

**JUAL BELI CHIP HIGGS DOMINO ISLAND DALAM  
TINJAUAN ADZ-DZARÎ'AH**

**(Studi di Kalangan Mahasiswa UIN Maulana Malik Ibrahim Malang)**

SKRIPSI

Oleh:

ACHMAD ZAENAL ABIDIN

NIM 17220162



PROGRAM STUDI HUKUM EKONOMI SYARIAH (MU'AMALAH)

FAKULTAS SYARIAH

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

2022

**JUAL BELI CHIP HIGGS DOMINO ISLAND DALAM  
TINJAUAN ADZ-DZARÎ'AH**

**(Studi di Kalangan Mahasiswa UIN Maulana Malik Ibrahim Malang)**

**SKRIPSI**

**Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan Mendapat Gelar Sarjana Hukum (S.H.)**

Oleh:

**ACHMAD ZAENAL ABIDIN**

**NIM 17220162**



**PROGRAM STUDI HUKUM EKONOMI SYARIAH (MU'AMALAH)**

**FAKULTAS SYARIAH**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

**2022**

## **PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI**

Demi Allah Swt.,

Dengan kesadaran dan rasa tanggung jawab terhadap pengembangan keilmuan Penulis menyatakan bahwa skripsi dengan judul:

### **JUAL BELI CHIP HIGGS DOMINO ISLAND DALAM TINJAUAN ADZ-DZARĪ'AH**

**(Studi di Kalangan Mahasiswa UIN Maulana Malik Ibrahim Malang)**

Benar-benar merupakan skripsi yang disusun sendiri berdasarkan kaidah penulisan karya ilmiah yang dapat dipertanggungjawabkan. Jika di kemudian hari laporan penelitian skripsi ini terbukti merupakan hasil plagiasi karya orang lain, ada penjiplakan, duplikasi, atau memindah data orang lain, baik sebagian maupun keseluruhan, maka skripsi sebagai prasyarat mendapat predikat gelar sarjana dinyatakan batal demi hukum.

Malang, 5 April 2022

Penulis,



Achmad Zaenal Abidin  
NIM. 17220162

## HALAMAN PERSETUJUAN

Setelah membaca dan mengoreksi skripsi saudara Achmad Zaenal Abidin NIM: 17220162 Program Studi Hukum Ekonomi Syariah (Muamalah) Fakultas Syariah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang dengan judul:

### **JUAL BELI CHIP HIGGS DOMINO ISLAND DALAM TINJAUAN ADZ-DZARĪ'AH**

**(Studi di Kalangan Mahasiswa UIN Maulana Malik Ibrahim Malang)**

Maka pembimbing menyatakan bahwa skripsi tersebut telah memenuhi syarat-syarat ilmiah untuk diajukan dan diuji pada Majelis Dewan Penguji.

Mengetahui,

Ketua Program Studi

Hukum Ekonomi Syariah (Muamalah)



Dr. Fakhruddin, M.H.I

NIP. 197408192000031002

Malang, 5 April 2022

Dosen Pembimbing,



Mahbub Ainur Rofiq, M.HI

NIP. 19881130201802011159

## HALAMAN PENGESAHAN

Dewan penguji skripsi saudara Achmad Zaenal Abidin, NIM 17220162, mahasiswi Program Studi Hukum Ekonomi Syariah (Muamalah), Fakultas Syariah, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang dengan judul:

### **JUAL BELI CHIP HIGGS DOMINO ISLAND DALAM TINJAUAN ADZ-DZARĪ'AH**

**(Studi di Kalagan Mahasiswa UIN Maulana Malik Ibrahim Malang)**

Telah dinyatakan LULUS dengan nilai A

Dewan Penguji:

1. Dr. H. Abbas Arfan, Lc., M.H.  
NIP. 197212122006041004

()  
Ketua Penguji

2. Mahbub Ainur Rofiq, M.H.  
NIP. 19881130201802011159

()  
Sekretaris Penguji

3. Risma Nur Arifah, S. HI., M.H.  
NIP. 198408302019032010

()  
Anggota Penguji

Malang, 2 Juni 2022

Dekan,

*Scan Untuk Verifikasi*



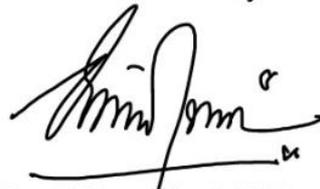
()  
Dr. Sudirman, M.A.  
NIP. 197708222005011003

## BUKTI KONSULTASI

Nama : Achmad Zaenal Abidin  
NIM/Jurusan : 17220162/Hukum Ekonomi Syariah (Mua'amalah)  
Dosen Pembimbing : Mahbub Ainur Rofiq, M.HI  
Judul Skripsi : **Jual Beli Chip Higgs Domino Island dalam Tinjauan Adz-Dzari'ah (Studi di Kalangan Mahasiswa UIN Maulana Malik Ibrahim Malang)**

No.	Hari/Tanggal	Materi Konsultasi	Paraf
1.	30 April 2021	Proposal	
2.	7 Juni 2021	Revisi Proposal	
3.	21 Juni 2021	BAB I, II, dan III	
4.	7 Juli 2021	Revisi BAB I, II, dan III	
5.	22 Februari 2022	BAB IV	
6.	28 Februari 2022	Revisi BAB IV	
7.	1 Maret 2022	BAB V	
8.	10 Maret 2022	Revisi BAB V	
9.	23 Maret 2022	Abstrak	
10.	5 April 2022	ACC Skripsi	

Malang,  
Mengetahui,  
a/n Dekan  
Ketua Jurusan Hukum Ekonomi Syariah



Dr. Fakhruddin, M.H.I

NIP. 197408192000031002

## HALAMAN MOTTO

" لَا يُكَلِّفُ اللَّهُ نَفْسًا إِلَّا وُسْعَهَا "

*“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya.”*

(Al-Qur’an Surat Al-Maidah ayat 286)

## **KATA PENGANTAR**

Alhamdulillahirabbil'alamin, yang telah memberikan rahmat dan pertolongan penulisan skripsi yang berjudul: "Jual Beli Chip Higgs Domino Island dalam Tinjauan Adz-Dzarî'ah (Studi di Kalangan Mahasiswa UIN Maulana Malik Ibrahim Malang)" dapat kami selesaikan dengan baik. Shalawat dan salam kita haturkan kepada baginda Rasulullah Muhammad Saw. yang telah memberikan uswatun hasanah kepada kita dalam menjalani kehidupan ini secara syar'i serta telah memberikan petunjuk dari alam kegelapan menuju alam terang benderang. Dengan mengikuti beliau, semoga kita tergolong orang-orang yang beriman dan mendapatkan syafaatnya di hari akhir kiamat kelak. Amien.

Dengan segala upaya pengajaran, bantuan layanan yang telah diberikan, serta bimbingan maupun arahan dan hasil diskusi dari berbagai pihak dalam proses pengerjaan penulisan skripsi ini, maka dengan segala kerendahan hati penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang tiada taranya kepada:

1. Prof. Dr. H. M. Zainuddin, MA., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Dr. Sudirman, M.A., selaku Dekan Fakultas Syariah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Dr. H. Fakhruddin, M.HI., selaku Ketua Program Studi Hukum Ekonomi Syariah (Muamalah) Fakultas Syariah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

4. Dewan Penguji Skripsi yaitu Dr. H. Abbas Arfan, Lc., M.H. serta Risma Nur Arifah, S.HI., M.H. yang telah memberikan kritik yang membangun serta arahan dan bimbingan dalam menyempurnakan kekurangan yang ada dalam penelitian penulis.
5. Mahbub Ainur Rofiq, M, HI., selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah bersedia meluangkan waktu untuk memberikan arahan, bimbingan, serta dukungan dengan sabar selama penyusunan skripsi penulis.
6. Dr. H. Fakhruddin, M.HI. dan Musa Taklima, M.SI. selaku Dosen Wali yang telah banyak memberikan arahan serta dukungannya selama masa perkuliahan.
7. Segenap jajaran Dosen Fakultas Syariah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang yang telah mendidik, membimbing, serta mengamalkan pembelajaran ilmunya kepada kami semua dengan niat yang ikhlas. Semoga Allah Swt. memberikan pahala-Nya yang sepadan kepada beliau semua.
8. Staf serta karyawan Fakultas Syariah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, penulis ucapkan terima kasih atas partisipasinya dalam penyelesaian skripsi ini.
9. Kepada beberapa narasumber pengguna *game Higgs Domino Island*, penulis ucapkan terima kasih telah mengizinkan dan memberikan informasi selama pelaksanaan penelitian.
10. Kepada kedua orang tua penulis Bapak Riyamad dan Ibu Munirotus Shobihah serta nenek penulis almh. Ibu Rofi'ah yang senantiasa

memberikan doa dan dukungan baik secara moral, materiil, maupun spiritual sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan tepat waktu.

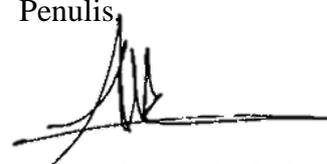
11. Kepada Khofifah Nur Illahi, Eka Yulia Rahmah, Erna Fahriana, Amalia Syarifah dan segenap sahabat yang telah memberikan banyak bantuan serta motivasi bagi penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini.
12. Kepada seluruh keluarga Baku Hantam, La Roiba Group dan Koju Group, khususnya Jeffry Aditya Putra Mahardika, Muhammad Arif Rizaldi, Maulana Amirullah Nashruddin, dan yang lainnya yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu, yang telah menemani, membantu, dan memberikan semangat bagi penulis semasa kuliah.
13. Kepada seluruh teman seperjuangan Hukum Ekonomi Syariah angkatan 2017 yang telah memberikan banyak kenangan, pengalaman, serta motivasi kepada penulis selama menempuh perkuliahan dan menuntut ilmu di Kota Malang.
14. Dan kepada semua pihak yang telah banyak membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi, yang tidak dapat disebutkan satu per satu. Namun hal itu tidak mengurangi sedikit pun rasa terima kasih dari penulis.

Dengan terselesaikannya penyusunan skripsi ini, harapannya ilmu yang telah kami peroleh selama masa perkuliahan di Program Studi Hukum Ekonomi Syariah (Muamalah) Fakultas Syariah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang dapat memberikan manfaat amal kehidupan di dunia dan

akhirat. Sebagai manusia yang tak pernah luput dari kekhilafan. Oleh karena itu penulis sangat mengharapkan pintu maaf serta kritikan dan saran dari semua pihak demi upaya perbaikan di waktu yang akan datang.

Malang, 5 April 2022

Penulis,

A handwritten signature in black ink, consisting of several vertical strokes and a horizontal line extending to the right.

Achmad Zaenal Abidin

NIM. 17220162

## PEDOMAN TRANSLITERASI

### A. Umum

Transliterasi adalah pemindah alihan tulisan Arab ke dalam tulisan Indonesia (latin), bukan terjemah bahasa Arab ke dalam bahasa Indonesia. termasuk dalam kategori ini ialah nama Arab dari bangsa Arab, sedangkan nama Arab dari bangsa Arab ditulis sebagaimana ejaan bahasa nasionalnya, atau sebagaimana yang tertulis dalam buku yang menjadi rujukan. Penulisan judul buku dalam *gootnote* maupun daftar pustaka, tetap menggunakan ketentuan transliterasi.

Transliterasi yang digunakan Fakultas Syariah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang menggunakan EYD plus, yaitu transliterasi yang didasarkan atas Surat Keputusan Bersama (SKB) Menteri Agama Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, 22 Januari 1998, No. 159/1987 dan 0543.b/U/1987, sebagaimana tertera dalam buku Pedoman Transliterasi bahasa Arab (*A Guide Arabic Transliteration*), INIS Fellow 1992. Dalam penelitian ini, terdapat beberapa istilah atau kalimat yang berasal dari bahasa arab, namun ditulis dalam bahasa latin. Adapun penulisannya berdasarkan kaidah berikut.

### B. Konsonan

ا = Tidak dilambangkan	ض = dl
ب = b	ط = th
ت = t	ظ = dh

ث = ts	ع = ' (menghadap ke atas)
ج = j	غ = gh
ح = h	ف = f
خ = kh	ق = q
د = d	ك = k
ذ = dz	ل = l
ر = r	م = m
ز = z	ن = n
س = s	و = w
ش = sy	ه = h
ص = sh	ي = y

Hamzah (ء) yang sering dilambangkan dengan alif, apabila terletak di awal kata maka dalam transliterasinya mengikuti vokalnya, tidak dilambangkan, namun apabila terletak di tengah atau akhir kata, maka dilambangkan dengan tanda koma di atas (,) , berbalik dengan koma (,) untuk penggantian lambang ع.

### C. Vokal, Panjang dan Diftong

Setiap penulisan bahasa Arab dalam bentuk tulisan latin vokal *fathah* ditulis dengan “a”, *kasrah* dengan “i”, *dolmah* dengan “u”, sedangkan bacaan panjang masing-masing ditulis dengan cara berikut:

Vokal	Panjang	Diftong
a = fathah	Ā	قال menjadi qâla

i = kasrah	Î	قيل menjadi qîla
u = dlommah	Û	دون menjadi dûna

Khusus untuk bacaan ya' nisbat, maka tidak boleh digantikan dengan “î”, melainkan tetap ditulis dengan “iy” agar dapat menggambarkan ya' nisbat diakhirnya. Begitu juga untuk suara diftong, wawu dan ya' setelah *fathah* ditulis dengan “aw” dan “ay”. Perhatikan contoh berikut:

Diftong	Contoh
aw = و	قول menjadi qawlun
ay = ي	خير menjadi khayrun

#### D. Ta' Marbutûthah (ة)

Ta' marbûthah (ة) ditransliterasikan dengan “t” jika berada di tengah kalimat, akan tetapi ta' marbûthah tersebut berada di akhir kalimat, maka ditransliterasikan dengan menggunakan “h” misalnya الرسالة للمدرسة *al-risala li-mudarrisah*, atau apabila berada di tengah-tengah kalimat yang terdiri dari susunan *mudlaf* dan *mudlaf ilayh*, maka ditransliterasikan dengan menggunakan “t” yang disambungkan dengan kalimat berikut, misalnya في رحمة الله menjadi *fi rahmatillâh*.

#### E. Kata Sandang dan Lafdh al-Jalâlah

Kata sandang berupa “al” (ال) dalam lafadh jalâlah yang berada di tengah-tengah kalimat yang disandarkan (*idhafah*) maka dihilangkan. Perhatikan contoh-contoh berikut:

Al-Imâm al-Bukhâriy mengatakan...

Al-Bukhâry dalam muqaddimah kitabnya menjelaskan ...

*Masyâ 'Allah kân wa mâlam yasyâ lam yakun.*

*Billâh 'azza wa jalla.*

#### **F. Kata Arab yang Penulisannya Lazim Digunakan dalam Bahasa Indonesia**

Kata, istilah, atau kalimat dalam bahasa Arab pada dasarnya harus ditulis berdasarkan penggunaan sistem transliterasi. Apabila kalimat atau kata tersebut merupakan bentuk nama Arab dari orang Indonesia atau bahasa Arab yang sudah terindonesiakan bahasanya, maka tidak perlu ditulis kembali dengan menggunakan sistem transliterasi, seperti kata *Al-Qur'an*, *Sunnah*, *khusus*, dan *umum*. Namun apabila kata atau kalimat tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab, maka harus ditransliterasikan secara utuh seperti *Al-Sunnah qabl al-tadwin*, dan lain sebagainya.

#### **G. Penulisan Kata**

Pada dasarnya setiap kata, baik *fi'il* (kata kerja), *isim* atau *huruf*, ditulis terpisah. Hanya kata-kata tertentu yang penulisannya dengan huruf Arab sudah lazim dirangkaikan dengan kata lain, karena ada huruf Arab atau harakat yang dihilangkan, maka dalam transliterasi ini penulisan kata tersebut dirangkaikan juga dengan kata lain yang mengikutinya.

Contoh: وان الله هو خير الرازقين wa innalillâha lahuwa khairar-râziqîn.

Meskipun dalam sistem tulisan Arab huruf capital tidak dikenal, dalam transliterasi ini huruf tersebut digunakan juga. Penggunaan huruf capital seperti yang berlaku dalam EYD, diantaranya huruf capital digunakan untuk menuliskan

oleh kata sandang, maka yang ditulis dengan huruf capital tetap awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya.

Contoh:           وما محمد إلا رسول = wa maâ Muhammadun illâ Rasûl

ان اول بيت وضع للدرس = inna awwala baitin wu dli'a linnâsi

Penggalan huruf capital untuk Allah hanya berlaku apabila dalam tulisan arab tersebut memang lengkap demikian rupa dan jika penulisa itu dipersatukan dengan kata lain sehingga ada harakat atau huruf yang dihilangkan, maka huruf capital tidak dipergunakan.

Contoh: نصر من الله وفتح ريب = nasrun minallâhi wa fathun qarîb

الله الامر جميعا = lillâhi al-amru jamî'an

Bagi mereka yang menginginkan cara membaca secara fasih, pedoman transliterasi ini merupakan bagian yang tidak terpisahkan dengan sebagaimana yang ada dalam ilmu tajwid.

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
BUKTI KONSULTASI .....	v
HALAMAN MOTTO .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
PEDOMAN TRANSLITERASI.....	xi
DAFTAR ISI.....	xvi
DAFTAR TABEL.....	xviii
DAFTAR BAGAN .....	xix
DAFTAR GAMBAR .....	xx
ABSTRAK.....	xxi
ABSTRACT.....	xxii
مخلص.....	xxiii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian .....	5
D. Manfaat Penelitian .....	6
E. Definisi Operasional .....	7
F. Sistematika Pembahasan.....	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	10
A. Penelitian Terdahulu .....	10
B. Kerangka Teori .....	14
1. Konsep Jual Beli ( <i>Al-Bai'</i> ).....	14
2. <i>Adz-Dzarî'ah</i> Sebagai Teori.....	27
BAB III METODE PENELITIAN.....	36
A. Jenis Penelitian.....	36

B.	Pendekatan Penelitian .....	36
C.	Lokasi Penelitian.....	36
D.	Jenis dan Sumber Data.....	37
E.	Metode Pengumpulan Data.....	37
F.	Metode Pengolahan Data .....	38
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....		42
A.	Gambaran Umum Tentang Game Higgs Domino Island.....	42
B.	Sistem Jual Beli Chip Game Higgs Domino Island di Kalangan Mahasiswa UIN Maulana Malik Ibrahim Malang .....	51
C.	Tinjauan Adz-Dzari'ah Terhadap Praktik Jual Beli Chip Game Higgs Domino Island.....	57
BAB V PENUTUP.....		75
A.	Kesimpulan .....	75
B.	Saran .....	76
DAFTAR PUSTAKA .....		78
LAMPIRAN.....		83
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....		85

## **DAFTAR TABEL**

Tabel 1: Persamaan dan Perbedaan dengan Penelitian Terdahulu.....	13
---	----

## DAFTAR BAGAN

Bagan 1.1: Pembagian Adz-Dzariah.....	28
Bagan 1.2: Jual Beli Chip Higgs Domino Island Perspektif Adz-Dzarî'ah.....	72

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1: Macam-macam sub game Higgs Domino Island.....	43
Gambar 1.2: Sub game Higgs Domino Island yang Sering Digunakan.....	45
Gambar 1.3: Tampilan Sub Game Higgs Domino Island (Texas Holdem Poker).....	48
Gambar 1.4: Tampilan Sub Game Higgs Domino Island (Domino).....	48
Gambar 1.5: Tampilan Sub Game Higgs Domino Island (QiuQiu).....	49
Gambar 1.6: Tampilan Sub Game Higgs Domino Island (Texas Holdem Poker).....	49
Gambar 1.7: Tampilan Room Pilihan.....	50

## ABSTRAK

Abidin, Achmad Zaenal Abidin. 17220162, 2022. **Jual Beli Chip Higgs Domino Island dalam Tinjauan Adz-Dzarī'ah (Studi di Kalangan Mahasiswa UIN Maulana Malik Ibrahim Malang)**. Skripsi. Program Studi Hukum Ekonomi Syariah. Fakultas Syariah. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing: Mahbub Ainur Rofiq, M.HI.

---

**Kata Kunci:** Jual Beli, Chip Higgs Domino Island, *Adz-Dzarī'ah*

Jual beli merupakan perbuatan sosial masyarakat untuk memenuhi kebutuhannya. Setiap jual beli terdapat objek berbeda-beda pula tergantung kebutuhan. Kebutuhan manusia yang berkembang di era globalisasi ini juga memanfaatkan teknologi sebagai objek jual beli. Salah satunya transaksi jual beli *chip* hasil dari memainkan *game Higgs Domino Island*. Namun pada kenyatannya terdapat beberapa kejadian yang menyebabkan jual beli *chip Higgs Domino Island* ini mendatangkan kerusakan. Padahal sesungguhnya jual beli sah dilakukan sepanjang telah memenuhi ketentuan *syara'*. Hal ini tidak terlepas pula dari kemungkinan keabsahannya jual beli berubah menjadi haram apabila telah melanggar ketentuan *syara'*.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian yuridis empiris untuk mengamati skema jual beli dan penggunaan Chip Higgs Domino di kalangan mahasiswa Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Kemudian mengambil pendekatan yuridis sosiologis menggunakan sumber data primer, data sekunder, dan data tersier diperoleh melalui wawancara, dan observasi.

Hasil penelitian ini menemukan bahwa, praktik jual beli *chip Higgs Domino Island* ditawarkan penjual melalui sosial media dengan harga yang variatif mulai dari Rp. 55.000,- sampai dengan Rp. 70.000,- per 1B *chip* kepada pembeli yang memiliki tujuannya sendiri-sendiri dalam penggunaan *chip*. Transaksi jual beli *chip Higgs Domino Island* berdasarkan tinjauan *adz-dzarī'ah* terdapat dua kemungkinan keabsahan hukumnya. Apabila ditinjau dari *sadd adz-dzarī'ah* dapat berlaku haram karena mengandung *maysir* atau perjudian yang menurut madzhab Syafi'i *game* tersebut menjanjikan bonus *chip*. Sedangkan hukum haram dapat berubah menjadi mubah atau boleh dilakukan transaksi jual beli *chip* berdasarkan *fathu adz-dzarī'ah* karena tidak menyebabkan pembeli terjerumus pada tindakan *maysir* atau *qimar*.

## ABSTRACT

Abidin, Achmad Zaenal Abidin. 17220162, 2022. **Higgs Domino Island's Chip Purchase in Perspective of Adz-Dzariah (Study Among Students of Maulana Malik Ibrahim State Islamic University of Malang)**. Thesis. Sharia Economic Law Department. Faculty of Sharia. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Advisor: Mahbub Ainur Rofiq, M.HI.

---

**Kata Kunci:** Transaction, Higgs Domino Island's Chip, *Adz-Dzariah*

A transaction for buying and selling is a social act of the community to fulfill their needs. Each transaction has different objects depending on needs. Human needs that develop in this era of globalization also utilize technology as an object of transaction for buying and selling things. One of them is the sale and purchase of chips resulting from playing the game Higgs Domino Island. However, in reality, there were several incidents that caused the sale and purchase of the Higgs Domino Island's chip to cause damage. In fact, the transaction of buying and selling is valid as long as it has complied with the shari'a provisions. This is also inseparable from the possibility that the validity of buying and selling turns into haram if it has violated the provisions of syara'.

This study uses empirical juridical research methods to observe a transaction for buying and selling schemes and the purpose of the Higgs Domino Island's chip among students at the State Islamic University of Maulana Malik Ibrahim Malang. Then this research takes a sociological juridical approach using primary data sources, secondary data, and tertiary data obtained through interviews, and observations.

The results of this study found that the practice of buying and selling Higgs Domino Island chips was offered by sellers through social media at various prices starting from Rp. 55.000, - up to Rp. 70,000,- per 1B chip to buyers who have their own purposes in using chips. Higgs Domino Island chip buying and selling transactions based on adz-dzarî'ah review have two possible legal validity. When viewed from the sadd adz-dzarî'ah, it can be illegal because it contains maysir or gambling which according to the Shafi'i school of thought promises bonus chips. While the haram law can turn into permissible or it is permissible to buy and sell chips based on fathu adz-dzarî'ah because it does not cause buyers to fall into the actions of maysir or qimar.

## مخلص

العابدين, احمد زين, 2022, 17220162. شراء وبيع Chip Higgs Domino Island في الذريعة (الدراسة بين طلاب UIN مولانا مالك إبراهيم مالانج). ، البحث الجامعي، قسم قانون المعاملات المالية، كلية الشريعة، بجامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية، مالانج، المشرف : محبوب عینور رفیق، H.M.

### الكلمات المفتاحية: بيع, Chip Higgs Domino Island, الذريعة

صفقة البيع والشراء هي فعل اجتماعي للمجتمع لتلبية احتياجاتهم. كل معاملة لها كائنات مختلفة حسب الاحتياجات. تستخدم الاحتياجات البشرية التي تتطور في عصر العولمة هذا أيضًا التكنولوجيا كهدف من Higgs Domino المعاملات لبيع وشراء الأشياء. أحدها هو بيع وشراء الرقائق الناتجة عن لعبة Higgs ومع ذلك ، في الواقع ، كانت هناك عدة حوادث تسببت في بيع وشراء شريحة Island. في إحداث ضرر. في الواقع ، تعتبر صفقة البيع والشراء صالحة طالما أنها تتمثل لأحكام Domino Island الشريعة الإسلامية. وهذا أيضًا لا ينفصل عن احتمالية تحول صحة البيع والشراء إلى حرام إذا خالف أحكام سياسة.

تستخدم هذه الدراسة أساليب البحث القانوني التجريبي لمراقبة صفقة شراء وبيع مخططات والغرض من شريحة بين الطلاب في جامعة مولانا مالك إبراهيم مالانج الإسلامية الحكومية. ثم Higgs Domino Island يأخذ هذا البحث منهجًا اجتماعيًا قانونيًا باستخدام مصادر البيانات الأولية والبيانات الثانوية والبيانات الجامعية التي تم الحصول عليها من خلال المقابلات والملاحظات.

وجدت نتائج هذه الدراسة أن ممارسة بيع وشراء رقائق Higgs Domino Islands كان يقدمها البائعون عبر وسائل التواصل الاجتماعي بأسعار تختلف عن ٥٥٠٠٠ روبية ما يصل إلى ٧٠٠٠٠ روبية لكل شريحة b1 للمشتريين الذين لديهم أغراضهم الخاصة في استخدام الرقائق. معاملات بيع وشراء شرائح Higgs Domino Island القائمة على مراجعة الذريعة لها صلاحيات قانونيتان محتملتان. عندما ينظر إليه من السد الدرعية ، فإنه يمكن أن يكون غير قانوني لأنه يحتوي على الميسر أو القمار الذي يعد بمكافأة رقاقة وفقًا للمدرسة الشافعية للفكر. بينما يمكن أن يتحول قانون الحرام إلى جائز أو يجوز بيع وشراء الرقائق على أساس فتح الدزعة لأنه لا يتسبب في وقوع المشتريين في فعل ميسير أو قمار.

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Manusia sebagai makhluk sosial tentu akan saling membutuhkan dalam memenuhi kehidupan sehari-hari dalam aspek bermasyarakat, berbangsa, maupun bernegara. Hubungan antar manusia tersebut pasti terus terjadi dalam jangka waktu yang berkelanjutan untuk memenuhi pekerjaan apapun yang saling memengaruhi satu sama lain.

Hubungan manusia dilatarbelakangi oleh peristiwa tertentu seperti pertukaran barang bernilai yang dibutuhkan untuk keperluan sehari-hari yaitu jual beli. Jual beli dapat mengandalkan barang maupun jasa yang ditawarkan kepada pihak lain. Namun sebelumnya pelaksanaan jual beli harus memperhatikan rukun dan syarat sah yang ditentukan dalam hukum Islam. Rukun jual beli diantaranya ialah pihak yang mengadakan akad jual beli, ijab kabul atau *sighat akad*, objek jual beli baik jasa maupun barang, serta terdapat nilai tukar. Sedangkan syarat jual beli yang harus dipenuhi meliputi para pihak atau *aqidain* merupakan golongan *mumayyiz*, terdapat ungkapan *sighat* dalam satu tempat, objek barang atau jasa yang diperjualbelikan mengandung unsur yang dilarang menurut *syara'*. Adapun firman Allah Swt. yang menjelaskan hukum jual beli sebagai berikut.

...أَحَلَّ اللَّهُ الْبَيْعَ وَحَرَّمَ الرِّبَا ۗ

“... Dan Allah telah menghalalkan jual beli dan mengharamkan riba.”<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Badan Litbang dan Diklat Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahannya (Edisi Penyempurnaan 2019)*, (Jakarta: Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an, 2019), 61

Penggalan ayat tersebut memberikan penjelasan bahwa Allah Swt. memperbolehkan adanya transaksi jual beli dalam bentuk apapun asalkan tidak terdapat unsur *riba* di dalamnya. Hal ini didasarkan pada konsep jual beli termasuk dalam perkara *mu'amalah* dimana hukum keabsahannya dapat berubah dan berbeda berdasarkan ketentuan yang ditetapkan dalam hukum Islam. Jual beli boleh dilakukan asalkan telah memenuhi rukun dan syarat dengan tidak melanggar ketentuan hukum Islam. Berubahnya keabsahan jual beli menjadi haram dipengaruhi oleh dilanggarnya ketentuan rukun dan syarat oleh para pihak yang terlibat.<sup>2</sup>

Adapun pendapat ulama mengklasifikasikan jual beli yang bersifat haram dengan cara diruaikan berdasarkan sebab keharamannya. Dimulai dari jual beli sebab haram *akad*-nya. Jual beli seperti ini ditandai dengan objek *akad* yang tidak memenuhi ketentuan rukun dan syarat. Adanya unsur haram dalam *akad* jual beli dapat dihukumi haram karena merugikan salah satu pihak. Selanjutnya terdapat jual beli haram sebab selain *akad* seperti jual beli melanggar hukum Islam dan jual beli mutlak. Jual beli haram misalnya jual beli dilakukan pada saat adzan sholat Jumat berkumandang.

Proses bertransaksi jual beli semakin hari semakin bermacam-macam mengikuti kebutuhan zaman yang lebih variatif. Baik dari sistem jual beli menggunakan *cash on delivery* (COD) sampai dengan jual beli yang memanfaatkan teknologi informasi berupa transaksi *online*. Sedangkan keberagaman objek jual beli pun mengikuti kebutuhan manusia seperti jual beli

---

<sup>2</sup>Ahmad Sarwati, *Fiqih Jual-Beli*, (Jakarta: Rumah Fiqih Publishing, 2018), 10.

*voucher game online* untuk dimanfaatkan untuk bermain di gawai pengguna. *Game online* ialah permainan *virtual* yang dapat dilakukan oleh beberapa orang sekaligus terhubung melalui koneksi secara *online*.<sup>3</sup> Umumnya para pengguna memanfaatkan keberadaan *voucher game* agar memperoleh fitur atau fasilitas yang disediakan di dalam *game* untuk membeli item.<sup>4</sup>

*Higgs Domino Island* merupakan salah satu *game online* yang memiliki banyak peminat di beberapa waktu terakhir. Ditandai dengan jumlah pengunduhan aplikasi *Higgs Domino Island* di Playstore mencapai telah melebihi 10.000.000 pengunduh. Penggunaan *game Higgs Domino Island* yang dapat menghasilkan keuntungan tampaknya menjadi penyebab banyak masyarakat yang mengunduh *game* tersebut. Terlebih di situasi pandemic Covid-19 yang menekan perekonomian masyarakat semakin sulit sehingga menempuh alternatif lain demi memperoleh penghasilan yang besar dan cepat. Oleh sebab itu, beberapa masyarakat diantaranya memilih *game Higgs Domino Island* sebagai penghasil uang yang mudah.<sup>5</sup>

Sistem penggunaan *game Higgs Domino Island* ini nantinya akan menghasilkan *chip* yang kemudian dapat dimanfaatkan kembali. Namun beberapa pengguna bertujuan memanfaatkan hasil *chip* tersebut untuk dijual kepada pihak lain yang membutuhkan dengan sengaja. Tarif harga penjualan *chip* pun juga beragam, mulai dari Rp. 50.000,- sampai dengan Rp. 65.000,- setiap 1B *chip*

---

<sup>3</sup>Andri Arif Kustiawan, *Jangan Suka Game Online*, (Magetan: CV. AE Media Grafika, 2019), 6.

<sup>4</sup>Iwan Januar, *Game Mania*, (Depok: Gema Insani, 2006), 34.

<sup>5</sup> Subur Dani, "Viral Game Higgs Domino, Aplikasi Mencari Uang, Dimainkan Lintas Usia, Berikut Tanggapan Ulama!", *Tribun Manado.co.id*, 6 Oktober 2020, diakses 19 April 2021, <https://manado.tribunnews.com/2020/10/06/viral-game-higgs-domino-aplikasi-mencari-uang-dimainkan-lintas-usia-berikut-tanggapan-ulama?page=all>.

(1.000.000.000 *chip*) sebagai keuntungan yang diperoleh langsung oleh penjual. Kegunaan *chip* dalam *game Higgs Domino Island* dimanfaatkan untuk memperoleh kemenangan kembali dengan jumlah lebih besar maupun hanya sekedar memanfaatkan fasilitas *game*. Sebab pada dasarnya, apabila tidak ada *chip*, pengguna tidak dapat memainkan *game Higgs Domino Island*.

Sekilas tampak bahwa *game Higgs Domino Island* dengan cepat dapat memberikan dan menghasilkan keuntungan lebih besar namun cara memperoleh keuntungannya pun juga tidak masuk akal. Cukup dengan bersantai, duduk manis, dan bermain *game* dalam genggam tangan tanpa menggunakan *skill* apapun karena mengandalkan sistem untung-untungan.

Terdapat peristiwa tertentu yang mengandalkan *game Higgs Domino Island* sebagai pemicu kasus perceraian sepasang suami istri. Sang istri menggugat cerap suaminya lantaran lalai kewajibannya akibat hanya bermain *game Higgs Domino Island*. Menurut keterangan yang diterima bahwa pihak suami hanya menghabiskan uangnya demi membeli *chip Higgs Domino Island* sehingga terjadi perselisihan antara suami dengan istri. Perselisihan tersebut berakhir di pengadilan setempat.<sup>6</sup> Peminat *game Higgs Domino Island* memang banyak dari kalangan masyarakat yang menempati peringkat ketiga kategori permainan terpopuler di mesin pencarian Playstore meskipun banyak yang menilai bahwa *game* ini mengandung *maysir* di dalamnya.

Untuk meninjau kembali unsur yang terdapat dalam penggunaan *game Higgs Domino Island*, penulis menggunakan konsep *adz-dzari'ah* dalam

---

<sup>6</sup>Anonim, "Suami Digugat Cerai Karena Asyik Main Game Higgs Domino", *INews.id*, 7 November 2020, diakses 19 April 2021, <https://news.okezone.com/read/2020/11/07/340/2305767/suami-digugat-cerai-karena-asyik-main-game-higgs-domino>.

menguraikan dampak yang diberikan dari jual beli *chip game* tersebut. Hal ini karena penggunaannya terdapat dua kemungkinan dari aspek positif maupun negatif berdasarkan cara yang digunakan dalam bertransaksi jual beli *chip Higgs Domino Island*.

Berdasarkan permasalahan yang diuraikan penulis sebelumnya mengenai keabsahan jual beli *chip Higgs Domino Island* yang telah menarik banyak peminat, maka dapat diambil judul “Praktik Jual Beli *Chip Higgs Domino Island* dalam Pandangan *Adz-Dzari’ah* (Studi di Kalangan Mahasiswa UIN Maulana Malik Ibrahim Malang)”.

#### **B. Rumusan Masalah**

Uraian latar belakang dan permasalahan yang dijelaskan sebelumnya, penulis dapat menyusun rumusan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana praktik jual beli *chip game Higgs Domino Island* di kalangan mahasiswa UIN Maulana Malik Ibrahim Malang?
2. Bagaimana praktik jual beli *chip game Higgs Domino Island* yang terjadi di kalangan mahasiswa UIN Maulana Malik Ibrahim Malang dalam tinjauan *adz-dzari’ah*?

#### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka dapat diambil tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui praktik jual beli *chipgame Higgs Domino Island* yang terjadi di kalangan mahasiswa UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.

2. Untuk mengetahui terhadap praktik jual beli *chip game Higgs Domino Island* yang terjadi di kalangan mahasiswa UIN Maulana Malik Ibrahim Malang dalam tinjauan *adz-dzari'ah*.

#### **D. Manfaat Penelitian**

1. Manfaat Praktis
  - a. Untuk memberikan penjelasan terkait praktik transaksi jual beli *chip game Higgs Domino Island* yang terjadi di kalangan mahasiswa UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
  - b. Memberikan informasi, tambahan dan perbandingan bagi peneliti lain yang mengangkat masalah serupa.
2. Manfaat Teoritis
  - a. Untuk menambah wawasan dan pengetahuan sehubungan dengan masalah praktik transaksi jual beli *chip game Higgs Domino Island* yang terjadi di mahasiswa UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
  - b. Memberikan peneliti lebih banyak pengetahuan mengenai praktik jual beli *chip game Higgs Domino Island* di kalangan mahasiswa UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
  - c. Menambah pemahaman bagi mahasiswa, umumnya masyarakat tentang hukum dari praktik jual beli *chip game Higgs Domino Island* di lingkungannya masing-masing

## **E. Definisi Operasional**

### 1. Chip Higgs Domino Island

*Chip Higgs Domino Island* diwujudkan dalam bentuk koin yang digunakan untuk alat pembayaran dalam memainkan *game Higgs Domino Island*. *Chip Higgs Domino Island* nantinya dijual kembali oleh beberapa pengguna dan akan ditinjau keabsahannya dalam penelitian ini.

### 2. Adz-Dzari'ah

*Adz-dzari'ah* ialah tindakan dalam melakukan pekerjaan dimana memiliki dua kemungkinan yang mengarah pada suatu hal yang dilarang maupun yang diperbolehkan. Pembagian *adz-dzari'ah* meliputi *sadd adz-dzari'ah* dan *fath adz-dzari'ah*. *Sadd adz-dzari'ah* merupakan tindakan berbuat sesuatu yang dianjurkan namun berubah menjadi haram karena terdapat kerusakan. Sedangkan *fath adz-dzari'ah* seluruhnya mengandung kemaslahatan atau kebaikan sehingga perbuatan tertentu dianjurkan untuk dilakukan. Artinya, *fath adz-dzari'ah* dengan *sadd adz-dzari'ah* memiliki makna yang saling berlawanan

## **F. Sistematika Pembahasan**

Penulis telah melaksanakan penelitian dengan judul “Dalam penelitian yang berjudul “Jual Beli *Chip Higgs Domino Island* Dalam Tinjauan *Adz-Dzari'ah*” dengan hasil uraian diklasifikasikan dalam beberapa sub bab. Peneliti membagi sub bab tersebut agar mempermudah para pembaca memahami kandungan hasil penelitian yang disusun sebagai berikut.

**BAB I:** Pendahuluan. Bab ini menjelaskan permasalahan yang diangkat dalam penelitian seperti latar belakang, rumusan masalah yang ditarik, tujuan penelitian yang dilaksanakan, manfaat penelitian dari berbagai aspek, definisi operasional yang dipakai, serta sistematika pembahasan penelitian.

**BAB II:** Tinjauan Pustaka. Bab ini menjelaskan tentang penelitian terdahulu dan kerangka teori yang relevan dengan penelitian yang dilaksanakan. Penelitian terdahulu diisi dengan beberapa hasil penelitian dari peneliti lain yang mengandung beberapa kesamaan objek penelitian. Kemudian kerangka teori dijelaskan tentang transaksi jual beli dalam hukum Islam serta konsep *adz-dzari'ah*.

**BAB III:** Metode Penelitian. Bab ini dijelaskan tentang cara penulis memperoleh hasil penelitian melalui jenis penelitian, pendekatan penelitian, lokasi penelitian, jenis dan sumber data, metode pengumpulan data, serta penggunaan metode pengolahan data.

**BAB IV:** Hasil Penelitian dan Pembahasan. Bab ini terdiri dari dua penjelasan, yaitu hasil yang ditemukan peneliti serta pembahasan yang telah diuraikan mengenai keabsahan *chip Higgs Domino Island* berdasarkan teori *adz-dzari'ah* dan jual beli dalam hukum Islam. Tujuannya untuk menjawab rumusan masalah yang ditentukan oleh penulis sebelumnya.

**BAB V:** Penutup. Bab ini diisi dengan paparan kesimpulan dan saran. Kesimpulan disebutkan dengan hasil temuan yang telah diuraikan peneliti, kemudian

saran ditujukan untuk beberapa pihak yang berkaitan dengan transaksi jual beli *Chip Higgs Domino Island*.

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### A. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu digunakan penulis untuk menegaskan, memperjelas, serta membandingkan kelebihan maupun kekurangan pembahasan yang relevan dengan penelitian tentang jual beli *chip Higgs Domino Island* berdasarkan teori yang diambil. Peneliti telah menemukan beberapa hasil penelitian terdahulu yang relevan diantaranya sebagai berikut.

1. Sulistyowati

Mahasiswa Institut Agama Islam Negeri Walisongo Semarang jurusan Muamalah, menulis skripsi yang berjudul “*Persepsi Ulama Semarang Terhadap Jual Beli Chip Dalam Game Poker Online*”. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian lapangan dengan terjun langsung untuk menggali data yang ada. Metode penelitian yang digunakan adalah dengan menggunakan metode deskriptif kualitatif. Peneliti membuat deskripsi tentang fakta yang berhubungan dengan fenomena yang diteliti yang kemudian dijadikan data deskriptif.

Skripsi ini berkesimpulan bahwa praktik transaksi jual beli *chip* dalam *game Poker Online* adalah tidak sah dan hukumnya haram, karena jika dilihat dari hak atas kepemilikan barangnya sepenuhnya milik penyedia *game*, pemain hanya memiliki hak pakai untuk bermain *game*. Di dalam *game-game Poker*

*Online* tersebut juga mengandung unsur perjudian, sehingga hasil dari jual beli *chip Poker Online* tersebut menjadi haram.<sup>7</sup>

Adapun persamaan antara skripsi Sulistyowati dengan penelitian saya ini adalah objek yang diperjual belikan sama, sama-sama digunakan untuk menikmati fasilitas yang ada di dalam *game*. Selain itu, penelitian ini juga sama-sama menggunakan penelitian hukum empiris. Sedangkan perbedaan dari skripsi Sulistyowati dengan penelitian saya yakni di penelitian saya membahas tentang *chip* yang ada di *game Higgs Domino Island*, sedangkan skripsi Sulistyowati membahas tentang *chip* yang ada di *game Poker Online*.

## 2. Hendra Kesuma

Mahasiswa Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang jurusan Hukum Bisnis Syariah, menulis skripsi dengan judul “*Jual Beli Chip Poker Secara Online Perspektif Konsep Jual Beli Madzhab Syafi’I*”. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian normatif dengan pendekatan konseptual, dimana peneliti mengkaji data melalui pandangan dan doktrin yang berkembang di dalam ilmu hukum dan agama.

Skripsi ini menyimpulkan bahwa hukum dari jual beli *chip Poker* secara *online* ini memiliki dua hukum, yakni sah dan tidak sah. Hukumnya sah jika dilihat dari rukun dan syarat jual belinya, karena semua itu telah terpenuhi di dalam akadnya. Tidak sah jika di dalam transaksi jual beli tersebut terdapat

---

<sup>7</sup> Sulistyowati, *Persepsi Ulama Semarang Terhadap Jual Beli Chip Dalam Game Poker Online*, (Institut Agama Islam Negeri Walisongo, 2011).

unsur *gharar* yang disebabkan tidak adanya i'tikad baik dari penjual untuk melakukan transaksi jual beli kepada pembelinya.<sup>8</sup>

Adapun persamaan antara skripsi Hendra Kesuma dengan penelitian saya ini adalah sama-sama membahas tentang jual beli *chip*. Sedangkan perbedaannya terletak pada jenis penelitian dan *game* yang menjadi objek penelitiannya, di skripsi Hendra Kesuma jenis penelitiannya menggunakan penelitian normatif, sedangkan di penelitian saya menggunakan penelitian empiris. Kemudian di *game* yang menjadi objek pada penelitian Hendra Kesuma ini adalah game *Poker Online* sedangkan game yang menjadi objek di penelitian yang saya adalah *game Higgs Domino Island*.

### 3. Dimas Uzar Ikhwansyah

Mahasiswa Institut Agama Islam Negeri Tuungagung jurusan Hukum Ekonomi Syariah, menulis skripsi dengan judul “*Transaksi Jual Beli Chip Dalam Game Online Indoplay Menurut Fiqih Muamalah*”. Jenis penelitian yang digunakan adalah *library research* (penelitian pustaka) dimana cara untuk memperoleh data dan menganalisisnya dengan menggunakan sumber kepustakaan. Pendekatan penelitiannya menggunakan pendekatan normatif, dimana penulis menggunakan Al-Qur'an dan sunnah sebagai sumber dalam melakukan penelitian.

Skripsi ini menyimpulkan bahwa transaksi jual beli *chip game online* Indoplay adalah haram hukumnya, karena yang dijadikan objek transaksi jual beli tersebut mengantung unsur *maysir*. Walaupun *ijab qabulnya* sudah jelas,

---

<sup>8</sup> Hendra Kesuma, *Jual Beli Chip Poker Secara Online Perspektif Konsep Jual Beli Madzhab Syafi'i*, (Universitas Islam Negeri Malang, 2018).

syarat dan rukun yang lain sudah terpenuhi tetapi tetap haram karena terdapat unsur *maysir* dalam objek yang diperjual belikan.<sup>9</sup>

Adapun persamaan antara skripsi Dimas Uzar Ikhwansyah dengan penelitian saya ini adalah sama-sama membahas tentang transaksi jual beli *chip game online*. Sedangkan perbedaannya adalah skripsi Dimas Uzar Ikhwansyah ini jenis penelitiannya normatif, sedangkan penelitian saya menggunakan jenis penelitian empiris. Kemudian pada objeknya skripsi Dimas Uzar Ikhwansyah menggunakan *chip* yang ada di Indoplay, sedangkan penelitian saya menggunakan *chip* yang ada di *game Higgs Domino Island*.

Dari ketiga penelitian terdahulu di atas, peneliti merumuskan perbedaan dan persamaan penelitian peneliti dengan ketiga skripsi di atas dalam tabel berikut.

Tabel 1

Persamaan dan Perbedaan dengan Penelitian Terdahulu

No.	Identitas Peneliti	Judul	Persamaan	Perbedaan
1.	Sulistyowati, mahasiswa jurusan Muamalah, Fakultas Syari'ah, Institut Agama Islam Negeri Walisongo Semarang, 2011.	Persepsi Ulama Semarang Terhadap Jual Beli <i>Chip</i> Dalam <i>Game Poker Online</i>	a. Peneliti membahas tentang transaksi jual beli <i>chip game online</i> .	a. Objek penelitian adalah <i>chip</i> dalam <i>game Poker Online</i> . b. Menggunakan persepsi ulama.
2.	Hendra Kesuma, mahasiswa jurusan Hukum	Jual beli <i>Chip Poker</i> Secara <i>Online</i>	a. Penelitian membahas tentang jual	a. Menggunakan jenis penelitian

<sup>9</sup>Dimas Uzar Ikhwansyah, *Transaksi Jual Beli Chip Dalam Game Online Indoplay Menurut Fiqh Muamalah*, (Institut Agama Islam Negeri Tulungagung, 2018).

	Bisnis Syariah, Fakultas Syariah, Universitas Islam Negeri Malang, 2018.	Perspektif Konsep Jual Beli Madzab Syafi'i	beli <i>chip game online</i> .	normatif. b. Objek penelitiannya adalah <i>chip game Poker Online</i> . c. Menggunakan konsep jual beli madzhab sayfi'i.
3.	Dimas Uzar Ikhwansyah, jurusan Hukum Ekonomi Syariah, Fakultas Syariah dan Ilmu Hukum, Institut Agama Islam Negeri Tulungagung, 2018.	Transaksi Jual Beli <i>Chip Dalam Game Online</i> Indoplay Menurut Fiqh Muamalah	a. Penelitian membahas tentang jual beli <i>chip game online</i> .	a. Menggunakan jenis penelitian normatif. b. Objek penelitiannya transaksi jual beli <i>chip game online</i> di Indoplay.

## B. Kerangka Teori

### 1. Konsep Jual Beli (*Al-Bai'*)

#### a. Pengertian Jual Beli (*Al-Bai'*)

Definisi jual beli menurut bahasa ialah *al-bai'*, *al-tijarah*, dan *al-mubadalah* yang artinya memberikan sesuatu ditukarkan dengan sesuatu pula.<sup>10</sup> Hal ini sebagaimana yang terdapat dalam firman Allah Swt. yang berbunyi:

يَرْجُونَ تِجَارَةً لَّنْ تَبُورَ

“... mereka mengharapkan *tijarah* (perdagangan) yang tidak akan rugi.” (Q.S. Fatir ayat 29).<sup>11</sup>

<sup>10</sup> Ismail Nawawi, *Fikih Muamalah Klasik dan Kontemporer*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2012), 75.

<sup>11</sup> Badan Litbang dan Diklat Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahannya (Edisi Penyempurnaan 2019)*, 631

Jual beli berdasarkan pengertian termonologi merupakan perjanjian untuk saling menukarkan barang yang mengandung nilai kepada pihak lain dengan berdasarkan saling rela diantara para pihak.<sup>12</sup>

Ibnu Qadamah mendefinisikan perdagangan ialah perbuatan untuk saling menukarkan harta dengan harta ditujukan sebagai kepemilikan. Sedangkan Al-Hasani mengartikan jual beli menurut Madzhab Hanafiyah merupakan proses transaksi menukarkan harta dengan harta menggunakan sistem tertentu. Sedangkan jual beli menurut Wahbah Zuhaili secara bahasa ialah menggantikan atau menukar sesuatu dengan sesuatu.<sup>13</sup> Sistem pertukaran harta ini memiliki manfaat serta terdapat kecenderungan manusia untuk menggunakan harta tersebut. Sedangkan yang dimaksud dengan menggunakan cara tertentu ini adalah dengan menggunakan ungkapan (*sighat ijab qabul*).<sup>14</sup>

Imam Taqiyuddin mengartikan jual beli sebagai proses saling tukar harta, saling menerima, dapat dikelola atau *tasharruf* melalui *ijab qabul* dengan cara yang dibenarkan dalam hukum Islam.<sup>15</sup> Kemudian jual beli menurut Sayyid Sabiq secara bahasa ialah pertukaran secara mutlak.<sup>16</sup> Adapun jual beli berdasarkan pengertian syara' ialah memiliki suatu harta (uang) dengan mengganti sesuatu atas dasar hukum, sekedar

---

<sup>12</sup> Hendi Suhendi, *Fiqh Muamalah*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2014), cet ke-9, 68-69.

<sup>13</sup> Wahbah Zuhaili, *Fiqh Islam Wa Adillatuhu Juz 4*, (Damaskus: Darul Fikr, 1984), 344.

<sup>14</sup> Ismail Nawawi, *Fikih Muamalah Klasik dan Kontemporer*, 75.

<sup>15</sup> Taqiyuddin Abu Bakar, *Kiffayatul al-Akhyar Juz I*, (Surabaya: Darul Ilmi), 329.

<sup>16</sup> Sayyid Sabiq, *Fiqh Sunnah Jilid III*, (Madinah: Darul Falah, 1990), 147.

memiliki manfaatnya saja untuk selamanya yang demikian tersebut wajib ditempuh melalui pembayaran berupa yang sebagai alat tukar.<sup>17</sup>

Dari beberapa pengertian di atas dapat dipahami bahwa jual beli ini adalah suatu peristiwa tukar menukar barang yang dilakukan dengan sukarela dan dilakukan dengan cara tertentu sesuai dengan hukum syara' yang telah ada. Para Ulama sepakat bahwa jual beli boleh dilaksanakan dengan diiringi manfaat yang dirasakan oleh pihak terlibat. Karena sesungguhnya manusia membutuhkan sesuatu yang dimiliki orang lain dan harus menempuh akad jual beli sebagai proses tukar menukar antar barang yang dibutuhkan oleh masing-masing berkepentingan. Hal ini menandakan bahwa manusia sebagai makhluk sosial akan selalu membantu manusia lainnya.<sup>18</sup>

## **b. Dasar Hukum Jual Beli**

Jual beli disyariatkan berdasarkan Al-Qur'an, sunnah dan ijma', yakni:

1) Al-Qur'an

Surat Al Baqarah ayat 275:

... أَحَلَّ اللَّهُ الْبَيْعَ وَحَرَّمَ الرِّبَا ۗ

“... Dan Allah telah menghalalkan jual beli dan mengharamkan riba.”<sup>19</sup>

---

<sup>17</sup> Muhammad ibn Qasim Al-Ghazzi, *Fathul Qarib Mujib*, (Semarang: Toha Putera), 30.

<sup>18</sup> Wahbah Zuhaili, *Fiqh Islam Wa Adillatuhu Juz 4*, 346

<sup>19</sup> Badan Litbang dan Diklat Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahannya (Edisi Penyempurnaan 2019)*, 61

Dalam ayat tersebut menjelaskan tentang kehalalan untuk melakukan jual beli dan larangan untuk melakukan hal-hal yang mengandung unsur *riba*.

Surat Al-Baqarah 282:

وَأَشْهِدُوا إِذَا تَبَايَعْتُمْ ۚ

“... Dan persaksikanlah apabila kamu berjual beli.”<sup>20</sup>

Surat An-Nisa ayat 29:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا لَا تَأْكُلُوا أَمْوَالَكُم بَيْنَكُم بِالْبَاطِلِ إِلَّا أَنْ تَكُونَ تِجَارَةً عَنْ تَرَاضٍ مِنْكُمْ ۚ وَلَا

تَقْتُلُوا أَنْفُسَكُمْ ۚ إِنَّ اللَّهَ كَانَ بِكُمْ رَحِيمًا

“ Hai orang-orang ang beriman, janganlah kamu saling memakan harta sesamamu dengan jalan yang bathil, kecuali dengan jalan perniagaan yang berlaku dengan suka sama suka di antara kamu. Dan janganlah kamu membunuh dirimu; sesungguhnya Allah adalah Maha Penyayang kepadamu.”<sup>21</sup>

Dalam surat An-Nisa’ ayat 29 tersebut berisi tentang larangan untuk memakan harta sesama dengan cara yang batil, dan juga berisi mengenai penghalalan jual beli yang dilakukan dengan sukarela di antara kedua belah pihak.

---

<sup>20</sup> Badan Litbang dan Diklat Kementerian Agama RI, *Al-Qur’an dan Terjemahannya (Edisi Penyempurnaan 2019)*, 63

<sup>21</sup> Badan Litbang dan Diklat Kementerian Agama RI, *Al-Qur’an dan Terjemahannya (Edisi Penyempurnaan 2019)*, 112

## 2) Al-Hadis

عن رفاعة بن رافع رضي الله عنه أن النبي صلى الله عليه وسلم سئل أي الكسب أطيب؟ قال: يا قال: عمل الرجل بيده ومثلها المرأة وكل بيع مبرور، رواه البزار وصححه الحاكم

*“Dari Rifa’ah bin Rafi’ radhiyallahu ‘anhu, bahwa Nabi shallallahu ‘alaihi wasallam ditanya: “Apakah pekerjaan yang paling baik/afdhol?” Beliau menjawab: “Pekerjaan seorang laki-laki dengan tangannya sendiri (hasil jerih payah sendiri, yang sama seperti dilakukan perempuan), dan setiap jual beli yang mabrur. (Hadits riwayat al-Bazzar dan dishahihkan oleh al-Hakim rahimahumallah).”<sup>22</sup>*

## 3) Ijma’

Ulama’ telah menyepakati bahwasannya jual beli ini diperbolehkan dengan alasan karena manusia adalah makhluk sosial yang tidak mampu mencukupi kebutuhan hidupnya tanpa campurtangan atau bantuan dari orang lain. Namun, di balik bantuan orang lain yang dibutuhkan dan telah diberikan kepadanya itu harus diganti dengan bantuan atau barang lain yang sesuai.<sup>23</sup>

Adapun dikuatkan dalam kitab Fathul Bahri sebagai berikut.

و اجمع امسلمون عمل جواز البيع و احمكة تقتضية حاجة انسان تتلو بما يد صاحبه غاليا  
و صاحبه قد لا يبذله

*“telah terjadi ijma’ oleh orang-orang Islam tentang keabsahan jual beli dan hikmah dari jual beli ialah kebutuhan manusia tergantung pada sesuatu yang ada di tangan pemiliknya terkadang tidak begitu saja memberikan kepada orang lain”<sup>24</sup>*

<sup>22</sup> Imam Al-‘Allamah Ash-Shan’ani, *Subulus Salam al-Mushilah Ila Bulughil Marom*, (Jordania: Baitul Afkar Ad-Dauliyah, 2004), 486.

<sup>23</sup> Rachmat Syafe’I, *Fiqih Muamalah*, (Bandung: Pustaka Setia, 2001), 75.

<sup>24</sup> Ibnu Hajar Al-Asqalani, *Fath al-Bari’*, (Beirut: Darul Fikr), 287.

Dari kutipan tersebut dapat ditarik penjelasan bahwa jual beli dihukumi *jaiiz* atau boleh. Namun tidak menutup kemungkinan perubahan hukum jual beli tersebut tergantung pada terpenuhi atau tidaknya syarat dan rukun yang telah ditetapkan sebagai proses pelaksanaan jual beli yang sah.

### c. Rukun Jual Beli

Untuk melakukan transaksi jual beli, terdapat beberapa rukun yang harus diperhatikan sebagai berikut.

- 1) Penjual. Pihak penjual merupakan pihak yang menguasai hak kepemilikan penuh terhadap barang yang akan dijual kepada orang lain, serta wajib berakal sehat.
- 2) Pembeli. Pihak pembeli yang diperbolehkan untuk melakukan transaksi jual beli ialah orang yang berakal atau tidak gila, bukan anak kecil yang tidak memiliki izin untuk membeli barang dengan sendirinya.
- 3) Barang yang dijual. Barang yang dijual atau objek wajib diketahui oleh pihak pembeli.
- 4) Akad. Dalam akad jual beli wajib terdapat ungkapan *ijab* dan *qabul* yang telah ditetapkan ketentuannya dalam *syara'* yang nantinya akan menetapkan suatu akibat hukum pada objeknya.<sup>25</sup> *Ijab* adalah suatu ungkapan penyerahan atas barang yang dijualnya, sedangkan *qabul* adalah ungkapan penerimaan atas barang yang dijual.

---

<sup>25</sup> Ahmad Azhar Basyir, *Asas-Asas Hukum Muamalat*, (Yogyakarta: UII Press, 2000), 65.

5) Saling rela. Jual beli menjadi tidak sah apabila salah satu pihak tidak memiliki kerelaan dalam melakukan transaksi. Hal ini mengingat Rasulullah bersabda, “sesungguhnya jual beli itu dengan kerelaan”, (HR. Ibnu Majah dengan sanad hasan).<sup>26</sup>

Menurut jumhur ulama' rukun jual beli ini ada 4, yakni:

1) Orang yang berakad

Pihak yang melakukan akad ialah subjek hukum yang terlibat dalam peristiwa transaksi jual beli. Para pihak tersebut terdiri dari penjual atau *bai'* dan pembeli atau *musytari'* yang disebut sebagai *aqid*. *Aqid* tersebut ialah orang yang melakukan perikatan jual beli. Pada dasarnya, jual beli tidak akan pernah terjadi apabila tidak terdapat subjek hukum yang melakukan, maka dari itu eksistensi penjual dan pembeli sangat penting untuk mengadakan transaksi. Sebelum transaksi jual beli dilakukan, para pihak pun juga wajib memperhatikan syarat yang dijelaskan sebagai berikut.

a) Beragama Islam. Kewajiban beragama Islam hanya dipersyaratkan pada subjek dan objek tertentu saja. Contohnya seseorang dilarang menjual hamba sahaya yang beragama Islam, karena Allah melarang orang-orang mukmin member jalan kepada orang kafir untuk merendahkan mukmin lainnya.<sup>27</sup> Hal ini dijelaskan dalam Al-Qur'an surat An-Nisa ayat 141 sebagai berikut.

---

<sup>26</sup> Ismail Nawawi, *Fikih Muamalah Klasik dan Kontemporer*, 77.

<sup>27</sup> Shobirin, “Jual Beli Dalam Pandangan Islam: Jurnal Bisnis dan Manajemen Islam,” *Bisnis*, No.2 (2015): 248.

وَلَنْ يَجْعَلَ اللَّهُ لِلْكَافِرِينَ عَلَى الْمُؤْمِنِينَ سَبِيلًا

*“Dan Allah sekali-kali tidak akan member jalan kepada orang-orang kafir untuk memusnahkan orang-orang yang beriman.”*(QS. An-Nisa: 141).<sup>28</sup>

b) Berakal. Para pihak yang terlibat dalam transaksi jual beli wajib berakal untuk menghindari hal-hal yang tidak diinginkan. Berakal maksudnya ialah mampu membedakan dan memilih diantara yang baik dan buruk bagi dirinya. Artinya, dilarang bagi orang yang tidak berakal yaitu orang gila untuk melakukan transaksi jual beli meskipun barang tersebut dijual atau dibeli merupakan miliknya sendiri. Sebagaimana firman Allah dalam surat An-Nisa ayat 5 :

وَلَا تُؤْتُوا السُّفَهَاءَ أَمْوَالَكُمُ الَّتِي جَعَلَ اللَّهُ لَكُمْ قِيًا مَّا وَارِزُّوهُمْ فِيهَا وَآكْسُوهُمْ وَقُولُوا لَهُمْ

قَوْلًا مَعْرُوفًا

*“Dan janganlah kamu serahkan kepada orang-orang yang belum sempurna akalnya harta (mereka yang ada dalam kekuasaanmu) yang dijadikan Allah sebagai pokok kehidupan, berilah mereka belanja dan pakaian (dari hasil harta itu) dan ucapkanlah kepada mereka kata-kata yang baik”* (QS. An-Nisa: 5).<sup>29</sup>

Berdasarkan ayat tersebut menjelaskan bahwa terdapat larangan menukarkan atau menyerahkan harta melalui jual beli kepada orang yang belum sempurna akhlaknya, yaitu anak yatim atau orang

<sup>28</sup> Badan Litbang dan Diklat Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahannya (Edisi Penyempurnaan 2019)*, 135

<sup>29</sup> Badan Litbang dan Diklat Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahannya (Edisi Penyempurnaan 2019)*, 105

dewasa yang belum mampu mengurus, harta mereka yang ada dalam kekuasaan kalian yang dijadikan Allah sebagai pokok kehidupan, penyangga hidup, penopang urusan dan penunjang berbagai keinginan dalam kehidupan ini. Hal ini mempertimbangkan kondisi yang dihadapi justru akan mengorbankan hartanya sendiri semakin lama akan semakin habis. Oleh sebab itu, jual beli diperkenankan untuk secukupnya dalam memenuhi kebutuhan primer.

## 2) *Sighat*

*Sighat* merupakan ungkapan dari kedua belah pihak yang menandakan adanya penyerahan dan pertukaran barang dalam transaksi jual beli. Misalnya penjual mengungkapkan “saya jual kepada kamu sebuah *smartphone* merek Samsung A3 fullset dengan harga Rp. 500.000,-, yang kemudian dibalas oleh pembeli dengan ungkapan “baik, barang ini akan saya beli seharga Rp. 500.000,-”.<sup>30</sup>

Ungkapan *sighat* berupa *ijab* dan *qabul* dapat dilaksanakan secara langsung atau *on the spot* maupun tidak langsung. Apabila *sighat* diucapkan secara langsung maka para pihak telah bertemu dan bertransaksi dalam waktu dan tempat yang sama. Sedangkan *sighat* tidak langsung artinya transaksi jual beli tidak berlangsung secara bersamaan antara waktu dan tempat peristiwa terjadi yang dapat diketahui sistem transaksi *online* di zaman sekarang. *Sighat* melalui

---

<sup>30</sup> Muhammad Ajib, Fiqih Hibah & Waris, (Jakarta: Rumah Fiqih Publishing, 2019), 18.

*online* dapat melalui *marketplace* masing-masing gawai pengguna seperti Shopee, Lazada, Bukalapak, dan lain sebagainya untuk kepentingan jual beli.

3) Ada barang yang diperjual belikan

- a) Suci. Artinya barang atau jasa yang menjadi objek jual beli bukan merupakan barang najis maupun haram untuk dijual.
- b) Bermanfaat. Objek jual beli harus memiliki kemanfaatan dan nilai guna bagi pemiliknya, seperti memperjualbelikan *handphone* dimanfaatkan sebagai alat komunikasi.
- c) Dimiliki penjual. Artinya penjual merupakan pihak pemilik penuh atas barang yang akan dibeli oleh pihak pembeli, yaitu barang tersebut bukan kepemilikan dari orang lain.
- d) Dapat diserahterimakan. Artinya objek jual beli bisa dipindahkan meskipun hanya menggunakan surat keterangan mewakili deskripsi barang yang tidak dapat dipindahtangankan.<sup>31</sup>

4) Ada nilai tukar pengganti barang

Menurut Mazhab Hanafi, orang yang berakad, barang, dan nilai tukar itu termasuk syarat jual beli, bukan rukun. Rukun jual beli itu hanya sebatas *ijab* dan *qabul* saja, karena yang menjadi rukun dalam jual beli itu hanya kerelaan di antara kedua belah pihak. Namun, karena kerelaan itu tidak bisa ditampakkan, maka diperlukannya

---

<sup>31</sup> Ahmad Sarwat, *Fiqh Jual-Beli*, (Jakarta: Rumah Fiqih Publishing, 2018), 11.

perkataan (*ijab qabul*) untuk menunjukkan indikator kerelaan kedua belah pihak.<sup>32</sup>

#### **d. Syarat Jual Beli**

Persyaratan sifat dalam jual beli itu dibolehkan. Semisal jika sifat yang disyaratkan itu memang ada, maka jual beli dapat dianggap sah, dan jika tidak ada maka tidak sah. Misalnya, pembeli buku yang mensyaratkan buku tersebut memakai kertas putih, atau pembeli rumah yang mensyaratkan pintunya tersbuat dari kayu jati, dan sebagainya.

Persyaratan manfaat khusus dalam jual beli juga diperbolehkan, seperti penjual hewan yang mensyaratkan untuk menaiki hewan yang dijual ke suatu tempat.<sup>33</sup>

#### **e. Jual Beli yang Dilarang**

Rasulullah Saw. melarang beberapa jual beli, karena ada beberapa jual beli yang mengandung unsur *gharar* di dalamnya, atau ada juga jual beli yang dilakukan akan berimbas kepada memakan harta orang lain secara batil, dan lain-lain.

Di antara beberapa jual beli yang dilarang Rasulullah, antara lain:

- 1) Jual beli barang yang belum diterima. Seorang muslim dilarang untuk membeli suatu barang, kemudian ia menjualnya ketika barang yang menjadi objek jual beli tersebut belum ada di tangan penjual.

---

<sup>32</sup> Sohari Sahrani, *Fikih Muamalah*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2011), 67.

<sup>33</sup> Ismail Nawawi, *Fikih Muamalah Klasik dan Kontemporer*, 77.

2) Membeli barang yang telah dibeli orang lain. Tidak boleh melakukan jual beli dengan cara melankahi barang yang telah dibeli dari orang lain. Misalnya, ada suatu barang yang telah dibeli si A, namun si B meminta kepada penjual untuk membatalkan jual beli dengan si A dan akan membelinya dengan harga yang lebih tinggi. Hal tersebut dilarang dilakukan oleh seorang muslim.<sup>34</sup>

3) Jual beli barang yang berbau haram dan najis. Seorang muslim dilarang untuk menjual ataupun membeli suatu barang haram. Barang haram yang dimaksud yakni seperti minuman keras, babi, bangkai, berhala, dan anggur yang akan dijadikan bahan minuman keras.

Sesuai sabda Rasulullah saw: *“barang siapa menahan anggur pada hari panen untul ia jual kepada orang Yahudi, atau orang Kristen, atau orang yang akan menjadikannya sebagai minuman keras, sungguh ia menceburkan diri ke neraka dengan jelas sekali”*. (HR. Muttafaq Alaih).<sup>35</sup>

4) Jual beli yang mengandung unsur *gharar*. *Gharar* yang dimaksud di sini adalah ketidakjelasan barang yang dijual atau bisa juga dikatakan adanya penipuan dalam jual beli. Seperti seseorang yang menjual sapi dengan pernyataan bahwa sapi tersebut bisa

---

<sup>34</sup> Ismail Nawawi, *Fikih Muamalah Klasik dan Kontemporer*, 78.

<sup>35</sup> Ismail Nawawi, *Fikih Muamalah Klasik dan Kontemporer*, 79.

mengeluarkan susu 5 liter perhari, namun kenyataannya susu yang keluar dari sapi tersebut hanya 2 liter perhari.<sup>36</sup>

Menurut Ibn Jazi Al-Maliki, *gharar* yang dilarang ada 10 macam, yaitu:

- a) Tidak dapat diserahkan terimakan, seperti jual beli anak hewan yang masih dalam kandungan.
  - b) Tidak diketahui harga dan barang.
  - c) Tidak diketahui sifat barang.
  - d) Tidak diketahui ukuran barang.
  - e) Tidak diketahui masa yang akan datang, seperti saya akan menjual kepadamu jika si A datang.
  - f) Memberi 2 harga dalam satu barang.
  - g) Menjual barang yang diharapkan selamat.
  - h) Jual beli *husha'*, misalnya pembeli memegang gelas, jika gelasnya jatuh wajib membeli.
  - i) Jual beli *munabadzah*, yakni jual beli dengan saling melempar, seperti seorang yang melempar bajunya kemudian yang lain pun ikut melempar bajunya, maka terjadi jual beli.
  - j) Jual beli *mulasamah*, apabila mengusap barang maka wajib untuk membelinya.<sup>37</sup>
- 5) Menjual sesuatu yang tidak ada pada penjual. Ketika jual beli, barang yang dijadikan objek harus ada di tangan penjual atau

---

<sup>36</sup> Ahmad Wardi Muslich, *Fiqh Muamalat*, (Jakarta: AMZAH, 2010), 192.

<sup>37</sup> Rachmat Syafe'i, *Fiqh Muamalah*, 98.

dengan kata lain barangnya adalah milik penjual. Penjual tidak boleh menjual sesuatu yang tidak ada di tangannya, karena hal tersebut dirasa dapat menyakiti pembeli yang tidak bisa mendapatkan barang yang akan dibelinya.

6) Jual beli utang dengan utang. Misalnya si A mempunyai utang 2 kg beras yang akan dibayar 2 minggu yang akan datang, kemudian si A menjualnya ke si B dengan harga sekian yang akan dibayar si B pada waktu 2 minggu yang akan datang.

7) Jual beli pada adzan kedua hari Jum'at. Seorang muslim dilarang melakukan transaksi jual beli jika adzan kedua sholat Jum'at telah dikumandangkan dan khatib telah naik ke mimbar. Seperti dalam firman Allah Swt yang berbunyi:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا نُودِيَ لِلصَّلَاةِ مِنْ يَوْمِ الْجُمُعَةِ فَاسْعَوْا إِلَىٰ ذِكْرِ اللَّهِ وَذَرُوا الْبَيْعَ ۗ ذَلِكُمْ خَيْرٌ لَكُمْ إِنْ كُنْتُمْ تَعْلَمُونَ

“Wahai orang-orang yang beriman, apabila telah diseru untuk menunaikan sholat Jum'at, maka bersegeralah kamu kepada mengingat Allah dan tinggalkanlah jual beli, yang demikian itu lebih baik bagimu jika kamu mengetahui.” (QS. Al-Jumu'ah ayat 9).<sup>38</sup>

## 2. *Adz-Dzarî'ah* Sebagai Teori

### a. Pengertian *Adz-Dzarî'ah*

Secara bahasa, *adz-dzarî'ah* berarti jalan yang membawa kepada sesuatu, secara *hissi* atau ma'nawi, baik atau buruk. Arti secara bahasa ini mengandung konotasi yang netral tanpa mengarah kepada nilai dari suatu

---

<sup>38</sup> Badan Litbang dan Diklat Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahannya (Edisi Penyempurnaan 2019)*, 81

perbuatan. Pengertian netral ini diangkat Ibnu Qayyim ke dalam definisi *dzari'ah*, yakni apa-apa yang menjadi perantara dan jalan kepada sesuatu.<sup>39</sup>

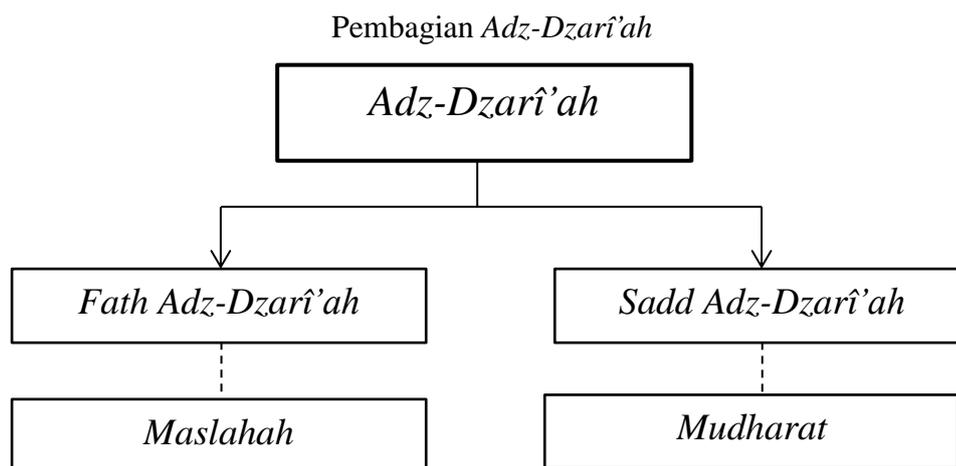
Sebagian ulama' menghususkan pengertian *dzari'ah* dengan sesuatu yang membawa kepada perbuatan yang dilarang dan mengandung unsur kedaratan. Tetapi pentapat tersebut ditentang oleh para ulama' ushul fiqh yang lainnya. Seperti yang dinyatakan Ibnu Qayyim bahwa *dzari'ah* ini bersifat netral, tidak menyatakan ke sesuatu yang dilarang dan tidak juga ke arah sesuatu yang dianjurkan atau dibolehkan.<sup>40</sup>

Dengan demikian, maka *adz-dzari'ah* ini memiliki dua arah, yakni:

- 1) *Fath Adz-dzari'ah* (yang menyangkut sesuatu yang dianjurkan)
- 2) *Sadd Adz-dzari'ah* (yang menyangkut sesuatu yang dilarang)

Berikut merupakan gambaran skema pembagian *adz-dzari'ah*.

Bagan 1.1



Sumber: Diolah oleh Penulis

<sup>39</sup> Amir Syarifuddin, *Ushul Fiqh 2*, Cet. Ke-7, (Jakarta: Kencana, 2014), 499.

<sup>40</sup> Rachmat Syafe'I, *Ilmu Ushul Fiqh*, (Bandung: Pustaka Setia: 1998), 132.

### **b. *Fath Adz-dzarî'ah***

*Fath adz-dzarî'ah* merupakan penetapan hukum atas suatu perbuatan tertentu yang pada dasarnya diperbolehkan untuk melakukannya, baik dalam bentuk membolehkan, menganjurkan, ataupun mewajibkan. Perbuatan tersebut bisa menarik perbuatan lain yang memang telah dianjurkan untuk melakukannya. Misalnya tentang pengerjaan sholat Jum'at itu adalah wajib, maka berusaha untuk sampai ke masjid dan meninggalkan perbuatan lainnya itupun juga menjadi wajib hukumnya.

Pembahasan *fath adz-dzarî'ah* ini memang kurang mendapatkan perhatian khusus dari para ulama, karena dianggap sebagai hasil dari pengembangan konsep *sadd adz-dzarî'ah*.<sup>41</sup>

### **c. *Sadd Adz-Dzarî'ah***

Jika *adz-dzarî'ah* adalah jalan yang membawa kepada sesuatu, maka *sadd adz-dzarî'ah* adalah apa yang menyampaikan kepada sesuatu terlarang yang mengandung kerusakan. Untuk menempatkannya kepada bahasan yang sesuai dengan apa yang dituju, kata *adz-dzarî'ah* didahului dengan “*saddu*” yang artinya menutup. Menutup di sini bermakna menutup jalan yang akan membawa ke kerusakan.<sup>42</sup>

Shihabuddin Ahmad Al-Qarafi mengartikan *sadd adz-dzarî'ah* ialah memutuskan jalan kerusakan sebagai langkah untuk menghapus atau

---

<sup>41</sup> Iwan Hermawan, *Ushul Fiqh Metode Kajian Hukum Islam*, (Kuningan: Hidayatul Quran, 2019), 113.

<sup>42</sup> Amir Syarifuddin, *Ushul Fiqh 2*, 449.

menghilangkan mafsadat tersebut. Meskipun perbuatan lahiriahnya bebas dari unsur mafsadah, tetapi dikhawatirkan akan menimbulkan kerusakan maka kita wajib mencegah perbuatan tersebut.<sup>43</sup> Wahbah Zuhaili menggambarkan *adz-dzarî'ah* laksana tangga yang menghubungkan ke loteng.<sup>44</sup> Sedangkan menurut Imam Asy-Syatibi, *sadd adz-dzarî'ah* adalah melaksanakan suatu pekerjaan yang semula mengandung kemaslahatan kemudian menuju kepada kerusakan. Dari pengertian di atas dapat diketahui bahwa asal mula *sadd adz-dzarî'ah* ini adalah perbuatan yang diperbolehkan, namun akhir dari perbuatan tersebut adalah perbuatan yang menuju kepada kerusakan.<sup>45</sup> Salah satu contoh dari *sadd adz-dzarî'ah* adalah ketika seorang yang menikahi wanita yang telah ditalak tiga oleh suaminya dengan tujuan agar suami yang sebelumnya bisa menikahinya lagi, hal ini biasa disebut nikah *al tahlil*.<sup>46</sup>

#### **d. Kehujjahan Sadd Adz-Dzarî'ah**

Di kalangan ulama' ushul terjadi perbedaan pendapat dalam menetapkan kehujjahan *sadd adz-dzarî'ah* sebagai dalil syara'. Di antara ulama' yang menerima kehujjahan *sadd adz-dzarî'ah* sebagai dalil syara' yakni Ulama' Malikiyah dan Hanabilah. Alasan mereka berdasar atas:

##### 1) Al-Qur'an surat Al-An'am ayat 108

وَلَا تَسُبُّوا الَّذِينَ يَدْعُونَ مِنْ دُونِ اللَّهِ فَيَسُبُّوا اللَّهَ عَدْوًا بِغَيْرِ عِلْمٍ . . .

<sup>43</sup> Shihabuddin Ahmad Al-Qarafi, *Syarah Tanqih Al-Fushul fi Mukhtasar al-Mahshul fil Ushul*, (Beirut: Darul Fikr, 2004), 303.

<sup>44</sup> Wahbah Zuhaili, *Ushul Fiqh al-Islami*, (Damaskus: Darul Fikr, 1986), 875.

<sup>45</sup> Rachmat Syafe'I, *Ilmu Ushul Fiqh*, 132.

<sup>46</sup> Rusdya Basri, *Ushul Fikih 1*, (Parepare: IAIN Parepare Nusantara Press, 2018), 135.

“Dan jangan kamu memaki sesembahan yang mereka sembah selain Allah, karena nanti mereka akan memaki Allah dengan melampaui batas tanpa pengetahuan.”<sup>47</sup>

## 2) Hadis Rasulullah SAW

إِنَّ مِنْ أَكْبَرِ الْكِبَائِرِ أَنْ يَلْعَنَ الرَّجُلُ وَالِدَيْهِ، قِيلَ: يَا رَسُولَ اللَّهِ كَيْفَ يَلْعَنُ الرَّجُلُ وَالِدَيْهِ؟ قَالَ:  
يَسُبُّ أَبَا الرَّجُلِ فَيَسُبُّ أَبَاهُ وَيَسُبُّ أُمَّهُ فَيَسُبُّ أُمَّهُ

“*Sesungguhnya sebesar-besar dosa besar adalah melaknat kedua orang tuanya. Lalu Rasulullah SAW ditanya, Wahai Rasulullah, bagaimana mungkin seorang akan melaknat ibu dan bapaknya. Rasulullah SAW menjawab, seseorang yang mencaci maki atah orang lain, maka ayahnya juga akan dicaci maki orang lain, dan seseorang mencaci maki ibu orang lain, maka orang lain pun akan mencaci ibunya.*” (HR. Bukhari, Muslim dan Abu Dawud).

## 3) Kaidah Fikih

Adapun kaidah fikih yang dapat dijadikan dasar dalam menentukan *sadd adz-dzarî'ah* ialah sebagai berikut.

درء المفسد أولى من جلب المصالح

“*mencegah mafsadah (kerusakan) lebih diutamakan berbanding mencapai maslahat (kebaikan)*”

Kaidah ini menjelaskan bahwa *sadd adz-dzarî'ah* bertugas untuk menutupp dan mencegah segala kemungkinan yang dapat membawa kepada kerusakan atau *mafsadah*.<sup>48</sup>

*Sadd adz-dzarî'ah* terdapat beberapa rukun yang perlu diperhatikan yaitu sebagai berikut.

1) Tindakan atau perbuatan berkedudukan sebagai perantara kepada sesuatu. Tindakan tersebut dibagi kembali menjadi 3 meliputi

<sup>47</sup> Badan Litbang dan Diklat Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahannya (Edisi Penyempurnaan 2019)*, 192

<sup>48</sup> Jalaluddin Abdurrahman al-Suyuthi, *al-Asybah wa al-Nadzair*, (Beirut: Darul Kitab, 1998), 179.

perbuatan yang tujuannya adalah kepada yang lainnya, perbuatan yang tujuannya untuk menghina Tuhan orang lain, serta perbuatan perantara atas perbuatan yang tidak diperbolehkan atau dilarang.

- 2) Perbuatan yang mengakibatkan timbulnya sebuah kerusakan. Dugaan atas kerusakan tersebut bersifat *ma'nawiyah* disandarkan pada kekuatan *dzanni*.
- 3) Perbuatan yang mengandung *mutawasil ilaih* atau sebagai *washilah* kepada yang dilarang. Pendapat ulama mengenai rukun ketiga ini dianggap sebagai *al-mamnu'* atau perbuatan yang dilarang. Artinya, dalam hal *dzari'ah* ini jika perbuatan menjadi tujuan itu tidak dilarang maka jalan yang menghantarkan kepadanya pun tidak dilarang juga.<sup>49</sup>

Ulama' Hanafiyah, Syafi'iyah, dan Syi'ah hanya menerima *sadd adz-dzari'ah* dalam masalah tertentu saja. Sedangkan Imam Syafi'i menerima jika dalam keadaan *uzur*, seperti ketika seseorang dalam keadaan musafir atau sakit dibolehkan meninggalkan sholat Jum'at dan menggantikannya dengan sholat Dhuhur. Namun sholat Dhuhurnya harus dilakukan secara diam-diam, agar tidak dituduh sengaja meninggalkan shalat Jum'at.<sup>50</sup> Hal ini membuktikan bahwa eksistensi *sadd al-dzari'ah* sebagai dalil dasar dalam menetapkan hukum suatu hal masih terdapat perbedaan pendapat. Ketetapan hukum berdasarkan *sadd adz-dzari'ah* dibagi menjadi tiga kelompok yaitu dijelaskan sebagai berikut.

---

<sup>49</sup> Muhammad Hisyam al-Burhani, *Sadd Adz-Dzariah bi Syariah Islami*, (Damaskus: Darul Fikr, 1985), 101.

<sup>50</sup> Rachmat Syafe'I, *Ilmu Ushul Fiqh*, 136-137.

- 1) Diterima sepenuhnya dan menjadikan hujjah atas *sadd adz-dzari'ah*;
- 2) Menerima tidak sepenuhnya dengan menggunakan *sadd adz-dzari'ah* pada hukum tertentu; dan
- 3) Mutlak menolak *sadd adz-dzari'ah* secara mutlak sebagai dasar hukum.<sup>51</sup>

Adapun di sisi lain ulama yang tidak menerima kehujjahan *sadd adz-dzari'ah* sebagai metode penerapan hukum ialah madzhab Zhahiri. Sebab golongan madzhab Zhahiri menggunakan metode penentuan hukum berdasarkan makna tekstual atau *zahir al-lafzh*. Sedangkan *sadd adz-dzari'ah* sendiri merupakan hasil nalar terhadap perbuatan yang masih pada tingkat dugaan, dan tidak dapat dipastikan hukumnya meskipun berada pada tingkat dugaan yang paling kuat. Jadi golongan Zhahiri menganggap bahwa *sadd adz-dzari'ah* semata-mata hanya sebagai produk *aqli* (didasarkan pada akal atau *ra'yi* semata) yang tidak sekuat dengan penetapan hukum berdasarkan produk *naqli*. Mereka menolak eksistensi *sadd adz-dzari'ah* sebagai metode pengambilan istinbath hukum syara'.<sup>52</sup> Golongan madzhab Zhahiri melegitimasi pendapat mereka dengan memegang beberapa ayat Al-Qur'an sebagai berikut.

---

<sup>51</sup> Wahbah Zuhaili, *Uhsul Fiqh Al-Islami Jilid II*, (Beirut: Darul Fikr, 1986), 888.

<sup>52</sup> Misranetti, "Sadd Adz-Dzariah Sebagai Suatu Hukum Metode Istinbat Hukum Islam", *Jurnal An-Nahl*, Vol. 9, No. 5, 2017. 70.

1) Surat Al-Baqarah ayat 29

هُوَ الَّذِي خَلَقَ لَكُمْ مَا فِي الْأَرْضِ جَمِيعًا ثُمَّ اسْتَوَىٰ إِلَى السَّمَاءِ فَسَوَّاهُنَّ سَبْعَ سَمَاوَاتٍ ۗ وَهُوَ بِكُلِّ شَيْءٍ عَلِيمٌ

*“Dialah (Allah) yang menciptakan segalayang ada di bumi untukmu, kemudian Dia menuju ke langit, lalu Dia menyempurnakannya menjadi tujuh langit. Dia Maha Mengetahui segala sesuatu.”<sup>53</sup>*

2) Surat Yunus ayat 59

قُلْ أَرَأَيْتُمْ مَا أَنْزَلَ اللَّهُ لَكُمْ مِنْ رِزْقٍ فَجَعَلْتُمْ مِنْهُ حَرَامًا وَحَلَالًا ۗ قُلْ اللَّهُ أَدْنَىٰ لَكُمْ أَمْ عَلَى اللَّهِ تَفْتَرُونَ

*“Katakanlah (Nabi Muhammad), “Terangkanlah kepadaku tentang rezeki yang diturunkan Allah kepadamu, lalu kamujadikan sebagiannya haram dan sebagiannya halal.” Katakanlah, “Apakah Allah telah memberikan izin kepadamu (tentang ini) ataukah kamu mengada-ada atas nama Allah?”<sup>54</sup>*

3) Surat Al-An'am ayat 119

وَمَا لَكُمْ أَلَّا تَأْكُلُوا مِمَّا دُكِرَ اسْمُ اللَّهِ عَلَيْهِ وَقَدْ فَصَّلَ لَكُمْ مَا حَرَّمَ عَلَيْكُمْ إِلَّا مَا اضْطُرِرْتُمْ إِلَيْهِ ۗ وَإِنَّ كَثِيرًا لَيُضِلُّونَ بِأَهْوَاءِهِمْ بِغَيْرِ عِلْمٍ ۗ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِالْمُعْتَدِينَ

*“Mengapa kamu tidak mau memakan sesuatu (daging hewan) yang (ketika disembelih) disebut nama Allah. Padahal, Allah telah menjelaskan secara rinci kepadamu sesuatu yang Ia haramkan kepadamu, kecuali jika kamu dalam keadaan terpaksa. Sesungguhnya banyak yang menyesatkan (orang lain) dengan mengikuti hawa nafsunya tanpa dasar pengetahuan. Sesungguhnya Tuhanmu lebih mengetahui orang-orang yang melampaui batas”<sup>55</sup>*

Golongan madzhab Zhahiri memahami beberapa ayat tersebut dan ayat senada lain sebagai petunjuk yang jelas mengkategorikan hukum suatu hal menjadi mubah atau haram. Selain itu, mereka beranggapan bahwa

<sup>53</sup> Badan Litbang dan Diklat Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahannya (Edisi Penyempurnaan 2019)*, 6.

<sup>54</sup> Badan Litbang dan Diklat Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahannya (Edisi Penyempurnaan 2019)*, 296.

<sup>55</sup> Badan Litbang dan Diklat Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahannya (Edisi Penyempurnaan 2019)*, 195.

penentuan mubah dan haramnya sesuatu merupakan hak semata-mata monopoli dipegang oleh Allah Swt. Ketentuan-ketentuan mengenai mubah atau haram dimaksud merupakan hal terkandung di dalam syariat yang diturunkan Allah. Sementara, syariat itu sendiri telah diturunkan secara tuntas dan sempurna

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian**

Peneliti akan melakukan penelitian Empiris, dimana peneliti akan terjun langsung ke lapangan untuk melihat fakta-fakta yang ada di lapangan. Cara perolehan datanya dengan melakukan pengamatan dan wawancara kepada subjek.<sup>56</sup> Penelitian ini dilakukan kepada mahasiswa UIN Maulana Malik Ibrahim Malang yang bermain *game Higgs Domino Island* dan pernah menjual belikan *chip game Higgs Domino Island*.

#### **B. Pendekatan Penelitian**

Pendekatan penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian konseptual. Pendekatan ini adalah sebuah pendekatan dengan cara melihat secara nyata, turun ke lapangan guna melihat bagaimana penerapan hukum yang terjadi di masyarakat. Penelitian ini menggambarkan tentang bagaimana transaksi jual beli *chip game Higgs Domino Island* di kalangan mahasiswa UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.

#### **C. Lokasi Penelitian**

Penelitian yang dilakukan peneliti dilaksanakan di sekitar kota Malang, Provinsi Jawa Timur. Lokasi ini dipilih karena peneliti ingin mengetahui bagaimana penerapan jual beli *chip game Higgs Domino Island* dan pemahaman

---

<sup>56</sup> Jonaedi Efendi, *Metode Penelitian Hukum Normatif dan Empiris*, (Depok: Prenadamedia Group, 2016), 149.

para pemain tentang hukum transaksi jual beli *chip game Higgs Domino Island* di kalangan mahasiswa UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.

#### **D. Jenis dan Sumber Data**

##### 1. Data Primer

Sumber data primer yang digunakan diperoleh langsung dari pemain *game Higgs Domino* yang pernah melakukan jual beli *chip game* tersebut. data yang diperoleh dilakukan dengan wawancara kepada pemain *game Higgs Domino*.

##### 2. Data Sekunder

Sumber sekunder adalah data yang diperoleh selain dari data primer. Data sekunder yang peneliti gunakan berupa artikel, skripsi, buku, internet, dan sumber lain yang bisa dijadikan bahan untuk mengolah data terkait dengan masalah yang akan diteliti

#### **E. Metode Pengumpulan Data**

Dalam penelitian ini, metode pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, wawancara merupakan percakapan secara langsung dengan narasumber guna menggali informasi dari narasumber.<sup>57</sup> Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode wawancara guna mendapatkan data penelitian yang lebih akurat. Teknik wawancara yang digunakan penulis adalah berupa wawancara terbuka dan wawancara terstruktur.<sup>58</sup> Wawancara pun dilakukan dengan bertemu langsung tatap muka dengan pelaku transaksi jual beli *chip game Higgs Domino*

---

<sup>57</sup> Fadhallah, *Wawancara*, (Jakarta Timur: UNJ Press, 2010). 1.

<sup>58</sup> Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2017), 189.

*Island* dan mahasiswa UIN Maulana Malik Ibrahim Malang yang dilakukan dengan mengambil sampel secara random dari beberapa mahasiswa UIN Maulana Malik Ibrahim Malang yang diambil dari data google formulir yang telah diisi oleh mahasiswa.

#### **F. Metode Pengolahan Data**

Pengolahan data adalah suatu tahap lanjutan setelah pengumpulan data dilakukan.<sup>59</sup> Teknik pengolahan data yang digunakan dengan cara deskriptif, dimana peneliti mengumpulkan, menyusun, dan mengolah data yang diperoleh dari hasil wawancara di lapangan dan dari pengisian google formulir.

Pertama-tama peneliti mengumpulkan data dari hasil wawancara lapangan berdasarkan pengisian melalui *google form* dari subjek yang telah memenuhi syarat sampel ditentukan oleh penulis. Setelah pengumpulan data dirasa cukup, kemudian dianalisa data yang diperoleh dengan cara mendeskripsikan dan menghubungkan data tersebut dengan hukum yang telah ada yaitu menggunakan bahan hukum berupa *sadd adz dzari'ah* dari berbagai persepektif ulama. Setelah dideskripsikan, kemudian diperkuat dengan bukti dan dokumen pendukung lain jika diperlukan seperti halnya syarat dan ketentuan *game Higgs Domino Island* yang tersedia di aplikasi. Setelah semua itu selesai kemudian penelitian tersebut nantinya akan berbuah jawaban mengenai bagaimana transaksi jual beli *chip Higgs Domino Island* menurut metode penetapan hukum berdasarkan *sadd adz-dzari'ah*, baru kemudian disusunlah kesimpulan sebagai jawaban dari rumusan masalah yang telah ditentukan dengan tujuan memudahkan pembaca untuk

---

<sup>59</sup> Burhan Bungin, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Jakarta: Kencana, 2017). 174.

memahami isi dari hasil penelitian yang telah ditemukan oleh penulis mengenai hukum jual beli *chip Higgs Domino Island* berdasarkan metode *sadd adz-dzari'ah*.

Untuk mempermudah pemahaman, penulis menyusun sistematika menjadi beberapa tahapan, antara lain:

1. Pemeriksaan Data (*Editing*)

*Editing* adalah kegiatan yang dilakukan setelah proses penghimpunan data di lapangan selesai. Fungsi dari *editing* ini adalah memeriksa apakah data yang diperoleh itu sudah sesuai dengan yang diharapkan oleh peneliti. Pada proses *editing* ini peneliti dapat memperbaiki data yang kurang, lebih, terlewat, data ganda, atau bahkan data yang terlupakan.<sup>60</sup> Dalam proses *editing* ini, peneliti memeriksa kelengkapan data-data yang diperoleh dari pemain *game Higgs Domino Island* yang pernah melaksanakan transaksi jual beli *chip game Higgs Domino Island*.

2. Klasifikasi (*Classifying*)

Klasifikasi adalah tahapan setelah mendapatkan data penelitian. Ketika semua data sudah terkumpul, proses selanjutnya yakni mengklasifikasikan data yang ada, dengan tujuan untuk memilah mana saja data yang sesuai dengan kebutuhan penelitian. Setelah dipilah dari total jumlah pengisi formulir google ada 20 pengisi google formulir dan yang masuk kepada kriteria pemain yang cocok untuk dijadikan data penelitian ada 16 pemain. Dari 16 pemain ini akan dipilih 5 pemain yang dianggap aktif dalam bermain dan pernah melakukan jual beli *chip game Higgs Domino Island* dan akan

---

<sup>60</sup>Burhan Bungin, *Metode Penelitian Kuantitatif*. 175.

dilakukan wawancara lebih lanjut mengenai jual beli *chip game Higgs Domino Island*.

### 3. Verifikasi (*Verifying*)

Verifikasi data ini adalah tahapan dimana peneliti menyelaraskan data yang diperoleh dengan dokumen yang ada. Apabila data yang ada sesuai dengan dokumen atau bukti yang ada maka data yang diperoleh bisa dikatakan kredibel.<sup>61</sup> Dengan mengkonfirmasi setiap data yang ada, peneliti diharapkan mendapatkan informasi yang digunakan sebagai pendukung tercapainya tujuan penelitian. Pengecekan data dilakukan sambil melihat proses jual beli *chip Higgs Domino Island* maupun cara memperoleh *chip* dari *game* tersebut yang dilakukan oleh mahasiswa. Tujuannya untuk memperoleh keabsahan data yang sebenar-benarnya ada di lapangan.<sup>62</sup>

### 4. Analisis (*Analysis*)

Analisis data adalah suatu proses pengolahan data dengan cara menganalisa semua data yang ada. Setelah semua data terkumpul, selanjutnya peneliti melakukan tahap pengelolaan data dengan menganalisa data yang ada. Pada penelitian ini peneliti melakukan analisis data menggunakan metode deskriptif kualitatif. Analisis dengan metode deskriptif kualitatif ini dilakukan dengan cara pengolahan data, mengorganisirnya, kemudian mencari apa yang akan disampaikan peneliti kepada orang lain.

Analisis data pada penelitian ini meliputi data-data yang diperoleh dari hasil wawancara dan observasi kepada pemain *game Higgs Domino Island*

---

<sup>61</sup> Salim, *Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Kencana 2019). 117.

<sup>62</sup> Rianto Andi, *Metodologi Penelitian Sosial dan Hukum*, (Jakarta: Granit, 2005), 17.

yang pernah bertransaksi jual beli *chip game* tersebut. Data-data yang telah diperoleh akan dianalisis di tahap ini.

#### 5. Kesimpulan (*Concluding*)

Kesimpulan penelitian adalah pernyataan singkat tentang hasil penelitian yang telah dilakukan. Kesimpulan ini biasanya terdiri atas jawaban dari pertanyaan yang ditulis pada bagian awal di rumusan masalah.<sup>63</sup> Pada tahap ini peneliti merumuskan pernyataan singkat atas jawaban dari pertanyaan yang terdapat di rumusan masalah.

---

<sup>63</sup> Monika Handayani, *Metodologi Penelitian Akuntansi*, (Banjarmasin: Poliban Press, 2019). 33.

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Gambaran Umum Tentang Game Higgs Domino Island

*Game Online* adalah permainan yang dimainkan orang banyak di waktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi online atau internet.<sup>64</sup> Dari beberapa atau banyak orang yang memainkan game online secara bersamaan tersebut mereka tidak mengharuskan mereka untuk berkumpul dalam suatu tempat, karena sifat dari *game online* itu sendiri yang bisa dimainkan dimanapun selagi terdapat jaringan internet di area tersebut. Dengan adanya sistem komunikasi online para pemain *game* bisa bertemu dalam satu server tanpa harus bertemu langsung dengan pemain-pemain yang lainnya.

Kemunculan *game online* ini menjadi sangat populer dan mudah untuk diakses. *Game online* dapat dimainkan di berbagai media, seperti komputer, laptop, smartphone dan konsol *game* (alat khusus yang dipergunakan untuk bermain *game*).<sup>65</sup>

Seiring berkembangnya zaman permainan *game online* semakin beragam, dari *game FPS (First Person Shooter / game* yang menjadikan pemain seolah-olah berada dalam permainan tersebut), *RPG (Role Playing Games / game* yang biasanya memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk memainkan *game* secara bersama-sama), *RTS (Real Time Strategy, yakni game*

---

<sup>64</sup> Andri Arif Kustiawan, *Jangan Suka Game Online*, (Magetan: AE Media Grafika, 2019). 5-6.

<sup>65</sup> Eryzal Novrialdi, "Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya." *Buletin Psikologi*, No.2 (2019): 149.

yang menekankan strategi dalam permainannya) sampai *Simulation Games* (game yang menyajikan pengalaman pemain untuk melakukan sesuatu melalui simulasi, biasanya dikenal dengan istilah *game simulator*).<sup>66</sup>

Salah satu bentuk *game* yang menarik untuk dibahas adalah *game Higgs Domino Island*. *Game Higgs Domino Island* adalah sebuah permainan yang dimainkan secara *online* yang terdapat di *smartphone*, *Higgs Domino Island* adalah salah satu permainan berbasis *online* yang terdapat pada *smartphone* dan bisa *download* serta dimainkan oleh semua orang. Permainan *Higgs domino Island* ini dapat *download* di *Playstore* (bagi pengguna *android*) atau di *AppStore* (pada *smartphone Apple*). *Game* ini dapat dimainkan secara *individu* maupun *berkelompok*, tergantung apa jenis *sub game* yang dimainkan di dalamnya.

Gambar 1.1 Macam-macam *sub game Higgs Domino Island*



<sup>66</sup> Husnul Abdi, "6 Jenis Game Online Seru dan Terpopuler yang harus diketahui", Liputan 6, 3 September 2019, diakses 14 November 2021, <https://hot.liputan6.com/read/4053559/6-jenis-game-online-seru-dan-terpopuler-yang-harus-diketahui>.



Sedangkan para pengguna diantaranya sering menggunakan *sub game* tertentu saja seperti berikut.

Gambar 1.2 *Sub game Higgs Domino Island yang Sering Digunakan*







Dalam game *Higgs Domino Island* sendiri terdapat beberapa *sub game* yang dapat dimainkan, diantaranya Remi, Texas, Capsa susun, Gin rummy, Cangkulan, Kartu 41, Samgong, Qiu-qiu, Catur, Ludo, Puzzle, Congklak, dan beberapa *game slot* seperti DuoFu DuoCai, Fafafa, dll. Dari sekian banyak *sub game*, cara memainkannya sangat beragam, ada yang menggunakan kartu, papan catur, ular tangga, dadu, domino dan undian yang dimana semua media tersebut sudah tersedia di dalam *game*. Adapun tampilan beberapa *sub game Higgs Domino Island* tersebut dapat disajikan sebagai berikut.

Gambar 1.3 Tampilan Sub Game Higgs Domino Island (Texas Holdem Poker)



Gambar 1.4 Tampilan Sub Game Higgs Domino Island (Domino)



Gambar 1.5 Tampilan Sub Game Higgs Domino Island (QiuQiu)



Gambar 1.6 Tampilan Sub Game Higgs Domino Island (Texas Holdem Poker)



Sebelum masuk ke beberapa sub game Higgs Domino Island tersebut, pengguna akan disajikan room pilihan menyesuaikan chip yang dimiliki.

Gambar 1.7 Tampilan *Room Pilihan*



Fitur –fitur yang diberikan di dalam *game Higgs Domino Island* ini sangat beragam, antara lain:

1. Desain yang mewah dan modern, sehingga membuat suasana permainan santai dan menyenangkan.
2. Gratis koin setiap hari.
3. Terdapat sistem VIP yang dapat mengaktifkan fitur obrolan, mengaktifkan *emoticon* khusus dalam *game*, dan dapat menaikkan batas mengirim *chip* kepada pengguna lain.
4. *Emoticon game* yang lucu dan fitur interaktif.

Cara memainkan *game* pada *Higgs Domino Island* terbilang mudah, seperti *game-game* yang dapat kita temui pada umumnya. Jika tidak bisa memainkannya bisa mengikuti panduan atau petunjuk yang ada. Dalam memainkannya, pemain diharuskan mempunyai sejumlah *chip* sebagai alat tukar dalam *game* tersebut. Jika pemain tidak mempunyai *chip*, maka tidak bisa

memainkan *game* yang ada pada *Higgs Domino Island*. Ketika pemain memainkan permainan yang ada di *game Higgs Domino Island*, pemain diharuskan menyetorkan *chip* sebagai alat pembayaran atau taruhan untuk masuk ke dalam *sub gamenya*.

Dalam permainan, ketika pemain sudah menyetorkan *chip* untuk masuk ke dalam *gamenya*, hal yang akan terjadi adalah *chip* tersebut dapat kembali utuh jika seri, dapat kembali lebih banyak jika menang, dan dapat hilang diserahkan kepada pihak lawan jika kita kalah dalam permainan. Itu jika pemain memainkan permainan yang terdapat lawan di dalamnya, seperti Remi, Texas, Capsa susun, Gin rummy, Cangkulan, Kartu 41, Samgong, Qiu-qiu, Catur, Ludo, Puzzle, dan Congklak.

Berbeda lagi ketika pemain memainkan *game slot* yang mengandalkan lebih banyak keberuntungan daripada skill untuk memainkannya. Misalnya pemain menyetorkan sejumlah *chip* untuk bermain, ketika pemain memenangkan permainan tersebut, hasil yang didapatkan dari kemenangan itu bisa berkali-kali lipat. Nah, dari hasil ini lah biasanya pada pemain bisa menjual *chip* yang telah diperoleh.

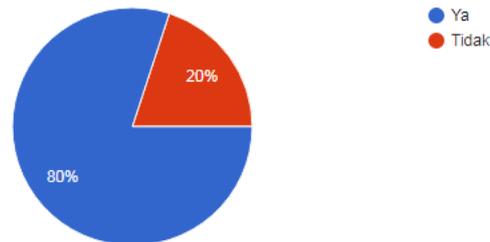
#### **B. Sistem Jual Beli Chip Game Higgs Domino Island di Kalangan Mahasiswa UIN Maulana Malik Ibrahim Malang**

Berdasarkan pengambilan data yang diambil dari pengisian *Google form* diperoleh sebagai berikut:

## Higgs Domino Island

1. Apakah anda pernah memainkan game Higgs Domino Island?

20 jawaban

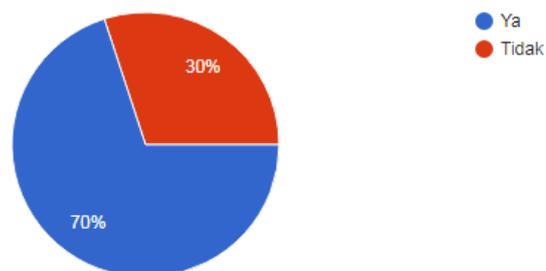


Sebanyak 80% dari 20 mahasiswa yang mengisi kuisisioner pernah memainkan *game Higgs Domino Island*. 20 mahasiswa ini terdiri dari beberapa mahasiswa dari fakultas yang ada di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.

Selain untuk bermain sebagian mahasiswa yang mengisi formulir juga melakukan transaksi penjualan *chip* dari hasil bermain *game*.

4. Apakah anda pernah menjual chip dari hasil menang main game?

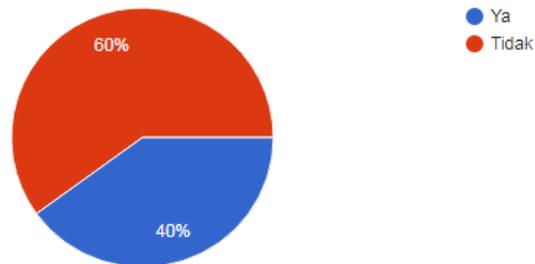
20 jawaban



Sebanyak 70% dari 20 mahasiswa pernah menjual *chip* hasil dari kemenangan bermain *game Higgs Domino Island*. Sebagian narasumber lain juga pernah membeli *chip game Higgs Domino Island*.

6. Apakah anda pernah membeli chip game Higgs Domino Island?

20 jawaban



Dari hasil pengambilan data *Google form*, sebanyak 40% narasumber pernah membeli *chip game Higgs Domino Island*.

Praktik jual beli *chip game Higgs Domino Island* ini dapat dilakukan dengan berbagai macam metode, seperti lewat aplikasi toko *online*, media sosial, beli langsung melalui agen *chip*, atau bisa juga lewat pemain terdekat yang kebetulan sedang menjual *chip* yang dimilikinya.

Pada jual beli *chip* yang dilakukan melalui media sosial, penjual *chip* menjual atau menawarkan *chipnya* melalui media sosial Facebook, mencantumkan ketersediaan *chip*, harga *chip*, dan nomor handphone penjual kemudian pembeli menghubungi nomor penjual melalui Whatsapp dan menanyakan ketersediaan *chip*, jika *chip* terkonfirmasi masih tersedia, langkah selanjutnya yakni kedua belah pihak membuat janji untuk bertemu di suatu tempat. Pada saat kedua belah pihak bertemu penjual mengirimkan *chip* yang dijualnya ke akun pembeli, baru setelah itu pembeli membayar dengan uang tunai, sesuai dengan kesepakatan yang telah dibuatnya.

Pada transaksi jual beli *chip* melalui media sosial yang kemudian berujung kepada sistem jual beli COD (*Cash On Delivery*) ini penjual

menawarkan *chip* di media sosial Facebook dengan harga Rp 55.000 per 1B *chip* game. Jadi ketika penjual menjual 1B *chip* maka uang tunai yang diterima penjual adalah 55.000 Rupiah dengan pembayaran yang dilakukan dengan cara tunai yang diberikan langsung kepada penjual ketika kegiatan jual beli dilakukan ditempat yang telah disetujui kedua belah pihak.<sup>67</sup>

Selain transaksi jual beli yang dilakukan melalui media sosial, jual beli *chip* ini juga dilakukan melalui agen yang memang bermain dan menstok *chip* untuk dijual kepada pemain lain yang ingin membeli dengan tujuan bisa memainkan *game Higgs Domino Island*. Layaknya penjual pulsa, agen *chip* ini hanya perlu diam dan menunggu permintaan dari pembeli ketika pembeli tersebut sedang membutuhkan *chip*. Ketika pemain sedang membutuhkan *chip*, pemain tersebut akan datang ke agen untuk membeli *chip*. Agen *chip* tidak perlu melakukan memasarkan untuk mencari konsumen dalam penjualan *chip*.

Cara pembeliannya cukup mudah, si pembeli tinggal mendatangi agen untuk membeli *chip* yang diinginkannya, kemudian pembeli menyerahkan uang tunai sebagai alat pembayarannya. Jika di suatu kondisi si pembeli sedang jauh dari agen *chip*, semisal pembeli di luar kota atau lagi sibuk sehingga tidak bisa datang ke lokasi. Si pembeli bisa langsung menghubungi agen lewat telepon atau Whatsapp dengan menyertakan nomor identitas di dalam *game* dan kemudian *chip* akan dikirimkan ke akun pembeli. Untuk pembayarannya biasanya dilakukan secara nontunai atau transfer, dengan tujuan menghemat waktu dan adanya kendala tidak bisa bertemu.

---

<sup>67</sup> Narasumber 1, wawancara, (Malang, 19 November 2021).

Harga yang dipatok pada agen ini sedikit lebih mahal dari harga pasaran di media sosial, dimana *chip* yang ditawarkan di media sosial dijual dengan harga 55.000 rupiah, sedangkan *chip* yang ditawarkan di agen dijual dengan harga 60.000 rupiah. Tetapi tidak semata-mata semua penjual *chip* mematok harga sedemikian itu, karena penetapan harga ini sendiri tergantung kepada pribadi penjual, ingin menjual berapa *chip* yang dipunyainya.<sup>68</sup>

Pada kondisi lain, pemain *Higgs Domino Island*, ada yang melakukan jual beli *chip*nya dengan menawarkan secara langsung ke orang sekitar. Ketika pemain tersebut sudah mempunyai *chip* dan sedang berada di tempat umum, warung kopi misalnya, dia menawarkan ke pemain terdekat di sekitarnya tersebut. Untuk *chip* yang dijual dengan metode ini ditawarkan dengan harga 60.000 rupiah per 1B *chip*, namun jika membeli *chip* 2B ke atas maka harga yang didapatkan menjadi 55000 per1Bnya. Selain menjual, pemain juga membeli *chip* untuk modal bermain *game Higgs Domino Island*. Ketika pemain membeli *chip* untuk modal bermain, tujuan pemain sesungguhnya adalah untuk meraih kemenangan yang lebih banyak dan kemudian akan dijualnya kembali. Mengenai metode pembayarannya penjual menerima pembayaran secara langsung saja. Pembayaran secara langsung ini harus berupa uang tunai sejumlah yang ditentukan dan dibayarkan pada saat itu juga.<sup>69</sup>

Sebagaimana narasumber 4 mengatakan bahwasannya telah menghabiskan uang sejumlah 2 juta rupiah untuk membeli *chip game Higgs Domino Island*. *Chip* tersebut digunakan sebagai modal untuk bermain *game*

---

<sup>68</sup> Narasumber 2, wawancara (Malang, 19 November 2021).

<sup>69</sup> Narasumber 3, wawancara (Malang, 16 Maret 2022).

*Higgs Domino Island* yang kemudian dengan bermain tersebut pemain mengharapkan kemenangan yang besar dan instant dari bermain *game Higgs Domino Island*. *Chip game Higgs Domino Island* yang digunakan sebagai modal tersebut dibeli dari aplikasi *online shop* Shopee dengan harga 70.000 per 1Bnya. Selain itu, pemain juga membeli *chip* dari teman-teman disekitarnya yang menjual *chip game Higgs Domino Island* seharga 50.000. Hasil dari kemenangan *game* yang diperoleh tersebut dijual dengan harga 50.000 rupiah per 1Bnya. *Chip* tersebut dijual kepada teman-teman se-permainannya yang biasanya dia temui di tempat tongkrongan. Narasumber juga bercerita bahwa dari 2 juta rupiah yang telah digunakan untuk membeli *chip* tersebut dia hanya meraup kemenangan sekitar 1 juta rupiah selama dia bermain *game* dan menjual *chipnya* kembali ke pemain-pemain lain.<sup>70</sup>

Kondisi sebaliknya malah dialami narasumber mahasiswa Fakultas Syariah yang malah mendapatkan banyak kemenangan dari bermain *game Higgs Domino Island*. Jika dikondisi pemain sebelumnya telah mengalami kerugian, pada pemain ini malah diberkahi dengan kemenangan yang berlimpah. Modal yang dikeluarkan pemain ketika bermain sekitar 2 sampai 3 juta rupiah, dan kemenangan yang diperoleh mencapai sekitar 8-10 juta. Dari modal dan hasil kemenangan tersebut sebagian besar diperjual belikan kepada agen *chip game Higgs Domino Island* dengan harga jual 60.000 dan harga belinya sejumlah 65.000. Sedangkan sebagian kecil kemenangan tersebut ada yang dijual kepada

---

<sup>70</sup> Narasumber 4, wawancara (Malang, 16 Maret 2022).

teman dan ke orang sekitar yang sedang membutuhkan *chip game Higgs Domino Island*.

Dari hasil kemenangan yang diperloh pemain ini sebagian kecil dipergunakan untuk membeli *chip* dan sebagian yang lainnya dipergunakan untuk dibelanjakannya. Hasil dari bermain *game* dan menjual *chip game Higgs Domino Island* ini pemain sudah bisa membeli handphone seharga 2,1 juta rupiah, joran seharga 500 ribu rupiah, aquarium dan hiasannya seharga 400 ribu rupiah, dan kebutuhan lain-lainnya.<sup>71</sup>

### **C. Tinjauan Adz-Dzarî'ah Terhadap Praktik Jual Beli Chip Game Higgs Domino Island**

Jual beli *chip game Higgs Domino Island* ini adalah salah satu jenis jual beli yang objeknya tidak dapat diserahkan secara langsung atau nyata dirasakan, tetapi objek dari jual beli tersebut (*chip*) bisa diambil manfaatnya dan bisa diserahterimakan dari satu pihak ke pihak lainnya. Dalam kata lain, objek yang diperjualbelikan berada di dunia *virtual*, tidak dapat dipegang tetapi bisa diambil manfaatnya, bukan objek yang dapat dirasakan secara nyata atau dapat dipegang dan dirasakan secara langsung.

Jual beli *chip game Higgs Domino Island* ini dilakukan secara *online* dan secara *offline*. Dilakukan secara *online* ketika transaksinya dilakukan melalui media komunikasi *online* dan pembayarannya juga melalui transfer, jadi tanpa adanya pertemuan tatap muka secara langsung yang dilakukan oleh pembeli dan penjual. Sedangkan jual beli *chip game Higgs Domino Island* yang dilakukan

---

<sup>71</sup> Narasumber 5, wawancara (Malang, 17 Maret 2022)

secara *offline* ini dilakukan di satu tempat yang dimana pada saat itu terdapat kehadiran pihak penjual dan pembeli.

Transaksi jual beli *chip game Higgs Domino Island* secara *online* ini sekilas tidak berbeda seperti transaksi yang dilakukan secara *offline*. Namun untuk meninjau kembali praktik transaksi jual beli *chip game Higgs Domino Island* berdasarkan pendapat ulama madzhab Syafi'i dari rukun dan syarat sebagai berikut.

1. *Sighat* akad. Menurut Jalaluddin al-Mahalli, rukun jual beli didahului dengan *sighat* terlebih dahulu sebagai ungkapan yang diucapkan oleh pihak-pihak yang melaksanakan transaksi jual beli untuk menentukan kesediaan pihak pembeli menjadi bagian dari *aqid*.<sup>72</sup> Ketika penjual mengungkapkan “aku menjualnya kepadamu” maka pihak pembeli secara langsung menjadi bagian rukun jual beli yang hakiki. Sebagaimana ungkapan menjualkan barang pada umumnya, pihak penjual *chip Higgs Domino Island* menawarkannya di media sosial secara *online* dengan memasang ketersediaan produk. Tidak hanya secara *online*, penjual *chip* juga menawarkannya melalui pertemuan tatap muka kepada pemain *game Higgs Domino Island* yang diucapkan dengan “jika anda membutuhkan *chip*, saya menjualnya kepadamu”. Kedua ungkapan penjual tersebut merupakan bagian dari “*bi'tuka*” atau “*mallaktuka*” dan menunggu pembeli untuk membeli *chip* yang ditawarkannya. Apabila pembeli telah tertarik dengan tawaran *chip* tersebut dan memutuskan

---

<sup>72</sup> Jalaluddin Muhammad ibn Ahmad Ibn Muhammad Mahalli, *Kanzur Roghibin: Syarah Minhajit Tholibin*, (Beirut: Darul Minhaj, 2013), 560

untuk membelinya, maka transaksi jual beli telah berlangsung. *Sighat* akad dalam transaksi ini terpenuhi atas jual beli *chip Higgs Domino Island* karena telah terjadi ungkapan penawaran dan proses mengucapkan penerimaan barang dari kedua belah pihak. Para pihak pun tidak menggunakan bahasa isyarat yang menyebabkan transaksi dapat menjadi tidak sah menurut madzhab Syafi'i.

2. Orang yang berakad (*aqid*). Syarat utama ialah berakal. Artinya, para pihak memiliki kesadaran dalam melaksanakan transaksi jual beli. Penjual secara sadar menawarkan *chip Higgs Domino Island* dengan sungguh-sungguh kepada calon pembeli. Apabila melihat dari seluruh responden yang diambil oleh penulis, para pihak yang melakukan transaksi jual beli *chip* telah memenuhi syarat dewasa, memiliki kemampuan dalam menggunakan harta, bukan dari kalangan anak-anak, serta dapat melihat proses transaksi.<sup>73</sup> Adapun unsur kerelaan menjadi bagian penting yang harus diperhatikan para pihak dalam melakukan transaksi. Hal ini telah dinyatakan bahwa penjual rela menawarkan *chip Higgs Domino Island* kepada pembeli yang membutuhkan, sebaliknya pembeli pun rela memberikan harta sebagai alat pertukaran agar memperoleh *chip* yang ia butuhkan.
3. *Ma'qud 'alaih* (barang yang dijual dan alat pembelian). Secara umum, *chip* sebagai barang yang diperjualbelikan wajib dalam kondisi bersih dan suci, bermanfaat, dapat diserahkan, dalam kekuasaan pihak

---

<sup>73</sup> Jalaluddin Muhammad ibn Ahmad Ibn Muhammad Mahalli, *Kanzur Roghibin: Syarah Minhajit Tholibin*, 562.

penjual, dan dapat diidentifikasi.<sup>74</sup> Keseluruhan syarat *ma'qud 'alaih* telah terpenuhi, kecuali syarat kemanfaatan yang diberikan terhadap *chip* kepada pihak pembeli. Kemanfaatan di sini sangat relatif tergantung penggunaan pembeli untuk tujuan apa *chip* tersebut diperuntukkan. Maka dari itu, perlu dianalisa lebih jauh berdasarkan *Adz-Dzari'ah* yang menentukan sah atau tidaknya aspek kemanfaatan *chip Higgs Domino Island* dalam transaksi jual beli berdasarkan tujuan dan motif pembeli.

Keabsahan jual beli *chip Higgs Domino Island* dari rukun dan syarat tersebut belum sepenuhnya terjawab. Hal ini dikarenakan aspek kemanfaatan rukun *ma'qud 'alaih* yaitu berupa *chip* tersebut masih perlu dianalisa kembali dari tujuan pembeli melakukan transaksi jual beli *chip* yang dapat ditinjau dari perspektif *Adz-Dzari'ah*. Sebab keabsahan jual beli sesungguhnya telah sah apabila memenuhi rukun dan syaratnya namun tetap memperhatikan dalil sebagai berikut.

الأصل في المعاملات الإباحة إلا أن يدل دليل على تحريمها

“Pada hakikatnya, segala bentuk transaksi ber-mu’amalah boleh dilakukan kecuali apabila ada dalil yang mengharamkannya.”<sup>75</sup>

Dari kaidah tersebut menjelaskan bahwa pelaksanaan transaksi jual beli *chip Higgs Domino Island* dapat diperbolehkan atau diharamkan. Maka dari itu, memperhatikan kembali cara memperoleh *chip*, motif dan tujuan penggunaan *chip* sebagai pemenuhan syarat kemanfaatan *ma'qud 'alaih* dapat diuraikan lebih jauh menurut perspektif *sadd adz-dzari'ah* dan *fath adz-dzari'ah* dalam menentukan

<sup>74</sup> Jalaluddin Muhammad ibn Ahmad Ibn Muhammad Mahalli, *Kanzur Roghibin: Syarah Minhajit Tholibin*, 562.

<sup>75</sup> Djazuli, *Kaedah-kaedah Fiqh*, (Jakarta: Kencana, 2006), 127

dominasi keabsahan jual beli *chip* yang melibatkan pengguna *Higgs Domino Island*.

Jual beli *chip game Higgs Domino Island* ini adalah jual beli yang sangat diminati masyarakat pada akhir tahun 2020 sampai 2021 ini, bahkan sampai di tahun 2022 pun masih ada yang melakukan transaksi jual beli *chip game Higgs Domino Island*. Dengan bermain *game Higgs Domino Island*, seorang pemain bisa mendapatkan keuntungan yang besar secara instan dan bisa pula menjadi rugi karena kekalahan yang diterimanya dalam bermain *game Higgs Domino Island*. Semua itu tergantung kepada keberuntungan pemain yang didapat dalam bermain *game Higgs Domino Island*. Terkadang sering juga pemain *game Higgs Domino Island* sampai mengorbankan harta bendanya demi membeli *chip game Higgs Domino* tersebut. pembelian *chip* tersebut dilakukan untuk memainkan *game Higgs Domino Island*, karena tanpa *chip* pemain tidak bisa menjalankan permainan dengan kata lain tidak bisa masuk ke dalam ruangan permainan.

Dilihat dari sistem permainan yang dilihat lebih mengandalkan keberuntungan pemain dan harus menggunakan *chip* untuk memasuki ruangan permainan, ini menarik perhatian penulis untuk mengkaji lebih lanjut, karena sistem tersebut bisa menimbulkan ketidakadilan diantara pemain yang berakibat merugikan salah satu pihak yang bermain karena sistem permainan yang mengandalkan kebetuntungan. Sehingga penulis perlu melakukan penelitian secara mendalam mengenai jual beli *chip game Higgs Domino Island* dengan metode *Adz-Dzari'ah*.

Dalam suatu pengaplikasian *Adz-Dzarî'ah*, perlu dipahami bahwasannya konsep dari *Adz-Dzarî'ah* ini berkedudukan sebagai jalan atau perantara yang mengarahkan kepada hal yang diperbolehkan atau bisa juga menjadi perantara kepada hal yang tidak diperbolehkan. Jadi ketika jalan atau perantara tersebut menyampaikan kepada keharaman, maka hukumnya menjadi haram, ketika jalan tersebut membawa kepada sesuatu yang halal maka hukumnya menjadi boleh dilakukan atau mubah, dan ketika jalan tersebut memawa kepada sesuatu yang wajib, maka hukumnya menjadi wajib pula.

Adapun penulis melakukan penelitian terhadap jual beli *chip game Higgs Domin Island* dengan *Adz-Dzarî'ah* sebagai metode yang digunakan dalam pelaksanaan penelitian. Ketika jual beli *chip game Higgs Domino Island* berlangsung, tidak ada hal yang janggal dalam transaksinya, justru semua unsur jual beli sudah terkandung di dalamnya telah memenuhi rukun dan syarat. Namun, pada barang yang dijualbelikan itu timbul pertanyaan besar, untuk apa barang tersebut diperjualbelikan, apakah akan mengarah kepada *mafsadat* atau akan mengarah kepada *maslahah*. Karena bagi beberapa pemain yang pernah ditemui penulis, *chip* yang dibeli ini dipergunakan untuk menikmati permainan, tetapi penulis menemukan ada beberapa pihak juga yang membeli *chip* untuk keperluan mengundi nasib di dalam *game Higgs Domino Island*. Sehingga pada tujuan akhirnya menarik penulis untuk meneliti bagaimana hukum jual beli *chip game Higgs Domino Island* dalam tinjauan *Adz-Dzarî'ah*.

*Adz-Dzarî'ah* adalah suatu sarana dalam penetapan hukum suatu perbuatan yang kemudian dalam penjelasannya akan menuju kepada larangan

untuk melakukan suatu perbuatan karena terdapat unsur kerusakan di dalamnya atau bisa juga berimplikasi kepada pembolehan suatu perbuatan karena terdapat manfaat di dalam suatu perbuatan tersebut. Penggunaan metode *sadd adz-dzari'ah* ini diperuntukkan sebagai upaya preventif atau pencegahan agar tidak terjadi sesuatu yang mendatangkan kerusakan bagi manusia. Apabila suatu hal belum dipastikan secara jelas terdapat dugaan adanya kerusakan maka dilaranglah hal-hal yang mengarahkan pada perbuatan tersebut.<sup>76</sup>

Jika *Adz-Dzari'ah* ini dijadikan sarana dalam melihat hukum dari jual beli *chip game Higgs Domino Island*, bisa dibagi kedalam dua kondisi dan kemungkinan tujuan yang dicapai dari penggunaan *chip* yang diperjualbelikan tersebut. Apakah *chip* tersebut dipergunakan untuk mencari keuntungan di dalam *game* dengan tujuan mengundi nasib dengan bermain *game Higgs Domino Island* atau hanya sekedar dipergunakan sebagai hiburan semata, dengan maksud untuk menikmati fasilitas yang ada di dalam permainan.

Perlu diketahui bahwa terdapat pilihan beberapa *sub game* yang disediakan pada *platform game Higgs Domino Island* ini. Diantara semua *sub game* kebanyakan mengarah kepada taruhan antara pemain satu dengan pemain yang lainnya seperti halnya Remi, QiuQiu, Texas, Kartu 41, Ludo, Catur dan *sub game* lain yang cara bermainnya dua orang atau lebih atau bisa juga taruhan antara pemain dengan servergame seperti halnya permainan slot yang di dalamnya terdiri atas DuoFu DuoCai, FaFaFa, Rezeki Nomplok, Panda, dan *sub game* lain yang

---

<sup>76</sup> Nasrun Rusli, *Konsep Ijtihad As-Syaukani: Relevansinya Bagi Pembaharuan Hukum Islam di Indonesia*, (Jakarta: Logos, 2009), 142-143.

cara bermainnya perseorangan dan mengandalkan keberuntungan dari pemutaran slot yang dimainkan.

Terlepas dari niat penggunaan *chip* untuk ditujukan untuk meraih keuntungan maupun sekedar hiburan semata, tujuan memainkan *game Higgs Domino Island* tergantung pula dari *sub game* yang dipilih pengguna di dalamnya. Maka dari itu, penulis menilai keabsahan jual beli *chip* dalam *game Higgs Domino Island* ditinjau dari niat memainkan *game* tersebut dan sarana *sub game* yang digunakan. Sebab dalam perspektif metode *adz-dzari'ah* menurut Wahbah Zuhaili dapat menghukumi sesuatu atas dua kemungkinan, yaitu niat, motif, atau tujuan seseorang dalam melakukan sesuatu, serta akibat dari perbuatan melakukan sesuatu tersebut.<sup>77</sup> Dasar pengambilan atas dasar *sadd adz-dzari'ah* diusahakan untuk mempertimbangkan agar tidak sampai pada perbuatan yang menimbulkan kerusakan. Kemudian pedoman lain yang digunakan ialah faktor manfaat dan mudarat atau baik dan buruk. Sehingga dapat terlihat keabsahannya berdasarkan dua hal berbeda sebagai pertimbangan perspektif *sadd adz-dzari'ah* yang diuraikan lebih jauh.

*Pertama*, ketika *chip game Higgs Domino Island* diperjualbelikan dan digunakan untuk mencari keuntungan di dalam *game* dengan cara mengadu nasib di dalam *game* ini jelas tidak diperbolehkan, karena pada dasarnya beberapa sub permainan yang ada dalam *game Higgs Domino Island* ini disinyalir mengandung *maysir*. Salah satunya penulis mengambil model permainan slot, cara bermainnya yakni kita mengorbankan sejumlah *chip* sebagai syarat untuk bisa bermain,

---

<sup>77</sup> Wahbah Zuhaili, *Ushul Fiqh Juz 2*, (Damaskus: Darul Fikr, 1986), 879-880.

kemudian kita menunggu gambar yang muncul. Ketika gambar yang muncul sama atau gambar kembar sesuai dengan ketentuan yang ada di dalam *game*, maka pemain tersebut mendapatkan *chip* sesuai dengan perhitungan yang ada di dalam *game*. Namun jika gambar yang muncul berbeda atau tidak sesuai dengan kriteria kemenangan di dalam *game*, maka pemain akan kehilangan *chip* yang telah dikorbankan itu. Jadi di sini bisa diketahui dengan jelas bahwa permainan *game Higgs Domino Island* ini mengandalkan keberuntungan untuk memenangkan permainannya.

Jika pemain telah berniat dan memiliki tujuan untuk memperoleh *chip* dari hasil untung-untungan permainan slot, maka terdapat motif yang ditujukan pada sesuatu yang haram. Meskipun bermain *game* pada dasarnya diperbolehkan, namun karena model permainannya sekedar menaruhkan jumlah *chip* dan berharap untung-untungan lebih besar maka hukumnya berubah menjadi haram. Hal ini terdapat hukum halal dan haram yang sama-sama dominan diantara diperbolehkannya bermain permainan serta keharaman dalam meraup keuntungan dari pengundian. Apabila sesuatu hal dihukumi mubah dan haram ini berbaur atau bercampur dalam satu perbuatan maka prinsipnya dapat meninjau dari kaidah sebagai berikut.

إذا اجتمع الحلال والحرام غلب الحرام

“Apabila halal dan haram berkumpul, yang dimenangkan adalah yang haram.”<sup>78</sup>

---

<sup>78</sup> Abdul Haq, Ahmad Mubarak, Agus Ro’uf, *Formulaso Nalar Fiqh: Telaah Kaidah Fiqh Konseptual*, (Surabaya: Khalista, 2009), 22.

Kaidah ini menunjukkan bahwa seseorang dalam melakukan sesuatu, dalam hal ini ialah bermain *game Higgs Domino Islands*, perlu adanya batasan. Artinya, manusia selalu berambisi dalam memenuhi apa yang mereka inginkan sekalipun terlihat mubah dilakukan yang nyatanya bercampur dengan haram karena terdapat unsur pengundian di dalam *sub game*. Batasan tersebut digunakan untuk memisahkan antara niat atau motif seseorang dalam menggunakan *game Higgs Domino Island* ke arah pada dua tujuan berbeda yaitu yang mubah atau yang haram. Dua hal yang sangat berbeda antara mubah dan haram sangat dapat dipilih oleh seseorang dalam menentukan tujuan penggunaan *game Higgs Domino Island*. Hal ini sebagaimana yang dijelaskan sebagai berikut.

عَنْ أَبِي عَبْدِ اللَّهِ حَدَّثَنَا عُمَرُ بْنُ رَافِعٍ حَدَّثَنَا عَبْدُ اللَّهِ بْنُ الْمُبَارَكِ عَنْ زَكَرِيَّا بْنِ أَبِي زَائِدَةَ عَنِ الشَّعْبِيِّ قَالَ. سَمِعْتُ النَّعْمَانَ بْنَ بَشِيرٍ يَقُولُ عَلَى الْمَنْبَرِ وَأَهْوَى بِإِصْبَعِيهِ إِلَى أذُنِيهِ سَمِعْتُ رَسُولَ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ يَقُولُ الْحَالَالُ بَيِّنٌ وَإِنَّ الْحَرَامَ بَيِّنٌ، وَبَيْنَهُمَا أُمُورٌ مُشْتَبِهَاتٌ، لَا يَعْلَمُهُنَّ كَثِيرٌ مِنَ النَّاسِ، فَمَنْ اتَّقَى الشُّبُهَاتِ فَقَدِ اسْتَبْرَأَ لِدِينِهِ وَعِرْضِهِ، وَمَنْ وَقَعَ فِي الشُّبُهَاتِ وَقَعَ فِي الْحَرَامِ كَالرَّاعِي يَرْعَى حَوْلَ الْحِمَى يُوشِكُ أَنْ يَرْتَعَ فِيهِ، أَلَا وَإِنَّ لِكُلِّ مَلِكٍ حِمًى، أَلَا وَإِنَّ حِمَى اللَّهِ مُحَارِمُهُ، أَلَا وَإِنَّ فِي الْجَسَدِ مُضْغَةً إِذَا صَلَحَتْ صَلَحَ الْجَسَدُ كُلُّهُ، وَإِذَا فَسَدَتْ فَسَدَ الْجَسَدُ كُلُّهُ أَلَا وَهِيَ الْقَلْبُ. رواه البخاري ومسلم، وهذا لفظ مسلم

“yang halal itu telah jelas dan yang haram pun telah jelas pula. Sedangkan diantaranya ada perkara syubhat (samar\_samar) yang kebanyakan manusia tidak mengetahui (hukum)-Nya. Barangsiapa yang menghindari perkara syubhat (samar-samar), maka ia telah membersihkan agama dan kehormatannya. Barangsiapa yang jatuh ke dalam perkara yang samar-samar, maka ia telah jatuh ke dalam perkara yang haram. Seperti penggembala yang berada di dekat pagar larangan (milik orang) dan dikhawatirkan ia akan masuk ke dalamnya, Ketahuilah, bahwa setiap raja memiliki larangan (undang-undang). Ingatlah bahwa larangan Allah adalah apa yang diharamkan-Nya. Ketahuilah, bahwa di dalam jasad manusia terdapat segumpal daging. Jika ia baik, maka baik pula seluruh jasadnya; dan jika ia rusak, maka

*rusak pula seluruh jasadnya. Ketahuilah, bahwa segumpal daging itu adalah hati.*”<sup>79</sup>

Hadis ini memberikan makna bahwa telah jelas terdapat perbedaan antara haram dan mubah dari tujuan penggunaan *game Higgs Domino Island*. Jika terdapat *syubhat* atau samar-samar atas tujuan dari penggunaan *game* tersebut mubah atau haram, maka sesungguhnya hadis ini dijadikan sebagai pijakan untuk selalu memiliki sifat *wara'* yaitu meninggalkan perkara yang masih samar-samar atau seseorang masih ragu atas keabsahan *game Higgs Domino Island*.

Ketika suatu perbuatan atau kegiatan mencari keuntungan yang dilakukan dengan cara yang tidak jelas atau dengan cara instant dan hanya mengandalkan keberuntungan dari sistem pengundian slot untuk mendapatkan keuntungan tersebut atau bisa juga menimbulkan kerugian secara instant, hal ini bisa diindikasikan ke arah perjudian atau kegiatan tersebut mengandung *maysir*. Menurut KBBI, judi adalah permainan dengan memakai uang atau barang berharga sebagai taruhan.<sup>80</sup> Sedangkan yang dimaksud dengan *maysir* ialah apapun yang mengandung unsur dan rugi dengan cara yang tidak benar dan tanpa adanya usaha yang serius dalam menggapainya.<sup>81</sup> Hal ini mempertimbangkan bahwa judi yang selalu mengarahkan pada kerugian akan selalu menimbulkan kerusakan daripada kemaslahatannya. Sebagaimana salah satu kaidah dijelaskan sebagai berikut.

كل أمر يتذرع به إلى محذور فهو محذور

---

<sup>79</sup> Abu Abdullah Muhammad bin Yazid bin Majah, *Sunan Ibn Majah*, (Riyadh: Baitul afkar ad-Dauliyah, tt), 428.

<sup>80</sup> KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia).

<sup>81</sup> Luky Nugroho, *Judi Terselubung*, (Jakarta Selatan: Rumah Fiqih Publishing, 2018), 9.

“Setiap hal/urusan/perkara (apabila dalam pelaksanaannya) menggunakan cara dan wasilah yang dilarang (dalam penggunaannya), maka hal/urusan/perkara tersebut juga merupakan sesuatu yang dilarang”<sup>82</sup>

Kaidah tersebut berangkat dari prinsip fikih yang diungkapkan sebagai berikut.

درءالمفاسد أولى من جلب المصالح

“Menolak kerusakan diutamakan ketimbang mengambil kemaslahatan”<sup>83</sup>

Kaidah ini menunjukkan bahwa judi yang berkedudukan sebagai sarana yang memiliki *mafsadah* jauh lebih besar dominasi kehadirannya daripada *maslahah*-nya. Sehingga perlu untuk dihindari dalam menggunakan *game Higgs Domino Island* sebagai objek penghasil keuntungan. Hal ini dikarenakan judi merupakan perbuatan terlarang yang mengarahkan tujuan pembelian *chip Domino Higgs Island* menjadi perkara yang dilarang yang berakibat pada kerusakan atau bahaya.

Ditambah lagi penulis menemukan terdapat beberapa pihak yang menggunakan *game Higgs Domino Island* ini dijadikan sebagai mata pencaharian, maka hukumnya tidak diperbolehkan karena seperti yang telah dijelaskan di atas bahwasannya jika suatu kegiatan mencari keuntungan tersebut hanya mengandalkan keberuntungan, dan dengan cara yang instant, maka perbuatan tersebut masuk ke dalam perjudian atau *qimar* maupun *maysir* yang merugikan pihak lawan. Dalam surat Al-Maidah ayat 90 dijelaskan sebagai berikut.

---

<sup>82</sup> Ali Ahmad An-Nadwi, *Al-Qawaid al-Fikhiyyah: Ma'fumuha, Nasy'atuha, Ta'abawwuruha, Dirasatu Muallafatiha, Adillatuhu, Muhimmatuhu, Tathbiqatuha*, (Damaskus: Darul Qalam, 1998), 106

<sup>83</sup> Jalaluddin Abdurrahman al-Suyuthi, *al-Asybah wa al-Nadzair*, (Beirut: Darul Kitab, 1998), 179.

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِنَّمَا الْخَمْرُ وَالْمَيْسِرُ وَالْأَنْصَابُ وَالْأَزْجَارُ رِجْسٌ مِّنْ عَمَلِ الشَّيْطَانِ  
فَاجْتَنِبُوهُ لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ

“Hai orang-orang yang beriman, sesungguhnya khamr, berjudi, berhala, mengundi nasib dengan panah adalah termasuk perbuatan syaitan. Maka jauhilah perbuatan-perbuatan itu agar kamu mendapat keberuntungan.”<sup>84</sup>

Dalam surat Al-Maidah ayat 90 tersebut dinyatakan bahwasannya judi ini termasuk salah satu perbuatan syaitan dan Allah memerintahkan kita untuk menjauhinya. Maka dari itu, judi ini adalah termasuk salah satu perbuatan yang harus di jauhi/tidak boleh dilakukan.

Hakikatnya, dasar pemikiran *sadd adz-dzari'ah* merupakan *ijtihad* yang berlandaskan pada pertimbangan kemaslahatan sebagaimana yang telah diuraikan sebelumnya mengenai sisi dominan antara *mafsadah* dan *masalahah*. Mekanisme penggunaan *game Higgs Domino Island* dari model permainnya sampai yang utama pada skema jual beli *chip* hasil dari *sub game* yang dimainkan menurut Al-Syatibi dapat dibagi menjadi empat macam dari segi kualitas ke-*mafsadah*-annya yang mempertimbangkan aspek manfaat dan akibat yang ditimbulkan yaitu diuraikan sebagai berikut.<sup>85</sup>

1. Perbuatan yang dilakukan itu sudah sangat pasti (*qath'i*) membawa kepada ke-*mafsadat*-an. Artinya, penggunaan *game Higgs Domino Islands* boleh-boleh saja dilakukan atau *mubah fi dzati*, namun apabila dilihat dari akibat yang ditimbulkan tersebut mendatangkan sebuah

---

<sup>84</sup> Badan Litbang dan Diklat Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahannya (Edisi Penyempurnaan 2019)*, 165

<sup>85</sup> Al-Syatibi, *Al-Muwaffaqat fi Ushul al-Syariah Juz I*, (Beirut: Darul Kutub al-Ilmiyyah, tt), 198-200

*mafsadat* maka hukumnya berubah menjadi haram atau tidak boleh dilakukan. Akibat tersebut tidak lain ialah menimbulkan kerugian bagi penjual *chip* yang memanfaatkan *game Higgs Domino Island* sebagai sarana memperoleh keuntungan.

2. Perbuatan yang besar kemungkinannya (*dzann al-ghalib*) mengarahkan pada *mafsadat*. Perbuatan ini diduga membawa pada kerusakan sehingga dilarang. Dugaan kerusakan tersebut ialah pada perbuatan judi. Apabila si penjual menjual *chip* dari *Higgs Domino Island* kemudian kepada pihak pembeli yang bertujuan untuk digunakan untuk judi kembali maka sesungguhnya termasuk dalam perbuatan dilarang.
3. Perbuatan yang kecil kemungkinannya membawa *mafsadat*. Perbuatan ini boleh dilakukan jika pembeli hanya menggunakan *chip* yang dijual oleh pihak penjual sekedar untuk menghibur diri dalam memainkan *sub game* di *Higgs Domino Island* tanpa berniat sedikitpun meraup keuntungan kembali.
4. Perbuatan yang masih mengandung *maslahat* namun memungkinkan pula perbuatan tersebut mengarahkan pada *mafsadat*. Dalam hal ini pihak yang menjual *chip Higgs Domino Island* kepada pembeli tentunya terdapat kemungkinan untuk dijadikan sebagai judi kembali di *sub game* yang tersedia sehingga mengarahkan pada *mafsadat*, maupun hanya sekedar untuk hiburan semata yang mengarahkan pada *maslahat*. Jadi, terdapat dua kemungkinan yang berbeda.

*Kedua*, masih terdapat beberapa pemain yang menikmati *game Higgs Domino Island* ini sebagai hiburan semata tanpa berniat untuk meraup keuntungan. Para pemain *game Higgs Domino Island* ini membeli *chip* dengan tujuan untuk menikmati fasilitas yang ada di dalam *game*, karena seperti yang sudah dijelaskan bahwasannya *game Higgs Domino Island* ini tidak bisa dimainkan bila tidak mempunyai *chip*. Maka dari itu, ada beberapa pemain yang rela mengeluarkan sejumlah uang demi membeli *chip game* dengan tujuan untuk bermain *game* dan menikmati fasilitas yang ada di dalamnya hanya untuk hiburan semata.

Pada dasarnya, keabsahan transaksi jual beli *chip Higgs Domino Island* tergantung pada kegiatan yang dilakukan menggunakan *chip*. Hukum asal *game Higgs Domino Island* yang harus menggunakan *chip* sesungguhnya boleh digunakan apabila sekedar bersaing dengan orang lain tanpa mempermasalahkan keuntungan atau kerugian yang diperoleh dari hasil bermain *game*. Pengguna yang menggunakan *chip* hanya sebagai hiburan semata tidak memperdulikan imbalan *chip* nantinya akan diperoleh atau tidak setelah melaksanakan permainan. Artinya, pengguna *game* tidak menggantungkan *chip* sebagai taruhan agar memperoleh keuntungan kembali. Hal ini diperbolehkan menurut madzhab Syafi'i karena tidak terdapat kegiatan maksiat yang mengandung unsur taruhan atau hadiah yang menyerupai *maysir* (taruhan yang merugikan pihak lawan) atau *qimar* (perjudian bersifat spekulatif).<sup>86</sup>

---

<sup>86</sup> Shalih Ibn Fauzan Ibn Abdullah, *Mukhollas al-Fikhi: Juz 2*, (Riyadh: Darul Ashimah, 2002), 13

Apabila beberapa pengguna tersebut hanya menggunakan *chip* sebagai hiburan semata untuk dapat menikmati fitur *sub game* yang disediakan dalam *Higgs Domino Island* maka terdapat dominan *maslahat* daripada *mafsadah*-nya. Sehingga dapat ditentukan bahwa jual beli *chip Higgs Domino* dapat sah dilakukan dikarenakan terdapat tujuan atau motif yang tidak menggiring pada bentuk kerugian meskipun cara memperoleh *chip* oleh penjual dihasilkan dari skema perjudian atau *qimar*. Hal ini dikarenakan hakikat *sadd adz-dzari'ah* dalam menentukan keabsahan perbuatan muamalah hanya sampai pada pertimbangan aspek tujuan, akibat, dan motif yang ditimbulkan sebagaimana dikemukakan oleh beberapa ulama.<sup>87</sup> Namun apabila seseorang ragu dengan transaksi yang dilakukannya mubah atau tidak karena tidak dapat mempertimbangkan *mafsadah* maupun *maslahatnya*, maka dianjurkan untuk ditinggalkan. Sebagaimana hadis yang dijelaskan sebagai berikut.

حدثنا أبو موسى الأنصاري، قال: حدثنا عبد الله بن إدريس، قال: حدثنا شعبة، عن يزيد بن أبي مرثم، عن أبي الحوراء السعدي، قال قلت للحسن بن علي: ما حفظت من رسول الله صلى الله عليه وسلم؟ قال: حَفِظْتُ مِنْ رَسُولِ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ: دَعُ مَا يَرِيْبُكَ إِلَى مَا لَا يَرِيْبُكَ. رَوَاهُ التِّرْمِذِيُّ وَالنَّسَائِيُّ

“Tinggalkanlah sesuatu yang membuatmu ragu, dan kerjakanlah sesuatu yang tidak membuatmu ragu”<sup>88</sup> (HR at-Tirmidzi dan An-Nasa’i) Hadis Nomor 2518

Dari paparan analisis yang telah dijelaskan penulis sebelumnya, bahwa jual beli *chip Higgs Domino Island* hukum asalnya diperbolehkan karena memenuhi rukun dan syarat. Namun apabila ditinjau lebih dalam lagi dari

<sup>87</sup> Wahbah Zuhaili, *Ushul Fiqh Juz 2*, (Damaskus: Darul Fikr, 1986), 879-880.

<sup>88</sup> Muhammad bin Isa at-Tirmidzi, *Sunan at-Tirmidzi*, (Riyadh: Maktabah al-Ma’arif, 2008), 567.

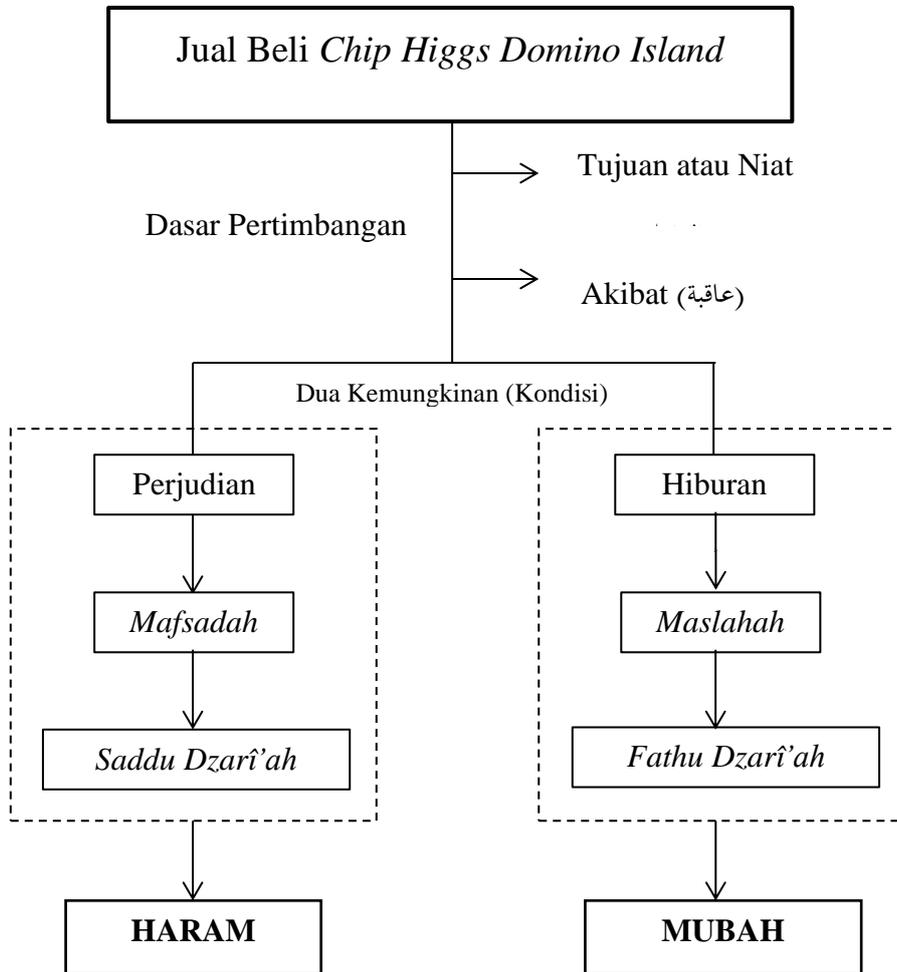
perspektif *sadd adz-dzari'ah*, hukum asli jual beli *chip Higgs Domino Island* berubah karena kondisi dari tujuan dan cara memperoleh *chip* yang tidak dapat dibenarkan dalam hukum Islam karena mengandung unsur *maysir* dan *qimar* dengan menimbang atas dasar *maslahat* maupun *mafsadat*. Adanya larangan perjudian dalam motif, niat, atau tujuan penggunaan menyebabkan jual beli *chip Higgs Domino Island* dapat berubah menjadi haram hukumnya apabila telah menyerupai *maysir* dan *qimar* yang mana pengguna harus mencapai keuntungan melalui adu nasib untung-untungan semata. Hal ini didasarkan pada pemikiran ulama Syafi'iyah bahwa setiap perbuatan selalu mengandung dua aspek, meliputi aspek mendorong untuk berbuat dan aspek sasaran atau tujuan yang menjadi *natijah* (akibat) dari perbuatan tersebut.<sup>89</sup> Sedangkan hukum jual beli *chip Higgs Domino Island* dapat berubah menjadi mubah atau boleh dilakukan apabila tidak terdapat unsur *maysir* atau *qimar* yang menjerumuskan pada perjudian melanggar hukum Islam sebagai temuan berdasarkan tinjauan *fath adz-dzari'ah*. Penggunaan *adz-dzari'ah* dalam penentuan hukum skema jual beli *chip game Higgs Domino Island* dapat digambarkan sebagai berikut.

---

<sup>89</sup> Amir Syarifuddin, *Ushul Fiqh Jilid 2*, (Jakarta: Kencana, 2011), 427.

Bagan 1.2

Jual Beli *Chip Higgs Domino Island* Perspektif Adz Dzari'ah



Sumber: Diolah Oleh Penulis

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

1. Beberapa pengguna dari mahasiswa Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang memutar kembali *chip* yang dihasilkan dari untung-untungan tersebut agar dijual kembali. Penjual umumnya memasarkan *chip* melalui media sosial kemudian transaksi pembayaran dapat dilakukan dengan *cash on delivery* (COD atau cukup transfer via bank. Harga pasaran *chip* di pasaran cukup berbeda yaitu dijual mulai dari Rp. 55.000,- sampai dengan Rp. 70.000,- per 1B *chip*. Sedangkan pembeli sendiri membutuhkan *chip* ditujukan dengan dua tujuan berbeda yaitu untuk menghasilkan *chip* kembali atau mengandalkan keuntungan banyak, serta hanya sebatas hiburan semata tanpa menghiraukan untung atau rugi.
2. Transaksi jual beli *chip Higgs Domino Island* berdasarkan *adz-dzari'ah* terdapat dua kemungkinan berbeda melihat dari tujuan atau niat, dan akibat pembeli menggunakan *chip* dalam *game Higgs Domino Island*. Hal ini sebagai pertimbangan penentuan keabsahan dari segi kemanfaatan *chip* sebagai syarat atas rukun *ma'qud 'alaih* menurut madzhab Syafi'i.

*Pertama*, apabila pembeli menggunakan *chip* tersebut ditujukan untuk menghasilkan keuntungan dan dijual kembali maka tetapkan sebagai transaksi haram. Hal ini meninjau menurut *sadd adz-dzari'ah* bahwa transaksi ini terdapat banyak kerusakan (*mafsadah*) daripada kebaikannya (*maslahah*) akibat mengandung unsur *maysir* dan perjudian.

*Kedua*, apabila pembeli menggunakan *chip* tersebut hanya terbatas pada hiburan semata tanpa memperdulikan untung maupun rugi maka transaksi ini mubah atau boleh dilakukan. Sebab ditinjau dari *fathu adz-dzari'ah* menunjukkan bahwa transaksi tersebut tidak menyebabkan pembeli terjerumus pada tindakan *maysir* atau *qimar* yang dapat melalaikan hukum Islam sehingga mengandung banyak kebaikan (*maslahah*) daripada kerusakannya (*mafsadah*).

## **B. Saran**

Hasil penelitian yang telah ditemukan tersebut terdapat beberapa saran yang diuraikan sebagai berikut.

### 1. Bagi Penjual dan Pembeli *chip Higgs Domino Island*

Setelah ditemukannya hukum jual beli *chip Higgs Domino Island* ini penulis menghimbau kepada para pihak yang bertransaksi agar menggunakan skema jual beli yang lebih mendatangkan kemanfaatannya daripada kerusakannya.

### 2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Sebagai bentuk pengembangan pengetahuan tentang keabsahan jual beli barang yang terus beragam jenisnya, maka penulis berharap untuk

peneliti selanjutnya mampu mengikuti dinamika transaksi jual beli masyarakat dengan menggunakan berbagai sampel lebih spesifik dan mengeksplorasi keakuratan data temuan.

## DAFTAR PUSTAKA

### A. Buku

Abdul Haq, Ahmad Mubarak, Agus Ro'uf, *Formulaso Nalar Fiqh: Telaah Kaidah Fiqh Konseptual*, (Surabaya: Khalista, 2009)

Abu Abdullah Muhammad bin Yazid bin Majah, *Sunan Ibn Majah*, (Riyadh: Baitul afkar ad-Dauliyah, tt)

Ahmad Azhar Basyir, *Asas-Asas Hukum Muamalat*, (Yogyakarta: UII Press, 2000)

Ahmad Sarwat, *Fiqh Jual-Beli*, (Jakarta: Rumah Fiqih Publishing, 2018)

Ahmad Wardi Muslich, *Fiqh Muamalat*, (Jakarta: AMZAH, 2010)

Ainul Yaqin, *Fiqh Muamalah*, (Pamekasan: Duta Media Publishing, 2018)

Al-Syatibi, *Al-Muwaffaqat fi Ushul al-Syariah Juz I*, (Beirut: Darul Kutub al-Ilmiyyah, tt)

Amir Syarifuddin, *Ushul Fiqh Jilid 2*, (Jakarta: Kencana, 2011)

Amir Syarifuddin, *Ushul Fiqh 2, Cet. Ke-7*, (Jakarta: Kencana, 2014)

Andri Arif Kustiawan, *Jangan Suka Game Online*, (Magetan: AE Media Grafika, 2019)

Badan Litbang dan Diklat Kementrian Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahannya (Edisi Penyempurnaan 2019)*, (Jakarta: Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an, 2019)

Burhan Bungin, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Jakarta: Kencana, 2017)

Djazuli, *Kaedah-kaedah Fiqh*, (Jakarta: Kencana, 2006)

- Fadhallah, *Wawancara*, (Jakarta Timur: UNJ Press, 2010)
- Gibtiah, *Fikih Kontemporer*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2016)
- Hendi Suhendi, *Fiqh Muamalah Cetakan Ke-9*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2014)
- Ibnu Hajar Al-Asqalani, *Fath al-Bari'*, (Beirut: Darul Fikr)
- Imam Al-'Allamah Ash-Shan'ani, *Subulus Salam al-Mushilah Ila Bulughil Marom*, (Jordania: Baitul Afkar Ad-Dauliyah, 2004)
- Ismail Nawawi, *Fikih Muamalah Klasik dan Kontemporer*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2012)
- Iwan Hermawan, *Ushul Fiqh Metode Kajian Hukum Islam*, (Kuningan: Hidayatul Quran, 2019)
- Iwan Januar, *Game Mania*, (Depok: Gema Insani, 2006)
- Jalaluddin Abdurrahman al-Suyuthi, *al-Asybah wa al-Nadzair*, (Beirut: Darul Kitab, 1998)
- Jalaluddin Muhammad ibn Ahmad Ibn Muhammad Mahalli, *Kanzur Roghibin: Syarah Minhajit Tholibin*, (Beirut: Darul Minhaj, 2013)
- Jonaedi Efendi, *Metode Penelitian Hukum Normatif dan Empiris*, (Depok: Prenadamedia Group, 2016)
- Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2017)
- Luky Nugroho, *Judi Terselubung*, (Jakarta Selatan: Rumah Fiqih Publishing, 2018)
- KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia)

- Monika Handayani, *Metodologi Penelitian Akuntansi*, (Banjarmasin: Poliban Press, 2019)
- Muhammad Ajib, *Fiqih Hibah & Waris*, (Jakarta: Rumah Fiqih Publishing, 2019)
- Muhammad bin Isa at-Tirmidzi, *Sunan at-Tirmidzi*, (Riyadh: Maktabah al-Ma'arif, 2008)
- Muhammad Hisyam al-Burhani, *Sadd Adz-Dzariah bi Syariah Islami*, (Damaskus: Darul Fikr, 1985)
- Muhammad ibn Qasim Al-Ghazzi, *Fathul Qarib Mujib*, (Semarang: Toha Putera)
- Nasrun Rusli, *Konsep Ijtihad As-Syaukani: Relevansinya Bagi Pembaharuan Hukum Islam di Indonesia*, (Jakarta: Logos, 2009)
- Rachmat Syafe'I, *Fiqih Muamalah*, (Bandung: Pustaka Setia, 2001)
- Rachmat Syafe'I, *Ilmu Ushul Fiqh*, (Bandung: Pustaka Setia: 1998)
- Rianto Andi, *Metodologi Penelitian Sosial dan Hukum*, (Jakarta: Granit, 2005)
- Rusdaya Basri, *Ushul Fikih 1*, (Parepare: IAIN Parepare Nusantara Press, 2018)
- Salim, *Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Kencana 2019)
- Sayyid Sabiq, *Fiqh Sunnah Jilid III*, (Madinah: Darul Falah, 1990)
- Shalih Ibn Fauzan Ibn Abdullah, *Mukhollas al-Fikhi: Juz 2*, (Riyadh: Darul Ashimah, 2002)
- Shihabuddin Ahmad Al-Qarafi, *Syarah Tanqih Al-Fushul fi Mukhtasar al-Mahshul fil Ushul*, (Beirut: Darul Fikr, 2004)

Sohari Sahrani, *Fikih Muamalah*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2011)

Syihabbuddin Ahmad Idris, *al-Qarafi al-Furuq Juz I*, (Beirut: ‘Alam Kutb)

Taqiyuddin Abu Bakar, *Kiffayatul al-Akhyar Juz I*, (Surabaya: Darul Ilmi)

Wahbah Zuhaili, *Ushul Fiqh al-Islami*, (Damaskus: Darul Fikr, 1986)

Wahbah Zuhaili, *Ushul Fiqh Juz 2*, (Damaskus: Darul Fikr, 1986)

#### **B. Jurnal dan Proceeding**

Dimas Uzar Ikhwansyah, *Transaksi Jual Beli Chip Dalam Game Online Indoplay Menurut Fiqh Muamalah*, (Undergraduate thesis, Institut Agama Islam Negeri Tulungagung, 2018).

Eryzal Novrialdi, “Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya.” *Buletin Psikologi*, Vol. 27, No.2 (2019): 148-155.

Hendra Kesuma, *Jual Beli Chip Poker Secara Online Perspektif Konsep Jual Beli Madzhab Syafi’i*, (Undergraduate thesis, Universitas Islam Negeri Malang, 2018).

Misranetti, “Sadd Adz-Dzariah Sebagai Suatu Hukum Metode Istinbat Hukum Islam”, *Jurnal An-Nahl*, Vol. 7, No. 1, 2020. 51-76.

Sulistiyowati, *Persepsi Ulama Semarang Terhadap Jual Beli Chip Dalam Game Poker Online*, (Undergraduate thesis, Institut Agama Islam Negeri Walisongo, 2011).

Shobirin, “Jual Beli Dalam Pandangan Islam: Jurnal Bisnis dan Manajemen Islam,” *Jurnal Bisnis dan Manajemen Islam*, Vol.3, No.2 (2015): 240-261.

#### **C. Internet atau Website**

Anonim, “Suami Digugat Cerai Karena Asyik Main Game Higgs Domino”, *INews.id*, 7 November 2020, diakses 19 April 2021, <https://news.okezone.com/read/2020/11/07/340/2305767/suami-digugat-cerai-karena-asyik-main-game-higgs-domino>. Husnul Abdi, “6 Jenis Game Online Seru dan Terpopuler yang harus diketahui”, *Liputan 6*, 3 September 2019, diakses 14 November 2021, <https://hot.liputan6.com/read/4053559/6-jenis-game-online-seru-dan-terpopuler-yang-harus-diketahui>

Subur Dani, “Viral Game Higgs Domino, Aplikasi Mencari Uang, Dimainkan Lintas Usia, Berikut Tanggapan Ulama!”, *Tribun Manado.co.id*, 6 Oktober 2020, diakses 19 April 2021, <https://manado.tribunnews.com/2020/10/06/viral-game-higgs-domino-aplikasi-mencari-uang-dimainkan-lintas-usia-berikut-tanggapan-ulama?page=all>

## LAMPIRAN

### 1.1 Dokumentasi bersama narasumber





## DAFTAR RIWAYAT HIDUP



### A. Data Pribadi

Nama Lengkap : Achmad Zaenal Abidin  
Tempat dan Tanggal Lahir : Gresik, 7 Desember 1998  
NIM : 17220162  
Tahun Masuk UIN : 2017  
Program Studi : Hukum Ekonomi Syariah (Muamalah)  
Alamat : Sukomulyo RT.9 RW.2 Kec. Manyar Kab.  
Gresik  
No. HP : 085646189741  
E-mail : zaenal.ahmad77@gmail.com

### B. Riwayat Pendidikan Formal

2003-2005 : TK Muslimat NU 5 Hidayatus Shibyan  
2005-2011 : MI Al-Ma'arif Sukomulyo  
2011-2014 : SMPN 1 Kebomas  
2014-2017 : MA Ngeri 1 Gresik  
2017-2022 : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang