

**PERSPEKTIF HUKUM ISLAM TERHADAP JUAL BELI *CHIP*
PADA *GAME ONLINE HIGSS DOMINO***



SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
Gelar Sarjana Hukum (S.H)

Oleh :

MILA PUSPITA
NIM: 1711120064

**PROGRAM STUDI HUKUM EKONOMI SYARIAH
FAKULTAS SYARIAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
TAHUN 2021 M/1443 H**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi yang ditulis oleh Mila Puspita, NIM.1711120064 dengan judul “**Perspektif Hukum Islam Terhadap Jual Beli Chip Pada Game Online Higgs Domino)**”. Program Studi Hukum Ekonomi Syari’ah telah diperiksa dan diperbaiki sesuai dengan saran Pembimbing I dan Pembimbing II. Oleh karena itu, Skripsi ini disetujui untuk diajukan dalam sidang *Munqasah* Skripsi Fakultas Syari’ah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu.

Bengkulu, **Agustus 2021**

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. Khairuddin, M.Ag

Yovenska L.Man, M.H.I

NIP : 196711141993031002

NIP : 198710282015031001



KEMENTERIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI BENGKULU
FAKULTAS SYARIAH

Alamat Jl. Raden Fatah, Pagar Dewatelp. (0736) 51276, 51771 Fax (0736) 51771 Bengkulu

PENGESAHAN

Skripsi disusun oleh: **MILA PUSPITA**, NIM: 1711120064, yang berjudul
“Perspektif Hukum Islam Terhadap Jual Beli Chip Pada Game Online

Higgs Domino”. Program Studi Hukum Ekonomi Syariah, telah diuji dan
dipertahankan didepan Tim Sidang Munaqasyah Fakultas Syariah Institut Agama

Islam Negeri (IAIN) Bengkulu Pada:

Hari: **Kamis**

Tanggal: **19 Agustus 2021**

Dan dinyatakan **LULUS**, dapat diterima dan disahkan sebagai syarat guna
memperoleh gelar Sarjana Hukum (S.H) dalam Ilmu Hukum Ekonomi Syariah.

Bengkulu, Agustus 2021 M

Muharram 1443 H

Dekan Fakultas Syariah

Dr. Imam Mahdi, S.H. M.H
NIP: 196503071989031005

Tim Sidang Munaqasyah

Ketua

Sekretaris

Dr. H. Khairuddin Wahid, M.Ag
NIP. 196711141993031002

Hamdan, M.Pd.I
NIDN. 2012048802

Penguji I

Penguji II

Dr. Nenap Julir, L.C., M.Ag
NIP. 197509252006042002

Etry Mike, MH
NIP. 1988011192019032010

MOTTO

“Allah tidak membebani seseorang itu melainkan sesuai dengan kesanggupannya

(al-baqarah:286)”

“Dan bersabarlah. sesungguhnya allah beserta orang-orang sabar

(al-anfaal:46)”

“Jangan Pernah menyerah untuk mencapai sesuatu impian atau cita-cita semakin berat rintangan yang kau hadapi akan semakin besar rasa nikmat dan hasil yang kau rasakan karena usaha tidak akan mengkhianati hasil”

(Penulis)

PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil'alamin. Puji dan syukur atas karunia-Mu ya Allah yang selalu memberi aku hidayah dan kekuatan hingga aku dapat menyelesaikan skripsi ini dengan iringan do'a yang tulus dan ikhlas keberhasilan ini kupersembahkan kepada:

1. Untuk Ayahku Safei lelaki yang paling hebat dan Ibuku Koima wanita terhebat sebagai sumber semangat terbesar bagiku, terima kasih selama ini kalian telah membesarkan ku, mendidik ku, memberiku semangat, dukungan,, nasehat, motivasi, dan do'a yang tiada henti kalian panjatkan untuk kesuksesanku..
2. Kakakku Rusli Efendi, Supian Hadi, Eva Herlina, Lia Diana, Darsa Vektori yang selalu memotivasiku dan banyak mengajarkan aku untuk selalu bersyukur.
3. Adikku Hengko yang selalu memotivasiku dan banyak mengajarkan aku untuk selalu bersyukur.
4. Partnerku yang baik (Dody Pernando) yang selalu menemani dan selalu memberi motivasi.
5. Keponakanku tersayang, zerlin,meytri,bunga,suci,azam,salsa dan keyla.
6. Sahabatku sedari SMA, Rita Andreyani, Diana Supri Martini, Meri Junita dan Zera Agustin yang selama ini selalu memberikan dukungan, motivasi, semangat, nasehat dan bantuan.
7. Rekan seperjuangan HES C, terutama teman terbaiku, Aminah, Sintami, Vevi Octavia, dan Widia, serta teman seperjuangan KKN-PKP 04 angkatan 2020 yang telah memberikan dukungan dan semangat dalam penyelesaian kripsi ini kalian semua istimewa
8. Dosen pembimbing Dr. H. Khairuddin Wahid, M.Ag dan Bapak Yovenska, L.Man.M.H.I yang telah membagi ilmunya dan penuh kesabaran membimbing saya selama pembuatan skripsi ini.
9. Agama, Bangsa dan Almamater yang telah menempahku.

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan:

1. Skripsi dengan judul “Perspektif Hukum Islam Terhadap Jual Beli Chip Pada Game Online Higgs”. Adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di IAIN Bengkulu maupun diperguruan tinggi lainnya.
2. Skripsi ini murni gagasan, pemikiran dan rumusan saya sendiri tanpa bantuan yang tidak sah dari pihak lain kecuali arahan dari tim pembimbing.
3. Di dalam Skripsi ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali kutipan secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan pada daftar pustaka.
4. Bersedia Skripsi ini diterbitkan di Jurnal Ilmiah Fakultas Syariah atas nama saya dan nama dosen pembimbing Skripsi saya.
5. Pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya, dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidak benaran pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar sarjana, serta sanksi lainnya sesuai norma dan ketentuan yang berlaku.

Bengkulu, Agustus 2021

Mahasiswa yang Menyatakan



Mila Puspita
NIM. 1711120064

ABSTRAK

Perspektif Hukum Islam Terhadap Jual Beli Chip Pada Game Online Higgs Domino. Oleh : Mila Puspita NIM : 1711120064.

Pembimbing I: Dr. H. Khairuddin Wahid, M.Ag dan Pembimbing II: Yovenska, L.Man.M.H.I

Yang menjadi objek penelitian disini adalah chip pada game Higgs Domino. Ada dua persoalan yang di bahas yakni: Bagaimana praktik jual beli chip pada game online higgs domino. Apa pandangan hukum islam terhadap jual beli chip pada game online higgs domino tersebut. Penelitian ini menggunakan metode dengan jenis penelitian lapangan (*Filed Ressearch*) dengan pendekatan deskriptif kualitatif, Hasil penelitian mengungkapkan bahwa Kegiatan yang dilakukan dalam melakukan Transaksi jual beli chip Game Online Higgs Domino, diawali dari pemasaran di sosial media online baik itu group facebook, WA, dan Social Media Lainnya. Penjual dapat yang menerangkan dan membujuk pembeli untuk membeli chip Game Online Higgs Domino dengan nominal chip yang dijual dan juga nominal harga jualnya setelah itu jika transaksi sudah disepakati maka pihak pembeli menanyakan lokasi tempat untuk melakukan transaksi atau bisa juga dikatakan COD (Cash on Delivery) atau pun melalui Transfer. Dari sudah bertemunya antara penjual dan pembeli yang sudah disepakati sejak awal, disitulah terjadi transaksi antara penjual dan pembeli untuk penjual mengirimkan chip ke akun Higgs Domino pembeli, dan pembeli memberikan uang sesuai yang sudah disepakati. Sedangkan transaksi jual beli chip dalam metode Transfer dimana pembeli membayar terlebih dahulu sesuai dengan harga yang telah di sepakati. Kemudian penjual baru mengirimkan chip kepada akun Higgs Domino pembeli. Adapun Menurut Perspektif Hukum Islam dalam melakukan Transaksi Jual Beli chip Game Online Higgs Domino *Ijab* dan *qabul* ini sudah jelas. Karena dengan jelas penjual dapat menjual dengan keadaan sadar dan pembeli juga membeli dalam keadaan sadar. Tetapi Objek yang diperjual tidak memenuhi rukun jual beli. Karena objek mengandung unsur *maysir*. Dan sudah jelas bahwasanya diharamkan untuk menjual barang atau sesuatu yang didapat dari perbuatan haram. Jadi Transaksi Jual Beli chip Game Online Higgs Domino yaitu haram untuk dilakukan. Dari hukum asal mendapatkan objek sudah haram. Karena dilakukan dengan cara berjudi (*maysir*).

Kata Kunci : Chip, Game Online Higgs Domino, Perspektif Hukum Islam.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah Puji serta syukur kepada Allah SWT atas segala nikmat dan rahmat serta karunianya sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini yang berjudul *Perspektif Hukum Islam Terhadap Jual Beli Chip Pada Game Online Higgs Domino*. Shalawat dan salam semoga tetap dilimpahkan kepada junjungan kita Nabi Besar Muhammad SAW beserta keluarga, sahabat dan pengikutnya hingga akhir zaman.

Penyusun Skripsi ini bertujaun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Hukum (S.H) pada program Studi Hukum Ekonomi Syari'ah (HES) Fakultas Syari'ah, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu. Dalam proses penyusunan Skripsi ini, penulis mendapat bantuan dari berbagai pihak. Dengan demikian penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. H. Sirajuddin M.,M.Ag., M.H. Rektor IAIN Bengkulu.
2. Dr.Imam Mahdi, SH., MH. Dekan Fakultas Syari'ah IAIN Bengkulu.
3. Wery Gusmansyah, MH., Ketua Prodi Hukum Ekonomi Syari'ah IAIN Bengkulu.
4. Drs. H. Supardi, M.Ag. Pembimbing Akademik.
5. Dr. Khairuddin, M.Ag, pembimbing pertama dan Yovenska L.Man, M.H.I, pembimbing kedua yang telah memberikan masukan dan arahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini.

6. Kedua Orang Tuaku Safei dan koima yang selalu mendo'akan serta memberi semangat penulis.
7. Bapak Ibu dosen Fakultas Syari'ah yang telah mengajar dan membimbing serta memberikan berbagai ilmu dengan penuh keikhlasan. .
8. Semua pihak yang telah membantu dalam penulisan Skripsi ini.

Dalam penulisan Skripsi ini penulis menyadari akan banyak kelemahan serta kekurangan dari berbagai sisi. Oleh karena itu, penulis mengharapkan krikrit serta saran yang sifatnya membangun demi kesempurnaan Skripsi ini kedepan.

Bengkulu, Agustus 2021
Penulis,

MILA PUSPITA
NIM. 1711120064

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN	v
PERNYATAAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Batasan Masalah	5
D. Tujuan Penelitian	6
E. Kegunaan Penelitian	6
F. Penelitian Terdahulu	7
G. Metode Penelitian	9
1. Jenis Pendekatan Penelitian	9
2. Waktu Dan Lokasi Penelitian	10
3. Subjek/Informan Penelitian	10
4. Sumber Dan Teknik Pengumpulan Data	10
5. Teknik Pengumpulan Data	11
6. Teknik Analisis Data	13
H. Sistematika Penulisan	15
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Definisi Jual Beli	17
B. Jual Beli Hukum Islam	17
1. Pengertian Jual Beli	17
2. Dasar Hukum Jual Beli	18

3. Rukun Jual Beli	20
4. Syarat-syarat Jual Beli.....	20
5. Macam-macam Jual Beli	22
6. Bentuk-bentuk Jual Beli Yang Terlarang	24
7. Etika Dalam Jual Beli	26
8. Komponen-Komponen Jual Beli <i>Online</i>	29
a. <i>Virtual/Physical Smart Card</i>	29
b. <i>Virtual Point Of Sale</i>	30
c. <i>Virtual Acquirer Atau Payment Gateway</i>	30
d. <i>Visa Credit Card</i>	31
9. Transaksi Jual Beli Online	31
a. Transfer Antar Bank	32
b. COD (<i>Cash On Delivery</i>)	32
c. Kartu Kredit	32
d. Rekening Bersama	33
e. Potongan Pulsa	33
C. Pengertian Chip	34
D. Pengertian Game Online	34
E. Pengertian Higgs Domino	35

**BAB III AKTIVITAS JUAL BELI CHIP GAMBARAN UMUM
PELAKSANAAN TRANSAKSI JUAL BELI CHIP
PADA GAME ONLINE HIGGS DOMINO**

A. Sejarah Dan Perkembangan Game Online	36
B. Game Online Higgs Domino	37
C. Praktik Dan Mekanisme Jual Beli Chip Game Online Higgs Domino	38

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Subjek Jual Beli	47
B. Objek Jual Beli	51
C. Ijab Dan Qobul.....	58

BAB V PENUTUP

A. Simpulan 61
B. Saran 62

DAFTAR PUSTAKA

Lampiran-Lampiran

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1	39
Gambar 3.2	39
Gambar 3.3	40
Gambar 3.4	41
Gambar 3.5	43
Gambar 3.6	43

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 44

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Allah SWT menciptakan manusia sebagai makhluk sosial, dia membutuhkan orang lain untuk saling tukar menukar manfaat disegala sektor, baik dengan cara jual beli, sewa menyewa, bekerja di bidang pertanian dan lain-lain. Semuanya itu membuat manusia berkumpul dan bersatu. Akan tetapi manusia memiliki nafsu yang selalu mengajak kepada kejelekan. Maka dari itu Allah SWT meletakkan undang-undang dalam hal muamalah agar seorang tidak mengambil hak orang lain.¹

Allah berfirman:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا ۚ لَا تَأْكُلُوا ءِمۡنَٰكُمۡ بِبِطۡلٍ ءِلَّا ۚ أَنْ تَكُونَ تِجَارَةً عَن تَرَاضٍ مِّنكُمۡ ۚ وَلَا تَقْتُلُوا ۚ أَنْفُسَكُمۡ ۚ إِنَّ اللَّهَ كَانَ بِكُمْ رَحِيمًا

Hai orang-orang yang beriman, janganlah kamu saling memakan harta sesamamu dengan jalan yang batil, kecuali dengan jalan perniagaan yang berlaku dengan suka sama-suka di antara kamu. Dan janganlah kamu membunuh dirimu sesungguhnya Allah adalah Maha Penyayang kepadamu. (An-Nisa4:29)

Akad jual beli merupakan suatu perjanjian tukar menukar benda atau barang yang mempunyai nilai secara suka rela di antara kedua belah pihak, yang satu menerima benda-benda dan pihak lain yang

¹ Syeikh Ali Ahmad Al-Jurjawi, *Terjemah Falsafah dan Hikmah Hukum Islam*, Semarang: CV Asy Syifa, h. 375

menerimanya sesuai dengan perjanjian atau ketentuan syara" yang disepakati.²

Yang dimaksud sesuai dengan ketetapan syara" ialah memenuhi persyaratan-persyaratan, rukun-rukun, dan hal-hal lainnya yang ada kaitannya dengan jual beli, maka bila syarat-syarat, dan rukunnya tidak terpenuhi berarti tidak sesuai dengan kehendak syara".

Yang dimaksud dengan benda dapat mencakup pada pengertian barang dan uang, sedangkan sifat benda tersebut harus dapat di nilai, yakni benda-benda yang berharga dan dapat dibenarkan penggunaannya menurut syara". Benda itu adakalanya bergerak (dipindahkan) dan adakalanya tetap (tidak dapat dipindahkan), yang dapat di bagi-bagi, adakalanya tidak dapat di bagi-bagi, harta yang ada perumpamaan (mistli) dan tidak ada yang menyerupainya (qimi) dan yang lain-lainnya penggunaan harta tersebut dibolehkan sepanjang tidak dilarang syara".

Tentang transaksi jual beli, apakah praktek jual beli yang dijalankan oleh seseorang itu sudah sesuai dengan syari"ah Islam atau belum, Hal ini dilakukan agar mereka yang menggeluti dunia usaha dapat mengetahui hal-hal yang dapat mengakibatkan jual beli itu menjadi sah atau tidak. Rasulullah Saw, melarang jual beli barang yang terdapat unsur penipuan sehingga mengakibatkan termakannya harta manusia dengan cara yang

² Hendi Suhendi, *Fiqih Muamalah*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, cetakan ke 5, 2010, h. 69

bathil, begitu pula jual beli yang mengakibatkan lahirnya kebencian, perselisihan dan permusuhan di kalangan kaum muslim.³

Akhir-akhir ini permainan elektronik atau yang sering disebut dengan *Game Online* telah mengalami kemajuan yang sangat pesat. Ini bisa dilihat di masyarakat dan banyaknya *Game center* yang muncul. *Game center* itu sendiri tidak seperti halnya warnet, dimana mereka memiliki pelanggan tetap yang lebih banyak dari pada warnet sendiri, inilah yang membuat *Game center* selalu ramai dikunjungi.

Walaupun *Game* ditujukan untuk anak-anak, tidak sedikit pula orang dewasa yang memainkannya bahkan tidak sedikit yang menjadikannya sebagai pekerjaan yang mendapat penghasilan dari bermain *Game*.

Sementara itu, barang yang menjadi objek dalam akad jual beli di penelitian ini adalah benda maya yang dinamakan "*Chip*" dalam *Game Higgs Domino. Game Online* juga membawa dampak yang besar terutama pada perkembangan anak maupun jiwa seseorang. Walaupun dapat bersosialisasi dalam *Game Online* dengan pemain lainnya, *Game Online* kerap membuat pemainnya melupakan kehidupan sosial dalam kehidupan sebenarnya.

Banyak *Gamer* (sebutan para pemain *Game Online*) yang diuntungkan dari permainan ini, tidak sedikit yang menjadikan sebuah peluang baru untuk mendapatkan keuntungan dari bermain *Game Online*, *Game Online* ini telah menjadi lahan bisnis yang menggiurkan bagi

³ Abu Bakar Jabir El-Jazairi, *Pola Hidup Muslim* (Minhajul Muslim Mu'amalah), Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 1991, h. 45

beberapa *Gamer* yang aktif bermain *Game Higgs Domino*. Prosedurnya, *Game* ini menyediakan uang atau *Chip* maya (tidak nyata) untuk bermain dalam *Game Higgs Domino*. Semakin sering pemain memainkannya dan menang semakin bertambah pula uang atau *Chip* yang pemain punya dalam *Game* tersebut.

Namun tidak semua orang beruntung dan mendapatkan kemenangan dalam *Game* ini. Akhirnya, beberapa orang mencari jalan alternatif untuk mendapatkan *Chip* dengan mudah dan cepat, yakni dengan membeli *Chip* kepada orang yang lebih beruntung.

Inilah yang menyebabkan terjadinya transaksi *Chip* maya diantara para pengguna. Sebenarnya ada cara yang legal untuk menambah kekayaan mereka. Namun cara yang sulit memaksa pengguna untuk membeli pada sesama pemain yang menawarkan harga yang bersahabat. Melihat dari fenomena ini orang pun mulai memainkan *Game* ini secara masal.

Banyak *Gamer* yang diuntungkan dari *Game* ini, tidak sedikit yang menjadikan *Game higgs domino* menjadi sebuah peluang baru untuk mendapatkan keuntungan dari main *Game Higgs Domino* dengan menjual *Chip*. ada yang menghabiskan waktunya hanya untuk mengumpulkan *Chip* dan menjualnya kepada pemain lain dan mendapatkan keuntungan sampai ratusan ribu dalam semalam.

Berbagai kepentingan atau alasan yang dipaparkan oleh para pembeli misalnya ambisi permainan saja, hobi atau diperdagangkan kembali.

Penjual juga memiliki alasan seperti menjual jasa kemampuan, bisnis secara *Online*, maupun tambahan penghasilan. meskipun awalnya jenis *Game* ini dibuat untuk permainan biasa tetapi banyak mengalami perubahan.

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis tertarik untuk membahas lebih lanjut dalam bentuk penelitian mengenai bagaimana **PERSPEKTIF HUKUM ISLAM TERHADAP JUAL BELI *CHIP* PADA *GAME ONLINE HIGGS DOMINO***. Dengan memperhatikan objeknya yang mengandung unsur gharar (ketidakjelasan), maisir (judi) maupun tidak. Serta mempertimbangkan kemaslahatan dan madharat yang timbul akibat Permainan ini.

B. Rumus Masalah

Berdasarkan latar belakang, yang menjadi permasalahan adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana praktik jual beli *Chip* pada *Game Higgs Domino* ?
2. Apa pandangan hukum islam terhadap jual beli *Chip* pada *Game Higgs Domino*?

C. Batasan Masalah

Dalam penelitian ini penulis akan membatasi permasalahan yang akan dikaji agar pembahasan tidak melebar, yakni :

1. Penulis hanya mengkaji perkara yang berkenaan dengan transaksi jual beli *Chip* pada *Game Online Higgs Domino*.

2. Penulis hanya mengkaji perspektif hukum islam terhadap jual beli *Chip* pada *Game Online Higgs Domino*.

D. Tujuan penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai oleh penulis dalam proposal skripsi ini adalah :

1. Untuk mengetahui praktek jual beli *Chip* pada *Game Online Higgs Domino*.
2. Untuk mengetahui jual beli *Chip* pada *Game Online Higgs Domino* dalam perspektif hukum islam.

E. Kegunaan Penelitian

Kegunaan utama yang diharapkan dapat tercapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Secara teoritis semoga hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi kalangan akademis kampus sebagai referensi di masa yang akan datang, terkait penelitian yang sejenis.

2. Secara Praktis

Secara praktis, semoga penelitian ini dapat dijadikan informasi dan wawasan kepada masyarakat serta kalangan akademis khususnya mahasiswa Fakultas Syariah mengenai “*Perspektif Hukum Islam Terhadap Jual Beli Chip Pada Game Online Higgs Domino*”

F. Penelitian terdahulu

Dalam melakukan penelitian ini, penulis menemukan beberapa penelitian yang berhubungan dengan permasalahan yang diangkat dalam pembahasan penelitian ini. Yang terdiri dari:

Pertama, hasil dari penelitian yang dilaksanakan oleh, Nugraha Farid Dwi (2010) Universitas Muhammadiyah Surakarta dengan judul “ Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual Beli *Chip* Dalam *Game Poker Online*”. Dalam skripsi ini membahas tentang Tinjauan Hukum Islam dalam Jual Beli *Chip Game Poker Online*. Biasanya jual beli *Chip* pada *Game Poker Online* yang terjadi pada pemain *Game* itu sendiri. Perbedaan dalam penelitian terdahulu mengenai objek seseorang yang belum Baligh (masih dibawah umur 17 tahun) sedangkan penelitian ini mengenai objek seseorang yang tidak berakal dan Mubazir dalam menjual dan membeli *Game* tersebut. Persamaan penelitian terdahulu ini dengan penelitian yang penulis teliti yaitu sama-sama meneliti tentang jual beli *Chip Game Online*.⁴

Kedua, hasil dari penelitian yang dilaksanakan oleh, Dimas Uzar Ikhwansyah (2018) IAIN Tulung Agung dengan judul “ Jual Beli *Chip* Dalam *Game Online Indoplay* Menurut Fiqh Muamalah”. Dalam skripsi ini membahas tentang Transaksi Jual Beli *Chip Game Online Indoplay* penggunaannya tidak hanya dari seseorang yang dewasa melainkan juga anak kecil. Perbedaan dalam penelitian terdahulu mengenai objek seseorang yang belum Baligh (masih dibawah umur 17 tahun) sedangkan penelitian

⁴ Dwi Farid Nugraha. “ Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual Beli *Chip* Dalam *Game Poker Online*”. (Universitas Muhammadiyah Surakarta).

ini mengenai objek seseorang yang tidak berakal dan Mubazir dalam menjual dan membeli *Game* tersebut. Adapun Persamaan penelitian terdahulu ini dengan penelitian yang penulis teliti yaitu sama-sama meneliti tentang jual beli *Chip Game Online*.⁵

Ketiga, hasil dari penelitian yang dilaksanakan oleh, Mulia Meti UIN Raden Intan Lampung, (2020) “ Tinjauan Hukum Islam Terhadap Penukaran *Chip Game Online Domino Qiu-Qiu Dengan Pulsa Handphone* ” (Studi Kasus di Desa Negeri Ratu Kecamatan Pesisir Utara Kabupaten Pesisir Barat). Dalam skripsi ini membahas tentang Penukaran *Chip Game Online* dengan pulsa handphone. Perbedaan dalam penelitian terdahulu mengenai Transaksi jual beli koin dengan pulsa Handphone. Sedangkan penelitian ini mengenai tentang jual beli *Chip* pada *Game Online Higgs Domino*. Persamaan penelitian terdahulu ini dengan penelitian yang penulis teliti yaitu sama-sama meneliti tentang jual beli *Chip Game Online*.⁶

Keempat, hasil dari penelitian yang dilaksanakan oleh, Siti Mimunah IAIN Ponorogo (2018) “ Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual Beli *Game Online 8 Ball Pool* ” (Studi Kasus di Forum Jual Beli *Chip 8 Ball Pool* Melalui Fitur Facebook). Dalam skripsi ini membahas tentang Penukaran *Chip Game Online* dengan pulsa handphone. Perbedaan dalam penelitian terdahulu mengenai Akad dan objek dalam jual beli. sedangkan penelitian ini mengenai objek seseorang yang tidak berakal dan Mubazir dalam

⁵ Dimas Uzar Ikhwansyah. “ Jual Beli Chip Dalam Game Online Indoplay Menurut *Fiqh Muamalah* ”.(IAIN Tulung Agung).

⁶ Mulia Meti. “ Tinjauan Hukum Isla Terhadap Penukaran Chip Game Online Domino Qiu-Qiu Dengan Pulsa Handphone ”. (Studi Kasus di Desa Negeri Ratu Kecamatan Pesisir Utara Kabupaten Pesisir Barat)

menjual dan membeli *Game* tersebut. Persamaan penelitian terdahulu ini dengan penelitian yang penulis teliti yaitu sama-sama meneliti tentang jual beli *Chip Game Online*.⁷

G. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian dalam skripsi ini termasuk penelitian lapangan (*field research*) Karena berusaha terjun langsung ke lapangan untuk mempelajari secara intensif tentang mekanisme jual beli *Chip* dalam *Game Higgs Domino*.

Penelitian kualitatif yaitu pendekatan sistematis dan subjktif yang menjelaskan pengalaman hidup dan memberikan makna atasnya. Penelelitian ini juga dibantu dengan kajian buku-buku dari perpustakaan (*Liberary Reasearch*).

2. Pendekatan Penelitian

Pendekatan penelitian yang digunakan adalah secara deskriptif normatif, dimana peneliti ini memeparkan dan menguraikan hasil penelitian sesuai dengan pengamatan dan penelitian yang dilakukan pada saat dilapangan dan dibantu dengan buku-buku yang ada diperpustakaan (*liberary Reasearch*).

Penelitian berusaha mengumpulkan berbagai informasi melalui wawancara, penelitian ini menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis dari kasus yang diamati. Deskriptif normatife adalah metode

⁷ Siti Maimunah. “ Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual Beli Game Online 8 Ball Pool ”. IAIN Ponorogo.

yang dipakai untuk membantu dalam menggambarkan keadaan atau sifat yang dijadikan obyek dalam penelitian dengan kaitan norma, kaidah hukum yang berlaku atas isi normative untuk menemukan kebenaran berdasarkan logika keilmuan hukum yaitu hukum islam.⁸

3. Waktu Dan Lokasi Penelitian

a. Waktu

Adapun waktu penelitian memakan waktu selama periode itu digunakan mulai dari pembuatan dan bimbingan, sampai dilakukannya penelitian.

b. Lokasi Penelitian

Tempat pelaksanaan penelitian ini adalah di Fakultas Syariah IAIN Bengkulu.

4. Subjek Atau Informan Penelitian

a. Populasi

Populasi adalah keseluruhan objek penelitian.⁹ Adapun yang dijadikan populasi dalam penelitian adalah pemain dan penjual *Chip Game Online Higgs Domino*

Konsep sampel dalam penelitian ini adalah bagian kecil dari anggota populasi yang diambil dari prosedur tertentu sehingga dapat mewakili populasinya secara *representative*.¹⁰

⁸ Cik Hasan Bisri, *Metode Penelitian Fiqih Jilid I*, (Bogor: Purnama Media, 2003), h. 16

⁹ Ahmad Tanzeh, *Metodelogi Penelitian Praktik*, h. 89.

¹⁰ Djami'an, Satori dan Aan Komariah, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2013), h. 46

Sebagai informan yang akan diteliti berjumlah 4 orang informan penelitian, 2 orang informan penjual *Chip* dan 2 orang informan pembeli *Chip* yang ada di fakultas Syariah IAIN Bengkulu.

4. Sumber Dan Teknik Pengumpulan Data

Sumber data adalah dari mana data itu dapat diperoleh. Apabila penulis didalam mengumpulkan data dengan menggunakan kuesioner maupun menggunakan wawancara dalam pengumpulan datanya, maka sumber datanya disebut responden.

a. Data Primer

Data primer merupakan data yang diperoleh melalui serangkaian kegiatan. Data primer adalah data pokok yang diperoleh secara langsung dari subjek penelitian dengan menggunakan metode wawancara langsung kelapangan dan mengumpulkan data, sehingga data yang terhimpun benar-benar data yang valid dan menjadi salah satu sumber dari data penelitian tersebut. Responden yang diwawancarai adalah para pemain *Game* di Fakultas Syariah ,Pembeli *Chip* pada *Game Online* tersebut.

b. Data Skunder

Data sekunder merupakan data yang diperoleh melalui pengumpulan atau pengolahan data yang bersifat studi dokumentasi, berupa dokumen pribadi, dokumen resmi kelembagaan, referensi-referensi atau peraturan yang

memiliki relevansi dengan fokus permasalahan penelitian. Data sekunder dalam penelitian ini adalah data dokumentatif yang diperoleh melalui sumber lain, yaitu data yang diperoleh dari tabloid, internet, dan buku-buku yang menjadi salah satu data pendukung pada penelitian ini. Data sekunder diperoleh dari dokumen-dokumen resmi wilayah penelitian dan data-data lain yang berkaitan dengan judul penelitian.

5. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yang digunakan oleh penulis diantaranya adalah dengan wawancara, dan dokumentasi, agar mampu mendapatkan informasi yang tepat antara teori yang didapat dengan praktek yang ada di lapangan.

a. Observasi

Observasi merupakan suatu cara mengumpulkan data yang dilakukan melalui pengamatan terhadap objek yang diteliti. Observasi yang digunakan merupakan lembar observasi kepada pemain.

b. Wawancara

Wawancara adalah suatu produk bersama (*joint product*) tentang apa yang dibicarakan oleh responden dan pewawancara, dan bagaimana mereka berbicara satu sama lain.¹¹

Penulis melakukan wawancara langsung kepada para *Gamers*, di sini

¹¹ Rulam Ahmadi, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Depok, Sleman, Yogyakarta : Ar-Ruzz Media,2016), h. 120.

penulis menggunakan *Purposive Sampling*. *Purposive Sampling* adalah teknik pengambilan sampel sumber dengan pertimbangan tertentu. Pertimbangan tertentu ini, misalnya orang tersebut yang dianggap paling tahu tentang apa yang kita harapkan, atau mungkin dia sebagai penguasa sehingga akan memudahkan peneliti menjelajah objek situasi sosial yang diteliti.¹²

c. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data mengenai hal-hal yang berupa catatan, transkrip, majalah, buku, agenda, notulen rapat, dan sebagainya.¹³

6. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui Perspektif Hukum Islam Terhadap Jual Beli *Chip Pada Game Online Higgs Domino*. Adapun datanya meliputi mengorganisasikan data, menyeleksinya menjadi satuan yang dapat dikelola, mensintesiskannya, mencari dan menemukan pola, menemukan apa yang penting, dan memutuskan apa yang dapat disampaikan kepada orang lain. Dalam penelitian ini setelah data terkumpul kemudian diklasifikasikan sesuai dengan pokok permasalahan, kemudian data tersebut diperiksa kembali dengan teliti sesuai pokok masalah secara cermat.

¹² Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Radan D*, (Bandung : Alfabeta, CV, 2013), h 218-219.

¹³ Sanapiah Faisal, *Format- Format Penelitian Sosial*, Jakarta: Raja Grafindo, 2005, h 25.

Adapun Analisis data adalah proses mengorganisasikan dan mengurutkan data ke dalam pola, kategori, dan satuan uraian dasar sehingga dapat ditemukan tema dan dapat dirumuskan hipotesis yang disarankan oleh data. Analisis data dalam penelitian kualitatif terdapat dua model yaitu analisis model *Miles* dan *Huberman* dan analisis model *Spydley*. Penelitian ini menggunakan analisis data model Miles dan Huberman melalui langkah-langkah sebagai berikut:

1) *Data Collection*

Data collection merupakan pengumpulan data yang peneliti kumpulkan mulai dari sebelum dilakukannya penelitian.

2) *Data Display*

Langkah selanjutnya penyajian data, data yang telah diperoleh disajikan dalam bentuk daftar kategori setiap data yang didapat dengan berbentuk naratif. Menurut Sugiyono dengan melakukan penyajian data akan mempermudah peneliti untuk memahami apa yang telah dipahami tersebut.¹⁴

3) *Data Reduction*

Reduksi data merupakan proses berfikir sensitif yang memerlukan kecerdasan dan kaluasan serta kedalaman wawasan. Dalam mereduksi data yang dilakukan adalah merangkum, mengambil data yang penting saja, hal ini

¹⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif*, Bandung: Alfabeta Bandung, 2011, h. 247-249.

dikarenakan data yang ditemukan di lapangan cukup banyak sehingga harus disaring menjadi lebih terarah. Data direduksi mana yang valid dan mana data yang tidak valid.

4) *Data Conclusion*

Selanjutnya dilakukan penarikan kesimpulan awal yang bersifat sementara dan akan berubah jika ditemukan bukti-bukti yang kuat mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. Untuk menghindari kesalahan interpretasi yang dapat mengaburkan makna dari hasil analisis data, maka dilakukan verifikasi dari temuan di lapangan sehingga dapat disusun suatu kesimpulan akhir.

H. Sistematika Penulisan

Agar Penulisan skripsi ini lebih mengarah pada tujuan pembahasan, maka diperlukan sistematika penulisan yang terdiri dari lima bab, dimana antara satu bab dan bab lainnya saling mendasari dan berkaitan. Adapun sistematika dalam penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, penelitian terdahulu, kerangka teori, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : KAJIAN TEORI

Menjelaskan tentang pengertian Hukum Islam, jual beli, *Chip*, dan *Game Online*

BAB III : GAMBARAN UMUM OBJEK PENELITIAN

Bab ini akan membahas Gambaran Umum Objek Penelitian

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisikan hasil penelitian yakni mengenai perspektif hukum islam terhadap jual beli *Chip* pada *Game Online Higgs Domino*

BAB V : PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Definisi Jual Beli

Secara terminologi fiqh jual beli disebut dengan al-bai' yang berarti menjual, mengganti, dan menukar sesuatu dengan sesuatu yang lain. Lafal al-bai' dalam terminologi fiqh terkadang dipakai untuk pengertian lawannya, yaitu lafal al-syira yang berarti membeli. Dengan demikian al-bai' mengandung arti menjual sekaligus membeli atau jual beli.

Menurut Hanafiah pengertian jual beli saling menukar harta dengan harta melalui cara tertentu atau tukar menukar sesuatu yang diinginkan dengan yang sepadan melalui cara tertentu yang bermanfaat.¹⁵ Adapun menurut Malikiyah, Syafi'iyah, dan Hanabilah, bahwa jual beli yaitu tukar menukar harta dengan harta pula dalam bentuk pemindahan milik dan kepemilikan. Dan menurut pasal 20 ayat 2 Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah, bai' adalah jual beli antara benda dan benda, atau pertukaran antara benda dengan uang.

B. Jual Beli Dalam Hukum Islam

1. Pengertian jual beli

Jual beli atau perdagangan dalam bahasa Arab sering disebut dengan kata *al-bay'u*, *al-tijarah*, atau *al-mubdalah*. Sebagaimana firman Allah Swt:

¹⁵ Idris, *Hadis Ekonomi*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2015), h.157

إِنَّ الَّذِينَ يَتْلُونَ كِتَابَ اللَّهِ وَأَقَامُوا الصَّلَاةَ وَأَنْفَقُوا مِمَّا رَزَقْنَاهُمْ سِرًّا وَعَلَانِيَةً يَرْجُونَ

تِجَارَةً لَّنْ تَبُورَ

“Sesungguhnya orang-orang yang selalu membaca kitab Allah dan mendirikan shalat dan menafkahkan sebagian dari rezeki yang kami anugerahkan kepada mereka dengan diam-diam dan terang-terangan, mereka itu mengharapkan perniagaan yang tidak akan merugi.” (Qs. Al-Faathir: 29)

Jual beli memiliki arti memindahkan hak milik terhadap benda dengan akad saling mengganti, disertai dengan pindahnya kepemilikan terhadap suatu benda atau manfaat untuk tempo waktu selamanya.¹⁶

2. Dasar Hukum Jual Beli

Jual beli sebagai sarana tolong menolong antar sesama umat manusia mempunyai landasan yang kuat dalam al-Qur’an dan sunnah Rasulullah SAW. Terdapat sejumlah ayat al-Qur’an yang membicarakan tentang halalnya jual beli, diantaranya:

Dalam al-Qur’an Allah berfirman:

وَأَحَلَّ اللَّهُ الْبَيْعَ وَحَرَّمَ الرِّبَا ۗ

Artinya: “Padahal Allah telah menghalalkan jual beli dan mengharamkan riba” (al-Baqarah2: 275)

Firman Allah SWT:

لَيْسَ عَلَيْكُمْ جُنَاحٌ أَنْ تَبْتَغُوا فَضْلًا مِنْ رَبِّكُمْ

¹⁶ Abdul Aziz , Muhammad Azzam, *Fiqh Muamalat*, Jakarta: Sinar Grafiti Offset, 2010, h. 23-24.

Artinya: “Tidak ada dosa bagimu untuk mencari karunia (rezeki hasil perniagaan) dari Tuhanmu...(al-Baqarah2: 198)

Pada ayat-ayat di atas dijelaskan bahwa Allah SWT dengan jelas menghalalkan praktek jual beli dengan segala aturan-aturannya dan secara tegas mengharamkan riba.

Adapun salah satu yang di gunakan pada saat bertransaksi dalam penjualan yaitu melalui *Online*. Kata *Online* terdiri dari dua kata, yaitu *On* (Inggris) yang berarti hidup atau didalam, dan *Line* (Inggris) yang berarti garis, lintasan, saluran atau jaringan. Secara bahasa *Online* bisa diartikan “didalam jaringan” atau dalam koneksi.¹⁷ *Online* adalah keadaan terkoneksi dengan jaringan internet. *Online* bisa diartikan sebagai keadaan dimana sedang menggunakan jaringan, satu perangkat dengan perangkat lainnya saling terhubung sehingga dapat saling berkomunikasi. Kegiatan jual beli *Online* saat ini semakin marak, apalagi situs yang digunakan untuk melakukan transaksi jual beli *Online* ini semakin baik dan beragam.

Maka dapat disimpulkan bahwa jual beli *Online* adalah persetujuan saling mengikat melalui internet antara penjual sebagai pihak yang menjual barang dan pembeli sebagai pihak yang membayar harga barang yang dijual. Jual beli secara *Online* menerapkan sistem jual beli di internet. Tidak ada kontak secara langsung antara penjual

¹⁷ Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa, Edisi IV* (Cet. 1; Jakarta: PT Gramedia Pustaka, 2008). h. 589.

dan pembeli. Jual beli dilakukan melalui suatu jaringan yang terkoneksi dengan menggunakan handphone, komputer, tablet, dan lain-lain

3. Rukun Jual Beli

Rukun jual beli ada 3 (tiga), yaitu :

- a. Pelaku transaksi, yaitu penjual dan pembeli.
- b. Objek transaksi, yaitu harga dan barang.
- c. Harga yang disepakati.
- d. Akad (transaksi), yaitu segala tindakan yang dilakukan kedua belah pihak.¹⁸

4. Syarat-syarat Jual Beli

Adapun syarat-syarat Jual Beli Syarat jual beli dalam islam yang pertama adalah ada penjual dan juga pembeli. Antara penjual dan pembeli tersebut ada syarat syarat tertentu. Syarat dari penjual dan pembeli itu menurut islam adalah :

- a. Berakal, yang dimaksud berakal keduanya dapat membedakan mana yang terbaik bagi dirinya. Apabila salah satu pihak tidak berakal maka jual beli tidak sah.
- b. Transaksi terjadi atas kemauan sendiri tanpa adanya paksaan.
- c. Keduanya tidak mubadzir.
- d. Baligh.¹⁹

Syarat jual beli yang kedua setelah adanya penjual dan juga pembeli adalah adanya barang dagangan yang diperjual belikan. Adapun

¹⁸ Mardani, *Fiqh Ekonomi Syariah*, (Jakarta: Kencana Prenamedia group, 2013), h. 101

¹⁹ Dr. Mardani, *fiqh ekonomi syariah*, (Jakarta:kencana, 2019), h. 104

syarat barang dagangan yang diperjual belikan adalah sebagai berikut:

- a. Barangnya bersih atau suci. Adapun yang dimaksudkan bersih barangnya yaitu, barang yang diperjual belikan bukan barang haram.
- b. Milik penuh si penjual atau dikuasakan kepadanya. Maksudnya disini adalah orang yang melakukan perjanjian jual beli adalah pemilik barang tersebut atau orang yang telah mendapatkan ijin dari pemilik sah barang yang dijual tersebut.
- c. Mengetahui barangnya dan harganya dengan jelas. Apabila dalam suatu jual beli keadaan barang dan jumlah harganya tidak diketahui, maka perjanjian jual beli itu tidak sah. Sebab bisa jadi perjanjian tersebut mengandung unsur penipuan.
- d. Barang yang di akadkan ditangan.

Salah satu syarat dari objek jual beli menurut Fatwa DSN MUI Nomor 110 Tahun 2017 mengenai Akad Jual Beli seperti yang telah disebutkan diatas ialah benda atau objek yang diperjual belikan dapat dimanfaatkan menurut syariat Islam artinya benda tersebut bermanfaat untuk diri sendiri juga orang lain. Sementara *Game Online* sendiri tidak mendatangkan manfaat sesuai syara' baik bagi diri sendiri maupun orang lain, *Game Online* sendiri hanyalah kegiatan yang membuang -buang waktu, seseorang bisa menjadi lalai dan disisi lain juga dapat menimbulkan mudharat bagi penggunanya sendiri Adapun berdasarkan

qawa'id fiqh tentang menghindar dari mudharat dan kerugian adalah sebagai berikut:²⁰

الأضرار ولا ضرار

Artinya : "Tidak boleh membahayakan (merugikan diri sendiri dan tidak boleh pula membahayakan (merugikan) orang lain".

الضرر يزال

Artinya : "Bahaya (kerugian) harus dihilangkan".

درء المفاسير مقدم على جلب المصالح

Artinya : "Menghindarkan mafsadat didahulukan atas mendatangkan maslahat".

Karena permainan *Game Online Higgs Domino* tersebut hanya untuk bersenang-senang semata dan tidak mendatangkan manfaat sesuai syara' sehingga salah satu syarat Dari objek jual beli diatas tidak terpenuhi.

5. Macam-macam Jual Beli

Syafi'iyah membagi akad jual beli kepada 2 (dua) bagian:

- a. Jual beli yang shahih, yaitu jual beli yang terpenuhi syarat dan rukunya.²¹
- b. Jual beli yang fasid, yaitu jual beli yang sebagian rukun dan syaratnya tidak terpenuhi.²²

²⁰ Nashr Farid Muhammad Was-il dan Abdul Aziz Muhammad Azzam, *Qawaid Fiqhiyyah*, (Jakarta: Amzah, 2016), h. 17

²¹ Ahmad Sarwat, LC.MA, *fiqh jual beli*, (Jakarta: rumah fiqh publishing, 2007), h. 39

²² Ibid, h. 40

Jual beli yang shahih terbagi kepada beberapa bagian:

- 1) Jual beli benda yang kelihatan.
- 2) Jual beli benda yang disifati dalam dzimmah (perjanjian). Jual beli ini disebut juga jual beli salam.
- 3) Jual beli sharf, yaitu jual beli mata uang (emas atau perak), baik dengan jenis yang sama maupun dengan jenis yang berbeda. Apabila dari jenis yang sama, maka untuk keabsahannya harus dipenuhi 3(tiga) syarat:
 - a) Tunai(kontan), tidak boleh diutang.
 - b) Harus diserahterimakan.
 - c) Harus sama, tidak boleh lebih.

Apabila jenis yang ditukarkannya berbeda, maka syarat yang harus dipenuhi hanya 2 (dua), yaitu tunai dan harus diserahterimakan (taqabudh).

- a. Jual beli murabahah, yaitu jual beli dengan harga asal (pembelian) ditambah dengan keuntungan.
- b. Jual beli isyrak, yaitu jual beli patungan dengan orang lain.
- c. Jual beli mahathahatau dalam istilah Hanafiah jual beli wadhi'ah, yaitu jualbeli di bawah harga pembelian.
- d. Jual beli tauliyah, yaitu jual beli barang sesuai dengan harga pertama (pembelian), artinya tanpa keuntungan.
- e. Jual beli binatang dengan binatang, dalam istilah Hanafiah jual beli muqayadhah.

- f. Jual beli dengan syarat khiyar.
- g. Jual beli dengan syarat bebas dari cacat.

Adapun jual beli fasid atau batil, jumlahnya sangat banyak, dan semuanya hukumnya diharamkan oleh syara'.

6. Bentuk-bentuk Jual Beli Yang Terlarang

Jual beli yang dilarang dalam islam sangatlah banyak. Dengan kata lain, menurut jumhur ulama' hukum jual beli terbagi menjadi 2 (dua) yaitu jual beli shahib dan fasid. Secara hukum, Islam tidak merinci secara detail mengenai jenis-jenis jual beli yang diperbolehkan.

Islam hanya menggaris bawahi norma–norma umum yang harus menjadi pijakan bagi seluruh sistem jual beli. Dengan kata lain, Islam menghalalkan segala macam bentuk jual beli asalkan selama tidak bertentangan dengan norma–norma yang ada. Ada pun jual beli yang terlarang yaitu:

- a. Jual beli yang terlarang dengan sebab sighthatakad kontrak.
 - 1) Tidak ada kesepakatan Ijab & Kabul.
 - 2) Jual beli dengan orang yang tidak ada pada majelis.
 - 3) Jual beli yang belum selesai.
- b. Jual beli yang terlarang dengan sebab ma'qud alaih.
 - 1) Yang dilarang dengan sebab gharar (penipuan) dan jihalah (ketidaktahuan).
 - 2) Yang dilarang dengan sebab riba.
 - 3) Yang dilarang dengan sebab merugikan dan penipuan.

- 4) Yang dilarang dengan sebab dzatnya haram.
 - 5) Yang dilarang dengan sebab yang lainnya.
- c. Jual beli yang diharamkan dengan sebab memudaratkan dan penipuan.
- 1) Jual beli najasy, yaitu seseorang melebihkan harga barang tetapi tidak berniat membelinya, hanya untuk menjebak orang lain, atau memuji barang dengan pujian yang palsu supaya laku.
 - 2) Jual beli seseorang atas jual beli saudaranya. Seseorang berkata kepada pembeli ketika saat khiyar (memilih): “Batalkanlah jual beli ini. Saya akan menjual barang saya yang sama kepadamu atau yang lebih bagus dengan harga yang lebih murah. Atau seseorang berkata pada penjual saat memilih batalkanlah jual beli ini. Saya akan membelinya darimu dengan harga yang lebih mahal atau menawar dengan harga yang tinggi setelah terjadi kesepakatan jual beli”. Jual beli ini adalah batil dan haram karena mengandung mudarat dan mafsadat yang bisa menyebabkan permusuhan dan saling dengki.²³
 - 3) Jual beli shafqah (borongan), yaitu jual beli mencakup atau mengabungkan yang halal dengan yang haram, yang diketahui dengan yang tidak diketahui, yang dimiliki dengan yang bukan

²³ Hendi Suhendi, Fiqh Muamalah, (Jakarta: Gaya media pratama, 2007), h.43

milik sendiri, yang sah dengan yang fasid dan yang bagus dengan yang jelek;

- 4) Jual beli ihtikar (menimbun), yaitu membeli apa yang dibutuhkan oleh orang-orang seperti makanan kemudian menimbunnya supaya harganya naik lalu ketika harganya naik ia menjualnya. Ini adalah penimbunan yang diharamkan.
 - 5) Jual beli talaqqi al-jalabatau rukban atau al-sil'a, yaitu sebagian orang keluar untuk mencegat barang sebelum masuk pasar dan sebelum pemilik barang mengetahui harganya, lalu mereka memberitahukan kepada para pemilik barang bahwa harganya jatuh, dan barang tersebut di pasar sepi tidak laku mereka menipunya dan membeli barang tersebut dengan harga yang rendah. Jual beli ini batil dan haram karena menimbulkan madarat dan penipuan kepada pemilik barang.
- d. Jual beli yang diharamkan karena dzatnya, seperti jual beli khamar, daging babi dan berhala.
 - e. Jual beli yang dilarang dengan sebab ada sifat atau syarat atau ada larangan syara, seperti jual beli ribawi dan jual beli dengan alat tukar barang yang haram.²⁴

7. Etika dalam Jual Beli

Adapun Etika penting untuk membuat jual beli menjadi berkah. Salah satu sumber rujukan etika dalam jual beli adalah etika

²⁴ Muhammad Ibrahim, *Masu'ah al-fiqh al islami*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2007), h.404

yang bersumber dari Rasulullah SAW. beliau telah mengajarkan beberapa etika dalam berjual beli sesuai syariat, diantaranya adalah sebagai berikut:

- a. Jujur dalam menjelaskan produk.

Kejujuran merupakan syarat fundamental dalam kegiatan jual beli. Rasulullah saw sangat menganjurkan kejujuran dalam aktivitas jual beli.

- b. Suka sama suka.

Permintaan dan penawaran haruslah terjadi suka sama suka dan tidak ada yang merasa terpaksa dengan harga tersebut. Disinilah kemudian berlaku hak memilih, yaitu hak pilih bagi salah satu atau kedua belah pihak yang melaksanakan transaksi untuk melangsungkan atau membatalkan transaksi untuk melangsungkan atau membatalkan transaksi yang disepakati sesuai dengan kondisi masing-masing pihak yang melakukan transaksi.

- c. Tidak menipu takaran, ukuran, dan timbangan.

Dalam perdagangan, timbangan yang benar dan tepat harus benar-benar diutamakan.

- d. Tidak menjelek-jelekan jualan orang lain.
- e. Bersih dari unsur riba.
- f. Tidak menimbun barang (*ihthikar*).

Ihtikar ialah menimbun barang menumpuk dan menyimpan barang pada masa tertentu, dengan tujuan agar harganya suatu saat menjadi naik dan keuntungan besar pun diperoleh.

- g. Tidak melakukan monopoli.

Salah satu keburukan sistem ekonomi kapitalis ialah memperbolehkan monopoli.

- h. Mengutamakan kepuasan pelanggan.

Ketekunan dan kesungguhan Rasulullah saw dalam bisnis jual beli sangat menonjol. Beliau pernah menunggu pembelinya, Abdullah bin Hamzah selama tiga hari.

- i. Membayar upah kepada karyawan.

- j. Teguh menjaga amanah.

Islam menginginkan seorang pebisnis muslim mempunyai hati yang tanggap dengan menjaganya dan memenuhi hak-hak Allah SWT dan manusia, serta menjaga muamalah dari unsur yang melampaui batas atau sia-sia.

- k. Toleran.

Toleran membuka kunci rezeki dan saran hidup tenang manfaat toleran adalah mempermudah pergaulan, mempermudah urusan jual beli, dan mempercepat kembalinya modal.²⁵ keseluruhan ketentuan-ketentuan perintah Allah yang wajib diturut (ditaati) oleh seorang muslim.

²⁵ Malahayati, *Rahasia Sukses Bisnis Rasulullah*, (Yogyakarta: Jogja Great Publisher, 2010), h. 74-78.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa hukum islam adalah syariat yang berarti hukum-hukum yang diadakan oleh Allah untuk umat-Nya yang dibawah oleh seorang Nabi, baik hukum yang berhubungan dengan kepercayaan (aqidah) maupun hukum-hukum yang berhubungan dengan amaliyah (perbuatan).

8. Komponen-komponen Jual Beli *Online*

Ada beberapa pihak yang terlibat dalam jual beli *Online* atau sering juga disebut sebagai e-commerce, pihak-pihak ini lebih tepat disebut sebagai komponen-komponen karena semuanya bersifat maya atau virtual. Sesuai dengan standar protokol SET (*Secure Electronic Transaction*), komponen-komponen dalam jual beli *Online*, yaitu:²⁶

a. *Virtual Physical Smart Card* (Kartu Pintar Fisik Virtual)

Media yang digunakan pembeli atau pelaku transaksi dalam menyerahkan kartu kreditnya kepada kasir di *counter*. Dengan *smart card* ini pembeli akan mengirimkan informasi dari kartu kredit yang dibutuhkan oleh penjual barang untuk selanjutnya dilakukan otoritas atas informasi yang diperolehnya. Pengirim informasi kartu kedit ini sudah terjamin keamanannya karena *smart card* yang digunakan sudah memiliki CA (*Certificate Authority*) tertentu. Saat ini smart card untuk jual beli *Online* tersedia dalam bentuk software, yang biasa dikenal sebagai *virtual*

²⁶ protokol SET (*Secure Elektronik Transaction*), komponen-komponen yang terlibat dalam jual beli *online*

smart card. Contoh software *virtual card* ini adalah *vWallet*, *Microsoft Wallet* dan *Smart Cat*.

b. *Virtual Point of Sale* (Tempat Penjualan Virtual)

Sebagai tempat penjualan tentunya penjual harus mempunyai *software* aplikasi yang benar-benar baik dan lengkap yang mendukung transaksi *Online*. Dengan adanya *software virtual point of sale*, pembeli akan benar-benar merasakan seolah-olah berada di toko atau tempat penjualan yang sesungguhnya. Pembeli dapat langsung mencetak dengan printer dengan segala transaksi yang telah dilakukan pada saat itu juga melalui komputernya, juga tanpa merasa khawatir akan keamanan informasinya yang telah dikirim atau diterimanya saat melakukan transaksi kepada penjual barang tersebut. Salah satu contoh *software* ini adalah *vPos*.

c. *Virtual Acquirer atau Payment Gateway* (Tempat Pembayaran Virtual)

Transaksi yang sesungguhnya pihak penjual akan melakukan otoritas kartu kredit pembeli kepada pihak bank yang bekerjasama dengan *visa* atau *master card*, sehingga dapat diperoleh apakah kartu kredit itu valid atau tidak, bermasalah atau tidak. Apabila tidak bermasalah, pihak penjual akan mengirim jumlah transaksi yang dilakukan pembeli. Selanjutnya pihak bank akan melakukan penagihan kepada pemilik kartu kredit. Transaksi dilakukan secara *Online* maka *software* yang memegang peranan

penting dalam transaksi ini dan dapat diletakkan di beberapa bank tertentu yang bekerjasama dengan beberapa penjual. Salah satu perusahaan yang menerapkan ini adalah *Wells Fargo*.

d. *Visa Credit Card* (Kartu Kredit)

Visa adalah suatu keharusan untuk mendukung 100% transaksi *Online* di internet. Mereka bekerjasama dengan berbagai bank di seluruh dunia dan pihak-pihak pengembang *software* jual beli *Online*. Visa sendiri harus menyediakan data base yang handal dan terjaga kerahasiannya yang dapat di akses setiap saat oleh para pembeli. Di internet ini pun visa menyediakan layanan- layanan *Online* seperti *ATM Locator*, *Electronic Banking*, *Bill Paymet* dan lain sebagainya.

9. Jenis Transaksi Jual Beli *Online*

Konsumen jual beli *Online* semakin dituntut untuk mengetahui lebih dalam mengenai proses, resiko serta keamanan dari sebuah transaksi *Online*. Saat ini jenis transaksi *Online* juga semakin beragam mulai dari jenis konvensional dimana pembeli dan penjual harus bertatap muka dalam melakukan proses transaksi hingga yang menggunakan proses transaksi otomatis tanpa harus bertatap muka.²⁷ Di Indonesia sendiri ada beberapa jenis transaksi jual beli *Online* yang biasa dilakukan oleh konsumen jual beli *Online*, yaitu:

²⁷ Anastasia Diana, *Mengenal E-Commerce*, (Yogyakarta 2001), h. 62.

a. Transfer Antar Bank

Transaksi dengan cara transfer antar bank merupakan jenis transaksi yang paling umum dan populer digunakan oleh para pelaku usaha atau penjual *Online*. Jenis transaksi ini juga memudahkan proses konfirmasi karena dana bisa dengan cepat di cek oleh penerima dana atau penjual. Kekurangan transaksi antar bank adalah diperlukannya kepercayaan yang tinggi dari para pembeli sebelum memutuskan mengirim dana. Disini tidak jarang terjadi penipuan, setelah dana terkirim ternyata barang tak kunjung diterima.

b. COD (*Cash On Delivery*)

Pada sistem COD sebenarnya hampir dapat dikatakan bukan sebagai proses jual beli secara *Online*, karena penjual dan pembeli terlibat secara langsung, bertemu, tawar-menawar, dan memeriksa kondisi barang baru kemudian membayar harga barang. Keuntungan dari sistem ini adalah antara pelaku usaha dan konsumen lebih bisa leluasa dalam proses transaksi. Konsumen bisa melihat dengan detil barang yang akan dibeli. Kekurangan dari sistem ini adalah keamanan baik pelaku usaha maupun konsumen karena boleh jadi pihak yang akan ditemui pelaku usaha atau konsumen adalah orang yang berniat jahat.

c. Kartu Kredit

Kartu kredit merupakan alat pembayaran yang semakin populer, selain memberikan kemudahan dana proses verifikasi, pembeli

juga tidak perlu melakukan semua tahap transaksi. Akan tetapi karena tidak semua pembeli mempunyai kartu kredit sehingga cara pembayaran ini menjadi pilihan kedua. Pengguna kartu kredit akan memastikan bahwa toko pelaku usaha memiliki tingkat keamanan yang tinggi guna menghindari tindakan pencurian data oleh pihak-pihak tertentu.

d. Rekening Bersama

Jenis transaksi ini disebut juga dengan istilah *escrow*. Cara pembayaran ini mempunyai perbedaan dengan proses pembayaran melalui transfer bank. Sistem rekening bersama yang menjadi pihak ketiga adalah lembaga pembayaran yang telah dipercaya baik oleh pihak pelaku usaha maupun konsumen. Dengan sistem ini dana yang diberikan oleh pembeli bisa lebih terjamin keamanannya karena dananya hanya akan dilepas jika barang benar-benar sudah sampai ditangan konsumen. Karena dananya hanya akan dilepas jika barang benar-benar sudah sampai ditangan konsumen.

e. Potongan Pulsa

Metode pemotongan pulsa biasanya diterapkan oleh toko *Online* yang menjual produk-produk digital seperti aplikasi, musik, ringtone, dan permainan. Transaksi ini masih didominasi oleh transaksi menggunakan perangkat seluler atau *smartphone*.

C. Pengertian *Chip*

Chip adalah suatu koin (maya) atau kata lain pengganti uang pada *Game* baik *Online* maupun offline semuanya menggunakan *Chip* sebagai alat pembayarannya. Adapun fungsi *Chip* adalah sebagai pengganti uang tunai dalam permainan *Game Online*. *Chip* ini diberi nilai selayaknya uang. Dalam dunia perjudian, *Chip* memiliki nilai intristik dengan besaran tertentu untuk digunakan dalam taruhan. Karena *Chip* dirasa menjadi hal yang paling efektif untuk menghindari berbagai masalah yang muncul akibat adanya uang tunai.²⁸

D. Pengertian *Game Online*

Game Online diartikan sebagai program permainan yang tersambung melalui jaringan yang dapat dimainkan kapan saja, dimana saja dan dapat dimainkan bersamaan secara kelompok diseluruh dunia dan permainan itu sendiri menampilkan gambar-gambar menarik seperti yang diinginkan. Biasanya permainan daring disediakan sebagai tambahan layanan dari perusahaan penyedia jasa *Online* atau dapat diakses langsung melalui system yang disediakan dari perusahaan yang menyediakan permaiann tersebut. Sebuah *Game Online* bisa dimainkan secara bersamaan dengan menggunakan computer maupun handphone yang terhubung dengan jaringan tertentu.²⁹

²⁸ <http://www.pedalbeach.com> Diakses pada 25 Januari 2021.

²⁹ <https://pelayananpublik.id> Diakses pada tanggal 25 Januari 2021.

E. Pengertian *Higgs Domino*

Ada jutaan *Game* yang ada didunia maya sat ini. Mulai dari *Game* yang sangat simple hingga yang kompleks,rumit dan bahkan mempertaruhkan uang atau *Chip*. Adapun salah satu *Game* yang digemari saat ini adalah Haiggs Domino.

Higgs Domino merupakan *Game* berbasis android yang didalamnya terdapat situs atau aplikasi yang menyediakan berbagai *Game*, mulai dari domino, kartu, fuzle,dam,dan slot yang menjadi sarana untuk mengumpulkan banyak *Chip* yang didapat dari kemenangan. Permainan *Higgs Domino* yang populer adalah slot, mulai dari DuoFu Duo Cai, Rezeki Nomplok, 5 DRAGONS, dan FaFaFa. Permainan *Higgs Domino* menjadi semakin menarik karena *Game Higgs Domino* menyediakan fitur *top up* (isi ulang), sedekah,dan kirim *Chip* (koin mas). Pada fitur sedekah *Chip* yang diberikan terbatas.

Dalam sehari, pemain bisa mendapatkan tiga kali sedekah *Chip*, masing-masing sebesar 2 miliar. Jika *Chip* sedekah tidak cukup, pemain bisa memanfaatkan fitur *Top Up*. Pada fitur ini, pembelian *Chip* dilakukan melalui pihak provider dengan cara menukar pulsa.³⁰

³⁰ <https://aceh.tribunnews.com> Diakses pada tanggal 25 Januari 2021.

BAB III

AKTIVITAS JUAL BELI *CHIP*

GAMBARAN UMUM PELAKSANAAN TRANSAKSI JUAL BELI *CHIP* PADA *GAME ONLINE HIGGS DOMINO*

A. Sejarah Dan Perkembangan *Game Online*

Perkembangan *Game Online* sendiri tidak lepas juga dari perkembangan teknologi komputer dan jaringan computer itu sendiri. Meledaknya *Game Online* sendiri merupakan cerminan dari pesatnya jaringan computer yang dahulunya berskala kecil (small local network) sampai menjadi internet dan terus berkembang sampai sekarang. *Games Online* saat ini tidaklah sama seperti ketika *Games Online* diperkenalkan untuk pertama kalinya. Pada saat muncul pertama kalinya tahun 1960, computer hanya bisa dipakai untuk 2 orang saja untuk bermain *Game*. Lalu muncullah computer dengan kemampuan time-sharing sehingga pemain yang bisa memainkan *Game* tersebut bisa lebih banyak dan tidak harus berada di suatu ruangan yang sama (*Multiplayer Games*).

Lalu pada tahun 1970 ketika muncul jaringan computer berbasis paket (packet based computer networking), jaringan computer tidak hanya sebatas LAN saja tetapi sudah mencakup WAN dan menjadi Internet. *Game Online* pertama kali muncul kebanyakan adalah *Game-Game* simulasi perang ataupun pesawat yang dipakai untuk kepentingan militer yang akhirnya dilepas lalu dikomersialkan, *Game-Game* ini kemudian menginspirasi *Game-*

Game yang lain muncul dan berkembang. Pada tahun 2001 adalah puncak dari demam dotcom, sehingga penyebaran informasi mengenai *Game Online* semakin cepat.

Perkembangan *Games Online* di Indonesia menurut LigaGame Indonesia (liga Games.com), *Game Online* muncul di Indonesia pada tahun 2001, dimulai dengan masuknya Nexia *Online*. *Game Online* yang beredar di Indonesia sendiri cukup beragam, mulai dari yang bergenre action, sport, maupun RPG (role-playing *Game*). Tercatat lebih dari 20 judul *Game Online* yang beredar di Indonesia. Ini menandakan betapa besarnya antusiasme para *Gamer* di Indonesia dan juga besarnya pangsa pasar *Games* di Indonesia.³¹

B. *Game Online Higgs Domino*

Higgs Domino merupakan *Game* berbasis android yang didalamnya terdapat situs atau aplikasi yang menyediakan berbagai *Game*, mulai dari domino, kartu, puzzle, dan slot yang menjadi sarana untuk mengumpulkan banyak *Chip* yang didapat dari kemenangan. Permainan *Higgs Domino* yang populer adalah slot, mulai dari DuoFu DuoCai, Rezeki Nomplok, 5 Dragons, dan FaFaFa. Permainan *Higgs Domino* menjadi semakin menarik karena *Game Higgs Domino* menyediakan fitur "Top Up" (isi ulang), sedekah, dan kirim *Chip* (koin mas). Pada fitur sedekah *Chip* yang diberikan terbatas. Dalam sehari, pemain bisa mendapatkan tiga kali sedekah *Chip*, masing-masing sebesar 2 miliar. Jika *Chip* sedekah tidak cukup, pemain bisa

³¹ <https://www.kompasiana.com/hackonline88/5dbe9f48097f367b72585eb2/sejarah-game-online-di-industri-android>

memanfaatkan fitur *Top Up*. Pada fitur ini, pembelian *Chip* dilakukan melalui pihak provider dengan cara menukar pulsa.

C. Praktik Dan Mekanisme Jual Beli *Chip Game Online Higgs Domino*

Pada hakekatnya banyak cara bertransaksi dalam jual beli, disini para pelaku jual beli *Online* semakin dituntut untuk mengetahui lebih dalam mengenai proses, resiko serta keamanan dari sebuah transaksi *Online*. Disisi lain, saat ini jenis transaksi *Online* juga semakin beragam mulai dari jenis konvensional dimana pembeli dan penjual harus bertatap muka dalam melakukan proses transaksi hingga yang menggunakan proses transaksi otomatis tanpa harus bertatap muka.

Paparan dan gambaran dari awal metode bermain *Game Online Higgs Domino* :

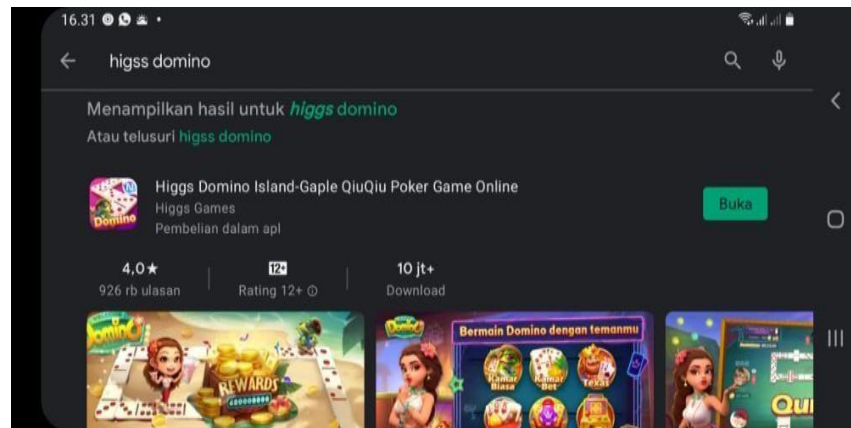
1. Mendownload aplikasi *Game* yang disediakan *Higgs Domino*

Seseorang yang tertarik dengan *Game Online Higgs Domino* ini, maka harus mendownload aplikasi *Game* yang disediakan *Higgs Domino* terlebih dahulu, dengan cara :

- a. Masuk dilayanan *Play Store* yang sudah disediakan oleh Smartphone.
- b. Lalu ketik di tab pencarian dan langsung ketik *Higgs Domino*, maka akan muncul *Game Online* dari *Higgs Domino*.

Gambar 3.1

Screenshot dari Play Store.



2. Cara mendaftar pada *Game Online Domino*

Tata cara mendaftar pada *Game Online Higgs Domino* yang disediakan *Higgs Domino* semuanya dengan cara yang sama, antara lain ada 2 (dua) model pendaftaran yaitu mendaftar dengan menggunakan akun facebook yang sudah ada dan juga bisa mendaftar dengan menggunakan Akun Pengunjung.

Gambar 3.2

Screenshot dari Game Online Higgs Domino.



Langkah-langkah dalam mendaftar pada *Game Online Higgs Domino* sangatlah mudah dengan cara berikut.

a. Mendaftar dengan menggunakan Facebook

Diawali dengan membuka aplikasi yang sudah didownload pada Play Store lalu akan muncul menu-menu seperti gambar 3.3 setelah itu langsung saja klik menu Facebook lalu klik menu login dan kemudian pemain mengisi data *Email* dan *Password* Facebook yang sudah terdaftar, lalu masukan pada kolom setelah itu pilih atau klik masuk.

Gambar 3.3

Screenshot dari Game Online Higgs Domino.



Selanjutnya setelah pemain sudah melakukan langkah- langkah untuk mendaftar seperti diatas, pemain dinyatakan berhasil dalam mendaftar, maka pemain langsung bias memainkan *Game Online Higgs Domino* tersebut dan juga dapat menjalankan fasilitas yang ada dalam *Game Online Higgs Domino* tersebut.

3. Cara Log In atau masuk *Game Online Higgs Domino*

Langkah-langkah Log In atau masuk agar pemain bias memainkan *Game Online Higgs Domino* yaitu dengan cara pemain

terlebih dahulu memiliki akun *Game Online Higgs Domino* terlebih dahulu. Pembuatan akun seperti halnya yang sudah dijelaskan diatas. Apabila pemain sudah memiliki akun *Higgs Domino* baru pemain *Game Online Higgs Domino* bias Log In pada *Game Online Higgs Domino* tersebut. Diawali dengan membuka aplikasi *Game Online Higgs Domino* yang sudah didownload pada Play Store pada Smratphone. Setelah membuka pemain langsung bisa Log In dengan 2 (dua) cara yaitu :

dengan menggunakan Facebook dan juga bisa menggunakan Akun Pengunjung.

Gambar 3.4

Screenshot dari Game Online Higgs Domino



a. Langkah Log In dengan Facebook

Dengan cara pemain lasngsung bisa klik **Facebook** seperti pada gambar diatas, setelah itu akan dialihkan pada facebook dan masukkan **Email Facebook** dan **Password Email Facebook** yang sudah terdaftar dan langsung bisa klik **Masuk**, pemain langsung bisa memainkan *Game Online Higgs*

Domino. Tata cara *Log In Game Online Higgs Domino* menggunakan Facebook sama persis seperti cara mendaftar menggunakan Facebook.

b. Langkah Log In dengan Akun Pengunjung

Langkah Log In pada *Game Online Higgs Domino* yang ke 2 (dua) yaitu Log In menggunakan ID *Login* yang sudah terdaftar secara otomatis ketika pemain mendownload *Game Online Higgs Domino*, Tata cara Log In *Game Online Higgs Domino* pertama pemain membuka aplikasi *Game Online Higgs Domino* kemudian pemain langsung bisa klik menu Pengunjung seperti gambar 3.4.

4. Cara memainkan *Game Online Higgs Domino*

Setiap jenis *Game Online* memiliki cara main yang berbeda , hal ini dikarenakan kategori *Game* yang bervariasi tak terkecuali *Game Online Higgs Domino*.

Dalam permainan *Game Online Higgs Domino* ini para pemain diharuskan untuk memiliki *Chip* pada akun *Higgs Domino*. Karena *Game Online* ini bersifat *Game* taruhan dan pemain yang tidak memiliki *Chip* tidak bisa memainkan *Game Online* tersebut. Semua jenis permainan yang disediakan oleh *Game Online Higgs Domino* memiliki fasilitas yang sama yaitu:

Gambar 3.5

Screenshot dari Game Online Higgs Domino.



Gambar 3.6

Screenshot dari Game Online Higgs Domino.



- Games* adalah sebuah fasilitas yang terdapat dalam seluruh *Game Online Higgs Domino* yang didalamnya berisi macam-macam *Game Onile* yang disediakan oleh Higgs Domino.
- Teman merupakan fasilitas pertemanan yang didalamnya terdapat fitur penambahan pertemanan dengan cara pencarian nama Akun atau ID *Game Higgs Domino* teman, juga terdapat perpesanan

antara teman, serta didalam fasilitas teman ini lah terdapat pula transfer *Chip*.

- c. Toko merupakan sebuah fasilitas yang disediakan *Higgs Domino* untuk pembelian *Chip*. Pemain yang di fasilitas took ini dapat membeli *Chip* dengan cara menggunakan pulsa. Dengan harga minimal pembelian 30.000.00 *Chip* = 5000 Pulsa. Didalam fasilitas toko ini *Higgs Domino* memberikan menu pembelian sangat sangat banyak dengan nominal berikut:

Tabel 3.1

Harga pembelian *Chip Higgs Domino* via Pulsa.

NOMINAL <i>CHIP</i>	IDR
30.000.000	5000 PULSA
100.000.000	15.000 PULSA
200.000.000	30.000.000 PULSA
400.000.000	60.000 PULSA
2.000.000.000	250.000 PULSA
4.000.000.000	500.000.000 PULSA

Sumber : *Game Online Higgs Domino*

- d. Pengaturan didalam fasilitas ini pemain dapat mengatur tampilan pada *Game* yang meliputi suara, music, update, pemberitahuan, aturan bermain, layanan pelanggan, kebijakan privasi. Disinilah pemain dapat mengatur tampilan *Gamenya*.

- e. Peringkat merupakan kolom peringkat antara pemain lain dengan akun kita. Yang mengkategorikan peringkat teratas yaitu pemain yang paling memiliki banyak *Chip*. Teman yang terdapat dalam kolom peringkat juga pemain yang sudah diundang melalui fasilitas teman. Apabila sudah diundang maka pemain yang kita undang sebagai teman akan muncul dalam kolom peringkat.
- f. Kotak hadiah merupakan kotak pengambilan hadiah. Apabila pemain mendapatkan hadiah *Chip* akan muncul pada kolom tersebut. Hadiah bisa didapat dari Higgs Domino dengan memenangkan Event.
- g. *Chip* Gratis (Sedekah) merupakan fasilitas pengambilan *Chip* gratis yang diberikan oleh *Higgs Domino* setiap 24 jam sekali diberikan.
- h. Pilih Kanal merupakan fasilitas menu untuk memainkan *Game Higgs Domino*. Yang dimana seluruh *Game* yang disediakan oleh *Higgs Domino* yang terdapat menu pilih kanal. Pilihan kanal tersebut adalah pengkategorian taruhan yang dilakukan pemain untuk bermain tergantung banyaknya *Chip* yang dimiliki.
- i. Kirim atau Transfer *Chip* dengan fitur tersebut, pemain bisa saling berbagi *Chip*. Namun fitur ini juga dimanfaatkan oleh banyak pemain untuk transaksi jual beli. Jika membeli *Chip* melalui fasilitas Toko untuk *Chip* sebanyak 400.000.000 (Empat Ratus Juta) *Chip* = 60.000.00 (Enam Puluh Ribu)

Pulsa, jika di Rupiah kan berkisar Rp.62.000.00 maka dengan sesama pemain harganya lebih murah , berkisar antara Rp. 60.000.00 sampai Rp. 80.000.00 untuk 1.000.000.000 (*Satu Miliar*) Chip.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Jual beli chip dalam *Game Online Higgs Domino* ini termasuk jual beli yang objek yang diperjual belikan tidak dapat diserahkan secara materi ditangan, namun objeknya bisa dimanfaatkan dan juga bisa diserahkan dengan cara mentransfernya. Objek berupa sesuatu yang terdapat dalam dunia maya.

Berdasarkan teori dan permasalahan yang ada, bahwa objek kajian disini adalah pada jual beli chip *Game Online Higgs Domino*. Dan hasil analisis peneliti adalah sebagai berikut:

Dilihat dari sahnya jual beli dilakukan, dalam jual beli terdapat ketentuan dan juga aturan agar transaksi sah menurut syariat islam. Apabila syarat rukun dari jual beli tidak terpenuhi maka akan mengakibatkan tidak sahnya jual beli yang dilakukan. Rukun jual beli tersebut adalah:

A. Subjek Jual Beli

Syarat dari jual beli diawali dari subjek yang melakukannya yaitu disebut *Akid*. *Akid* adalah pihak-pihak yang melakukan transaksi jual beli, yang terdiri dari penjual dan pembeli. Baik itu merupakan pemilik asli, maupun orang lain yang menjadi wakil atau wakil dari pemilik asli. Sehingga ia memiliki hak dan otoritas untuk mentransaksikannya.³²

³² Dimyaudin Djuwaini, *Pengantar Fiqh Muamalah*, (Bandung: Pustaka Pengajar, 2008), h. 56

Dalam melakukan jual beli maka Kedua belah pihak yang melakukan perjanjian jual beli haruslah :

1. Berakal, agar dia tidak terkicuh, orang gila atau bodoh tidak sah jual belinya;
2. Dengan kehendak sendiri (bukan paksaan);
3. Keduanya tidak mubazir;
4. Baligh.

Yang dimaksud dengan berakal adalah dapat membedakan atau memilih mana yang terbaik bagi dirinya. Apabila salah satu pihak tidak berakal maka jual beli yang diadakan tidak sah.

Dimaksudkan dengan kehendak sendiri, bahwa dalam melakukan perbuatan jual beli salah satu pihak tidak melakukan tekanan atau paksaan atas pihak lain. Jual beli yang dilakukan bukan atas dasar “kehendak sendiri” adalah tidak sah.³³

Keadan tidak mubazir, maksudnya pihak yang mengikatkan diri dalam perjanjian jual beli bukanlah manusia yang boros (mubazir), sebab orang yang boros di dalam hukum dikategorikan sebagai orang yang tidak cakap bertindak. Maksudnya, dia tidak dapat melakukan sendiri perbuatan hukum walaupun kepentingan hukum itu menyangkut kepentingannya sendiri.

Persyaratan selanjutnya tentang subjek yang melakukan jual beli adalah baligh atau dewasa. Dewasa dalam hukum islam adalah apabila

³³ Suhrawardi K. Lubis dan Farid Wajdi, *Hukum Ekonomi Islam*, (Jakarta: Sinar Grafika, 2012) hal. 141

telah berumur 15 tahun, atau sudah bermimpi (bagi anak laki-laki) dan haid (bagi anak perempuan). Dengan demikian, jual beli yang diadakan anak kecil adalah tidak sah.³⁴

Namun dalam prakteknya dalam masalah yang diteliti oleh peneliti mengenai Transaksi Jual Beli Chip *Game Online Higgs Domino* mengenai subjek yang melakukan jual beli sudah sesuai dengan syariat islam.

Aryan Noverda Saputra mahasiswa Fakultas Syariah mengatakan bahwa ia telah melakukan Transaksi Jual Beli *Chip Game Online Higgs Domino* selama 6 bulan. Alasannya melakukan jual beli tersebut agar mendapatkan uang, Biasanya *Chip Game Online Higgs Domino* diperjual belikan kepada sesama pemain dengan harga Rp. 50.000.00 1B. Sistem jual beli *Chip Game Online Higgs Domino* biasa dilakukan dengan COD (Cash On Delivery). Akad yang dilakukan didalam jual beli *Game* tersebut adalah *Akad salam*. keuntungannya dari jual beli *Chip Game Online Higgs Domino* adalah penjual menjadikan *Game* tersebut ajang bisnis untuk mendapatkan uang dengan cara menjual *Chip Game Online Higgs Domino*. Kerugian dari jual beli *Chip Game Online Higgs Domino* bagi pembeli kebanyakan Menyesal setelah membeli *Chip*.³⁵

Fikri Yansyah mahasiswa Fakultas Syariah mengatakan bahwa ia telah melakukan Transaksi Jual Beli *Chip Game Online Higgs Domino* selama 6 bulan. Alasannya melakukan jual beli tersebut agar mendapatkan uang, Biasanya *Chip Game Online Higgs Domino* diperjual belikan kepada sesama pemain dengan harga Rp. 60.000.00 1B. Sistem jual beli *Chip Game Online Higgs Domino* biasa dilakukan dengan COD (Cash On Delivery), Transfer via Dana ,Transfer via Bank. Akad yang dilakukan didalam jual beli *Game* tersebut adalah *Akad salam*. keuntungannya adalah penjual menjadikan *Game* tersebut untuk mendapatkan uang dengan cara menjual *Chip Game Online Higgs Domino*. Kerugian dari jual beli *Chip Game Online Higgs*

³⁴ Ibid., hal. 142

³⁵ Wawancara dengan Aryan Noverda Saputra (Mahasiswa Fakultas Syariah), 06 Mei 2021

Domino bagi pembeli kecurangan dalam membeli *Chip* contohnya uang telah di kirimkan kepada pihak penjual tetapi *Chip* yang di pesan tidak di kirimkan oleh pihak penjual.³⁶

M. Nanda Atatur mahasiswa Fakultas Syariah mengatakan bahwa ia telah melakukan Transaksi Jual Beli *Chip Game Online Higgs Domino* selama 6 bulan. Alasannya melakukan jual beli tersebut agar mendapatkan uang, Biasanya *Chip Game Online Higgs Domino* diperjual belikan kepada sesama pemain dengan harga Rp. 50.000-60.000.00 1B. Sistem jual beli *Chip Game Online Higgs Domino* biasa dilakukan dengan COD (Cash On Delivery), Transfer via Dana ,Transfer via Bank dan lain sebagainya. Akad yang dilakukan didalam jual beli *Game Online Higgs Domino* tersebut adalah *Akad salam*. Adapun keuntungannya dari jual beli *Chip Game Online Higgs Domino* adalah penjual menjadikan *Game* tersebut menjadi ajang bisnis, tidak sedikit pula yang menjadikan *Game* tersebut sebagai pekerjaan yang mendapatkan uang. Kerugian dari jual beli *Chip Game Online Higgs Domino* bagi pembeli hanya melihat sampul depannya saja sehingga kebanyakan yang membeli *Chip Game Online Higgs Domino* menyesal dengan apa yang di belinya. Dan membuat pembeli yang membeli *Chip Game Online Higgs Domino* tidak bermanfaat (mubazir) dengan apa yang mereka beli.³⁷

Ilham Arif Al-Mubarak mahasiswa Fakultas Syariah mengatakan Praktek Jual Beli *Chip Game Online Higgs Domino* kurang lebih Selama 1-2 Tahun. Alasannya melakukan jual beli tersebut agar mendapatkan uang dengan mudah tanpa bekerja keras, Biasanya *Chip Game Online Higgs Domino* diperjual belikan kepada sesama pemain dengan harga Rp. 50.000,00 -60.000,00 1B. Sistem jual beli *Chip Game Online Higgs Domino* biasa dilakukan dengan COD (Cash On Delivery), Transfer via Dana ,Transfer via Bank dan lain sebagainya. Akad yang dilakukan didalam jual beli *Game Online Higgs Domino* tersebut adalah *Akad salam*. Adapun keuntungannya dari jual beli *Chip Game Online Higgs Domino* adalah penjual menjadikan *Game* tersebut sebagai pekerjaan yang mendapatkan uang. Kerugian dari jual beli *Chip Game Online Higgs Domino* bagi pembeli hanya melihat sampul depannya saja sehingga kebanyakan yang membeli *Chip Game Online*

³⁶ Wawancara dengan Fikri Yansyah (Mahasiswa Fakultas Syariah), 08 Mei 2021

³⁷ Wawancara dengan M. Nanda Atatur (Mahasiswa Fakultas Syariah), 10 Mei 2021

Higgs Domino menyesal dengan apa yang di belinya. Dan kadang *Chip* yang di pesan tidak di kirimkan oleh pihak penjual.³⁸

B. Objek Jual Beli

Objek akad juga disebut *Ma'qud* „*Alaihi*. Dalam objeknya harus jelas bentuk, kadar dan sifat-sifatnya dan diketahui dengan jelas oleh penjual dan pembeli. Jadi, jual beli barang yang samar, yang tidak dapat dilihat oleh penjual dan pembeli atau salah satu dari keduanya, maka dianggap tidak sah. Imam Syafi'i telah mengatakan, tidak sah jual beli tersebut karena ada unsur penipuan. Para imam 3 (tiga) dan golongan ulama madzhab kita juga mengatakan hal yang serupa.³⁹

نَهَى رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ عَنِ الْغُرْرِ

Artinya: “*dari Abu Hurairah, ia berkata, Nabi telah melarang memperjual belikan barang yang mengandung tipu muslihat.(Riwayat Muslim dan lainnya).*⁴⁰

Benda yang dijadikan sebagai objek jual beli ini harus memenuhi syarat syarat berikut: bersih barangnya, dapat dimanfaatkan, milik orang yang melakukan akad, mampu menyarakannya, mengetahui dan barang yang diakadkan ada di tangan (dikuasai penjual).

Penjelasan mengenai syarat-syarat objek jual beli sebagai berikut:

³⁸ Wawancara dengan Ilham Arif Al-Mubarak (Mahasiswa Fakultas Syariah), 10 Mei 2021

³⁹ Taqiyuddin Abu Bakar, *Kifayatul Akhyar*, (CV Bina Iman, 1995), h. 537

⁴⁰ Sulaiman Rasjid, *Fiqh Islam*, (Bandung: Sinar Bau Algesindo, 2010), h. 280

1. Bersih Barangnya

Yang dimaksud bersih barangnya, ialah barang yang diperjual belikan bukanlah benda yang dikualifikasi sebagai benda najis, atau tergolong sebagai benda yang diharamkan.

2. Dapat Dimanfaatkan

Pengertian barang yang dapat dimanfaatkan tentunya sangat relatif, sebab pada hakikatnya seluruh barang yang dijadikan objek jual beli merupakan barang yang dapat dimanfaatkan, seperti dikonsumsi, dinikmati keindahannya, dinikmati suaranya, serta dipergunakan untuk keperluan yang bermanfaat seperti seekor anjing untuk berburu.

3. Milik orang yang melakukan akad

Maksudnya, bahwa orang yang melakukan perjanjian jual beli merupakan pemilik sah barang tersebut atau telah mendapat izin dari pemilik sah barang.

4. Mampu menyerahkan

Yang dimaksud dengan mampu menyerahkan ialah penjual dapat menyerahkan barang yang dijadikannya sebagai objek jual beli sesuai dengan bentuk dan jumlah yang diperjanjikan pada waktu penyerahan barang kepada pembeli.

5. Mengetahui

Mengetahui disini dapat diartikan secara lebih luas, yaitu melihat sendiri keadaan barang, baik mengenai hitungan, takaran, timbangan, atau kualitasnya.

6. Barang yang diakadkan di tangan

Menyangkut perjanjian jual beli atas suatu barang yang belum ditangan (tidak berada dalam penguasaan penjual) dilarang, sebab bisa jadi barang tersebut rusak atau tidak dapat deiserahkan sebagaimana telah diperjanjikan.

Adapaun dasar hukum tentang hal ini dapat dilihat dalam hadits yang diriwayatkan Ahmad, Al-Baihaqi, dan Ibnu Hibban dengan sanad yang hasan. Dari Hakim bin Hizam, sesungguhnya Rasulullah SAW bersabda:

يَا رَسُولَ اللَّهِ يَا تَيْبِي الرَّجُلُ فَيَسْأَلُنِي الْبَيْعَ لَيْسَ عِنْدِي أَيْعُهُ مِنْهُ ثُمَّ أَيْتَاعُهُ لَهُ مِنَ
السُّوقِ قَالَ لَا تَبِعْ مَا لَيْسَ عِنْدَكَ

“Wahai Rasulullah, ada seseorang yang mendatangiiku lalu ia meminta agar aku menjual kepadanya barang yang belum aku miliki, dengan terlebih dahulu aku membelinya untuk mereka dari pasar?” Rasulullah shallallahu ‘alaihi wa sallam menjawab, “Janganlah engkau menjual sesuatu yang tidak ada padamu.”⁴¹

Dilihat dari objek yang diperjual belikan dalam masalah Transaksi Jual Beli Chip *Game Online Higgs Domino* ini hanya ada 1 (satu) rukun

⁴¹ Suhrawardi K. Lubis dan Farid Wajdi, *Hukum Ekonomi Islam*, (Jakarta: Sinar Grafika, 2012), h. 143-146

yang belum memenuhi kebolehan dari objek jual beli menurut syariat islam yaitu, dalam syarat bersihnya barang. Karena objek yang diperjual belikan dalam Transaksi Jual Beli Chip *Game Online Higgs Domino* ini diperoleh dengan cara sangat mudah tanpa kerja keras atau mendapat keuntungan tanpa bekerja. Namun didapat dari hasil taruhan sebuah permainan bukan didapat dari hasil kerja keras sendiri. Objek jual beli yang didapat dengan cara mudah seperti itu merupakan tergolong *maysir*.

Kata *maysir* dalam arti harfiahnya adalah memperoleh sesuatu dengan sangat mudah tanpa kerja keras atau mendapat keuntungan tanpa bekerja. Oleh karena itu disebut berjudi. Prinsip berjudi itu adalah terlarang, baik itu terlibat secara mendalam maupun hanya berperan sedikit saja atau tidak berperan sama sekali. Dalam berjudi kita menggantungkan keuntungan hanya pada keberuntungan semata, bahkan sebagian orang yang terlibat melakukan kecurangan, kita mendapatkan apa yang semestinya kita tidak dapatkan, atau menghilangkan suatu kesempatan. Kata *azlam* dalam bahasa arab yang di gunakan dalam Al Qur'an juga berarti praktek perjudian. Sementara itu *maysir*, menggunakan segala bentuk harta dengan maksud untuk memperoleh suatu keuntungan misalnya, lotre, bertaruh, atau berjudi dan sebagainya. Judi pada umumnya dan penjualan undian khususnya (*azlam*) dan segala bentuk taruhan, undian

atau lotre yang berdasarkan pada bentuk-bentuk perjudian adalah haram dalam Islam.⁴²

Dalam judi terdapat tiga unsur:

- a. Adanya taruhan harta materi (yang berasal dari kedua pihak yang berjudi).
- b. Ada suatu permainan, yang digunakan untuk menentukan pihak yang menang dan yang kalah.

Pihak yang menang mengambil harta (sebagian seluruhnya kelipatan) yang menjadi taruhan (murahanah), sedang pihak yang kalah akan kehilangan hartanya.

Adapun syarat dari jual beli tersebut dapat diawali dari subjek yang melakukannya yaitu disebut *Akid*. *Akid* adalah pihak-pihak yang melakukan transaksi jual beli, yang terdiri dari penjual dan pembeli. Baik itu merupakan pemilik asli, maupun orang lain yang menjadi wakil atau wakil dari pemilik asli. Sehingga ia memiliki hak dan otoritas untuk mentransaksikannya⁴³.

Adapun perjudian dalam agama islam jelas-jelas dilarang, selain itu dosa yang diakibatkan dari melakukan perbuatan itu jauh lebih besar, berdasarkan firman Allah SWT dalam Al-Qur'an:

⁴² Taufik dan Ali Masjono, "*Hubungan Maisir, Gharar Dan Riba dengan Strategi Pembiayaan Berbasis Syariah Di Bank Muamalat Indonesia*", h. 352

⁴³Dimyaudin Djuwaini, *Pengantar Fiqh Muamalah*, (Bandung: Pustaka Pengajar, 2008), h. 56

يَسْأَلُونَكَ عَنِ الْخَمْرِ وَالْمَيْسِرِ قُلْ فِيهِمَا إِثْمٌ كَبِيرٌ وَمَنَافِعُ لِلنَّاسِ وَإِثْمُهُمَا أَكْبَرُ مِن نَّفْعِهِمَا وَيَسْأَلُونَكَ مَاذَا يُنْفِقُونَ قُلْ كَذَلِكَ يُبَيِّنُ اللَّهُ لَكُمْ آيَاتِهِ لَعَلَّكُمْ تَتَفَكَّرُونَ

Artinya: “mereka menanyakan kepadamu (Muhammad) tentang khamar dan judi. Katakanlah, pada keduanya terdapat dosa besar dan beberapa manfaat bagi manusia. Tetapi dosanya lebih besar dari pada manfaatnya. Dan mereka menanyakan kepadamu (tentang) apa yang (harus) mereka infakkan. Katakanlah (dari apa yang diperlukan). Demikianlah Allah menerangkan ayat-ayatnya kepadamu agar kamu memikirkan” (Q.S Al-Baqarah: 219).

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِنَّمَا الْخَمْرُ وَالْمَيْسِرُ وَالْأَنْصَابُ وَالْأَزْلَامُ رِجْسٌ مِّنْ عَمَلِ الشَّيْطَانِ فَاجْتَنِبُوهُ لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ

Artinya: “wahai orang-orang yang beriman! Sesungguhnya minuman keras, berjudi, (berkorban untuk) berhala, dan mengundi nasib dengan anak panah, adalah perbuatan keji dan termasuk perbuatan setan. Maka jauhilah (perbuatan-perbuatan) itu agar kamu beruntung” (Q.S Al-Maidah: 90).⁴⁴

Dalam islam terdapat ketentuan beberapa barang yang haram diperjual belikan, bahkan diharmkan memakan hasil penjualannya. Adapun diantaranya yaitu:

1. Jual beli khamr.
2. Jual beli barang najis seperti bangkai.
3. Jual beli barang yang kegunaannya pada umumnya adalah haram seperti alat judi.
4. Jual beli barang hasil perjudian dan pencurian.
5. Jual beli kitab-kitab yang menyesatkan.

⁴⁴ Departemen Agama RI, Al-Qur’an Surat Al-Maidah ayat 90 dan Terjemahannya, (Jakarta: CV Darus Sunnah, 2013) h. 172

6. Jual beli dengan logam (alat tukar) yang tidak berlaku lagi
7. Menjual kepada musuh-musuh islam yang dapat menambah kekuatan mereka alam memusuhi kaum muslim.

Berdasarkan ketentuan Fatwa DSN MUI Nomor 110 Tahun 2017 mengenai mabi' (objek jual beli) dalam kaitannya terhadap jual beli *Chip* pada *Game Online Higgs Domino* adalah sebagai berikut:

- a. Mustmanmabi' harus berupa barang yang dapat boleh dimanfaatkan. Barang yang diperjual belikan harus memiliki manfaat, sehingga pihak yang membeli tidak merasa dirugikan. Pengertian manfaat dalam hal ini masih bersifat relatif sebab setiap barang tentunya memiliki manfaat. Oleh karena itu untuk mengukur kriteria kemanfaatan dalam hal ini haruslah memakai kriteria agama. Jangan sampai pemanfaatan barang tersebut bertentangan dengan syariat Islam, kesusilaan, maupun kehidupan bermasyarakat.

Dalam sudut pandang syariat Islam, segala macam permainan (*Game*) yang memiliki dampak baik serta tidak dilakukan dengan cara berjudi adalah boleh. Ditinjau dari unsur manfaat yakni dalam jual beli *Chip* pada *Game Online Higgs Domino* memang tidak sepenuhnya mendatangkan manfaat. Bagi pemain *Game* jika dalam bermain *Game Online* dapat mengakibatkan lupa waktu hingga meninggalkan kewajiban yang harus dikerjakan karena terlalu asyik bermain *Game* dengan waktu yang lama

dalam Islam pun tidak diperbolehkan. Dalam Islam segala sesuatu yang berlebihan dan menimbulkan kemudhorotan maka harus ditinggalkan.

Dari Uraian diatas bahwasanya Transaksi Jual Beli *Chip Game Online Higgs Domino* ternyata unsur Objek tidak sesuai dengan syariat islam. Karena Objek yang diperjual belikan mengandung unsur *maysir*. Dan sudah jelas bahwasannya diharamkan untuk menjual barang atau sesuatu yang didapat dari perbuatan haram. Jadi Transaksi Jual Beli *Chip Game Higgs Domino* yaitu haram untuk dilakukan. Dari hukum asal mendapatkan objek sudah haram. Karena dilakukan dengan cara berjudi (*maysir*).

C. Ijab Dan Qobul

Dalam bahasa arab disebut *Shighat. Ijab* merupakan perkataan dari penjual, seperti “aku jual barang ini kepadamu dengan harga sekian”. Dan *Qabul* adalah ucapan dari pembeli. Seperti “aku beli barang ini darimu dengan harga sekian”. Dimana, keduanya terdapat persesuaian maksud berbeda lafadz seperti penjual berkata “aku milikkan barang ini”, lalu pembeli berkata “aku beli” dan sebaliknya. Selain itu tidak terpisah lama antara *Ijab* dan *Qabulnya*, sebab terpisah lama tersebut membuat boleh keluarnya (batalnya) *qobul* tersebut.⁴⁵

Sedangkan suka sama suka itu tidak dapat diketahui dengan jelas kecuali dengan perkataan, karena perasaan suka itu bergantung pada hati masing- masing. Ini pendapat kebanyakan ulama yang lain berpendapat bahwa lafadz itu tidak menjadi rukun, hanya menurut adab kebiasaan saja.

⁴⁵ Taqiyuddin Abu Bakar, *Kifayatul Akhyar*, (CV Bina Iman, 1995), h. 535

Apabila menurut adab telah berlaku bahwa hal yang seperti itu sudah dipandang sebagai jual beli, itu saja sudah cukup karena tidak ada suatu dalil yang jelas untuk mewajibkan lafad. Juga harus menggambarkan kemauan dari pihak-pihak yang bersangkutan, tidak dipaksa, dan tidak karena diancam atau ditakut-takuti oleh orang lain karena lama jual beli harus saling merelakan.⁴⁶

Yang terjadi dalam praktek Transaksi Jual Beli Chip *Game Online Higgs Domino* ini pihak penjual dan pembeli didasari dengan perasaan suka sama suka. Yang dimana penjual menjual hasil dari permainan *Higgs Domino* nya dengan niat untuk digantikan dengan nominal uang dan pembeli juga membeli chip (alat ganti uang dalam *Game Online*) yang dijual oleh pembeli dengan rasa suka sama suka. Karena pembeli dengan cara membeli chip (alat ganti uang dalam *Game Online*) merupakan salah satu cara agar pembeli bisa memainkan *Game Online* tersebut.

Jadi *Ijab* dan *qabul* dalam Transaksi Jual Beli Chip *Game Online Higgs Domino* ini sudah jelas. Karena dengan jelas penjual menjual dengan keadaan sadar dan menyatakan “aku menjual” dan pembeli juga dengan sadar mengatakan “aku membeli” dari apa yang penjual jual. Jual beli belum dikatakan sah sebelum *Ijab* dan *Qabul* dilakukan, sebab *Ijab* dan *Qabul* menunjukkan kerelaan (keridhaan).⁴⁷

Karena dengan perasaan suka sama suka dan penjual menyatakan “saya jual barang ini kepada anda dengan harga sekian” maka pernyataan

⁴⁶ www.belajarmengirfan.wordpress.com/2017/19/30/dasar-dasar-hukum-muamalah-dan-akad/, diakses 2 Maret 2018 pukul 07.38 wib

⁴⁷ Shobirin, “Jual Beli dalam Pandangan Islam”, Vol. 3, No. 2, Desember 2015, h. 247

penjual itulah disebut *Ijab*, sedangkan pernyataan pembeli “*saya terima beli*” adalah *Qabul*.⁴⁸ Dari dilakukannya *Ijab* dan *Qabul* tersebutlah jual beli dinyatakan sah.

⁴⁸ Ahmad Wardi Muslich, *Fiqh Muamalat*, (Jakarta: Amzah, 2013), h. 181

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti dapat disimpulkan bahwa:

1. Praktik Transaksi jual beli *Chip Game Online Higgs Domino*, diawali dari pemasaran di sosial media *Online* baik itu group facebook, WA, dan Social Media Lainnya. Penjual dapat yang menerangkan dan membujuk pembeli untuk membeli *Chip Game Online Higgs Domino* dengan nominal *Chip* yang dijual dan juga nominal harga jualnya setelah itu jika transaksi sudah disepakati maka pihak pembeli menanyakan lokasi tempat untuk melakukan transaksi atau bisa juga dikatakan *COD (Cash on Delivery)* atau pun melalui Transfer. Setelah bertemu antara penjual dan pembeli sesuai kesepakatan, disitulah terjadi transaksi antara penjual dan pembeli kemudian penjual mengirimkan *Chip* ke akun *Higgs Domino* pembeli, dan pembeli memberikan uang sesuai yang sudah disepakati. Dengan demikian praktek jual beli chip secara akad sudah sesuai dengan jual beli dalam islam.
2. Menurut perspektif hukum Islam dalam praktik Transaksi Jual Beli *Chip Game Online Higgs Domino Ijab dan qabul* ini sudah jelas. Karena dengan jelas penjual menjual dengan keadaan sadar dan pembeli juga dengan sadar membeli dari apa yang di perjual belikan. Namun objek yang diperjual belikan mengandung unsur *maysir*. Dengan

demikian jual beli *Chip* dilihat dari sisi syarat dan rukun menyalahi ketentuan Hukum Islam yaitu didalam jual beli *Chip* pada *Game Online Higgs Domino* mengandung unsur judi (*maysir*).

B. Saran

1. Bagi pengguna *Game Online Higgs Domino*

Bagi pengguna atau pihak dalam melakukan permainan *Game Online Higgs Domino*, bahkan seorang muslim alangkah lebih baiknya tidak melakukan Transaksi Jual Beli *Chip Game Online Higgs Domino*. Karena sudah jelas mengenai objek yang diperjual belikan sangatlah tidak diperbolehkan menurut syariat islam. Objek jual beli yang didapat dengan cara mudah seperti itu merupakan tergolong *maysir*. Dan sudah jelas bahwasanya diharamkan untuk menjual barang atau sesuatu yang didapat dari perbuatan haram.

2. Kepada developer (Pembuat *Game*)

Hendaklah membuat suatu aplikasi yang tidak melanggar hukum Islam atau unsur yang menyebabkan keharahan pada aplikasi tersebut sehingga halal digunakan oleh para pengguna dalam mencari rezeki.

3. Kepada Pihak Penjual

Hendaknya Pihak Penjual untuk tidak memperjual belikan *Chip* kepada orang lain. Agar tidak menimbulkan unsur keharaman dalam *Game* tersebut.

4. Kepada pihak pembeli

Ketika ingin membeli *Chip Game Online Higgs Domino* agar mempertimbangkan terlebih dahulu dampak negatif yang di timbulkan dari *Game Online* tersebut ketika dimainkan.

5. Bagi peneliti selanjutnya

Penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti dirasa masih kurang mengenai status hukum dari Transaksi Jual Beli *Chip Game Online Higgs Domino* menurut Perspektif Hukum Islam sangat menyarankan kepada peneliti selanjutnya untuk dapat melengkapi penelitian ini dan penelitian ini juga dapat digunakan untuk gambaran atau pertimbangan bagi peneliti selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

1. Buku

- Ahmadi Rulam. 2016, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Depok, Sleman, Yogyakarta : Ar-Ruzz Media).
- Al-Jurjawi Ahmad Ali Syeikh, *Terjamah Falsafah dan Hikmah Hukum Islam*, Semarang: CV Asy Syifa.
- Azzam Muhammad Aziz Abdul.2010. *Fiqh Muamalat*, Jakarta: Sinar Grafiti Offset.
- Bakar Abu Taqiyuddin. 1995 *Kifayatul Akhyar*, (CV Bina Iman)
- Bisri Hasan Cik. 2003. *Metode Penelitian Fiqih Jilid I*, (Bogor: Pustaka Media)
- Diana Anastasia. 2001, *Mengenal E-Commerce*, (Yogyakarta: Andi)
- Djuwaini Dimyudin. 2008 *Pengantar Fiqh Muamalah*, (Bandung: Pustaka Pengajar)
- Dr. Mardani. 2019, *fiqh ekonomi syariah*, Jakarta:kencana.
- El-Jazairi Abu Bakar.1991. *Pola Hidup Muslim* (Minhajul Muslim Mu'amalah), Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Faisal Sanapiah.2005.*Format- Format Penelitian Sosial*, Jakarta: Raja Grafindo.
- Ibrahim Muhammad. 2007, *Masu'ah al-fiqh al islami*, Jakarta: Prenadamedia Group.
- Idris. 2015, *Hadis Ekonomi*, Jakarta: Prenadamedia Group.
- Lubis K.Suhrawardi dan Wajdi Farid. 2012 *Hukum Ekonomi Islam*, (Jakarta: Sinar Grafika)

- Malahayati. 2010 *Rahasia Sukses Bisnis Rasulullah*, (Yogyakarta: Jogja Great Publisher.
- Mardani. 2013, *Fiqh Ekonomi Syariah*, Jakarta: Kencana Prenamedia group.
- Muhammad Farid Nashr Was-il, Abdul Aziz Muhammad Azzam. 2016, *Qawaid Fiqhiyyah*, Jakarta: Amzah.
- Nasir.2003. *Metode Penelitian*, Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Rasjid Sulaiman. 2010 *Fiqh Islam*, (Bandung: Sinar Bau Alglesindo)
- Sarwat Ahmad. 2007 LC.MA, *fiqh jual beli*, Jakarta:rumah fiqh publishing
- Shobirin. 2015, “*Jual Beli dalam Pandangan Islam*”, Vol. 3, No. 2, Desember
- Sugiyono. 2011 *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif*, Bandung: Alfabeta Bandung.
- Sugiyono. 2013, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif,dan Radan D*, (Bandung : Alfabeta, CV).
- Suhendi Hendi.2010, *Fiqh Muamalah*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sjahdein Remy Sutan, *Perbankan Syariah Produk-Produk dan Aspek-Aspek Hukumnya*, (Jakarta: Kencana Prenamedia Group).
- Taufik dan Masjono Ali , “*Hubungan Maisir, Gharar Dan Riba dengan Strategi Pembiayaan Berbasis Syariah Di Bank Muamalat Indonesia*”.

2. Skripsi

- Ikhwansyah Uzar Dimas. “ *Jual Beli Chip Dalam Game Online Indoplay Menurut Fiqh Muamalah* ”.(IAIN Tulung Agung).
- Meti Mulia. “ *Tinjauan Hukum Isla Terhadap Penukaran Chip Game Online Domino Qiu-Qiu Dengan Pulsa Handphone* ”. (Studi Kasus di Desa Negeri Ratu Kecamatan Pesisir Utara Kabupaten Pesisir Barat)

Maimunah Siti. “ *Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual Beli Game Online 8 Ball Pool* ”. IAIN Ponorogo.

Nugraha Farid Dwi. “ *Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual Beli Chip Dalam Game Poker Online*”. (Universitas Muhammadiyah Surakarta).

3. Internet

<https://tafsirweb.com/1561-quran-surat-an-nisa-ayat-29.html> diakses pada tanggal 08 Oktober 2020

<http://www.scribd.com/doc/19462631/gameonline?secretpassword> diakses pada tanggal 08 Oktober 2020.

<http://www.sarjanaku.com/2011/08/pengertian-hukum-islam-syariat-islam.html> Diakses pada 10 Oktober 2020.

.
<http://www.pedalbeach.com> diakses pada 25 Januari 2021

<https://pelayananpublik.id> diakses pada tanggal 25 Januari 2021

<https://aceh.tribunnews.com> diakses pada tanggal 25 Januari 2021.

<https://www.kompasiana.com/hackonline88/5dbe9f48097f367b72585eb2/sejarah-game-online-di-industri-android> diakses pada tanggal 02 Agustus 2021