# BAB II

## *GAME ONLINE* DAN *INDOPLAY CAPSA SUSUN*

### *A. Game Online*

#### 1. Definisi *Game Online*

Jenuh dan lelah merupakan perasaan alami yang melanda setiap manusia. Manusia membutuhkan istirahat sejenak untuk melepaskan lelah dan menghibur diri, setelah beraktivitas maupun menjalankan rutinitas sehari-hari, seperti beribadah maupun bekerja. Islam sebagai agama yang fitrah benar-benar memahami kebutuhan manusia untuk menikmati kegembiraan dan kesenangan dunia. Bahkan, Rasulullah Saw sendiri, juga pernah bergurau dengan sahabatnya.[26]

*Game online* adalah gabungan dari dua kata yang berasal dari bahasa Inggris. *Game* artinya adalah permainan dan *online* artinya adalah dalam jaringan. Jika dua kata ini digabungkan, maka akan terbentuk suatu makna baru yang tak jauh dari pengertian dasar kedua kata itu. Game online adalah suatu bentuk permainan yang dihubungkan melalui jaringan internet.[27]

*Game online* merupakan salah satu hasil dari perkembangan internet. *Game online* merupakan suatu bentuk permainan yang berbasis elektronik dan visual. *Game online*

---

[26] Muhammad Khalis Mu'tasim, *LAA TANSA YAA... MUSLIMIN*, (Jakarta: ALIFBATA, 2007), hal. 378.

[27] Candra Zebeh Aji, *Berburu Rupiah Lewat Game Online*, (Yogyakarta: Bouna Books, 2012), hal. 1.

dimainkan dengan memanfaatkan media visual elektronik yang melibatkan banyak pemain didalamnya, dimana permain ini membutuhkan jaringan internet.[28]

Pengertian *game online* sebenarnya adalah sebuah jenis video permainan yang hanya dapat dijalankan apabila suatu perangkat yang digunakan untuk bermain *game* terhubung dengan jaringan internet. Jadi, apabila seseorang yang ingin bermain *game online* maka perangkat yang ia miliki itu harus terhubung internet. Jika tidak terhubung, maka yang akan terjadi *game online* itu tidak dapat dimainkan.

*Game online* biasanya memungkinkan suatu pemain (*player*) *game* untuk saling terhubung dengan pemain lain. Sehingga hal itu juga memungkinan para pemain saling berkontak, antar pemain satu dengan pemain yang lain, baik dalam bentuk permainan, seperti pukul-memukul, tembak-menembak, ataupun berkirim pesan. Hal ini memang mirip seperti layanan jejaring sosial media.

*Game online*, dengan segala keasyikannya yang penuh tantangan, dan juga *chatting* yang gak kalah seru di dalam ruang dunia *game*, dimana dunia kita menjadi tak terbatas dengan berkomunikasi antar para pemain *game.* Bagi para *gammers* yang juga ingin terus aktif berinteraksi dengan sesama *gammers* yang

[28] Ayu Rini, *Menanggulangi Kecanduan…,* hal. 89.

berada di tempat lain (lawan atau teman mainnya), menambah ketertarikan para *gammers* untuk lebih dekat lagi dengan *gammers* lainnya. Selain membantu *gammers* dalam bermain, juga bisa dimanfaatkan sebagai ajang buat mengobrol soal-soal lain yang biasa dilakukan pada saat chat. Seperti kenalan, melakukan transaksi, janjian ketemuan, membentuk *clan* dan sebagainnya.

Interaksi semacam ini membentuk suatu simbol, dimana para *gammers* dalam hubungan yang mereka bangun sebagai salah satu penunjukan identitas mereka sebagai *gammers*. Selain itu juga komunikasi yang terbangun menghasilkan interaksi yang saling melengkapi. Satu sisi mereka tertantang dengan *game online* yang dihadapi, di sisi lain juga interaksi antar mereka juga membentuk suatu kepuasan, karena interaksi yang berlangsung tidak sekedar lewat *game* yang dihadapi bersama secara *online*, tetapi juga lewat percakapan yang terjadi lewat *chat*.

**2. Sejarah dan Perkembangan *Game Online***

Abad ke-20, teknologi radio, tv dan komputer memegang peran untuk pengumpulan, dan media distribusi informasi. Abad ke- 21 ini, di mana teknologi jaringan komputer global mampu menjangkau seluruh wilayah dunia, pengembangan sistem dan teknologi yang digunakan, penyebaran informasi melalui media internet, peluncuran satelit-satelit komunikasi dan perangkat

komunikasi *wireless* atau selular, menandai awal abad millennium.[29]

Menurut ligagame Indonesia (ligagames.com), *game online* muncul di Indonesia pada tahun 2001, dimulai dengan masuknya Nexia Online. Game online yang beredar di Indonesia sendiri cukup beragam, mulai dari yang bergenre action, sport, maupun RPG (*role playing game*). Tercatat banyak judul game online yang beredar di Indonesia. Ini menunjukkan betapa besarnya antuiasme para gamer di Indonesia dan juga besarnya pangsa pasar games di Indonesia.[30]

Perkembangan *game online* sendiri tidak lepas juga dari perkembangan teknologi komputer dan jaringan computer itu sendiri. Meledaknya game online sendiri merupakan cerminan dari pesatnya jaringan computer yang dahulunya berskala kecil (*small local network*) sampai menjadi internet dan terus berkembang sampai sekarang. *Game online* saat ini tidaklah sama seperti ketika *game online* diperkenalkan untuk pertama kalinya. Pada saat muncul pertama kalinya tahun 1960, computer hanya bisa dipakai untuk dua orang saja untuk bermain *game*. Lalu muncul computer dengan kemampuan *time-sharing* sehingga pemain yang bisa

---

[29] Melwin Syafrizal, *Pengantar Jaringan Komputer*,( Yogyakarta: Andi, 2005), hal. 1.

[30] Reviandhika95, "Sejarah dan Perkembangan Game Online", https://reviandhika95.wordpress.com/2012/10/12/sejarah-dan-perkembangan-game-online/, diakses pada tanggal 02 November 2017 pukul 19.40 WIB

memainkan game tersebut bisa lebih banyak dan tidak harus berada di suatu ruangan yang sama (*multiplayer games*).

Lalu pada tahun 1970 ketika muncul jaringan computer berbasis paket (*packet based computer networking*), jaringan computer tidak hanya sebatas LAN yang jaringannya mencakup wilayah kecil saja tetapi sudah mencakup WAN dan menjadi Internet.[31] *Game online* pertama kali muncul kebanyakan adalah *game genre* simulasi perang ataupun pesawat yang dipakai untuk kepentingan militer yang akhirnya dilepas lalu dikomersialkan, permainan ini kemudian menginspirasi *game* yang lain muncul dan berkembang. Pada tahun 2001 adalah puncak dari demam dotcom, sehingga penyebaran informasi mengenai *game online* semakin cepat.

*Game* saat ini semakin berkembang dan menarik untuk dimainkan. Selain menjadi sarana komunikasi sesama pengguna, *game* juga berguna menghilangkan rasa lelah dan jenuh setelah beraktivitas. Fitur serta grafis permainan yang semakin bagus dan nyata menjadi alasan banyak orang untuk memainkannya. Apalagi *game* sekarang tidak lagi hanya dimainkan dengan pilihan *single player*, tetapi sekarang *game* bisa dimainkan secara *online* dan bersama dengan orang lain (*multiplayer*).

[31] Wikipedia, "Jaringan Wilayah Lokal", dalam https://id.wikipedia.org/wiki/Jaringan_wilayah_lokal, diakses pada 02 Juni 2018 pukul 12.27.

Dengan adanya kemajuan teknologi terutama jaringan internet, menjadi sesuatu yang menarik bagi para *gamers* atau sebutan bagi para maniak penggemar *game* untuk berkreasi di dunia *online* dengan *game* yang disukainya. Kecanduan *game online* membuat remaja lebih banyak menghabiskan waktu didepan komputer ataupun *smartphone* sehingga menghambat interaksi dengan teman-teman seusianya. Tetapi disisi lain apabila ia mampu mengendalikan waktu dan membangun *self control* yang baik, tentu saja seorang individu dapat meng-*handle* rasa ketergantungan pada *game online*. Hal ini akan berdampak positif bagi pengguna *game online* yang dimana dia dapat mengatur pola kegiatan sehari-hari sehingga dapat mengatur waktu bermain dan belajar atau bekerja.[32]

Para orang tua hendaknya selalu menemani anakanya jika mereka ingin bermain *game*, peran orang tua bisa memilihkan permainan yang cocok buat anaknya, lalu sampai pada pengaturan jadwalnya dalam mengisi waktu anak. Anak-anak jangan sampai dibiarkan dalam menentukan aktifitasnya, sebab hal tersebut sangat rentan menimbulkan terjadinya perilaku menyimpang dari anak. Allah berfirman dalam Al-Qur'an Surah At-Tahrim ayat 6:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا قُوا أَنْفُسَكُمْ وَأَهْلِيكُمْ نَارًا وَقُودُهَا النَّاسُ وَالْحِجَارَةُ(٦)

[32] Jurnal Ilmiah Mahasiswa FISIP Unsyiah Volume 3, Nomor 1, Februari 2018.

"*Hai orang-orang yang beriman, peliharalah dirimu dan keluargamu dari api neraka yang bahan bakarnya adalah manusia dan batu…*"(Q.S. al-Tahrim : 6).[33]

**3. Jenis-Jenis *Game Online***

*Game online* memiliki jenis yang banyak, mulai dari permainan sederhana berbasis teks sampai permainan yang menggunakan grafik kompleks dan membentuk dunia v*irtual* yang ditempati oleh banyak pemain sekaligus. Jenis-jenis *game online* sebagai berikut:

a. *Massively Multiplayer Online First-person Shooter Games* (MMOFPS)

*Game online* jenis ini mengambil sudut pandang orang pertama sehingga seolah-olah pemain berada dalam permainan tersebut dalam sudut pandang tokoh karakter yang dimainkan, di mana setiap tokoh memiliki kemampuan yang berbeda dalam tingkat akurasi, refleks, dan lainnya. Permainan ini dapat melibatkan banyak orang dan biasanya permainan ini mengambil *setting* peperangan dengan senjata-senjata militer.

b. *Massively Multiplayer Online Real-time Strategy Games* (MMORTS)

Game jenis ini menekankan kepada kehebatan strategi pemainnya. Permainan ini memiliki ciri khas di mana pemain

[33] Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, hal. 951

harus mengatur strategi permainan. Dalam MMRTS, tema permainan bisa berupa sejarah, fantasi dan fiksi ilmiah**.**

c. *Massively Multiplayer Online Role-playing Games* (MMORPG)

*Game* jenis ini biasanya memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama. MMORPG biasanya lebih mengarah ke kolaborasi sosial daripada kompetisi. Pada umumnya dalam MMORPG, para pemain tergabung dalam satu kelompok.

d. *Cross Plat Formonline Pla**y***

Jenis ini dapat dimainkan secara *online* dengan perangkat yang berbeda. Saat ini mesin permainan konsol mulai berkembang menjadi seperti komputer yang dilengkapi dengan jaringan sumber terbuka (*open source networks*).[34]

e. *Massively Multiplayer Online Browser Game*

Game jenis ini dimainkan pada browser seperti Mozilla *Firefox*, *Opera*, atau *Internet Explorer*. *Game* sederhana dengan pemain tunggal dapat dimainkan dengan browser melalui html dan teknologi *scripting* html (JavaScript, ASP, PHP, MySQL).

f. *Simulation Games*

[34] Akhdia, "Jenis-jenis game Online", https://akhdian.net/2012/07/05/jenis-jenis-game-online/, diakses pada tanggal 03 Juli 2018 pukul 23.48 WIB.

Pada *game* jenis ini, pemain akan mendapatkan pengalaman dari simulasi yang diberikan. Ada berbagai macam permainan jenis stimulasi, yaitu *construction and management simulation games, vehicle simulation,* dan *life-simulation games*. Karakter pada jenis ini memiliki kebutuhan tokoh yang hidup pada dunia virtual seperti makhluk hidup pada umumnya.[35]

g. *Massively Multiplayer Online Games* (MMOG)

Pemain bermain dalam dunia yang skalanya besar (>100 pemain), di mana setiap pemain dapat berinteraksi langsung seperti halnya dunia nyata. MMOG muncul seiring dengan perkembangan akses internet *broadband* di negara maju, sehingga memungkinkan ratusan, bahkan ribuan pemain untuk bermain bersama-sama.

h. Musik/*dance game*

Permainan musik/*dance game* adalah jenis pengembangan baru di dunia *game*. Permainan ini menyajikan fitur yang mengedepankan musik dan tarian. Permainan ini bahkan cukup populer dimainkan dikeramaian seperti di mall. Permainan musik/*dance*I *game* di dunia *online* sangat banyak, salah satunya *ayodance*, *showtime*, dan *streetidol*.

i. *Cross-platform game*

[35] Benny, "Pengertian Game Online dan Jenis-jenis Game Online yang Harus Kamu Ketahui", https://bennyberbagi.com/2017/02/10/pengertian-game-online-dan-jenis-jenis-game-online-yang-harus-kamu-ketahui/, diakses pada tanggal 03 Juli 2018 pukul 23.53 WIB.

*Game* ini mempunyai konsep permainan yang dapat dimainkan di mana saja. *Cross-platform game* adalah pengembangan satu jenis *game* yang dapat dimainkan di semua perangkat *game*, seperti *playstation*, *nintendo*, maupun PC.[36]

**4. Dampak *Game Online***

Bermain *game online* pada remaja memiliki dampak positif dan negatif. Dampaf positif dari bermain *game online* yaitu dapat mengaktifkan sistem motorik, dengan koordinasi yang tepat antara informasi yang diterima oleh mata kemudian diteruskan ke otak untuk diproses dan diperintahkan kepada tangan untuk menekan tombol tertentu.

Bermain *game online* memang dapat berdampak positif, tetapi jika dibiarkan berlarut-larut hingga mengarah pada adiksi tentu akan memberikan dampak negatif, diantaranya remaja menjadi tidak memiliki skala prioritas dalam menjalani aktivitas sehari-hari. Selain itu mendorong remaja untuk bertindak asosial, karena aktivitas bermain game online cukup menyita waktu berkomunikasi, baik berkomunikasi dengan keluarga maupun teman sebaya.

Akan berdampak menimbulkan kemalasan belajar, disebabkan kelelahan yang ditimbulkan setelah bermain *game online*, sehingga dapat memicu tindakan kekerasan, karena remaja

[36] Candra Zebeh Aji, *Berburu Rupiah Lewat Game Online*, hal. 19.

mengimitasi tokoh secara berlebihan, sehingga meniru seluruh prilaku yang di tampilkan tokoh dalam permainan tanpa mempertimbangkan apakah hal tersebut berbahaya atau tidak. Perilaku imitasi yang berlebihan ini dapat pula memicu tindakan kriminal, tanpa pengetahuan remaja, bahwa menyakiti orang lain secara fisik adalah suatu tindakan kriminal.[37]

Adapun lebih rinci mengenai dampak positif dan negatif dari *game online*, antara lain :

a. Dampak Positif *Game Online*

Adapun dampak positif dari *game online* sebagai berikut:

1. Penggunaan Bahasa Inggris

   Salah satu permainan yang cukup popular di kalangan anak-anak adalah *game online*. Permainan ini biasanya dibuat oleh perusahaan luar negeri yang menggunakan Bahasa Inggris. Saat memainkannya, anak secara tak langsung diharuskan untuk menguasai Bahasa Inggris agar bisa menyelesaikan tantangannya.

2. Melatih Logika

   *Game* ini ber-*genre* strategi. Saat bermain, anak-anak harus menggunakan berbagai strategi untuk memanangkan *game* tersebut. Permainan bisa membantu melatih penggunaan

[37] Laufi Dian Deodo Saputra, "Dampak Game Online Terhadap kaum Remaja", http://ber5aja.blogspot.com/2013/11/dampak-game-online-terhadap-kaum-remaja.html, diakses pada tanggal 04 Juli 2018 pukul 21.55 WIB.

logika, menganalisa, dan memecahkan masalah yang dihadapi.

3. Melatih Kemampuan Spasial

   Melalui permainan, kemampuan spasial anak yang berhubungan dengan kecerdasan gambar dan visualisasi akan terasah atau terlatih. Kemampuan ini akan berpengaruh dengan kemampuan berhitung anak-anak. Selain itu, permainan juga akan membantu penggunaan motorik halus anak.[38]

4. Pengenalan Teknologi

   *Game online* secara tak langsung akan mengajarkan anak untuk lebih memahami teknologi informasi yang sedang berkembang sekarang ini.

5. Kemampuan Membaca

   Bagi anak yang belum lancar membaca, *Game* konsol bisa jadi alat bantu yang tepat untuk membantu anak belajar membaca. Beberapa *game* ada yang bersifat edukasi dan bisa membantu anak untuk belajar dengan cara yang lebih menarik. Selain itu, saat bermain anak juga diharuskan membaca setiap perintah yang diberikan oleh tokoh *game* dan narrator *game*. Maka, secara tak langsung anak bisa belajar membaca dan mengeja secara signifikan.

[38] Ibid.

6. Melatih Kerjasama

   Pada *game multiplayer* atau *game* berpasangan, anak diajak untuk bisa berkoordinasi dan menjalin kerjasama dengan teman-temannya (anggota di dalam permainan).

7. Stimulasi Otak

   Para pemain bisa membuat permainan sendiri sesuai dengan yang diinginkannya. Hal ini akan membantu stimulasi otak dan proses berpikir untuk menciptakan skenario yang panjang dan rumit sebagai bagian dari pengembangan kreatifitas mereka.[39]

8. Mengembangkan Imajinasi

   Permainan bisa membantu anak untuk mengembangan imajinasi mereka. Anak bisa menggunakan imajinasi ini untuk meyeimbangkan berbagai kejadian dalam *game* dan diaplikasikan di dunia nyata ( yang sesuai dan positif ).[40]

b. Dampak Negatif *Game Online*

   Adapun dampak positif dari *game online* sebagai berikut:

1. Menimbulkan *adiksi* (kecanduan)

   Sebagian besar *game* yang beredar saat ini memang didesain supaya menimbulkan kecanduan para pemainnya. Semakin seseorang kecanduan pada suatu *game* maka pembuat *game*

---

[39] Ibid.

[40] Iyannehemiah, "Dampak Game Online", https://iyannehemiah.wordpress.com/2013/11/20/karya-ilmiah-dampak-game-online-bagi-pelajar/, diakses pada tanggal 04 Juli 2018 pukul 22.18 WIB.

semakin diuntungkan karena peningkatan pembelian *gold/tool*/karakter dan sejenisnya semakin meningkat. Tapi keuntungan produsen ini justru menghasilkan dampak yang buruk bagi kesehatan psikologis pemainnya.

2. Mendorong melakukan hal-hal yang negatif

   Walaupun jumlahnya tidak banyak tetapi cukup sering kita menemukan kasus pemain *game online* yang berusaha mencuri *ID* pemain lain dengan berbagai cara. Kemudian mengambil uang didalamnya atau melucuti perlengkapannya yang mahal-mahal. Kegiatan mencuri *ID* ini biasanya juga berlanjut pada pencurian *akun* lain seperti *facebook* maupun *email* dengan menggunakan *keylogger*, *software cracking* atau yang sejenisnya yang bisa membobol *akun* seseorang.[41]

3. Berbicara kasar dan kotor

   Entah ini terjadi di seluruh dunia atau hanya Indonesia tetapi sejauh yang penulis temui di warnet-warnet diberbagai kota. Para pemain *game online* sering mengucapkan kata-kata kotor dan kasar saat bermain di warnet atau *game center*.

4. Terbengkalainya kegiatan di dunia nyata

   Keterikatan pada waktu penyelesaian tugas di *game* dan rasa asik memainkannya seringkali membuat berbagai kegiatan terbengkalai. Waktu beribadah, tugas sekolah, tugas kuliah

[41] Khalidza Evita Dzia, "Dampak Game Online Bagi Pelajar", https://khalidzaev.blogspot.com/2017/01/karya-tulis-ilmiah-tentang-dampak-game.html, diakses pada tangga 04 Juli 2018 pukul 22.47 WIB.

ataupun perkerjaan menjadi terbengkalai karena bermain *game* atau memikirkannya. Apalagi banyak permainan yang terus berjalan meskipun kita sudah *offline*.

5. Perubahan pola makan dan istirahat

   Perubahan pola istirahat dan pola makan sudah lumrah terjadi pada *gamers* karena menurunnya kontrol diri. Waktu makan menjadi tidak teratur dan mereka sering tidur pagi demi mendapat *happy hour* (internet murah pada malam-pagi hari).

6. Pemborosan

   Uang untuk membayar sewa komputer di warnet dan membeli *gold*/poin/karakter kadangkala nilainya bisa mencapai jutaan rupiah. Belum lagi koneksi internet, dan *upgrade* spesifikasi komputer di rumah.

7. Menggangu kesehatan

   Duduk terus menerus di depan komputer selama berjam-jam jelas menimbulkan dampak negatif bagi tubuh.[42]

## B. *Indoplay Capsa Susun*

### 1. Definisi dan Sejarah *Indoplay Capsa Susun*

Turut serta meramaikan industri *game* tanah air, *indoplay* sebagai portal yang menyajikan rangkaian *game* menarik mencoba memberikan kebutuhan para *gamers* di Indonesia. Dapat diakses melalui komputer, *facebook* dan perangkat *mobile* baik itu *IOS*

[42] Ibid.

ataupun *android*. *Indoplay* memiliki 10 jenis permainan, diantaranya yaitu *Capsa Susun*, *Capsa Banting*, *Domino 99*, *Domino*, *Poker*, *Jungle Pang*, *Cat Rush*, *Space Story*, *Chess* dan *Chinese Chess*. Selain itu, *gold* yang dipergunakan untuk bermain di beberapa *game indoplay* menggunakan *gold* yang sama, sehingga para pemainnya tidak perlu melakukan *top-up* berulang-ulang.[43]

Namun yang dibahas di sini adalah yang diminati sebagian banyak orang yaitu *game* kartu *Mango Capsa Susun*. Pengertian *capsa susun* atau biasanya ditulis dengan angka 13 adalalah permaianan yang menyusun kartu berjumlah 13 agar mendapatkan kartu yang tertinggi. Permaianan ini biasanya dimainkan maksimal empat orang saja. Kartu yang digunakan untuk bermain adalah kartu remi yang berjumlah 52 kartu. Setiap pemain akan diberikan 13 kartu untuk empat orang sehingga jumlah kartu akan habis.[44]

Dalam *game* ini memberikan banyak fitur yang lengkap serta panduan permainan yang sangat jelas, sehingga para pemula tidak akan kebingungan saat memainkan game ini. Selain itu, akan memperoleh fitur-fitur spesial dari *game* ini, seperti efek suara yang

---

[43] Basittt, "Indoplay", http://www.kotakgame.com/berita/detail/41149/Mainkan-Ragam-Game-yang-Unik-Lucu-dan-Seru-di-Indoplay, diakses pada tanggal 19 Juni 2018 pukul 15.11 WIB.

[44] Fhoereza, "Definisi Capsa Susun", dalam http://fhoerezagaming.blogspot.com/2017/02/definisi-capsa-susun.html, diakses pada tanggal 01 Juni 2018 pukul 13.40 WIB.

seru, pilihan *purchase* yang amat mudah, satu *ID* dapat digunakan di semua *game indoplay*.[45]

Permainan *capsa susun* merupakan salah satu jenis permainan yang paling populer di sebagian wilayah Asia Pasific, khususnya Hongkong. Menurut para ahli peneliti permainan *capsa susun*, permainan ini berasal dari wilayah daratan China. Dan permainan jenis kartu ini mulai populer di Eropa tepatnya di Italia, dan masuk menjadi salah satu sebuah permainan *casino* pada abad ke 19.[46] Di abad ini yaitu abad ke-20 lebih, permainan *capsa susun* mulai digemari oleh masyarakat Indonesia, khususnya masyarakat penikmat permainan kartu remi dan penikmat perjudian.

**2. Cara Bermain *Indoplay Capsa Susun***

Dalam sebuah permainan capsa susun, setiap pemain akan dibagikan sebanyak 13 buah kartu. Ada pemain yang bertugas untuk menyusun 13 kartu tersebut dan akan menjadi susunan kartu terbaik dalam permainan. selanjutnya kartu akan di bagi dalam tiga tingkatan atau susunan. Kartu yang paling bawah harus mempunyai nilai kombinasi yang lebih besar dibandingkan dengan kartu yang ada di bagian tengah. Begitupun kartu yang ada di tengah harus

---

[45] Litalia, "12 Game Kartu Remi Untuk Android Terbaik *Offline* Dan *Online*", dalam https://www.jurnalponsel.com/game-kartu-remi-android-terbaik/, diakses pada tanggal 01 Juni 2018 pukul 14.03 WIB.

[46] Totoro, "Sejarah Perkembangan Capsa Susun" dalam http://www.totorotimes.com/info/sejarah-perkembangan-capsa-susun/, diakses pada tanggal 02 Juni 2018 pukul 12.33 WIB.

mempunyai nilai kombinasi yang lebih tinggi daripada kartu yang ada di bagian atas.

Untuk kartu bawah dan bagian tengah akan diberikan maksimal menyusun lima kartu dan untuk bagian teratas akan diberikan maksimal tiga kartu yang tersusun. Permainan capsa susun memang sangat menarik sehingga sangat tidak heran jika permainan yang satu ini menjadi idola dan popular dikalangan para *bettor online*.[47] Sedangkan cara menentukan pemenang dalam permainan ini adalah pemain yang mendapatkan kemenangan dari jumlah kemenangan tiap tingkatnya. Masing-masing tingkatan memiliki hitungan yang berbeda-beda.

Seorang pemain yang ingin bermain dalam permainan *capsa susun* ini harus terlebih dahulu mengerti kombinasi nilai kartu yang paling tertinggi sampai nilai kartu yang terendah. Kombinasi nilai kartu yang terdapat dalam permainan ini sama dengan kombinasi nilai kartu yang terdapat dalam sebuah permainan *poker*. Urutan angka dalam permainan *capsa susun* ini adalah As/1 (satu), 2, 3, 4, 5…. dan seterusnya. Dan untuk urutan gambar dalam permainan ini adalah dari yang paling rendah Wajik (*diamond*), keriting (*spade*), hati (*heart*), waru (*club*). Dan kartu yang sudah dibagikan mempunyai susunan yang bermacam-macam dengan tingkat kemenangan yang berbeda-beda.

[47] Admin, "Panduan Bermain Indoplay Capsa Susun", dalam https://strukpoker.com/panduan-bermain-indoplay-capsa-susun/, diakses pada tanggal 02 Juni 2018 pukul 10.28.

Di bawah ini adalah susunan kartu dalam permainan *capsa susun* dari yang tertinggi sampai yang terendah:

1. *Royal Flush* (10,J,Q,K,A bergambar sama)
2. *Straight Flush* (lima kartu berurutan di bawah angka 10 yang bergambar sama).
3. *Four of a kind* (empat kartu yang bernilai sama / A,A,A,A / 2,2,2,2 / 3,3,3,3 dan seterusnya).
4. *Full House* (kombinasi dari tiga kartu bernilai sama dan dua kartu bernilai sama / A,A,A dan 2,2 / 3,3,3 dan 4,4 dan seterusnya).
5. *Flush* (lima kartu bergambar sama)
6. *Straight* (lima kartu berurutan)
7. *Three of a kind* (tiga kartu bernilai sama)
8. *Double Pair* (kombinasi dari dua kartu bernilai sama dengan dua kartu bernilai sama).
9. *Pair* (dua kartu bernilai sama)
10. *High Card* (kartu bernilai tertinggi dari susunan tiga atau lima kartu yang ada).[48]

[48] Joe Chiang,"Permainan Capsa Susun, Sejarah dan Cara Bermainya", https://medium.com/@joechiang86/permainan-capsa-susun-sejarah-dan-cara-bermainnya-7c9396dfcbbd, diakses pada tanggal 02 Juni 2018 pukul 12.46 WIB.

Gambar dari susunan *indoplay capsa susun*