

SKRIPSI

**TINJAUAN *MAYSIR* TERHADAP PERMAINAN CHIP DOMINO
VIA APLIKASI ANDROID DIKALANGAN MASYARAKAT
(Studi Kasus Desa Wiringtasi Kecamatan Suppa)**



OLEH

**ANDHIKA
NIM: 18.2200.092**

**PROGRAM STUDI HUKUM EKONOMI SYARIAH
FAKULTAS SYARIAH DAN ILMU HUKUM ISLAM
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)
PAREPARE**

2024

SKRIPSI

**TINJAUAN *MAYSIR* TERHADAP PERMAINAN
CHIP DOMINO VIA APLIKASI ANDROID DI KALANGAN
MASYARAKAT (Studi Kasus Desa Wiringtasi Kecamatan Suppa)**



OLEH

**ANDHIKA
NIM: 18.2200.092**

Skripsi sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana Hukum (S.H) pada program studi hukum ekonomi syariah fakultas syariah dan ilmu hukum islam institut agama islam negeri (IAIN) Parepare

**PROGRAM STUDI HUKUM EKONOMI SYARIAH
FAKULTAS SYARIAH DAN ILMU HUKUM ISLAM
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)
PAREPARE**

2024

PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul Skripsi : Tinjauan Maysir terhadap Permainan Chip Domino Via Aplikasi Android di Kalangan Masyarakat (Studi Kasus Desa Wiringtasi Kecamatan Suppa)

Nama Mahasiswa : Andhika

NIM : 18.2200.092

Fakultas : Syariah Dan Ilmu Hukum Islam

Program Studi : Hukum Ekonomi Syariah (Muamalah)

Dasar Penetapan Pembimbing : SK Dekan Fakultas Syariah dan Ilmu Hukum Islam Nomor: 2891 TAHUN 2022

Disetujui Oleh

Pembimbing Utama : Budiman, M.HI. (.....)

NIP : 19730627 200312 1 004

Pembimbing Pendamping : Rustam Magun Pikhulan, S.H.,M.H. (.....)

NIP : 19940221 201903 1 011



Mengetahui:

Dekan Fakultas Syariah Dan Ilmu Hukum Islam

Dekan



Dr. Rahmawati S.Ag., M.Ag.

NIP. 19760901 200604 2 001

PENGESAHAN KOMISI PENGUJI

Judul Skripsi : Tinjauan Maysir terhadap Permainan Chip
Domino Via Aplikasi Android di Kalangan
Masyarakat (Studi Kasus Desa Wiringtasi
Kecamatan Suppa)

Nama Mahasiswa : Andhika

NIM : 18.2200.092

Fakultas : Syariah dan Ilmu Hukum Islam

Program Studi : Hukum Eknomi Syariah (Muamalah)

Dasar Penetapan Pembimbing : SK Dekan Fakultas Syariah dan Ilmu Hukum
Islam Nomor: 2891 Tahun 2022

Tanggal Kelulusan : 25 Januari 2024

Disahkan oleh Komis Penguji

Budiman, M.HI.	(Ketua)	(.....)
Rustam Magun Pikahulan S.H.,M.H.(Sekertaris)		(.....)
Dr. M. Ali Rusdi, S.Th.i, M.HI.	(Anggota)	(.....)
Dr. Hj. Muliati, M.Ag.	(Anggota)	(.....)

Mengetahui:
Fakultas Syariah Dan Ilmu Hukum Islam
Dekan,

Dr. Rahmawati S.Ag., M.Ag.
NIP. 19760901 200604 2 001



KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamualaikum Wr.Wb

Puji syukur atas kehadiran Allah Swt yang telah melimpahkan segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “TINJAUAN *MAYSIR* TERHADAP PERMAINAN CHIP DOMINO VIA APLIKASI ANDROID DI KALANGAN MASYARAKAT (Studi Kasus Desa Wiringtasi Kecamatan Suppa)” sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi dan memperoleh gelar sarjana hukum pada fakultas syariah dan ilmu hukum islam (FAKSHI) Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare. Sholawat serta salam senantiasa tercurahkan Kepada Nabi besar Baginda Rasulullah Muhammad SAW.

Penulis menghanturkan terimah kasih setulus-tulusnya kepada orang tua, Ayahanda Ibrahim dan Ibunda Marlina, yang tiada putusnya selalu mendoakan. Penulis persembahkan buat kalian sebagai rasa syukur telah mendukung, mendokakan serta merawat penulis sepenuh hati.

Penulis telah menerima banyak bimbingan dan bantuan dari Bapak Budiman, M.HI. selaku pembimbing utama dan Bapak Rustam Magun Pihahulan, S.HI.,M.HI. selaku pembimbing pendamping, yang senantiasa bersedia memberikan bantuan dan bimbingannya serta meluangkan waktunya kepada penulis, ucapkan banyak terima kasih yang tulus untuk keduanya.

Selanjutnya saya ucapkan terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. Hannani, M.Ag. Selaku Rektor IAIN Parepare yang telah bekerja keras mengelola pendidikan di IAIN Parepare dan menyediakan fasilitas sehingga penulis dapat menyelesaikan studi sebagaimana yang di harapkan.
2. Dr. Rahmawati M.Ag. selaku Dekan Fakultas Syariah dan Ilmu Hukum Islam beserta Sekertaris, Ketua Prodi dan staff atas pengabdianya telah menciptakan suasana pendidikan yang positif bagi seluruh mahasiswa Fakultas Syariah dan Ilmu hukum Islam.

3. Dr. M. Ali Rusdi, S.Th.i, M.HI. dan Dr. Hj. Muliati, M.Ag. Sebagai dewan penguji skripsi yang telah memberikan banyak kritik serta masukan untuk lebih menyempurnakan penelitian penulis.
4. Rustam Magun Pikulan S.HI.,M.HI. selaku Ketua Prodi Hukum Ekonomi Syariah atas masukan dan bimbingannya selama penulis di bangku perkuliahan hingga saat ini, dan telah menciptakan suasana pendidikan yang baik bagi seluruh mahasiswa Prodi Hukum Ekonomi Syariah.
5. Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Syariah dan Ilmu Hukum Islam yang telah memberikan pengabdian terbaik dalam mendidik penulis selama proses pendidikan.
6. Staff administrasi Fakultas Syariah dan Ilmu Hukum Islam serta staff akademik yang telah begitu banyak membantu mulai dari proses menjadi mahasiswa sampai pengurusan berkas ujian penyelesaian studi.
7. Kepala perpustakaan IAIN Parepare beserta staff yang telah memberikan pelayanan yang baik kepada peneliti selama menjalanis studi di Kampus IAIN Parepare.
8. Untuk sahabat-sahabat saya saudara tak serahim terima kasih selalu menasehati dan memberikan saran untuk saya, jangan pernah bosan mendengarkan keluh kesah saya. Semoga persahabatan ini terjalin sampai tua nanti.
9. Dari awal hingga akhir perkuliahan, saya ucapkan terima kasih kepada teman-teman yang beberapa diantaranya tidak dapat saya sebutkan satu per satu, karena telah memberikan semangat dan dukungan kepada saya serta kawan-kawan dan telah berjuang bersama selama menempuh pendidikan di IAIN Parepare angkatan 2018 mempelajari Hukum Ekonomi Syariah dan Hukum Islam.

Tak lupa pula penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah turut memberikan bantuan baik moril maupun materil sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Semoga Allah SWT merahmati mereka dan melimpahkan rahmat dan pahala-Nya atas segala kebijakan dan kebaikan mereka.

Sebagai masyarakat awam tentunya kita tidak lepas dari kesalahan-kesalahan, mengingat telah menyelesaikan skripsi ini yang sebenarnya mempunyai banyak

kekurangan. Dengan cara ini, analisis dan ide-ide yang bermanfaat sangat dinantikan oleh penulis berikutnya untuk mengerjakan laporan tersebut.

Parepare, 05 Desember 2023

Penulis



Andhika

NIM. 18.2200.092



PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Mahasiswa yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama Mahasiswa : Andhika I
NIM : 18.2200.092
Tempat/Tanggal Lahir : 13 Februari 2000
Fakultas : Syariah Dan Ilmu Hukum Islam
Prodi : Hukum Ekonomi Syariah
Judul Skripsi : Tinjauan *Maysir* terhadap Permainan Chip Domino Via Aplikasi Android di Kalangan Masyarakat (Studi Kasus Desa Wiringtasi Kecamatan Suppa)

Menyatakan dengan sesungguhnya dan penuh kesadaran bahwa skripsi ini benar merupakan hasil karya sendiri. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa ia merupakan duplikat, tiruan, plagiat, atau dibuat oleh orang lain, sebagian atau seluruhnya, maka skripsi dan gelar yang diperoleh karena batal demi hukum.

Parepare, 05 Desember 2023

Penulis,



Andhika
NIM. 18.2200.092

ABSTRAK

Andhika, “*Tinjauan Maysir terhadap Permainan Chip Domino Via Aplikasi Android di Kalangan Masyarakat (Studi Kasus Desa Wiringtasi Kecamatan Suppa)*” “dibimbing oleh” Bapak Budiman Selaku pembimbing I dan Bapak Rustam Selaku Pembimbing II.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sistem dan mekanisme permainan higgs domino via aplikasi Android di kalangan masyarakat Desa Wiringtasi, Kecamatan Suppa Kabupaten Pinrang. Selain itu, penelitian ini juga untuk melihat pandangan hukum Indonesia dan tinjauan hukum Islam terhadap permainan tersebut.

Penelitian ini adalah penelitian lapangan dengan pendekatan deskriptif kualitatif terhadap permainan chip domino via aplikasi android di kalangan masyarakat Wiringtasi, Suppa, Pinrang. Sumber data primer diperoleh dari pemain dan mantan pemain aplikasi serta penjual chip. Sedangkan sumber data sekunder diperoleh dari artikel jurnal, buku, *news* dan hasil penelitian. Metode pengumpulan data dilakukan melalui observasi, dokumentasi dan wawancara. Pengolahan data dipertajam berdasarkan hasil wawancara narasumber. Analisis data dilakukan menggunakan teori *maysir* dan teori kepastian hukum.

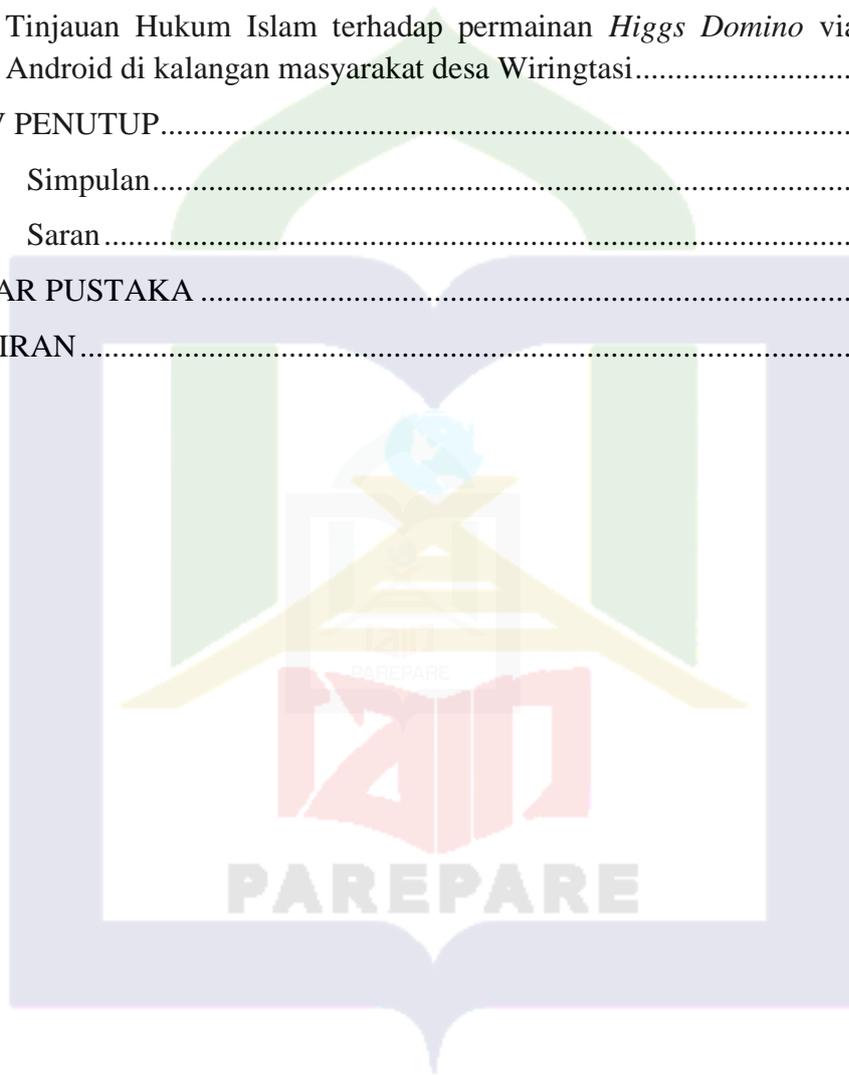
Hasil penelitian menunjukkan bahwa sistem dan mekanisme *Higgs Domino* melalui aplikasi Android memerlukan mata uang untuk bermain yang disebut *chip*, tetapi jika *chip* ini habis, maka beberapa pemain tidak tanggung-tanggung mengeluarkan uang untuk membeli chip dengan harapan akan mendapatkan *chip* yang lebih banyak. Dalam perspektif hukum Indonesia dan hukum Islam, permainan Higgs Domino ini dilarang karena dalam aktivitasnya para pemain menggunakan chip sebagai taruhan dengan mengeluarkan uang untuk membeli *chip*, dan dari hasil kemenangan bermain game berupa *chip* itu kemudian dijual kembali untuk mendapatkan *chip* yang lebih banyak.

Kata Kunci: Permainan Higgs Domino Island, Aplikasi Android, Maysir

DAFTAR ISI

PENGESAHAN SKRIPSI	iii
KATA PENGANTAR	v
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	viii
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
PEDOMAN TRANSLITRASI.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian.....	7
D. Kegunaan Penelitian.....	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	9
A. Tinjauan Penelitian Relevan.....	9
B. Tinjauan Teoritis	11
1. Teori <i>Maysir</i>	11
2. Kepastian Hukum	22
C. Kerangka Konseptual	25
E. Kerangka Pikir.....	28
BAB III METODE PENELITIAN.....	29
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	29
B. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	30
C. Fokus Penelitian	30
D. Jenis dan Sumber Data	30
E. Teknik Pengumpulan dan Pengolahan Data.....	31
F. Uji Keabsahan Data.....	32
G. Teknik Analisis Data	32

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	34
A. Sistem dan Mekanisme Permainan <i>Higgs Domino</i> via Aplikasi Android	34
B. Pandangan hukum Indonesia terhadap permainan <i>Higgs Domino</i> via aplikasi Android.....	45
C. Tinjauan Hukum Islam terhadap permainan <i>Higgs Domino</i> via aplikasi Android di kalangan masyarakat desa Wiringtasi.....	55
BAB V PENUTUP.....	64
A. Simpulan.....	64
B. Saran.....	65
DAFTAR PUSTAKA	I
LAMPIRAN.....	III



DAFTAR TABEL

No. Tabel	Judul Tabel	Halaman
1	Harga pembelian <i>Chip Higgs Domino</i> via Uang	42
2	Harga pembelian <i>Chip Higgs Domino</i> via Pulsa	43

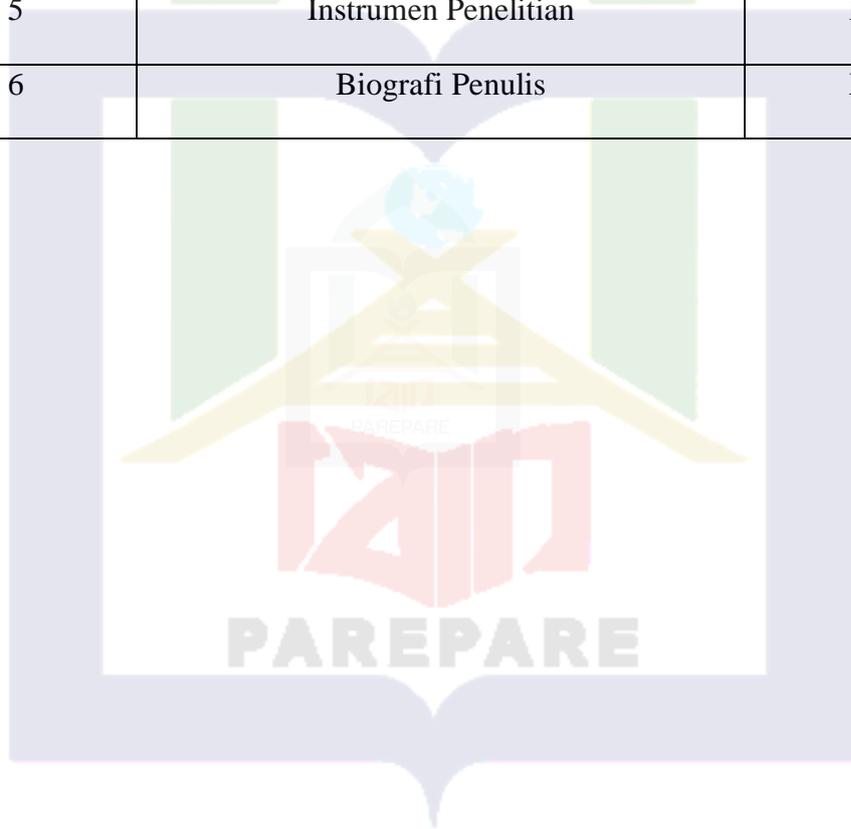


DAFTAR GAMBAR

No. Gambar	Judul Gambar	Halaman
4.1	<i>Download Higgs Domino Island</i>	37
4.2	<i>Higgs Domino Island</i>	37
4.3	Macam-macam sub <i>Game Higgs Domino Island</i>	39
4.4	<i>Higgs Domino Island (Domino)</i>	39
4.5	<i>Higgs Domino Island (Texas)</i>	39
4.6	<i>Higgs Domino Island (QiuQiu)</i>	40
4.7	<i>Room Higgs Domino Island</i>	40
4.8	<i>Slot Higgs Domino Island</i>	41
	Dokumentasi	Lampiran

DAFTAR LAMPIRAN

No. Lampiran	Judul Lampiran	Halaman
1	Pemohonan Izin Penelitian	IV
2	Rekomendasi Penelitian DPMPTSP	V
3	Surat Telah Melaksanakan Wawancara	VI
4	Dokumentasi	VII
5	Instrumen Penelitian	IX
6	Biografi Penulis	XI



PEDOMAN TRANSLITERASI

A. Transliterasi

1. Konsonan

Daftar huruf bahasa Arab dan transliterasinya ke dalam huruf Latin dapat dilihat pada halaman berikut:

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	tidak dilambangkan	tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Ŝa	Ŝ	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ha	ħ	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Źal	Ź	zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ط	Syin	Sy	es dan ye
ص	Ŝad	Ŝ	es (dengan titik di bawah)
ض	Dad	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ظ	Ta	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	Za	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	‘ain	‘	koma terbalik ke atas

غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
و	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
هـ	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	,	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

Hamzah (ء) yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apapun. Jika ia terletak di tengah atau di akhir, maka ditulis dengan tanda (,).

2. Vokal

Vocal bahasa Arab, seperti vocal bahasa Indonesia, terdiri atas vocal tunggal atau monoftong dan vocal rangkap atau diftong. Vocal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
َ	<i>Fathah</i>	a	A
ِ	<i>Kasrah</i>	i	I
ُ	<i>Dammah</i>	u	U

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu :

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
يَ ءَ	<i>fathah dan yá'</i>	A	a dan i

و°-	<i>fathah dan wau</i>	Au	a dan u
-----	-----------------------	----	---------

3. Maddah

Maddah atau vocal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Harakat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
ي- ا-	<i>fathah dan alif dan yá'</i>	Ā	a dan garis di atas
ي° ,	<i>kasrah dan yá'</i>	Î	i dan garis di atas
و°-	<i>dammah dan wau</i>	Û	u dan garis di atas

4. *Tā' Marbutah*

Transliterasi untuk *tā' marbutah* ada dua, yaitu:

1. *tā' marbutah* yang hidup atau mendapat harakat *fathah*, *kasrah*, dan *dammah*, transliterasinya adalah [t].
2. *tāmarbūtah* yang mati atau mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah [h]..

Kalau pada kata yang berakhir dengan *tāmarbūtah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al-* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *tāmarbūtah* itu ditransliterasikan dengan *ha (h)*.

5. Syaddah (Tasydid)

Syaddah atau *tasydid* yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda *tasydid* (ّ), dalam transliterasi ini dilambangkan dengan perulangan huruf (konsonan ganda) yang diberi tanda *syaddah*.

6. Kata Sandang

Artikel dalam kerangka penulisan bahasa Arab diwakili dengan huruf ال (alif lam ma'arifah). Dalam panduan tafsir literal ini, artikel-artikel ditranskripsikan tanpa mengejutkan siapa pun, al-, baik jika dibuntuti huruf syamsiyah maupun huruf qamariyah. Artikel tidak mengikuti huruf yang langsung mengikutinya. Artikel disusun secara independen dari kata-kata yang mengikutinya dan diasosiasikan dengan garis mendatar (-).

7. Hamzah

Patokan untuk menafsirkan huruf hamzah menjadi tanda baca (") hanya berlaku pada hamzah yang terletak di tengah dan akhir kata. Namun jika hamzah berada di awal kata, maka tidak dilambangkan, karena dalam penulisan bahasa Arab merupakan alif.

8. Kata Arab yang lazim digunakan dalam Bahasa Indonesia

Kata, istilah, dan kalimat bahasa Indonesia yang belum dibakukan dalam bahasa Arab dikenal dengan kata, istilah, dan kalimat bahasa Arab yang ditransliterasi. Kata-kata, istilah-istilah atau kalimat-kalimat yang biasa dan penting dalam jargon bahasa Indonesia, atau sering ditulis dalam karangan bahasa Indonesia, atau biasa digunakan dalam jagat skolastik tertentu, umumnya tidak disusun dengan strategi penafsiran literal di atas. Misalnya saja kata-kata Al-Qur'an (dari Al-Qur'an), Sunnah, alhamdulillah, dan munaqasyah. Meskipun demikian, jika kata-kata ini penting untuk perkembangan jargon Arab, maka kata-kata tersebut harus dieja secara lengkap. contoh :

Fī zilāl al-qur'an

Al-Sunnah qabl al-tadwin

Al-ibārat bi 'umum al-lafz lā bi khusus al-sabab

9. Lafz al-jalalah (الله)

Kata “Allah” yang didahului partikel seperti huruf *jarr* dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *mudaf ilaih* (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf hamzah.

10. Huruf Kapital

Meskipun sistem penulisan bahasa Arab tidak mengenal huruf kapital (All Cover), namun dalam penafsiran harafiah huruf-huruf tersebut terdapat ketentuan mengenai penggunaan huruf kapital dengan memperhatikan kaidah ejaan bahasa Indonesia (EYD) yang berlaku. Huruf kapital misalnya digunakan untuk menyusun huruf utama nama sah (orang, tempat, bulan) dan huruf utama di awal kalimat. Apabila kata sandang (al-) mendahului nama diri, huruf kapital digunakan untuk huruf pertama nama diri, bukan huruf pertama artikel. Apabila berada di awal kalimat, huruf A pada artikel menjadi kapital (Al-). Contoh:

Wa mā Muhammadun illā rasūl

Inna awwala baitin wudi’ a linnāsi lalladhī bi Bakkata mubārakan

Syahru Ramadan al-ladhī unzila fih al-Qur’an

Nasir al-Din al-Tusī

Abū Nasr al-Farabi

Al-Gazali

Al-Munqiz min al-Dalal

Jika nama resmi seseorang menggunakan kata Ibnu (anak dari) dan Abu (bapak dari) sebagai nama kedua terakhirnya, maka kedua nama terakhir itu harus disebutkan sebagai nama akhir dalam daftar pustaka atau daftar referensi. Contoh:

Abū al-Walid Muhammad ibnu Rusyd, ditulis menjadi: Ibnu Rusyd, Abū al-Walid Muhammad (bukan: Rusyd, Abū al-Walid Muhammad Ibnu)

Naṣr Ḥamīd Abū Zaid, ditulis menjadi: Abū Zaid, Naṣr Ḥamīd (bukan: Zaid, Naṣr Ḥamīd Abū)

B. Singkatan

Beberapa singkatan yang dibakukan adalah :

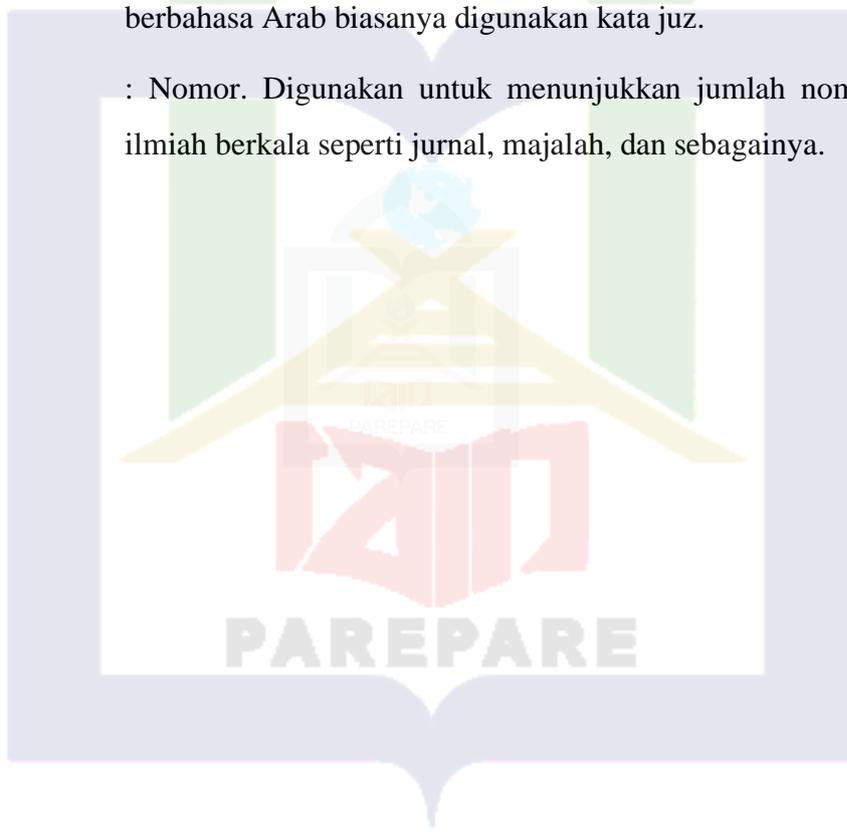
swt.	:	<i>subḥānahū wa ta'āla</i>
saw.	:	<i>ṣhallallāhu 'alaihi wa sallam</i>
a.s.	:	<i>'alaihi al-sallām</i>
H	:	Hijrah
M	:	Masehi
SM	:	Sebelum Masehi
l.	:	Lahir tahun (untuk tahun yang masih hidup saja)
w.	:	Wafat tahun
QS/:.....: 4	:	QS al-Baqarah/2:187 atau QS Ibrahīm/..., ayat 4
HR	:	Hadist Riwayat

Beberapa singkatan yang digunakan secara khusus dalam teks referens perlu dijelaskan kepanjangannya, diantaranya sebagai berikut:

- ed. : Editor (atau, eds. [dari kata editors] jika lebih dari satu orang editor). Karena dalam bahasa Indonesia kata “editor” berlaku baik untuk satu atau lebih editor, maka ia bisa saja tetap disingkat ed. (tanpa s).
- et al. : “Dan lain-lain” atau “dan kawan-kawan” (singkatan dari et alia). Ditulis dengan huruf miring. Alternatifnya, digunakan singkatan dkk. (“dan kawan-kawan”) yang ditulis dengan huruf

biasa/tegak.

- Cet. : Cetakan. Keterangan frekuensi cetakan buku atau literatur sejenis
- Terj. : Terjemahan (oleh). Singkatan ini juga digunakan untuk penulisan karya terjemahan yang tidak menyebutkan nama pengarangnya.
- Vol. : Volume. Dipakai untuk menunjukkan jumlah jilid sebuah buku atau ensiklopedia dalam bahasa Inggris. Untuk buku-buku berbahasa Arab biasanya digunakan kata juz.
- No. : Nomor. Digunakan untuk menunjukkan jumlah nomor karya ilmiah berkala seperti jurnal, majalah, dan sebagainya.



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sebagai makhluk sosial, manusia pasti akan saling membutuhkan untuk memenuhi rutinitas sehari-harinya dalam bermasyarakat, bernegara, dan bernegara. Manusia diciptakan oleh Allah SWT sebagai hewan ramah yang tidak dapat mengatasi masalahnya sendiri tanpa berkomunikasi dengan orang lain dalam kehidupan sehari-hari dan manusia tidak dapat hidup sendiri dan saling membutuhkan, berlaku untuk perdagangan data di berbagai bidang seperti perdagangan, persewaan, meminjamkan dan memperoleh dan lain-lain.

Di masa yang serba maju ini, perkembangan inovasi data dan korespondensi semakin pesat, jaringan data terbuka memberdayakan individu untuk berkolaborasi dan mengeksekusi secara lugas dan cepat di berbagai wilayah di dunia, dan inovasi yang semakin modern dapat memberdayakan individu untuk mengakses data kapan pun dan di mana pun. Semakin mudahnya masyarakat mendapatkan data dari berbagai wilayah di dunia dengan memanfaatkan kemajuan teknologi data, maka hal tersebut berdampak pada hal-hal yang secara langsung dapat dirasakan oleh wilayah setempat.

Hal ini berdampak pada hampir seluruh aspek kehidupan dan aktivitas masyarakat, terutama bagi masyarakat yang tergolong memiliki tingkat pendidikan dan keuangan pusat. turun. Seiring dengan kemajuan di mata masyarakat, ilmu pengetahuan, inovasi dan globalisasi, tingkat dan metode pelanggaran juga berubah baik dari segi kualitas maupun kuantitas. Apalagi dengan taruhan, suatu kecenderungan yang tidak wajar dan dianggap biasa oleh masyarakat.

Kebiasaan masyarakat Indonesia menyukai hal yang bersifat instan membuat perjudian jadi tiada habisnya. Sulit untuk mengubah perilaku judi di masyarakat Indonesia. Ini sudah dimulai jauh-jauh hari ketika misalkan pemerintah kolonial

itu datang ke Indonesia tepatnya ke Batavia di daerah ini pemerintah kolonial Belanda mengatur komunitas etnis China atau etnis Tionghoa yang memang kebetulan mempunyai budaya untuk melakukan perjudian pada saat itu ada kegemaran untuk berjudi karena sudah terlanjur menjadi budaya dan sangat susah untuk diberantas pemerintah kolonial kemudian mengatur izin-izin tempat perjudian itu ya daripada konflik lebih baik pemerintah kolonial mengatur izin tempat perjudian itu jadinya muncul yang namanya simbiosis mutualisme pemerintah kolonial mendapatkan uang dari izin perjudian sementara orang-orang yang ingin berjudi tetap melakukannya tanpa harus khawatir ditangkap.

Perjudian yang sudah ada sejak dulu ini telah diatur dalam hukum Indonesia. Hal ini tertera pada Pasal 303 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP), Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 9 Tahun 1981 Tentang Pelaksanaan Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 Tentang Penertiban Perjudian, serta Pasal 27 Ayat (2) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Namun seperti hukum Indonesia lainnya, hukum tentang perjudian ini belum terlaksana dengan baik, artinya hukum ini belum tetap sasaran yaitu baik apa pejudi maupu bandarnya. Didukung fakta bahwa masyarakat masih kurang peduli terhadap perjudian ini.

Game elektronik, juga dikenal sebagai *Game Online*, telah berkembang pesat dalam beberapa tahun terakhir. Komunitas dan banyaknya *Game* center yang bermunculan menunjukkan hal tersebut. *Game* Center selalu ramai karena tidak seperti warnet yang pelanggan tetapnya lebih banyak dari warnet itu sendiri.¹

Meskipun *Game* ini ditujukan untuk anak-anak, namun tidak banyak orang dewasa yang memainkannya, bahkan tidak banyak dari mereka yang menggunakannya sebagai pekerjaan untuk menghasilkan uang dengan bermain *Game*.

¹ Mila Puspita, Skripsi: Perspektif Hukum Islam Terhadap Jual Beli Chip Pada *Game* Online *Higgs Domino*, (Bengkulu: IAIN Bengkulu, 2021) h. 3

Sementara itu, barang yang menjadi subjek perjanjian jual beli penelitian ini adalah objek *Higgs Domino* virtual yang dikenal sebagai "Chip". *Game Online* juga memiliki dampak yang cukup signifikan, terutama pada perkembangan jiwa anak. Meskipun bisa bersosialisasi dengan pemain lain di *Game Online*, memainkannya seringkali membuat pemain melupakan kehidupan sosial kehidupan nyata.

Game Online Higgs Domino merupakan *Game* yang dapat dimainkan secara *Online* dan diunduh menggunakan layanan gadget di Android dan iOS. Populer di kalangan orang tua dan remaja di Indonesia, khususnya di Desa Wirtingasi Kacamata Suppa. *Higgs Domino Island Online* adalah permainan taruhan yang mirip dengan slot, kartu, dan permainan sejenis lainnya. Pemain yang sering menang akan mendapatkan porsi taruhan yang besar. Untuk memainkan permainan, taruhan dibuat dengan chip (koin virtual) sebagai pengganti uang. *Game* berbasis *Online Higgs Domino Island* juga berfungsi menu untuk mengeksekusi chip menggunakan chip (koin virtual) sebagai pengganti uang tunai untuk bermain *Game*. Chip menjadi syarat utama untuk memainkan permainan ini.

Higgs Domino Island dikembangkan oleh developer *Game* bernama *Higgs Games*, yang berkantor pusat di Hong Kong. *Game* ini pertama kali dirilis pada tahun 2019 untuk perangkat Android dan iOS. Pada awalnya, *Higgs Domino Island* hanya tersedia di pasar China, hingga akhirnya merambah ke Indonesia. Namun, seiring waktu, *Game* ini mulai menyebar ke pasar Nasional dan saat ini popularitas *Higgs Domino* sangat tinggi di Indonesia. Awal mulanya aplikasi *Higgs Domino* hanya seperti aplikasi permainan Domino pada umumnya. Pemain yang main awalnya hanya untuk mengisi waktu luang dengan main permainan Domino dan Qiu-Qiu dengan orang lain secara *Online*

Namun, tidak semua orang berhasil dan memenangkan permainan ini. Terakhir, beberapa orang menemukan cara cepat dan mudah untuk mendapatkan Chip dengan membeli Chip dari orang yang lebih beruntung.

Transaksi chip virtual antar pengguna dipicu oleh ini. Padahal, ada strategi hukum untuk meningkatkan kekayaan mereka. Pengguna, di sisi lain, terpaksa melakukan pembelian di tempat pemain lain yang menawarkan penawaran serupa. Orang-orang mulai memainkan *Game* ini dalam jumlah besar setelah menyaksikan fenomena ini.

Kerangka pemanfaatan *Game Higgs Domino Island* nantinya akan menghasilkan chip yang kemudian dapat digunakan kembali. Namun, beberapa pelanggan berniat menggunakan chip tersebut untuk dijual kepada pihak lain yang membutuhkannya dengan sengaja. Harga jual keripik pun bervariasi, mulai dari Rp. 50.000,- sampai dengan Rp. 65.000,- untuk setiap 1B chip (1.000.000.000 chip) sebagai keuntungan yang diperoleh langsung dari merchant. Pemanfaatan chip pada *Game Higgs Domino Island* dimanfaatkan untuk mendapatkan kesuksesan yang lebih besar lagi atau sekedar memanfaatkan fasilitas *Game*. Karena pada dasarnya jika tidak ada chip maka klien tidak dapat memainkan *Game Higgs Domino Island*.

Menurut salah satu pedagang chip di Desa Wirtingasi, dia membeli chip seharga Rp. 55.000 per B (mata uang di permainan *Higgs Domino*) dan menjualnya kembali dengan harga Rp. 65.000 per B. Dengan menjual sebanyak 20B per hari, dia bisa mendapatkan keuntungan Rp.200.000 sehari.

Game Higgs Domino menghadirkan peluang baru bagi para *Gamers* untuk mendapatkan keuntungan dari bermain *Game* tersebut dengan cara menjual chip dengan menarik pemain dalam jumlah yang banyak. beberapa menginvestasikan energi mereka hanya untuk kumpulkan Chip dan tawarkan kepada pemain yang berbeda dan dapatkan manfaat hingga keuntungan jangka pendek.

Hingga akhirnya pemain mulai memainkan permainan slot, yang mana di permainan ini dengan bermodalkan uang tunai untuk membeli chip maka peluang seseorang untuk menang akan semakin besar. Maka dengan itu, banyak orang tak ragu merogoh kocek lebih dalam untuk membeli chip.

Dikutip dari website Kominfo mengenai izin aplikasi High Domino, sejak bulan Juli tahun 2023 Kementerian Kominfo telah melakukan pemutusan akses (*take down*) aplikasi *Higgs Domino Island* (HDI) di Google Playstore dan Apple Appstore.²

Dikutip dari situs TV One, kasus yang dimaksud, yakni He nom de plume Iwan, ditangkap aparat Polres Bangka Belitung di salah satu konter atau loket di Jalan Depati Hamzah, Kota Semabung Lama, Pangkalpinang. HE nom de plume Iwan ditangkap dengan alasan telah menjual dan membeli chip atau koin dari taruhan online jenis Higgs Domino Island. Kesepakatan ini terungkap setelah tim Polres Bangka Belitung baru saja menyelesaikan pengawasan digital hiburan berbasis web Facebook dan melihat 1 (satu) akun Facebook yang mengajukan proposal jual beli chip Higgs Domino Island dan mencantumkan lokasi counter-nya. atau stand yang terletak di Semabung Lama Pangkalpinang.³

Dalam jual beli, tidak boleh terdapat *Maysir*. Arti dan konsep *Maysir* yang sebenarnya akan dijelaskan berikut ini untuk memberikan gambaran umum tentang istilah tersebut. Ayat dalam Al-Qur'an Al-Baqarah 219 ini berbicara tentang *khamar*, *almaysir*, *al-anshab* (pengorbanan kepada berhala), dan *al-azlam* (menggambar takdir dengan anak panah), yang semuanya muncul pada masa jahiliah.

Allah menyebutkan dalam surat al-Baqarah ayat 219 bahwa selain dosa besar, *khamar* dan *maysir* mengandung kemanfaatan. Namun perlu diketahui bahwa Allah SWT juga berfirman bahwa dosa pada keduanya lebih besar dari manfaatnya. Maka hukum keduanya baik *khamr* maupun *maysir* haram karena ada unsur resiko yang lebih besar dari keuntungan.⁴

² Leski Rizkinaswara, <https://aptika.kominfo.go.id/2023/08/kominfo-take-down-Higgs-domino-island-dan-42-622-konten-perjudian-online/> Diakses pada 29 September 2023

³ Fredy Primadana, <https://www.tvonenews.com/daerah/sumatera/121720-polisi-limpahkan-tersangka-kasus-perjudian-online-Higgs-domino-island-ke-kejaksaan-bangka-belitung?page=2>. Diakses pada 29 September 2023

⁴ Ridho Septiawan, Skripsi: Pelaksanaan Jual Beli Chps *Higgs Domino* dalam Perspektif Hukum Islam di Kota Pekanbaru,(Pekanbaru: UIR,2022) h. 7

Sekalipun demikian (kekayaan dari perjudian) digunakan di jalan Allah, namun Allah tidak akan menerimanya, kekayaan yang dihasilkan dari perjudian termasuk menggunakan cara yang batil (haram). Apabila segala sesuatu dilakukan dengan cara yang salah, maka hukumnya haram. Harta yang diperoleh jika digunakan untuk usaha itu melibatkan penggunaan modal, hal ini dilarang oleh Islam. Bertaruh pada administrasi sistem/web adalah konten yang harus dicegah, ditutup, atau dihilangkan dari seluruh organisasi web yang masuk ranah dokter spesialis Indonesia, karena mengandung substansi negatif di dalamnya. Di Indonesia, yang dimaksud dengan konten terlarang di internet adalah yang memuat perbuatan-perbuatan yang dikecualikan dalam Peraturan Nomor 19 Tahun 2016 tentang Pertukaran Informasi dan Bursa Elektronik, yaitu: Pasal 1 (Kesusilaan) dan Pasal 2 (Perjudian).⁵

Melihat pentingnya regulasi dalam mempunyai pilihan untuk mengendalikan hal-hal terkait dengan data dan pertukaran elektronik, otoritas publik dengan cepat mengizinkannya Undang-Undang ITE (Informasi dan Data Elektronik) yang disahkan pada tahun 2008 Diubah menjadi Undang-Undang tentang Informasi. Terlebih lagi, Bursa Elektronik Nomor 19 Tahun 2016 dimana dalam salah satu pasalnya, lebih spesifiknya, dengan tegas pasal 27 ayat 2 berbunyi: "Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak menyampaikan dan juga mengirim atau berpotensi membukanya data elektronik atau kemungkinan laporan elektronik yang mempunyai konten taruhan". Khususnya pada pasal 27 ayat 2 Peraturan Nomor 11 Tahun 2008 sebagai perbuatan tertolak, dalam hal demonstrasi selesai dengan tindakan yang disengaja dan tidak disetujui, seperti yang telah dilakukan pada pasal 27 ayat 2 Peraturan Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi juga Transaksi Elektronik.⁶

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang tinjauan "**Maysir Terhadap Permainan Chip Domino Via Aplikasi Android di Kalangan Masyarakat (Studi Kasus Desa Wiringtasi**

⁵ Undang-Undang RI. Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik Nomor 11 Tahun 2008

⁶ Undang-Undang RI. Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik Nomor 11 Tahun 2008

Kecamatan Suppa). Dengan memperhatikan objek tersebut, Anda dapat menentukan apakah objek tersebut mengandung unsur *maysir* (perjudian) atau tidak. Serta memikirkan kelebihan dan keburukannya muncul dari *Game* ini.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, penulis merasa tertarik untuk meneliti:

1. Bagaimana sistem dan mekanisme permainan *Higgs Domino* via aplikasi Android?
2. Bagaimana pandangan hukum indonesia terhadap permainan *Higgs Domino* via aplikasi Android?
3. Bagaimana tinjauan hukum Islam terhadap permainan *Higgs Domino* via aplikasi Android di kalangan masyarakat desa Wiringtasi?

C. Tujuan Penelitian

Dalam sebuah penelitian pasti ada beberapa tujuan yang ingin dicapai oleh peneliti dalam penelitiannya. Hal tersebut juga merupakan manfaat yang ada dan terdapat dalam penelitian tersebut. Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui sistem dan mekanisme permainan *Higgs Domino* via aplikasi Android.
2. Untuk mengetahui pandangan hukum indonesia terhadap permainan *Higgs Domino* via aplikasi Android.
3. Untuk mengetahui pandangan hukum Islam terhadap permainan *Higgs Domino* via aplikasi Android di kalangan masyarakat desa Wiringtasi.

D. Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan Penelitian yang dilakukan oleh penulis yaitu sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Secara teoritis, alangkah baiknya jika temuan penelitian ini dapat dijadikan referensi untuk penelitian lain yang sejenis di masa mendatang.

2. Secara Praktis

Secara praktis penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan wawasan kepada civitas akademika dan masyarakat khususnya mahasiswa Fakultas Syariah tentang " *Tinjauan maysir terhadap permainan chip Domino V aplikasi Android di kalangan masyarakat di Desa Wiringtasi*"



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Penelitian Relevan

Untuk menghindari membuat asumsi tentang hasil penelitian yang dipublikasikan, peneliti harus menjelaskan beberapa karya sebelumnya yang sebanding dengan subjek yang ada, antara lain sebagai berikut:

Pertama, Penelitian yang dilakukan oleh Mila Puspita, Institut Agama Islam Negeri Bengkulu dengan judul "Perspektif Hukum Islam Terhadap Jual Beli Chip Pada *Game Online Higgs Domino*" Pada tahun 2021. Dalam skripsi ini lebih mendalam membahas jual beli chip domino serta pandangannya dalam hukum Islam. Kesamaan penelitian ini dengan penulis yaitu meneliti terkait jual beli chip domino yang di mana salah satu dari bagian dari permainan cheat domino itu sendiri. Adapun yang membedakan yaitu penelitian dari Mila Puspita membahas tentang perspektif hukum Islam sedangkan penulis berfokus pada aspek *maysir*.⁷

Kemudian, Penelitian yang dilakukan oleh Nirwan dengan judul Perspektif Pendidikan Agama Islam tentang *Game Online Higgs Domino Island* pada tahun 2022, penelitian ini membahas tentang perspektif Pendidikan Agama Islam tentang *Game Online High Domino Island* dan dampak positif dan negatif dari *Game* itu sendiri. Kesamaan penelitian tersebut dengan penulis yaitu sama-sama meneliti terkait Chip Domino via Aplikasi Android. Adapun yang membedakan yaitu penelitian dari Nirwan menggunakan metode penelitian perpustakaan (*Library Research*) sedangkan penulis menggunakan metode penelitian lapangan (*Field Research*).⁸

Selanjutnya, Penelitian yang dilakukan oleh Resky Supratama, Marisa Elsera dan Emmy Solina, Universitas Maritim Raja Ali Haji dengan judul Fenomena Judi *Online Higgs Domino* Dikalangan Mahasiswa Pada Masa Pandemi Covid-19

⁷ Mila Puspita, Skripsi: Perspektif Hukum Islam Terhadap Jual Beli Chip Pada *Game Online Higgs Domino*, (Bengkulu: IAIN Bengkulu, 2021).

⁸ Nirwan, Skripsi: Perspektif Pendidikan Agama Islam tentang *Game Online Higgs Domino Island*, (Makassar: Unismuh, 2022).

di Kota Tanjungpinang pada tahun 2022. Penelitian membahas tentang meningkatnya jumlah mahasiswa yang bermain *Game Online Higgs domino* di masa pandemi. Hal ini dikarenakan pada masa pandemi, Mahasiswa mengalami kendala dan mengalami perubahan dengan melakukan pemanfaatan teknologi secara optimal, namun ditemukan fakta lapangan bahwa pada mahasiswa Kota Tanjung pinang tidak sepenuhnya melaksanakan pemanfaatan teknologi dengan tepat dengan bermain *Game Online Higgs domino*. Kesamaan penelitian ini dengan penulis yaitu sama-sama meneliti terkait aspek *Maysir*(Judi) di *Game Online domino*. Adapun yang membedakan dari penelitian Resky Supratama, Marisa Elsera dan Emmy Solina lebih berfokus pada masa pandemi Covid 19 sedangkan penulis tidak berfokus pada suatu masa tertentu.⁹

Selanjutnya, Penelitian yang dilakukan oleh Achmad Zaenal Abidin dengan judul *Jual Beli Chip Higgs Domino Island* dalam Tinjauan *Adz-Dzari'ah* pada tahun 2022. Dalam skripsi ini membahas terkait praktik transaksi jual beli chip *Game Higgs Domino Island*. Kesamaan penelitian ini dengan penulis adalah lebih mendalam membahas perihal praktik dan mekanisme jual beli Chip *Higgs Domino Island*. Adapun yang membedakan penelitian dari Achmad Zaenal Abidin membahas dalam perspektif *Adz-Dzari'ah* penulis berfokus Pada perspektif *Maysir*.¹⁰

Selanjutnya, Penelitian yang dilakukan oleh Febryani Umakamea dengan judul *Perilaku Sosial Penggiat Game Higgs Domino Island* di Kota Makassar pada tahun 2022. Dalam skripsi ini membahas perilaku pemain dan dampak dari permainan *Game Higgs Domino Island* itu sendiri. Kesamaan penelitian ini dengan penulis yaitu membahas dampak dari permainan *Game Higgs Domino Island*. Adapun yang membedakan penelitian penelitian dari Febryani Umakamea lebih berfokus membahas perilaku pemain dan dampak dari permainan *Game*

⁹ Resky Supratama, Marisa Elsera, Emmy Solina, *Fenomena Judi Online Higgs Domino Dikalangan Mahasiswa Pada Masa Pandemi Covid-19 di Kota Tanjungpinang*, vol 5, 2022.

¹⁰ Achmad Zaenal Abidin, Skripsi: *Jual Beli Chip Higgs Domino Island dalam Tinjauan Adz-Dzari'ah*,(Malang: UIN Maulana Malik Ibrahim,2022)

Higgs Domino Island sedangkan penulis lebih berfokus sistem dan mekanisme permainan *Higgs Domino Island*.¹¹

B. Tinjauan Teoritis

1. Teori *Maysir*

a. Pengertian *Maysir*

Praktik *maysir* telah mendarah daging dalam tradisi sepanjang sejarah, sehingga sangat sulit untuk diberantas. Dalam *maysir* terdapat kerugian yang lebih besar daripada keuntungannya, transaksi yang digantungkan pada bentuk yang tidak diketahui atau tidak pasti dan bersifat untung-untungan.¹²

Istilah Judi (*maysir*) adalah struktur artikel yang diartikan sebagai tempat untuk membuat segalanya lebih mudah. Dikatakan memperlancar sesuatu ketika seseorang seharusnya menempuh jalan yang benar tetapi malah mencari jalan pintas dengan harapan tercapainya apa yang diinginkan, sekalipun jalan pintas itu melanggar hukum syariah dan nilai-nilainya. Istilah "*maysir*" digunakan bergantian dengan "*qimâr*" dalam kitab "*Al-Mu'jam al-Wasîth*", dan "*qimâr*" diartikan sebagai setiap bentuk permainan yang mengandung unsur taruhan (perjudian). *Maysir* adalah gerakan untuk mengeksploitasi struktur permainan seperti kartu, sabung ayam, bergerak, dan permainan lainnya yaitu tidak memicu pihak yang bersalah untuk berbuat kreatif.¹³

Menurut Hasbi ash-Shiddieqy, judi dalam segala bentuknya adalah permainan yang di dalamnya ada yang menang atau kalah. Sebagai taruhan, pihak yang kalah memberi pihak yang menang sejumlah uang atau barang yang disepakati.

Menurut Sheik Muhammad Rashid Ridha, *maysir* adalah permainan yang tujuannya menghasilkan uang tanpa berpikir panjang atau benar-benar bekerja

¹¹ Febryani Umakamea, Skripsi: *Perilaku Sosial Penggiat Game Higgs Domino Island di Kota Makassar*, (Makassar: Unismuh, 2022).

¹² Alfin Yuli Dianto, "Strategi Penerapan Akad Musyarakah Pada Bidang Pertanian Di Lembaga Keuangan Mikro Agribisnis (LKMA) Amanah Mandiri Sekarputih, Nganjuk," *Jurnal Dinamika Ekonomi Syariah* 6, no. 1 (January 1, 2019): h. 6.

¹³ Zainuddin Ali, *Hukum Pidana Islam*, (Jakarta: Bumi Angkasa, 2017) h. 92

keras. At-Tabarsi, seorang wartawan Imami Syiah dari abad ke 6 Hijriah, mengatakan bahwa maysir adalah permainan dimana sang jagoan mendapat recehan atau barang dagangan dalam jumlah besar tanpa perlu kerja keras, sehingga dapat membuat individu terjerumus dalam kemelaratan. Jika ada komponen taruhan, permainan untuk anak-anak termasuk dalam kategori ini.¹⁴ Sementara itu, maysir dalam Peraturan Nomor 21 Tahun 2008 dicirikan sebagai pertukaran yang mengandalkan kondisi yang tidak jelas atau mengandung kemungkinan. Mengingat definisi di atas, dapat diasumsikan bahwa taruhan adalah segala jenis permainan di mana terdapat taruhan dan praktik peluang yang membuat orang yang bermain percaya bahwa mereka akan menghasilkan keuntungan dengan efektif tanpa benar-benar bekerja keras.¹⁵

Al-yasr yang berarti “wajib atas sesuatu bagi pemiliknya”, merupakan akar kata dari perjudian atau *al-maisir*. Akar kata lainnya, *al-yasar*, yang berarti kekayaan, berasal dari *al-yusr*, yang berarti “mudah”. Pandangan lain menyatakan bahwa kata “*maysir*” berasal dari kata Arab “*yasara*” yang berarti kewajiban—kewajiban pihak yang kalah untuk mengalihkan taruhannya kepada pemenang. Ada pula yang berpendapat bahwa kata “*maysir*” berasal dari kata Persia “*yusrun*” yang berarti “mudah”. “Mudah” mengacu pada cara atau upaya yang memudahkan memperoleh kekayaan. Secara awam, perjudian adalah suatu permainan dimana pemenangnya mengambil harta milik pihak yang kalah dan ada sesuatu yang dipertaruhkan (harta).¹⁶

Berdasarkan definisi-definisi tersebut di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa judi adalah segala jenis permainan yang di dalamnya terdapat taruhan dan latihan untung-untungan yang membuat orang yang bermain berharap akan mendapatkan keuntungan dengan mudah tanpa harus bekerja keras.

¹⁴ Hasan Muarif Ambary, *Suplemen Ensiklopedia Islam* (Jakarta: Ihtiar Baru Van Hoeve, 1996), h. 297.

¹⁵ Supriadi Supriadi and Ismawati Ismawati, “Implementasi Prinsip-Prinsip Perbankan Syariah untuk Mempertahankan Loyalitas Nasabah,” *Jurnal Hukum Ekonomi Syariah* 3, no. 1 (April 17, 2020): h. 45.

¹⁶ Dewi Laela Hilyatin, “Larangan Maisir Dalam Al-Quran Dan Relevansinya Dengan Perekonomian,” *MAGHZA: Jurnal Ilmu Al-Qur’an Dan Tafsir* 6, no. 1 (June 9, 2021): h. 18.

b. Dasar hukum dilarangnya *Maysir*

Maysir dilarang oleh Islam mengingat anggapan *qoth'i*. Dalam perjudian Al-Qur'an dinyatakan sebagai sesuatu yang mengandung *rijs* yang berarti mengerikan, kotor dan mengandung aktivitas setan serta merupakan aktivitas negatif dalam kehidupan yang akan merugikan sendi-sendi kehidupan bermasyarakat dan bernegara.¹⁷

Meski hanya sedikit orang yang terlibat, perjudian tetap melanggar hukum. Menurut Rasulullah SAW, dilarang melakukan bisnis apa pun yang menimbulkan spekulasi, dugaan, ramalan, atau hal lain yang secara kebetulan mendatangkan uang.¹⁸

Allah SWT. demikian pula Rasulullah saw. telah melarang segala bentuk perjudian. Hal ini diungkapkan dalam Al-Qur'an surah al-Ma'idah ayat 90:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِنَّمَا الْخَمْرُ وَالْمَيْسِرُ وَالْأَنْصَابُ وَالْأَزْلَامُ رِجْسٌ مِّنْ
عَمَلِ الشَّيْطَانِ فَاجْتَنِبُوهُ لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ — ٩٠

Terjemahan:

"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."¹⁹

Istilah “perjudian” (*maysir*) didefinisikan dalam ayat sebelumnya. Tiga anak panah dengan tulisan "lakukan!" dan lakukan!" disimpan di Ka'bah oleh orang-orang Arab jahil yang dibungkus dengan kertas atau kain. cobalah untuk tidak melakukannya!", terlebih lagi, yang ketiga "tidak terisi". Biasanya, sebelum

¹⁷ Daeng Naja, *Fiqh Akad Notaris* (Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia, 2019), h. 215.

¹⁸ Atika Rizki Atika, Achmad Abubakar, and Halimah Basri, “Pandangan Al-Qur’an Terhadap Bentuk Transaksi *Maysir*, *Gharar* & *Riba* Di Indonesia,” *Economics and Digital Business Review* 4, no. 1 (January 10, 2023): h. 425.

¹⁹ Badan Litbang dan Diklat Kementerian Agama RI, *Al-Qur’an dan Terjemahannya (Edisi Penyempurnaan 2019)*, h. 165.

melakukan perjalanan jauh, mereka bertemu dengan penjaga Ka'bah dan meminta salah satu baut. Dengan asumsi baut tersebut mereka ambil mengatakan "wujudkanlah!", mereka akan melakukan perjalanan panjang dan berharap bahwa proses mereka akan menjadi pintu yang terbuka.

Dijelaskan juga dalam Al-Qur'an surah al-Baqarah ayat 219:

يَسْأَلُونَكَ عَنِ الْخَمْرِ وَالْمَيْسِرِ ۗ قُلْ فِيهِمَا إِثْمٌ كَبِيرٌ وَمَنَافِعُ لِلنَّاسِ وَإِنَّهُمَا
 أَكْبَرُ مِنْ نَفْعِهِمَا ۗ وَيَسْأَلُونَكَ مَاذَا يُنْفِقُونَ قُلِ الْعَفْوَ ۗ كَذَلِكَ يُبَيِّنُ اللَّهُ لَكُمْ
 الْآيَاتِ لَعَلَّكُمْ تَتَفَكَّرُونَ — ٢١٩

Terjemahan:

“Mereka menanyakan kepadamu (Muhammad) tentang khamar dan judi. Katakanlah, “pada keduanya terdapat dosa besar dan beberapa manfaat bagi manusia. Tetapi dosanya lebih besar daripada manfaatnya.” Dan mereka menanyakan kepadamu (tentang) apa yang (harus) mereka infakkan. Katakanlah, “kelebihan (dari apa yang diperlukan).” Demikianlah Allah menerangkan ayat-ayat-Nya kepadamu agar kamu memikirkan.”²⁰

Al-Qur'an ayat 219 dalam Surat Al-Baqarah adalah sistem pentahapan larangan perilaku tertentu seperti perjudian dan mabuk-mabukan. Hal ini karena Al-Qur'an ditulis dengan cara yang selalu memperhatikan amalan orang-orang yang menganggap kedua perbuatan itu bermanfaat.

Meskipun berjudi mempunyai manfaat, seperti yang dijelaskan dalam Al-Quran surat Al-Baqarah ayat 219 disebutkan, “*Pada keduanya terdapat dosa besar dan beberapa manfaat bagi manusia.*” Namun keuntungan ini dapat diperoleh dari uang yang dihasilkan, baik itu membuka bisnis hiburan, menghasilkan uang dari perjudian, atau membayar karyawan untuk bekerja demi

²⁰ Badan Litbang dan Diklat Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahannya (Edisi Penyempurnaan 2019)*, h. 46.

uang tersebut. Namun, dalam semua keuntungan besar tersebut, terdapat dosa atau kerugian yang melebihi manfaatnya.²¹

Berdasarkan kedua ayat tersebut, para ulama ahli tafsir menyimpulkan beberapa hal:

- a. Judi merupakan dosa besar
- b. Judi merupakan perbuatan setan
- c. Judi sejajar dengan syirik
- d. Judi menanam rasa permusuhan
- e. Judi membuat orang malas berusaha
- f. Judi juga akan menjauhkan orang dari Allah SWT

Dari as-Sunnah, terdapat sabda Rasulullah SAW “Barangsiapa yang menyatakan kepada saudaranya, ‘mari aku bertaruh denganmu’ maka hendaklah dia bersedekah” (HR. Bukhari- Muslim)

c. Unsur-unsur *Maysir*

Untuk dianggap perjudian, suatu perbuatan harus memenuhi 3 unsur, ketiga unsur berikut adalah:

- 1) Permainan dan kompetisi

Tindakan yang dilakukan biasanya berupa permainan atau kompetisi. Demikian dilakukan semata-mata untuk hiburan atau menyibukkan diri guna mengisi waktu luang dan menghibur hati. Jadi pada dasarnya olahraga, tapi inilah para penghiburnya cobalah untuk tidak harus dikaitkan dengan permainan, karena mereka mungkin adalah pengamat atau individu yang bertaruh permainan atau kontes.

²¹ Atika Rizki Atika, Achmad Abubakar, and Halimah Basri, “*Pandangan Al-Qur’an Terhadap Bentuk Transaksi Maysir, Gharar & Riba Di Indonesia*,” *Economics and Digital Business Review* 4, no. 1 (January 10, 2023), h. 426.

2) Ada taruhan

Dalam permainan atau balapan ini, taruhan dipasang oleh pemain atau vendor. Bahkan istri pun bisa dipertaruhkan, baik berupa uang atau harta benda lainnya. Karena taruhan ini, tentu saja Ada pihak yang diuntungkan dan pihak yang dirugikan. Ini adalah faktor paling penting dalam menentukan apakah suatu tindakan memenuhi syarat sebagai perjudian. Pihak akan berhak atas harta yang menjadi taruhan dan pihak yang akan menanggung kosekuensi dengan kehilangan harta yang dipertaruhkan.²²

3) Keberuntungan

Faktor kemenangan yang diperoleh karena kebiasaan atau kecerdasan pemain yang sangat terbiasa atau terlatih lebih banyak bergantung pada unsur spekulatif atau peluang.²³

d. Jenis-jenis *Maysir*

Maysir diciptakan mulai dari masa Jahiliyah hingga zaman modern. Untuk situasi ini, maysir secara umum akan menggambarkan kerentanan atau kemungkinan. Sebagai umat Islam kita harus menyadari bahwa transaksi seperti ini tidak diperbolehkan dan lebih berhati-hati kalau bisa memahami makna dari transaksi maysir ini. di zaman mpedena dimana jumlahnya banyak ketika jenis pertukaran taruhan lain yang sarat dengan aksi dan aksi yang berbeda menutupi istilah atau bahasa yang lebih sederhana, misalnya sedekah, hadiah, imbalan atau komisi, dsb.²⁴

Mengenai jenis-jenis taruhan yang diteliti oleh para peneliti adalah:

²² Ali Geno Berutu, *Penerapan Qanun Aceh Di Kota Subussalam (Kajian Atas Qanun No.12, 13 dan 14 Tahun 2003)* (Ali Geno Berutu, 2016), h. 125

²³ Hasan Muarif Ambary, *Suplemen Ensiklopedia Islam* (Jakarta: Ichtiar Baru Van Hoeve, 1996),h. 295.

²⁴ Tuah Itona Tona, "Praktik Gharar Dan Maisir Era Modern," *Muamalat: Jurnal Kajian Hukum Ekonomi Syariah* 14, no. 2 (December 31, 2022): h. 173.

1) Maysir al-qimar, yaitu perjudian atas harta (uang atau barang) yang telah diperjanjikan untuk dipertaruhkan. Mengenai ciri-ciri maysir al-qimar seperti yang dikemukakan oleh Imam Malik sebagai berikut:

- a. Permainan termasuk bertaruh pada properti atau mukhatarah.
- b. Dalam permainan, ada juara dan ada yang kalah membuat nasib sial.
- c. Memindahkan properti melalui taruhan atau mukhatarah.

2) Maysir al-lahw, yang disetujui haram. Seperti yang ditunjukkan oleh Imam Malik sebagian dari maysir al-lahw telah menyetujui bahwa hukumnya haram, karena teks sunnahnya sudah jelas larangannya termasuk bertaruh pada properti. Sehubungan dengan para pemain saja bergantung pada takdir dan bukan berdasarkan penalaran.

3) Maysir al-lahw, yang tidak disetujui haram. Para peneliti internal ada perbedaan penilaian mengenai apakah permainan yang tidak menyertakan taruhan pada properti itu haram. Sehubungan dengan beberapa orang dilihat adalah:

- a. Hanafi, permainan itu pada mulanya haram, kecuali empat macam, pacuan kuda, pacuan unta, dan permainan berpasangan.
- b. Maliki, setara dengan pandangan Hanafi, Imam Maliki dikatakan membenci permainan catur dan melarangnya.
- c. Hambali, semua permainan yang tidak ada pertaruhan harta bendanya, apalagi tidak mengandung mudharat atau mengabaikan hal-hal yang fardhu diperbolehkan.
- d. Syari'I, semua permainan yang mengandalkan komputasi, tidak mengingkari metodologi berpikir dan perencanaan namun makruh, jika tidak ada pertaruhan, diskusi buruk atau pengabaian permohonan.

Ada beberapa jenis permainan atau taruhan saat ini sebagai berikut:

a. Hadiah dan persaingan, menurut Al-Musobaqah pun mempunyai arti yang sama dengan “kecocokan” dalam bahasa persaingan. Misalnya pertandingan sepak bola, futsal, memancing dan permainan apa saja. Apabila hadiah pertandingan diambil dari uang anggota sebagai komitmen dan lain-lain, maka dianggap sebagai taruhan.

b. Taruhan, disebut juga kontes, adalah menempatkan sejumlah uang atau aset lain dalam suatu perselisihan yang akan mengakibatkan salah satu pihak menang dan pihak lainnya kalah.

c. Asuransi biasa, pertaruhan polis perlindungan terjadi apabila: anggota membayar premi yang sedikit dengan mengharapkan jumlah uang yang lebih besar, anggota kehilangan uang premi yang harus dilindungi tidak mempunyai hubungan yang berarti dan organisasi akan menanggung kemalangan dan terpaksa membayar permintaan yang berlebihan sejumlah premi yang didapat.²⁵

d. Lotere, taruhan massal yang dapat diikuti oleh banyak orang di mana saja mereka hanya punya nomor seperti lotere, babi, lotere.

e. Bertaruh antara penjudi yang berbeda, misalnya poker, dadu, dan sebagainya permainan domino.

f. Bertaruh di antara manusia dan mesin, seperti ding dong, bonanza, mickey mouse dan *Game* PC lainnya yang mengandung komponen perjudian.²⁶

e. Faktor Penyebab Terjadinya *Maysir*

Penjudi mungkin sangat menyadari banyak efek negatif perjudian terhadap mereka dan orang yang mereka cintai. Meski begitu, mengejutkan betapa sulitnya berhenti berjudi begitu mencobanya. Faktor tersebut yaitu:

1) Faktor sosial dan keuangan

²⁵ Mustafar Mohd Suki, 40 Hadith Dosa Muamalat & Kewangan Islam yang Diremehkan Masyarakat (PTS Publishing House Sdn. Bhd., 2022).

²⁶ Tuah Itona Tona, “Praktik Gharar Dan Maisir Era Modern,” Muamalat: Jurnal Kajian Hukum Ekonomi Syariah 14, no. 2 (December 31, 2022): h. 171.

Untuk individu dengan status ramah dan moneter rendah, Taruhan dalam banyak kasus dipandang sebagai cara untuk bekerja di jalan hidup mereka. Pada masa undian SDSB Orde Baru di Indonesia, tidak menutup kemungkinan jika lebih banyak lagi masyarakat dari keluarga tidak mampu yang ikut. Dengan modal yang sangat kecil mereka percaya mendapatkan keuntungan terbesar atau menjadi kaya dalam sekejap tanpa usaha yang luar biasa. Selain itu, penerimaan perilaku perjudian oleh masyarakat sosial memberikan kontribusi yang signifikan terhadap penyebaran perilaku tersebut ke seluruh masyarakat.

2) Faktor situasional

Keadaan yang dapat dipesan sebagai pemicu perilaku taruhan. Diantaranya adalah ketegangan dari teman atau pertemuan atau iklim untuk ikut serta dalam taruhan dan strategi promosi yang digunakan oleh kepala taruhan. Tekanan kelompok menyebabkan penjudi merasa tidak enak jika dia tidak menyerah pada apa yang diinginkan kelompok itu. Terlepas dari kenyataan bahwa strategi pemasaran perjudian manajer dengan terus menyoroti kemenangan penjudi yang sukses memengaruhi calon penjudi, menang dalam perjudian adalah kejadian umum, mudah, dan dapat terjadi pada siapa saja (walaupun kemungkinan menang sangat kecil). Peran media dalam mendemonstrasikan bagaimana “tampaknya” penjudi dapat mengubah setiap kesempatan menjadi kemenangan atau memuliakan citra penjudi juga berperan dalam mendorong individu untuk mencoba permainan judi.

3) Faktor Belajar

Cukup beralasan bahwa faktor pembelajaran memiliki pengaruh yang signifikan terhadap perilaku berjudi, khususnya dalam hal keinginan untuk terus berjudi. Peran media massa, seperti televisi dan film, dalam menonjolkan kemampuan para penjudi yang “tampaknya” mengubah setiap kesempatan menjadi kemenangan atau memuliakan sosok penjudi juga turut mendorong individu untuk mencoba permainan judi. Apa yang telah disadari dan disampaikan sesuatu saat-saat indah akan terus disingkirkan dalam jiwa seseorang dan kapan

saja perlu diulang. Teori Penguatan, yang digunakan dalam teori belajar, menyatakan bahwa ketika hadiah menyenangkan atau penguatan lainnya diberikan, perilaku tertentu lebih mungkin diulang.

4) Faktor persepsi tentang kemungkinan menang

Persepsi aktor tentang peluangnya untuk menang ketika dia berjudi adalah yang dimaksud di sini. Hiu kartu keras meninggalkan taruhan pada umumnya cenderung memiliki kebijaksanaan off-base tentang peluang menang. Keyakinan bahwa hanya ada ilusi yang diperoleh dari evaluasi peluang berdasarkan sesuatu atau peristiwa yang tidak pasti dan sangat subyektif membuat mereka secara keseluruhan merasa sangat yakin akan kemenangan yang akan diperoleh, meskipun pada kenyataannya peluangnya sangat rendah. Ke mereka gagasan itu terus-menerus disampaikan: "Jika kita gagal sekarang, kita hampir pasti akan berhasil nanti, dan seterusnya.

5) Faktor Keterampilan

Penjudi yang percaya bahwa mereka sangat terampil dalam satu atau lebih permainan judi sering berasumsi bahwa keberhasilan atau kegagalan mereka dalam permainan adalah karena keterampilan mereka. Mereka berpikir bahwa keterampilan yang mereka miliki akan memungkinkan mereka mengendalikan berbagai situasi dan menang (ilusi kendali). Mereka seringkali tidak dapat membedakan kemenangan mana yang mana diperoleh karena keahlian dan yang hanya terjadi sebagaimana adanya. Mereka percaya bahwa kalah dalam perjudian tidak pernah kalah melainkan "hampir menang", sehingga mereka terus berusaha untuk menang karena mereka tahu mereka akan menang.

f. Pandangan ulama tentang keharaman *Maysir*

Bagian di atas tidak mengacu pada penjelasan 'illah-nya, seolah-olah mengedepankan perbuatan kotor dan perbuatan jahat, begitu penegasan ini tidak bisa disalahkan ('illah). Mengenai Taruhan, menurut Hosen (1987:21), inti dari taruhan menurut bahasa Arab adalah permainan yang berisi komponen taruhan

yang diselesaikan oleh dua orang atau sebaliknya lebih lugas atau idealnya dalam sebuah pesta. Sebelum menjelaskan 'illah judi Arab, Hosen menyarankan bahwa sifat 'illah harus memenuhi persyaratan berikut:

- 1) Sifatnya jelas (kongkret) dan dapat dicerna atau ditangkap pancaindra.
- 2) Sifatnya mundhabit atau mantap, tetap, pasti, dan tidak berubahubah karena situasi dan kondisi.
- 3) Sifatnya munasif (relevan), artinya sifat yang dijadikan 'illat tadi mengandung hikmah. Sifatnya dapat dibawa atau dikembangkan pada kasus-kasus yang timbul kemudian, ini dilakukan untuk diqiyaskan.

Selain itu, Ibrahim Hosen menyatakan bahwa Imam Syafi'i adalah orang pertama yang berhasil saya temukan 'illah *maysir*. 'Illah *maysir* seperti yang ditunjukkan oleh Imam Syafi'i adalah harapan segera. Menurut mazhab Syafi'i, ada tiga jenis taruhan yang didukung oleh akidah Islam:

Dalam Tafsir Al-Manar, Muhammad Abduh mengatakan bahwa dalil Ibrahim Hosen bahwa undian (undian) berbeda dengan judi (*maysir*) adalah bahwa togel dimainkan secara langsung tanpa harapan. Asy-Saukani (1994: 258 Juz VIII) dalam Nailul Authâr, istilah "*maysir*" mengacu pada permainan yang di dalamnya terdapat kemungkinan menang atau kalah, oleh karena itu disebut "*maysir*".

Dalam kitab Fathul Bârî (tt: 413 Juz V), yang Ibrahim Hosen sebut sebagai perjudian, dikatakan bahwa ketika dua orang bertaruh pada sesuatu, siapa yang menang akan mendapatkan barang yang mereka pertaruhkan.

Syekh Fakhrudin ar-Razi dalam Tafsir Mafatih al-Ghaib menyebutkan bahwa al-maisir itu sebagaimana al-ikhamr, yang mana keduanya dapat menjadi penyebab saling membenci dan menyulut permusuhan di antara para pelakunya.²⁷

²⁷ Ismail Pane et al., *Fiqh Mu'amalah Kontemporer* (Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2022), hlm.117.

2. Kepastian Hukum

Kajian ini didasarkan pada teori kebenaran hukum (*Scherkeit des Rechts selbst*), yaitu *pertama*, pada gagasan bahwa hukum itu positif, yaitu hukum yang positif adalah perundang-undangan. *Kedua*, hukum berdasarkan fakta, yaitu berdasarkan kebenaran. *Ketiga*, fakta-fakta harus disajikan dengan jelas untuk menghindari kesalahan penyusunan dan mudah diterapkan. Keempat, suatu hukum yang baik tidak boleh mudah diubah.²⁸ Pendapat Gustav tersebut membawa pada penjelasan bahwa kepastian hukum adalah akibat dari hukum, dan lebih tepatnya hukum.

Selain itu, dari segi kepastian hukum, dalam situasi tertentu diperlukan kepastian hukum: 1) Tersedianya undang-undang yang jelas, seragam dan sederhana (inklusif) yang dikeluarkan oleh otoritas pengelola; 2) Keputusan Lembaga (Pemerintah) harus menerapkan undang-undang ini dan mematuhi. 3) Secara umum, sebagian besar warga negara harus menerima informasi tersebut dan karenanya beradaptasi dengan undang-undang tersebut. 4) Kaidah hukum ini digunakan oleh hakim (hakim) yang independen dan tidak memenuhi syarat dalam memutuskan suatu sengketa hukum. dan 5) keputusan hukum harus dilaksanakan sepenuhnya. Kelima syarat tersebut menunjukkan bahwa hukum dapat tercapai apabila hakikat hukum mampu menjawab kebutuhan masyarakat.

Selain itu menurut Sudikno Mertokusumo, kepastian hukum adalah jaminan ditegakkannya hukum, orang yang berhak memperoleh haknya dapat memutuskan. Kepastian hukum itu berkaitan dengan keadilan, tetapi hukumnya tidak. mereka setara dengan keadilan. Hukum bersifat umum, mengikat semua orang dan bersifat generalisasi, sedangkan keadilan bersifat subyektif, individual dan tidak bersifat generalisasi.²⁹

Berdasarkan pertimbangan di atas, maka undang-undang pokok adalah perangkathukum pemerintah dalam artiyang dapat dilaksanakan, karena perangkat

²⁸ Sudikno Mertokusumo dan A. Pitlo, *Bab-bab tentang Penemuan Hukum, Cet:2*, (Bandung: Citra Aditya Bakti, 2013), h. 1.

²⁹ Sudikno Mertokusumo dan A. Pitlo, *Bab-bab tentang Penemuan Hukum, Cet:2*, (Bandung: Citra Aditya Bakti, 2013), h. 1.

hukum tersebut dapat menetapkan hak dan kewajiban sesuai dengan kondisi sosial. . Mengenai legalitas penanaman modal asing, maka asas legalitas yang dimaksud dalam hal ini adalah asas UUYang menempatkan asas legalitas dan hukum dalam segala kebijakan yang harus diukur dalam bidang penanaman modal.Oleh karena itu, supremasi hukum menetapkan kerangka hukum dan peraturan sebagai dasar bagi semua kebijakan dan prosedur penanaman modal.³⁰

a. Kepastian hukum tentang perjudian *Game Online* di dalam KUHP

Bertaruh dalam Kitab Undang-undang Pelanggar Hukum sebagaimanadiarahkan pada Pasal 303 Ayat (1) yang membaca dengan teliti:

(1) Barangsiapa melanggar hukum diancam dengan pidana penjara paling lama sepuluh tahun atau denda paling banyak dua puluh lima juta rupiah:

1. meminta penghidupan dengan sengaja membuat atau memberikan kesempatan luar biasa untuk bertaruh, atau dengan sengaja ikut campur dalam organisasi perjudian;

2. dengan sengaja menahan atau memberikan potensi kesempatan untuk bertaruh kepada masyarakat umum, atau dengan sengaja ikut campur dalam organisasi untuk itu, apakah ada pengaturan atau strateginya apa pun yang dimanfaatkannya sebaik-baiknya dari pintu yang terbuka itu.

3. Mencari nafkah dari perjudian.

Artikel di sini adalah “permainan perjudian” dalam dialek yang tidak diketahui "hazardspel". Yang dimaksud dengan permainan perjudian adalah permainan yang esensial ekspektasi apa pun untuk menang pada umumnya bergantung untung-untungan, dan lebih jauh lagi dengan asumsi harapan itu terwujud menjadi lebih besar mengingat pengetahuan dan kecerdasan pemain. Yang termasuk juga dalam permainan judi adalah pertarungan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain yang tidak diadakan oleh mereka yang turut berlomba atau bermain itu juga segala pertarungan yang lain.

³⁰ Indonesia, *Undang-Undang Penanaman Modal*, UU No. 25 Tahun 2007, LN No. 67 Tahun, TLN No. 4724, Penjelasan Pasal 3 Ayat 1.

Selain itu, yang dihukum oleh pasal ini adalah:

A. Sortir atau berikan peluang berharga untuk bermain perjudian bekerja. Berubah menjadi vendor atau orang lain organisasi membuka perjudian. Mereka yang menghalangi hal ini juga akan dihukum. Di sini tidak ada persyaratan untuk bertaruh di tempat terbuka atau untuk umum, baik di tempat tertutup atau di lingkaran dekat, itu cukup, selama perjudiannya belum diizinkan dari para spesialis.

B. Sengaja mendorong perjudian secara umum atau memberikan peluang untuk itu. Dalam hal ini tidak diwajibkan sebagai sumber pendapatan, tetapi harus berada di tempat umum atau dapat diakses oleh masyarakat umum.

C. Berpartisipasi dalam perjudian sebagai mata pencaharian.

b. Kepastian hukum tentang perjudian *Game Online* di luar KUHP

Dalam eksplorasi ini, pengaturan hukum digunakan oleh penulis kali ini adalah:

A. Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik

Dalam aturan tersebut yang dimaksud dengan tindak pidana demonstrasi adalah mengenai pertaruhan sebagaimana diatur dalam Pasal 27 Ayat (2) yang Menyatakan bahwa :

“Setiap orang menyebarkan, mentransmisikan, dan/atau membuat informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang memuat konten perjudian dengan sengaja dan tanpa izin.”

Pengaturan ini direncanakan untuk mendorong peraturan berhubungan dengan perjudian yang merupakan tindak pidana akan terus berkreasi dalam jangka panjang. Selain dapat dilakukan di tempat terbuka, taruhan juga dapat dilakukan membantu dan dapat dicapai melalui inovasi dibuat belum lama ini.

B. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 9 Tahun 1981 Tentang Pelaksanaan Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 Tentang Pelaksanaan Penertiban Perjudian

Sebagai aturan umum, peraturan atau pedoman ini sah menonjolkan semua struktur dan jenis tindak pidana taruhan dilarang, baik taruhannya dilarang diadakan di klub perjudian, di tempat yang ramai, atau dianggap disebabkan oleh berbagai alasan. hukum ini adalah hasil dari upaya pemerintah untuk membatasi bertaruh pada iklim terkecil sampai akhir mendorong pembuangan total seluruh wilayah Indonesia.

C. Kerangka Konseptual

Untuk memahami yang dimaksud oleh peneliti maka peneliti harus menguraikan suatu tinjauan konseptual sehingga persamaan pendapat dalam proses memahami dan mengetahui arah pemikiran penulis dalam menjabarkan isi pokok proposal. Kata definisi operasional dari masing-masing kalimat yang terdapat dalam judul yakni:

1. Tinjauan *Maysir* (Judi)

Istilah judi atau *maysir* merupakan bentuk objek yang berarti tempat untuk memindahkan sesuatu. Disebut memudahkan sesuatu karena seseorang yang harusnya memilih jalan yang seharusnya malah memilih jalan pintas, meskipun jalan pintas tersebut tidak sejalan dengan syariat Islam.³¹

Untuk diklasifikasikan sebagai taruhan harus ada tiga komponen yang harus dipenuhi: *Pertama*, taruhan dipasang pada barang atau properti yang dimiliki oleh kedua penjudi. *Kedua*, ada permainan yang digunakan untuk menentukan pemenang dan juara hilang. *Ketiga*, pihak yang menang mengambil sumber daya (sebagian/seluruhnya) dari pihak tersebut berubah menjadi taruhan, sementara pihak kalah kehilangan hartanya.

³¹ Ismail Pane et al., *Fiqh Mu'amalah Kontemporer* (Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2022), h. 108.

2. Chip dan Game Online Higgs Domino Island

Chip yang dimaksud di sini adalah yang ada di *Game Higgs Domino Island*, yang merupakan alat berupa koin emas yang di gunakan untuk bisa melakukan sebuah permainan, di dalam *Game* ini di setiap permainan yang mau kamu mainkan membutuhkan sejumlah chip untuk bisa di mainkan. Besaran chip yang di butuhkan tergantung dari permainan yang kamu mainkan. Dengan chip ini, seseorang bisa main di dalam permainan dengan room kecil yang membutuhkan chip sedikit sampai di dalam room yang harus di mainkan dengan chip dalam jumlah besar dan bisa menikmati beragam fitur premium dalam *Game* domino satu ini, yaitu:

- memasang taruhan ketika bermain
- mengikuti beragam event eksklusif
- unlock in *Game* item dan bonus
- menikmati bonus dan layanan member VIP dan masih banyak lagi.

Higgs Domino *Higgs Domino* adalah *Game* untuk Android yang menggunakan situs web atau aplikasi untuk menawarkan berbagai *Game*, termasuk domino, kartu, teka-teki, dan slot, yang merupakan cara untuk mengumpulkan banyak Chip dari kemenangan. Mesin slot seperti DuoFu DuoCai, Rezeki Nomplok, 5 Dragons, dan FaFaFa adalah *Game Higgs Domino* yang paling banyak dimainkan. Karena *Higgs Domino Game* memasukkan fitur "Top Up" (isi ulang), "Sedekah", dan "Mengirim chip" (koin), *Game* ini semakin diminati. Fitur cip sedekah yang disediakan terbatas. Dalam sehari, pemain bisa mendapatkan sedekah Chip berkali-kali, masing-masing 2 miliar.³²

3. Aplikasi Android

Aplikasi Android adalah aplikasi perangkat lunak yang berjalan pada platform Android. Karena platform Android dibuat untuk perangkat seluler, aplikasi Android tipikal dirancang untuk ponsel cerdas atau biasa kita kenal smartphone. Meskipun aplikasi Android dapat disediakan oleh pengembang melalui situs web

³² <https://www.kompasiana.com/Game-online> diakses pada 16 April 2023

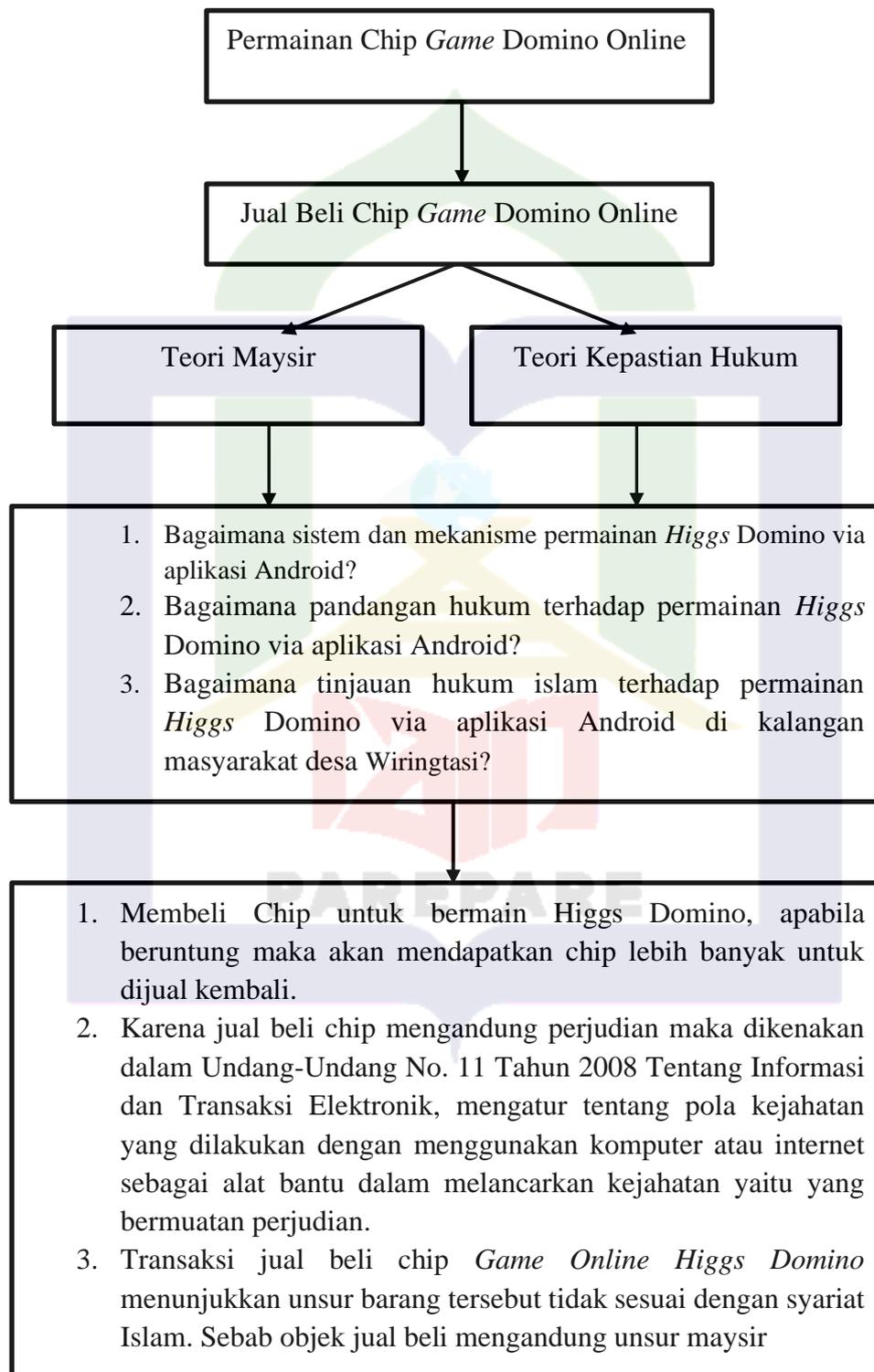
mereka, sebagian besar aplikasi Android diunggah dan diterbitkan di Android Market, toko *Online* yang didedikasikan untuk aplikasi ini. Android Market menampilkan aplikasi gratis dan berbayar.

Aplikasi Android dikumpulkan dan dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman dan dapat diakses dari mana saja dan kapan saja dengan klien terbatas atau tidak terbatas (siapa saja bisa mengakses, misalnya aplikasi toko *Online*, dan sebagainya). Aplikasi berbasis Android ini merupakan aplikasi yang mengharuskan klien aplikasi dikaitkan dengan organisasi web atau intranet.

Aplikasi Android tujuan pastinya jelas untuk menyederhanakan dan membuat kerja lebih cepat dan mudah beradaptasi saat bekerja dengan keamanan tinggi dan kenyamanan ekstrem untuk mencapai hasil kerja yang lebih baik dibandingkan sebelumnya ketika Anda masih menggunakan kerangka kerja dan contoh kerja biasa.

Arti maysir yang berupa tidak pasti atau belum jelas ini sejalan dengan permainan chip *Game Higgs Domino Island* yang juga bersifat tidak pasti. Para pemain mengeluarkan modal berupa uang dengan berharap imbalan yang belum pasti. Di dalam *Game Higgs Domino Island* terdapat permainan yang mengharuskan kita memiliki untuk dapat memainkannya. Namun kadang terdapat pemain mengeluarkan uang untuk membeli chip dengan sadar bahwa uang yang mereka keluarkan itu bisa saja tidak kembali. Maka dari itu peneliti melakukan penelitian di Desa wirintasi terhadap permainan chip domino dalam tinjauan maysir.

E. Kerangka Pikir



BAB III

METODE PENELITIAN

Pendekatan dan jenis penelitian, lokasi dan waktu penelitian, fokus penelitian, jenis dan sumber data yang digunakan, teknik pengumpulan data, uji keabsahan data, dan teknik analisis data adalah beberapa metode yang dibahas di sini

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

1. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yaitu suatu penelitian ilmiah yang bertujuan untuk memahami suatu fenomena dalam konteks sosial secara ilmiah dengan mengutamakan proses suatu interaksi dari komunikasi diantara peneliti dengan fenomena yang terjadi.³³ Pendekatan kualitatif adalah suatu pendekatan yang juga disebut pendekatan investigasi karena biasanya peneliti mengumpulkan data dengan cara bertatap muka langsung dan berinteraksi dengan orang-orang ditempat penelitian. Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan diatas dapat disimpulkan bahwa penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif karena semua data yang diperoleh dalam bentuk hasil interview dan tatap muka. Penelitian ini merupakan jenis penelitian berdasarkan studi kasus.

2. Jenis Penelitian

Dengan mengacu pada permasalahan yang dibahas, penelitian ini menggunakan penelitian yang mengarah pada suatu episode yang benar-benar terjadi, khususnya jenis penelitian lapangan (*field research*). Oleh karena itu, informasi yang *esensial* adalah informasi yang berasal dari lapangan. Sehingga informasi yang diperoleh benar-benar sesuai dengan kebenaran mengenai fenomena-fenomena yang ada di lokasi penelitian tersebut. Maka dari itu disini peneliti menggunakan jenis penelitian *Field Research*, agar dapat mencari data di

³³ Muhammad, Metodologi Penelitian Ekonomi Islam Pendekatan Kuantitatif (Depok: Rajawali Pers, 2017), h. 105.

lapangan secara detail dan terperinci dengan cara mengamati dari fenomena terkecil yang menjadi acuan titik permasalahan, sampai mengamati fenomena terbesar serta berusaha mencari solusi permasalahan demi kemaslahatan bersama.

Dalam penelitian ini, penulis juga menggunakan metode dari tinjauan literatur untuk mengumpulkan data. Mereka mencari informasi tentang topik-topik tersebut di buku-buku dan melihat-lihat situs web untuk menemukan informasi yang terkait dengan penelitian. Penelitian yang disebut Penelitian Perpustakaan (*Library Research*)

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi dilakukan penelitian ini bertempat di Desa Wiringtasi Kecamatan Suppa. Adapun waktu penelitian memakan waktu selama periode itu digunakan mulai dari pembuatan dan bimbingan, sampai dilakukannya penelitian.

C. Fokus Penelitian

Penelitian ini berfokus tentang bagaimana tinjauan *maysir* terhadap permainan chip domino via aplikasi android di kalangan masyarakat

D. Jenis dan Sumber Data

Sumber data adalah semua keterangan yang diperoleh dari respon dan maupun yang berasal dari dokumen-dokumen baik dalam bentuk statistik atau dalam bentuk lainnya bentuk keperluan penelitian tersebut. Data primer dan sekunder biasanya merupakan dua jenis data yang dianalisis dalam penelitian. Berikut adalah sumber data yang akan digunakan dalam penelitian ini:

1. Data Premier

Data primer adalah data yang didapatkan atau dikumpulkan oleh peneliti secara langsung yang terdapat dari sumber obyek data. Sehingga data asli atau

bersifat up to date.³⁴ Melalui wawancara, observasi, atau laporan dalam dokumen tidak resmi, data primer diperoleh langsung dari sumbernya dan diolah oleh peneliti. Orang-orang dari Desa Wiringtasi yang bermain Domino *Online Games* adalah sampel penelitian yang memberikan tanggapan atas pertanyaan peneliti, khususnya dari pedagang *chip* dan beberapa pemain yang memainkan *Game Higgs Domino*.

2. Data Sekunder

Data sekunder merupakan sumber informasi yang tidak secara langsung diberikan kepada pengumpul informasi, dengan kata lain sumber diperoleh dari tangan kedua. Namun melalui orang lain atau laporan, khususnya informasi yang diperoleh atau dikumpulkan oleh pakar dari berbagai sumber informasi yang ada diperoleh dari berbagai sumber informasi, misalnya web, artikel, buku atau literatur terkait penelitian, dan sebagainya.³⁵

E. Teknik Pengumpulan dan Pengolahan Data

1. Observasi (Pengamatan)

Observasi adalah suatu proses mengamati, melihat, memperhatikan perilaku secara sistematis untuk tujuan tertentu. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) observasi diartikan sebagai mengamati atau meninjau secara cermat. Dengan demikian observasi adalah kegiatan meninjau, mengamati dan mengawasi.³⁶ Teknik observasi dalam penelitian ini dengan cara turun langsung ke lokasi penelitian yang nantinya hasil pengamatan akan digunakan untuk menjawab rumusan masalah dalam penelitian ini.

³⁴ Sandu Siyoto And Muhammad Ali Sodik, *Dasar Metodologi Penelitian (Literasi Media Publishing, 2015)*, hlm. 68.

³⁵ Sandu Siyoto And Muhammad Ali Sodik, *Dasar Metodologi Penelitian (Literasi Media Publishing, 2015)*, h. 69.

³⁶ Jogiyanto Hartono, *Metoda Pengumpulan dan Teknik Analisis Data (Yogyakarta: Penerbit Andi, 2018)*, h. 32.

2. Dokumentasi

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik dokumentasi yang nantinya akan memperkuat hasil penelitian ini. Dokumentasi dapat berupa catatan peristiwa, dokumen, laporan, atau foto hasil dari wawancara dan observasi.

F. Uji Keabsahan Data

Menggunakan Bahan Referensi Yang dimaksud dengan “bahan referensi” adalah adanya bukti yang mendukung temuan peneliti dalam data. Sama halnya dengan hasil wawancara yang perlu didukung oleh beberapa bukti selama penelitian berlangsung, juga perlu didukung oleh beberapa dokumentasi fotografi dan rekaman wawancara.

Foto harus digunakan untuk mendukung informasi tentang seseorang atau situasi. Dalam penelitian kualitatif, alat perekam data seperti kamera, camcorder, dan perekam suara diperlukan untuk mendukung kredibilitas data yang telah ditemukan.

G. Teknik Analisis Data

Analisis data kualitatif merupakan proses penelitian yang sistematis, karena dimulai dari pengumpulan data, pemilihan data, pengkategorian, perbandingan, penyatuan, dan penafsiran data. Jadi teknik analisis data dilaksanakan sejak merumuskan dan menjelaskan masalah, sebelum terjun ke lapangan dan berlangsung terus sampai penulisan hasil penelitian selesai³⁷.

Dalam analisis data kualitatif secara umum terdapat 3 (tiga) langkah pengerjaan, antara lain :

1. Reduksi Data

³⁷ Octaviani dan Sutriani, "Analisis Data dan Pengecekan Keabsahan Data", (Jakarta: Rineka, 2014)

Reduksi data berarti membuat daftar, memilih poin-poin terpenting, berkonsentrasi pada hal-hal terpenting, mencari pola dan tema, serta membuang hal-hal yang tidak diperlukan. Akibatnya, semakin sedikit data akan memudahkan peneliti untuk mengumpulkan data tambahan dan, jika perlu, mencarinya, memberikan gambaran yang lebih jelas.

2. Penyajian Data

Langkah selanjutnya adalah menampilkan data setelah direduksi. Dalam penelitian kualitatif, data disajikan dalam bentuk tabel, grafik, diagram lingkaran, piktogram, dan format serupa lainnya. Setelah itu, data tersebut ditata dan disusun dalam pola hubungan agar data lebih mudah dipahami.

3. Verifikasi Data

Merupakan langkah ketiga dalam analisis data kualitatif. Tujuan awal yang dikemukakan masih singkat, dan akan berubah jika tidak ditemukan bukti yang kuat untuk mendukung tahap pengumpulan data selanjutnya, maka tujuan yang dikemukakan adalah tujuan yang dapat dipertahankan.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Sistem dan Mekanisme Permainan *Higgs Domino* via Aplikasi Android

Kemajuan *Game Online* sendiri tidak lepas dari kemajuan Inovasi komputer dan jaringan komputer itu sendiri. Ledakan *Game* berbasis *Online* sendiri merupakan kesan dari cepatnya kecepatan jaringan komputer yang dulu cakupannya terbatas (small local network) hingga berubah menjadi web dan terus berkembang seperti baru-baru ini. *Game* berbasis web saat ini tidak sama dengan *Game* internet disajikan dengan menarik. Pada saat pertama kali muncul di tahun 1960, Komputer harus digunakan oleh 2 orang untuk bermain-main. Jadi komputer muncul dengan kemampuan time sharing sehingga pemain bisa dapat memainkan *Game* lebih banyak dan tidak perlu berada di satu tempat ruangan yang sama (Multiplayer *Game*).

Kemudian, pada tahun 1970, muncullah jaringan komputer berbasis parsel (packet based computer networking), jaringan komputer tidak hanya terbatas pada LAN tetapi sudah mencakup WAN dan menjadi internet. *Game Online* pertama sebagian besar tampaknya merupakan permainan perang atau peragaan pesawat digunakan untuk tujuan militer dan kemudian dikirim dan kemudian dipasarkan, Permainan-permainan ini kemudian meramaikan berbagai permainan untuk tampil dan membuat. Jadi, tahun 2001 adalah puncak dari serbuan dotcom membuat penyebaran data tentang *Game Online* semakin cepat.

Menurut asosiasi *Game* Indonesia (liga *Games.com*), *Game* berbasis web muncul di Indonesia pada tahun 2001, diawali dengan berjalannya Nexia di web. Permainan *Online* yang beredar di Indonesia bermacam-macam, mulai dari jenis aktivitasnya, olahraga, atau RPG (permainan pura-pura). Tercatat lebih dari 20 judul *Game* berbasis web kursus di Indonesia. Ini menunjukkan betapa bersemangatnya para *Gamer* di Indonesia dan terlebih lagi sebagian besar permainan yang ada di Indonesia.

1. *Game Online Higgs Domino Island*

Salah satu varian judi modern yaitu *Game Online Higgs Domino Island* saat ini sedang digemari oleh masyarakat umum.

Secara teknis, memainkan judi jenis ini sangat sederhana dan mudah beradaptasi. *Higgs Domino* sudah memiliki akses ke berbagai permainan *Online*, termasuk domino, qiu-qiu, dan permainan slot paling terkenal, setelah menginstal aplikasi dan membuat akun permainan *Higgs*.

Higgs Domino Island dikembangkan oleh developer *Game* bernama *Higgs Games*, yang berkantor pusat di Hong Kong. *Game* ini pertama kali dirilis pada tahun 2019 untuk perangkat Android dan iOS. Pada awalnya, *Higgs Domino Island* hanya tersedia di pasar China, hingga akhirnya merambah ke Indonesia. Pemain yang menjadi subjek wawancara ini mulai bermain saat pandemi Covid-19, sedangkan Rusman yang berdagang chip memulainya di tahun lalu.³⁸

Pada dasarnya, *Game Higgs Domino Island* ini melibatkan chip / koin yang digunakan sebagai bahan taruhan untuk bermain. Semakin besar menang juga ditambah dengan jumlah modal yang Anda miliki dalam bentuk chip. *Game* (aplikasi) ini juga menawarkan solusi untuk mengisi ulang chip jika chip yang dimiliki habis. Namun, solusi ini dianggap mahal dan tidak sesuai dengan jumlah uang yang dihabiskan dengan chip yang Anda dapatkan.

Beberapa orang memanfaatkan kesempatan ini untuk menjadi pedagang chip, jual beli chip yang dianggap lebih bernilai dan terjangkau oleh masyarakat umum. Hal ini disampaikan oleh pedagang chip di desa Wiringtasi.

“saya jual belum lama karena disini banyak pemain chip domino dan untungnya juga lumayan, saya *belikan* biasa Rp. 55.000 baru kujual Rp. 65.000”³⁹

Menurut salah satu pedagang chip di Desa Wiringtasi, dia membeli chip seharga Rp. 55.000 per B (mata uang di permainan *Higgs Domino*) dan menjualnya kembali dengan harga Rp. 65.000 per B. Dengan menjual sebanyak

³⁸ Taufik, Irwansyah, Rusman, Pemain dan Pedagang Chip *Higgs Domino* di Desa Wiringtasi, Wawancara

³⁹ Rusman, Pedagang *Higgs Domino* di Desa Wiringtasi, Wawancara

20B per hari, dia bisa mendapatkan keuntungan Rp.200.000 sehari, seperti yang disampaikan pedagang chip di desa Wiringtasi

“Keuntungannya tergantung berapa banyak yang dijual, seperti *pas* mau lebaran ada *ku* jual 20B itu untungnya Rp. 200.000. dan kebanyakan datang langsung *ji* kerumah kalau mau beli, klw *Online* orang *ku* kenal *ji kukasi*”⁴⁰

Berdasarkan pernyataan pedagang chip diatas sistem pembayaran menggunakan sistem *COD (Cash On Delivery)*. Adapun sistem *Online* hanya dijual ke yang dikenal saja dan menggunakan sistem pembayaran transfer Bank.

Permainan slot *Higgs Domino Island* mirip dengan mesin judi. Saat pemain menekan tombol, keberuntungan akan mengubah gambar. Pemain dapat dianggap memenangkan jackpot jika semua gambar di slot cocok.

Berkat permainan *Higgs Domino*, permainan menjadi lebih menarik menawarkan fitur pengiriman sedekah dan chip. Fitur ini memungkinkan pemain untuk saling berbagi chip. Tapi itulah fiturnya yang banyak digunakan pemain untuk melakukan transaksi penjualan untuk membeli jika anda membeli melalui layanan peningkatan hingga 400 juta chip (400 juta) yang harus dibayar Rp. 60.000. Namun jika melalui dinas kota Chip harganya lebih murah, mulai dari Rp. 65.000 - Rp. 80.000 dengan 1B (1 miliar) chip.

Misalnya, jika seorang pemain memenangkan jackpot pada 11 B (11 miliar) chip, jika dia dijual, dia akan mendapatkan uang Rp. 660.000 - Rp. 880.000, Uang yang didapat adalah sesuaikan dengan jumlah chip yang diperdagangkan yang lebih atau kurang. Ini berarti bahwa ketika kita mengatakan harga pasaran yang biasa di cantumkan oleh bandar Chip adalah Rp.65.000 per 1 miliar.

2. Mekanisme Dalam Permainan Game Online Higgs Domino Island

Jual beli bisa dilakukan dengan berbagai cara di sini. Para pelaku jual beli *Online* diminta untuk mempelajari lebih dalam tentang proses, resiko, dan keamanan transaksi *Online*. Di sisi lain, jenis transaksi *Online* yang ada saat ini juga semakin beragam. Mulai dari tipe tradisional, di mana pembeli dan penjual

⁴⁰ Rusman, Pedagang *Higgs Domino* di Desa Wiringtasi, Wawancara

harus tetap bersama, hingga tipe otomatis, di mana tidak ada pihak yang perlu bertemu langsung.

Dari awal, penjelasan dan gambaran cara bermain *Game Online* seperti *Higgs Domino*:

1) Download aplikasi *Higgs Domino*

Seseorang yang tertarik untuk memainkan permainan *Higgs Domino*, download terlebih dahulu aplikasi *Higgs Domino* melalui Google. Buka Google smartphone. Selanjutnya masuk ke tab search dan langsung ketik *Higgs Domino*. Permainan *Higgs Domino Online* akan muncul.

Gambar 4.1 Screenshot dari Google



2) Cara untuk mendaftar di *Game Higgs Domino*

Ada 2 (dua) model pendaftaran, yaitu mendaftar dengan memanfaatkan akun *Facebook* yang sudah ada dan bisa juga mendaftar memanfaatkan akun *Pengunjung*.

Gambar 4.2 Screenshot dari *Game Higgs Domino*



Untuk menggunakan *Facebook*, terlebih dahulu harus membuka aplikasi yang sudah ada yang sudah diunduh dari Google. Setelah itu, menu akan muncul. Cukup klik menu *Facebook*, lalu klik menu login, dan kemudian pemain harus memasukkan kata sandi *Facebook* dan alamat email yang terdaftar di kolom sebelum memilih atau mengklik enter.

Selain itu, setelah pemain menyelesaikan prosedur pendaftaran di atas dan dianggap berhasil, mereka dapat langsung mulai memainkan *Game Higgs Domino Online*. Selain itu, *Game Higgs Domino Online* dapat mengoperasikan fasilitasnya.

3) Cara Login atau Masuk ke *Game Higgs domino Online*

Pemain harus terlebih dahulu memiliki akun di *Game Higgs Domino Online* sebelum dapat memainkan *Game* tersebut. Ikuti langkah-langkah di atas untuk membuat akun.

Pemain *Game Higgs Domino Online* dapat Login ke *Game Online Higgs Domino* jika pemain tersebut sudah memiliki akun *Higgs Domino* baru. Dimulai dengan membuka aplikasi *Higgs Internet Game Domino* yang telah diunduh di Google di Smratphone.

Pemain memiliki dua opsi untuk masuk ke dalam *Game* yaitu dengan menggunakan *Facebook* dan juga bisa menggunakan akun Pengunjung.

Login dengan *Facebook* Dengan cara ini, pemain dapat langsung mengklik *Facebook* seperti yang ditunjukkan di atas. Mereka kemudian akan dialihkan ke *Facebook*, di mana mereka dapat memasukkan Email dan Kata Sandi *Facebook* mereka. Pemain dapat menggunakan email *Facebook* yang terdaftar dan segera memainkan *Game Higgs Domino Online* setelah mengklik Enter. Cara untuk masuk ke *Game* berbasis *Online Higgs Domino* menggunakan *Facebook* sama saja dengan cara mendaftar *Facebook*.

Langkah Login ke *Game Higgs Domino Online* Kedua (dari dua) yaitu login menggunakan ID login yang ada yang otomatis terdaftar pada saat player mendownload *Game Higgs Domino Online*, Cara Login ke *Game Online Higgs* Saat pertama kali pemain Domino membuka aplikasi *Game Online*, mereka bisa langsung mengklik menu Pengunjung.

4) Cara Memainkan *Game Online Higgs Domino Island*

Ada tiga gaya bermain yang berbeda untuk *Game Online: survival, battle arena, dan slot*. Pemain di *Higgs Game play domino Online* diinstruksikan untuk menekan tombol *spin* selama pola permainan *spin*.

Gambar 4.3 Screenshot Macam-macam sub *Game Higgs Domino*



Gambar 4.4 Screenshot sub *Game Higgs Domino* (Domino)



Gambar 4.5 Screenshot sub *Game Higgs Domino* (Texas)



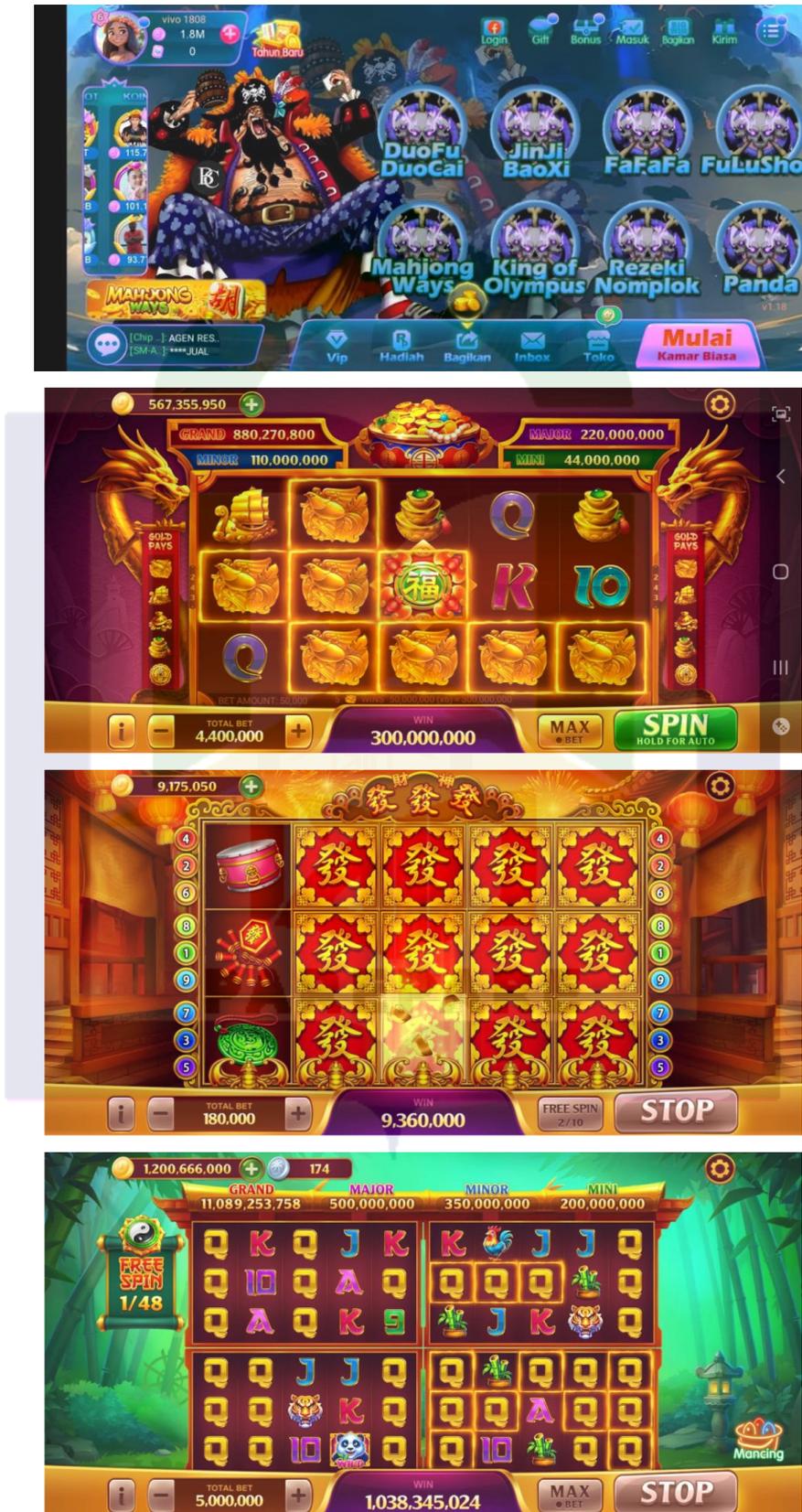
Gambar 4.6 Screenshoot sub *Game Higgs Domino* (QiuQiu)

Sebelum masuk sub *Game* tersebut, pengguna akan disajikan *room* pilihan menyesuaikan chip yang dimiliki. Semakin tinggi *room* yang dimasuki semakin banyak chip yang menjadi taruhan dan semakin banyak pula chip didapat jika menang.

Gambar 4.7 Screenshoot tampilan *Room Game Higgs Domino*

Ada berbagai permainan slot untuk dipilih, seperti *DuoFu DuoCai*, *FaFaFa*, *Panda*, dll. Masing-masing dengan kombinasi dan grafik serta pola kemenangan yang unik. Pemain harus membeli chip sebelum memainkan permainan slot.

Gambar 4.8 Screenshoot Slot Game Higgs Domino Yang Sering Digunakan





Alternatif lainnya dapat menggunakan uang untuk menambah koin dalam *Game* yang disediakan *Game*. Mengenai harga koin dan chip yang tersedia:

Untuk harga chip berdasarkan pernyataan salah satu pemain *Higgs Domino* di desa Wiringtasi yaitu

“Harganya tergantung pembeli, kadang Rp. 55.000 paling besar Rp. 60.000. kalau jual ke sesama pemain lebih mahal biasanya, tetapi dijual ke pedagang lebih murah”⁴¹

Dijelaskan diatas bahwa apabila menjual chip ke pedagang harganya relatif akan lebih murah karena pedagang akan menjual lagi dengan harga lebih mahal untung mendapatkan untung, sedangkan menjual chip ke sesama pemain harganya relatif lebih mahal karena pemain akan langsung menggunakan chip tersebut untuk bermain bukan untuk dijual kembali.

Tabel 4.1 Harga pembelian *Chip Higgs Domino* via Uang

Nominal Chip	Harga
100.000.000	Rp. 8000
300.000.000	Rp. 20.000
500.000.000	Rp. 35.000
1.000.000.000	Rp. 60.000

⁴¹ Taufik, Pemain *Higgs Domino* di Desa Wiringtasi, Wawancara

Semua jenis permainan yang diberikan oleh *Game Online Higgs Domino* mempunyai fasilitas yang sejenis, yaitu:

- a. *Game* adalah fitur dari *Game Higgs Domino Online*, yang mencakup berbagai *Game Onile* yang ditawarkan oleh *Higgs Domino*.
- b. Teman adalah fasilitas pertemanan yang mencakup kemampuan untuk menambah teman dengan mencari nama akun atau ID *Game Higgs Domino* milik teman, serta kemampuan untuk berkomunikasi dengan teman dan mentransfer chip.
- c. Toko tersebut adalah kantor yang diberikan oleh *Higgs Domino* untuk membeli chip. Pemain di fasilitas toko ini bisa menggunakan pulsa untuk membeli chips. Dengan harga minimal 30.000,00 Chips = 5000 pulsa. Di toko ini *Higgs Domino* menawarkan menu beli sangat banyak dengan nominal berikut:

Tabel 4.2 Harga pembelian *Chip Higgs Domino* via Pulsa.

Nominal Chip	Harga (Pulsa)
30.000.000	5000
100.000.000	15.000
200.000.000	30.000
400.000.000	60.000
2000.000.000	250.000
4.000.000.000	500.000

- d. Dalam fasilitas ini, pemain dapat mengatur suara, musik, pembaruan, notifikasi, aturan permainan, layanan pelanggan, dan kebijakan privasi untuk tampilan permainan mereka. Pemain dapat menyesuaikan tampilan *Game* di sini.

- e. Peringkat adalah kolom yang memeringkat akun kita dibandingkan dengan akun pemain lain. Pemain dengan Chip terbanyak adalah mereka yang berada di peringkat tertinggi. Teman di bagian penentuan posisi serta pemain yang telah diterima fasilitas pendamping. Jika Anda diundang, pemain yang di undang sebagai teman akan muncul di segmen peringkat.
- f. Kotak pengambilan hadiah adalah kotak hadiah. Jika pemain yang mendapatkan hadiah chip akan muncul di segmen tersebut itu. Dengan memenangkan Event, hadiah bisa didapatkan dari *Higgs Domino*.
- g. Free Chips (Charity) adalah fasilitas bermacam-macam Chip gratis yang diberikan oleh *Higgs Domino* secara berkala diberikan.
- h. Pilih kanal adalah fasilitas menu untuk bermain-main *Higgs Domino*. Di situlah setiap *Game* menyerah *Higgs Domino* yang memiliki menu pilih saluran. Pilihan saluran Ini adalah klasifikasi taruhan yang dibuat oleh pemain untuk bermain tergantung pada jumlah chip yang Anda miliki.
- i. Pemain dapat berbagi chip dengan mengirimkan atau mentransfer chip menggunakan fitur ini. Namun, banyak pemain juga menggunakan fitur ini untuk jual beli. Dalam hal pembelian Chips melalui fasilitas Toko untuk 400.000.000 chip (400.000.000) Chip = 60.000,00 (60.000) Pulsa, kalau dalam Rupiah sekitar Rp62.000,00, dengan pemain individu biayanya lebih murah, mulai dari Rp. 60.000,00 menjadi Rp. 80.000,00 sampai dengan 1.000.000.000 (Satu Miliar) chip.

Cara paling efektif untuk memainkan game di Higgs Domino Island sebenarnya sederhana, mirip dengan game yang kita lihat secara umum. Jika Anda tidak bisa memainkannya, Anda bisa mengikuti panduan atau pedoman yang diberikan. Dalam memainkannya, pemain diharapkan memiliki berbagai chip sebagai sarana tukar menukar dalam permainan tersebut. Di Higgs Domino Island, pemain tidak dapat memainkan game tersebut jika tidak memiliki chip. Ketika pemain bermain-main dalam permainan Higgs Domino Island, pemain diharapkan menyimpan chip untuk cicilan atau taruhan untuk memasuki sub permainan.

Adapun sistem dan mekanisme bagi pemain yang tidak membeli chip yaitu,

Pengguna menikmati fitur berupa chip gratis atau bonus chip senilai 2 miliar chip (2 juta chip) selama 1 x 24 jam. Dan pengguna memiliki kesempatan tiga kali lipat untuk mendapatkan 2 juta chip. Jadi, dalam waktu 1 x 24 jam, pengguna berkesempatan mendapatkan 6 juta chip. Sebagai mana yang disampaikan oleh salah satu pemain *Higgs Domino* yang tidak membeli chip yaitu

“saya tidak pernah beli chip, sedekah ji ku tunggu setiap pagi, setiap akun itu 6M chip didapat setiap hari jadi itumi saya bikin banyak akun biar setidaknya ada naik chipnya bisa dijual”⁴²

Pemain bermain tanpa menggunakan deposit/pembelian (chip/koin), namun dilakukan dengan menambah akun/id, Artinya pemain disini tidak hanya bermain dengan satu atau dua akun gratis saja, karena fitur chip gratis yang ditawarkan dibatasi hanya 2M x 3 = 6 juta chip, dalam hal ini pemain merasa kurang puas sebaiknya pemain memulai dengan menambah ID akunnya, karena tidak setiap akun akan mendapatkan kemenangan atau jackpot yang besar karena untuk sedekah pemain, gaming dalam aplikasi ini diatur oleh sistem yang terkait dengan akun/id yang akan menerima jackpot. Pemain yang bersedekah dengan cara ini akan menambah akunnya dengan harapan dapat mencetak kemenangan besar di antara salah satu akun tersebut sehingga mereka dapat membeli dan menjual chip atau chip dengan kemenangan dan perdagangannya. Perdagangan tersebut tidak jauh berbeda dengan transaksi pemain *topup* di atas.

B. Pandangan hukum Indonesia terhadap permainan *Higgs Domino* via aplikasi Android

Didalam permainan *Higgs Domino Island* terdapat 2(dua) macam pemain *Game* tersebut yaitu pemain yang membeli chip dengan pemain yang tidak membeli chip.

1. Pandangan hukum Indonesia terhadap pemain yang membeli chip dalam *Game Higgs Domino Island*.

⁴² Irwansyah, Pemain *Higgs Domino* di Desa Wiringtasi, *Wawancara*

Selanjutnya melalui proses pengumpulan informasi dengan menilai beberapa sumber dari peraturan. Adapun kemampuan yang dapat penulis tutup adalah beberapa pasal yang mengatur tentang delik perjudian ditinjau dari pengaturan peraturan perundang-undangan pidana, sebagai berikut:

A. Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP)

Pasal 303 Ayat (1) KUHP

Dengan hukuman penjara selama-lamanya sepuluh tahun atau denda sebanyak-banyaknya dua puluh lima juta rupiah dihukum barangsiapa dengan tidak berhak:

- a. Meminta nafkah dengan sengaja memberi atau memberi kesempatan untuk bertaruh, atau dengan sengaja ikut campur dalam suatu usaha taruhan.
- b. Dengan sengaja memberikan atau memberikan kesempatan bertaruh kepada masyarakat umum, atau dengan sengaja ikut campur dalam organisasi karena alasan itu, baik ada pengaturan atau strategi untuk memanfaatkan pintu yang terbuka itu.
- c. Ikut serta dalam taruhan secara profesional.

Adapun uraian mengenai unsur-unsur tindak pidana pada Pasal 303 KUHP, adalah:

1) Barang siapa

Setiap orang adalah subjek atau orang yang dapat dianggap pelaku tindak pidana apabila memenuhi syarat Pasal 303 Ayat 1 KUHP dan terbukti melakukan tindak pidana tersebut.

2) Dengan Sengaja Menawarkan atau Memberi Kesempatan Kepada Khalayak Umum Untuk Bermain Judi

Pentingnya kesengajaan bagi pelaku perbuatan curang dalam menyelesaikan suatu perbuatan tindak pidana yang dilakukan dengan sengaja dan atas kemauannya sendiri. Sarana penawaran menunjukkan sesuatu yang diharapkan untuk subjek lain yang sah dengan direncanakan untuk dibeli, dikontrak, diambil,

dimanfaatkan atau sebagainya. Memberi peluang mengandung pengertian berbagai macam kegiatan melalui penyampaian suatu peristiwa atau keadaan yang merupakan keterangan pendukung dan terjadinya sesuatu peristiwa, alasan khusus suatu peristiwa, untuk lebih spesifik apa yang nyata menciptakan peristiwa itu.

3) Menuntut Pencaharian

Menghasilkan uang yang cukup untuk membayar sewa berarti menjadikan permainan taruhan sebagai tugas yang sepenuhnya bertujuan untuk mendapatkan uang atau keuntungan untuk mengatasi masalah sehari-hari.

B. Pasal 27 Ayat (2) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

“Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian.”

Adapun uraian mengenai unsur-unsur perbuatan yang dilarang, yaitu:

1) Dengan Sengaja

Dengan sengaja artinya sikap dan/atau tindakan yang dilakukan oleh seseorang dengan secara sadar dan dapat menduga akibat yang akan timbul dari perbuatannya.

2) Tanpa Hak

Kegiatan yang dilakukan dengan melawan atau bertentangan dengan hak istimewa orang lain atau kegiatan yang dilakukan tanpa kuasa orang lain.

3) Mendistribusikan dan/atau Mentransmisikan

Membagikan atau berpotensi mengirimkan dan juga Catatan Elektronik kepada orang lain atau perkumpulan dengan menggunakan media elektronik

4) Membuat Dapat Diakses

Setiap dan segala tindakan yang berpotensi menyebarkan informasi sehingga dapat diakses oleh pihak ketiga atau masyarakat umum melalui sistem elektronik.

5) Muatan Perjudian

Yang dimaksud dengan hakikat taruhan adalah segala jenis kegiatan yang dapat memenuhi unsur-unsur taruhan, khususnya permainan yang menggunakan sistem taruhan dan peluang.

C. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 9 Tahun 1981 Tentang Pelaksanaan Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 Tentang Pelaksanaan Penertiban Perjudian.

Setiap pasal Peraturan Perundang-undangan ini tidak membahas aspek tertentu. Namun pemerintah Republik Indonesia menetapkan undang-undang ini sebagai penegasan niatnya untuk melarang sepenuhnya segala bentuk perjudian dan menjadikan perjudian dalam bentuk apa pun sebagai tindak pidana. Peraturan ini juga menghapuskan mengizinkan semua struktur dan jenis taruhan dilarang, apakah pertarungan terjadi di tempat yang ramai, atau itu dianggap disebabkan oleh berbagai alasan.

Acuan pedoman hukum ini adalah Pasal 5 Ayat (2) Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 dan segala bentuknya taruhan yang disinggung dalam peraturan dan pedoman in Pasal 303 dan Pasal 303 bis KUHP.

Mengingat penjelasan di atas, kemampuan pasal-pasal yang mengaturnya saling berkaitan tindak pidana perjudian menurut pedoman hukum pidana adalah Pasal 303 Ayat (1), (2), dan (3) KUHP, Pasal 27 Ayat (2) Peraturan Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Revisi Peraturan Nomor 11 Tahun 2008 tentang Pertukaran Data dan Elektronik, dan Hukum Tidak Resmi Negara Republik Indonesia Nomor 9 Tahun 1981 tentang Pemberlakuan Peraturan Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penyelenggaraan Pengendalian Taruhan.

Concursus adalah terjadinya dua kejahatan atau lebih yang dilakukan oleh seorang atau sekelompok orang yang kejahatan pertamanya belum membuahkan hukuman, atau jangka waktu antara kejahatan pertama dan kejahatan berikutnya

yang tidak dibatasi oleh suatu putusan. Concursus dapat dibagi menjadi tiga jenis berikut:

1. Concursus Idealis

Demonstrasi yang termasuk dalam lebih dari satu peraturan pidana. Dipanggil demikian pula sebagai gabungan sebagai satu kegiatan (eendaadsche samenloop), khususnya suatu demonstrasi memuat lebih dari satu pasal peraturan perundang-undangan pidana. Sistem yang digunakan dalam konkursus idealis adalah sistem penyerap, artinya hanya sanksi primer yang paling berat yang dikenakan.

2. Concursus Realis

Seseorang melakukan sejumlah kejahatan dengan menggabungkan sejumlah perbuatan yang masing-masing merupakan kejahatan tersendiri. Hal ini dapat diklasifikasikan pada masing-masing individu secara bergantian menyelesaikan beberapa kegiatan.

3. Perbuatan Berlanjut

Terjadi ketika seseorang melakukan demonstrasi (perbuatan salah atau pelanggaran), dan demonstrasi dihubungkan sedemikian rupa jadi ini harus dipandang sebagai aktivitas tanpa henti. Dalam memilih apabila suatu kegiatan tetap berjalan maka yang perlu diperhatikan adalah:

- a) Harus ada satu niat, kehendak, atau keputusan.
- b) Perbuatan-perbuatannya harus sama atau sama macamnya
- c) Tenggang waktu dalam perbuatan-perbuatan itu tidak terlalu lama.

Dalam hal posisi dijelaskan bahwa pemain harus memainkan permainannya terlebih dahulu sedemikian rupa sehingga mempertaruhkan chip terlebih dahulu untuk mendapatkan chip yang lebih banyak. Jika Anda menang, taruhannya lebih tinggi. Karena sebelumnya terdapat berbagai chip yang dipertaruhkan, maka pencipta menilai karena kedudukannya diatur sebagai perbuatan melanggar hukum secara serentak atau serentak. Mengingat taruhan chip belakangan ini dikenang sebagai bagian dari taruhan, yaitu, ada taruhan dan melibatkan peluang tanpa memerlukan apa pun kemampuan luar biasa. Kegiatan ini dapat

digolongkan sebagai hasil kegiatan concursus, dimana kegiatan utama, khususnya taruhan chip, dianggap memenuhi komponen-komponen taruhan yang kemudian dilanjutkan dengan perdagangan Chip tersebut merupakan salah satu bentuk pemenuhan komponen-komponen Pasal 303 Ayat (1) 2 KUHP secara khusus dengan sengaja menganjurkan kepada seluruh masyarakat untuk bermain taruhan.

Perlu diingat bahwa permainan Higgs Domino Island masih dianggap sebagai bentuk perjudian yang baru ditemukan. Penulis kemudian berpendapat bahwa pengertian perjudian sebagai tindak pidana adalah formal jika digunakan sesuai dengan Pasal 303 Ayat (1) KUHP dan Peraturan Pemerintah Nomor 9 Tahun 1981 Tentang Pelaksanaan Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 Tentang Penyelenggaraan Peraturan Perjudian. Yang mana dalam beberapa rencana pasal di atas cenderung menggambarkan perbuatan-perbuatan yang dilarang. Sementara akibat perbuatan yang dilarang dalam Pasal 27 Ayat (2) UU Informasi dan Transaksi Elektronik antara lain pelanggaran materiil yang dituangkan dalam Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Mengenai hubungan akhir suatu perbuatan yang melanggar hukum, apabila perbuatan yang dilarang itu telah selesai, maka hal itu dianggap cukup tanpa memperhitungkan akibat-akibat yang timbul dari demonstrasi terbatas tersebut.

Dengan demikian, dapat diasumsikan bahwa pada umumnya substansi pedoman taruhan dalam Peraturan No. tentang perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Pertukaran Data dan Elektronik, mengatur contoh perbuatan salah yang dilakukan dengan melibatkan PC atau web sebagai pedoman dalam melakukan pelanggaran khususnya termasuk perjudian, sedangkan pedoman merinci komponen-komponen pelanggaran tindak pidana taruhan masih menyinggung KUHP, Peraturan no. Pengendalian Perjudian dan Peraturan Pemerintah Nomor 7 Tahun 1974 Nomor 9 Tahun 1981 tentang Penyelenggaraan Pengendalian Perjudian. menghabiskan waktu luang Anda karena melanggar hukum jika menggunakannya untuk tujuan apa pun selain menghasilkan uang.

2. Pandangan hukum Indonesia untuk pemain tidak membeli chip atau mengandalkan sedekah dari pemain lain.

1. Menurut KUHP (Kitab-kitab Hukum Pidana)

Pemain sedekah adalah posisi tempat pemain aplikasi *Higgs Domino Island* bergantung pada bantuan berupa chip/koin dari Aplikasi *Higgs Domino Island*. Jika seorang pemain ingin memainkan *Game* tersebut di aplikasi *Higgs Domino Island*, maka harus memiliki nominal chip yang setara dengan uang digital. Konsisten aplikasi *Higgs Domino Island* memberikan 6 juta chip untuk pemain yang sudah memiliki akun ID pemain, ini sejalan yang disampaikan oleh salah satu pemain *Higgs Domino Island* di desa Wiringtasi.

“akun domino *ku* dulu pernah ada hampir seratus, dalam sehari kadang ada 1 atau 2 akun yang naik chip nya *itumi* saya jual”⁴³

Namun, chip sebanyak itu, kadang tidak perlu menunggu hingga 24 jam habis tergantung bagaimana pemain memilih *Game* di aplikasi *Higgs Island Domino*. Jadi lebih tahan lama, melangkahlah dari masyarakat caranya adalah dengan memperbanyak akun agar donasi dari aplikasi *Higgs Domino Island* lebih banyak dan waktu bermain lebih lama.

Karena belum ditemukannya pelanggaran-pelanggaran yang mengarah pada penjualan chip kepada sedekah pemain *Higgs Domino Island*, dan tergolong bukan tindak pidana perjudian, maka Pemain bersedekah kepada *Higgs Domino Island* tidak tergolong perjudian dari sudut pandang hukum Indonesia.

Peneliti melakukan pengecekan terhadap buku peraturan pidana Pasal 303 Taruhan juga diarahkan pada Pasal 303 dan 303 bis KUHP, hal ini telah diberikan oleh Peraturan nomor 7 tahun 1974, pasal 1 menyatakan bahwa ada permintaan untuk semua dakwaan terhadap perjudian sebagai demonstrasi yang tidak pantas dan risiko yang sangat besar. Bahaya masa lalu pada saat ini tidak sesuai dan tidak menghalangi pelakunya.

Pasal bagian 3 “Yang disebut dengan permainan taruhan adalah masing-masing sebuah permainan yang sebagian besar memungkinkan untuk menghasilkan keuntungan mengandalkan keberuntungan belaka, begitu pula

⁴³ Irwansyah, Pemain *Higgs Domino* di Desa Wiringtasi, *Wawancara*

karena pemainnya lebih ahli atau dikembangkan lebih lanjut. Ini mengingat semua taruhan untuk pilihan kontes atau permainan berbeda yang tidak diadakan di antaranya orang-orang yang ikut serta dalam bersaing atau bermain serta semua taruhan lainnya".

Pemain tidak mendapat kesempatan untuk mendapatkan amal di sini manfaat yang bergantung pada keberuntungan. Ini hanyalah sebuah permainan. Sementara itu, taruhan pada pasal 303 ayat 3 dianggap apa saja setiap permainan di mana ada kemungkinan untuk menang, secara umum itu hanya bergantung pada keberuntungan. Pemain tidak memberikan sedekah. Pemain mengandalkan keberuntungan karena chip/koin tidak termasuk modal disalurkan dari kantong individu, namun kantor memang demikian diberikan serta default dari aplikasi.

Terlepas dari apakah akhirnya ada beberapa pemain yang mewujudkannya perdagangan chip/koin, ini adalah transaksi biasa karena dealer dan pembeli tidak bertaruh satu sama lain untuk menang. Menang, dan ini tidak terjadi dalam hal perjudian. Misalnya saja pada mode slot *Game* aplikasi *Higgs Domino Island*, pemain tidak bertaruh dan berharap menang melawan pemain lain; sebaliknya, mereka bersaing dengan robot yang tersistematisasi dalam aplikasi.

Bertaruh dalam artian bermain dengan menggunakan sejumlah uang tertentu atau hal-hal penting lainnya sebagai taruhan seperti Kartini Kartono menuturkan, taruhan yang dimaksud harus berdasarkan kewaspadaan terhadap bahaya dan harapan tertentu (menang atau kalah) dan hasilnya dipertanyakan.⁴⁴

Namun di pemain penawaran pada aplikasi *Higgs Domino Island* untuk pemain yang melakukannya pertukaran chip/koin hanya sebatas mengisi dompet aplikasi pemain jadi anda bisa bermain tanpa berharap menang atau kalah. Pada aplikasi *Higgs Domino Island*, Sedekah pemain tidak dijadikan sebagai taruhan antar pemain; sebaliknya, tiket tersebut hanya berfungsi sebagai tiket untuk memungkinkan pemain yang kehabisan chip sedekah untuk bermain. Pandangan ini juga didukung oleh pernyataan bahwa menurut kamus Webster, perjudian adalah suatu kegiatan yang melibatkan beberapa risiko. Dalam hal ini yang dimaksud dengan risiko adalah kerugian yang diakibatkan oleh pemain yang

⁴⁴ Kartini Kartono, *Patologi Sosial* (Jakarta : Rajawali Press, 2013), h. 58.

bersedekah pada aplikasi *Higgs Domino Island*. Karena *Game* ini tidak mengandung konten apa pun, maka *Game* ini tidak dianggap sebagai perjudian.

2. Menurut Undang-undang ITE (Informasi dan Transaksi elektronik)

Dalam Undang-Undang UU ITE perjudian juga diatur dalam peraturan Undang-Undang No 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) Pasal 27 ayat (2) UU ITE tersebut berpusat pada substansi atau isi dari taruhan, jadi itu bukanlah suatu tindakan memainkan permainan taruhan sendiri. Ini menyiratkan aktivitas dan konten yang secara langsung atau tersirat berkaitan dengan perjudian dan oleh karena itu merupakan tindak pidana apabila berkaitan dengan seseorang yang dapat dukungan taruhan internet dengan berbagi konten mengandung pertaruhan mengingat Pasal 27 ayat 2 Peraturan ITE yang berbunyi “Barangsiapa dengan sengaja dan tanpa izin menyebarkan, mengkomunikasikan atau memberikan data atau dokumen elektronik yang mengandung substansi permainan.”

Taruhan adalah permainan apa pun yang mengandung kepercayaan kemenangan yang sebagian besar hanya mengandalkan keberuntungan, dan Selain itu, kepercayaan diperluas melalui pengetahuan dan kebiasaan pemain. Yang juga termasuk dalam permainan untung-untungan bertaruh pada hasil persaingan yang tidak dikoordinasikan oleh individu bersaing atau bermain. Juga, semua taruhan lainnya dibatalkan. *Higgs Domino Islands* merupakan *Game Online* dengan jenis permainan qiu-qiu, kartu, slot, dan lainnya. Dalam permainan, pemain bertaruh dengan chip untuk menang menang, sesuai pedoman Imam Korespondensi dan Informasi mengenai penataan permainan komputer cerdas pada Pasal 1 peraturan ini permainan. Permainan komputer yang cerdas adalah aktivitas yang potensial aktivitas memutar ulang dan memiliki kualitas tidak kurang dari sejumlah besar dan aturan mengingat perangkat keras dan pemrograman.

Dari standar di atas, para peneliti mengamati bahwa *Higgs Domino Island* umumnya tidak didelegasikan sebagai permainan intuitif karena berisi konten *Game*, substansi *Game* dalam *Game Higgs Domino Islands* apa pun jenisnya permainan ini adalah pengakuan yang biasa terlihat dari permainan yang tidak

terhubung. digunakan untuk pembelian dan penjualan permainan taruhan. Chip di dalamnya juga menjadi permainan penting. Ini diwakilkan sebagai permainan taruhan.

Higgs Domino Islands juga merupakan *Game* yang membuahkan hasil mengandalkan keberuntungan atau pemahaman pemain. Setiap pemain ingin meningkatkan keuntungan dari modal chip yang mendasari pemain bermain sehingga ketika pemain mendapat keuntungan yang diperluas, Keuntungan tersebut dapat ditukarkan dengan uang tunai dengan menjual chip yang mendorong kesuksesan besar (taruhan besar). Chip ditawarkan untuk dijual kepada pemain dan orang lain yang membutuhkan.⁴⁵

Dalam konteks ini, Pemain Sedekah ditemukan di aplikasi *Higgs Domino Islands* melalui permainan slot yang menyerupai mesin buah. Permainan slot ini bukan bagian dari perjudian *Online* karena pemainnya murah hati. Sebagai gantinya, pemain menggunakan chip gratis dari aplikasi ini yang diberikan setiap hari pada pukul 7 pagi untuk dua miliar chip, jadi tidak ada kemungkinan pengguna akan kehabisan uang. Alhasil, pemain Sedekah di aplikasi *Higgs Domino Islands* tidak memiliki ekspektasi potensi untung atau rugi. Hal serupa juga diungkapkan oleh Menkominfo tahun 2023 Jhony Gerrard Plate yang menyatakan bahwa menurut pandangannya semua permainan *Online* tidak memberikan uang tidak dilimpahkan perjudian, mereka percaya itu adalah permainan *Online* yang tidak memberikan uang. Tidak mengeluarkan uang tunai dari saku atau dompet pemain dipandang sebagai permainan biasa yang telah terdaftar di PSE (Sistem Pendaftaran Elektronik).⁴⁶

Sedekah pemain di *Higgs Domiio Island* adalah permainan yang tidak menghabiskan uang untuk bertaruh, ini adalah permainan yang memanfaatkan media elektronik dengan gambar, suara, tulisan yang berbeda-beda yang terdapat dalam media elektronik canggih, pertukaran chip adalah hal yang biasa karena

⁴⁵ Aman Syukur, Putri Ramadhani, *unsur pidana dalam Game online Higgs domino yang chip atau koin di perjual belikan di tinjau dari perspektif hukum pidana islam dan hukum positif* (Jurnal Insitusi Politeknik Ganesha Medan Juripol, Volume 4 Nomor 2 September 2021),338.

⁴⁶ [Http://Www.Tvonenews.Com](http://Www.Tvonenews.Com) Dan Hal Ini Juga Bandiungkan Dengan Penytaan Di Akun Youtube Tvone Diiakses Pada Rabu 05 Desember 2023.

Kenyataan lanjutan ini juga dimaknai dalam peraturan pertukaran dan data elektronik pada pasal 1 ayat 2 mengenai pergerakan segala jenis atau kegiatan sah yang dilakukan dengan memanfaatkan, komputer, organisasi komputer, serta media elektronik lainnya.

C. Tinjauan Hukum Islam terhadap permainan *Higgs Domino* via aplikasi Android di kalangan masyarakat desa Wirtingasi

Didalam permainan *Higgs Domino Island* terdapat 2(dua) macam pemain *Game* tersebut yaitu pemain yang membeli chip dengan pemain yang tidak membeli chip.

1. Pandangan hukum Islam terhadap pemain yang membeli chip dalam *Game Higgs Domino Island*.

Kita sadar bahwa Al-Qur'an dan Sunnah, serta para sahabat Nabi Muhammad SAW, para mahdzab, dan para ulama, sangat penting bagi pendidikan agama Islam. Apapun yang terkandung dalam Al-Quran dan Sunnah dan tidak ada perbedaan keduanya yang disampaikan oleh para sahabat Nabi Muhammad SAW, para mahdzab dan para ulama kemudian, pendidikan Islam pun mengikuti dan meneruskannya publik.

Perspektif pendidikan islami dalam permainan *Higgs Domino Island*, lebih spesifiknya, Seperti yang mungkin kita ketahui, permainan ini diperbolehkan secara sah. Selama ada nash yang mengingkarinya, maka cenderung dianggap haram. Mengaitkan dengan permainan *Higgs Domino Island* menurut sudut pandang pendidikan Islam khususnya tidak seharusnya. Hal ini dikarenakan pada *Game Higgs Domino Island* ada komponen bertaruh pada produk sebagai uang virtual (chip) dan ini disertakan ke dalam demonstrasi taruhan (maysir). Para ulama sepakat bahwa bahaya perjudian lebih besar dibandingkan riba. Seperti yang dikemukakan oleh Rahimullah Ibnu Taimiyah.

Salah satu jenis kerugian maysir adalah perjudian yang lebih berbahaya dibandingkan riba. Akibat dua kerugian Maysir: 1) memakan harta haram, (2)

terjerumus ke dalam permainan terlarang. Ketika seseorang dijauhkan dari dzikrullah—sholat—oleh maysir, maka permusuhan dan kebencian akan mudah muncul. Dengan cara ini, maysir sebelumnya dianggap riba.⁴⁷

Penilaian lainnya seperti diungkapkan Imam Malik Rahimahullah, “Maysir itu ada dua macam: (1) Jenis permainan seperti dadu, catur terlebih lagi, berbagai jenis permainan menghindar, dan (2) jenis taruhan, yaitu yang mengandung komponen hipotesa atau kebetulan di dalamnya.” Ketika ditanya apa itu maysir, bahkan Al Qosim bin Muhammad bin Abi Bakar memberikan jawaban yang lebih umum. Jawabannya, “Setiap individu yang mengabaikan dzikrullah (mengingat Allah) dan dari doa disebut maysir. Dari Klarifikasi Imam Malik menunjukkan adanya permainan haram, khususnya catur dan dadu. Kedua permainan ini disebut maysir.⁴⁸

Sebagaimana hadist dari Rasulullah Swt tentang larangan bermain dadu yaitu,

عَنْ سُلَيْمَانَ بْنِ بُرَيْدَةَ عَنْ أَبِيهِ أَنَّ النَّبِيَّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ - قَالَ
« مَنْ لَعِبَ بِالزَّرْدَشِيرِ فَكَأَنَّمَا صَبَغَ يَدَهُ فِي لَحْمِ خَنْزِيرٍ وَدَمِهِ »

Artinya:

“Dari Sulaiman bin Buraidah, dari ayahnya, Nabi shallallahu ‘alaihi wasallam bersabda, “Barangsiapa yang bermain dadu, maka ia seakan-akan telah mencelupkan tangannya ke dalam daging dan darah babi” (HR. Muslim no. 2260)⁴⁹

Dengan adanya dalil qiyas pada permainan dadu yang didalamnya terdapat komponen taruhan dalam permainan ini sangat dominan dibandingkan dengan komponen penalaran, maka pada saat itu, sama seperti bermain dadu dilarang, begitu pula bermain *Game Higgs Domino Island*.

⁴⁷ Muhammad Abduh Tuasikal, larangan bermain dadu, <https://rumaysho.com/2324-larangan-bermain-dadu.html>. Di akses pada 07 Desember 2023

⁴⁸ Muhammad Abduh Tuasikal, larangan bermain dadu, <https://rumaysho.com/2324-larangan-bermain-dadu.html>. Di akses pada 07 Desember 2023

⁴⁹ Muhammad Abduh Tuasikal, larangan bermain dadu, <https://rumaysho.com/2324-larangan-bermain-dadu.html>. Di akses pada 07 Desember 2023

Bahkan *Game* seperti *Game Higgs Domino Island* pun ada permainan taruhan juga dirujuk dalam Al-Qur'an sebagaimana firman Allah di dalamnya Surah Al-Maidah ayat 90, lebih spesifiknya.

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِنَّمَا الْخَمْرُ وَالْمَيْسِرُ وَالْأَنْصَابُ وَالْأَزْلَامُ رِجْسٌ مِنْ
عَمَلِ الشَّيْطَانِ فَاجْتَنِبُوهُ لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ _ ٩٠

Terjemahan:

"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."⁵⁰

Makna dari ayat di atas adalah Allah SWT memerintahkan kita untuk melakukannya hindari aktivitas, misalnya minum khamar, berjudi, berkorban unruk simbol, dan menggambar banyak keberuntungan dengan baut. Tujuannya adalah untuk kita jadilah orang-orang yang beruntung.

Macam-macam permainan yang diperbolehkan dan tidak diperkenankan di dalamnya Islam secara spesifik:

1. Permainan yang terarah, baik dengan taruhan berupa uang adalah perlombaan yang berhubungan dengan jihad, misalnya pacuan kuda, busur dan anak panah, lempar tombak, dan lari unta.
2. Permainan yang wajar tanpa adanya taruhan dan tidak diperbolehkan jika ada taruhan misalnya *Game* yang tidak mempunyai masalah Medis namun tidak sangat berharga dalam jihad dan perang, ini adalah sesuatu yang serupa misalnya berenang, balap perahu, adu pedang, ekspresi mempertahankan diri dan seterusnya. Berapapun lamanya Anda tidak membahas hal-hal yang tabu, lebih spesifiknya perpaduan orang-orang, dan pertunjukan bagian-bagian yang dekat.

⁵⁰ Badan Litbang dan Diklat Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahannya (Edisi Penyempurnaan 2019)*, h. 165.

3. Permainan yang tidak diatur, seperti bertaruh uang pada dadu, domino, atau permainan lain yang dianggap haram.⁵¹

Game Higgs Domino Island tergabung permainan yang tidak diperbolehkan, karena permainan tersebut tidak ada alasannya untuk menjaga agama Allah atau metode mempersiapkan jihad pada hakikatnya kontes semacam itu dikenang karena demonstrasi taruhannya yang unik pengecualiannya.

Pandangan MUI terhadap *Game Higgs Domino Island* adalah: haram, seperti yang dikatakan Firdaus Muhammad.

Sejauh situasinya, ini adalah domino, dan itu berarti pertarungan keberuntungan, di dalamnya ada perolehan chip, sekarang ada perputaran uang tunai, *Game* ini bukan sebuah bisnis namun sebuah tantangan keberuntungan, masalahnya adalah pembelian chip yang menggunakan catatan palsu untuk membeli chip bisa dibilang setara pembelian narkotika.⁵²

Dari fatwa MUI diatas kita dapat mengambil kesimpulan bahwa permainan domino jelas dilarang dalam agama Islam ada komponen keberuntungan. Ini sejalan dengan yang dikatakan salah satu pemain *Higgs Domino Island* di Desa Wiringtasi.

“Kalau lagi tidak *hoki*, itu chip yang dibeli 1B (Rp. 60.000) habis tidak cukup 1 jam. Tapi kalau *hoki* bisa lama *dipake*, bisa *sampe* tengah malam main baru besoknya *adami* dijual. Kadang juga *jalan-jalan*, lama *dipake* main tapi *habisji* juga”⁵³

Sari wawancara diatas, peneliti menyimpulkan permainan *Higgs Domino Island* sangat bergantung pada keberuntungan. Karena hal inilah permainan ini bersifat tidak pasti.

Ada jenis permainan yang menjadi tujuan permainan tersebut bertaruh sebagai chip atau uang virtual berarti ini bertentangan dengan jenis permainan

⁵¹ Syaikh abu bakar jabir Al-jazairi, *minhajul muslim*, (Jakarta: ummul qur'an, 2014), h.. 607.

⁵² Kasdar kasau, *Higgs domino haram*, dalam <https://makassar.tribunnews.com/2021/10/09/mui-sulsel-Higgs-domino-haram>, diakses pada 11 Desember 2023.

⁵³ Taufik, Pemain *Higgs Domino* di Desa Wiringtasi, *Wawancara*

yang dimaksudkan oleh permainan tersebut bertaruh sebagai chip atau uang virtual itu bermasalah.

Peneliti berasumsi bahwa permainan *Higgs* adalah permainan Domino Island merupakan permainan yang bertentangan dengan agama Islam karena faktanya Tindakan ini dikedang karena demonstrasi pertaruhan di mana hal ini terjadi dirujuk dalam Al-Qur'an surah Al-Maidah bagian 90 yang dikaji dalam percakapan masa lalu yang dirujuk penafsirannya larangan minum anggur, bertaruh, kehilangan ikon, dan menarik banyak keberuntungan.

Permainan *Higgs Domino* haram karena merupakan permainan melibatkan taruhan sebagai uang tunai adalah hal utama yang membedakan permainan domino dengan taruhan asli sedangkan taruhan asli menggunakan uang tunai uniknya, *Game Higgs Domino* menggunakan chip asli Chip dibeli dengan menggunakan uang sungguhan untuk bertaruh.

Peneliti beropini bahwa *Game Higgs Domino* adalah permainan taruhan dimana untuk memainkan permainan tersebut memerlukan chip/koin di mana chip tersebut diperoleh menggunakan uang tunai asli untuk bermain. Selain permainan ini, permainan *Higgs Domino* mempunyai taruhan yang berbeda-beda dengan taruhan secara keseluruhan dimana permainan *Higgs Domino Island* ini bertaruh dengan menggunakan chip yang mana chip tersebut adalah uang virtual digunakan untuk bertaruh dan pada saat yang sama bertaruh sebagian besar menggunakan uang tunai untuk bertaruh.

Permainan *Game Higgs Domino Island* merupakan permainan yang menggunakan taruhan dimana taruhan tersebut berupa chip yang di beli menggunakan uang asli.

Adapun hasil wawancara yang disampaikan oleh salah satu pemain tentang alasan membeli chip yaitu:

“kalau banyak chip lama juga *dimaini*, kalau ada uang *ku* kadang dalam jumlah yang besar, pernah saya beli HP hasil dari jual chip, tapi karena tidak ada uang *ku* saya jual lagi dan sebagian *ku* pake lagi beli chip”⁵⁴

Dari hasil wawancara di atas, jelas para pemain umumnya melakukan pembelian chip dengan alasan agar lama memainkan permainan dan peluang menang akan lebih besar, meskipun faktanya Allah menyangkalnya dalam Al-Qur'an orang untuk bertindak tidak efisien dan mengibaratkan cara berperilaku boros dengan saudara setan.

Dalam setiap permainan ada kemalangan dan kemenangan yang merupakan komponen utama permainan, hal ini disambut baik keunggulan pemain dalam mendominasi pertandingan. Bagaimanapun, kekalahan bermain-main dapat menyambut perilaku buruk seperti berbicara buruk. Seperti dalam wawancara yang disampaikan oleh seseorang pemain *Game Higgs Domino Island*, khususnya:

“kadang emosi kalau habis chip *ku* atau sedikit lagi dapat jackpot besar, sebaliknya kadang teriak kalau dapat jackpot besar”⁵⁵

Pernyataan pemain *Game Higgs Domino Island* di atas masuk akal bahwa kata-kata buruk sering kali keluar secara lisan karena rasa kekalahan dalam bermain *Game*.

Dari uraian di atas terlihat jelas bahwa transaksi jual beli chip *Game Online Higgs Domino* menunjukkan unsur tersebut tidak sesuai dengan syariat Islam. Sebab objek jual beli mengandung unsur maysir. Dan jelas haramnya menjual barang atau barang yang berasal dari ketetapan haram. Jadi transaksi jual beli chip *Game Higgs Domino* harus dilakukan dengan Haram. Menurut hukum, mendapatkan barang tersebut sudah haram. Karena dilakukan dengan perjudian (maysir).

⁵⁴ Taufik, Pemain *Higgs Domino* di Desa Wiringtasi, *Wawancara*.

⁵⁵ Taufik, Pemain *Higgs Domino* di Desa Wiringtasi, *Wawancara*

2. Pandangan hukum Islam untuk pemain tidak membeli chip atau mengandalkan sedekah dari pemain lain.

Sedekah pemain di *Higgs Domino Island* sampai sekarang masuk akal jika para pemain memanfaatkan permainan tersebut sebagaimana mestinya metode pemanfaatan aplikasi standar, tidak persis sama seperti saat terjadi pertukaran perdagangan chip yang nantinya akan menghasilkan pertukaran dan bertaruh pada nasib satu sama lain sebagai kemenangan antar pemain individu dengan tujuan agar para pemain sedekah *Higgs Domino Island* dapat dikenang untuk klasifikasinya pertaruhan.

Dalam permainan taruhan yang didelegasikan adalah permainan yang mencoba mencari manfaat tanpa berpikir dan bekerja keras juga dalam pandangan wajar, maysir (taruhan) adalah sebuah permainan pemenang mendapat sejumlah uang atau barang dagangan tanpanya pengerahan tenaga yang masuk akal dan menyebabkan kemiskinan.

Bantuan pemain jika dihubungkan dengan sudut pandang Rasyid Ridha Ini jelas disebut taruhan karena para pemainnya tidak melakukannya secara normal, pemain hanya menunggu takdir kemenangan dimainkan melalui kerangka robot dalam aplikasi. Seperti alasan yang dikatakan oleh pemain yang tidak membeli chip tapi melakukan permainan chip dan menjual chip.

“karena uang, kadang duduk-duduk saja bisa dapat ratusan ribu sehari, tapi jarang karena sedekah *ji ku maini* tidak *belika* chip”.⁵⁶

Bersantai dan bersantai: pemenang chip, misalnya, menerima 90 B, atau setara dengan 90.000.000.000 chip, yang disimpan di dompet aplikasi pemain dan dijual kepada mereka yang membutuhkan 1 B dengan harga 50.000. kapan pun dijual Pada umumnya mereka adalah pemain yang menang tanpa bekerja seperti biasa anda akan mendapatkan keuntungan sebesar Rp. 4.500.000 cukup duduk di depan HP. Namun jika dilihat dari kacamata fiqih termasuk dalam kategori jual beli yang sah. Hal ini bertujuan agar tidak terjadi akad yang rusak dalam proses pertukaran perdagangan chip/koin. Hanya saja menggunakan media digital.

⁵⁶ Irwansyah, Pemain *Higgs Domino* di Desa Wiringtasi, Wawancara

Terdapat pandangan oleh salah satu penduduk Desa Wiringtasi yang mana dulunya juga seorang pemain *Higgs Domino* dan sudah berhenti memainkan *game* tersebut.

“Pemain *begituka ji* juga dulu, tapi berhenti *ma* main begitu karena jalan-jalan *ji* kurasa. Tidak *bisaki* bergantung dari itu mending kerja yang pasti saja.”⁵⁷

Dari pernyataan diatas peneliti menyimpulkan seseorang tidak bisa bergantung dengan yang berbau maysir karena sifatnya yang tidak pasti. Bisa saja kita lagi butuh uang saat ini tapi kalah dalam permainan karena lagi tidak beruntung.

Peneliti menyimpulkan pemain *Game Online Higgs Domino Islands* bersedekah dilihat dari berbagai perkembangan hukum dalam konteks hukum Islam. Karena awalnya *Game Online* yang terdapat di *Higgs Domino Islands* hanyalah *Game* biasa-biasa saja. Atau permainan hanya sekedar sarana hiburan.

Namun ada beberapa situasi yang menjadikan *Game Online* di aplikasi *Higgs Domino* haram, seperti yang terjadi di Desa Wiringtasi, yang mana banyak pemain yang walaupun tidak membeli *chip* tapi lupa akan kewajibannya. Walaupun pada awalnya untuk mengisi waktu tapi lama-kelamaan kecanduan karena aplikasi bisa menghasilkan uang. Dan juga bisa menjadi haram apabila menjual *chip* hasil permainan *Higgs Domino* dengan begitu orang tersebut terlibat jual beli *chip* yang mana objeknya mengandung maysir.⁵⁸

Pertama, itu membuat lalai. Artinya pemain di aplikasi *Higgs Domino Island* bisa menjadi haram jika pengguna atau pemain mengabaikan tanggung jawab dan kewajibannya. Imam Syafii pernah ditanya tentang permainan dalam sebuah cerita oleh Imam Syafii yang mengatakan bahwa permainan (catur) itu boleh asalkan dimainkan pada waktu senggang dan tidak melupakan kewajiban-kewajiban seperti shalat, nazar, maktubah dan kewajiban lainnya. Pendapat ini juga didukung oleh Imam Nawawi. Jika memainkan permainan yang menyia-nyiakan waktu dan waktu shalat maka hukumnya menjadi haram. Berdasarkan pendapat tersebut, dapat dipahami bahwa para pemain sedang bersedekah pada aplikasi tersebut.

⁵⁷ Rahmat, Mantan Pemain *Higgs Domino* di Desa Wiringtasi, Wawancara

⁵⁸ Wawancara dengan Pemain *Higgs Domino* di Desa Wiringtasi.

Kekeliruannya terletak pada apakah permainan ini mengabaikan tugas seseorang atau tidak. Jika ada yang lalai saat memainkan *Game* pemain sedekah *Higgs Domino Island*, maka hukumnya haram.

Kedua, pemain sedekah *Higgs Domino Island* adalah *Game* tidak berbayar seperti *Online*. Untuk gaming pada umumnya hanya mengandalkan fitur coin app yang disediakan. Namun dalam beberapa perkembangan, pengguna dapat membeli dan menjual chip yang disediakan sehingga pada taraf ini pemain sedekah di aplikasi *Higgs Domino Island* tergolong sebagai perantara taruhan (permainan) yang mumpuni sehingga berpotensi melakukan judi. Sehingga pemain Sedekah bisa tergolong haram.



BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Beberapa pengguna mengembalikan chip yang diproduksi dengan keuntungan tersebut untuk dijual kembali. Penjual chip sering kali memasarkan chip melalui media sosial, kemudian transaksi pembayaran dapat dilakukan secara cash on delivery (COD atau cukup transfer bank. Pengguna yang tidak membeli chip menikmati fitur berupa chip gratis atau bonus chip senilai 2 miliar chip (2 juta chip) selama 1 x 24 jam. Dan pengguna memiliki kesempatan tiga kali lipat untuk mendapatkan 2 juta chip. Jadi, dalam waktu 1 x 24 jam, pengguna berkesempatan mendapatkan 6 Juta chip.

Dapat diasumsikan bahwa pada umumnya substansi pedoman taruhan dalam Peraturan No. tentang perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Pertukaran Data dan Elektronik, mengatur contoh perbuatan salah yang dilakukan dengan melibatkan PC atau web sebagai pedoman dalam melakukan pelanggaran khususnya termasuk perjudian, sedangkan pedoman merinci komponen-komponen pelanggaran tindak pidana taruhan masih menyinggung KUHP, Peraturan no. Pengendalian Perjudian dan Peraturan Pemerintah Nomor 7 Tahun 1974 Nomor 9 Tahun 1981 tentang Penyelenggaraan Pengendalian Perjudian. menghabiskan waktu luang Anda karena melanggar hukum jika menggunakannya untuk tujuan apa pun selain menghasilkan uang.

Dari uraian di atas terlihat jelas bahwa transaksi jual beli chip *Game Online Higgs Domino* menunjukkan unsur barang tersebut tidak sesuai dengan syariat Islam. Sebab objek jual beli mengandung unsur maysir. Sementara itu, pemain tidak membeli chip dari sudut pandang Islam. Jika pemain tidak mengeluarkan uang atau barang berharga untuk bertaruh. Dalam hal ini, pemain yang meminta sedekah dapat dianggap termasuk dalam permainan haram jika memainkannya menimbulkan perilaku kemudharatan.

B. Saran

Bagi aparat penegak hukum agar lebih bertindak tegas dalam menanggulangi perjudian *Online* ini. Diharapkan penelitian ini dapat memberikan penyuluhan hukum terhadap masyarakat luas karena sebenarnya perbuatan oknumlah yang menjadikan *Higgs Domino Island* sebagai tempat judi *Online*, karena pada dasarnya *Higgs Domino Island* adalah *Game* biasa.

Bagi peneliti selanjutnya dapat mengkaji lebih lanjut mengenai permainan *Higgs Domino Island* di Maysir agar masyarakat lebih mengetahui bahwa dampak dari permainan ini sangat penting khususnya bagi bidang ekonomi syariah.



DAFTAR PUSTAKA

Al-Quran dan Karim

- Abidin, Achmad Zaenal. "Jual Beli Chip Higgs Domino Island dalam Tinjauan Adz-Dzari'ah." *Malang: UIN Maulana Malik Ibrahim*, 2022.
- Ali, Zainuddin. *Hukum Pidana Islam*. Jakarta: Bumi Angkasa, 2017.
- Al-Jazairi, Syaikh Abu Bakar Jabir. *Minhajul Muslim*. Jakarta: Ummul Qur'an, 2014.
- Aman Syukur, Putri Ramadhani. "unsur pidana dalam game online higgs domino yang chip atau koin di perjual belikan di tinjau dari perspektif hukum pidana islam dan hukum positif ." *Jurnal Institusi Politektik Ganesha Medan Jurpol*, 2021: Vol 4, no 2.
- Atika Riski atika, Achmad Abubakar, Halimah Basri. "Pandangan Al-Qur'an Terhadap Bentuk Transaksi Maysir, Gharar & Riba Di Indonesia." *Economics and Digital Business Review*, 2023: 425.
- Berutu, Ali Geno. *Penerapan Qanun Aceh Di Kota Subussalam (Kajian Atas Qanun No.12, 13 dan 14 Tahun 2003)*. Ali Geno Berutu, 2016.
- Dianto, Alfin Yuli. "Strategi Penerapan Akad Musyarakah Pada Bidang Pertanian Di Lembaga Keuangan Mikro Agribisnis (LKMA) Amanah Mandiri Sekarputih, Nganjuk." *Dinamika Ekonomi Syariah*, 2019: 06.
- Hackonline. 3 November 2019.
<https://www.kompasiana.com/hackonline88/5dbe9f48097f367b72585eb2/sejarah-game-online-di-industri-android>.
- Hartono, Jogiyanto. *Metode Pengumpulan dan Teknik Analisis Data*. 2018: Andi, Yogyakarta.
- Hilyatin, Dewi Laela. "Larangan Maisir Dalam Al-Quran Dan Relevansinya Dengan Prekonomian." *Jurnal Al-Qur'an dan Ilmu Tafsir*, 2021: 8.
- Ismawati, Supriadi dan. "Implementasi Prinsip-Prinsip Perbankan Syariah untuk Mempertahankan Loyalitas Nasabah." *Jurnal Hukum Ekonomi Syariah*, 2020: 45.
- Kartono, Kartini. *Patologi Sosial*. Jakarta: Rajawali Press, 2013.
- Kasau, Kasdar. *Makassar Tribunnews*. 9 Oktober 2021.
<https://makassar.tribunnews.com/2021/10/09/mui-sulsel-higgs-domino-haram> (diakses Desember 2023, 11).
- Muhammad. *Metodologi Penelitian Ekonomi Islam Pendekatan Kuantitatif*. Depok: Rajawali Press, 2017.

- Naja, Daeng. *Fiqh Akad Notaris*. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia, 2019.
- Nirwan. "Perspektif Pendidikan Agama Islam tentang Game Online Higgs Domino Island." *Makassar: Unismuh*, 2022.
- Octaviani, Sutriani. *Analisis Data dan Pengecekan Keabsahan Data*. Jakarta: Rineka, 2014.
- One, Tv. *tvonenews*. 2 Agustus 2022. <https://youtu.be/0y83vqidlhe> (diakses Desember 5, 2023).
- Pane, Ismail. *Fiqh Mu'amalah Kontemporer*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2022.
- Penertiban, Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 9 Tahun 1981 Tentang Pelaksanaan Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 Tentang Pelaksanaan. Indonesia Paten Pasal 1. 1981, 1974.
- Primadana, Frendy. *TV One*. 12 Mei 2023. <https://www.tvonenews.com/daerah/sumatera/121720-polisi-limpahkan-tersangka-kasus-perjudian-online-higgs-domino-island-ke-kejaksaan-bangka-belitung?page=2>.
- Puspita, Mila. "Perspektif Hukum Islam Terhadap Jual Beli Chip Pada Game Online Higgs Domino." *Bengkulu: IAIN Bengkulu*, 2021.
- RI, Badan Litbang dan Diklat Kementerian Agama. *Al Qur-an dan Terjemahannya*. Jakarta, 2019.
- Rizkinaswara, Leski. *Kominfo*. 9 Agustus 2023. <https://aptika.kominfo.go.id/2023/08/kominfo-take-down-higgs-domino-island-dan-42-622-konten-perjudian-online/>.
- Septiawan, Ridho. "Pelaksanaan Jual Beli Chps Higgs Domino dalam Perspektif Hukum Islam." *Pekanbaru: UIR*, 2022.
- Sodik, Sandu Sitoyo and Muhammad Ali. *Dasar Metodologi Penelitian*. Literasi Media Publisng, 2015.
- Suki, Mustafar Mohd. *40 Hadith Dosa Muamalat & Kewenangan Islam Yang Diremehkan*. PTS Publishing House Sdn, 2022.
- Tona, Tuah Itona. "Praktik Gharar dan Maysir Era Modern." *Muamalat: Jurnal Kajian Hukum Ekonomi Syariah*, 2022: no 2.
- Tuasikal, Muhammad Abduh. *Rumaysho*. 19 Maret 2012. <https://rumaysho.com/2324-larangan-bermain-dadu.html> (diakses Desember 7, 2023).
- Umakema, Febriani. "Prilaku Sosial Penggiat Game Higgs Domino Island di Kota Makassar." *Makassar: Unismuh*, 2022.



LAMPIRAN I Pemohonan Izin Penelitian

**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE
FAKULTAS SYARIAH DAN ILMU HUKUM ISLAM
Alamat : JL. Amal Bakti No. 8, Soreang, Kota Parepare 91132 ☎ (0421) 21307 📠 (0421) 24404
PO Box 909 Parepare 9110, website : www.iainpare.ac.id email: mail.iainpare.ac.id

Nomor : B-2931/In.39/FSIH.02/PP.00.9/12/2023 06 Desember 2023
Sifat : Biasa
Lampiran : -
Hal : Permohonan Izin Pelaksanaan Penelitian

Yth. BUPATI PINRANG
Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu
di
KAB. PINRANG

Assalamu Alaikum Wr. Wb.

Dengan ini disampaikan bahwa mahasiswa Institut Agama Islam Negeri Parepare :

Nama	: ANDHIKA I.
Tempat/Tgl. Lahir	: PAREPARE, 13 Pebruari 2000
NIM	: 18.2200.092
Fakultas / Program Studi	: Syariah dan Ilmu Hukum Islam / Hukum Ekonomi Syariah (Muamalah)
Semester	: XI (Sebelas)
Alamat	: DEPAN PT. WINDU ,JLN. POROS UJUNG LERO, KEC. SUPPA, KAB. PINRANG

Bermaksud akan mengadakan penelitian di wilayah KAB. PINRANG dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul :

TINJAUAN MAYSIR TERHADAP PERMAINAN CHIP DOMINO VIA APLIKASI ANDROID DI KALANGAN MASYARAKAT (STUDI KASUS DESA WIRINGTASI KECAMATAN SUPPA)

Pelaksanaan penelitian ini direncanakan pada bulan Desember sampai selesai.

Demikian permohonan ini disampaikan atas perkenaan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Wassalamu Alaikum Wr. Wb.

Dekan,

Dr. Rahmawati, S.Ag., M.Ag.
NIP 197609012006042001

LAMPIRAN II Rekomendasi Penelitian DPMPPTSP



PEMERINTAH KABUPATEN PINRANG
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
UNIT PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
 Jl. Jend. Sukawati Nomor 40. Telp/Fax : (0421)921695 Pinrang 91212

**KEPUTUSAN KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL
 DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU KABUPATEN PINRANG**
 Nomor : 503/0745/PENELITIAN/DPMPPTSP/12/2023

Tentang

REKOMENDASI PENELITIAN

Menimbang : bahwa berdasarkan penelitian terhadap permohonan yang diterima tanggal 08-12-2023 atas nama ANDHIKA I, dianggap telah memenuhi syarat-syarat yang diperlukan sehingga dapat diberikan Rekomendasi Penelitian.

Mengingat :

1. Undang - Undang Nomor 29 Tahun 1959;
2. Undang - Undang Nomor 18 Tahun 2002;
3. Undang - Undang Nomor 25 Tahun 2007;
4. Undang - Undang Nomor 25 Tahun 2009;
5. Undang - Undang Nomor 23 Tahun 2014;
6. Peraturan Presiden RI Nomor 97 Tahun 2014;
7. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 64 Tahun 2011 sebagaimana telah diubah dengan Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 7 Tahun 2014;
8. Peraturan Bupati Pinrang Nomor 48 Tahun 2016, dan
9. Peraturan Bupati Pinrang Nomor 38 Tahun 2019.

Memperhatikan :

1. Rekomendasi Tin Teknis PTSP : 1481/R/T.Teknis/DPMPPTSP/12/2023, Tanggal : 11-12-2023
2. Berita Acara Pemeriksaan (BAP) Nomor : 0743/BAP/PENELITIAN/DPMPPTSP/12/2023, Tanggal : 11-12-2023

MEMUTUSKAN

Menetapkan :

KESATU : Memberikan Rekomendasi Penelitian kepada :

1. Nama Lembaga	: INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PAREPARE
2. Alamat Lembaga	: JL. AMAL BAKTI NO. 8 SOREANG PAREPARE
3. Nama Peneliti	: ANDHIKA I
4. Judul Penelitian	: TINJAUAN MAYSIR TERHADAP PERMAINAN CHIP DOMINO VIA APLIKASI ANDROID DI KALANGAN MASYARAKAT
5. Jangka waktu Penelitian	: 1 Bulan
6. Sasaran/target Penelitian	: WARGA DESA WIRING TASI
7. Lokasi Penelitian	: Kecamatan Suppa

KEDUA : Rekomendasi Penelitian ini berlaku selama 6 (enam) bulan atau paling lambat tanggal 11-06-2024.

KETIGA : Peneliti wajib mentaati dan melakukan ketentuan dalam Rekomendasi Penelitian ini serta wajib memberikan laporan hasil penelitian kepada Pemerintah Kabupaten Pinrang melalui Unit PTSP selambat-lambatnya 6 (enam) bulan setelah penelitian dilaksanakan.

KEEMPAT : Keputusan ini mulai berlaku pada tanggal ditetapkan, apabila dikemudian hari terdapat kekeliruan, dan akan diadakan perbaikan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Pinrang Pada Tanggal 11 Desember 2023



Ditandatangani Secara Elektronik Oleh :
ANDI MIRANI, AP., M.Si
 NIP. 197406031993112001
Kepala Dinas Penanaman Modal dan PTSP
 Selaku Kepala Unit PTSP Kabupaten Pinrang

Blaya : Rp 0,-





**Balai
Sertifikasi
Elektronik**



**ZONA
HIJAU**



**OMBUDSMAN
REPUBLIK INDONESIA**

Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSrE

DPMPPTSP

LAMPIRAN III Surat Telah Melaksanakan Wawancara

**PEMERINTAH KABUPATEN PINRANG**
KECAMATAN SUPPA
DESA WIRINGTASI
Alamat: Jl. Poros Lero, Dusun Lero Menralo, Email: desawiringtasi2835@gmail.com, Kode Pos 91373

SURAT KETERANGAN PENELITIAN
Nomor. 04/DWT/1/2024

Yang bertanda tangan dibawah ini Sekretaris Desa Wiring Tasi Kecamatan Suppa Kabupaten Pinrang, menerangkan dengan sesungguhnya bahwa:

Nama : ANDHIKA I
Tempat / tanggal lahir : Parepare, 13 Februari 2000
Nomor Stambuk / NIM : 18.2200.092
Fakultas : Syari'ah dan Ilmu Hukum Islam /Hukum Ekonomi Syari'ah (Mu'amalah)

Universitas : INSTITUT AGAMA ISLAM (IAIN) PAREPARE
Alamat : Dusun Lero menralo, Desa Wiring Tasi Kec. Suppa Kab. Pinrang

Untuk melakukan penelitian / pengumpulan data dalam rangka penyusunan Skripsi Berlokasi di Desa Wiringtasi Kec. Suppa Kab. Pinrang dengan berjudul "**TINJAUAN MAYSIR TERHADAP PERMAINAN CHIP DOMINO VIA APLIKASI ANDROID DI KALANGAN MASYARAKAT (Studi Kasus Desa Wiringtasi Kecamatan Suppa).**"
Jangka waktu penelitian selama 1 bulan

Demikian surat keterangan izin penelitian ini kami berikan kepada yang bersangkutan dipergunakan untuk persyaratan menempuh gelar sarjana.

Lero menralo, 02 Januari 2024

An. Kepala Desa Wiring Tasi
Sekretaris Desa
DESA WIRING TASI
KECAMATAN SUPPA
PINRANG
MUNAWIR, T, S. Pd



LAMPIRAN IV Dokumentasi



Wawancara dengan Taufik selaku pemain *Higgs Domino Island* yang membeli chip. Pada tanggal 14 Desember 2023



Wawancara dengan Irwansyah selaku pemain *Higgs Domino Island* yang tidak membeli chip. Pada tanggal 24 Desember 2023



Wawancara dengan Rusman selaku penjual chip *Higgs Domino Island*. Pada tanggal 24 Desember 2023



Wawancara dengan Rahmat selaku mantan pemain *Higgs Domino Island*. Pada tanggal 03 Februari 2024



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE
FAKULTAS SYARIAH DAN ILMU HUKUM ISLAM
Jl. Amal Bakti No. 8 Soreang 91121 Telp. (0421) 21307

VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN

NAMA MAHASISWA : ANDHIKA
NIM : 18.2200.092
FAKULTAS : SYARIAH DAN ILMU HUKUM ISLAM
PRODI : HUKUM EKONOMI SYARIAH
JUDUL : TINJAUAN MAYSIR TERHADAP PERMAINAN CHIP DOMINO VIA APLIKASI ANDROID DI KALANGAN MASYARAKAT (STUDI KASUS DESA WIRINGTASI KECEMATAN SUPPA)

PEDOMAN WAWANCARA

Wawancara untuk pemain chip *Game Higgs Domino Island*

1. Sejak kapan anda bermain *Game Higgs Domino Island*?
2. Apakah anda mengeluarkan modal atau uang membeli chip untuk bermain *Game Higgs Domino Island*?
3. Apa alasan anda melakukan jual beli chip domino?
4. Kepada siapa anda membeli dan menjual chip domino?
5. Berapa harga saat anda menjual dan membeli chip domino?
6. Bagaimana sistem jual beli yang anda lakukan saat menjual dan membeli chip domino?
7. Apakah jika anda mengeluarkan modal uang untuk membeli chip domino akan balik modal?

Wawancara untuk pedagang chip *Game Higgs Domino Island*

1. Sejak kapan anda berdagang chip domino?
2. Apa alasan anda berdagang chip domino?
3. Berapa harga saat Anda membeli dan menjual chip domino?
4. Berapa keuntungan yang anda peroleh dari berdagang chip dalam sebulan?

5. Bagaimana sistem jual beli yang Anda lakukan saat berdagang chip domino?

Parepare, 08 November 2023

Mengetahui,-

Pembimbing Utama

Pembimbing Pendamping



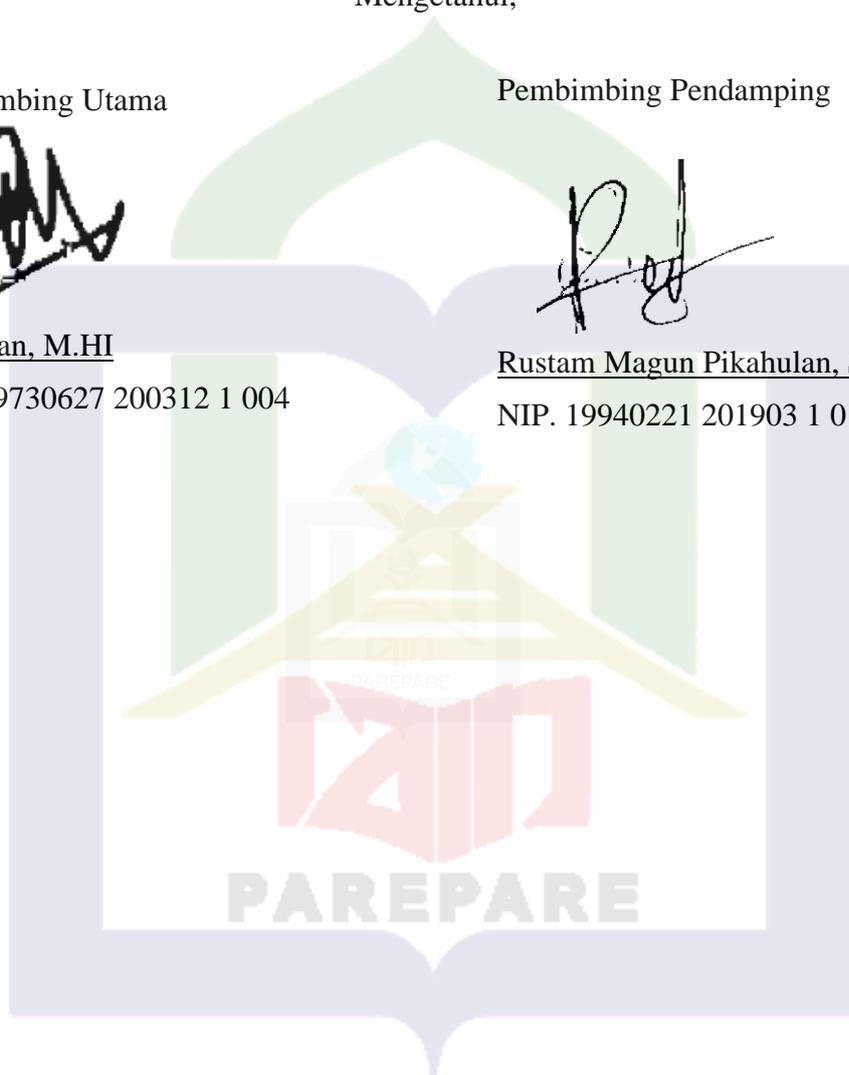
Budiman, M.HI

NIP. 19730627 200312 1 004



Rustam Magun Pikhulan, S.HI., M.HI

NIP. 19940221 201903 1 011



BIOGRAFI PENULIS



Andhika lahir pada tanggal 13 Februari 2000 di Parepare Provinsi Sulawesi Selatan, Anak Ketiga, dari Pasangan Bapak Ibrahim dan Ibu Marlina. Penulis memulai pendidikan ditingkat sekolah dasar Di SD Negeri 103 Suppa Lulus pada Tahun 2012 melanjutkan pendidikan Sekolah Menengah Pertama Di SMP Negeri 3 Suppa Lulus tahun 2015 Kemudian Melanjutkan Sekolah Menengah Kejuruan Di SMK Negeri 2 Parepare Lulus tahun 2018 dan melanjutkan pendidikan program strata satu (S1) Di Institut Agama Islam Negeri Parepare, Program Studi Hukum Ekonomi Syariah.

