

**PERSPEKTIF FIQIH MUAMALAH
TERHADAP JUAL BELI CHIP DALAM GAME
POKER ONLINE**

Skripsi

Guna Memenuhi Sebagian Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Syariah (S.Sy)



Disusun Oleh:

Lisa khoirunnisa
NIM 09110527

Dosen Pembimbing:

Dra. Hj. Afidah Wahyuni. M.Ag

JURUSAN MUAMALAH FAKULTAS SYARIAH

INSTITUT ILMU AL-QUR'AN

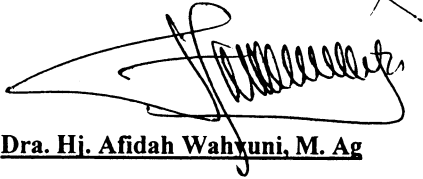
JAKARTA

1434 H / 2014 M

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul Perspektif Fiqih Muamalah Terhadap Transaksi Jual Beli Chip dalam Game Poker Online yang disusun oleh Lisa khoirunnisa dengan Nomor induk 09110527 telah melalui proses bimbingan dengan baik dan dinilai oleh pembimbing telah memenuhi syarat ilmiah untuk diujikan pada sidang munaqasyah.

Pembimbing

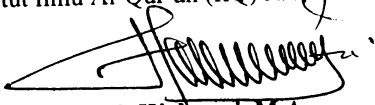
A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Dra. Hj. Afidah Wahyuni, M. Ag', is written over a horizontal line. The signature is stylized and cursive.

Dra. Hj. Afidah Wahyuni, M. Ag

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “Perspektif Fiqih Muamalah Terhadap Transaksi Jual Beli Chip dalam Game Poker Online”. Yang diajukan oleh Lisa Khoirunnisa dengan Nomor Induk Mahasiswa 09110527 telah diujikan di sidang munaqasyah Fakultas Syariah Institut Ilmu Al-Qur'an (IIQ) Jakarta pada tanggal 17 Juni 2014. Skripsi telah diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Syari'ah, (S.Sy)

Jakarta, 13 Juni 2014
Dekan Fakultas Syari'ah
Institut Ilmu Al-Qur'an (IIQ) Jakarta



Dra. Hj. Afidah Wahyuni, M.Ag


Sidang Munaqasyah

Ketua Sidang



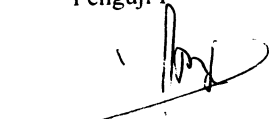
Dra. Muzayyanah, MA

Sekretaris Sidang




Chandra, S.Ud

Penguji I



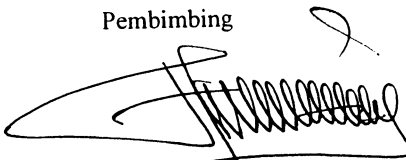
Dr. KH. Ahmad Munif Suratmaputra, MA.

Penguji II



Dr. Romlah Widayati, MA.

Pembimbing



Dra. Hj. Afidah Wahyuni, M.Ag.

PERNYATAAN PENULIS

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Lisa Khoirunnisa
NIM : 09110527
Tempat/Tanggal Lahir : Bekasi, 06 Mei 1992

Menyatakan bahwa skripsi dengan Judul Perspektif Fiqih Muamalah Terhadap Transaksi Jual Beli Chip dalam Game Poker Online Adalah Benar-Benar Asli Karya Penulis, Kecuali kutipan-kutipan yang sudah disebutkan. Kesalahan dan kekurangan di dalam karya ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis.



Jakarta, 14
Juni 2014

Lisa Khoirunnisa
Lisa Khoirunnisa

PERSEMBAHAN

Bismillaahirrohmaanirrohiim...

Ananda Lisa (anis) mempersembahkan skripsi ini untuk Ibu dan Ayah tercinta, yang telah membesarkan, mendidik, mencurahkan cinta dan kasih sayangnya, dan motivasi yang selalu diberikan serta do'a yang tidak pernah berhenti yang selalu diberikan kepada penulis.

Terima kasih Ibu dan Ayah untuk semuanya, maafkan ananda belum bisa membahagiakan Ibu dan Ayah. Semoga doa restumu selalu menyertai ananda.

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kehadiran Allah SWT penguasa dan pencipta semesta alam, shalawat serta salam penulis haturkan kepada junjungan Nabi Muhammad SAW, beserta seluruh keluarga dan para sahabat serta pengikutnya. Berkat anugrah limpahan rahmat, nikmat, hidayah dan kasih sayangnya serta izinya, sehingga penulis diberi kemampuan untuk menyelesaikan skripsi dengan judul **“Perspektif Fiqih Muamalah terhadap Jual Beli Chip dalam Game Poker Online”**

Perjalanan dan penantian panjang yang penuh kerja keras, dan rasa semangat yang begitu besar, rintihan rasa letih tidak menyurutkan semangat penulis dalam menyelesaikan skripsi ini, tentunya semua perjalanan itu semua penulis lewati atas limpahan rahmat dan hikmah yang berharga beserta kasih sayang-Nya.

Dengan bantuan dari berbagai pihak inilah skripsi penulis bisa terselesaikan, oleh karena itu pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih yang sedalam-dalamnya kepada:

1. Rektor Institut Ilmu Al-Qur`an (IIQ) Jakarta, Bapak DR. KH. Ahsin Sakho Muhammad, MA.
2. Dekan Fakultas Syariah Institut Ilmu Al-Qur`an (IIQ) Jakarta, Ibu Dra. Hj. Afidah Wahyuni, M.Ag. dan para staf Fakultas Syariah Institut Ilmu Al-Qur`an (IIQ) Jakarta, Ibu Dra. Muzayyanah dan Ibu Candra, Sud. Yang telah memeberikan dorongan dan dukungan dalam menyelesaikan skripsi ini.

3. Ibu Dra. Hj. Afidah Wahyuni, M.Ag. Selaku pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan motivasi kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Segenap Bapak dan Ibu dosen Institut Ilmu Al-Qur'an (IIQ) Jakarta, yang telah memberikan ilmunya kepada penulis selama studi.
5. Para Instruktur tahfizh, yang telah membimbing kami dalam menghafal Al-Qur'an selama studi di Institut Ilmu Al-Qur'an (IIQ) Jakarta, tanpa beliau mungkin kami akan kesulitan dalam menghafal.
6. Penulis menghaturkan penghormatan dan penghargaan yang tiada tara kepada dua orang yang sangat berjasa dan berharga dalam perjalanan hidup penulis, dulu, sekarang dan nanti, Ayahanda (M. Habsyi Mustafa) dan Ibunda (Nurhayati) tersayang, yang telah membesarkan, mendidik dan mencurahkan kasih sayangnya kepada penulis, serta motivasi, dan do'a yang selalu diberikan dengan tulus dan ikhlas, sehingga penulis dapat menyelesaikan pendidikan S1.
7. Kakak dan adikku tercinta, Siti Qoriatun Sholihah dan M. Qolbi Husaini yang selalu memberikan motivasi senyuman indah sehingga dengan senyuman itu menambahkan rasa semangat yang besar dalam menyelesaikan skripsi ini. Dan tak lupa untuk keponakanku tersayang Nafisatuzzahida, Amira, Aida, Syifa yang selalu membuat semangat dengan keceriaan dan senyumannya.
8. Teman-teman seperjuangan di Institut Ilmu Al-Qur'an (IIQ) Jakarta, penulis haturkan terima kasih atas segala perhatiannya.
9. Pimpinan perpustakaan Baitul Hikmah Ma'had Takhashshush Institut Ilmu Al-Qur'an (IIQ) Jakarta, perpustakaan Iman Jama', perpustakaan Fakultas Syari'ah UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, perpustakaan Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Jakarta (UMJ)

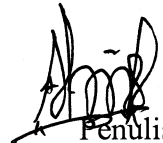
dan perpustakaan Institut Ilmu Al-Qur'an (IIQ) Jakarta, yang telah memudahkan penulis mendapatkan bahan-bahan penulisan skripsi

10. Semua teman-teman Kahfi Motivator School, yang telah memberikan motivasi dan doa kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi.

11. Semua teman-temanku Institut Ilmu Al-Qur'an (IIQ) Jakarta angkatan 2009, dan terkhusus untuk teman-teman kelasku Jurusan Muamalah Fakultas Syariah IIQ Jakarta angkatan 2009 yang telah memberikan dukungan, motivasi dan saran yang diberikan kepada penulis serta tema-teman kostan, Khusnul (Cuse), Putri, Teh Siti, Kak Aya, dan Kak Mawar yang saling memotivasi satu sama lain, sehingga bisa sama-sama menyelesaikan skripsi.

Akhirnya penulis berdo'a semoga segala bantuan dan kebaikannya akan mendapatkan balasan yang berlipat ganda dari Allah SWT. Kiranya skripsi ini bermanfaat, khususnya bagi penulis dan para pembaca.

Jakarta, 16
Muharram 1435 H


Penulis

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN PEMBIMBING -- i
LEMBAR PENGESAHAN -- iii
PERNYATAAN PENULIS -- v
PERSEMBAHAN -- vi
KATA PENGANTAR -- vii
DAFTAR ISI -- xi
ABSTRAK -- xiii
PEDOMAN TRANSLITERASI -- xiii

BAB I PENDAHULUAN

- A. Latar Belakang Masalah -- 1
- B. Pembatasan dan Perumusan Masalah -- 9
- C. Tujuan dan Manfaat Penelitian -- 10
- D. Kajian Pustaka -- 11
- E. Kerangka Teori/ Kerangka konsep -- 12
- F. Metode Penelitian -- 16
- G. Sistematika penulisan -- 18

BAB II LANDASAN TEORI

- A. JUAL BELI
 - 1. Definisi Jual beli -- 21
 - 2. Dasar Hukum Jual Beli -- 24
 - 3. Rukun dan Syarat Jual beli -- 28
 - 4. Macam-macam Jual Beli -- 40
 - 5. Hikmah Disyariatkannya Jual Beli -- 44
- B. MAISIR (PERJUDIAN)
 - 1. Definisi *Maisir* -- 45
 - 2. Macam-macam Maisir -- 47
 - 3. Dasar Hukum -- 49

BAB III GAMBARAN UMUM GAME POKER ONLINE

- A. Definisi dan Perkembangan Game Poker Online -- 53
- B. Tata Cara Bermain Game Poker Online -- 56
- C. Cara Mendapatkan Chip -- 69
- D. Transaksi Jual Beli Chip Dalam Game Poker Online Dari Sesama Pemain -- 78

BAB IV PERSPEKTIF HUKUM ISLAM TERHADAP TRANSAKSI JUAL BELI CHIP DALAM GAME POKER ONLINE

- A. Analisis Proses Transaksi Jual Beli Chip Dalam Game Poker Online -- 81
- B. Analisis Perspektif Hukum Islam Terhadap Transaksi Jual Beli Chip Dalam Game Poker Online -- 85

BAB V PENUTUP

- A. Kesimpulan -- 103
- B. Saran-saran -- 105

Daftar Pustaka

ABSTRAK

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi akhir-akhir ini telah menghasilkan berbagai macam variasi dalam mencari mata pencaharian. Termasuk perdagangan di dalamnya. Dengan memanfaatkan teknologi, transaksi perdagangan menjadi lebih mudah dan efisien. Namun, dampak terbesar dalam transaksi online seperti ini adalah adanya penipuan, begitu pula dampak yang ditimbulkan akibat game poker online dimana akan berpengaruh buruk pada pemainnya.

Berangkat dari masalah di atas, ada beberapa permasalahan yang dirumuskan untuk mengetahui jual beli chip dalam game poker online. Penyusun memilih untuk mewawancarai salah satu pelaku penjual/ pembeli dalam transaksi jual beli chip poker serta sebagai pemain juga.

Dalam menelusuri, menjelaskan, dan menyimpulkan objek dalam pembahasan skripsi ini, penyusun menempuh metode jenis penelitian dalam kajian ini dengan menggunakan penelitian lapangan (Field research). Untuk mendapatkan informasi secara akurat, aktual, dan terpercaya. Sedangkan data-data diperoleh melalui dokumentasi, observasi dan wawancara yang selanjutnya dianalisis dengan metode dekskriptif kualitatif.

Dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa dalam prinsip dasar fiqih muamalah, transaksi jual beli chip poker mengandung unsur gharar, maysir, haram, bathil dan ikhtikar, sehingga hukumnya menjadi tidak boleh atau haram. Karena selain tidak sesuai dengan prinsip dasar fiqih muamalah, tidak memenuhi rukun dan syarat jual beli yang telah ditentukan dalam Al-Qur'an dan Sunnah. Sehingga untuk hasil dari jual beli chip poker tersebut menjadi tidak halal.

PEDOMAN TRANSLITERASI

1. Konsonan

أ	: a	ط	: th
ب	: b	ظ	: zh
ت	: t	ع	: ‘
ث	: ts	غ	: gh
ج	: j	ف	: f
ح	: <u>h</u>	ق	: q
خ	: kh	ك	: k
د	: d	ل	: l
ذ	: dz	م	: m
ر	: r	ن	: n
ز	: z	و	: w
س	: s	ه	: h
ش	: sy	ء	: ,
ص	: sh	ي	: y
ض	: dh		

2. Vocal

Vocal tunggal : Fathah : a Vocal

Panjang: أ : â

: Kasrah : i

ي: î

: dhomah : u

و: û

Vocal Rangkap : ... ي : ai

: ... و : au

3. Kata sandang

- a. Kata sandang yang diikuti huruf-huruf *al-qamariyah* ditransliterasikan sesuai dengan bunyinya, yaitu 1 (*el*).

Contoh : البقرة : al-baqarah
madînah

المدينة : al-

- b. Kata sandang yang diikuti oleh huruf-huruf *asy-syamsiyah* ditransliterasikan dengan menggantikan *al* dengan huruf-huruf *asy-syamsiyah* yang mengikutinya.

Contoh: الرجل : ar-Rajulu
Syamsu

الشمس : as-

السيدة : as-Sayyidah

الصالح : as-

Shâlihu

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Seorang pengusaha dalam pandangan etika Islam bukan sekedar mencari keuntungan, melainkan juga keberkahan yaitu kemantapan dari usaha itu dengan memperoleh keuntungan yang wajar dan diridhai oleh Allah SWT. Ini berarti yang harus diraih oleh seorang pedagang dalam melakukan bisnis tidak sebatas keuntungan materiil (bendawi), tetapi yang penting lagi adalah keuntungan immateriil (spiritual). Kebendaan yang profan (intransenden) baru bermakna apabila diimbangi dengan kepentingan spiritual yang transenden (ukhrawi).¹

Oleh karena itu, sebagai hamba Allah, manusia harus diberi tuntutan langsung agar hidupnya tidak menyimpang dan selalu diingatkan bahwa manusia diciptakan untuk beribadah kepadanya. Sebagai *khalifah fi al-ardh* manusia ditugasi untuk memakmurkan kehidupan ini. Kedua fungsi ini sebagai amanah dari Allah harus ditunaikan dalam kehidupannya di dunia agar tercapai kebahagiaan dunia dan akhirat, yang tujuan akhirnya meraih keridhaan Allah SWT.

Dalam kerangka itulah manusia diberi kebebasan berusaha di muka bumi ini. Untuk memakmurkan kehidupan dunia ini, manusia sebagai *khalifah fi al-ardh* harus kreatif, inovatif, kerja keras,

¹ M. Djakfar, *Etika Bisnis*, (Jakarta: Penebar Plus+ Imprint dari Penebar Swadaya, 2012), h. 15-16

dan berjuang untuk hidup, tetapi hidup ini adalah perjuangan untuk melaksanakan amanat Allah tersebut diatas, yang pada hakikatnya untuk kemaslahatan manusia itu juga.

Banyak sekali usaha-usaha manusia yang berhubungan dengan barang dan jasa. Dalam transaksi saja para ulama menyebut tidak kurang dari 25 macam. Sudah barang tentu sekarang dengan perkembangan ilmu dan teknologi, serta tuntutan masyarakat yang makin meningkat, melahirkan model-model transaksi baru yang membutuhkan penyelesaiannya dari sisi hukum Islam. Penyelesaian yang di satu sisi tetap Islami dan di sisi lain mampu menyelesaikan masalah kehidupan yang nyata.²

Dalam ekonomi Islam, globalisasi merupakan bagian dari konsep ekonomi Islam. Rasulullah telah menjadi pedagang lintas daerah sejak usia dini. Ketika berumur 12 tahun, beliau ikut pamannya melakukan perjalanan bisnis ke Syam (Suriah). Sejak berumur 16 tahun, beliau ke Yaman, Najd, Najran, Suriah, dan Bahrain. Kontak dagang dengan Cina, India, apalagi Persia dan Romawi telah marak, bahkan setelah *al-khulafa' ar-Rasyidin*, sekitar abad ke-8, para pedagang Islam telah mencapai Eropa Utara.³

Sebagai contoh fenomena yang bisa diambil sebagai jual beli model baru adalah jual beli yang di

² A. Djazuli, *Kaidah-Kaidah Fiqih "Kaidah-Kaidah Hukum Islam Dalam Menyelesaikan Masalah-Masalah Yang praktis*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2007), h. 129

³ Afzalur Rahman, *Muhammad Sebagai Seorang Pedagang*, alih bahasa Dewi Nurjulianti, Isnan, Cet. 1 (Jakarta: Yayasan Swarna Bhumi, 1995), h. 12

prakteknya hanya menawarkan barang-barang di televisi. Bagi mereka yang menginginkan barang itu, bisa langsung pesan di tempat-tempat yang ditunjuk dengan pembayaran melalui wesel (atau diperjelas melalui telepon). Ini adalah sebuah fenomena baru yang berlatarbelakang kehidupan masyarakat di berbagai kota besar, karena terhimpit oleh waktu, karir dan kesibukan, maka banyak yang tidak sempat lagi pergi berbelanja. Ini terjadi karena satu pertimbangan waktu yang di butuhkan untuk berbelanja adalah lebih menghasilkan bila dipergunakan untuk bekerja. Sementara bagi masyarakat di desa (yang telah menikmati sarana listrik dan telepon) yang mampu membeli barang-barang tersebut lebih dipengaruhi oleh sifat konsumtif. Selain pertimbangan-pertimbangan tersebut, masih banyak lagi alasan lain, seperti lamanya waktu pergi ke tempat berbelanja karena macetnya lalu lintas dan lain sebagainya.⁴

Sementara perkembangan teknologi informasi dan telekomunikasi dewasa ini, telah mengakibatkan semakin beragamnya pula aneka jasa-jasa (*featur*s) fasilitas telekomunikasi yang ada, serta semakin canggihnya produk-produk teknologi informasi yang mampu mengintegrasikan semua media informasi. Di tengah globalisasi komunikasi yang semakin terpadu (*global communication network*) dengan semakin populernya internet.⁵

⁴ Abdurrokhman, *Jual Beli Tidak Satu Majlis Menurut Hukum Positif dan Hukum Islam*, (Yogyakarta: UPT. IAIN Sunan Kalijaga, 1998), h. 5-6

⁵ Internet merupakan kepanjangan dari *Interconnection Networking* disebut *Cyberspace* yaitu jaringan komputer terbanyak dan terbesar yang menggunakan basis protokol TCP/IP (protokol

Internet yang selama ini kita ketahui hanya untuk browsing, e-mail, chatting ternyata sekarang sering digunakan oleh pelajar dan mahasiswa untuk bermain game yang lebih dikenal dengan Game Online. Dimana game online itu sendiri didefinisikan sebagai fasilitas permainan digital di dunia maya yang dapat terhubung dengan puluhan orang sekaligus serta dengan beragam permainan yang menarik bagi pemain yang suka bersaing, juga dapat merangsang pemain untuk menampilkan hasil yang lebih baik, karena masing-masing pemain akan berusaha untuk mencapai patokan yang bersifat unggul.

Permainan game online bagi kalangan remaja, pelajar tingkat pertama hingga menengah bahkan anak-anak TK bukanlah hal yang asing lagi di zaman sekarang ini. Banyak fakta yang kita jumpai, dengan survei ke warnet, maka tidak jarang kalangan dewasa dan remaja bahkan anak-anak yang sedang bermain game online. Berkembangnya permainan game online ini pun sudah menjamur di kota-kota besar di Indonesia bahkan sampai ke pedesaan. Perkembangan bisnis warnet yang berada saat ini sangat digandrungi atau diminati banyak orang. Berkembangnya permainan game online ini pun sudah menjamur di kota-kota besar di Indonesia bahkan sampai ke pedesaan. Perkembangan warnet di Indonesia semenjak beberapa tahun terakhir terlihat sangat pesat.

Maka dari itu, seiring kian berkembangnya minat pengguna sosial media, maka penyedia jasa game online berbasis sosial media berimprovasi untuk membuat game yang beragam dan menarik. Adapun salah satu jenis game online yang sekarang ini banyak diminati adalah *Game Poker Online*.⁶ *Game Poker* merupakan suatu permainan kartu keluarga yang berbagi taruhan (tapi tidak selalu) dalam peringkat tangan.⁷ *Game Poker Online* memang memiliki nilai tambah tersendiri dibanding game lainnya, karena merupakan permainan lama yang dikemas dalam suatu game dan lebih bagusnya lagi, bisa dimainkan secara online. Sebelumnya permainan poker hanya dinikmati oleh kalangan atas yang bermain di kasino (diskotik), sehingga terkesan permainan ini hanya untuk kalangan atas. Maka dari itu, dengan kehadiran *Game Poker Online* khususnya di facebook, memberikan kesempatan kepada siapa saja untuk menikmati permainan elit ini.⁸

Adapun game poker online yang paling populer yaitu *Texas Holdem poker*.⁹ Sementara itu, barang

⁶“Perkembangan Game Online Facebook”
<http://www.mentarichips.com/2013/08/perkembangan-game-poker-online-facebook.html>, diakses tanggal 6 Juni 2014

⁷“Pengertian Lengkap Game Poker Online”
<http://caylasday.blogspot.com/2014/01/pengertian-lengkap-game-poker-online.html>, diakses tanggal 30 Mei 2014

⁸“Perkembangan Game Online Facebook”
<http://www.mentarichips.com/2013/08/perkembangan-game-poker-online-facebook.html>, diakses tanggal 6 Juni 2014

⁹ *Texas Holdem poker* adalah sebuah permainan kartu yang dimainkan secara online, dan bisa disebut seperti permainan judi online karena dapat di perjualbelikan chip tersebut. “*Texas Holdem Poker*”

yang menjadi objek dalam transaksi jual beli ini yaitu benda maya yang dinamakan “*chip*” (taruhan kepingan koin). Banyak *gamer* (sebutan para pemain *game online*) yang diuntungkan dari permainan ini, tidak sedikit yang memanfaatkan game poker untuk menjadi sebuah peluang baru untuk mendapatkan keuntungan dari bermain poker ini.¹⁰ Fenomena ini sudah merebak di masyarakat dan telah menjadi lahan bisnis yang menggiurkan bagi beberapa *gamer* yang aktif bermain poker. Prosedurnya, *game* ini menyediakan uang atau *chip* maya (tidak nyata) untuk berjudi dalam *game poker*. Semakin sering pemain memainkannya dan menang, maka akan semakin bertambah pula uang atau *chip* yang pemain punya dalam *game* tersebut.

Namun tidak semua pemain beruntung dan mendapatkan kemenangan dalam *game* ini. Maka akhirnya beberapa pemain mengambil jalan alternatif untuk mendapatkan *chip* dengan mudah dan cepat, yakni dengan membeli *chip* kepada pemain yang lebih beruntung. Hal inilah yang menyebabkan terjadinya transaksi *chip* maya di antara para pemain. Padahal sebenarnya ada cara yang legal untuk menambah kekayaan mereka dengan membeli pada pemilik *facebook poker*, yaitu

http://bintang_meriah-blogspot-com/2010/02.html-texas-holdem-poker, diakses tanggal 7 Juni 2014

<http://blog.omy.ac.id/anharwahyu/2010/12/06/warnet-poker-di-sekitar-omy>, diakses tanggal 7 Juni 2014

Zynga.¹¹ Namun karena harga yang terlalu tinggi (mahal) serta cara yang sulit, maka akhirnya memaksa pemain untuk membeli pada sesama pemain dimana menawarkan harga yang lebih rendah (murah). Melihat dari fenomena ini, orang pun mulai memainkan *game* ini secara massal.

Banyak *gamer* yang diuntungkan dari *game* ini, tidak sedikit yang menjadikan *game poker* menjadi sebuah peluang baru untuk mendapatkan keuntungan dari bermain poker itu sendiri dengan cara menjual *chip* Texas Holdem Poker. Ada yang menghabiskan waktunya hanya untuk mengumpulkan *chip* dan menjualnya kepada mania poker. Untuk penjualan tersebut bisa mendapatkan keuntungan sampai ratusan ribu dalam hanya waktu semalam.¹²

Berbagai alasan yang dipaparkan oleh para pembeli, misalnya hanya sekedar ambisi permainan saja, hobi atau di perdagangkan kembali. Penjual juga memiliki alasan seperti menjual jasa/kemampuan, bisnis secara *online*, maupun untuk sekedar tambahan penghasilan. Meskipun pada awalnya *game* ini dibuat hanya untuk permainan biasa tetapi sekarang ini banyak memiliki perubahan tepatnya penyimpangan-penyimpangan dalam transaksi itu sendiri.

¹¹ *Zynga* adalah nama perusahaan pembuat permainan jejaring sosial yang di dirikan oleh Marc Pincus, Michael Luxton, Eric Schier Meyer, Schoettler, berasal dari San Fransisco, California, Amerika Serikat. Kata *Zynga* sendiri diambil dari nama anjing kesayangan Marc Pincus yaitu *zynga zoo*, yang berusia 13 tahun. “*Zynga*” <http://id.m.wikipedia-org/wiki/zynga>, diakses tanggal 6 Juni 2014

¹² “*Texas Holdem Poker*”

<http://www.facebook.com/texasholdempoker>, diakses tanggal 7 Juni 2014

Selain itu, game poker juga mengandung unsur maisir (perjudian). Karena didalamnya ada unsur taruhan, sehingga mengakibatkan adanya keuntungan ataupun kerugian di dalam permainan tersebut. Maka dari itu, dengan adanya permasalahan yang dipaparkan di atas, penulis termotivasi untuk mengkaji lebih dalam lagi permasalahan ini. Karena seperti yang diketahui, akad jual beli merupakan suatu perjanjian tukar menukar benda atau barang yang harus mempunyai nilai (manfaat) dan kedua belah pihak suka sama suka (ridha), di mana yang satu menerima benda atau barang dan pihak lain menerima sesuai dengan perjanjian atau ketentuan *syara'* yang disepakati.¹³

Sebagaimana Firman Allah SWT:

يَتَأْتِيهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا لَا تَأْكُلُوا أَمْوَالِكُمْ بَيْنَكُمْ
بِالْبَطْلِ إِلَّا أَنْ تَكُونَ تِجَارَةً عَنْ تَرَاضٍ مِّنْكُمْ وَلَا تَقْتُلُوا
أَنْفُسَكُمْ إِنَّ اللَّهَ كَانَ بِكُمْ رَحِيمًا ﴿١١﴾

"Hai orang-orang yang beriman, janganlah kamu saling memakan harta sesamamu dengan jalan yang batil, kecuali dengan jalan perniagaan yang Berlaku dengan suka sama-suka di antara kamu. dan janganlah kamu membunuh dirimu. Sesungguhnya Allah adalah Maha Penyayang kepadamu." (QS. An-nisaa [4]: 29)

Jadi, penulis akan membahas lebih mendalam mengenai jual beli chip poker beserta

¹³ Hendi Suhendi, *Fiqih Muamalah*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2010), Cet. Ke-5, h. 69

permasalahannya yang akan di deskripsikan dalam bentuk skripsi yang berjudul **“PERSPEKTIF FIQH MUAMALAH TERHADAP JUAL BELI CHIP DALAM GAME POKER ONLINE”**

B. Pembatasan dan Perumusan Masalah

1. Pembatasan Masalah

Berkaitan dengan tema pokok yang penulis angkat pada skripsi ini, maka agar dapat mendapatkan gambaran yang jelas dan sekaligus mencegah pembahasan meluas yang tidak memiliki kaitan dengan permasalahan pokok, maka penulis membatasi permasalahan sebagai berikut: Tahapan transaksi jual beli pada perusahaan game online di Indonesia, dampak positif dan negatif pada jual beli game online bagi penjual dan pembeli dan transaksi jual beli game online pada perspektif fiqh muamalah.

2. Perumusan Masalah

Melihat ada beberapa masalah yang dihadapi pada jual beli dengan menggunakan media internet, untuk lebih memperjelas dan memberi arah yang tepat dalam pembahasan skripsi ini, penulis memberikan batasan untuk menghindari bahasan yang berbelat-belit dan tidak terarah kepada maksud dan tujuan dari penulisan skripsi ini. Penulis memfokuskan bagaimana pandangan Islam terhadap penggunaan media internet sebagai alat untuk memperjualbelikan suatu produk dengan mengemukakan dalil yang memperbolehkan agar tidak terjadi kerugian pada salah satu pihak, antara penjual dan pembeli. Dalam hal ini penulis memfokuskan

penelitian pada salah satu perusahaan game online di Indonesia.

Selanjutnya agar lebih memudahkan pemahaman dalam penyusunan skripsi ini, maka pokok masalahnya dapat dirumuskan sebagai berikut:

- a. Bagaimanakah proses transaksi jual beli chip dalam game poker online?
- b. Bagaimanakah perspektif fiqh muamalah terhadap transaksi jual beli chip dalam game poker online?

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian yang ingin dicapai oleh penulis pada penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut:

- a. Untuk mengetahui bagaimana proses transaksi jual beli chip dalam game poker online
- b. Untuk mengetahui perspektif fiqh muamalah terhadap transaksi jual beli chip dalam game poker online.

2. Manfaat Penelitian

Dari beberapa tujuan yang ingin dicapai oleh penulis, penulis pun berharap penelitian tersebut dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

a. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan, wawasan dan manfaat, khususnya mengenai transaksi jual beli chip

dalam game poker online jika ditinjau dari hukum Islam baik bagi penulis maupun pembaca penelitian ini.

b. Manfaat Praktis

- 1) Penelitian diharapkan berguna bagi pengembangan pengetahuan ilmiah, khususnya di bidang syari'ah
- 2) Penelitian ini dapat dijadikan penelitian selanjutnya yang serupa, dan sedikit banyak penelitian ini akan memberikan kontribusi bagi pengembangan pengetahuan ilmiah di bidang syari'ah.

D. Kajian Pustaka

Berdasarkan telaah yang dilakukan terhadap sumber kepustakaan di lingkungan penulis, kajian pustaka yang telah dilakukan selama ini, penulis menemukan judul sebagai berikut:

1. Baiq Dian Febriyanti, NIM. 07110464, Konsep dan Implementasi Khayar Dalam Jual Beli *E-Commerce* Pada Ponsel Qur'an, Program Studi Muamalah Fakultas Syariah Institut Ilmu Al-Qur'an (IIQ) Jakarta 2012 M. Skripsi ini fokus dengan jual beli *E-commerce* pada ponsel Qur'an. Adapun penelitiannya lebih kepada bagaimana praktek khayar dalam jual beli *E-commerce* pada ponsel Qur'an dan bagaimana tinjauan hukum fiqih muamalah terhadap jual beli *E-commerce* pada ponsel Qur'an tersebut. Dan hasil penelitiannya adalah bahwa jual beli *E-commerce* pada ponsel Qur'an dalam pandangan ulama kontemporer hukumnya diperbolehkan, selama tidak mengandung unsur-unsur yang dapat merusaknya seperti riba,

penipuan, kecurangan atau menjual barang yang dilarang menurut agama.

2. Ana Muflikhah, NIM. 082311042, Analisis Hukum Islam Terhadap Praktek Jual Beli *Nickname Char (Character) Point Blank Via Online*, Program Studi Muamalah Fakultas Syariah Institut Agama Islam Negeri Wali Songo Semarang 2013 M. Skripsi ini fokus dengan jual beli *Nickname Char (Character) Point Blank Via Online*. Adapun penelitiannya lebih kepada bagaimana praktek jual beli *Nickname char (Character) Point Blank Via Online* serta bagaimana tinjauan hukum Islam terhadap jual beli tersebut. Dan hasil penelitiannya adalah bahwa jual beli *Nickname Char (character) Point Blank Via Online* merupakan jual beli yang sah menurut rukun dan syarat umum akad, tetapi ada kekurangan dalam syarat *shigat* sehingga jual beli tersebut mengandung unsur kecurangan (*ghalath*) sehingga akadnya menjadi fasid atau rusak dan cacat di hadapan Allah.

Sedangkan penelitian yang dilakukan penulis lebih fokus dengan jual beli chip dalam game poker online. Adapun penelitiannya lebih kepada bagaimana praktek jual beli chip dalam game poker online dan bagaimana perspektif fiqh muamalah terhadap transaksi tersebutnya.

Penelitian di atas akan jadi pijakan dalam penelitian ini, dengan maksud agar penelitian yang telah dilakukan lebih berkembang.

E. Kerangka Teori/ Kerangka Konsep

Teori atau konsep yang perlu dipaparkan adalah sekilas tentang transaksi jual beli, game poker

online, dan transaksi jual beli chip poker dalam perspektif fiqh muamalah.

Jual beli adalah akad *mu'awadhah*, yaitu akad yang dilakukan oleh dua pihak, di mana pihak pertama menyerahkan barang dan pihak kedua menyerahkan imbalan, baik berupa uang maupun barang.¹⁴ Dan dilandasi suka sama suka (*ridha*), atau pemindahan kepemilikan dengan penukaran dalam bentuk yang diizinkan (sesuai syari'at).¹⁵

Fiqh Muamalat adalah ilmu tentang hukum-hukum syara' yang mengatur hubungan atau interaksi antara manusia dengan manusia yang lain dalam bidang kegiatan ekonomi.¹⁶

Game poker online adalah sebuah permainan di dunia maya dengan istilah tertentu menggunakan aturan permainan yang bervariasi sesuai dengan varian poker yang sedang dimainkan dimana seseorang akan memenangkan permainan ini jika memiliki nilai kartu yang paling besar di banding dengan pemain lainnya.¹⁷

Adapun game poker online yang paling populer yaitu *Texas Holdem poker*. Sementara itu, barang yang menjadi objek dalam transaksi jual beli ini yaitu benda maya yang dinamakan "*chip*" (taruhan kepingan koin).

¹⁴ Ahmad Wardi Muslich, *Fiqh Muamalat*, (Jakarta: Amzah, 2010), Cet.1, h. 177

¹⁵ Sayyid Sabiq, *Fiqh Sunnah*, (Jakarta: Cakrawala Publishing, 2009), Jilid 5, h. 159

¹⁶ Wardi Muslich, *Fiqh Muamalat*, Cet.1, h. 2

¹⁷ "ItuPoker.Com Agen Poker Online Indonesia Terpercaya"
<http://tipsinfonews.blogspot.com/2013/09/itupoker.com-agen-poker-online-indonesiahtml>, diakses tanggal 7 Juni 2014

Setiap hari, akun facebook yang tergabung dalam game poker online ini bertambah mencapai ribuan bahkan jutaan orang. Karena semakin banyaknya pengguna yang tergabung di semua negara, maka menjamin kita untuk menemukan teman bermain setiap saat. Kita bisa memilih kasino mana yang akan kita masuki serta meja dan kursi mana yang kita duduki tentunya semuanya virtual. Namun setiap meja memiliki syarat taruhan yang berbeda-beda, mulai dari yang kecil hingga yang super elite. Jadi pilihlah meja yang sesuai dengan jumlah chip kita.

Jika chip poker kita terlalu sedikit untuk masuk meja lebih besar, maka kita bisa membeli chips poker dari penyedia jasa game online tersebut. Biasanya bayaran yang mereka terima hanya berupa Kartu Kredit dan *Voucher*. Karena melihat banyaknya peminat Game Poker Online ini, maka banyak orang yang memanfaatkan kesempatan ini dengan berjualan Chip Poker. Dan harga yang ditawarkan juga jauh lebih murah, bisa mencapai 10x lebih murah dibandingkan harga resmi dari penyedia game.

Adapun alasan kenapa di jual murah karena chips yang mereka jual adalah hasil kemenangan dari bermain Poker Online itu sendiri (pemain dengan pemain) sedangkan pihak penyedia Game tidak menerima hasil kemenangan. Namun dalam membeli chips tidak langsung dari penyedia Game Poker karena memiliki resiko yaitu *Suspended* atau *Banned*. Maksudnya adalah ditutupnya akun poker akibat menyalahi aturan yang mereka buat dengan mentransfer chips ilegal. Tapi sekalipun ada resiko Banned ini, para peminat Poker Online tidak

mengurungkan niat untuk membeli chips dari pihak ketiga/ilegal karena harga yang jauh lebih murah tentunya.¹⁸

Ada beberapa prinsip yang menjadi acuan dan pedoman secara umum untuk kegiatan muamalat. Prinsip-prinsip tersebut adalah sebagai berikut:

1. Muamalat adalah urusan duniawi
2. Muamalat harus didasarkan pada persetujuan dan kerelaan kedua belah pihak
3. Adat kebiasaan dijadikan dasar hukum
4. Tidak boleh merugikan diri sendiri dan orang lain.¹⁹

Macam-macam prinsip muamalat ini, jika di korelasikan dengan proses transaksi jual beli chip dalam game poker online, maka tentunya tidak sesuai dengan ketentuan syara'. Karena dari point 4 sendiri dikatakan bahwasanya tidak boleh merugikan diri sendiri dan orang lain, sedangkan dalam transaksi jual beli chip dalam game poker online yang sudah dipaparkan diatas, dimana adanya jual beli ilegal antara sesama pemain, maka tentunya itu sangat merugikan pemilik resmi dari perusahaan game poker online itu sendiri. Adapun nama perusahaannya yaitu *zynga*.

Maka dari itu, untuk lebih mengetahui secara mendalam lagi pembahasannya, terdapat pada bab selanjutnya.

¹⁸ “ Perkembangan Game Poker Online Facebook”
<http://www.mentarichips.com/2013/08/perkembangan-game-poker-online-facebook.html>, diakses tanggal 6 Juni 2014

¹⁹ Wardi Muslich, Fiqih Muamalat, Cet. 1, h. 3

F. Metode Penelitian

Metode penelitian yang akan digunakan oleh penulis adalah sebagai berikut:

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini bersifat deskriptif normatif, yaitu penelitian yang difokuskan untuk menjelaskan penerapan kaidah-kaidah atau norma-norma dalam hukum Islam.

2. Pendekatan Penelitian

Pendekatan penelitian yang dilakukan oleh penulis adalah studi kasus dengan bertujuan untuk mempelajari transaksi jual beli chip dalam game poker online.

3. Jenis dan Sumber Data

Unsur terpenting selama penyusunan skripsi ini adalah data penelitian. Adapun data-data yang dipakai dalam penyusunan skripsi ini terbagi menjadi dua macam, yaitu: Data Primer dan Data Sekunder.

a. Data Primer

Data primer adalah data yang akan dikumpulkan oleh peneliti dalam proses penulisan yang diperoleh langsung di lapangan. Dalam penulisan skripsi ini, penulis menggunakan data primer dari hasil wawancara dari pihak-pihak yang terlibat dalam transaksi jual beli chip. Dari data primer penelitian ini, penulis membutuhkan data tentang tata cara bermain game poker online, bagaimana cara mendapatkan chip, dan bagaimana proses transaksi jual beli chip poker.

b. Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang diperoleh secara tidak langsung atau dikenal dengan *Library Research*. Melalui data sekunder ini, diharapkan penulis mendapatkan data-data yang terkait dengan kerangka penelitian dan ruang lingkup aspek hukum Islam yang berhubungan dengan transaksi jual beli chip dalam game poker online.

4. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan oleh penulis dalam penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut:

a. Penelitian Lapangan

Penelitian lapangan dimaksudkan untuk pengumpulan data dan informasi lengkap tentang transaksi jual beli chip dalam game poker online yang didapatkan melalui sesi wawancara dengan pihak-pihak yang terkait dengan melibatkan diri secara langsung atau tidak langsung.

b. Penelitian Kepustakaan

Penelitian kepustakaan digunakan oleh penulis untuk mendapatkan data atau literatur berkaitan dengan penulisan skripsi yang diajukan oleh penulis. Perolehan data tersebut berupa buku-buku pustaka, skripsi, serta informasi dari internet yang berkaitan dengan teori tentang game poker online.

5. Metode Analisis Data

Dalam tahap analisis data ini, penulis menggunakan penelitian kualitatif yang bersifat deskriptif. Untuk jenis data deskriptif akan dilakukan dengan cara menganalisis isi.

Selanjutnya data didiskripsikan melalui tahapan-tahapan berikut ini:

a. Reduksi Data

Data yang diperoleh melalui studi pustaka dan survey (studi lapangan) akan cek kelengkapannya dan kemudian dipilah-pilah berdasarkan satuan konsep, kategori, atau tema tertentu. Dalam hal ini data yang tidak diperlukan disisihkan sehingga hanya diperlukan saja yang akan dipakai.

b. Display Data

Mengingat banyaknya data yang akan dianalisis dan untuk mengurangi tingkat kesulitan dalam pemaparan dan penegasan kesimpulan, maka perlu dibuat sketsa, matrik atau grafik sehingga keseluruhan data dan bagian-bagian rincinya dapat dipetakan secara jelas.

c. Kesimpulan

Data yang telah dipolakan dan disusun secara sistematis, baik melalui penentuan tema maupun yang telah dibuat sketsa dan matriknya akan diambil kesimpulan sehingga makna data dapat ditemukan.

6. Tehnik Penulisan

Sistematika penulisan skripsi yang dilakukan oleh penulis mengacu pada buku pedoman penulisan Skripsi, Tesis, dan Disertasi Institut Ilmu Al-Qur'an (IIQ) Jakarta 2011.

G. Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah serta memenuhi standar penulisan skripsi, maka penulis membagi sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I

Pendahuluan

Berisi tentang latar belakang masa pembatasan dan perumusan masa tujuan dan manfaat penelitian, ka pustaka, kerangka teori s dilengkapi dengan metode peneli dan sistematika penulisan.

BAB II

Kajian Teori

Membahas tentang definisi jual b landasan hukum jual beli, rukun c syarat jual beli, macam-macam j beli, hikmah disyariatkannya jual b definisi *maisir*, macam-mac: *maisir*, dan dasar hukum *maisir*.

BAB III Online

Gambaran Umum Game Pok

Pada bab ini dijelaskan tenta definisi dan perkembangan gar poker online, tata cara bermain gar poker online, cara mendapatkan ch dan proses transaksi jual beli ch dalam game poker online.

BAB IV

Analisis Prespektif Muamalah terhadap jual beli chip dala Game Poker online

Analisis transaksi jual beli chip dala game poker online serta analis perspektif fiqih muamalah terhad proses transaksi jual beli chip dala game poker online.

BAB V

Penutup

Menjelaskan kesimpulan da pembahasan yang telah diteliti ser memberikan saran dan masuka

dalam penggunaannya agar sesuai dengan syariat Islam.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Dari uraian terdahulu, maka penulis dapat menyimpulkan beberapa hal yang penting yang menjadi pokok masalah dalam skripsi ini:

1. Proses transaksi jual beli chip dalam game poker online secara ilegal (sesama pemain) memiliki dua macam transaksi yaitu secara langsung dan secara tidak langsung. adapun secara langsung yaitu transaksi antara penjual/ pembeli dalam satu tempat, yang di mana sebelumnya mereka ada perjanjian untuk bertemu di satu warnet terdekat. Lalu setelah bertemu, mereka memilih tempat di salah satu ruangan warnet yang kosong, jadi mereka melakukan transaksinya pada satu tempat. Adapun untuk proses transaksinya, berawal dari pembeli menyebutkan jumlah chip yang ingin dibeli tentunya tidak lebih dari jumlah chip penjual, setelah disebutkan, penjual menyebutkan harga yang harus dibayar sesuai dengan jumlah chip yang diminta dan di situlah proses transaksi terjadi, di mana pembeli memberikan uang tunai kepada penjual dan penjual mengirim chip ke account facebook si pembeli serta diberikan account facebook baru dan email dan passwordnya pun diberikan.

Dan untuk transaksi yang tidak secara langsung yaitu transaksi antara penjual/ pembeli tidak

berada pada satu tempat. Dan transaksi ini biasanya dilakukan oleh penjual/ pembeli yang domisilinya jauh satu sama lain, misalnya antar kota. Adapun untuk proses transaksinya bisa melalui pulsa atau ATM. Kalau melalui pulsa, prosesnya di mana pembeli mengirim pulsa sesuai dengan jumlah chip yang ingin dibeli, sedangkan penjual memberikan chip lewat account facebook. Begitu penjual dan penjualnya memberikan chip kepada pembeli lewat account facebook.

2. Transaksi jual beli chip dalam game poker online (ilegal) jika ditinjau dari perspektif muamalah, dari segi permainannya, game poker online termasuk permainan yang mengandung unsur maysir (perjudian) dan haram karena di dalamnya terdapat unsur taruhan yang dinamakan chip serta chipnya pun termasuk barang yang haram karena mengandung unsur taruhan. Sedangkan seperti yang diketahui, dalam prinsip dasar fiqih muamalah poinnya yaitu tidak boleh adanya maysir dan barang yang haram. Adapun dari segi transaksinya, khususnya transaksi secara ilegal (sesama pemain), pada dasarnya sah-sah saja karena sudah mencakupi rukun jual beli, tetapi karena adanya kasus penipuan yang dimana penjual tidak mengirim chip kepada pembeli padahal pembeli sudah memberikan uang, maka transaksi ini dalam prinsip dasar fiqih muamalah mengandung unsur gharar dan ikhtikar, dimana pembeli tidak mendapatkan haknya dan pembeli pastinya dirugikan. Adapun ketika dikaitkan dengan transaksi jual beli chip poker yang legal (Zynga),

maka tentunya dalam prinsip dasar fiqih muamalah masuk ke poin bathil. Karena seperti yang diketahui bahwasanya harga chip dari ilegal jauh lebih murah dibanding yang legal. Bahkan mencapai 10x lipat perbedaannya. Tentu ini sangat merugikan perusahaan tersebut (Zynga). Dan pastinya dengan adanya transaksi jual beli chip secara ilegal, pendapatan perusahaan tersebut juga akan berkurang dan itu termasuk zhalim.

Jadi dapat disimpulkan bahwasanya transaksi jual beli chip dalam game poker online jika ditinjau dari prinsip dasar fiqih muamalah mengandung unsur maysir, gharar, haram, bathil dan ikhtikar. Sedangkan dalam kaidahnya jika terdapat unsur-unsur tersebut maka hukum transaksinya tidak akan sah. Maka dari itu, transaksi jual beli chip dalam game poker online ditinjau dari perspektif fiqih muamalah hukumnya tidak boleh atau haram.

B. Saran-saran

1. Bagi pihak yang masih melakukan transaksi jual beli chip poker ataupun yang masih menjadi pemain game poker online, dilarang melakukan hal tersebut karena selain haram sesungguhnya itu tidak ada manfaatnya untuk kita, cuma sekedar kesenangan sesaat aja, tetapi bisa merugikan waktu kita, uang kita, dan sebagainya.
2. Dan bagi pihak yang masih melakukan transaksi jual beli chip khususnya secara ilegal, supaya waspada dengan penipuan yang sudah terjadi, dan lebih up to date dengan informasi.

DAFTAR PUSTAKA

Abdurrokhman, *Jual Beli Tidak Satu Majelis Menurut Hukum Positif dan Hukum Islam*, Yogyakarta: UPT. IAIN Sunan Kalijaga, 1998.

Anhar Wahyu, "Warnet Poker"
<http://blog.umy.ac.id/anharwahyu/2010/12/06/warnet-poker-di-sekitar-umy>, diakses tanggal 7 Juni 2014.

Agen poker online "ItuPoker.Com Agen Poker Online Indonesia Terpercaya"
<http://tipsinfonews.blogspot.com/2013/09/itupoker.com-agen-poker-online-indonesiahtml>, diakses tanggal 7 Juni 2014.

Ahmad, Imam bin Hanbal, *Musnad al-Imam Ahmad Ibn Hanbal*, Juz III, Beirut: al-Maktab al-Islami at-Thiba'ah Wa an-Nasyr, t.t.

al Asqalani, Ibnu Hajar dan al Imam al Hafizh, *Penjelasan Kitab Shahih Al-Bukhari*, Jakarta: Pustaka Azzam Anggota IKAPI DKI, 2010.

Asnawi, Haris Fauli, *Transaksi Bisnis E-Commerce Perspektif Islam*, Yogyakarta: Magistra Insania Press, 2004.

al-Albani, Muhammad Nashiruddin, *Ringkasan Shahih Muslim*, Jakarta: Pustaka As-Sunnah, 2009.

Alfan Junaidi Muharto, "Cara Sukses Bermain Poker"

<http://alfanjunaidimuharto.blogspot.com/>, diakses tanggal 9 Juni 2014.

'Aziz, 'Abdul, *Ensiklopedia Etika Islam*, terj. Muhammad Isnaini, dkk., Jakarta: Tim Maghfirah Pustaka, 2005.

al-Albani, Muhammad Nashirudin, *Ringkasan Shahih Muslim*, Terj. Ma'ruf Abdul Jalil dan Ahmad Junaidi, Jakarta: Pustaka As-Sunnah Jakarta, 2009.

Bintang Meriah "*Texas Holdem Poker*"

http://bintang_meriah-blogspot-com/2010/02.html-texas-holdem-poker, diakses tanggal 7 Juni 2014.

BPPKI Yogya "UU Jual Beli Chip Poker"

<http://bppkiyogya.wordpress.com/2009/02/24/judi-via-internet-pelanggaran-pasal-27-ayat-2-uu-no-11-tahun-2008/>, diakses tanggal 8 Juni 2014.

Caylas Day "Pengertian Lengkap Game Poker Online"

<http://caylasday.blogspot.com/2014/01/pengertian-lengkap-game-poker-online.html>, diakses tanggal 30 Mei 2014.

"Cara Mudah Mendapatkan Chip Texas Holdem Poker Zynga Gratis"

<http://rangkumanilmupengetahuan.blogspot.com/2012/11/cara-mudah-mendapatkan-chip-texas.html>, diakses tanggal 6 Juni 2014.

Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka, 1998

Djakfar, M, *Etika Bisnis*, Jakarta: Penebar Plus+ Imprint dari Penebar Swadaya, 2012.

Djazuli, A, *Kaidah-Kaidah Fiqih "Kaidah-Kaidah Hukum Islam Dalam Menyelesaikan Masalah-Masalah Yang praktis*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2007.

Dawud, Abu, *Sunan Abu Dawud*, Beirut: Dar al-Fikr, 1990.

Fikri, Ali, *Al-Mu'amalatu al-Madiyah Wa al-Adabiyah*, Mesir: Mustafa Albabi,t.t.

Fuady, Munir, *Pengantar Hukum Bisnis Menata Bisnis Modern di Era Global*, Bandung: PT. Citra Aditya Bakti, 2008.

Hassan, A , *Terjemah Bulughul Maram*, Surabaya: CV. Pustaka Taman dengan Pesantren Persatuan Islam Bangil, 1991.

Haroen, Nasrun, *Fiqih Muamalah*, Jakarta: Gaya Media Pratama, 2007.

Hosen, Ibrahim, *Apakah Judi itu ?*, Jakarta: Lembaga Kajian Ilmiah Institut Ilmu Al-Qur'an (IIQ), 1986

al-Jaziri, Abdurrahman, *al-Fiqh 'Ala Madzahib al-Arba'ah*, Beirut: Dar al-Fikr, tth.

KUH Perdata pasal 1937.

al-Kasani, Ala'udin, *Bada'i ash-Shana'i fi Tartib asy-Syara'i*, Juz VI, tt.p: t.p., t.t.

Kabar kami "Perkembangan Game Poker Online"

<http://www.kabarkami.com/siapa-dibelakang-game-poker-texas-holdem-di-facebook.html> , diakses tanggal 7 Juni 2014.

Lathif, Azharuddin, *Fiqih Muamalat*, Jakarta: UIN Jakarta Press, 2005.

Mardani, *Fiqih Ekonomi Syari'ah*, Jakarta: Kencana Pranada Media Group, 2012

Mentari Chips “PerkembanganGameOnlineFacebook”
<http://www.mentarichips.com/2013/08/perkembangan-game-poker-online-facebook.html>, diakses tanggal 6 Juni 2014.

Muslich, Ahmad Wardi, *Fiqih Muamalat*, Jakarta: Amzah, 2010.

Muslim, Abi Husain bin Hujaz al-Qusyairi an-Naisaburi, *Shahih Muslim*, Juz I, Beirut: Dar al-Jil, t.t.

Muhammad, Abu Isa Ibn Surah at-Tirmidzi, *Sunan at-Tirmidzi*, Beirut: Dar al-Kutub al-Ilmiyyah, t.t.

“Perkembangan
Game Poker Online Facebook”

<http://www.mentarichips.com/2013/08/perkembangan-game-poker-online-facebook.html>, diakses tanggal 6 juni 2014.

Maulana “Cara Mendapatkan Chips Zynga Poker 3M”

<http://maulanablogge.blogspot.com/2013/07/cara-mendapatkan-chips-zynga-poker-3m.html>, diakses tanggal 6 Juni 2014.

1“Cara Mengetahui Penjual Chip Poker Terpercaya atau tidak”

<http://www.mentarichips.com/2013/08/cara-mengetahui-penjual-chip-poker.html>, diakses tanggal 6 Juni 2014.

Nurul Wardah “Prinsip-prinsip Dasar Muamalah”

<http://yoroelz09.blogspot.com/2013/03/prinsip-perinsip-dasar-muamalah.html>, diakses tanggal 9 Juni 2014.

Poerwodarminto, WJS, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: PN. Balai Pustaka, 1976.

Poker Bintang “Tips Mendapatkan Chips Bernilai Besar di Poker Facebook”

<http://pokerbintang.info/tips-mendapat-chips-bernilai-besar-di-poker-facebook/>, diakses tanggal 6 Juni 2014.

“Poker Berkembang Seiring Perkembangan Jaman”

<http://cobamainsayapoker.wordpress.com/tag/poker-berkembang-seiring-perkembangan-jaman-bandar->

poker-terpercaya-sayapoker/, diakses tanggal 6 Juni 2014

PP. No. 9 Tahun 1981 tentang Pelaksanaan Penertiban Perjudian www.legalitas.org, diakses tanggal 19 Agustus 2014

Qardawi, Muhammad Yusuf, *Halal dan Haram dalam Islam*, Terj. Muammal Hamidy, Jakarta: Bina Ilmu, 1993

Qudamah, Ibnu Qudamah, *al-Mughni*, tt.p: t.p., t.t.

Rahman, Afzalur, *Muhammad Sebagai Seorang Pedagang*, Terj. Dewi Nurjulianti, Isnan, Jakarta: Yayasan Swarna Bhumi, 1995.

Retno Ayu "Pengertian Game"

http://retno-ayu-sp.blogspot.com/2010/03/pengertian-game_23.html, diakses tanggal 7 Juni 2014.

Sabiq, Sayyid, *Fiqih Sunnah*, Jakarta: Cakrawala Publishing, 2009.

Shihab, M. Quraish, *Tafsir al-Mishbah*, Vol I, Jakarta: Lentera Hati, 2002

_____, Vol III, Jakarta: Lentera Hati, 2002

asy-Syarbini, Muhammad al-Khatib, *Mughni al-Muhtaj*,
tt.p: t.p., t.t.

Suhendi, Hendi, *Fiqih Muamalah*, Jakarta: PT Raja
Grafindo Persada, 2005.

asy-Syirazi, Abu Ishaq Asy-Syirazi, *Al-Muhadzdzab*, Mesir:
'Isa al-Babi al-Halabi, t.th.

ash-Shiddiqy, Hasbi, *Falsafah Hukum Islam*, Jakarta: Bulan
Bintang, 1990.

Sunarto, Andi, *Seluk Beluk e-commerce*, Yogyakarta: Gerai
Ilmu, 2009.

Sjadeni, Sutan Remy, *E-commerce dalam Perspektif
Hukum*, September: Jurnal Keadilan, 2001.

Suyanto, M., *Strategi Periklanan pada e-Commerce
Perusahaan Top Dunia*, Yogyakarta: Andi Offset,
2003.

Sharem Yeyes "Pengaruh Perkembangan Game Online"
<http://www.sharemyeyes.com/2013/05/pengaruh-perkembangan-game-online.html#ixzz33wcVOKFq>,
diakses tanggal 7 Juni 2014.

“Texas Holdem Poker”

<http://www.facebook.com/texasholdempoker>, diakses tanggal 7 Juni 2014.

Ustadiyanto, Ryeke, *Framework e-commerce*, Yogyakarta: Andi Offcet, 2001.

Wikipedia Ensiklopedi Bebas “Zynga”

<http://id.m.wikipedia-org/wiki/zynga>, diakses tanggal 6 Juni 2014.

Wawancara dengan Pelaku Penjual/ Pembeli Chip, Deni Prasetyo, Ciputat, 9 Juni 2014.

Yunus, Mahmud, *Kamus Arab Indonesia*, Jakarta: Yayasan Penyelenggara Penterjemahan Penafsiran Al-Qur’an, t.t.

Yoga “Cara Bermain Poker”

<http://www.yoga.web.id/2011/07/cara-bermain-poker.html>, diakses tanggal 6 Juni 2014.

Yovan Laselo “Cara Mudah Mendapatkan Chips Zynga Poker Gratis”

<http://yovanlaselo.blogspot.com/2012/12/cara-mudah-mendapatkan-chips-zynga.html>, diakses tanggal 6 Juni 2014.

az-Zuhaili, Wahbah, *Fiqh Islam Wa Adillatuhu*, Jakarta: Gema Insani, 2011.