

JURNAL KEADILAN

- Pelaksanaan Vaksinasi Covid-19 di Indonesia Ditinjau Dari Perspektif Hak Asasi Manusia _____ 1-12
Syafrizal, S.H., M.H.
- Kendala Keterwakilan Perempuan Dalam Pemenuhan Representasi 30 Persen Perempuan di Parlemen _____ 13-23
Sofian, S.H., M.H. dan Afidatun Nahdiah
- Peran Badan Pertanahan Nasional Kabupaten Asahan Sebagai Fasilitator Dalam Penyelesaian Sengketa Pertanahan _____ 24-38
Abdul Azis Manurung, S.H., M.Kn.
- Peran Alat Kelengkapan Dewan Dalam Mendukung Penyelenggaraan Tugas DPRD Kabupaten Batu Bara _____ 39-52
Alfiandi Wisudawansyah Nasution, S.H., M.H.
- Mekanisme Penegakan Hukum Internasional _____ 53-63
Ratmi Susiani Sagala, S.H., M.H.
- Aliran Filsafat Hukum Alam _____ 64-74
Dany Tri Utama Hutabarat, S.H., M.H. dan Ratu Balkis Sitorus
- Eksistensi Hukum di Tengah Masyarakat _____ 75-85
Yulia Rizka Hasibuan dan Dany Tri Utama Hutabarat, S.H., M.H.
- Implementasi Kebijakan Pemerintah Dalam Menekan Angka Kemiskinan dan Pengangguran di Masa Pandemi _____ 86-97
Rifqah Anisa Heni Nasution dan Dany Tri Utama Hutabarat, S.H., M.H.
- Dampak Covid-19 Terhadap Sistem Perekonomian Indonesia yang Semakin Melemah dan Berpengaruh Terhadap Seluruh Masyarakat Khusus Masyarakat Kurang Mampu _____ 98-109
Lisa Azhari dan Dany Tri Utama Hutabarat, S.H., M.H.
- Fenomena dan Dampak Domino Island Dalam Masyarakat _____ 110-120
Haykal Raynaldi dan Dany Tri Utama Hutabarat, S.H., M.H.



FENOMENA DAN DAMPAK DOMINO ISLAND DALAM MASYARAKAT

HAYKAL RAYNALDI

**Fakultas Hukum Universitas Asahan
Jln.Jendral Ahmad Yani Kisaran
E-mail *hyugarisky47@gmail.com***

DANY TRY HUTAMA HUTABARAT

**Fakultas Hukum Universitas Asahan
Jln.Jendral Ahmad Yani Kisaran
Email: *Danytryhutamahutabarat@gmail.com***

ABSTRAK

Di Era reformasi industri dan digital seperti sekarang ini banyak pengaruh serta dampak yang terjadi dilingkungan bermasyarakat. Negara kita Indonesia adalah Negara hukum yang telah mengatur dan membuat peraturan serta sanksi yang tegas terhadap pelaku kejahatan tindak pidana maupun perdata. Setelah menandatangani surat pernyataan untuk tidak mengulangi lagi perbuatannya, para pelaku kemudian diserahkan kekeluarganya masing-masing. Masih di bulan yang sama, masyarakat Aceh dihebohkan dengan adanya beberapa kasus perceraian pasangan suami istri (pasutri) asal Aceh Besar. Kendati demikian, masih saja ada masyarakat yang memainkan Higgs Domino hingga menimbulkan efek negatif yang cukup meresahkan. Mulai dari terjadinya jual beli chip hingga terjadinya beberapa kasus perceraian dalam rumah tangga akibat game tersebut. Bukan karena masalah rumah tangga yang lazim terjadi, tapi yang membuat heboh perceraian ini karena dipicu oleh masalah sepele, yakni karena efek buruk dari game Higgs Domino Island ini.

Kata Kunci : *Dampak, Domino Island, Hukum*

LATAR BELAKANG

Majunya perkembangan zaman sekarang tidaklah luput dari pada pemikiran manusia yang semakin ingin maju, baik secara logika, finansial, bahkan hukum itu sendiri. Era Revolusi industri berdampak pada perubahan secara menyeluruh diberbagai sektor. Perkembangannya membuat setiap Negara-negara baik Negara maju begitu pula dengan Negara berkembang untuk saling berbenah dan memperbaharui negaranya masing-masing.

Dengan majunya teknologi ini, maka akan berdampak positif maupun negatif. Salah satu perkembangannya adalah semakin maraknya permainan game online baik yang dapat dilakukan dalam bentuk bertransaksi maupun dalam bentuk non transaksi. game online yang akan menjadi kajian ini adalah Higgs Domino Island. Akhir-akhir ini permainan elektronik atau yang sering disebut dengan *Game Online* telah mengalami kemajuan yang sangat pesat. Ini bisa dilihat di masyarakat dan banyaknya *Game center* yang muncul. *Game center* itu

sendiri tidak seperti halnya warnet, dimana mereka memiliki pelanggan tetap yang lebih banyak dari pada warnet sendiri, inilah yang membuat *Game center* selalu ramai dikunjungi. Walaupun *Game* ditujukan untuk anak-anak, tidak sedikit pula orang dewasa yang memainkannya bahkan tidak sedikit yang menjadikannya sebagai pekerjaan yang mendapat penghasilan dari bermain *Game*. Sementara itu, barang yang menjadi objek dalam akad jual beli di penelitian ini adalah benda maya yang dinamakan “*Chip*” dalam *Game Higgs Domino. Game Online* juga membawa dampak yang besar terutama pada perkembangan anak maupun jiwa seseorang. Walaupun dapat bersosialisasi dalam *Game Online* dengan pemain lainnya, *Game Online* kerap membuat pemainnya melupakan kehidupan sosial dalam kehidupan sebenarnya.

Fenomena game ini mendapatkan perhatian yang sangat luar biasa, banyak *gamer* (sebutan para pemain *Game Online*), misalnya maen slot dan sebagainya, yang diuntungkan dari permainan ini, tidak sedikit yang menjadikan sebuah peluang baru untuk mendapatkan

keuntungan dari bermain *Game Online*, *Game Online* ini telah menjadi lahan bisnis yang menggiurkan bagi beberapa *Gamer* yang aktif bermain *Game Higgs Domino*. Prosedurnya, *Game* ini menyediakan uang atau *Chip* maya (tidak nyata) untuk bermain dalam *Game Higgs Domino*. Semakin sering pemain memainkannya dan menang semakin bertambah pula uang atau *Chip* yang pemain punya dalam *Game* tersebut. Namun tidak semua orang beruntung dan mendapatkan kemenangan dalam *Game* ini. Akhirnya, beberapa orang mencari jalan alternatif untuk mendapatkan *Chip* dengan mudah dan cepat, yakni dengan membeli *Chip* kepada orang yang lebih beruntung. Inilah yang menyebabkan terjadinya transaksi *Chip* maya diantara para pengguna. Sebenarnya ada cara yang legal untuk menambah kekayaan mereka. Namun cara yang sulit memaksa pengguna untuk membeli pada sesama pemain yang menawarkan harga yang bersahabat.

Melihat dan mengamati game slot ini orang pun mulai memainkan *Game* ini secara masal. Banyak pemain yang diuntungkan dari

permainan ini, tidak sedikit yang menjadikan *Game higgs domino* menjadi sebuah peluang baru untuk mendapatkan penghasilan tambahan bahkan sampai penghasilan tetap. Beberapa pemain menghabiskan waktunya hanya untuk mengumpulkan *Chip* dan menjualnya kepada pemain lain dan mendapatkan keuntungan sampai ratusan ribu dalam semalam. Namun ada juga pemain yang kehabisan uang atau buntung jutaan rupiah dalam satu malam.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode penelitian yang bersifat *Normatif*. Dalam penelitian dalam menemukan data dan fakta-fakta terbaru, diambil dari berbagai media online maupun non-online, seperti situs-situs berita online, serta beberapa tulisan penulis lainnya yang digunakan sebagai pedoman.

Penelitian hukum normative yang menggunakan bahan pustaka merupakan bahan dasar yang dalam penelitian hukum disebut bahan hukum sekunder. Pengumpulan bahan hukum dalam penelitian

library research adalah teknik dokumenter, yaitu dikumpulkan dari telaah arsip atau studi pustaka seperti, buku-buku, makalah, artikel, majalah, jurnal, koran atau karya para pakar. Selain itu, wawancara juga merupakan salah satu dari teknik pengumpulan bahan hukum yang menunjang teknik dokumenter dalam penelitian ini serta berfungsi untuk memperoleh bahan hukum yang mendukung penelitian jika diperlukan.¹

Pembahasan ini, penulis menggunakan metode analisis kualitatif yaitu analisis data yang bertitik tolak pada usaha-usaha penemuan asas-asas dan informasi-informasi yang bersumber dari responden. Cara berpikir untuk mengambil kesimpulan dari penelitian yang dilakukan penulis dengan menggunakan metode induktif yaitu suatu metode untuk mengambil kesimpulan berdasarkan suatu pengertian khusus kemudian disimpulkan kepada pengertian yang

bersifat umum.²

Peraturan perundang-undangan yang pernah berlaku yang juga terasuk dalam bahan hukum berkaitan dengan objek penelitian. Bahan hukum sekunder, merupakan bahan hukum yang memberikan penjelasan mengenai bahan-bahan hukum primer,³ atau teks yang berisi mengenai prinsip-prinsip dasar ilmu hukum dan pandangan pandangan klasik para sarjana yang memiliki kualifikasi tinggi.⁴ Sedangkan bahan hukum tersier adalah bahan yang digunakan untuk memperjelas pemahaman atas bahan hukum primer dan sekunder.

Teknik ini digunakan untuk memperoleh dasar-dasar dan pendapatan secara tertulis yang dilakukan dengan cara mempelajari berbagai literatur yang berhubungan dengan masalah yang diteliti.⁵

¹Soerjono Soekanto dan Sri Mamudji, *Penelitian Hukum Normatif Tinjauan Singkat*, Rajawali Press, Jakarta, 2006, hlm. 24

²Suriasumantri, Jujun S, *Filsafat Ilmu Sebuah Pengantar Populer*, Pustaka Sinar Harapan, Jakarta, 2009, hlm. 60

³Soerjono Soekanto dan Sri Mamudji *Op.Cit*, hlm.23

⁴Peter Mahmud Marzuki, *Penelitian Hukum*, Kencana, Jakarta, 2008, hlm. 142.

⁵Nazir, Moh, *Metode Penelitian*, Ghalia Indonesia, Bogor, 2013, hlm.93

PEMBAHASAN

A. Permainan Domino Online Dalam Pandangan Masyarakat

Ada jutaan *Game* yang ada didunia maya sat ini. Mulai dari *Game* yang sangat simple hingga yang kompleks,rumit dan bahkan mempertaruhkan uang atau *Chip*. Adapun salah satu *Game* yang digemari saat ini adalah Haiggs Domino. *Higgs Domino* merupakan *Game* berbasis android yang didalamnya terdapat situs atau aplikasi yang menyediakan berbagai *Game*, mulai dari domino, kartu, fuzle,dam,dan slot yang menjadi sarana untuk mengumpulkan banyak *Chip* yang didapat dari kemenangan. Permainan *Higgs Domino* yang populer adalah slot, mulai dari DuoFu Duo Cai, Rezeki Nomplok, 5 DRAGONS, dan FaFaFa. Permainan Higgs Domino menjadi semakin menarik karena *Game* Higgs Domino menyediakan fitur *top up* (isi ulang), sedekah,dan kirim *Chip* (koin mas). Pada fitur sedekah *Chip* yang diberikan terbatas. Dalam sehari, pemain bisa mendapatkan tiga kali sedekah *Chip*, masing-masing sebesar 2 miliar. Jika *Chip* sedekah tidak cukup, pemain bisa

memanfaatkan fitur *Top Up*. Pada fitur ini, pembelian *Chip* dilakukan melalui pihak provider dengan cara menukar pulsa.⁶

Pada hakekatnya banyak cara bertransaksi dalam jual beli, disini,para pelaku jual beli *Online* semakin dituntut untuk mengetahui lebih dalam mengenai proses, resiko serta keamanan dari sebuah transaksi *Online*. Disisi lain, saat ini jenis transaksi *Online* juga semakin beragam mulai dari jenis konvensional dimana pembeli dan penjual harus betatap muka dalam melakukan proses transaksi hingga yang menggunakan proses transaksi otomatis tanpa harus bertatap muka.

Menurut Perspektif Islam terkait Game Online, asal hukum dari game online di computer atau handphone adalah boleh.⁷ Islam mengakui fitrah dan pemikiran manusia sebagai makhluk yang di ciptakan Allah dengan suka bergembira, bersenang-senang, ketawa dan bermain-main, sebagaimana di ciptakan mereka suka makan dan minum. Manusia

⁶<https://tribunnews.com> Diakses pada tanggal 25 Februari 2022

⁷Amin, L Bermain Game Online Sebagai Nafkah Keluarga Pada Masa Pandemi Covid-19 Perspfektif Hukum Islam, *Skripsi, Universitas Islam Indonesia*, yogyakarta,.2021, hal.43

untuk memperoleh kebahagiaan dan kegembiraannya dapat melakukannya dengan cara olahraga, menyanyi, bermain game, dan lain sebagainya. Pada hakikatnya Islam sendiri tidak melarang permainan sepanjang permainan tersebut tidak melanggar norma/aturan syariat (hukum Islam), seperti dapat mengakibatkan bahaya, terdapat unsur tipu muslihat untuk orang lain, menyakiti binatang, permainan yang terdapat unsur keberuntungan dan mengandung unsur perjudian. Sebab salah satu karakter judi ialah mengandung untung-rugi.⁸ Jadi jelas sekali bahwa bermain *domino island* jika mengincar keuntungan adalah judi dan termasuk dalam judi online.

Judi online adalah judi yang mempergunakan media internet untuk melakukan pertarungan, dimana dalam permainan tersebut penjudi harus membuat perjanjian tentang ketentuan permainan dan apa yang dipertaruhkan. Apabila timnya menang dalam pertandingan, maka ia berhak mendapatkan semua yang dipertaruhkan.

Perjudian online adalah perjudian yang menggunakan jaringan internet dalam proses permainannya, di dalam kehidupan masyarakat khususnya siswa judi online tidak asing lagi bagi kehidupan para pelajar karena proses permainan judi online sangat dekat pada kehidupan pelajar sangat mudah di jumpai bahkan sebagian pelajar sudah menjadikan judi online sebagai hiburan atau permainan yang menjanjikan kemenangan.

Berdasarkan uraian diatas bahwasanya Transaksi Jual Beli *Chip Game Online Higgs Domino* ternyata unsur Objek tidak sesuai dengan prasyarat jual beli oleh karena itu hal ini termasuk judi. Karena Objek yang diperjual belikan mengandung unsur judi. Dan sudah jelas bahwasannya diharamkan untuk menjual barang atau sesuatu yang didapat dari perbuatan haram. Jadi Transaksi Jual Beli *Chip Game Higgs Domino* yaitu secara hukum adalah tidak sah. Sebab berdasarkan syarat sah perjanjian dalam hukum perdata yaitu :a. Adanya kesepakatan, b. Adanya objek yang diperjanjikan, kecakapan hukum dan kausa yang halal. Tetapi dalam

⁸Qardhawi, Y, *Fiqh Hiburan*. Pustaka Al-Kausar, Jakarta, 2005, hlm.17

perjanjian jual beli *chip domino island*. Dari hukum asal mendapatkan objek sudah haram. Karena dilakukan dengan cara berjudi.

B. Dampak Domino Island Dalam Masyarakat

Kondisi pandemi Covid-19 yang tidak kunjung menurun memberi dampak amat besar pada sektor Ekonomi di Indonesia. Adanya pembatasan sosial mengakibatkan orang harus dirumah dan bisa jadi seharian hanya menggunkan internet dan bermain game, terutama game *domino island*.

Penggunaan game online menimbulkan dampak positif dan dampak negative bagi pemainnya, yakni : dampak positif, game online membuat pintar: Seorang pemain game online yang bermain min 28 jam/minggu atau rata rata 4 jam/hari memiliki koordinasi yang baik antara kecepatan tangan dengan repleksi mata yang memadai. Meningkatkan konsentrasi: Pemain memiliki konsentrasi yang tinggi, dikarenakan para pemain dapat focus dalam menyelesaikan dan menuntaskan tantangan tantangan dalam game. Memiliki ketajaman mata yang lebih

cepat: Dengan bermain game, maka ketajaman mata akan jauh lebih cepat dibanding yang tidak pernah bermain game.

Dampak Negatif dari permainan domino island pun juga sudah pasti banyak diantaranya adalah: Masalah psikologi, penggunaan game online yang berlebihan akan mengakibatkan perilaku yang anti sosial, penurunan interaksi sosial, dan penurunan empati terhadap apa yang terjadi di lingkungan sekitar. Menyebabkan masalah kulit. Kelebihan dalam menggunakan game online akan mengakibatkan masalah kulit, seperti kekakuan, tangan *Chaffed*, dan gangguan kulit yang disebabkan oleh konsol game. Mempengaruhi kecerdasan Emosional: Mengakibatkan meningkatnya tingkat emosi dan sikap temperamental dikarenakan mengalami kekalahan dalam bermain game.

Judi online atau slot yang sedang naik daun, pada kalangan remaja hingga dewasa sedang digempur dengan hebohnya jackpot yang sangat besar dalam bermain

game online slot ini. Slot online merupakan game yang sangat mudah dan memiliki efek kecanduan yang besar bagi seseorang yang memainkannya. Tak banyak orang rela uang dan harta berharganya digerus habis oleh bandar slot, demi memenangkan keuntungan yang besar dalam bermain game tersebut. Bahkan seseorang yang bermain judi online rela menjual motor, mobil, hingga rumah tempat tinggalnya karena merasa dengan deposit yang besar mereka mampu memperoleh jackpot yang lebih besar juga sesuai dengan iming-iming bandar. Di permainan slot, bandar mempunyai kuasa yang besar dalam permainan slot, bandar bisa mencuci otak pemain slot secara tidak sadar sampai semua deposit atau saldo di game mereka habis tak tersisa. Tak hanya bandar yang bekerja dalam situs web slot online, ada agen dan admin yang berfungsi menyebarluaskan website mereka kepada orang-orang melalui pesan whatsapp maupun line. Banyak orang yang merasa resah dengan iklan ataupun pesan dari admin slot yang secara tiba-tiba terpampang di layar handphone mereka. Karena

agen dan admin slot sekarang makin berani menyebarkan website nya dengan terang-terangan kepada masyarakat yang memiliki berbagai macam aplikasi media sosial.

Kecanduan dalam bermain game slot online sekarang sudah sangat wajar di kalangan remaja yang sering nongkrong atau berkumpul di warung kopi maupun coffee shop di daerah mereka. Tak banyak remaja yang segan bermain game slot di tempat umum, seakan judi online atau slot ini merupakan game yang wajar di kalangan mereka tanpa memikirkan banyak hal mengenai efek yang terdapat dalam bermain game slot ini. Mulai dari uang ataupun dari sisi psikologis yang akan terjadi pada mereka. Kenapa para penjudi sulit berhenti dalam judi? Seperti candu yang sulit dilepaskan. *We knew this game for a looting time*, teknologi berkembang, dadu, kartu, dan meja taruhan serta slot inipun bergerak mengikuti zaman menjadi digital. Dari mulai taruhan dua ribu perak dan mendapatkan untung hingga tiga ratus ribu rupiah, penjudi mulai masuk perlahan dalam permainan yang bandar sediakan. Secara tidak

sadar pikiran penjudi sudah di manipulasi oleh bandar dan para admin slot website judi online tersebut.

Penelitian pernah mengungkap, judi memang di gemari karena dianggap menjadi sumber mendapatkan uang banyak dengan waktu yang relatif singkat. Selain itu, orang main judi *because it's fun*, bahkan ketika mereka sadar menang atau rugi. Tak banyak penjudi yang mengaudit rekeningnya sendiri. Selama 3 bulan pemain bisa menghabiskan uang 8 hingga 9 juta hanya untuk deposit. Dibandingkan dengan kekalahan 5 sampai 6 juta yang penjudi alami. Jadi, tentu saja lebih besar kealahannya. Ketika bermain judi, seakan pemain akan memiliki perasaan seolah-olah memegang kendali penuh atas permainan yang dia lakukan. Psikolog menyebut ini distorsi kognitif *illusion of control* atau disebut ilusi kendali. Ilusi kendali ini kemudian bercampur dengan situasi ketika penjudi merasa 'hampir menang'. Ketika pada akhirnya dia menang, akan muncul perasaan senang dan secara tidak langsung timbul keinginan untuk mendapatkan

untung yang lebih besar. Keinginan itu selain dipicu oleh penjudi, juga dipicu oleh tanda dan petunjuk di mesin judi. Banyak permainan slot yang sengaja memiliki perpaduan warna merah, biru, dan orange supaya menarik perhatian para pemain. Bunyi dan suara ejekan dari game slot inipun secara tidak langsung memantik orang untuk bermain hingga menang dan mendapatkan jackpot atau keuntungan yang besar. Tampilan visual dengan warna-warna yang menggairahkan dalam bermain slot, seakan menarik dan menambah semangat pemain untuk bermain terus menghabiskan uang mereka. Salah satu yang memiliki pengaruh besar yaitu suara, musik, desain visual dan fitur-fitur yang terdapat dalam slot tersebut, seperti bermain Zeus dengan suara petirnya dan main Starlight Princess, dengan gemerlap bintang atau jackpot dan didampingi suara rekeh yang membuat keadaan menjadi layaknya suara kekayaan yang membangkitkan seorang pemain untuk terus bermain dan masuk ke dalam game lebih dalam lagi, secara tidak sadar pemain tidak tahu bermain tersebut mengakibatkan

uang mereka makin menipis dan runkat. Pada saat inilah otak pemain akan mengeluarkan dopamine, hormon kebahagiaan.⁹

SIMPULAN

Pada dasarnya permainan domino island adalah sebuah game online yang bermuatan judi dan dapat dipidana jika chip tersebut diperjualbelikan. Untuk pelaku judi online akan dijerat berdasarkan Pasal 45 ayat (2) UU ITE, sanksi daripada pasal tersebut yaitu dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling lama Rp1 miliar. Pemerintah menciptakan sebuah peraturan guna mengancam dan menjerat pelaku tindak pidana Perjudian Online ini yang dapat kita lihat dalam Pasal 27 ayat (2) Undang- Undang nomor 19 tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik yang berbunyi sebagai berikut: “Setiap Orang dengan sengaja dan tteanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen

Elektronik yang memiliki muatan perjudian”. Sedangkan ancaman pidana bagi pelanggarnya diatur dalam pasal 45 ayat (1) Undang-Undang nomor 19 tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik yang menyatakan bahwa:“Setiap Orang yang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan yang melanggar kesusilaan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 ayat (1) dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).

Dampak dari permainan *domino island* ada positif dan negatif tetapi lebih dominan sisi negatifnya, hal ini disebabkan dari unsur judi yang ditawarkan sehingga akan mengakibatkan perilaku yang anti sosial, penurunan interaksi sosial, dan penurunan empati terhadap apa yang terjadi di lingkungan sekitar. Menyebabkan masalah kulit. Kelebihan dalam menggunakan

⁹<https://www.kompasiana.com/sekarayui/snawardani/62c2ca9e4fdf910f006e6032/dampak-psikologi-bermain-judi-online-slot>, diakses pada tanggal 25 februari 2022

game online akan mengakibatkan masalah kulit, seperti kekakuan, tangan *Chaffed*, dan gangguan kulit yang disebabkan oleh konsol game. Yang lebih parah adalah efek psikologis yaitu kecanduan bermain game dan judi yang mempengaruhi kecerdasan emosional. Sehingga mengakibatkan meningkatnya tingkat emosi dan sikap temperamental dikarenakan mengalami kekalahan dalam bermain game.

DAFTAR PUSTAKA

A. Buku

- Nazir, Moh, *Metode Penelitian*, Ghalia Indonesia, Bogor, 2013
- Peter Mahmud Marzuki, *Penelitian Hukum*, Kencana, Jakarta, 2008
- Qardhawi, Y, *Fiqh Hiburan*. Pustaka Al-Kausar, Jakarta, 2005
- Soerjono Soekanto dan Sri Mamudji, *Penelitian Hukum Normatif Tinjauan Singkat*, Rajawali Press, Jakarta, 2006
- Suriasumantri, Jujun S, *Filsafat Ilmu Sebuah Pengantar Populer*, Pustaka Sinar Harapan, Jakarta, 2009

B. Jurnal

- Amin, L *Bermain Game Online Sebagai Nafkah Keluarga Pada Masa Pandemi Covid-19 Perspektif Hukum Islam*, Skripsi, Universitas Islam Indonesia, Yogyakarta, 2021

C. Naskah Internet

- <https://tribunnews.com> Diakses pada tanggal 25 Februari 2022
- <https://www.kompasiana.com/sekaryuisawardani/62c2ca9e4fd910f006e6032/dampak-psikologi-bermain-judi-online-slot>, diakses pada tanggal 25 februari 2022