

Analisis Fatwa Majelis Ulama Indonesia Jawa Timur Nomor 1 Tahun 2022 Tentang Hukum Game Higgs Domino Island

^{a,*}Feny Fathuri Yan Putri.

^aSunan Ampel State Islamic University Surabaya.

*corresponding author, email: fenyfy28@gmail.com

 <https://doi.org/10.56128/jkih.v3i3.102>

ABSTRAK

Penelitian bertujuan untuk memahami putusan dan analisis fatwa Majelis Ulama Indonesia Jawa Timur terkait game Higgs Domino Island. Penelitian ini menggunakan metode normatif (legal research) dengan mengumpulkan data dari fatwa, jurnal, artikel, dan literatur terkait. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Majelis Ulama Indonesia Jawa Timur mengharamkan permainan yang berbasis keberuntungan dan berpotensi merusak nalar, baik dengan unsur judi maupun tanpa. Namun, permainan yang mengandalkan pemikiran dan keterampilan tanpa unsur perjudian, tidak memiliki dampak negatif, dan tidak melanggar aspek keagamaan dinyatakan sebagai mubah atau boleh. Transaksi jual beli chip dalam permainan Higgs Domino Island dan sejenisnya dilarang.

Kata kunci : Fatwa MUI, Higgs Domino, Jawa Timur.

ABSTRACT

The research aims to comprehend the verdict and analysis of the Indonesian Ulama Council (Majelis Ulama Indonesia) East Java concerning the Higgs Domino Island game. Employing a normative method (legal research), the study gathers data from fatwas, journals, articles, and related literature. The findings reveal that the Indonesian Ulama Council East Java prohibits games based on luck, which potentially impair reasoning, whether involving gambling elements or not. However, games relying on thinking and skill without gambling elements, exhibiting no negative impacts, and not violating religious aspects, are deemed permissible or allowed. Transactions involving the buying and selling of chips in Higgs Domino Island and similar games are prohibited.

Keywords: Ulama Council, Higgs Domino, East Java.

Article History

Received: Desember 17, 2022 --- Revised: August 29, 2023 --- Accepted: September 02, 2023

1. Pendahuluan

Manusia dan Ilmu Pengetahuan Teknologi dan Komunikasi (IPTEK) pada zaman modern ini memiliki keterkaitan yang sangat erat, kemajuan IPTEK tersebut membawa dampak bagi kehidupan manusia. Salah satu bentuk nyata dari kemajuan IPTEK adalah hadirnya internet di era globalisasi, dari internet manusia dengan mudah dapat mencari informasi, berbagai fitur aplikasi tersedia dan dapat diakses melalui internet. Salah satu fenomena menarik dari perkembangan IPTEK adalah game online.

Menurut Budiarti (2019) "Game online adalah sebuah permainan yang dimainkan didalam di dalam suatu jaringan, permainan ini biasanya dimainkan secara bersamaan dengan pemain yang tidak terbatas banyaknya." Game online memiliki daya tarik tersendiri bagi para pemainnya, tampilan dan tantangan game membuat para penggemar menjadi semakin tertarik untuk mengaplikasikannya, apalagi game online dapat dengan mudah digunakan dimana saja tanpa menggunakan perangkat yang berat dan susah, hanya bermodalkan *smartphone* dan kouta internet game online dengan mudah sudah bisa digunakan oleh para gamernya (Mariana, 2020).

Di era modern ini game online diaplikasikan dengan berbagai variasi. Ada yang hanya bermain dengan tujuan seru-seruan ada juga yang bermain sebagai ajang mencari penghasilan. Game online memiliki dampak positif dan negatif, dampak positif biasanya para pengguna game online bisa lebih aktif dalam berfikir, emosional dari gamer bisa terluapkan lewat game online. Sedangkan dampak negative yaitu durasi bermain game online menjadi tidak terkontrol atau sudah melebihi batas normal, para pengguna menjadi sulit konsentrasi, mudah emosi dan juga susah dalam bersosialisasi (Syienshie, 2020).

Saat ini marak sekali game online yang dapat di download dan digunakan oleh kalangan remaja dan anak-anak, game online terdapat banyak variasi namun yang sering digunakan ialah Mobile Legend, Higgs Domino Island, Free Fire PUBG dan yang sejenisnya. Higgs Domino Island merupakan game online yang bisa di download di playstore dengan variasi permainan yang sangat banyak seperti Domino, Puzzle, Kartu, dan Slot. Game online dapat diakses dan dimainkan bila sudah terhubung dengan jaringan internet. Pemain bisa mendapatkan pulsa dan chip (koin) dapat diperjual belikan dengan mengupgrade akun pengguna. Setelah menjadi akun perunggu, maka pemain hanya boleh mengirim chip /koin sebanyak 2 Billion chip. Pemain bisa melakukan Top-up sebesar Rp.10.000 yang bisa dilakukan menggunakan pulsa atau pemain bisa juga dengan dompet digital gopay. Setelah melakukan Top-up, maka pemain mendapatkan 120.000.000 chip dan 30.000.000 chip, yang dapat dipakai pemain untuk bermain disetiap jenis pemain yang tersedia di aplikasi Hingg Domino (Harahap, 2021).

2. Metode

Artikel ini menggunakan jenis penelitian kualitatif. Dimana pendekatan yang digunakan pendekatan normatif yang berlandaskan dari al-qur'an, hadist dan sumber lain yang berkaitan dengan rumusan masalah dalam penelitian ini. Adapun pengumpulan data atau cara mengumpulkan data dalam penelitian ini memakai teknik telaah pustaka dan dokumentasi. Telaah pustaka dilakukan dengan tujuan mengumpulkan dan memilah data-data yang berasal dari buku-buku dan artikel yang berhubungan dengan penelitian. Dalam pengolahan dan analisis datanya menggunakan cara atau teknik deskriptif analitis.

3. Hasil & Pembahasan

A. Teori Fatwa MUI JATIM Tentang Hukum Game Higgs Domino Island

Game Higgs Domino Island secara umum ditemukan beberapa catatan-catatan antara lain:

- 1) Terdapat banyak macam permainan yang bisa dipilih yaitu permainan domino, slot, puzzle, remi dan lain-lain.
- 2) Dalam permainan ada yang menggunakan uang dan ada yang tidak menggunakan uang.
- 3) Untuk dapat mengikuti permainan yang memakai uang, pemain harus mempunyai chip, yakni mata uang atau nilai yang dipertaruhkan. Untuk mendapatkan chip dapat dengan cara *top up* (membeli) pada pemain lain, agen atau mendapat secara gratis yang disebut dengan istilah sedekah dari aplikator dan pemain lain.

Pemerhati *game online* dan dosen Psikologi Universitas Negeri Malang Aji Bagus Priyambodo, menjelaskan bahwa dampak *game online* secara umum yakni : “Pertama, bermain *game online* terlalu intens bisa memicu aktifitas dopamin. Dan peningkatan produksi dopamin yang berlebihan bisa menyebabkan agitasi, kecemasan berlebihan, euphoria, hiperaktif, hedonism, paranoid, insomnia dan stress. Kedua, bermain *games* yang terlalu sering dapat menyebabkan pemain cenderung kurang tangguh dan mudah menyerah dalam menghadapi persoalan yang dihadapi di dunia nyata. Sedangkan *game online* yang berbasis judi mempunyai dampak sebagaimana berikut:

- 1) Jeratan finansial bisa memicu para pemain untuk menjadi boros. Terdapat intensi yang berlebih pada *game* ini bisa mendorong seseorang menghalalkan segala cara agar bisa mendapatkan uang. Seperti seorang pelajar dapat menyalahgunakan uang sekolahnya untuk bermain, bahkan dapat sampai mengambil uang yang bukan haknya.
- 2) Dampak sosiologis dari hasil perjudian bisa menyebabkan gejolak emosi yang berlipat ganda. Jika dalam *game* konvensional, saat seseorang kalah bermain biasanya dia akan merasa malu dan kecewa, tapi jika kalah dalam *game* berbasis judi rasa malu dan kecewanya dapat berlipat ganda karena dia juga kehilangan sejumlah uang yang menjadi pertaruhan. Hal tersebut bisa memicu agresivitas yang berlebihan pada para pemain *game* judi, seperti permusuhan, perkelahian sampai pada tindakan anarkis lainnya.

Prinsip dasar permainan yang diperbolehkan dan diharamkan dijelaskan dalam *al-Fiqh al-Manhaji 'Ala Madzhab al-Imam al-Syafi'i* III/522. Setiap permainan yang didasarkan pada pemikiran dan ketangkasan maka diperbolehkan, kemudian statusnya bisa mengarah pada hukum boleh dan makruh sesuai dengan sikap pemain. Sedangkan setiap permainan yang didasarkan pada faktor keberuntungan dan mematikan nalar seperti dadu dan permainan kartu dan sejenisnya, maka hukumnya haram.

Kemudian dijelaskan lebih rinci lagi dalam *Hasyiah al-Jamal* 23/263 mengenai perbedaan hukum permainan dadu dan catur. Perbedaan antara permainan dadu dan catur yang dihukumi makruh bila memang tidak menggunakan uang adalah bahwa permainan catur berdasarkan perhitungan yang cermat dan olah pikir yang benar, dalam permainan catur terdapat unsur penggunaan pikiran dan pengaturan strategi yang benar sedangkan permainan dadu berdasarkan spekulasi yang menyebabkan kebodohan dan kedunguan yang maksimal.

Sedangkan untuk macam-macam hukum permainan dijelaskan dalam *al-Fiqh al-Manhaji 'Ala Madzhab al-Imam al-Syafi'i* III/521-522. Adapun bagian pertama, yaitu sesuatu yang tidak memiliki dampak positif atau negatif dalam kehidupan, maka hukumnya makruh seperti pembicaraan lepas disertai gurau dan lelucon yang menghabiskan waktu tanpa manfaat. Sedangkan bagian kedua, yaitu sesuatu yang menimbulkan dampak negatif terhadap diri dan masyarakat, maka hukumnya haram dan tidak boleh dilakukan. Contohnya seperti bagian pertama yang bisa menjadikan seseorang meninggalkan kewajiban. Adapun bagian ketiga, yaitu sesuatu yang memiliki dampak positif terhadap diri dan masyarakat,

maka hukumnya mubah dan bisa sampai pada derajat sunnah sesuai dengan cakupan signifikansi manfaat yang ditimbulkannya.

Permainan yang diperbolehkan dengan persyaratan dijelaskan dalam *al-Mausu'ah al-Fiqhiyah al-Quwaitiyah* 32/268. Permainan ada yang diperbolehkan, disunnahkan, dimakruhkan dan diharamkan. Di antara permainan yang diperbolehkan adalah perlombaan lari, perahu dan sejenisnya. Kebolehan permainan dengan syarat di dalamnya tidak ada unsur hinaan yang merendahkan harga diri, tidak membahayakan bagi manusia atau hewan, tidak memalingkan dari sholat atau kewajiban agama yang lain dan tidak mengarahkan pada dusta atau hal-hal lain yang diharamkan.

Perjudian adalah semua permainan yang tidak menentu antara untung dan rugi. Hal tersebut dijelaskan dalam *Hasyiah al-Bajuri* III/47:

وَالْمُنْبِرُ هُوَ لَعْبُ الْقُمَارِ وَهُوَ كُلُّ لَعْبٍ تَرَدَّدَ بَيْنَ الْغُنْمَ وَالْغُرْمِ

“Masir (judi) adalah qimar yaitu setiap permainan yang tidak menentu antara untung dan rugi.”

Bentuk perjudian yang disepakati para ulama telah dijelaskan dalam *Is'ad al-Rafiq* II/102. Bentuk perjudian yang disepakati para ulama adalah mengeluarkan kompensasi dari kedua belah pihak disertai keseimbangan. Apabila salah satu pemain yang kalah mengeluarkan kompensasi dan sebaliknya bila menang, maka menurut pendapat yang sah juga hukumnya haram.

Praktek permainan yang mengandung unsur judi dijelaskan dalam kitab *Tuhfah al-Fuqaha'* III/348. Adanya taruhan dari setiap peserta dengan ketentuan bila salah satu peserta menang, maka ia berhak mendapatkan taruhan, dan bila ia kalah harus menyerahkan taruhannya kepada pemenang, maka hal ini tidak diperbolehkan karena termasuk judi. Kemudian ketahuilah sesungguhnya sesuatu dari beberapa jenis permainan yang telah disebutkan tidak boleh menggunakan uang, baik dari salah satu pihak atau kedua belah pihak atau selain dari keduanya. Setiap uang yang masuk dalam permainan tersebut tergolong judi yang haram dilakukan.

Wahbah al-Zuhaili dalam kitab *al-Fiqh al-Islami wa Adzillatuh* VII/12 menjelaskan bahwa perjudian melemahkan kemampuan manusia dan menimbulkan dendam. Adapun perjudian dengan beragam bentuknya seperti *al-Yanasib* maka Islam telah mengharamkannya, karena menjadi penyakit yang buruk bisa melemahkan kemampuan manusia dari segi lahiriyah dan pemikiran tanpa adanya manfaat sesuai Syariat, dan menjadikan manusia lemah dan malas. Di samping itu juga karena perjudian mengarahkan pada usaha tanpa jerih payah dan bekerja, lebih-lebih perjudian melahirkan dendam di antara manusia.

Salah satu persyaratan sesuatu yang ditransaksikan harus bermanfaat menurut syariat, sebagaimana dalam *al-Fiqh al-Manhaji 'Ala Madzhab al-Imam al-Syafi'i* III/13:

أَنْ يَكُونَ مُنْتَقِعًا بِهِ شَرْعًا وَعُرْفًا أَيْ أَنْ تَنْتَوَنَ لَهُ مَقْسُودَةٌ عُرْفًا وَمُبَاحَةٌ شَرْعًا فَلَا يَصْحُ بَيْعُ الاتِّلَهُو الَّتِي يَمْتَنِعُ الِإِنْتَقَاعُ بِهَا شَرْعًا لَأَنَّ بَذْلَ الْبَذْلِ مُقَابِلٌ مَا لَا تَنْفَعُ بِهِ إِضَاعَةُ الْمَالِ وَقَدْ نَهَى رَسُولُ اللهِ صَلَّى اللهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ عَنِ اِضَاعَةِ الْمَالِ

“Syarat daro yang ditransaksikan harus bermanfaat secara Syara’ dan urf. Artinya, sesuatu yang ditransaksikan merupakan sesuatu yang dituju secara adat kebiasaan dan diperbolehkan oleh Syariat, maka tidak sah menjual alat-alat permainan yang dilarang penggunaannya oleh Syariat karena menyerahkan kompensasi sebagai berbandingan sesuatu yang tidak bermanfaat merupakan menyia-nyiakan harta, sedangkan Rasulullah shallallahu ‘alaihi wa sallam melarangnya”

Tidak sah menjual sesuatu yang digunakan untuk kemaksiatan, hal tersebut dijelaskan oleh Zakaia al-Anshari dalam kitab *Asna al-Mathalib*, VII/411. Tidak sah menjual alat-alat hiburan seperti seruling dan sejenis gitar dan beberapa gambar walaupun terbuat dari emas atau perak karena tidak bisa bermanfaat menurut Syariat dan fungsinya hanya untuk kemaksiatan dan dalam hadits riwayat al-Bukhari dan Muslim, Nabi shallallahu ‘alaihi wa sallam mengharamkan menjual patung. Dan tidak sah menjual dadu sebagaimana seruling kecuali bila sesuai dengan beberapa bidak catur, maka sah disertai kemakruhan.

Penguasa bersama para wakilnya harus mengambil kebijakan yang terkait bagi rakyatnya, demi menolak bahaya dan kerusakan serta bisa mendatangkan keuntungan dan kebaikan seperti yang disebutkan dalam *Qawa'id al-Anam* II/22. Diantara mereka tidak boleh mencukupkan hanya mengambil yang lebih baik kecuali mengakibatkan kesulitan yang berat.

B. Putusan Fatwa MUI JATIM Tentang Hukum Game Higgs Domino Island

Pada polemik Game higgs domino island Majelis Ulama Indonesia mengeluarkan fatwa Nomor: 1 Tahun 2022 Tentang Hukum Game Higgs Domino Island dan Sejenisnya. Dalam fatwanya MUI memutuskan bahwa permainan yang didasarkan pada faktor keberuntungan dan bisa mematikan nalar, maka hukumnya haram baik mengandung unsur judi ataupun tidak ([MUI JATIM, 2022](#)).

Dasar hukum yang digunakan yaitu *al-Fiqh al-Manhaji 'Ala Madzhab al-Imam al-Syafi'i* III/522 yang menjelaskan prinsip dasar permainan yang diperbolehkan dan diharamkan, adapun penjelasannya yaitu:

كُلُّ مَا كَانَ مِنْ هَذِهِ الْأَلْعَابِ قَائِمًا عَلَى التَّقْيِيرِ وَالثَّنَبِيرِ وَالنَّظَرِ فِي الْعَوْاقِفِ فَهُوَ جَائِزٌ ثُمَّ هُوَ يَدُورُ بَيْنَ الْإِبَاحةِ وَالْكَرَاهَةِ حَسْبَ مَدَى اتِّصَارِ الْلَّاعِبِ إِلَيْهَا وَإِشْتِغَالِهِ بِهَا، وَكُلُّ مَا كَانَ قَائِمًا عَلَى الْمُصَادَفَةِ وَإِغْمَاصِ الْفَكْرِ وَالْعِقْلِ كَالْتَّرْدُ وَالْوَرْقُ وَنَحْوِهِمَا فَهُوَ مُحَرَّمٌ

“Setiap permainan yang didasarkan pada pemikiran dan ketangkasan maka diperbolehkan, kemudian statusnya bisa mengarah pada hukum boleh dan makruh sesuai dengan sikap pemain. Sedangkan setiap permainan yang didasarkan pada faktor keberuntungan dan mematikan nalar seperti dadu dan permainan kartu dan sejenisnya, maka hukumnya haram.”

Majelis Ulama Indonesia Jatim memperbolehkan permainan yang didasarkan pada pemikiran dan ketangkasan dengan ketentuan antara lain:

- 1) Tidak ada unsur perjudian,
- 2) Tidak menimbulkan dampak negatif terhadap diri dan masyarakat

- 3) Tidak memalingkan dari sholat atau kewajiban agama yang lain dan tidak mengarahkan pada dusta atau hal-hal lain yang diharamkan
- 4) Tidak merendahkan harga diri.

Dalam menentukan beberapa ketentuan diatas, MUI Jatim berlandaskan pada pendapat Imam Syafi'i dalam kitabnya *al-Fiqh al-Manhaji 'Ala Madzhab al-Imam al-Syafi'i* III/521-522 yaitu:

أَمَّا الصِّنْفُ الْأُولُ وَهُوَ مَا لَا يُنْزَكُ أَنَّرَ فِي الْحَيَاةِ تَافِعًا أَوْ ضَارًا فَهُوَ مَكْرُوْهُ كَالْإِسْتِرْسَالِ فِي الْمَجَالِسِ الَّتِي يَشْبُعُ فِيهَا الْمَرَاجِعُ وَالْفَكَاهَاتُ الَّتِي لَا فَائِدَةُ مِنْهَا بِحَيْثُ يَنْقُضُ الْوَقْتُ فِيهَا دُونَ فَائِدَةٍ. وَأَمَّا الصِّنْفُ الثَّانِي وَهُوَ مَا يُعَقِّبُ أَنَّرًا ضَارًا فِي النَّفْسِ وَالْمُجَمَّعِ فَهُوَ مُحَرَّمٌ وَلَا يَجُوزُ تَعَاطِيهِ مِنْ أَنَّهُ الصِّنْفُ الْأُولُ ذَاتُهُ إِذَا زَادَ إِسْتِرْسَالُ الْإِنْسَانِ فِيهِ بِحَيْثُ أَصْبَحَ بِفَوْتِ عَلَيْهِ وَاجِبَتُهُ مِنْ عَبَادَاتٍ مَعْرُوضَةٍ. وَأَمَّا الصِّنْفُ الْثَالِثُ وَهُوَ مَا يُعَقِّبُ فَيَدَةً لِلنَّفْسِ وَالْمُجَمَّعِ فَهُوَ مُبَاحٌ وَقَدْ يَسْمُو إِلَى دَرَجَةِ الإِسْتِحْبَابِ حَسْبَ مَدِيَّةِ الْفَائِدَةِ الْتَّالِجَةِ عَنْهُ.

“Adapun bagian pertama, yaitu sesuatu yang tidak memiliki dampak positif atau negatif dalam kehidupan, maka hukumnya makruh seperti pembicaraan lepas disertai gurau dan lelucon yang menghabiskan waktu tanpa manfaat. Sedangkan bagian kedua, yaitu sesuatu yang menimbulkan dampak negatif terhadap diri dan masyarakat, maka hukumnya haram dan tidak boleh dilakukan. Contohnya seperti bagian pertama yang bisa menjadikan seseorang meninggalkan kewajiban. Adapun bagian ketiga, yaitu sesuatu yang memiliki dampak positif terhadap diri dan masyarakat, maka hukumnya mubah dan bisa sampai pada derajat sunnah sesuai dengan cakupan signifikansi manfaat yang ditimbulkannya.”

Selain menentukan hukum permainannya, MUI Jatim juga memberikan hukum terhadap transaksi jual beli chip dalam permainan Game Higgs Domino Island. Dalam fatwanya, MUI Jatim memutuskan bahwa transaksi jual beli chip dalam permainan Game Domino Island dan sejenisnya tidak diperbolehkan karena tidak memenuhi persyaratan *ma'qud 'alaih* (sesuatu yang ditransaksikan) yang bisa dimanfaatkan menurut Syariat. Dalam hal ini dasar hukum yang digunakan oleh MUI Jatim adalah *Fiqh al-Manhaji Ala Madzhab al-Imam al-Syafi'i* III/13, yaitu:

أَنْ يَكُونَ مُنْتَفَعًا بِهِ شَرْعًا وَعُرْفًا أَيْ أَنْ تَكُونَ لَهُ مَقْصُودَةٌ عُرْفًا وَمُبَاحَةٌ شَرْعًا فَلَا يَصِحُّ بَيْعُ الْاِتْتَقَاعِ بِهَا شَرْعًا لَأَنَّ بَدْلَ الْبَدْلِ مُقَابِلٌ مَا لَا تَنْفَعُ بِهِ اِضَاعَةُ الْمَالِ وَقَدْ تَهَىَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ عَنِ اِضَاعَتِ الْمَالِ.

“Syarat ketiga dari yang ditransaksikan harus bermanfaat secara Syara’ dan ‘urf. Artinya, sesuatu yang ditransaksikan merupakan sesuatu yang dituju secara adat kebiasaan dan diperbolehkan oleh Syariat, maka tidak sah menjual alat-alat permainan yang dilarang penggunaannya oleh Syariat karena menyerahkan kompensasi sebagai berbandingan sesuatu yang tidak bermanfaat merupakan menya-nyiakan harta, sedangkan Rasulullah shallallahu ‘alaihi wa sallam melarangnya.”

Dalam putusan fatwanya No 1 Tahun 2022 MUI Jatim merekomendasikan kepada masyarakat supaya dalam memanfaatkan fitur perangkat teknologi seperti permainan *online*, untuk bijaksana dan cermat terkait dampak yang ditimbulkan serta menghindari permainan

yang dilarang syariat demi kemaslahatan bersama. Dan memotivasi pemerintah untuk tegas dalam memberantas hal-hal yang terkait dengan permainan *online* yang memiliki unsur perjudian dan dampak negatif baik terhadap personal maupun masyarakat.

C. Analisis Fatwa MUI JATIM Tentang Hukum Game Higgs Domino Island

Mejelis Ulama Indonesia (MUI) Jatim mengeluarkan fatwa terkait status hukum Game Higgs Domino Island dan sejenisnya. Fatwa ini dikeluarkan melalui surat edaran fatwa dengan Nomor: 1 Tahun 2022. Dalam surat yang ditanda tangani oleh ketua dan sekretaris komisi fatwa KH Makruf Khozin dan KH. Sholihin Hasan. Juga oleh ketua dan sekretaris MUI Jatim KH Moh Hasan Mutawakkil Alallah ini menyatakan ketentuan umum Game Higgs Domino Island adalah permainan berbasis internet yang di dalamnya terdapat sejumlah pilihan permainan seperti domino, slot, puzzle, dan lain-lain. Game ini tidak hanya sekedar permainan mengisi waktu senggang, tetapi juga bisa menjadi ajang tempat mencari uang.

Judi pada umumnya (*maysir*) sedangkan penjualan undian khususnya (*azlam*) dan segala bentuk taruhan, lotre serta undian berdasarkan pada bentuk-bentuk perjudian adalah haram dalam Islam. Rasulullah SAW melarang segala bentuk bisnis yang mendatangkan uang yang didapatkan dari untung-untungan, ramalan, spekulasi atau terkaan dan bukan didapatkan dari bekerja (Farahani & Dastan, 2013).

Sementara judi adalah setiap permainan yang tidak menentu antara untung dan rugi. Pertama ketentuan hukum permainan yang didasarkan pada faktor keberuntungan dan mematikan nalar, hukumnya haram baik mengandung unsur judi atau tidak. Kedua permainan yang didasarkan pada pemikiran dan ketangkasan diperbolehkan dengan ketentuan: tidak ada unsur perjudian. Tidak menimbulkan dampak negatif terhadap diri masyarakat. Dan tidak memalingkan dari sholat atau kewajiban agama yang lain dan tidak mengarahkan pada dusta atau hal-hal lain yang diharamkan serta tidak merendahkan harga diri. Ketiga transaksi jual beli chip dalam permainan Game Higgs Domino Island dan sejenisnya tidak diperbolehkan karena tidak memenuhi persyaratan *ma'qud 'alaih* (sesuatu yang ditransaksikan) yang bisa dimanfaatkan menurut Syariat.

Dalam transaksi jual beli chip game online higgs domino island ini ada syarat yang belum memenuhi syarat objek jual beli menurut syariat Islam. Jual beli chip game online higgs domino island adalah jual beli koin maya atau jual beli barang yang wujudnya maya, yang tidak bisa diraba oleh tangan, namun apabila chip ini telah diterima dapat dirasakan manfaatnya yaitu bisa untuk memainkan game online higgs domino island tersebut. Hal ini sama dengan pulsa yang tidak memiliki wujud tetapi manfaat dari pulsa tersebut bisa dirasakan, seperti digunakan untuk menelfon atau SMS. Salah satu syarat barang (*ma'qud 'alaih*) bisa diperjual belikan adalah harus memiliki nilai manfaat. Berdasarkan ketentuan Fatwa MUI Jawa Timur Nomor 1 Tahun 2022 mengenai *mabi'* (objek jual beli) dalam kaitannya terhadap jual chip yang ada di dalam game online higgs domino island adalah sebagai berikut:

Barang yang diperjual belikan harus memiliki manfaat, sehingga pihak yang membeli tidak merasa dirugikan. Pengertian manfaat dalam hal ini masih bersifat relatif sebab setiap barang tentunya memiliki manfaat. Oleh karena itu untuk mengukur kriteria kemanfaatan dalam hal ini haruslah memakai kriteria agama. Jangan sampai pemanfaatan barang tersebut bertentangan dengan syariat Islam, kesusilaan, maupun kehidupan bermasyarakat. Dalam sudut pandang syariat Islam, segala macam game yang memiliki dampak baik serta tidak dilakukan dengan cara berjudi adalah boleh, ada yang mengatakan mubah dan ada pula yang mengatakan makruh.

Game yang memberi dampak positif pada pemain khususnya dan kehidupan sosial pada umumnya adalah segala macam game yang berguna melatih kecerdasan otak, seperti permainan catur atau permainan yang berbasis strategi lainnya. Ditinjau dari unsur manfaat yaitu jual beli chip game online higgs domino island memang tidak sepenuhnya mendatangkan manfaat tetapi banyak kemudharatan serta tidak ada sisi kemanfaatan yang dibenarkan oleh syariat. Bagi gamers jika dalam bermain game online dapat mengakibatkan lupa waktu hingga meninggalkan kewajiban yang harus dikerjakan karena terlalu asyik bermain game dan terdapat berefek samping yaitu kecanduan, dalam hal ini adalah kecanduan untuk membeli chip agar bisa memainkan game online higgs domino island tersebut, kebanyakan gamers tidak bisa mengontrol emosinya untuk tidak membeli chip. Sehingga terdapat gamers yang melakukan hal yang tidak diinginkan seperti mencuri hanya untuk membeli chip. Dalam Islam segala sesuatu yang berlebihan dan menimbulkan kemudharatan maka harus ditinggalkan.

Hukum asal permainan adalah boleh jika sekedar perlombaan bersaing dengan orang lain dalam suatu hal dan berusaha lebih dari yang lain. Hal ini tentu hukum asalnya adalah mubah (boleh), akan tetapi juga bisa berubah-ubah, tergantung pada kegiatannya. Dari analisis yang penulis jelaskan diatas bahwa praktik jual beli chip game online higgs domino island tersebut terdapat banyak mudharatnya daripada manfaat yang bisa didapatkan. Oleh karena itu sebaiknya transaksi jual beli chip ini tidak dilakukan agar tidak ada salah satu pihak yang dirugikan.

Objek akad juga disebut *Ma'qud 'Alaihi*, dalam objeknya harus jelas bentuk, kadar dan sifat-sifatnya dan diketahui dengan jelas oleh penjual dan pembeli. Jadi, jual beli barang yang samar, yang tidak dapat dilihat oleh penjual dan pembeli atau salah satu dari keduanya, maka dianggap tidak sah. Imam Syafi'i telah mengatakan, tidak sah jual beli tersebut karena ada unsur penipuan (Bakar, 1995). Benda yang dijadikan sebagai objek jual beli ini harus memenuhi syarat syarat berikut:

1) Dapat dimanfaatkan

Barang yang dapat dimanfaatkan sangat relatif karena pada dasarnya semua barang yang menjadi objek jual beli merupakan barang yang dapat dimanfaatkan, dikonsumsi, dinikmati keindahannya, dinikmati suaranya, dan digunakan untuk keperluan yang bermanfaat.

2) Milik orang yang melakukan akad

Orang yang melakukan perjanjian jual beli atas suatu barang adalah pemilik sah barang tersebut dan atau mendapatkan izin dari pemilik sah barang yang tersebut. Maka jual beli barang yang bukan dilakukan oleh pemilik atau berhak berdasarkan kuasa di pemilik dipandang sebagai perjanjian yang batal.

3) Mampu menyerahkan

Barang yang diperjual belikan harus dapat diserah terimakan, penjual dapat menyerahkan barang yang dijadikan sebagai objek jual beli sesuai dengan bentuk dan jumlah yang sudah diperjanjikan. Karena jual beli barang yang tidak dapat diserah terimakan kemudian akan terjadi penipuan dan dapat menimbulkan kekecewaan salah satu pihak.

4) Mengetahui

Barang yang diperjual belikan dapat diketahui oleh penjual dan pembeli dengan jelas. Baik zatnya, bentuknya, sifatnya, dan harganya. Mengetahui disini dapat diartikan secara luas yaitu dapat melihat sendiri keadaan barang, baik mengenai hitungan, takaran maupun kualitasnya. Sehingga tidak menimbulkan kekecewaan antara kedua belah pihak.

5) Barang yang diakadkan ada di tangan

Perjanjian jual beli atas suatu barang yang belum ada di tangan atau tidak berada dalam kekuasaan penjual adalah dilarang, karena bisa jadi barang tersebut rusak atau tidak dapat diserahkan sebagaimana yang telah diperjanjikan. ([Lubis & Wajdi, 2012](#))

Adapun prinsip berjudi adalah terlarang, baik itu terlibat secara mendalam maupun hanya berperan sedikit saja atau tidak berperan sama sekali. Dalam berjudi kita menggantungkan keuntungan hanya pada keberuntungan semata, bahkan sebagian orang yang terlibat melakukan kecurangan, kita mendapatkan apa yang semestinya tidak kita dapatkan, atau menghilangkan suatu kesempatan. Judi pada umumnya (*maysir*) dan penjualan undian khususnya (*azlam*) dan segala bentuk taruhan, undian dan lotre yang berdasarkan pada bentuk-bentuk perjudian adalah haram dalam Islam. Rasulullah SAW melarang segala bentuk bisnis yang mendatangkan uang yang diperoleh dari untung-untungan, spekulasi dan ramalan atau terkaan (misalnya judi) dan bukan diperoleh dari bekerja.

Judi sendiri memiliki tiga unsur yaitu: pertama terdapat taruhan harta atau materi yang berasal dari kedua belah pihak, kedua terdapat sebuah permainan yang digunakan untuk menentukan pihak yang menang dan kalah, dan ketiga terdapat pihak yang menang mengambil harta sebagian atau seluruhnya yang dijadikan taruhan, sedangkan pihak yang kalah kehilangan hartanya. Judi dalam Islam merupakan perbuatan yang sudah jelas dilarang, karena mengandung banyak kemudharatan daripada manfaatnya.

Berdasarkan firman Allah SWT dalam Al-Qur'an surat Al-Maidah ayat 90- 91 yang artinya:

“Hai orang-orang beriman, sesungguhnya (meminum) khamar, berjudi, (berkorban untuk) berhala, mengundi nasib dengan panah, adalah termasuk perbuatan syaitan. Maka jauhilah perbuatan-perbuatan itu agar kamu dapat keberuntungan.

Sesungguhnya syaitan itu bermaksud hendak menimbulkan permusuhan dan kebencian di antara kamu lantaran (meminum) khamar dan berjudi itu, dan menghalangi kamu dari mengingat Allah dan sembahyang; maka berhentilah”. (QS. Al-Maidah: 90-91).

Dapat diambil makna dari dasar hukum diatas mengenai transaksi jual beli chip game online higgs domino island tidak diperbolehkan dalam syariat Islam karena pada paktiknya pengguna game online higgs domino island memperjual belikan chip hasil kemenangannya atau hasil perjudiannya dari bermain game online tersebut untuk ditukarkan dengan uang. Sudah jelas bahwasannya diharamkan untuk memperjual belikan sesuatu yang didapatkan dari perbuatan haram. Pada dasarnya jual beli apapun adalah jika telah memenuhi syarat-syarat jual beli. Termasuk jual beli pulsa benda maya. Dalam hal ini jual beli chip termasuk jual beli pulsa dan jual beli chip. Namun jika objek yang diperjual belikan tersebut akan digunakan untuk berjudi (*maysir*), maka hal itu diharamkan, bukan karena akadnya tidak terpenuhi akan tetapi lebih karena *Saad Dzari'ah*, menghindarkan perbuatan yang dilarang Allah Swt yaitu *maysir*.

4. Penutup

Transaksi jual beli chip game online higgs domino island diawali dari bermain game tersebut kemudian jika gamers mendapatkan kemenangan maka chip tersebut dijual kepada gamers lain. Dan ketentuan hukum permainan yang didasarkan pada faktor keberuntungan dan mematikan nalar, hukumnya haram baik mengandung unsur judi atau tidak. Menurut Hukum Islam dan Fatwa MUI Jawa Timur Nomor 1 Tahun 2022 dalam transaksi jual beli chip game online higgs domino island ini ijab dan qabul sudah jelas. Karena dengan jelas pelaku jual beli dalam keadaan sadar. Akan tetapi objek yang diperjual belikan mengandung unsur *maysir* serta objek tersebut tidak berwujud. Sudah jelas bahwasannya diharamkan untuk menjual barang yang didapatkan dari perbuatan haram dan akan digunakan untuk berjudi (*maysir*), maka hal itu diharamkan, bukan karena akadnya tidak terpenuhi akan tetapi lebih karena *Saad Dzari'ah*, menghindarkan perbuatan yang dilarang Allah swt yaitu *maysir*.

Referensi

- Bakar, T. A. (1995). *Kifayatul Akhyar*. CV Bina Iman.
- Budiarti. (2019). Game Online Di Kalangan Siswa. Universitas Pasundan.
- Dewi Mariana, M. (2020). Fenomina Game Online di Kalangan Anak Sekolah Dasar. *Journal of Education Review and Research*, 2(2).
- Farahani, G., Gudarzi, & Dastan, M. (2013). Analysis Of Islamic Banks' Financing And Economic Growth: A Panel Cointegration Approach. *International Journal of Islamic and Middle Eastern Finance and Management*, 6(2).
- K, Suwardi, Lubis, & Farid Wajdi. (2012). *Hukum Ekonomi Islam*. Jakarta: Sinar Grafika.
- Khalil Harahap, N. (2021). Dampak Higgs Domino Island dalam Masyarakat (Kajian Dengan Perspektif Sosiologi Hukum). *TAKZIR: Jurnal Penelitian Ilmu-ilmu Sosial dan Keislaman*, 07(2).
- MUI JATIM, Komisi Fatwa. (2022). Fatwa Majelis Ulama Indonesia Nomor: 1 Tahun 2022 Tentang Hukum Game Higgs Domino Island dan Sejenisnya.

- RI, Departemen Agama. (2015). *Al-Qur'an dan Terjemahannya*. Bandung: CV Darus Sunnah.
- Wetik Virgin Syenshie, & Sinsu Erik. (2020). Hubungan Durasi Bermain Game Online Dengan Kesehatan Mental Pada Remaja. *Jurnal Ilmiah Kesehatan Jiwa*, 2(2).
-