

ANALISIS HUKUM ISLAM PERMAINAN HIGGS DOMINO ISLAND DI KALANGAN MAHASISWA IAIN PONTIANAK

Rizka Triandryani, Syahbudi, Ishar Pulungan
Program Studi Hukum Ekonomi Syariah (Mu'amalah) Fakultas Syariah IAIN Pontianak
rizkatry123@gmail.com, syahbudi@iainptk.ac.id, isharpulungan12@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui faktor-faktor yang mendorong permainan Higgs Domino Island (HDI) populer di kalangan mahasiswa IAIN dan untuk mengetahui pandangan Hukum Islam terkait transaksi jual beli *chip*. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan jenis penelitian lapangan dan pendekatan normatif sosiologis. Sumber data menggunakan data primer yang diperoleh dari wawancara kepada mahasiswa IAIN Pontianak, sedangkan data sekunder diperoleh dari berbagai sumber, yaitu jurnal buku dan internet yang relevan dengan fokus penelitian. Teknik pengumpulan data diperoleh dengan melakukan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data penelitian melakukan reduksi data, display data, dan penarikan kesimpulan. Kemudian data tersebut diperiksa keabsahannya dengan melakukan triangulasi sumber, triangulasi data. Penelitian ini bahwa Praktik Jual Beli *chip* permainan Higgs Domino Island diawali dari berbagai media sosial seperti *Facebook*, *WA*, dan berbagai aplikasi lainnya tetapi pembeli dan penjual juga dapat memperjual belikan *chip* nya dengan cara langsung seperti sesama teman, pembeli dengan mudah membeli *chip* nya. Jual Beli dalam permainan *online* Higgs Domino Island objeknya yang diperjual belikan yang tidak diserahkan secara materi di tangan, namun objeknya bisa dimanfaatkan dan juga diserahkan dengan cara ditransfer. Transaksi Jual Beli *chip* permainan *online* HDI Ijab dan Qabul ini jelas. Karena jelas bahwa penjual menjual sesuatu dengan kesadaran, dan pembeli juga membeli sesuatu yang dijual. Namun, dari sudut pandang syarat dan rukun, jual beli *chip* pada permainan *online* HDI mengandung unsur *maysir*, sehingga tidak sesuai dengan Hukum Islam.

Kata kunci: *Chip, Higgs Domino Island, Permainan*

Abstract

This research aims to find out the factors that encourage the Higgs Domino Island (HDI) game to be popular among IAIN students and to find out the views of Islamic Law related to chip buying and selling transactions. This research uses qualitative research methods with the type of field research and normative sociological approach. The data source uses primary data obtained from interviews with IAIN Pontianak students, while secondary data is obtained from various sources, namely book journals and the internet that are relevant to the focus of the research. Data collection techniques were obtained by conducting observations, interviews, and documentation. Data analysis was conducted through data reduction, data display, and conclusion drawing. Then the data is checked for validity by triangulating sources, triangulating data. This research shows that the practice of buying and selling Higgs Domino Island game chips starts from various social media such as Facebook, WA, and various other applications but buyers and sellers can also trade their chips in a direct way such as fellow friends, buyers easily buy their chips. Buying and selling in the online game Higgs Domino Island is the object that is traded which is not materially handed over in the hand, but the object can be utilized and also transferred. The transaction of buying and selling HDI online game chips Ijab and Qabul

is clear. Because it is clear that the seller sells something with awareness, and the buyer also buys something that is sold. However, from the point of view of the terms and conditions, the sale and purchase of chips in HDI online games contains elements of *maysir*, so it is not in accordance with Islamic Law.

Keywords: Chip, Higgs Domino Island, Game

A. Pendahuluan

Di era modern ini, dunia secara keseluruhan menyatu dengan biasa disebut dengan dunia maya. Pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah membawa banyak manfaat bagi segala bidang kehidupan. Salah satu keunggulannya adalah permainan elektronik dan visual sebagai salah satu bentuk hiburan, yang sering disebut juga dengan permainan *online*.¹

Dari sekian banyak permainan *online* yang ada, salah satu yang saat ini sangat terkenal dan dijadikan sebagai sarana bisnis adalah permainan *online* Higgs Domino Island. Higgs Domino Island adalah aplikasi permainan untuk bermain gable, poker dan slot. 3 (tiga) taruhan dibuat menggunakan *chip*. Alih-alih uang untuk memainkan permainan tersebut. Permainan *online* Higgs Domino Island juga memiliki menu *trading* atau transaksi dengan *chip* sebagai sarana untuk melakukan Jual Beli.

Tampilan dan tantangan yang ditawarkan oleh permainan *online* membuat para penggemar permainan *online* semakin tertarik untuk bermain. Selain itu, permainan *online* dapat dimainkan di mana saja dan kapan saja tanpa memerlukan perangkat yang berat dan rumit. Permainan *online* juga dapat dimainkan dengan mudah dan cepat jika pengguna memiliki *gawai* dan kuota *internet* yang cukup. Dalam transaksi Jual Beli, seseorang dapat menentukan apakah tindakan Jual Beli yang dilakukan oleh seseorang sesuai dengan Syariat Islam. Hal ini dilakukan agar orang-orang yang bekerja dalam dunia bisnis dapat mengetahui hal-hal yang dapat mengakibatkan Jual Beli itu sah atau tidak. Nabi Muhammad Saw melarang Jual Beli barang-barang yang mengandung unsur penipuan, yang mengakibatkan termakannya harta manusia dengan cara yang bathil, serta Jual Beli barang-barang yang menyebabkan perselisihan, permusuhan, dan kebencian dikalangan kaum muslim.²

Selanjutnya, setiap permainan yang melibatkan taruhan yang dimainkan ditempat umum atau sebagai pencaharian dianggap sebagai judi. judi dianggap sebagai perbuatan yang buruk dalam Islam dan merupakan dosa yang besar dan mereka yang bermain mendapatkan *uqubuh* (sanksi) dan *takzir*. Higgs Domino Island merupakan permainan yang dapat *download* Playstore maupun App Store. Dalam penelitian ini, Higgs Domino Island akan disingkat menjadi HDI untuk penjelasan selanjutnya. Aplikasi HDI adalah sebuah aplikasi hiburan biasa yang dapat dimainkan di komputer maupun *gawai*. Aplikasi ini menyediakan berbagai jenis permainan yang dapat kita pilih dan mainkan sesuai keinginan dan kemampuan kita.³

Cara memainkan slot pada permainan HDI yaitu kita masuk ke tampilan awal yang dimana kita sudah diberi bonus sebanyak 2M (juta) per *spin* (putaran). Dari bonus tersebut bisa kita jadikan modal untuk memainkan permainan yang ada, lalu masuk ke

¹ A.Rini Rini, *Menanggulangi Kecanduan Game Online pada Anak* (Jakarta, 2011).

² Abu Bakar Jabir El-Jazari, "pola hidup muslim (minhajul muslim mu'amalah)," 1991, 45.

³ Resky Supratama, Marisa Elsera, dan Emmy Solina, "Fenomena Judi Online Higgs Domino Dikalangan Mahasiswa Pada Masa Pandemi Covid-19 di Kota Tanjungpinang" 5 (2022).

dalam permainan kita di beri pilihan *bet* (jumlah), *bet* tersebut kita sesuaikan dengan modal awal, yang diharapkan dari permainan ini yaitu *scatter*, yang dimana *scatter* ini bisa menjadikan modal kita akan menjadi berkali-kali lipat, jika tidak maka modal kita akan habis, dari situ kita melihat bahwa semua orang yang memainkan permainan ini tidak akan selalu beruntung dan memperoleh kemenangan. Adapun sebagian orang membeli *chip* kepada bandar, yaitu (seseorang yang menjual *chip*), dan membelinya dengan menggunakan transaksi *online (transfer)* dan lainnya. *Chip* merupakan barang yang dibeli dalam transaksi Jual Beli, atau dapat disebut sebagai koin emas dalam permainan HDI. Jika pengguna ingin memainkan permainan dalam aplikasi HDI, maka mereka harus mempunyai *chip* (koin emas). *Chip* sendiri digunakan sebagai modal awal pengguna jika ingin bermain dan memasuki permainan yang dipilih pada aplikasi HDI. Jika pengguna tidak mempunyai *chip*, maka permainan tidak dapat dimainkan.

Kemudian ada beberapa alasan yang ditunjukkan oleh pembeli, seperti ingin memainkan permainan sebagai hobi, maupun memperdagangkan kembali. Penjual juga mempunyai alasan kenapa mereka menjual *chip* tersebut, salah satunya yaitu memanfaatkan dan mengembangkan kemampuan mereka serta mencari penghasilan tambahan dengan cara menjual *chip* secara *online* dan membuka peluang untuk berbisnis. Pada awalnya permainan pada aplikasi HDI ini dapat dikenal sebagai permainan biasa bagi semua orang, namun seiring berjalannya waktu permainan ini banyak mengalami perubahan dan memberikan peluang kepada sebagian orang. Namun, tidak semua pemain HDI dapat menikmati kemenangan dalam permainan ini banyak pemain yang mengalami kekalahan dan kehabisan *chip*, mungkin hanya untung-untungan, sehingga mereka akhirnya kembali membeli *chip* untuk membantu mereka menang. Kejadian tersebut bisa terjadi berulang kali, sehingga tidak jarang pemain yang sering kalah menghabiskan seluruh uangnya sehingga dapat terkuras uang mereka, serta terdapat juga pemain yang sampai akhirnya mengarah ke perjudian *online*.⁴

Penelitian terdahulu dapat menjadi sumber inspirasi bagi peneliti untuk melakukan penelitian yang lebih mendalam dan orisinal. Penelitian terdahulu juga dapat digunakan sebagai pembanding untuk menunjukkan perbedaan penelitian yang dilakukan. Penelitian terdahulu yang disebutkan merupakan studi pendahuluan yang dapat menjadi acuan bagi penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Pertama, Miftahur Rahmi (2017) yang berjudul "*Perilaku Mahasiswa Penghobi Domino di Kawasan Kampus Perguruan Tinggi Kelurahan Simpang Baru Kecamatan Tampan*"⁵. Kedua, Ramli (2018) yang berjudul "*Fenomena Judi Bola Online Di Kalangan Mahasiswa (Studi Kasus: Mahasiswa Yang Berdomisili Di Jalan Emmy Saelan Kota Makassar)*"⁶. Ketiga, Diki Irwandi (2021) yang berjudul "*Hubungan Tingkat Kecanduan Game Online Dengan Prestasi Belajar Mahasiswa Jurusan Pendidikan Matematika UIN Raden Intan Lampung*"⁷. Keempat, Renaldi Sawang (2011) yang berjudul "*Motif Penggunaan Game Poker Di Situs Jejaring Sosial (Studi pengguna game poker pada 6 warnet di Siteba kota Padang)*"⁸. Kelima, Zurohman (2016) yang berjudul "*Dampak Fenomena Judi Online*

⁴ Dr.Mardani, "Fikih Ekonomi Syariah," 2019.

⁵ Miftahur Rahmi, "Perilaku Mahasiswa Penghobi Domino di kawasan Kampus Perguruan Tinggi Kelurahan Simpang Baru Kecamatan Tampan." (2017).

⁶ Ramli, "Fenomena Judi Bola Online Dikalangan Mahasiswa (Studi Kasus: Mahasiswa Yang Berdomisili Dijalan Emmy Saelan Kota Makassar)" (2018).

⁷ Diki Irwandi, "Hubungan Tingkat Kecanduan Game Online Dengan Prestasi Belajar Mahasiswa Jurusan Pendidikan Matematika UIN Raden Intan Lampung." (2021).

⁸ Renaldi Sawang, "Motif Penggunaan Game Poker Di Situs Jejaring Sosial (Studi pengguna game poker pada 6 warnet di Siteba kota Padang)." (2011).

terhadap Melemahnya Nilai nilai sosial pada Remaja (Studi di Campusnet Data Media Cabang Sadewa Kota Semarang)⁹.

Dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dan pendekatan normatif sosiologis. Sumber data menggunakan data primer berupa informasi serta data-data yang didapatkan secara langsung tentang Analisis Hukum Islam Permainan Higgs Domino Island Dikalangan IAIN Pontianak terkait topik yang peneliti teliti. Mengenai data yang bersumber dari Mahasiswa dan aplikasi Higgs Domino Island. Mengenai data-data tersebut bersumber dari hasil wawancara dengan tiga Mahasiswa, sedangkan sumber data sekunder diperoleh dari artikel, teori hukum, buku referensi hukum, serta sumber lain yang berkaitan pada masalah penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah obeservasi, wawancara dan dokumentasi. Selanjutnya alat pengumpulan data yang digunakan yaitu berupa pedoman wawancara serta alat tulis untuk menyimpan informasi penting selama penelitian. Teknik pemeriksaan keabsahan data yang digunakan triangulasi sumber dan triangulasi data. Teknis analisis data yang digunakan ada empat tahapan yaitu, pengumpulan data, reduksi data, display data dan penarikan kesimpulan.

B. Temuan dan Diskusi

Temuan dan diskusi yang peneliti paparkan pada bagian ini adalah dengan tujuan untuk menjawab dari rumusan masalah peneliti.

Pertama, Praktik Jual Beli chip pada permainan Higgs Domino Island

Permainan Higgs Domino Island yang dimana sebuah permainan berbasis android yang didalamnya ada cukup banyak fitur-fitur permainan mulai dari domino, kartu fuzle, sos, dam, jagoan ayam, 8ball, ular tangga, ludo, dan spasi yang merupakan cara untuk mengumpulkan tumpukan *chip* yang didapat. Dalam permainan ini terdapat beberapa tahapan yang perlu dilakukan dalam transaksi permainan online ini. Berikut ini cara membeli *chip* melalui aplikasi Higgs Domino Island:

1. Buka aplikasi HDI yang sudah *didownload* terlebih dahulu, ketika sudah masuk pada aplikasi tersebut. Pilih ID Login disebelah kiri untuk masuk kedalam permainan HDI.

Gambar



Sumber: Aplikasi Higgs Domino Island

2. Ketika sudah masuk dihalaman awal, tekan toko untuk membeli *chip* melalui aplikasi tersebut dan jika sudah ditekan akan timbul nominal-nominal yang ditawarkan pada gambar dibawah.

Gambar

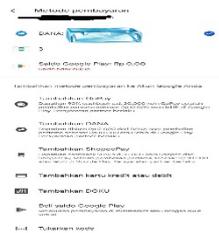
⁹ Zurohman, "Dampak Fenomena Judi Online terhadap Melemahnya Nilai nilai sosial pada Remaja (Studi di Campusnet Data Media Cabang Sadewa Kota Semarang)." (2016).



Sumber : Aplikasi Higgs Domino Island

3. Jika sudah memilih nominal yang diinginkan selanjutnya akan timbul pilihan pembayaran yang akan dilakukan.

Gambar



Sumber : Aplikasi Higgs Domino Island

4. Jika suda mengklik pembayaran yang dipilih maka *chip* tersebut otomatis akan terisi *chip* nya sesuai yang kita beli diawal, seperti gambar dibawah ini.

Gambar



Sumber : Aplikasi Higgs Domino Island

Selanjutnya, pemain bisa menjual kepada bandar atau sesama pemain, terkait transaksi Jual Belinya bisa melalui *online* sosial media grup WhatsApp atau facebook dengan sistem pihak penjual *chip* mengirimkan *chip* terlebih dahulu, kemudian pihak pembeli mentransfer uang melalui *bank* ataupun *E-wallet*, dalam hal ini pemain juga dapat menjualnya secara *offline*, dengan cara bertemu langsung dengan sesama pemain yang kemudian pembayarannya dibayar secara langsung.¹⁰

Kedua, pandangan Hukum Islam dalam transaksi Jual Beli *chip* pada aplikasi Higgs Domino Island.

Dalam permainan *online* HDI ini, Jual Beli *chip* termasuk Jual Beli barang yang tidak dapat diserahkan secara materi di tangan namun, *chip* tersebut dapat digunakan dan diserahkan melalui *transfer*. Berdasarkan teori dan masalah saat ini, subjek penelitian ini adalah Jual Beli *chip* permainan HDI. Hasil analisis peneliti adalah sebagai berikut:

¹⁰ S, wawancara, Maret 2024.

Karena Jual Beli itu sah, terdapat ketentuan yang memastikan bahwa transaksi itu sah. Jika salah satu syarat dan rukun Jual Beli ini tidak dipenuhi, maka Jual Beli itu tidak sah. Rukun Jual Beli adalah sebagai berikut:

a. Subjek Jual Beli

Syarat Jual Beli dimulai dengan subjek yang melakukannya, yang disebut *Akid*. *Akid* terdiri atas penjual dan pembeli, baik pemilik asli maupun orang lain yang bertindak sebagai wakil atau wakil pemilik asli. Karena itu ia memiliki hak untuk mentransaksikannya.¹¹

Dalam melakukan Jual Beli maka kedua belah pihak yang melakukan perjanjian Jual Beli haruslah:

1. Berakal.
2. Tidak dipaksa /kesepakatan kedua belah pihak.
3. Sesuai dengan harga yang disepakati diawal.
4. Melakukan Ijab dan Qobul.

Yang dimaksud berakal berarti dapat memilih mana yang terbaik untuk dirinya sendiri. Jika salah satu pihak tidak berakal, Jual Beli tidak sah. Dimaksud dengan kehendak sendiri berarti bahwa dalam melakukan perbuatan Jual Beli, salah satu pihak tidak melakukan tekanan atau paksaan atas pihak lain. Jual Beli yang dilakukan bukan atas dasar "kehendak sendiri" (tidak sah). Keadaan tidak mubazir, yang berarti pihak yang mengikatkan diri dalam perjanjian Jual Beli bukanlah orang yang boros, ini karena dalam hukum, orang yang boros dianggap tidak cakap bertindak

b. Objek Jual Beli

Ma'qud Alaihi adalah istilah lain untuk objek hukum. Objeknya harus memiliki bentuk, kadar, dan karakteristik yang jelas sehingga baik penjual maupun pembeli dapat memahaminya. Karena itu, Jual Beli barang yang tidak jelas dianggap tidak sah jika tidak dapat dilihat oleh penjual dan pembeli atau salah satu dari keduanya. Menurut Imam Syafi'i, Jual Beli tersebut tidak sah karena ada unsur penipuan.¹²

Penjelasan mengenai syarat-syarat objek Jual Beli sebagai berikut:

1. Bersih Barangnya

Yang dimaksud bersih barangnya, Barang yang dijual tidak dianggap kotor atau haram.

2. Bisa Dimanfaatkan

Pengertian barang yang dapat dimanfaatkan sangat berbeda karena hampir semua barang yang dijual dapat dimanfaatkan, seperti dikonsumsi, dinikmati keindahannya, atau didengarkan suaranya, serta digunakan untuk tujuan yang bermanfaat.

3. Milik orang yang melakukan akad

Dengan kata lain, orang yang melakukan perjanjian Jual Beli adalah pemilik sah barang tersebut atau memiliki izin dari pemilik sah barang tersebut.

4. Mengetahui

Mengetahui di sini dapat diartikan secara lebih luas, yaitu memeriksa kualitas, takaran, hitungan, atau kondisi barang

5. Barang yang diakadkan di tangan

¹¹ Dimyaudin djuwaini, *pengantar fiqh muamalah* (Bandung: Pustaka Pengajar, 2008).

¹² Abu Bakar Taqiyuddin, *Kifayatul Akhyar*, 1995.

Perjanjian Jual Beli yang melibatkan barang yang belum berada ditangan penjual dilarang karena barang tersebut mungkin rusak atau tidak dapat diserahkan seperti yang di janjikan.

Dilihat dari barang yang diperjual belikan dalam transaksi Jual Beli chip dalam permainan HDI ini, hanya ada 1 (satu) syarat yang tidak memenuhi kebolehan barang untuk dibeli menurut syariat Islam, yaitu syarat bersihnya barang. Ini karena barang yang diperjual belikan dalam transaksi Jual Beli chip HDI ini diperoleh dengan susah dan banyak uang yang terbuang sia-sia. Dalam Al Qur'an, kata azlam dalam bahasa Arab juga berarti perjudian. Dalam berjudi, kita hanya bergantung pada keberuntungan bahkan beberapa orang yang terlibat dalam perjudian melakukan kecurangan, memungkinkan kita untuk mendapatkan apa yang kita tidak dapatkan atau menghilangkan kesempatan. Namun, *maysir* menggunakan segala jenis harta untuk mendapatkan keuntungan, seperti lotre, bertaruh, berjudi, dan sebagainya. Dalam Islam, judi, termasuk penjualan undian (azlam), dan semua jenis taruhan, undian, atau lotre yang didasarkan pada perjudian dilarang.¹³

Adapun unsur-unsur judi sebagai berikut:

- a) Adanya taruhan harta materi (yang berasal dari kedua pihak yang berjudi).
- b) Pemenang diputuskan dalam permainan. Pihak yang menang mendapatkan harta, atau sebagian dari kelipatan, sebagai taruhan, dan pihak yang kalah kehilangan hartanya.
- c. Ijab dan Qobul

Ijab dan Qabul dari transaksi Jual Beli *chip* permainan HDI ini jelas. Karena penjual dengan jelas menyatakan "aku menjual" dan pembeli juga dengan sadar mengatakan "aku membeli" dari barang yang dijual oleh penjual Sebelum Ijab dan Qabul dilakukannya, Jual Beli belum dikatakan sah karena terdapat unsur ketidakbersihan barangnya.¹⁴

C. Kesimpulan

Dari penelitian ini, penulis menarik beberapa kesimpulan dari hasil penelitian yang peneliti teliti yaitu:

Pertama, praktik jual beli *chip* permainan Higgs Domino Island diawali dari berbagai media sosial seperti *Facebook*, *wa*, dan berbagai aplikasi lainnya tetapi pembeli dan penjual juga dapat memperjual belikan *chip* nya dengan cara langsung seperti sesama teman, pembeli dengan mudah membeli *chip* nya. Dan juga Jual Beli dalam permainan *online* Higgs Domino Island objeknya yang diperjual belikan yang tidak diserahkan secara materi ditangan, namun objeknya bisa dimanfaatkan dan juga diserahkan dengan cara mentransfer.

Kedua, beberapa hal yang terkait Pandangan Hukum Islam dalam transaksi Jual Beli *chip* pada aplikasi HDI. Dalam praktik Hukum Islam, transaksi Jual Beli *chip* permainan *online* HDI Ijab dan Qabul ini jelas. Karena jelas bahwa penjual menjual sesuatu dengan kesadaran, dan pembeli juga membeli sesuatu yang dijual. Namun, dari sudut pandang syarat dan rukun, Jual Beli *chip* pada permainan *online* HDI mengandung unsur *maysir*, sehingga tidak sesuai dengan Hukum Islam.

¹³ Ali Masjono dan Taufik, *Hubungan Maisir, Gharar Dan Riba dengan Strategi Pembiayaan Berbasis Syariah Di Bank Muamalat Indonesia*, t.t.

¹⁴ Shobirin, "Jual Beli Dalam Pandangan Islam" 3 (2015).

D. Daftar Pustaka

- Abu Bakar Jabir El-Jazari. "Pola hidup muslim (minhajul muslim mu'amalah)," 1991, 45.
- Djuwaini, Dimyudin. *Pengantar fiqh muamalah*. Bandung: Pustaka Pengajar, 2008.
- Dr.Mardani. "Fikih Ekonomi Syariah," 2019.
- Irwandi, Diki. "Hubungan Tingkat Kecanduan Game Online Dengan Prestasi Belajar Mahasiswa Jurusan Pendidikan Matematika UIN Raden Intan Lampung." 2021.
- Masjono, Ali, dan Taufik. *Hubungan Maisir, Gharar Dan Riba dengan Strategi Pembiayaan Berbasis Syariah Di Bank Muamalat Indonesia*, t.t.
- Rahmi, Miftahur. "Perilaku Mahasiswa Penghobi Domino di kawasan Kampus Perguruan Tinggi Kelurahan Simpang Baru Kecamatan Tampan.," 2017.
- Ramli. "Fenomena Judi Bola Online Dikalangan Mahasiswa (Studi Kasus: Mahasiswa Yang Berdomisili Dijalan Emmy Saelan Kota Makassar)," 2018.
- Resky Supratama, Marisa Elsera, dan Emmy Solina. "Fenomena Judi Online Higgs Domino Dikalangan Mahasiswa Pada Masa Pandemi Covid-19 di Kota Tanjungpinang" 5 (2022).
- Rini, A.Rini. *Menanggulangi Kecanduan Game Online pada Anak*. Jakarta, 2011.
- S. wawancara, Maret 2024.
- Sawang, Renaldi. "Motif Penggunaan Game Poker Di Situs Jejaring Sosial (Studi pengguna game poker pada 6 warnet di Siteba Kota Padang)," 2011.
- Shobirin. "Jual Beli Dalam Pandangan Islam" 3 (2015).
- Taqiyuddin, Abu Bakar. *Kifayatul Akhyar*, 1995.
- Zurohman. "Dampak Fenomena Judi Online terhadap Melemahnya Nilai nilai sosial pada Remaja (Studi di Campusnet Data Media Cabang Sadewa Kota Semarang)," 2016.