

## BAB II KERANGKA TEORI

### A. Teori Utilitas Harapan (*Expected Utility Theory*)

#### 1. Tokoh-Tokoh yang Terkait

##### a. Daniel Bernoulli

Daniel Bernoulli (1700-1782) adalah seorang matematikawan dan fisikawan Swiss yang lahir pada 8 Februari 1700 di Groningen, Belanda.<sup>1</sup> Bernoulli berasal dari keluarga terkemuka matematikawan, dengan ayahnya, Johann Bernoulli, dan kakeknya, Jacob Bernoulli, yang juga merupakan matematikawan terkenal. Bernoulli memperoleh gelar M.D. pada tahun 1721 dari Universitas Basel setelah belajar filsafat, logika, dan kedokteran di berbagai universitas.

Karya terpenting Bernoulli berfokus pada sifat dasar aliran fluida, tekanan, dan kepadatan. Pada tahun 1738, yang menerbitkan "*Hydrodynamica*," yang merumuskan prinsip-prinsip dinamika fluida dan persamaan diferensial terkait dengan fisika air yang mengalir. Selain itu, Bernoulli juga memberikan kontribusi signifikan dalam teori probabilitas dan statistik. Selain pencapaian ilmiahnya, Bernoulli adalah seorang profesor fisiologi dan filsafat alam di Basel, di mana ia terus mengembangkan gagasannya tentang energi kinetik dan melakukan eksperimen musik yang terkait dengan matematika dan musik.

Bernoulli meninggal pada 17 Maret 1782 di Basel, Swiss.<sup>2</sup> Warisan Bernoulli sebagai seorang matematikawan dan fisikawan yang brilian terus dirayakan, dan karyanya telah memiliki dampak yang

---

<sup>1</sup> Ahmad Aufa, Gatut Rubiono, and Haris Mujianto, "V-Max, Volume 1 Nomer 1, Nopember 2016" 1 (2016).

<sup>2</sup> "Ensiklopedia Tokoh Besar Dunia Ilmuan 4 - Agung K. - Google Books," accessed January 22, 2024, [https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=xHz7DwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=Bernoulli+meninggal+pada+17+Maret+1782+di+Basel,+Swiss&ots=tAowfH3Itk&sig=VRQ3DDjhbDxiGV3hux7V4fWXo7l&redir\\_esc=y#v=onepage&q&f=false](https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=xHz7DwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=Bernoulli+meninggal+pada+17+Maret+1782+di+Basel,+Swiss&ots=tAowfH3Itk&sig=VRQ3DDjhbDxiGV3hux7V4fWXo7l&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false).

berkelanjutan dalam bidang matematika, fisika, dan mekanika fluida.<sup>3</sup>

Berikut merupakan beberapa karya dari Daniel Bernoulli:

- 1) Menulis sejumlah pertanyaan dalam mekanika, terutama masalah yang terkait dengan getaran tali, dengan solusinya diberikan oleh Brook Taylor dan Jean le Rond d'Alembert.
- 2) Menulis tesis doktoralnya tentang mekanika pernapasan.
- 3) Menyumbangkan teori aerodinamika pertama dan menerapkannya dalam karya-karyanya.<sup>4</sup>
- 4) Menyumbangkan teorema Bernoulli yang terkenal, yang dinamai sesuai dengan namanya.
- 5) Menyumbangkan persamaan Bernoulli yang berhubungan dengan tekanan, kecepatan, dan ketinggian dari dua titik aliran fluida yang bermassa jenis.
- 6) Meneliti hubungan antara kecepatan aliran darah dan tekanan, serta melakukan eksperimen yang menunjukkan hubungan antara kedua nilai tersebut.<sup>5</sup>

Daniel Bernoulli adalah salah satu tokoh penting dalam sejarah ilmu pengetahuan dan matematika, dan karyanya terus memengaruhi berbagai bidang ilmu pengetahuan hingga saat ini. Salah satu kontribusi pentingnya adalah dalam teori utilitas harapan, di mana Bernoulli mengusulkan bahwa nilai sebenarnya (*true worth*) kekayaan seseorang merupakan logaritma sejumlah uang, yang kemudian dikembangkan lebih lanjut oleh ahli matematika lainnya.<sup>6</sup>

#### **b. John Von Neumann**

John von Neumann (1903-1957) adalah seorang matematikawan dan fisikawan Amerika kelahiran Hungaria. Ia dilahirkan di Budapest, Hongaria, pada tanggal 28 Desember 1903. Ibunya adalah Margit von

---

<sup>3</sup> "Daniel Bernoulli - Biography," Maths History, accessed November 20, 2023, [https://mathshistory.st-andrews.ac.uk/Biographies/Bernoulli\\_Daniel/](https://mathshistory.st-andrews.ac.uk/Biographies/Bernoulli_Daniel/).

<sup>4</sup> "Daniel Bernoulli - Biography."

<sup>5</sup> "Daniel Bernoulli Biography - Life of Swiss Mathematician," accessed November 20, 2023, <https://totallyhistory.com/daniel-bernoulli/>.

<sup>6</sup> "Daniel Bernoulli Biography - Life of Swiss Mathematician."

Neumann dan ayahnya adalah Max von Neumann. John Von Neumann dianggap sebagai salah satu matematikawan terkemuka dunia dan merupakan perwakilan terakhir dari para matematikawan besar.<sup>7</sup> Von Neumann tumbuh dari seorang anak ajaib menjadi salah satu matematikawan terkemuka dunia pada usia pertengahan dua puluhan. Karyanya di bidang teori himpunan membuka karirnya yang menyentuh hampir setiap cabang utama matematika. Von Neumann juga memberikan kontribusi yang signifikan dalam teori permainan, mekanika kuantum, teori automata, ekonomi, dan perencanaan pertahanan. Von Neumann adalah salah satu penemu konseptual komputer digital berprogram yang disimpan, bersama dengan Alan Turing dan Claude Shannon.<sup>8</sup>

Von Neumann juga membuat kontribusi penting dalam pengembangan teori utilitas harapan. Bersama dengan Oscar Morgenstern, mereka merumuskan versi modern dari teori utilitas yang diharapkan, yang digunakan untuk menguji perilaku ekonomi individu dalam kondisi ketidakpastian.<sup>9</sup>

Selain itu, karya-karya von Neumann mencakup fondasi matematika fisika kuantum, analisis fungsional, topologi, mekanika kuantum, hidrodinamika, dan fisika nuklir. Von Neumann juga berperan dalam pengembangan bom atom pertama dan merancang kebijakan saling menghancurkan yang saling menjamin untuk membatasi perlombaan senjata.<sup>10</sup> Kontribusi dan kemampuan intelektual Von Neumann mendapat pujian dari rekan-rekan di bidang fisika, matematika, dan di luar itu. Penghargaan yang diterimanya bervariasi mulai dari

---

<sup>7</sup> “John von Neumann (1903-1957) | Embryo Project Encyclopedia,” accessed November 20, 2023, <https://embryo.asu.edu/pages/john-von-neumann-1903-1957>.

<sup>8</sup> “John von Neumann | Biography, Accomplishments, Inventions, & Facts | Britannica,” accessed November 20, 2023, <https://www.britannica.com/biography/John-von-Neumann>.

<sup>9</sup> Dwi WINARSIH, *Teori Utilitas Harapan Von Neumann-Morgenstern Pada Pengambilan Keputusan Dalam Kondisi Tak Pasti* (FMIPA UNS, 2004).

<sup>10</sup> “John von Neumann | Biography, Accomplishments, Inventions, & Facts | Britannica.”

*Medal of Freedom* hingga kawah di Bulan yang dinamai untuk menghormatinya.<sup>11</sup>

John von Neumann adalah salah satu tokoh penting dalam sejarah ilmu pengetahuan dan matematika, dan karyanya terus memengaruhi berbagai bidang ilmu pengetahuan hingga saat ini. Salah satu kontribusi pentingnya adalah dalam pengembangan teori utilitas harapan, yang menjadi landasan penting dalam ekonomi dan pengambilan keputusan dalam kondisi ketidakpastian.

### c. Oskar Morgenstern

Oskar Morgenstern (1902-1977) lahir di Görlitz, Jerman pada 24 November 1904.<sup>12</sup> Morgenstern adalah seorang ekonom Amerika kelahiran Jerman yang dikenal sebagai salah satu pendiri teori permainan dan teori utilitas harapan. Morgenstern belajar di Universitas Wina dan kemudian menjadi profesor di Universitas Princeton.

Morgenstern meninggal pada tahun 1977 di Princeton, New Jersey. Karya-karyanya terus memengaruhi bidang ekonomi dan matematika hingga saat ini, dan dianggap sebagai salah satu ekonom terkemuka abad ke-20.<sup>13</sup>

Pada tahun 1944, Morgenstern bersama dengan John von Neumann menerbitkan buku "*Theory of Games and Economic Behavior*," yang menjadi dasar bagi teori permainan modern. Buku ini memperkenalkan konsep utilitas harapan, yang merupakan konsep penting dalam pengambilan keputusan dalam kondisi ketidakpastian. Teori utilitas harapan mengasumsikan bahwa individu memilih tindakan berdasarkan harapan utilitas yang dihasilkan oleh tindakan tersebut, dengan

---

<sup>11</sup> "John von Neumann (1903-1957) | Embryo Project Encyclopedia."

<sup>12</sup> "Oskar Morgenstern Archive," *Duke University Library*, n.d., <http://library.duke.edu/rubenstein/findingaids/morgenst/>.

<sup>13</sup> "Oskar Morgenstern | Austrian, Mathematician, Game Theory | Britannica," October 11, 2023, <https://www.britannica.com/biography/Oskar-Morgenstern>.

mempertimbangkan probabilitas berbagai hasil yang mungkin terjadi.<sup>14</sup>

Meskipun tak banyak yang diketahui tentang Oskar Morgenstern seperti dua tokoh pada biografi sebelumnya Daniel Bernoulli (1700-1782) dan John von Neumann (1903-1957). Selain kontribusinya dalam teori permainan dan teori utilitas harapan, Morgenstern juga memberikan kontribusi penting dalam ekonomi matematika dan teori keputusan. Ia juga menulis buku "*On the Accuracy of Economic Observations*" yang membahas masalah pengukuran dalam ekonomi dan statistic.<sup>15</sup>

## 2. Teori Utilitas Harapan (*Expected Utility Theory*)

Teori utilitas harapan (*Expected Utility Theory*) merupakan teori yang dicetuskan oleh John Von Neumann dan Oskar Morgenstern pada tahun 1944.<sup>16</sup> Teori ini merupakan pengembangan dari teori utilitas yang terlebih dahulu dikemukakan oleh Daniel Bernoulli pada tahun 1738 dalam makalahnya yang berjudul "*Exposition of a New Theory on the Measurement of Risk*". Konsep ini merupakan penghubungan antara analisis efisiensi usaha dengan sikap dalam mengambil keputusan. Teori utilitas harapan John Von Neumann dan Oskar Morgenstern didasarkan pada suatu keyakinan subyektif atau kebolehjadian subyektif mengenai terjadinya kejadian yang tidak pasti. Dengan demikian, derajat peluang atau keyakinan (*probability*) dan derajat preferensi (*utility*) dari pengambil keputusan merupakan pertimbangan subyektif dalam analisis pengambilan keputusan.<sup>17</sup> Dalam pengambilan keputusan, seseorang akan mempertimbangkan kemungkinan hasil yang mungkin terjadi dan nilai keuntungan atau kerugian yang

---

<sup>14</sup> WINARSIH, *Teori Utilitas Harapan Von Neumann-Morgenstern Pada Pengambilan Keputusan Dalam Kondisi Tak Pasti*.

<sup>15</sup> "Oskar Morgenstern | Austrian, Mathematician, Game Theory | Britannica."

<sup>16</sup> "Risk Attitudes: Expected Utility Theory and Demand for Hedging," n.d., hlm. 8.

<sup>17</sup> Inah, Hani, and Sudarko, "ANALISIS RISIKO PADA USAHATANI TOMAT DI KECAMATAN LEDOKOMBO KABUPATEN JEMBER," hlm. 17.

diharapkan dari setiap hasil tersebut. Dengan memperhitungkan faktor-faktor tersebut, seseorang dihadapkan pada sebuah pilihan untuk memilih tindakan atau keputusan yang memberikan manfaat atau utilitas yang diharapkan mana yang memiliki keberhasilan paling besar. Jadi secara sederhana, teori utilitas harapan adalah suatu teori yang digunakan untuk memprediksi keputusan seseorang dalam situasi yang melibatkan risiko atau ketidakpastian. Teori ini mengasumsikan bahwa seseorang akan memilih tindakan yang memberikan nilai utilitas harapan tertinggi, di mana nilai utilitas harapan adalah jumlah dari hasil perkalian antara utilitas dan probabilitas masing-masing hasil yang mungkin terjadi. Dengan kata lain, teori ini menghitung nilai rata-rata dari utilitas yang diharapkan dari semua hasil yang mungkin terjadi.

Teori utilitas harapan (*Expected Utility Theory*) dapat dihitung menggunakan sebuah rumus dalam pengambilan keputusan yang diharapkan seseorang. Rumus dari teori utilitas harapan adalah:

$$EU = \sum_{i=1}^n p_i \cdot u(x_i)$$

$EU$  adalah harapan utilitas (expected utility)

$p_i$  adalah probabilitas hasil ( $x_i$ )

$u(x_i)$  adalah utilitas dari hasil ( $x_i$ )

Pemakaian teori utilitas harapan dapat ditemukan dalam berbagai bidang, termasuk ekonomi, manajemen risiko, pengambilan keputusan investasi, dan teori permainan. Dalam konteks manajemen risiko pemasaran, teori utilitas harapan dapat digunakan untuk mengevaluasi keputusan yang melibatkan ketidakpastian, seperti penetapan harga, alokasi sumber daya pemasaran, dan pengembangan strategi pemasaran.

Salah satu contoh penerapan rumus teori utilitas harapan dalam permainan adalah dalam perjudian. Dalam perjudian, pengambil keputusan dapat menggunakan teori utilitas harapan untuk memperhitungkan probabilitas berbagai hasil yang mungkin terjadi dan mengukur utilitas

yang diharapkan dari setiap hasil tersebut. Misalnya, jika seseorang bermain permainan yang adil secara aktuarial, maka harapan utilitasnya akan sama dengan nol. Namun, jika seseorang *risk averse* (menghindari risiko), maka harapan perubahan utilitas dari permainan yang adil secara aktuarial tersebut akan negatif. Sebaliknya, jika seseorang *risk seeker* (pencari risiko) maka harapan perubahan utilitas dari permainan yang adil secara aktuarial tersebut akan positif.

Dengan menggunakan teori utilitas harapan, pengambil keputusan dapat memperhitungkan probabilitas berbagai hasil yang mungkin terjadi dan mengukur utilitas yang diharapkan dari setiap hasil tersebut. Hal ini memungkinkan mereka untuk membuat keputusan yang lebih rasional dan terinformasi dalam menghadapi ketidakpastian.

## B. Judi (*Maysir*)

### 1. Pengertian Judi

Judi menurut KBBI merupakan permainan dengan memakai uang atau barang berharga sebagai taruhan (seperti main dadu, kartu).<sup>18</sup> Sedangkan judi dalam bahasa Arab adalah "مَيْسِرٌ" (*maysîr*) dan "قِمَارٌ" (*qimâr*) yang bermakna perjudian atau permainan untung-untungan. Artinya konsep *maysir* mencakup aktivitas yang melibatkan perolehan kekayaan melalui keberuntungan daripada melalui usaha atau perdagangan yang sah. Adapun judi dalam bahasa Arab lebih dikenal dengan sebutan *maysîr*; karena kata inilah yang digunakan Allah SWT dalam Al-Quran untuk menyebut judi.<sup>19</sup> Sedangkan judi menurut istilah ialah kegiatan pertarungan untuk memperoleh keuntungan dari hasil suatu permainan, pertandingan, atau kejadian yang tidak pasti, dengan unsur taruhan, permainan, dan hadiah.<sup>20</sup>

<sup>18</sup> "Hasil Pencarian - KBBI VI Daring."

<sup>19</sup> Nugroho, Luky, *Judi Terselubung*, hlm. 8.

<sup>20</sup> Mesias J.P. Sagala, "TINJAUAN YURIDIS TERHADAP TINDAK PIDANA PERMAINAN JUDI JACKPOT (Studi Kasus Putusan Nomor 45/Pid.B/2017/PN.MDN)," *JURNAL HUKUM KAIDAH Media Komunikasi Dan Informasi Hukum Dan Masyarakat* 18, no. 3 (2019), jurnal.uisu.ac.id.

Berikut adalah pengertian judi menurut beberapa tokoh dan ulama:

Menurut Muhammad Rasyid Ridlo dalam tafsirnya *al-Manar* judi ialah:

الميسر فهو القمار او من اليسر بمعنى السهولة لانه كسب بلا مشقة  
ولاكد او من اليسار وهو الغنى لانه الرابح

Artinya: “*Maisir* adalah judi atau berasal dari kata *yasara* atau *yusr* yang berarti mudah, karena judi itu merupakan mata pencaharian yang tanpa jerih payah dan tanpa susah payah, atau berasal dari kata *yasaar* yang berarti kaya, karena sebab berjudi itu seseorang akan memperoleh kekayaan bila ia memenangkannya”.<sup>21</sup>

Menurut Buya Hamka dalam tafsirnya *al-Azhar*: Jika suatu mainan diperebutkan dalam hal ini sistem capit dan bayar, maka itu sudah termasuk judi.<sup>22</sup>

Al Mawardi dari madzhab Syafi’i: Judi merupakan permainan dengan harta yang dipertaruhkan dan memasuki dua kemungkinan, untung jika menang dan rugi jika kalah.<sup>23</sup>

Yusuf al-Qaradhawi berpendapat:

كل ما فيه خسارة وريح بغرّ نخق وال جهد فهو من المير

“Apapun yang mengandung unsur untung rugi dengan cara yang tidak benar dan tanpa adanya usaha serius, maka hal itu termasuk judi”.<sup>24</sup>

Menurut Kartini Kartono: Judi, adalah pertarungan dengan sengaja yaitu mempertaruhkan suatu nilai atau sesuatu yang di anggap bernilai dengan menyadari adanya resiko dan harapan-harapan tertentu pada peristiwa-peristiwa

<sup>21</sup> Muhammad Rasyid al-Ridha, *Tafsir Al-Manar*, Jilid II (Misra: Maktabah Qohiroh, n.d.), hlm. 324.

<sup>22</sup> Muh Rahmat Hakim Sopalatu, “FAKULTAS SYARIAH DAN HUKUM UIN ALAUDDIN MAKASSAR,” n.d.

<sup>23</sup> Abi al Hasan Ali bin Muhammad bin Habib al Mawardi al Basyari, *Al Hawi Al Kabir: Fi Fiqh Madzhab al Imam al Syafii*, Jilid 19 (Beirut: Dar al Kutub al Ilmiyah, 1994), hlm. 225.

<sup>24</sup> Qardhawi, Yusuf, *Al Halal Wal Haram Fi al Islami* (Dar al Ma’arif, 1985).

permainan, pertandingan, perlombaan, dan kejadian-kejadian yang tidak atau belum pasti hasilnya.<sup>25</sup>

Jika dilihat dan dicermati dari beberapa pengertian diatas mengenai judi, dapat disimpulkan bahwa sesuatu dapat dikatakan sebagai judi apabila memiliki unsur-unsur berikut: 1). Permainan: Dilakukan semata-mata untuk bersenang-senang atau mengisi waktu senggang, 2). Untung-untungan: Lebih banyak bergantung pada unsur spekulatif atau kebetulan, 3). Taruhan: Ada taruhan yang dipasang oleh para pihak pemain atau bandar.

Jadi Judi adalah aktivitas atau praktik taruhan yang melibatkan keberuntungan, dan biasanya melibatkan pertaruhan uang atau barang berharga lainnya pada suatu peristiwa dengan hasil yang tidak pasti.

## 2. Klasifikasi Judi

Berdasarkan jenis permainan yang dimainkan secara umum, judi dapat diklasifikasikan menjadi 2 macam:

### a) Judi konvensional

Judi konvensional adalah jenis perjudian yang dilakukan secara tradisional atau yang lazim (pada umumnya),<sup>26</sup> seperti taruhan pada permainan kartu, dadu, atau mesin slot di kasino. Jenis perjudian ini biasanya dilakukan di tempat-tempat khusus seperti kasino, arena pacuan kuda, atau tempat-tempat perjudian ilegal. Judi ini memerlukan kehadiran fisik di lokasi perjudian, yang mungkin memerlukan perjalanan dan biaya tambahan, serta memuat interaksi langsung antar pemain, dealer, dan lingkungan perjudian.

### b) Judi online

Judi online merupakan jenis perjudian yang dilakukan melalui internet menggunakan komputer atau perangkat seluler.<sup>27</sup> Jenis perjudian ini sering dilakukan

---

<sup>25</sup> Kartini Kartono, *Patologi Sosial* (Jakarta: Rajawali Pers, 2013), hlm. 58.

<sup>26</sup> Risma Afrinda Parandita, “URGENSI REGULASI KHUSUS TERHADAP PERJUDIAN ONLINE SEBAGAI PENYAKIT BARU DI MASYARAKAT” 1, no. 1 (2023).

<sup>27</sup> Abi Arsyah Makarin and Laras Astuti, “Faktor yang Mempengaruhi Mahasiswa Melakukan Perjudian Online,” *Indonesian Journal of Criminal Law*

melalui situs-situs perjudian online yang tidak memiliki lisensi resmi atau ilegal. Beberapa contoh perjudian online antara lain taruhan olahraga, poker online, atau mesin slot online. Judi online merupakan perkembangan dari judi konvensional, sekarang banyak juga permainan judi konvensional yang dapat dimainkan secara online. Artinya permainan judi online dapat diakses dari mana saja dengan koneksi internet, menggunakan perangkat seperti komputer, ponsel pintar, atau tablet. Yang dapat diakses dari rumah atau mana saja tanpa perlu bepergian datang kelokasi sebagaimana judi konvensional.

### 3. Macam-Macam Judi

Berdasarkan jenis permainannya, judi dapat dikelompokkan menjadi beberapa kategori, yaitu:

#### a. Judi kartu

Judi kartu merupakan jenis judi yang paling populer di dunia. Judi kartu adalah permainan yang melibatkan kartu remi dan melibatkan taruhan uang atau barang.<sup>28</sup> Beberapa contoh judi kartu yang populer antara lain poker, blackjack, baccarat, roulette main remi, domino, dan permainan kartu lainnya.

#### b. Judi dadu

Judi dadu adalah permainan yang melibatkan dadu dan taruhan uang atau barang.<sup>29</sup> Dadu merupakan benda kecil berbentuk kubus yang digunakan untuk menghasilkan angka atau simbol secara acak. Dimana pemain menebak nilai keseluruhan dari tiga dadu yang diguncang oleh dealer. Permainan ini biasanya dimainkan dengan cara menebak hasil pelemparan dadu. Beberapa

---

*and Criminology (IJCLC)* 3, no. 3 (January 22, 2023): 180–89, <https://doi.org/10.18196/ijclc.v3i3.17674>.

<sup>28</sup> Zainudin Hasan, Marito Yolanda Tampubolon, and Neni Kusuma Dewi, “STUDI HUKUM TENTANG PERILAKU JUDI KARTU REMI DI MASYARAKAT KAMPUNG BANDAR KASIH KECAMATAN NEGERI AGUNG KABUPATEN WAY KANAN,” 2023.

<sup>29</sup> Ghany Santika Pradana, “EKSISTENSI DAN DINAMIKA TRANSAKSI PERJUDIAN (Studi Kasus Judi Dadu di Stasiun Wonokromo Surabaya),” n.d.

contoh judi dadu yang populer antara lain sicbo, craps, dan Chuck-a-Luck.

c. Judi togel

Judi togel adalah permainan taruhan angka yang melibatkan pemutaran angka, merupakan bentuk permainan toto gelap di mana pemain bertaruh uang dengan menebak nomor-nomor yang akan keluar.<sup>30</sup> Meskipun memiliki berbagai jenis permainan, judi togel dianggap sebagai kejahatan karena melibatkan pertaruhan uang dengan menggunakan kupon togel yang berisi angka-angka yang dipertaruhkan.<sup>31</sup> Adapun contoh dari judi ini ialah: togel 4D, 3D, 2D, colok bebas, colok tepat, colok naga dan colok macau.

d. Judi olahraga

Perjudian olahraga adalah praktik menebak hasil suatu pertandingan olahraga dan menaruh taruhan pada hasil yang diprediksi.<sup>32</sup> Permainan ini biasanya dimainkan dengan cara memasang taruhan pada tim atau pemain yang akan menang. Beberapa contoh permainan taruhan olahraga yang populer di Indonesia meliputi:

- 1) Taruhan bola: Taruhan jenis ini memungkinkan pemain untuk memilih tim sepak bola yang sedang bermain dan memasang taruhan pada tim tersebut.
- 2) Mix parlay: Taruhan kombinasi ganda yang sering dimainkan oleh pecinta judi online di Indonesia.
- 3) Judi bola genap ganjil: Pemain hanya perlu menebak skor akan menang di angka genap atau ganji.

e. Judi mesin

Judi mesin adalah bentuk perjudian di mana pemain memainkan mesin untuk mencoba keberuntungan mereka dalam memenangkan hadiah.<sup>33</sup> Judi mesin

---

<sup>30</sup> Galang Legowo Dwi Putranto, "TOGEL DALAM BUDAYA KEMISKINAN MASYARAKAT," n.d.

<sup>31</sup> . and Idrus, "PERJUDIAN (STUDI SOSIOLOGI TENTANG PERILAKU JUDI TOGEL DI KALANGAN REMAJA DESA MULYASARI KECAMATAN SUKAMAJU KABUPATEN LUWU UTARA."

<sup>32</sup> "Kriteria Judi Menurut Syariah Islam – Universitas Islam An Nur Lampung," accessed January 22, 2024, <https://an-nur.ac.id/kriteria-judi-menurut-syariah-islam/>.

<sup>33</sup> Erdianto Effendi, "Penegakan Hukum Pidana Terhadap Praktik Perjudian Berkedok Permainan Anak-Anak Di Pusat Perbelanjaan (Mall) di Kota

merupakan jenis judi yang menggunakan mesin sebagai alat permainannya. Permainan ini biasanya dimainkan dengan cara memasukkan koin atau uang ke dalam mesin dan menekan tombol. Adapun contoh permainannya ialah judi slot mesin fisik, mesin video poker, dan mesin roulette.

f. Judi online

Judi online adalah permainan yang dilakukan menggunakan uang sebagai taruhan dengan ketentuan permainan serta jumlah taruhan yang ditentukan oleh pelaku perjudian online serta menggunakan media elektronik dengan akses internet sebagai perantara.<sup>34</sup> Permainan ini merupakan perkembangan model permainan judi konvensional secara umum. Dari yang dulunya seorang pemain harus datang ke lokasi untuk bermain judi, sekarang seseorang dapat bermain kapanpun dan dimanapun menggunakan perangkat elektronik. Adapun contoh judi ini sama seperti judi-judi yang lain seperti poker, remi, slot dan lain-lain akan tetapi bukan berupa permainan fisik dan berupa tampilan digital.

g. Judi lainnya.

Masih banyak lagi permainan yang dapat diidentifikasi sebagai permainan judi yang tidak tercatat dikarenakan banyaknya permainan judi dan nama permainan yang berbeda disetiap daerah. Pada intinya apapun permainannya jika didalamnya ada unsur menang kalah dan menggunakan taruhan, maka permainan tersebut termasuk judi.

---

Pekanbaru Oleh Polda Riau,” *Jurnal Selat* 6, no. 1 (November 11, 2018): 79–94, <https://doi.org/10.31629/selat.v6i1.617>.

<sup>34</sup> Isyatur Rodhiyah, Ifahda Pratama Hapsari, and Hardian Iskandar Iskandar, “Pertanggung Jawaban Pelaku Tindak Pidana Perjudian Online di Indonesia,” *AL-MANHAJ: Jurnal Hukum dan Pranata Sosial Islam* 4, no. 2 (December 23, 2022): hlm. 5, <https://doi.org/10.37680/almanhaj.v4i2.1986>.

### C. Penelitian Terdahulu

1. Skripsi yang berjudul "Perbandingan Perspektif Hukum Islam dan Hukum Positif tentang Judi Online di Era Digital" oleh Muhammad Fajar Al Islami. Membahas pandangan hukum Islam terhadap judi online.<sup>35</sup> Dalam skripsi ini, dijelaskan bahwa dalam perspektif Hukum Islam, judi online hukumnya haram karena pada dasarnya perjudian itu tidak ada manfaat dan banyak mudharat atau bahaya yang terkait dengannya. Skripsi ini juga membandingkan pandangan hukum Islam dengan hukum positif mengenai judi online, termasuk perbedaan antara judi online dan judi offline, praktik judi online di era digital, serta ketentuan hukum perjudian online dan offline menurut hukum Islam dan hukum positif. Penelitian ini menggunakan metode yuridis normatif sebagai alat analisis dalam mengelola data terkait judi online dan hukum Islam. Skripsi ini memberikan pemahaman yang mendalam tentang pandangan hukum Islam terhadap judi online dan relevansinya di era digital.
2. Skripsi yang berjudul "PANDANGAN HUKUM ISLAM TERHADAP JUDI ONLINE" adalah sebuah karya ilmiah yang ditulis oleh Muh. Rahmat Hakim Sopalatu, seorang mahasiswa Fakultas Syaria'ah dan Hukum Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar. Skripsi ini membahas tentang hukum islam, judi online, dan upaya penanggulangan perjudian online dari perspektif hukum pidana islam.<sup>36</sup>

Skripsi ini menggunakan metode penelitian kepustakaan, yaitu mengumpulkan, menganalisis, dan menyimpulkan data dari berbagai sumber buku, jurnal, artikel, dan internet yang berkaitan dengan topik penelitian.

Skripsi ini menunjukkan bahwa judi online adalah haram dan dilarang dalam islam, karena bertentangan dengan ajaran Alquran dan Hadis, serta merusak akhlak dan moral individu dan masyarakat. Skripsi ini juga

---

<sup>35</sup> Muhammad Fajar Al Islami, "Perbandingan Perspektif Hukum Islam dan Hukum Positif tentang Judi Online di Era Digital" (bachelorThesis, Fakultas Syariah dan Hukum UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2021), <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/61446>.

<sup>36</sup> Sopalatu, "FAKULTAS SYARIAH DAN HUKUM UIN ALAUDDIN MAKASSAR."

menyarankan agar pemerintah, ulama, dan masyarakat bersama-sama berperan aktif dalam memberantas perjudian online, dengan cara memberikan sanksi hukum yang tegas, memberikan penyuluhan dan bimbingan agama, dan meningkatkan kesejahteraan ekonomi masyarakat.

3. Jurnal “Fenomena Judi Online di Kalangan Remaja dan Faktor penyebab Maraknya Kecanduan Judi Online” oleh Fidyhan Hamdi Lubis, Melisa Pane, Irwansyah, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan membahas tentang fenomena judi online di kalangan remaja dan faktor-faktor yang menyebabkan maraknya kecanduan judi online di kalangan remaja.<sup>37</sup> Jurnal ini membahas tentang bagaimana fenomena judi online di kalangan remaja terjadi, mengapa remaja tertarik bermain judi online, dan faktor-faktor apa saja yang menyebabkan remaja menjadi kecanduan judi online.

Dalam jurnal ini, penulis melakukan penelitian dengan menggunakan metode kualitatif deskriptif. Penulis melakukan wawancara mendalam dengan beberapa remaja yang pernah bermain judi online dan melakukan observasi terhadap perilaku remaja yang bermain judi online. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa faktor-faktor yang menyebabkan remaja menjadi kecanduan judi online antara lain adalah faktor lingkungan, faktor psikologis, dan faktor sosial.

4. Artikel yang berjudul:” Dampak Berjudi dalam Pandangan Islam” oleh Muhammad Reyhan Givani Hendrasjah dan Radea Yuli A. Hambali, Jurusan Aqidah dan Filsafat Islam, Fakultas Ushuluddin, UIN Sunan Gunung Djati Bandung ini merupakan abstrak dari sebuah makalah yang disampaikan dalam Gunung Djati Conference Series. Artikel ini membahas tentang dampak berjudi dalam pandangan Islam, baik dari segi akidah, syariah, maupun akhlak.<sup>38</sup> Artikel ini

---

<sup>37</sup> Fidyhan Hamdi Lubis, Melisa Pane, and Irwansyah Irwansyah, “Fenomena Judi Online Di Kalangan Remaja Dan Faktor Penyebab Maraknya Serta Pandangan Hukum Positif Dan Hukum Islam (Maqashid Syariah),” *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)* 5, no. 2 (April 4, 2023): 2655–63, <https://doi.org/10.31004/jpdk.v5i2.13284>.

<sup>38</sup> Muhammad Reyhan Givani Hendrasjah dan Radea Yuli A. Hambali, “Dampak Berjudi Dalam Pandangan Islam,” *Gunung Djati Conference Series*,

juga menguraikan beberapa jenis judi yang ada di masyarakat, termasuk judi online, dan solusi yang ditawarkan oleh Islam untuk mengatasi masalah judi. Artikel ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan yuridis normatif dan yuridis empiris. Artikel ini mengkaji tentang:

- Konsep judi dalam bahasa Arab, yaitu *al-maysir*, yang berarti memperoleh sesuatu dengan mudah tanpa kerja keras atau mendapat keuntungan tanpa bekerja.
  - Hukum judi dalam Islam, yang melarang perbuatan *maysir* dan menganjurkan untuk menjauhinya. Artikel ini juga mengutip beberapa ayat Al-Quran dan hadis Nabi Muhammad SAW yang menunjukkan keharaman dan kerusakan judi.
  - Dampak negatif judi bagi individu dan masyarakat, seperti kecanduan, kerugian finansial, kesehatan mental, pengaruh sosial, dan masalah hukum yang dapat ditimbulkan oleh judi online.
  - Penegakan hukuman, pendidikan masyarakat, dukungan sosial, dan alternatif ekonomi yang dapat diterapkan sebagai solusi untuk mengatasi bahaya judi online.
5. Jurnal Artikel "Larangan *Maisir* dalam Al-Qur'an dan Relevansinya dengan Perekonomian" oleh Dewi Laela Hilyati, IAIN Purwokerto tahun 2021 membahas larangan judi dalam Al-Qur'an dan relevansinya dengan ekonomi.<sup>39</sup> Dalam artikel ini, penulis menyoroti dampak negatif judi terhadap pertumbuhan ekonomi, produktivitas, dan pendapatan nasional. Meskipun ada pandangan yang menyatakan bahwa judi dapat mendorong pertumbuhan ekonomi melalui pembayaran pajak dan penciptaan lapangan kerja, namun pandangan ini dikritisi dengan menyatakan bahwa judi sebenarnya tidak meningkatkan pertumbuhan ekonomi karena hanya melibatkan perpindahan uang dan barang antar individu. Selain itu, judi juga dianggap

---

CISS 4th: Islamic Studies Across Different Perspective: Trends, Challenges and Innovation, 19 (2023), <https://conferences.uinsgd.ac.id/gdcs>.

<sup>39</sup> Dewi Laela Hilyatin, "Larangan Maisir dalam Al-Quran dan Relevansinya dengan Perekonomian," *MAGHZA: Jurnal Ilmu Al-Qur'an dan Tafsir* 6, no. 1 (June 9, 2021): 16–29, <https://doi.org/10.24090/maghza.v6i1.4507>.

menghabiskan tenaga, waktu, dan dapat mengurangi pendapatan nasional suatu negara.

Artikel ini juga memberikan wawasan tentang perspektif Islam terhadap judi, dengan mengutip tafsir Al-Qur'an dan literatur hukum Islam. Selain itu, artikel mencantumkan data tentang peningkatan kriminalitas perjudian di Indonesia dari tahun ke tahun, yang menunjukkan relevansi topik ini dalam konteks sosial dan ekonomi Indonesia. Dengan menggunakan referensi dari tafsir Al-Qur'an, literatur hukum Islam, dan data terkait kriminalitas perjudian di Indonesia, artikel ini memberikan pemahaman yang mendalam tentang larangan judi dalam Islam dan dampaknya terhadap masyarakat dan ekonomi.

Dari beberapa contoh penelitian terdahulu tentang judi online dari berbagai pandangan dan beberapa dampak yang ditimbulkan dari praktek judi online tersebut. Yang menjadi menarik untuk diteliti pada penelitian ini adalah judi online (slot) perspektif ayat *maysir* dari beberapa penafsiran dalam Al-Qur'an yang direlevansikan terhadap trend judi online yang kian berkembang dan marak di-era sekarang ini. Kemudian dari penafsiran-penafsiran tersebut nantinya akan dikolaborasikan dengan teori utilitas harapan (*Expected Utility Theory*) milik John Von Neumann dan Oskar Morgenstern yang pada umumnya digunakan dalam bidang ekonomi. Selanjutnya dari kolaborasi tersebut akan diambil kesimpulan tentang dampak-dampak secara moral dan sosial yang ditimbulkan dari praktek judi online (slot), dan pada bagian akhir pembahasan akan disuguhkan solusi yang ditawarkan terhadap pelaku dan masyarakat yang belum terjerumus dalam praktek judi online (slot) tersebut.

#### D. Kerangka Berfikir

Berisi tentang struktur atau rangkaian konsep dan ide yang menjadi dasar untuk merancang dan mengembangkan suatu penelitian skripsi. Sebagai landasan teoritis yang digunakan untuk menghubungkan antara teori atau konsep dengan berbagai variabel penelitian yang diidentifikasi sebagai masalah yang penting.<sup>40</sup> Kerangka berfikir memberikan arah dan struktur pada penelitian, membantu peneliti dalam merumuskan pertanyaan penelitian, merinci variabel-variabel yang akan diteliti, dan menyusun landasan teoritis yang relevan.

Kerangka berfikir skripsi ini membantu peneliti dalam merumuskan masalah penelitian. Dimulai dari penulisan tema penelitian tentang judi online, kemudian dijelaskan berdasarkan tafsir-tafsir ayat yang berkaitan dengan judi dan direlevansikan sebagai perkembangan judi menjadi judi online. Kemudian mengaitkan teori utilitas harapan dengan variabel penelitian, serta menyusun alur logika berpikir untuk menjawab pertanyaan penelitian, sebagaimana jawaban atas yang ditimbulkan dari praktek permainan judi online. Kemudian setelah diketahui dampak-dampak negatifnya, kemudian ditawarkan solusi positif untuk para pelaku judi online. Dan diakhiri dengan pencegahan, supaya kedepannya masyarakat secara umum sadar bahwa judi online merupakan permainan yang sangat merugikan. Dengan menggunakan kerangka berfikir yang jelas, peneliti dapat menghasilkan penelitian yang terstruktur dan bermutu.

---

<sup>40</sup> Arif Mukti Ramadhan, "Pengertian Dan Macam-Macam Kerangka Berpikir Penelitian," *Ebizmark Blog* (blog), March 20, 2023, <https://ebizmark.id/artikel/pengertian-dan-macam-macam-kerangka-berpikir-penelitian/>.

**Gambar 1.1**  
**Kerangka Berfikir**

