semakin maju, mengakibatkan kemajuan teknologi pun kian pesat berkembang dan tak terkendali. Hampir di seluruh penjuru dunia teknologi menjadi sebuah candu yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Segala aspek kehidupan terpengaruh oleh adanya perkembangan teknologi tersebut, tidak dapat dipungkiri bahwa dengan semakin berkembangnya teknologi akan mempermudah segala aktivitas kehidupan manusia.

Sebagai makhluk sosial, manusia dalam berinteraksi satu sama lain seringkali tidak dapat menghindari adanya bentrokan-bentrokan kepentingan diantara mereka. Konflik yang terjadi dapat menimbulkan kerugain karena biasanya disertai dengan pelanggaran hak dan kewajiban dari pihak satu ke pihak yang lain. Pemerintah Negara mempunyai undang-undang yang mengatur berbagai aktivitas terutama dalam dunia internet, seperti penjualan eceran dan perjudian, mereka melisensi pendiri dan pelaku bisnis untuk melindungi konsumen.[2]

Keterbatasan jarak yang memisahkan antara satu individu dengan individu lain dapat dikesampingkan dengan semakin berkembangnya teknologi, jika zaman dahulu dalam berkomunikasi hanya dapat menggunakan surat dan *telephone* sekarang sudah dapat menggunakan

[2] John Preston dan Sally, *Komputer dan Masyarakat*, Cet. I, (Yogyakarta: Andi, 2007), hal. 142.

video call maupun *skype* yang memungkinkan dua individu untuk saling bertatap muka di depan layar *handphone* atau komputer untuk saling bertukar informasi sehingga kendala jarak yang jauh tidak begitu terasa.

Seiring dengan perkembangan teknologi khususnya dalam bidang komunikasi, menjadi salah satu bidang yang berkembang pesat dan telah diterima dalam kehidupan manusia. Perkembangan teknologi komunikasi tersebut kemudian memunculkan berbagai varian temuan baru dengan keunggulannya masing-masing seperti *smartphone*, *tablet*, dan laptop yang akan semakin menarik minat masyarakat untuk menggunakanya sehingga menambah ketergantungan mereka terhadap teknologi.

Kebanyakan dari mereka yang tertarik akan perkembangan teknologi komunikasi merupakan penduduk dengan usia produktif, yakni usia antara 18 sampai 29 tahun. Selain itu, untuk zaman sekarang ini, anak-anak yang masih duduk di bangku SD dan setingkatnya, mereka sudah dipegangi *smartphone* oleh orang tuanya. Padahal umur-umur seperti itu masih butuh bimbingan yang baik dari orang tuanya, dan seharusnya banyak bermain dengan temannya yang masih sebaya. Bukan dihadapkan dengan alat komunikasi yang seharusnya belum layak mereka terima.

Anak adalah penerus bangsa bangsa yang mempunyai hak dan kewajiban untuk turut dalam pembangunan bangsa kita, anak merupakan aset negara yang bisa memajukan bangsa di masa depan. Bangsa ini akan rusak apabila anak yang jadi penerus bangsa sering di rumah dengan

bermain *smartphone*. Oleh karena itu harus ada suatu proses pendidikan terhadap anak yang baik dan berguna bagi bangsa dan negara.[3]

Sebagian besar masyarakat Indonesia memang sangat tertarik dengan perkembangan teknologi yang pesat. Mereka disuguhkan dengan dunia komunikasi yang mudah. Apalagi kemudahan tersebut ditunjang dengan adanya jaringan internet di dalamnya. Animo masyarakat terhadap internet sebagai sarana untuk memudahkan kegiatanya sangat besar, bahkan semua manusia di Indonesia ini selalu berlalu lintas di dalam internet. Sejalan dengan perkembangan teknologi, kreatifitas masyarakat pun ikut berkembang.

Aktifitas jual beli yang awalnya harus datang ke toko untuk memilih barang yang ingin dibelinya, sekarang transaksinya bisa melalui internet dan bisa memilih barangnya lewat internet tersebut. Karena sekarang di suguhkan dengan kreatifitas manusia yang dituangkan ke dalam aplikasi, media sosial ataupun website yang termuat dalam jaringan internet untuk bertransaksi jual beli barang. Banyak sekali manfaat yang diperoleh dengan adanya internet, namun sayang jika manfaat yang banyak tersebut dari perkembangan internet banyak para oknum yang memanfaatkan kreatifitasnya untuk berbuat menyeleweng. Kegiatan menyeleweng ini bisa berupa untuk kejahatan ataupun memperoleh keuntungan sepihak, seperti contohnya adalah aplikasi permainan yang dimainkan secara online di HP, laptop maupun *tablet.*

---

[3] Indradi dan Ade Ari Syam, *Carding Modus Operandi Penyifikan dan Pendidikan,* (Jakarta: Grafik Indah, 2006), hal. 4.

Fenomena maraknya *game online* juga bisa dilihat dengan maraknya warung internet (warnet) yang melengkapi fasilitas *game online* dalam tiap komputer yang mereka sediakan. Seorang pecandu game dari belanda bernama Tim mengaku tidak mempunyai seorang kawan pun akibat menghabiskan waktunya untuk bermain playstation. Hubungan dengan keluarga juga berantakan. Ia hidup sebagai pecandu game selama 17 tahun dan hanya memiliki teman-teman di dunia maya.[4]

Situasi seperti ini memiliki masalah terhadap dinamika kehidupan manusia terutama remaja. Remaja adalah mereka yang sedang mengalami perubahan dari masa kanak-kanak ke masa dewasa. Perubahan tersebut mencakup perubahan fisik dan perubahan emosional yang kemudian akan tercermin dari sikap dan tingkah laku. Situasi kehidupan dewasa ini sudah semakin kompleks. Hal ini disebabkan tata nilai lama yang telah mapan ditantang oleh nilai-nilai baru yang belum banyak di pahami.[5]

Permainan *online* juga mengalami perkembangan, yang awalnya *game* hanya besifat *nonmutiplayer* hingga berkembang menjadi *game* yang sifatnya *multiplayer*. Untuk *nonmultiplayer*, hanya disajikan dengan permainan petualangan atau teka-teki. Untuk saat ini banyak sekali jenis *game* yang bersifat *multiplayer*, pemain disajikan dengan permainan yang bertarung atau berhadapan dengan orang lain dalam *game* yang sama dan sama-sama *online*-nya.

---

[4] Ayu Rini, *Menanggulangi Kecanduan Game On-Line Pada Anak*, (Jakarta: Pustaka Mina, 2011), hal. 10-11.

[5] Andersen, *Psikologi Remaja*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2004), hal. 107.

Remaja yang mengalami ketergantungan pada aktivitas game akan mengurangi waktu belajar dan waktu bersosialisasi dengan teman sebaya mereka. Dengan intensitas tertentu game dapat mempengaruhi mental anak terutama persepsinya terhadap lingkungan, misalnya berkata-kata kasar, perilaku agresif, pandangan social karena meniru karakter yang ditampilkan pada game. Hal itu pada dasarnya karena pada taraf perkembangan anak-anak dalam pembelajaran melakukan imitasi atau peniruan.[6]

Dari pengamatan peniliti yang mana sebagai pengguna HP dan internet aktif, menemukan sebuah penemuan yang mana internet digunakan tidak dalam hal positif saja, namun digunakan dengan cara berbeda. Peneliti menyoroti sebuah fenomena yang sedang *booming* dikalangan masyarakat di sekitar Tulungagung, khususnya dilingkungan kampus IAIN tulungagung, yaitu *game developer* dari indoplay. *Game* produk dari indoplay sangat beragam macamnya, namun peneliti akan meneliti yang paling *populer* dikalangan masyarakat yaitu *capsa susun* dan juga *domino 99*. Sebagai sasaran peneliti nanti adalah sebagian besar akan menggali data dari rincian tentang *game* tersebut yang meliputi tata cara bermain dan menyimpulkan kemudian dianalisis dari berbagai buku dan kitab tentang hukumnya.

Peneliti memilih tema ini karena lagi *booming*-nya dan dan membuat sebagian besar para pemainya kecanduan. Bahkan keseharian

[6] AL Tridhonanto, *Optimalkan potensi anak dengan game,* (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2011), hal. 14.

mereka hanya memfokuskan dirinya pada *game* tersebut. Bahkan bisa menjadi ajang pencarian uang jika mempunyai *gold* yang banyak yang dihasilkan dari *game* tersebut dan dijual kepada orang yang membutuhkan.

Maraknya permainan ini dimulai dari awal tahun 2017, karena game ini berfokus pada permainan kartu, sedangkan masyarakat daerah jawa memang dari dulu lebih menyukai permainan yang menggunakan kartu. Banyak orang yang sampai merelakan uangnya demi membeli *gold* dan bermain lagi sampai sehoki-hokinya.

Yang difokuskan peneliti dalam penelitian ini terletak pada bagaimana aturan hukum menurut agama Islam tentang permainan yang berbasisi *online* yang mengakibatkan ketergantungan, dan hukumnya orang yang bermain yang di dalamnya ada unsur taruhan koin, apakah itu juga termasuk judi dalam dunia nyata, karena koin yang diperoleh dari taruhan dalam *game* tersebut juga bisa diperjual belikan kepada orang lain yang membutuhkan. Sejatinya perjudian itu merupakan kejahatan sekaligus perbuatan yang melanggar norma agama, moral maupun hukum dan salah satu bentuk penyakit masyarakat yang dapat merugikan kepentingan umum.[7]

Game ini memberikan kemudahan bagi mereka yang memainkannya, disamping itu permainan ini kemungkinan juga memberikan keuntungan bagi mereka yang sering memenangkan dalam duel bersama dengan orang lain di meja yang sama.

---

[7] Bambang Waluyo, *Pidana dan pemidanaan,* (Jakarta: Sinar Grafika, 2014), hal. 2.

B. Rumusan Masalah

Adapun perumusan masalah yang penulis sajikan, tertuang dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan sebgai berikut:

1. Bagaimana hukum *game online* menurut hukum Islam?
2. Bagaimana aspek *maisir* dalam *game indoplay capsa susun* menurut hukum Islam?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian yang ingin dicapai oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui hukum *game online* menurut hukum Islam.
2. Untuk mengetahui aspek *maisir* dalam *game indoplay* menurut hukum Islam.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian yang ingin dicapai oleh penelitian dalam kajian ini baik secara teoritis maupun secara praktis adalah:

a. Akademis teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan ilmu dalam bidang hukum serta literatur pustaka tentang hukum dari sebuah *game online* yang dijalankan oleh seseorang yang sedang *booming*-nya, serta bisa digunakan sebagai menjadi acuan terhadap penelitian-penelitian yang sejenisnya.

b. Akadenis praktis

Manfaat ini untuk memberikan jawaban atas permasalahan yang diteliti khususnya bagi penyusun dan para pembaca umumnya, serta dapat pula digunakan untuk menentukan hukum bagi orang yang ingin menggali hukum *game online indoplay capsa susun* untuk kepentingan khalayak umum.

E. Penegasan Istilah

1. Secara konseptual

   a. *Game Online* adalah sebuah jenis video permainan yang hanya dapat dijalankan apabila suatu perangkat yang digunakan untuk bermain *game* terhubung dengan jaringan internet, kalau tidak maka *game online* tidak dapat dimainkan.[8]

   b. *Indoplay Capsa Susun* adalah permaina kartu yang berarti tiga belas. Permainan inijuga biasa di sebut *Big Two* karena kartu tertingginya adalah dua atau tiga belas. Umumnya permainan ini dimainkan oleh 4 orang dalam satu meja.[9]

   c. Hukum Islam adalah keseluruhan ketentuan-ketentuan Allah yang ditaati oleh seorang muslim.[10]

2. Secara operasional

   Penegasan operasional merupakan hal yang sangat penting dalam penelitian guna memberikan batasan kajian pada suatu

---

[8] Fitra Rahim, *Pengertian Game Online dan Contohnya*, https://simpledukasi.blogspot.com/2016/03/pengertian-game-online-dan-contohnya.html, diakses hari kamis tanggal 02 november 2017 pada jam 18.00 WIB.

[9] *Pengertian dari Permainan Judi Capsa Susun Online*, http://www.dominostations.com/pengertian-dari-permainan-judi-capsa-susun-online/, diakses pada tanggal 23 Mei 2018 pukul 11.19.

[10] Ali Zainuddin, *Metode Penelitian Hukum*, (Jakarta: Sinar Grafika, 2013), hal. 7

penelitian. Secara operasional, yang dimaksud "*Game online* Menurut Hukum Islam', merupakan suatu permainan yang mana hanya dapat dijalankan jika tersambung dengan internet. Bagaimana pandangan hukum Islam terhadap *game online* atau permainan *online* yang seperti itu. Dan bagaimana aspek maisir yang terdapat dalam *game indoplay capsa susun*.

F. Penelitian Terdahulu

Adapun beberapa penelitian yang membahas masalah *game online* maupun perjudian antara lain sebagai berikut:

Pertama, dalam penelitian yang ditulis oleh Julianto Arie Nugroho Mahasiswa IAIN Tulungagung Fakultas Syari'ah dan Ilmu Hukum yang berjudul "Permainan Anak dengan Sistem Tukar Koin Ditinjau dari Perspektif Hukum Islam (Studi Kasus di Arena Bermain Anak di Apollo Store Tulungagung". Dalam penelitian ini mengkaji tentang mekanisme permainan tukar koin yang ada di Apollo Store di Tulungagung, serta tinjuan islam terhadap permainan dengan system tukar koin di Apollo Store Tulungagung.[11]

Kedua, dalam penelitian yang ditulis oleh Nur Khasanah Mahasiswi IAIN Sunan Ampel Surabaya Fakultas Syari'ah yang berjudul "Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual Beli Benda Maya dalam *Game Online*". Dalam penelitian ini mengkaji tentang jual beli benda maya yang ada dalam *game online* yang ditinjau dari hukum Islam. Skripsi ini dibuat

[11] Julianto Arie Nugroho, *Permainan Anak dengan Sistem Tukar Koin ditinjau dari Perspektif Hukum Islam)Studi kasus di arenan bermain anak di Apollo Store Tulungagung)*, Skripsi, IAIN Tulungagung, Fakultas Syari'ah dan Ilmu Hukum, hal. i.

karena si peniliti menemukan fenomena dan maraknya penjualan barang, namun bendanya bukan nyata melainkan benda maya yang ada dalam permainan *online*.[12]

Ketiga, dalam penelitian yang ditulis oleh Farid Dwi Nugroho Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Surakarta Fakultas Agama Islam dengan judul "Tinjauan Hukum Islam terhadap Jual Beli Chip dalam *Game Online Poker*". Dalam penelitian ini mengkaji tentang jual beli Chip dalam *game online poker* yang ditinjau dari hukum Islam. *Chip* dalam *game online* itu merupakan suatu benda tapi dalam dunia. Peneliti mengkaji apakah jual beli seperti ini diperbolekan dalam hukum agama Islam atau dilarang.[13]

Keempat, dalam penelitian yang ditulis oleh Reniati Sumanta Mahasiswi Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta Fakulta Syariah dan Hukum yang berjudul "Tinjauan Hukum Islam Terhadap Perjudian (Kajian Perbandingan Qanun Maisir di Aceh dan Perda Perjudian di Kota Bekasi)". Dalam penelitian ini mengkaji tentang perjudian yang ditinjau dari hukum Islam, yaitu komparasi atau perbandingan qanun maisir yang ada di provinsi Aceh darussalam dengan perda tentang perjudian yang ada di Kota Bekasi.[14]

---

[12] Nur Khasanah, *Tinjauan islam Terhadap Jual Beli Benda Maya dalam Game Online*, Skripsi, IAIN Sunan Ampel Surabaya, Fakultas Syari'ah, hal. I, dalam http://digilib.uinsby.ac.id/7740/, diakses pada 25 juni 2018 pukul 21.01 WIB.

[13] Farid Dwi Nugroho, *Tinjauan Hukum Islam terhadap Jual Beli Chip dalam Game Online Poker*, Skripsi, Universitas Muhammadiyah Surakarta, Fakultas Agama Islam, hal. I, dalam http://eprints.ums.ac.id/12432/, diakses pada 25 Juni 2018 pukul 20.35 WIB.

[14] Reniati Sumanta, *Tinjauan Hukum Islam Terhadap Perjudian (Kajian Perbandingan Qanun Maisir di Aceh dan Perda Perjudian di Kota Bekasi)*, Skripsi 2014, Jurusan Jinayah Isyasah, Fakultas Syariah dan Hukum, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2014, hal. i.

Kelima,dalam penelitian yang ditulis oleh Agung Kurniawan Mahasiswa Universitan Negeri Yogyakarta Fakultas Ilmu Sosial dengan judul "Judi Sepak Bola *Online* pada Kalangan Mahasiswa di Yogyakarta". Dalam penelitian ini mengkaji masalah proses mahasiswa mengenal permainan judi *online* dan faktar yang mendasari mendorong mahasiswa tertarik dalam mengikuti permainan judi *online* tersebut. [15]

G. Metode Penelitian

Metode peneltian adalah cara dan langkah-langkah yang efektif dan efisien untuk mencari dan menganalisis data dalam rangka menjawab masalah.[16] Adapun metode dalam penelitian ini diantaranya adalah sbagai berikut:

1. Metode Pendekatan

   Metode pendekatan yang diterapkan dalam penelitian ini adalah yuridis normatif. Pendekatan normatif terutama menggunakan menggunakan bahan-bahan kepustakaan sebagai sumber data penelitian. Meskipun tidak empiris, akan tetapi kegiatan-kegiatannya tetap merupakan penelitian ilmiah, karena mencakup kegiatan-kegiatan

---

http://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/29239/1/RENIATI%20SUMANTA-FSH.pdf, diakses pada 25 Juni 2018 pukul 20.23 WIB.

[15] Agung Kurniawan, *Judi Sepak Bola Online pada Kalangan Mahasiswa di Yogyakarta*, skripsi 2014, Fakultas Ilmu Sosial, Yogyakarta, hal. I, dalam http://eprints.uny.ac.id/22643/9/9.%20Ringkasan.pdf, diakses pada 23 Juni 2018 pukul 20.04 WIB.

[16] Soerjo Soekamtoe dan Sri Mamudji, *Penelitian Hukum Normati*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2006), hlm. 43.

yang dilakukan secara sitematis dan dengan menggunakan metodologi serta teknik-teknik tertentu.[17]

2. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Pengertian penelitian dekriptif itu sendiri adalah penelitian yang dimaksudkan untuk mengumpulkan informasi mengenai status suatu gejala yang ada, yaitu keadaan gejala menurut apa adanya pada saat penelitian dilakukan. [18] Sedangkan penelitian kualitatif adalah tradisi tertentu dalam ilmu pengetahuan sosial yang secara fundamental bergantung dari pengamatan pada manusia baik dalam kawasannya maupun dalam peristilahannya.[19]

3. Sumber Data

Data yang disajikan diperoleh dari sumber–sumber data yang meliputi sumber data primer dan sumber data sekunder. Adapun penjelasannya adalah sebagai berikut:

a. Data primer

Data sumber hukum atau bahan (data) primer adalah bahan utama dalam penelitian untuk menganalisis suatu pernyataan dari sebuah

---

[17] Amiruddin dan Zainal Asikin, *Pengantar Metode Penelitian Hukum*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2004), hal. 167.

[18] Suharsini Arikunto, *Management Penelitian*, (Jakarta:PT.Asdi Mahasatya, 2005) hal. 234.

[19] Lexy J. Maleong, *Metodelogi Penelitian Kualitatif, Edisi Revisi*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2004), hal. 4.

buku, jurnal dan majalah ilmiah.[20] Dalam kajian ini sumber data primer berupa “ Syarih Kitab Sullam At-Taufiq”

b. Data skunder

Data sumber hukum atau bahan (data) sekunder adalan penunjang penelitian.[21] Dalam kajian ini bahan data sekunder diambil dari berbagai artikel, majalah maupun surat kabar lain yang ada kaitanya dengan penetian yang dibuat.

4. Metode Pengumpulan Data

Guna mendapatkan data dalam penelitian ini dibutuhkan teknik pengumpulan data dengan beberapa teknik yaitu Observasi dengan teknik pengumpulan data dengan mengamati langsung terhadap objek penelitian. Observasi juga merupakan pengamatan dari pencatatan yang sistematis terhadap gejala-gejala yang diteliti.[22] Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan.[23] Dalam hal ini penulis mengadakan pengamatan langsung terhadap orang yang main *game* tersebut, sehingga dapat memperoleh kelengkapan data akurat yang sesuai dengan tujuan peneliti.

---

[20] Nasution, *Metode Research*, (Bandung:Januari, 1991), hal. 185.

[21] Ibid.

[22] Husaini Usman dan Purnomo setiadi Akbar, *Metogologi Penelitian Sosial,* (Jakarta:Bumi Aksara, 2003). Hal. 54.

[23] Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif*, *Kualitatif,* R&D, (Bandung:ALFABETA, 2009), hal. 224.

Metode pengumpulan data juga dengan cara wawancara terhadap orang yang aktif bermain *game* produksi indoplay, yaitu *capsa susun*. Wawancara yaitu teknik pengumpulan data dalam upaya menghimpun data yang akurat untuk keperluan melaksanakan proses pemecahan masalah tertentu dengan tanya jawab secara langsung yang bebas dan terbuka.[24]

5. Teknik Analisa Data

Jenis penelitian ini adalah penelitian pustaka (*library research*) maka teknik pengumpulan data meliputi beberapa hal yaitu:

a. Konten Analisis

Dalam teknik pendekatan isi (*content analisys*) merupakan suatu langkah yang ditempuh untuk memperoleh keterangan dari isi komunikasi yang disampaikan dalam bentuk lambang baik secara literatur maupun gejala-gejala sosial yang muncul.[25]

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan secara sitematis, faktual dan akurat mengenai pandangan hukum islam terhadap *game online* jenis *indoplay capsa susun*. Maka dari hasil kajian kepustakaan akan dianalisis secara deskriptif analitis, yaitu pengumpulan data dan beberapa pendapat ulama dan pakar dalam kitab maupun buku untuk diteliti dan dianalisa sehingga menjadi sebuah kesimpulan.

---

[24] Wardi Bachtiar, *Metodologi Penelitian Ilmu Dakwah,* (Jakarta:Logos, 1997). Cet. Ke-1, Hal. 78.

[25] Jalaluddun Rahmad, *Metode penelitian Komunikasi: Dilengkapi Contoh Analisis*, (Bandung:Remaja Rosdakya, 2001), hal. 89.

b. Kritik Analisis

Maksud dari kritik analisis yaitu analisis murni dari peneliti, walaupun acuan dalam analisis ini adalah literatur yang sudah ada akan tetapi analisis-analisis yang ditampilkan adalah murni dari peneliti yang melihat dari konteks suatu hukum yang berfokus pada *game online indoplay capsa susun.*

H. Sistematika Penulisan

Penelitian seminar proposal ini terdiri atas lima bab yang disusun secara sistematis, dimana antara bab saling berkaitan sehingga merupakan suatu rangkaian yang berkesanambungan, adapun sistematika dalam penulisan ini adalah sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini penulis akan menguraikan tentang latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, penegasan istilah, penelitian terdahulu, metode penelitian, dan sitematika penulisan.

BAB II : *GAME ONLINE* DAN *INDOPLAY CAPSA SUSUN*

Dalam bab ini penulis akan menjelaskan tentang pengertian *game online*, sejarah game online, macam-macam *game online*, serta penjelasan tentang *game* produk *indoplay* yang paling diminati yaitu *capsa susun*.

BAB III : HUKUM ISLAM

Pada bab ini penulis akan menjelaskan dan membahas tentang hukum Islam, yang meliputi pengertian hukum Islam, ruang lingkup hukum Islam, ciri-ciri hukum Islam, prinsip-prinsip hukum Islam dan kaidah-kaidah hukum Islam.

BAB IV : PEMBAHASAN

Pada bab ini penulis akan menjelaskan tentang pembahsan dari apa yang diteliti yang meliputi pembahasan tentang *game online* menurut hukum islam dan aspek maisir yang termuat dalam *game* produk *indoplay* jenis *capsa susun.*

BAB V : PENUTUP

Dalam bab ini penulis akan menyimpulkan hal-hal yang telah dikemukakan dalam bab-bab sebelumnya, serta saran-saran dari penulis dalam membahas masalah yang terdapat dalam skripsi ini.