

AKTIVITAS GAME ONLINE GENERASI Z BERDASARKAN ISLAMIC HAPPINESS AND WELFARE THEORY PADA APLIKASI GAME SLOT

Peni Sarijuddin Mappolean^{1*}, Muh. Ruslan Abdullah², Mahadin Shaleh³

^{1,2,3} Institut Agama Islam Negeri Palopo

Peni_mhs@iainpalopo.ac.id^{1*}, muh_ruslan_abdullah@iainpalopo.ac.id², mahadin56@gmail.com³

ABSTRAK

Aktivitas judi online yang dibalut dalam aplikasi game memunculkan kecanduan pada pemainnya karena adanya peluang mendapatkan keuntungan sekaligus kesenangan dalam satu aktivitas. Jenis penelitian ini kualitatif dengan sumber data dari komentar dari dua konten video menggunakan pendekatan analisis konten dengan bantuan aplikasi QDA Miner Lite. Hasil penelitian yang ditemukan efek bermain game slot yang dirasakan generasi z saat bermain game judi online slot adalah hutang menumpuk, bangkrut, keluarga berantakan, hilangnya pekerjaan, depresi, tidak fokus, terlilit pinjaman online, tidak memperdulikan sekitarnya bahkan kesehatannya sendiri. Berdasarkan islamic welfare dan happiness theory memandang adiksi generasi z dalam bermain aplikasi game slot tidak tercapai karena kesejahteraan materil, jiwa dan moral tidak dirasakan oleh pemain game slot.

Kata Kunci: Digital Ekonomi, Kecanduan Game Judi Online, Teori Kebahagiaan, Teori Kesejahteraan

ABSTRACT

Online gambling activities wrapped in game applications give rise to addiction in players because there are opportunities to get profits as well as fun in one activity. This type of research is qualitative with data sources from comments from two video contents using a content analysis approach with the help of the QDA Miner Lite application. The results of the study found that the effects of playing slot games felt by generation z when playing slot online gambling games are accumulated debt, bankruptcy, messy families, loss of jobs, depression, lack of focus, being involved in online loans, not caring about their surroundings and even their own health. Based on Islamic welfare and happiness Islamic theory, it is viewed that the addiction of generation z in playing slot game applications is not achieved because material, spiritual and moral well-being is not felt by slot game players.

Keyword: Digital Economy, Happiness Theory, Online Gambling Game Addiction, Welfare Theory.

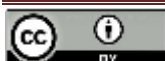
PENDAHULUAN

Hasil survei dari drone empirit menunjukkan 201.122 mengenai kegiatan game judi online di indonesia yang berada pada peringkat pertama dari 52 negara yang tersaring (Fahmi, 2023). Hal tersebut secara nyata memberikan informasi bahwa masyarakat indonesia gemar melakukan aktivitas bermain game judi online terlepas dari kereligiusan sebagai negara dengan penduduk muslim terbanyak. Sebagai masyarakat muslim harusnya berhati - hati dalam memilih aplikasi hiburan untuk menghabiskan waktu dan tidak lalai dalam akidah (Abdullah, 2023).

Kecanduan aplikasi game judi online adalah dampak negatif dari perkembangan teknologi (Mentzoni et al., 2018). Perkembangan teknologi telah membawa perubahan bentuk konsumsi hiburan yang awalnya luring kini bisa dinikmati secara online (Hagbin et al., 2013; Kim et al.,

2016; Lee et al., 2011; Mihale-wilsona et al., 2021). Mulai dari klaim yang menyatakan bahwa aktivitas game judi online memberikan dampak berupa perubahan perilaku agresif, hingga motivasi bermain karena lingkungan serta mengejar keuntungan (Khairuddin, 2020; Moch Farhan Kamil, 2021; Rahmat Muhazir, Teuku Tahlil, 2023; Sitepu & Moeis, 2023; Surya jaya Purnama Putra, Suryanto, 2023). Eksistensi yang memotivasi pertumbuhan game judi online karena terlalu seringnya pelaku melihat iklan yang disebut sebagai motif masa lalu yang dilakukan karena penasaran (Tama, 2023).

Tujuan pemain melakukan kegiatan tersebut karena dapat mengejar keuntungan sekaligus bersenang - senang secara bersamaan (Supratama et al., 2022). Hal tersebutlah yang membuat pemain tergiur menjadikannya sebuah cara instan dalam memperoleh keuntungan. Kegiatan mencari



keuntungan adalah bagian transaksi ekonomi sehingga sangat memungkinkan pertumbuhan aktivitas ekonomi ini sejalan dengan kenaikan transaksi di lingkungan masyarakat.

Berdasarkan survei kominfo menjelaskan pencandu game judi online menurut data, memang kaum muda, anak - anak di usia 17 sampai 20 tahun (CNN Indonesia, 2024). Umur dari generasi Z mengatakan jika mereka lahir dari rentan 1995 - 2012. Sehingga umur paling tua dari gen Z adalah 29 tahun dan termuda adalah 12 tahun. dan rata - rata motivasi mereka bermain game judi online adalah mencari keuntungan instan.

Berbicara tentang mendapatkan uang secara instan berbasis online, hal tersebut sangat cenderung mengarah pada sifat generasi Z yang menurut Hadion Wijoya adalah generasi digital, gemar terhadap hal-hal instan, egosentris dan individual, tidak menghargai proses, tidak sabar, *open minded*, gemar bersosial media, dan multitasking (Wijoyo et al., 2020). Dari sifat - sifat tersebutlah generasi Z menjadi generasi yang sangat rentan dan dekat terhadap kecanduan aplikasi judi online yang marak di Indonesia. Fakta bahwa generasi Z menghabiskan waktunya lebih banyak di dunia digital 66 % hingga 73 % dalam sehari (Adriyanto et al., 2019). Peningkatan kesejahteraan instan serta multitasking di tambah native teknologi yang menjadi skill mumpuni generasi Z, menjadikan mereka mangsa yang sangat sesuai dengan audience yang diinginkan oleh pihak bandar aplikasi judi online.

Aktivitas bermain game judi online meskipun bagian dari aktivitas ekonomi yang ada di masyarakat. Hal ini tidak menjadikan aktivitas ini memberikan kesejahteraan yang menyeluruh bagi penggiat atau pemainnya. Hal ini disebabkan karena game judi online adalah permainan judi yang dilakukan secara online lewat sebuah situs atau aplikasi yang sangat memungkinkan pihak bandar dan developernya mengatur peluang kemenangan pemainnya sekecil mungkin. Fakta dilapangan mengungkapkan alasan besar aktivitas game judi online banyak dilakukan oleh pemainnya untuk mencari keuntungan melalui upaya kecil dan harapan yang besar. Sebuah harapan keuntungan yang banyak dari tingkat probability yang kecil dari sekian akun yang ada.

Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang banyak membahas keharaman permainan ini lewat fatwa dan qiyas ulama. Penelitian kali ini menggunakan teori kebahagiaan dan kesejahteraan serta metode penelitian analisis konten dibandingkan kualitatif deksriptif sebelum-sebelumnya.

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan mengeksplorasi kebahagiaan yang dicapai oleh pemain game slot dalam pandangan islam yang membuat pemainnya tertarik hingga kecanduan. Dan kesejahteraan hidup seperti menjanjikan apa yang diperoleh pemain game slot dalam pandangan islam. Untuk menjadikan bukti konkrit seberapa mudharat sebuah permainan game yang mendatangkan kecanduan pada pemainnya yang dibalut game berbasis permainan judi online atau slot.

Hal - hal tersebutlah yang menjadi alasan sekaligus tujuan penelitian ini dibuat. 1) bagaimana efek adiksi game judi online pada generasi Z, 2) bagaimana Islamic welfare memandang aktivitas game judi online generasi z, bagaimana Islamic happiness memandang aktivitas game judi online.

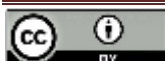
TINJAUAN PUSTAKA

Islamic Welfare Theory

Menurut Mohd Ramli kesejahteraan dalam islam dicapai apabila terjaga dan terlindunginya keyakinan, harta, jiwa dan kehormatan sebagai manusia pada kebutuhan pokok secara individu rakyat terpenuhi, berupa pangan, sandang, papan, pendidikan dan kesehatan (Ramli, 2020).

Sejalan dengan penelitian Didi Suardi mengemukakan keseluruhan kesejahteraan manusia dapat dicapai melalui kesejahteraan moral, spiritual, dan materil. Perinciannya meliputi 1). Kesejahteraan ekonomi mencakup kesejahteraan individu, masyarakat dan negara, 2). Tercukupinya kebutuhan dasar manusia, meliputi makan, minum, pakaian, tempat tinggal, kesehatan, pendidikan, keamanan dan sistem negara yang menjamin terlaksananya kecukupan kebutuhan dasar secara adil, 3). Penggunaan berdaya secara optimal, efisien, efektif, hemat dan tidak mubazir, 4). Distribusi harta, kekayaan, pendapatan dan hasil pembangunan secara adil dan merata, 5). Menjamin kebebasan individu, 6). Kesamaan hak dan peluang, dan 7). Kerjasama dan keadilan (Suardi, 2021b).

Tiga indikator menurut Amirus Shodiq Tiga indikator menurut Amirus Shodiq yang digunakan mengukur kesejahteraan disebutkan dalam Q.S. Quraisy ayat 3 - 4 yaitu menyembah Allah swt sebagai pemilik manusia, menghilangkan rasa lapar (konsumsi), menghilangkan rasa takut (Sodiq, 2015). Imam Fahrudin Ar - razy menafsirkan Q.S. Quraisy ayat 3 - 4 sebagai nikmat manfaat dari beribadah kepada Allah SWT. Ayat tersebut memberitahukan informasi suku Quraisy yang memiliki jaminan keamanan



dan kehormatan saat melakukan niaga yakni keuntungan material dari Allah karena mereka menyembah-Nya

Islamic Happiness Theory

Menurut Imam Al - Ghazali, ada empat elemen yang harus dimiliki untuk mencapai kebahagiaan yang sejati, yaitu mengenal diri, mengenal Allah, mengenal tugas-tugas yang harus dilakukan, dan mengenal musuh-musuh yang harus dihindar. Imam al-ghazali menegaskan bahwa seseorang dalam kesehariannya harus menyibukkan diri untuk manfaat akhirat untuk mendapatkan kebahagiaan akhirat (Al Daghistani, 2023). Jadi jika seseorang tidak menyibukkan diri pada manfaat untuk akhirat maka orang tersebut belum menemukan kebahagiaan sejati menurut islam.

Berdasarkan teori kebahagiaan menurut ilmuwan muslim Al-Ghazali dapat diperoleh lewat lima kenikmatan yaitu kebahagiaan taufik (Tauqiyah), kebahagiaan badan (Badaniyah), kebahagiaan eksternal (Kharijah), kebahagiaan jiwa (Nafsiyah), kebahagiaan akhirat (Ukhrawiyah)(Nur Efendi & Muh Ibnu Sholeh, 2023).). Macam - macam kebahagiaan ini bisa dicapai dengan mengenal diri, mengenal Allah, dunia dan akhirat, hingga cinta kepada Allah yang dalam artian hal-hal tersebut akan membawa kepada pembagian rasa senang sesuai porsi masing-masing untuk dirasakan (Imam Al-Ghazali, 2016). Kebahagiaan seorang muslim bisa diukur dari bagaimana seorang muslim memaknai kehidupannya, kepuasan hidup, dan seberapa perasaan bahagia timbul dari hal-hal sekitarnya (M. R. Abdullah & Rasbi, 2023).

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini menggunakan kualitatif karena data dianalisis menggunakan pemaknaan argumen atau jawaban dari responden (Abdussamad, 2021). Metode penelitian kualitatif juga seringkali diartikan sebagai suatu teknik yang digunakan untuk menggambarkan dan menginterpretasikan arti data - data yang telah dikumpulkan dengan merekam sebanyak mungkin aspek situasi yang akan diteliti, sehingga akan mendapatkan gambaran secara umum serta menyeluruh terkait keadaan sebenarnya (Creswell, 2016).

Pendekatan yang digunakan analisis konten, penelitian yang bertujuan menjelaskan objek atau subjek secara kokrit dengan menelaah transkrip

dari konten atau isi dari rekaman, film, lagu, surat kabar, majalah, iklan, bahkan panggilan telepon yang memiliki isi pembahasan yang bisa dipahami (Amin, 2022). Metode ini seringkali digunakan dalam penelitian sosial kemasyarakatan untuk mengolah bahasa asli ke dalam bahasa baku yang mudah dipahami dengan paradigma natural atau positivistic (Arafat, 2019).

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini berdasarkan Krippendorff dalam bentuk mengklasifikasikan analisis isi yakni analisis isi pragmatis, yakni analisis yang mengklasifikasikan informasi ke dalam kata, istilah, atau topik, berdasarkan hubungan sebab akibat (Krippendorff, 1985).

Tahapan dalam Prosedur Analisis Isi menurut Ahmad Jumal ;

1. Merumuskan pertanyaan penelitian (beserta hipotesisnya, jika diperlukan)
2. Memilih media atau sumber data yang relevan dengan untuk menjawab rumusan masalah
3. Menentukan jumlah sampling atau data yang akan digunakan.
4. Mencari definisi operasional yang mampu menjelaskan teks-teks
5. Membuat kategori yang digunakan dalam analisis
6. Pendataan suatu sampel dokumen yang telah dipilih dan melakukan pengkodean (koding data), kemudian memperjelas isi-isi ringkasan
7. Membuat skala dan item-item sesuai kriteria, frekuensi (penampakan/kemunculan), intensitas untuk pengumpulan data
8. Menafsirkan/menginterpretasi data yang diperoleh berdasarkan teori yang digunakan dan hipotesis pemikiran (Ahmad, 2019).

Agar mendapatkan data yang valid, akurat, terpercaya, lengkap, detail, dan terjamin keasliannya maka berusaha menemukan sumber data yang memenuhi syarat tertentu.

1. Data sekunder adalah data yang diperoleh dari pihak kedua yang telah selesai diproses berupa dokumen, dalam hal ini adalah dokumentasi dan internet searching.
2. Data Primer adalah keterangan atau data yang diperoleh secara langsung dari sumber pertama dari pihak-pihak yang dipandang mengerti dan mengetahui objek yang diteliti.

Data tersebut dapat diperoleh melalui observasi, sebagai berikut ini;



Tabel 1. Daftar konten yang di Analisis

Judul	Nama Channel	Link	Jumlah View	Total Komentar
<i>Bukan Hanya Adiksi yang Membuat Sulit Berhenti Judi Research & Explained</i>	Ferry Irwandi	https://www.youtube.com/watch?v=PpU1Rxqka5s	380.907	2.374
<i>Orang Indonesia Hobi JUDI ONLINE?</i>	Raymondchin	https://www.youtube.com/shorts/nSROJZd44fg	I juta	2.5 ribu

Sumber data: Youtube

Teknik analisis data yang digunakan terdapat tiga tahapan reduksi data, display data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi data adalah proses memilih data yang relevan dan mengurangi data yang tidak relevan. Display data, visualisasi tampilan data yang akan dipilih pada penelitian ini tabel dan grafik hasil wawancara pada informan. Mengambil kesimpulan adalah analisis lanjutan dan merupakan satu bagian dari reduksi data, dan display data sehingga peneliti dapat menyimpulkan sesuai dengan data - data atau fakta yang ditemukan dalam proses penelitian (Haryoko et al., 2020)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Adiksi Game Slot Online Generasi Z dilihat dari Teori Islamic Welfare Ibadah Pemain Slot

Tidak Ibadah
Jarang Ibadah

Word Cloud 4.6.1. Ibadah Pemain Slot

Temuan terkait ibadah yang dilakukan oleh pemain game *slot online* terdiri dari tidak melakukan ibadah dan jarang ibadah. Penemuan tersebut berdasarkan telaah komentar yang ada dari dua video, komentar-komentar yang merujuk pada ibadah yang dilakukan oleh pemain slot generasi Z digolongkan dalam 3 kategori oleh penulis yakni rajin ibadah, jarang ibadah, tidak ibadah. Pengkategorian ini dilihat pada keyword #ibadah, #shalat, #ingattuhan, #sedekah, dan #agama. Secara spesifik kata - kata dari tiap individu yang berkomentar di hitung bersama dengan replay atau balasan dari komentar yang ada.

Teori falah Umer Chapra tentang kesejahteraan islami yakni kesejahteraan dunia dan akhirat jelas sudah gagal dipenuhi oleh kelainan ibadah, yang terjadi akibat aktivitas

bermain game slot judi online yang pada dasarnya telah sangat jelas keharamannya. Kelainan ibadah pada pemain game slot judi *online* tidak sesuai dengan konsep kesejahteraan dalam ekonomi syariah menurut didi suardi pada penelitiannya bahwa:

“Kesejahteraan dalam ekonomi syariah bertujuan untuk mencapai kesejahteraan masyarakat masyarakat secara menyeluruh diantaranya adalah spiritual, moral, dan materil.”(Suardi, 2021a). Pelalaian ibadah berarti telah menggugurkan kesejahteraan spiritual yang penting dalam menjaga keseimbangan jiwa dan hubungan antara hamba dan pencipta-Nya. Kesejahteraan spritual dianggap penting dalam mengelola emosi dan batin yang bisa merusak manusia dari dalam. Jika manusia gagal mengelola batin menuju kedamaian yang pada dasarnya tidak bisa dipenuhi secara materil.

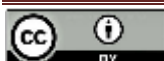
Hal ini telah dikatakan Mohd Ramli tentang kesejahteraan dalam islam yang yang harusnya didapatkan dengan melindungi keyakinan, sekaligus kehormatan sebagai manusia (Mohd Ramli, 2020). Bahkan menurut tiga indikator pengukur kesejahteraan dalam al-quran menurut (Sodiq, 2015) salah satunya menyebutkan jika perlu adanya Allah SWT disembah untuk yang menandakan seorang itu muslim.

Pemenuhan Kebutuhan Pemain Slot

Tidak Penuhi Kebutuhan dan Tidak Fokus
Hutang menumpuk
Bangkrut
Tidak Memperdulikan Sekitarnya
Terlilit Pinjaman Online Keluarga Berantakan

Word Cloud 4.6.2 Efek bermain Game Slot

Ketidakpastian kemenangan dalam permainan judi mengisyaratkan bahwa permainan ini tidaklah menjamin kemenangan dari setiap pemain slot judi online. Hal ini di buktikan dengan efek yang dirasakan oleh pemain diantaranya; Hutang



Menumpuk 23.2%, Bangkrut 31.8%, Keluarga berantakan 8.9%, hilangnya pekerjaan 2.9%, Depresi 3.6%, Tidak Fokus 4.3%, Terlilit pinjaman Online 8.9 %, Tidak memperdulikan Sekitarnya 11.8%, Tidak peduli kesehatan sendiri 4.6%.

Efek diatas memberikan pemahaman jika kebanyakan dari cara pemenuhan kebutuhan dari hasil penjualan transaksi point-point chip yang dilakukan oleh pemain slot judi online. Namun dari pemaparan hasil efek kecanduan bermain slot judi online yang diketahui jika sebanyak 23.2% komentar yang menyatakan jika pemain judi memiliki hutang Menumpuk dan mengalami kebangkrutan 31.8%. Dua masalah tersebut sangat banyak dialami oleh para pemain yang terklaim mengalami kecanduan. Ketidakpastian kemenangan membuat keinginan menang yang menjadi motivasi bermain para pemain tidak habis-habisnya penasaran dan menghabiskan harta yang mereka miliki tanpa berpikir. Sehingga dari hal tersebut kita tahu bahwa tidak ada pemain yang kaya pada akhirnya dari hasil judi online.

Kemenangan pada judi online diklaim hanya mendatangkan keuntungan kepada bandar judi online, admin slot, influencer yang dibayar untuk mengiklankan dan promosi judi online tersebut. Fakta itu tak bisa di tutupi, karena dari salah satu komentar menjelaskan bahwa adiknya yang bertugas sebagai teknisi website judi online mendapatkan bonus dua digit lebih banyak dibandingkan dengan gaji yang diterima setiap bulannya. Pernyataan itu cukup memberikan sebuah landasan memahami bahwa game judi online memang hanyalah perangkap untuk memiskinkan diri para pemainnya.

Berdasarkan kesejahteraan islami menurut Umer Chapra yakni teori falah bahwa hal yang perlu dipenuhi dalam mencapai kesejahteraan yang terdiri dari beberapa point kelangsungan hidup, kebebasan berkeinginan, kekuatan & kehormatan (Chapra, 1992). Dimana keberlangsungan hidup ini mencakup materil dan pangan, materil yang dimaksudkan berupa pemenuhan kebutuhan primer yakni tempat tinggal, makanan dan minuman, serta pakaian. Dalam kasus ini kegagalan pemenuhan kebutuhan dasar karena jumlah aset yang berkurang disebabkan memprioritaskan aktivitas game judi online sehingga pemenuhan kebutuhan terhambat.

Hal ini didukung oleh penelitian kanda dalam penelitiannya tentang dampak buruk judi online yang diterima para penggiatnya salah satunya berakibat pada kerugian keuangan (Kanda &

Nurhalimah, 2024).

Ketenangan dalam Bermain Slot.



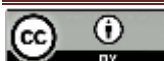
Word Cloud 4.6.3 Mentalitas Pemain Slot

Mentalitas pemain game slot judi online di sekeliling akun yang berkomentar. Diantaranya; Tidak Mau Kalah 45.9%, Emosional 13.3%, Sarkas 23.4%, Agresif 5.9%, Baperan 9.6%, gelisah 2.2%. Mentalitas sendiri adalah aktivitas atau ekspresi yang dipengaruhi cara berpikir. Mentalitas pemain game judi seperti tidak mau kalah didasarkan pada tingginya ego yang dimiliki oleh pemain yang dipencundangi game.

Emosional disini diartikan pemain yang mudah marah atau tersulut emosi saat berbicara dengan lingkungan sekitarnya. Sarkas diartikan berbicara kasar kepada rekan - rekan di sekitarnya. Agresif diartikan peneliti merujuk pada perilaku pelanggar hukum yang dilakukan oleh para pemain game judi online seperti mencuri untuk mendapatkan modal bermain, atau menjual segala barang-barang berharga tanpa tahu resiko kemiskinan aset.

Baperan dimaksudkan dengan pemain game judi yang mudah tersinggung dikeseharian ketika mendengar opini negatif terkait kegiatan yang dilakukannya. Gelisah yang dimaksudkan peneliti adalah rasa tidak tenang yang dialami oleh pemain game judi online yang merasa takut kalah dan menghabiskan seluruh uangnya di dalam permainan yang tidak mendapatkan hasil sesuai dengan ekspektasi. Selain mentalitas diatas menurut penelitian Adib dan Anna para pemain game judi online mengalami mentalitas negatif bagi kesehatan mental seperti kecanduan, stress, depresi, dan kecemasan (Kuncoro & Kalifia, 2024).

Hasil diatas sesuai dengan penelitian sitepu yang berjudul *The Social Impact of Online Games on the Lives of Rural Communities in Deli Serdang Regency, 2023* (Sitepu & Moeis, 2023), yang menemukan bahwa dampak negatif yang ditimbulkan oleh pemain game slot judi online berupa moral menimbulkan tingkat emosi yang tidak stabil, berkurangnya interaksi sosial, dan meningkatnya tindakan kriminal yang dibuktikan dengan meningkatnya pencurian hasil kebun di sekitar masyarakat yang disebabkan oleh beberapa faktor karena kurangnya kesadaran dan



kepedulian masyarakat terhadap dampak perjudian, didukung berpendidikan rendah dan dilatar belakangi oleh faktor sosial ekonomi, situasional, faktor belajar, persepsi probabilitas, dan faktor persepsi keterampilan.

Adiksi Game Slot Online Generasi Z dilihat dari Teori Islamic Happiness Kebahagiaan Taufik

Berdasarkan hasil penelitian yang menemukan adanya efek dari bermain game slot yang dirasakan pemain diantaranya; Hutang Menumpuk 23.2%, Bangkrut 31.8%, Keluarga berantakan 8.9%, hilangnya pekerjaan 2.9%, Depresi 3.6%, Tidak Fokus 4.3%, Terlilit pinjaman Online 8.9 %, Tidak memperdulikan Sekitarnya 11.8%, Tidak peduli kesehatan sendiri 4.6%.

Temuan diatas menjelaskan jika kegiatan bermain game slot memberikan banyak dampak negatif yang diterima oleh pemainnya, dibandingkan kebahagiaan yang dirasakan jika mengalami kemenangan dadakan. Kebahagiaan tersebut hanya bersifat sementara karena dari pernyataan para pemainnya tingkat kemenangan mereka tidaklah pasti. Kebahagiaan dari ketidakpastian adalah kebahagiaan semu. Bagi seorang muslim nalarnya akan tahu dengan pasti jika bermain game slot sama dengan bermain judi versi modern. Bedanya ini dilakukan melalui aplikasi lewat gawai dan jaringan internet.

Sementara dalam islam sendiri melarang permainan tersebut dilakukan karena mendatangkan lebih banyak mudharat ketimbang kebaikan di dalam. Hal ini sesuai dengan temuan Rani Puspa Dewi yang menyatakan jika adanya larangan bisnis dan kegiatan yang berkenaan dengan *maysir*, *riba*, dan *gharar* harus dihindari oleh seorang muslim sesuai yang dianjurkan Rasulullah SAW karena didalamnya lebih banyak membawa keburukan dan dosa besar bagi siapa pun yang terlibat (Puspa Dewi, 2023). Sehingga kebahagiaan yang didapatkan pemain slot dari kemenangan tidaklah dibenarkan, karena didapatkan dari aktivitas yang dilarang oleh Allah SWT. Hal ini tidak sejalan yang dengan defenisi kebahagiaan taufik menurut Rustian Efendy yang menyatakan ;

“Kebahagiaan taufik adalah bentuk kenikmatan yang merujuk seseorang merasa disayangi oleh Allah SWT dengan diperhatikannya lewat tanda-tanda seperti rasyd, hidayah, ta’yid.” (Effendy, 2017)

Defenisi tersebut dapat dipahami bahwa

Kebahagiaan taufik adalah kebahagiaan yang diperoleh dari rasa tenang terhindar dari menyibukkan diri melakukan dosa kecil dan besar. Taufik dimaknai juga izin atau petunjuk Allah SWT yang membuat hamba-Nya ringan beramal shaleh dan sibuk melakukan kebaikan. Yakni menggunakan kekayaan duniawi semestinya dijadikan manusia sebagai “pelayan” untuk melayani kehidupannya. Adapun Hamka menyifati kekayaan duniawi bukan sebagai pelayan, namun “jembatan” untuk menempuh bahagia akhirat (Azmita, 2018).

Penjelasan diatas tidak sejalan dengan kebahagiaan yang dimaksud oleh pemain game slot. Sehingga penulis menyimpulkan jika kemenangan yang dirasakan dari kebahagiaan pemain game slot bukan merupakan bagian dari kebahagiaan taufik yakni kebahagiaan yang diridhoi oleh Allah SWT dalam aktivitasnya. Karena dampak buruk yang didapatkan dari permainan tersebut yang sama sekali tidak mengarah pada peningkatan iman dan kedekatan dengan Allah SWT pada aktivitasnya.

Kebahagiaan Badaniyah

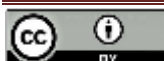
Efek yang dirasakan oleh pemain diantaranya; Depresi 3.6%, Tidak Fokus 4.3%, Tidak memperdulikan sekitarnya 11.8%, Tidak peduli kesehatan sendiri 4.6%. efek ini memberikan dampak buruk kepada pemain game slot salah satu yang terburuk untuk diri sendiri yakni depresi dan tidak memperdulikan kesehatannya sendiri

Bentuk depresi yang dimaksud oleh peneliti yang dialami oleh pemain game slot adalah depresi yang mengarah pada penurunan suasana hati yang membuat para pelakunya menjadi penyendiri, karena beban hutang yang terlalu banyak namun tidak bisa berhenti dari permainan karena mengharapkan timbal balik yang lebih besar di bandingkan dengan yang dikeluarkan. Depresi ini terjadi pada pemain game slot yang melakukan deposit ke dalam game dari pinjaman kepada orang disekitarnya. Alhasil game tersebut bukannya memberikan kemenangan malah membuatnya semakin melarat dengan berharap kemenangan yang tidak pasti di dalamnya.

Hal ini tidak sejalan dengan defenisi kebahagiaan badaniyyah yang dijelaskan oleh Rustian Efendy yang menyatakan jika ;

“Kebahagiaan Badaniyah adalah kebahagiaan yang didapatkan dari badan yang sehat dan kuat, umur yang panjang serta keelokan rupa dalam melakukan kegiatan sehari-hari” (Effendy, 2017)

Kebahagiaan ini tidak sejalan dengan apa yang



dirasakan oleh para pemain game slot karena dalam kesehariannya. Banyak diantara komentar yang menjelaskan pelakunya mengalami depresi berat karena kehilangan banyak uang untuk deposit bermain. Depresi adalah salah satu tanda bahwa orang tersebut tidak sehat. Ketidakehatan pemain menunjukkan bahwa efek yang dirasakan oleh pemain telah masuk pada rana merusak kesehatan.

Hal ini dibenarkan oleh penelitian Kuncoro yang menemukan bahwa permainan judi online membawa dampak negatif kesehatan mental pada pemainnya karena adanya harapan untuk mendapatkan uang instan yang pada dasarnya tidak sesuai dengan kenyataannya (Kuncoro & Kalifia, 2024). Hal yang sama dibenarkan oleh penelitian Chamil yang menjelaskan bahwa permainan judi online tidaklah menjadi solusi bagi kemiskinan akan tetapi menambah masalah kesehatan mental, gangguan pada hubungan sosial, bahkan keuangan (Chamil et al., 2021). Penelitian lainnya yakni Nizar menyebut game judi online memiliki banyak dampak negatif pada psikologis, kesehatan, moral, yang paling khusus keuangan, yang harusnya disadari masyarakat dengan lebih memfokuskan diri pada kewajiban sebagai muslim ketimbang uang instan (Nizar et al., 2023).

Kebahagiaan Kharijah

Efek yang dirasakan oleh pemain game slot generasi z diantaranya; Hutang Menumpuk 23.2%, Bangkrut 31.8%, Keluarga berantakan 8.9%, hilangnya pekerjaan 2.9%, Terlilit pinjaman Online 8.9 %, Tidak memperdulikan Sekitarnya 11.8%.

Fakta diatas sejalan dengan defenisi Kebahagiaan Kharijah atau Eksternal yang dimaksud oleh Rustian Efendy dimana; “Kebahagiaan Kharijah adalah kebahagiaan yang didapatkan dari luar manusia seperti keluarga, jabatan atau pencapaian, harta, status sosial.” (Effendy, 2017)

Pemain game slot tidak lagi mendapatkan kebahagiaan dari keluarganya karena keluarganya sendiri berantakan, hartanya tidak lagi dapat dinikmati karena kebanyakan dari mereka bangkrut hingga terlilit pinjaman online. Bahkan beberapa dari mereka kehilangan pekerjaan hingga menggunakan uang kantor untuk deposit. Hal yang sama terjadi pada penelitian Nerille yang menyatakan bahwa pemain game judi online sangat rentan melakukan tindakan kekerasan dalam rumah tangga (Hing et al., 2022).

Penelitian Marionneau menjelaskan jika

kemudahan teknologi secara tidak langsung membuka kolaborasi dan peluang pertumbuhan antara financial teknologi dengan kegiatan judi online dalam memperoleh pinjaman (Marionneau & Nikkinen, 2024). Penelitian Mingkwan menegaskan pula bahwa kemiskinan dan perjudian adalah masalah sosial yang kini telah memperluas peningkatannya lewat ekonomi digital sehingga sehingga regulasi terkait kesejahteraan sosial, ketenagakerjaan, serta perlindungan konsumen harus dikedatkan (Prasertsiwaporn & Chomtohsuwan, 2023).

Kebahagiaan Ukhrawiyah

Topik pembahasan yang mengarah pada aktivitas judi online yang disebut slot menjadikan beberapa orang muslim terjerumus kedalamnya karena uang instan. Perilaku judi tentunya menjadi larangan bagi seorang muslim hal ini tertera dalam surah An-Nisa ayat 43 yang dengan jelas melarang orang-orang beriman untuk mendekati judi. Pelarangan mendekati ini pastinya memiliki alasan karena banyak dampak buruk dan dosa di dalamnya. Perilaku muslim yang bahkan sampai bermain game slot tentunya tidak akan menemukan kebahagiaan akhirat di dalamnya.

Hal ini dibenarkan oleh Rustian Efendy mendefenisikan;

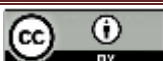
“Kebahagiaan Ukhrawiyah atau akhirat adalah kebahagiaan yang diperoleh di akhirat yang kekal dan abadi” (Effendy, 2017)

Maksud dari defenisi tersebut kebahagiaan ini hanya diperoleh saat nanti diakhirat yakni surga. Sehingga untuk merasakan kebahagiaan ini setiap muslim wajib mengupayakan dirinya untuk menaati semua perintah Allah SWT dan menjauhi larangannya serta mempersiapkan bekal untuk akhirat. Sehingga kegiatan bermain game slot oleh seorang muslim harus dihentikan dan bertaubat.

Penelitian Mofea menjelaskan jika kegiatan game judi online dapat dipidanakan karena masuk dalam rana hukum UU ITE, yakni penyalahgunaan media sosial yang aktivitasnya bisa dilacak dari server sesuai dengan pasal 33 KUHP (Mofea et al., 2023). Penelitian Asril Hamidi juga menjelaskan jika kebahagiaan akhirat haruslah dicapai dengan beriman dan beramal shaleh, menjauhi kekufuran, menjaga shalat, berperilaku yang benar, serta menghindari hal - hal yang tidak berguna.

Kebahagiaan Nafsiyah

Mentalitas pemain game slot judi online di sekeliling akun yang berkomentar. Diantaranya; gelisah 2.2%. Terdapat komentar yang merujuk



pada kegelisahan yang dirasakan oleh pemain game slot sebesar 2.2 %. Dimana gelisahan yang dimaksud peneliti adalah kecemasan yang timbul akibat ketidakpastian kemenangan yang dirasakan saat deposit dilakukan.

Kegelisahan tersebut digambarkan oleh akun @m.lukmannurhakim6858 menyatakan;

“2022 bener banyak banget temen ukut judi online. Apa lagi akhir bulan nggak ada duit, minjam duit 20, 50, 100. Gue takut gue ikut terjerumus juga. Akhirnya gue pake rumus “nyari sakit sekali, udahan seumur hidup” langsung gue depo 800 ribu, gue abisin hari itu juga. Dah habis, gue sedih kesel gelisah”

Perilaku tersebut adalah hal yang membuat pemain game slot tidak mendapatkan ketenangan yang ada bahkan tidak mendekati kebahagiaan jiwa. Rustian Efendy menjelaskan jika;

“Kebahagiaan Jiwa atau Nafsiyah adalah kebahagiaan dari jiwa yang tenang melalui akal yang disempurnakan ilmu, pemeliharaan diri dari maksiat, haram, dan syubhat, meninggalkan hal - hal yang membelenggu dekat dengan-Nya, menyeimbangkan kemampuan fisik dan rohani”(Effendy, 2017)

Penelitian Pranawa menjelaskan bahwa kesehatan jiwa penjudi online yang terganggu tidak bisa ditelantarkan oleh keluarga maupun masyarakat apalagi dipasung. Selain karena melanggar hukum penderita wajib diberikan motivasi positif untuk berubah (Pranawa et al., 2024). Kegiatan bermain game slot tidak menggambarkan seorang muslim yang menggunakan akalnya secara sempurna dala berpikir, tidak menjauhkan diri dari keharaman, memilih hal-hal yang membelenggun yakni judi yang menjauhkan diri dari -Nya. Serta tidak dapat menyeimbangkan kebutuhan fisik dan rohani. Sehingga kebahagiaan jiwa bagi pemain game slot tidak tercapai.

KESIMPULAN

Aktivitas judi online yang dibalut dalam aplikasi game memunculkan kecanduan pada pemainnya karena adanya peluang mendapatkan keuntungan sekaligus kesenangan dalam satu aktivitas. Efek yang dirasakan generasi Z saat bermain game judi online slot adalah Hutang Menumpuk 23.2%, Bangkrut 31.8%, keluarga berantakan 8.9%, hilangnya pekerjaan 2.9%, Depresi 3.6%, Tidak Fokus 4.3%, Terlilit pinjaman Online 8.9 %, Tidak memperdulikan Sekitarnya 11.8%, Tidak peduli kesehatan sendiri 4.6%.

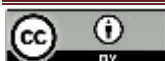
Berdasarkan welfare teori pemain slot cenderung jarang beribadah, mengalami

kecemasan karena kegelisahan kalah atau menang, serta pemain slot tidak ada yang benar - benar diuntungkan selain bandar, admin slot, dan influencer yang mempromosikannya.

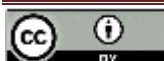
Diantara 5 macam kebahagiaan berdasarkan happiness teori tidak ada satu pu kebahagiaan yang tercapai baik jiwa, harta, lingkungan, kesehatan diri, dan akhitra

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, M. R., & Rasbi, M. (2023). the Forming Factors of Religious Moderation and Islamic Happiness of the Muslim Minority in Tana Toraja. *Al-Qalam*, 29(2), 291. <https://doi.org/10.31969/alq.v29i2.1331>
- Abdullah, P. S. M. M. R. (2023). Bisnis Digital Aplikasi Hiburan Higgs Domino Island dalam Perspektif Etika Bisnis Islam. *Asy Syar'iyah: Jurnal Ilmu Syari'ah Dan Perbankan Islam*, 8(1), 19–33.
- Abdussamad, Z. (2021). Metode Penelitian Kualitatif. In P. Rapanna (Ed.), *Syakhir Media Pers: Vol. (1st ed.)*. CV Syakhir Media Press.
- Adriyanto, A. R., Santosa, I., & Syarief, A. (2019). Memahami Perilaku Generasi Z sebagai Dasar Pengembangan Materi Pembelajaran Daring. *2(2013)*, 165–173.
- Ahmad, J. (2019). Desain Penelitian Analisis Isi (Content Analysis). *Jurnal Analisis Isi*, 5(9), 1–20. https://www.academia.edu/download/81413125/Desain_Penelitian_Content_Analysis_revised_Jumal_Ahmad.pdf
- Al Daghistani, S. (2023). Beyond Maşlahah. *American Journal of Islam and Society*, 39(3–4), 57–86. <https://doi.org/10.35632/ajis.v39i3-4.2988>
- Amin, A. W. (2022). Analisis Konten Pemberitaan Media Online Dalam Penanganan Covid-19 di Kota Makassar.
- Arafat, G. Y. (2019). Membongkar Isi Pesan Dan Media Dengan Content Analysis. *Alhadharah: Jurnal Ilmu Dakwah*, 17(33), 32. <https://doi.org/10.18592/alhadharah.v17i33.2370>
- Azmita, S. (2018). Kebahagiaan Dalam Perspektif Al-qur'an (Studi Komparatif Tafsir Fî Zhilâl Al-Qur'ân dan Tafsir Al-Azhar). Institut Ilmu Al-Qur'an (IIQ) Jakarta.
- Chamil, A. Y., Djuanda, S. A., & Septaviana, N. (2021). *Ilomata International Journal of*



- Social Science (IJSS). Ilomata International Journal of Social Science (IJSS), 2(1), 41–49.
- Chapra, M. U. (1992). Islam and The Economic System. In Review of Islamic Economics (Vol. 2, Issue 1).
- CNN Indonesia. (2024). Terungkap, Generasi yang Jadi Mayoritas Pemain Judi Online. CNN Indonesia. <https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20240429114944-192-1091671/terungkap-generasi-yang-jadi-mayoritas-pemain-judi-online>.
- Creswell, J. W. (2016). Research Design Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches (4th ed., Vol. 6, Issue August). Sage Publications.
- Effendy, R. (2017). Filsafat Kebahagiaan (Plato, Aristoteles, Al-Ghazali, Al-Farabi) (E. R. Fadilah (ed.); I). Dee.
- Fahmi, I. (2023). laporan Hasil Filter Judi Slot dan Gacor Drone Empirit 1/9/2023. <https://twitter.com/ismailfahmi/status/1697605618696331408>
- Haghbin, M., Syaterian, F., Hosseinzadeh, D., Pendidikan, D. P., Saveh, C., & Azad, U. I. (2013). Laporan singkat tentang hubungan antara pengendalian diri , kecanduan video game , dan prestasi akademik pada siswa normal dan ADHD Machine Translated by Google. Jurnal Addiction Behavior, 2(4), 239–243.
- Haryoko, S., Bahartiar, & Arwadi, F. (2020). Analisis Data Penelitian Kualitatif (Konsep, Teknik, & Prosedur Analisis).
- Hing, N., O'Mullan, C., Mainey, L., Greer, N., & Breen, H. (2022). An integrative review of research on gambling and domestic and family violence: Fresh perspectives to guide future research. *Frontiers in Psychology*, 13(October), 1–16. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.987379>
- Imam Al-Ghazali. (2016). Terjemahan Kīmiyāu Al-Sa'ādah (Kimia Kebahagiaan) (F. B. Dedi Slamet (ed.)). Zaman.
- Kanda, A. S., & Nurhalimah, D. (2024). Dampak Fenomena Judi Online terhadap Disorganisasi Sosial pada Mahasiswa di Bandung. *Jurnal Ilmiah Research Student*, 1(4), 7–17.
- Khairuddin. (2020). Hukum Bermain Game Online Player Unknows Battlegrounds (PUBG) Menurut Fatwa MPU Aceh Nomor 3 Tahun 2019. *Jurnal Syariah Dan Hukum*, 18(1), 17–32.
- Kim, D. J., Lee, D. M., & Lee, H. R. (2016). Studi Kecanduan Game Digital dari Agresi , Kesepian , dan Perspektif Depresi Machine Translated by Google. *Computer Society*, 1(1), 3769–3780. <https://doi.org/10.1109/HICSS.2016.470>
- Krippendorff, K. (1985). Content Analysis An Introduction to its Methodology. In J. S. Margaret H. Seawell, Jill Meyers, Claudia A. Hoffman (Ed.), *Physical Review B (II)*, Vol. 31, Issue 6). Sage Publications. <https://doi.org/10.1103/PhysRevB.31.3460>
- Kuncoro, A. T., & Kalifia, A. D. (2024). Analisis Pengaruh Judi Online Terhadap Kesehatan Mental Dengan Menggunakan Visual RapideMiner. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(3), 189–193. <https://doi.org/10.62017/merdeka>
- Lee, E. J., Ph, D., & Serikat, A. (2011). Studi kasus Kecanduan Game Internet. *Journal Addiction Nurse*, 208(1), 208–213. <https://doi.org/10.3109/10884602.2011.616609>
- Marionneau, V., & Nikkinen, J. (2024). Gambling and financial harms: a multi-level approach. *Critical Gambling Studies*, 4(2), 1–6. <https://doi.org/10.29173/cgs179>
- Mentzoni, R. A., King, D. L., Molde, H., & Torsheim, T. (2018). Studi Lintas Lag Lintasan Perkembangan Video Keterlibatan Game , Kecanduan , dan Kesehatan mental. *Frontiers in Psychology*, 9(1), 1–13. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2018.02239>
- Mihale-wilsona, C., A, P. F., A, O. H., & B, M. S. (2021). Pengaruh permainan berbasis lokasi terhadap produk hiburan tradisional. *Support System Decision*, 10(1), 1–10.
- Moch Farhan Kamil, N. M. A. (2021). Online Game Addiction Behavior In Teenagers. *Indonesian Journal of Cultural and Community Development*, 9(1), 5–13. <https://doi.org/10.1515/9783839437810-toc>
- Mofea, S., Tamara, B., & Apriliyanto, A. (2023). Juridical Analysis of Electronic Transaction Information Crime Against Gambling. *The International Journal of Review and State Administration*, 1(1), 30–38.
- Mohd Ramli, A. (2020). The Alchemy of



- Happiness in Noordin Hassan's "Tonight, The Turtles Cry." *Malay Literature*, 33(1), 83–98.
[https://doi.org/10.37052/ml.33\(1\)no5](https://doi.org/10.37052/ml.33(1)no5)
- Nizar, M., Mundir, A., Syu'aibi, M., & Aris 'Alwan, M. (2023). Analisis Dampak Game Online Higgs Domino Island Terhadap Perilaku Milenial Di Kecamatan Kejayan Perspektif Ekonomi Syariah. *IQTISODINA: Jurnal Ekonomi Syariah Dan Hukum Islam*, 6(1), 105–110.
- Nur Efendi, & Muh Ibnu Sholeh. (2023). Manajemen Pendidikan Dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran. *Academicus: Journal of Teaching and Learning*, 2(2), 68–85.
<https://doi.org/10.59373/academicus.v2i2.25>
- Pranawa, B., Raharjo, S. B., Putra, T. H., Sutarni, N., Mega, A., S, W., Solikah, D. I., Hidayat, M. F., Pangarso, A. P., & Lisyarini, D. (2024). Kenakalan remaja Judi Online Berakibat pada Gangguan Kejiwaan yang Memungkin Terjadinya Penelantaran dan Pemasungan. *Krida Cendekia*, 3(1), 1–7.
- Prasertsiwaporn, M., & Chomtohsuwan, T. (2023). Poverty, Gambling, and Law in the Digital Economy. *Corporate Law and Governance Review*, 5(2), 109–116.
<https://doi.org/10.22495/clgrv5i2p12>
- Puspa Dewi, R. (2023). Larangan MAGHRIB (Maysir, Gharar, Riba) dalam Transaksi Jual Beli Kajian Ekonomi Islam. *Jurnal of Islamic Economics and Social*, 1(1), 23–33.
<https://doi.org/10.32923/ejesh.v1i1.3265>
- Rahmat Muhazir, Teuku Tahlil, H. S. (2023). Kecanduan Game Online dan Identitas Diri, Interaksi Sosial Serta Perilaku Agresif Remaja. *Jurnal Keperawatan Silampari*, 6(2), 1–23.
- Sitepu, H., & Moeis, I. (2023). The Social Impact of Online Games on the Lives of Rural Communities in Deli Serdang Regency. *Mubarrik (Jurnal Dakwa Dan Sosial)*, 6(1), 39–52.
<https://doi.org/10.37680/muharrik.v6i1.2440>
- Sodiq, A. (2015). Konsep Kesejahteraan Dalam Islam. *Equilibrium: Jurnal Ekonomi-Manajemen-Akuntansi*, 3(2), 380–405.
- Suardi, D. (2021a). Makna Kesejahteraan Dalam Sudut Pandang Ekonomi Islam. *Islamic Banking: Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Perbankan Syariah*, 6(2), 321–334.
<https://doi.org/10.36908/isbank.v6i2.180>
- Suardi, D. (2021b). Strategi Ekonomi Islam Untuk Kesejahteraan Umat. *Islamika: Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman*, 20(02), 68–80.
<https://doi.org/10.32939/islamika.v20i02.693>
- Supratama, R., Elsera, M., & Solina, E. (2022). Fenomena Judi Online Higgs Domino Dikalangan Mahasiswa Pada Masa Pandemi Covid-19 di Kota Tanjungpinang. *Ganaya: Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 5(3), 297–311.
<https://doi.org/10.37329/ganaya.v5i3.1933>
- Surya jaya Purnama Putra, Suryanto, T. M. (2023). Higgs Domino Island Game Addiction Among Teenagers In Surabaya. *ICHES"International Conference On Humanity Education and Sosial*, 2(1), 2023.
- Tama, Y. (2023). Phenomenology Of Teenagers Playing Online Gambling Higgs Domino Island In Sungai Padang Hamlet. *Jurnal of Sosial Science*, 2(2), 333–342.
- Wijoyo, H., Indrawan, I., Cahyono, Y., Handoko, A. L., & Santamoko, R. (2020). Generasi Z & Revolusi Industri 4.0 Penulis. In *Pena Persada Redaksi (Issue July)*.

