

**TINJAUAN SOSIOLOGI HUKUM ISLAM TERHADAP JUAL BELI *CHIP*
PADA *GAME ONLINE HIGGS DOMINO* DI DESA GANDRI KECAMATAN
PANGKUR KABUPATEN NGAWI**

SKRIPSI



Oleh:

CLARINDA SEVIANS ENJELITA

NIM. 102200012

Pembimbing:

ACHMAD BAIHAQI, M.H.

NIP. 198205032023211016

**JURUSAN HUKUM EKONOMI SYARIAH FAKULTAS SYARIAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO**

2024

ABSTRAK

Enjelita, Clarinda Sevians 2024. *Tinjauan Sosiologi Hukum Islam Terhadap Jual Beli Chip Pada Game Online Higgs Domino Di Desa Gandri Kecamatan Pangkur Kabupaten Ngawi.* Skripsi Jurusan Hukum Ekonomi Syariah Fakultas Syari'ah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Ponorogo. Pembimbing: Achmad Baihaqi, M.H.

Kata Kunci/Keywords : *Sosiologi Hukum, Sosiologi Hukum Islam, Jual Beli, Game Online, Higgs Domino.*

Perkembangan game online secara elektronik sangat pesat. Hal ini terlihat dari masyarakat yang semakin banyak bermain game online. Game online adalah jenis permainan yang sering menggunakan jaringan internet dan teknologi, salah satu game online yang sering dimainkan oleh semua kalangan baik orangtua maupun remaja yaitu *Game Online Higgs Domino* dimana game online ini tidak hanya digunakan untuk permainan semata saja tetapi dengan adanya fitur *chip* disini digunakan untuk mencari keuntungan. Permainan dalam *game higgs domino* meliputi seperti *gaple*, *qiuqiu*, *remi*, *poker*, dan *slot* yang menjadi sarana untuk mengumpulkan banyak *chip* yang didapat dari kemenangan.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimana tinjauan sosiologi hukum terhadap perilaku sosial masyarakat dalam bermain *game online higgs domino*? dan Bagaimana tinjauan sosiologi hukum Islam terhadap dampak perilaku sosial masyarakat dari adanya jual beli *chip* pada *game online higgs domino*?

Jenis penelitian yang digunakan penulis adalah penelitian lapangan yang menggunakan metode kualitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara dan *dokumentasi*.

Dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa permainan dalam aplikasi *higgs domino* dapat dikategorikan menurut tindakan max weber yaitu Rasional Instrumental dan Tindakan Afektif. Dalam praktiknya *game online Higgs Domino* tidak hanya digunakan untuk hiburan tetapi juga sebagai peluang mendapatkan keuntungan dengan cara menjual koin *chip* dari hasil permainan kepada pengguna lain. Pengguna game akhirnya mengubah orientasinya dari sekedar bermain dan hiburan semata, menjadi untuk mencari keuntungan. Penjualan *chip* di mengandung unsur *maysir* (perjudian), yang merupakan tindakan turun temurun sejak zaman dahulu. Permainan *game online Higgs Domino* menimbulkan dampak bagi para penggunanya. Transaksi jual beli *chip* dalam game Online ini melanggar prinsip syariat Islam karena objek yang diperjualbelikan mengandung unsur *maysir*. Berdasarkan praktik tersebut, para pengguna *higgs domino* tanpa disadari melanggar aturan baku dari game yang seharusnya memperoleh *chip* melalui platform resmi. Dalam hukum Islam, tindakan ini melanggar syarat bersihnya barang atau objek dalam transaksi jual beli.

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi atas nama saudara:

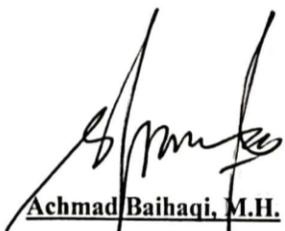
Nama : Clarinda Sevians Enjelita
NIM : 102200012
Jurusan : Hukum Ekonomi Syariah
Judul : **TINJAUAN SOSIOLOGI HUKUM ISLAM TERHADAP JUAL BELI
CHIP PADA GAME ONLINE HIGGS DOMINO**

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji dalam ujian skripsi.

Mengetahui,
Ketua Jurusan
Hukum Ekonomi Syariah


M. Ilham Tanzilulloh, M.H.I.
NIP 198608012015031002

Ponorogo, 05 September 2024
Menyetujui,
Pembimbing


Achmad Baihaqi, M.H.
NIP 198205032023211016



KEMENTERIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO

PENGESAHAN

Skripsi atas nama saudara:

Nama : Clarinda Sevians Enjelita
NIM : 102200012
Jurusan : Hukum Ekonomi Syariah
Judul : Tinjauan Sosiologi Hukum Islam Terhadap Jual Beli *Chip* Pada *Game Online Higgs Domino* Di Desa Gandri Kecamatan Pangkur Kabupaten Ngawi

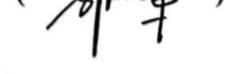
Skripsi ini telah dipertahankan pada sidang Munaqosah Fakultas Syariah Institut Agama Islam Negeri Ponorogo pada:

Hari : Rabu
Tanggal : 09 Oktober 2024

Dan telah diterima sebagai bagian dari persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana dalam Ilmu Syariah pada:

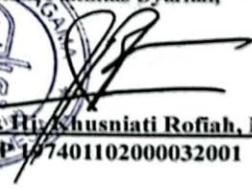
Hari : Rabu
Tanggal : 16 Oktober 2024

Tim Penguji:

1. Ketua Sidang : Umarwan Sutopo, Lc., M.H.I. ()
2. Penguji 1 : Niswatul Hidayati, M.H.I. ()
3. Penguji 2 : Achmad Baihaqi, M.H. ()

Ponorogo, 16 Oktober 2024

Mengesahkan
Dekan Fakultas Syariah,



Dr. Hj. Khusniati Rofiah, M.S.I.
NIP 197401102000032001

LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Clarinda Sevians Enjelita

NIM : 102200012

Jurusan : Hukum Ekonomi Syariah

Judul : **TINJAUAN SOSIOLOGI HUKUM ISLAM TERHADAP JUAL BELI *CHIP* PADA *GAME ONLINE HIGGS DOMINO* DI DESA GANDRI KECAMATAN PANGKUR KABUPATEN NGAWI**

Menyatakan bahwa naskah skripsi/ tesis telah diperiksa dan disahkan oleh dosen pembimbing. Selanjutnya saya bersedia naskah tersebut dipublikasikan oleh perpustakaan IAIN Ponorogo yang dapat diakses di etheses.iainponorogo.ac.id. Adapun isi dari keseluruhan tersebut, sepenuhnya menjadi tanggung jawab dari penulis.

Demikian pernyataan saya untuk dapat dipergunakan semestinya.

Ponorogo, 16 Oktober 2024

Yang membuat pernyataan,



Clarinda Sevians Enjelita

NIM 102200012

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Clarinda Sevians Enjelita
NIM : 102200012
Fakultas : Fakultas Syariah
Program Studi : Hukum Ekonomi Syariah
Judul Skripsi / tesis : **TINJAUAN SOSIOLOGI HUKUM ISLAM
TERHADAP JUAL BELI *CHIP* PADA *GAME ONLINE*
*HIGGS DOMINO***

Menyatakan bahwa naskah skripsi / tesis tersebut adalah benar-benar hasil karya sendiri. Di dalam tidak ada bagian yang berupa plagiat dari karya orang lain, dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku. Apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan di dalam karya tulis ini, saya bersedia menanggung risiko atau sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Ponorogo, 05 September 2024



Clarinda Sevians Enjelita

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Teknologi internet telah membawa perubahan yang signifikan dalam perdagangan. Kini masyarakat telah merasakan kemudahan dalam melakukan transaksi. Mereka hanya membutuhkan ponsel dan koneksi internet, juga mereka tidak perlu datang lagi ke tempat perbelanjaan untuk mendapatkan barang yang mereka perlukan.¹

Belakangan ini, perkembangan *game online* secara elektronik sangat cepat. Hal ini terlihat dari masyarakat yang semakin banyak bermain game online, serta banyaknya game center yang bermunculan. Game center ini berbeda dengan warnet, karena memiliki jumlah pelanggan tetap yang lebih banyak. Sehingga, game center selalu ramai dikunjungi.

Game online adalah salah satu permainan yang sering menggunakan koneksi internet. Dalam bahasa Indonesia, istilah *game online* dapat diartikan sebagai permainan daring. *Game online* dapat diakses melalui platform yang disediakan oleh perusahaan pengembang game. *Game online* memungkinkan pemain untuk bermain secara bersamaan menggunakan komputer yang terhubung ke internet.²

¹ M. Umer Chapra, *Islam dan Tantangan Ekonomi* (Surabaya: Risalah Gusti, 1999), 8.

²Asfihan, "Pengertian Game Online " <https://ruangpengetahuan.co.id/pengertian-game-online> / (diakses pada 4 November 2023 , Pukul 20.32 WIB).

Game online Higgs Domino merupakan game yang dimainkan secara online serta dapat diunduh melalui layanan yang tersedia di Android maupun IOS. Permainan ini merupakan permainan yang mudah, jika sudah ahli dalam menguasai fitur-fiturnya pemain akan mendapatkan hadiah melimpah berupa koin maya.³ Game ini sedang digemari dari semua kalangan baik orang tua maupun remaja-remaja di Indonesia. Para pengguna game ini dalam praktiknya banyak dijumpai di tempat-tempat layanan internet atau wifi seperti warung kopi yang menyediakan fasilitas tersebut. *Game online Higgs Domino* ini rilis pada 12 November 2018 oleh pemilik sah nya Higgs Games. Game ini berbeda dari game perang, karena tidak mengharuskan pemain untuk menyusun strategi tempur. Sebaliknya, game ini lebih menekankan pada kemampuan berpikir dan sejauh mana keberuntungan berpihak pada pemain. Syarat utama untuk memainkan game ini adalah memiliki chip. Game ini menawarkan berbagai pilihan permainan kartu, seperti gaple, qiuqiu, remi, poker, dan slot, yang digunakan untuk mengumpulkan chip melalui kemenangan. Salah satu permainan populer di *Higgs Domino Island* adalah slot, termasuk DuoFu DuoCai, Rezeki Nomplok, 5 Dragons, dan FaFaFa. *Higgs Domino* semakin menarik karena menyediakan fitur Top Up (isi ulang), sedekah, dan pengiriman chip (koin emas) dalam permainan.

³ Jenis Permainan, <https://www.bluestacks.com/id/blog/game-guides/higgs-domino-island/gameguides-jenis-permainan-hdi-untuk-pemula-id.html/>, diakses pada 26 november 2023,pukul 11.30 wib.

Higgs Domino kini menjadi salah satu game online yang populer, dengan beberapa istilah penting yang perlu dipahami, seperti chip, bet, slot, scatter, hingga jackpot. Dalam permainan ini, chip berfungsi sebagai mata uang yang digunakan oleh pemain, berperan sebagai alat tukar yang dibutuhkan dalam setiap permainan. Pemain dapat memperoleh chip melalui berbagai cara, seperti melakukan top up menggunakan pulsa atau dengan login harian. Istilah "bet" di *Higgs Domino* merujuk pada jumlah atau nilai yang dipertaruhkan dalam permainan, dan pemain bisa mendapatkan chip sesuai dengan bet yang dipasang jika mereka menang.

Game menawarkan beragam pilihan yang mengajak pemain untuk menghadapi dilema moral, berinteraksi secara sosial, dan memecahkan berbagai masalah yang sering kali mencerminkan kehidupan nyata, sehingga selalu menarik minat mereka. Hal ini membuat anak-anak terus ingin bermain dan pada akhirnya bisa menyebabkan kecanduan. Ketika remaja kecanduan *game online*, mereka cenderung menghabiskan banyak waktu untuk bermain, mengorbankan waktu untuk kegiatan lain. Lama kelamaan, ini bisa memengaruhi kepribadian mereka. Remaja yang kecanduan mungkin melakukan apa saja demi bisa terus bermain, termasuk mencuri, bolos sekolah, dan menjadi malas dalam mengerjakan tugas. Hal ini menimbulkan kekhawatiran orang tua, karena anak-anak mereka mulai acuh terhadap pendidikan, kesehatan, dan kehidupan sosial. Remaja yang kecanduan game cenderung mengabaikan lingkungan sekitar, baik keluarga, diri sendiri, maupun orang lain, karena mereka terlalu terfokus pada dunia game.

Tidak ada larangan mutlak terhadap hiburan, termasuk bermain game online, karena hal ini dianggap sebagai salah satu bentuk rekreasi untuk menghilangkan rasa lelah setelah menjalani aktivitas sehari-hari. Oleh karena itu, bermain game online tidak dilarang, karena merupakan bagian dari kegiatan hiburan. Menurut Syeikh Musthafa Al-Bugha semua permainan yang didasarkan pada pemikiran dan strategi diperbolehkan. Namun, kebolehan tersebut bisa berubah menjadi mubah atau makruh, tergantung pada kondisi pemain dan dampak yang ditimbulkan pada pemain tersebut.

Bermain game online dianggap diperbolehkan, namun kebolehan tersebut bergantung pada situasi dan dampak yang dialami oleh pemain. Jika bermain game online dilakukan secara berlebihan hingga mengabaikan kewajiban, menyebabkan kemalasan, atau menimbulkan efek negatif lainnya, maka hukumnya dapat berubah menjadi haram. Islam hanya membolehkan bentuk hiburan yang tidak merusak tujuan-tujuan dari syariat Islam.

Secara sosial dan budaya pada hukum Islam adalah hukum yang berdekatan serta mengakar pada budaya masyarakat, hukum Islam di Indonesia telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari dari masyarakat Islam di Indonesia. Ketika hukum Islam berinteraksi dengan realitas sosial di masyarakat, ilmu pengetahuan yang mendasarinya juga ikut berkembang. Oleh karena itu, ilmu sosiologi menjadi penting untuk memahami dan mengkaji perubahan sosial dalam masyarakat.

Pendekatan sosiologis khususnya dalam studi hukum Islam bisa dibagi menjadi beberapa tema yaitu:

1. Pengaruh hukum Islam terhadap masyarakat dan perubahan masyarakat.
2. Pengaruh struktur dan perubahan masyarakat terhadap pemahaman ajaran agama.
3. Tingkat pengamalan hukum agama masyarakat seperti bagaimana perilaku masyarakat Islam yang mengacu pada hukum Islam.
4. Sosial masyarakat yang beragama muslim.
5. Gerakan masyarakat yang membawa paham yang dapat melemahkan atau menunjang kehidupan beragama.⁴

Dalam perkembangan zaman, berbagai fenomena atau gejala sosial muncul di masyarakat, karena sifat manusia sebagai makhluk sosial yang saling bergantung satu sama lain merupakan karakter yang diciptakan oleh Allah SWT. Jika pada masa lalu Allah tidak mensyariatkan aturan yang adil untuk memenuhi kebutuhan mereka, hal itu tentu akan menimbulkan mudharat, terutama bagi mereka yang lemah. Oleh sebab itu, Allah SWT mensyariatkan jual beli sebagai jalan yang adil untuk mengatasi hal-hal tersebut.

Dalam hukum Islam, terdapat peraturan mengenai hal-hal yang diperbolehkan dan dilarang dalam praktik jual beli. Salah satu larangan dalam jual

⁴ Ali, Achmad dan Wiwie Heryani. *Sosiologi Hukum: Kajian Empiris Terhadap Pengadilan*. (Jakarta: Kencana, 2012.) 67.

beli adalah pedagang dilarang berdusta atau melakukan penipuan terhadap pembeli, baik terkait dengan kualitas maupun kuantitas barang yang dijual. Dengan kata lain, pedagang harus mengukur dan memilah barang yang dijualnya dengan benar.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, penulis tertarik untuk meneliti lebih lanjut mengenai transaksi jual beli *chip* ini apakah sudah sesuai dengan ketentuan hukum Islam. Oleh karena itu penelitian ini berjudul: **“Tinjauan Sosiologi Hukum Islam Terhadap Jual Beli *Chip* Pada *Game Online Higgs Domino* Di Desa Gandri Kecamatan Pangkur Kabupaten Ngawi”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di paparkan di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana tinjauan sosiologi hukum terhadap perilaku sosial masyarakat dalam bermain *Game Online Higgs Domino* Di Desa Gandri Kecamatan Pangkur Kabupaten Ngawi?
2. Bagaimana tinjauan sosiologi hukum Islam terhadap dampak perilaku sosial masyarakat dari adanya jual beli *Chip* pada *Game Online Higgs Domino* Di Desa Gandri Kecamatan Pangkur Kabupaten Ngawi?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan dengan rumusan masalah diatas, maka tujuan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Menjelaskan tentang tinjauan sosiologi hukum perilaku sosial masyarakat dalam bermain *Game Online Higgs Domino* Di Desa Gandri Kecamatan Pangkur Kabupaten Ngawi?
2. Menjelaskan tentang tinjauan sosiologi hukum Islam terhadap dampak perilaku sosial masyarakat dari adanya jual beli *Chip* pada *Game Online Higgs Domino* Di Desa Gandri Kecamatan Pangkur Kabupaten Ngawi?

D. Manfaat Penelitian

Pada penelitian ini diharapkan ada beberapa manfaat yang dicapai yaitu sebagai berikut.

a) Manfaat teoritis

Hasil penelitian diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan terkait sosiologi hukum Islam. Memberikan kontribusi pemikiran bagi pengembangan ilmu sosiologi hukum Islam serta dijadikan rujukan untuk penelitian selanjutnya tentang praktek yang ada pada transaksi jual beli *chip* pada aplikasi *game online* dan analisis hukum positif terhadap transaksi jual beli *chip* pada *game online*.

b) Manfaat praktis

a) Bagi Peneliti

Menambah pengalaman dan wawasan baru untuk penulis,serta dengan adanya penelitian ini sekaligus menambah relasi dengan orang baru, serta menerapkan semua mata kuliah yang di dapat sebelumnya khususnya pengetahuan tentang transaksi jual beli *chip game online*.

b) Bagi Masyarakat

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi masyarakat dan menambah kesadaran guna untuk mengetahui aturan hukum Islam terhadap transaksi jual beli *chip* pada aplikasi *game online*.

E. Telaah Pustaka

Berdasarkan penelusuran peneliti, mengenai transaksi jual beli *Chip* sudah begitu banyak dibahas.

Pertama Hendra Kesuma, 2018. "*Jual Beli Chip Poker Secara Online Perspektif Konsep Jual Beli Madzhab Syafi'i*". Dalam rumusan masalah dalam skripsi ini diantaranya: a) bagaimana mekanisme jual beli *Chip game zyngapoker* online melalui *facebook*? b) bagaimana pandangan madzhab Syafi'i tentang jual beli *Chip poker* online melalui *facebook*?⁵ Adapun penelitian ini merupakan jenis penelitian normatif dengan menggunakan pendekatan konseptual.

Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa jual beli *Chip poker* melalui *facebook* dalam perspektif Madzhab Syafi'i tidak sah, dikarenakan obyek yang diperjual belikan masih dapat dipertanyakan keabsahannya. Persamaan

⁵ Hendra Kesuma," Jual Beli *Chip Poker* Secara Online Perspektif Konsep Jual Beli Madzhab Syafi'i," *Skripsi* (Malang: UIN Mulana Malik Ibrahim 2018).

penelitian terdahulu ini dengan peneliti penulis yaitu sama-sama membahas mengenai jual beli *Chip* dalam *game online*. Sedangkan perbedaannya yaitu, dalam penelitian ini lebih fokus pada jual beli dalam *game online* menurut satu pandangan saja yaitu menurut perspektif madzhab syafi'i. Sedangkan dalam penelitian ini membahas mengenai transaksi jual beli *Chip* menurut perilaku sosial masyarakat.

Kedua, Penelitian yang dilakukan oleh Catur Langgeng Pribadi. 2022. yang berjudul "*Gejala Stres Pada Remaja Pecandu Game Online Di Desa Cokromenggalan*". Skripsi.⁶ Jurusan Bimbingan Penyuluhan Islam Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah Institut Agama Islam Negeri Ponorogo. Dalam penelitian ini yang menjadi bahasan masalah adalah 1) Bagaimana bentuk gejala stres pada remaja pecandu game online? 2) Bagaimana game online menjadi faktor penyebab gejala stres pada remaja pecandu game online? 3) Bagaimana dampak gejala stres pada prestasi akademik remaja pecandu game Online?. Dari hasil penelitian didapati bahwa remaja mengalami gejala stres yang diakibatkan oleh game online dan memunculkan reaksi negatif pada para remaja atau yang di sebut distress yang mana reaksi tersebut mengakibatkan gejala-gejala stres nampak pada remaja beberapa gejala yang nampak diantaranya adalah: reaksi psikologis (sulit mengontrol emosi, mudah marah, mudah tersinggung), reaksi fisiologis (nyeri pada tengkuk, sakit mata, insomnia), reaksi proses berfikir (seperti pikiran menjadi kacau, menurunnya daya konsentrasi, pikiran berulang, dan pikiran tidak wajar),

⁶Catur Langgeng Pribadi, "*Gejala Stress Pada Remaja Pecandu Game Online Di Desa Cokromenggalan*," *Skripsi* (Ponorogo: IAIN Ponorogo ,2022).

reaksi perilaku (frekuensi merokok menjadi meningkat, atau bahkan menghindari teman-teman dan menjadi anti sosial). Faktor yang menyebabkan game online menjadi penyebab gejala stres pada remaja diantaranya adalah: faktor internal berkaitan dengan remaja dan faktor eksternal berkaitan dengan lingkungan sekitar. Dampak terhadap prestasi akademik diantaranya adalah: kemampuan intelektualitas menurun, minat belajar menurun, tidak bisa mengembangkan bakat, motivasi belajar menurun, sikap negatif, kondisi fisik dan mental menurun, remaja mengalami penurunan kemandirian untuk belajar.

Ketiga, Nasruddin Khalili Harahap, IAIN Padang Sidempuan. "*Dampak Higgs Domino Island Dalam Masyarakat (Kajian Dengan Perspektif Sosiologi Hukum)*". Dalam jurnal ini membahas mengenai dampak dari adanya *game higgs domino* bagi masyarakat⁷. Penelitian ini menggunakan penelitian yuridis normatif, dilakukan terhadap norma-norma yang terwujud dalam peraturan perundang-undangan yang berkaitan dengan penelitian ini.

Dalam jurnal penelitian ini dapat disimpulkan bahwa jika kita lihat fenomena pada saat ini mengenai adanya transaksi jual beli *Chip* yaitu merupakan suatu masalah hukum baru yang sedang muncul ditengah tatanan kehidupan bermasyarakat. Karena yang memainkan *game higgs domino* ini tidak hanya orang dewasa saja melainkan pemainnya ada yang masih anak-anak. Dengan adanya

⁷ Nasruddin Khalili Harahap, Dampak Higgs Domino Island dalam Masyarakat (Kajian Dengan Perspektif Sosiologi Hukum). TAZKIR: *Jurnal Penelitian Ilmu-ilmu Sosial dan KeIslaman*. Vol. 07 No. 2 Desember 2021.

game higgs domino ini juga bisa membentuk karakter yang buruk seperti menjadi anti sosial, timbulnya rasa malas, ditakutkan mengakibatkan secara tidak langsung tertanam kepada anak-anak untuk melakukan perjudian dan juga menjadikan salah satu minimnya moral masyarakat seperti adanya penipuan, mencuri bahkan ada seorang cucu membunuh neneknya demi bisa membeli *Chip* dalam *game higgs domino* agar bisa terus memainkannya. Dalam jurnal penelitian ini merupakan penelitian lapangan (*field research*) dengan menggunakan metode wawancara pada pengguna Aplikasi *Game Online Higgs Domino Island* dan Penelitian ini menggunakan metode pendekatan yuridis normatifhas mengenai *Chip* pada aplikasi *Higgs Domino*. Persamaan dalam penelitian ini adalah sama-sama membahas mengenai *Chip* pada aplikasi *Higgs Domino*. Sedangkan perbedaan penelitian dalam jurnal penelitian ini lebih fokus pada dampak sosial *game higgs domino* dalam masyarakat. Sedangkan perbedaan dalam penelitian ini membahas mengenai transaksi jual beli *Chip* menurut hukum Islam dan perilaku sosial masyarakat.

Keempat, Penelitian yang di lakukan oleh M. Reza Iqlani 2019. Tinjauan Etika Bisnis Islam Terhadap Jual Beli Akun Game Online (Studi Kasus di Forum Mobile Legends Ponorogo). Skripsi.⁸ Jurusan Hukum Ekonomi Syariah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Ponorogo. Dalam penelitian ini yang menjadi bahasan

⁸ M. Reza, Iqlani, "Tinjauan Etika Bisnis Islam Terhadap Jual Beli Akun Game Online (Studi Kasus di Forum Mobile Legends Ponorogo)." *Skripsi* (Ponorogo: Institut Agama Islam Negeri Ponorogo, 2019).

masalah adalah (1). Bagaimana tinjauan etika bisnis Islam terhadap mekanisme transaksi jual beli akun game online di forum “Mobile Legends Ponorogo”? (2). Bagaimana tinjauan etika bisnis Islam terhadap penetapan harga pada jual beli akun game online di forum “Mobile Legends Ponorogo”?

Dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Teknik pengumpulan data yang diterapkan oleh penulis meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Adapun metode analisis yang digunakan adalah analisis induktif, yaitu dengan mengutamakan pengumpulan data terlebih dahulu, kemudian menarik kesimpulan berdasarkan data tersebut menggunakan teori etika bisnis Islam.

Penelitian ini menyimpulkan bahwa terdapat tiga mekanisme transaksi jual beli akun game online di forum Mobile Legends Ponorogo, yaitu: transaksi langsung antara penjual dan pembeli secara offline, transaksi langsung secara online, serta transaksi online dengan admin sebagai pihak ketiga. Ketiga mekanisme ini dianalisis berdasarkan lima prinsip etika bisnis Islam (keesaan, keseimbangan, kehendak bebas, tanggung jawab, dan kebajikan). Hasilnya, mekanisme pertama sesuai dengan kelima prinsip etika bisnis Islam, mekanisme kedua tidak sesuai, dan mekanisme ketiga sesuai dengan kelima prinsip tersebut. Penetapan harga dalam jual beli akun game Mobile Legends terdiri dari dua jenis, yaitu: harga yang ditentukan melalui negosiasi antara penjual dan pembeli, serta harga yang ditetapkan tanpa negosiasi namun lebih murah dari harga pasar. Kedua metode penetapan harga ini juga dianalisis dengan lima prinsip etika bisnis Islam,

di mana penetapan harga pertama sesuai dengan prinsip-prinsip tersebut, sedangkan penetapan harga kedua tidak sesuai.

Kelima, Penelitian yang dilakukan oleh Siti Maimunah, 2018. Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual Beli Game Online 8 Ball Pool (Studi kasus di Forum jual beli koin 8 ball Pool melalui fitur facebook). Skripsi.⁹ Jurusan Hukum Ekonomi Syariah Fakultas Syariah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Ponorogo. Dalam penelitian ini yang menjadi bahasan masalah adalah (1) Bagaimana tinjauan Hukum Islam terhadap Akad jual beli koin game online 8 ball pool di forum jual beli 8 ball pool melalui fitur facebook atas. (2) Bagaimana tinjauan Hukum Islam terhadap barang atau objek yang diperjual belikan pada Akad jual beli koin game 8 ball pool di forum jual beli game online 8 ball pool melalui fitur facebook bawah.

Dalam penelitian ini penulis menggunakan jenis penelitian lapangan dengan pendekatan kualitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan metode induktif, di mana penulis melakukan pengamatan terlebih dahulu, kemudian menarik kesimpulan berdasarkan pengamatan tersebut.

Dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa (1) Menurut tinjauan hukum Islam terhadap akad jual beli koin game online *8 ball pool* melalui fitur *facebook* adalah diharamkan. Hal ini dikarenakan dua dari tiga tahapan penjualan koin, yakni

⁹ Siti Maimunah, "Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual Beli Game Online 8 Ball Pool (Studi kasus di Forum jual beli koin 8 ball Pool melalui fitur facebook)," *Skripsi* (Ponorogo: Institut Agama Islam Negeri Ponorogo, 2018).

koin yang diperoleh dari bermain game, tidak memenuhi rukun dan syarat jual beli dalam Islam. Namun, koin yang diperoleh penjual dari menonton iklan diperbolehkan menurut hukum Islam, karena koin tersebut bukan hasil dari pertaruhan. Sebagian jual beli koin ini tidak sesuai dengan rukun dan syarat dalam hukum Islam. (2) Tinjauan hukum Islam terhadap barang atau obyek yang diperjualbelikan dalam akad jual beli koin game online 8 Ball Pool di forum jual beli melalui Facebook adalah haram. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa koin yang diperjualbelikan merupakan hasil dari kemenangan dalam pertaruhan atau pembelian koin dari lawan sebagai modal, yang tidak diperbolehkan dalam hukum Islam. Namun, koin yang diperoleh dari menonton iklan diperbolehkan menurut hukum Islam.

F. Metode Penelitian

1. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Berdasarkan data yang diperoleh, penelitian ini merupakan jenis penelitian lapangan (*field research*) dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Penelitian kualitatif menghasilkan data deskriptif dalam bentuk kata-kata, baik tertulis maupun lisan, serta perilaku yang dapat diamati. Peneliti menganalisis permasalahan sesuai dengan situasi nyata di masyarakat melalui interaksi dan komunikasi dengan berbagai pihak terkait. Penelitian ini

menggunakan metode penelitian empiris, yaitu penelitian yang menganalisis penerapan hukum dalam kehidupan nyata.¹⁰

Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini mengamati langsung terhadap mekanisme permainan pada *Game Online Higgs Domino* dan dampak dari adanya jual beli *Chip* pada *Game Online Higgs Domino* yang selanjutnya ditinjau dengan hukum Islam dalam akad jual beli dan sosiologi hukum Islam. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yaitu dengan cara memaparkan informasi *factual* (asli) yang diperoleh dari pengguna *game online higgs domino*.

2. Kehadiran Peneliti

Dalam penelitian kualitatif, kehadiran peneliti berperan sebagai pengumpul data dan merupakan instrumen utama dalam proses penelitian. Peneliti bertanggung jawab atas perencanaan, pelaksanaan pengumpulan data, analisis, dan pelaporan hasil penelitian. Dalam hal ini, peneliti berposisi sebagai pengamat penuh, yang hanya mengamati seluruh proses penelitian tanpa terlibat langsung dalam kegiatan yang diteliti. Selain itu, pengamatan peneliti dilakukan secara terbuka dan tidak bersifat rahasia.

3. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Desa Gandri Kecamatan Pangkur Kabupaten Ngawi dengan menggunakan aplikasi *game online higgs domino* pada fitur

¹⁰ Muhaimin, *METODE PENELITIAN HUKUM* (Mataram: Mataram University Press, 2020),

transaksi yang sering disebut koin/*chip*. Lokasi yang dipilih karena ditempat tersebut terdapat banyak pengguna *game online Higgs Domino* yang melakukan praktek transaksi di *game online Higgs Domino* dalam fitur transaksi inilah yang dapat menghasilkan peluang keuntungan bagi para pengguna aplikasi *game online higgs domino* tersebut. Pemilihan lokasi tertentu yang berhubungan langsung dengan kasus dan situasi masalah yang akan di teliti.

4. Data dan Sumber Data

a. Data

Data merupakan bahan baku informasi untuk memberikan gambaran spesifik mengenai objek penelitian. Data yang diperlukan penulis dalam menyelesaikan penelitian ini adalah data terkait dengan transaksi jual beli *chip* menggunakan aplikasi game online higgs domino. Untuk memperoleh data yang diperlukan dalam penelitian ini, peneliti memperoleh data yang diperoleh langsung dari lapangan. Dalam penelitian ini terdapat data primer dan data sekunder.

1) Data primer

- a) Data terkait tinjauan sosiologi hukum terhadap mekanisme permainan pada game online higgs domino.
- b) Data terkait tinjauan sosiologi hukum Islam terhadap dampak dari adanya jual beli *chip* pada game online higgs domino.

2) Data sekunder

Data sekunder berupa hasil dokumentasi berbentuk gambar yang berhubungan dengan pembahasa gambaran umum praktek jual beli *chip* pada game online higgs domino. Juga berupa internet yang berhubungan dengan gambaran umum game online higg domino.

b. Sumber Data

Sumber data adalah entitas dari mana informasi dapat diperoleh. Sumber data dapat meliputi benda, perilaku manusia, tempat, dan sebagainya. Dalam penelitian ini, sumber data yang digunakan adalah field research, yaitu data yang diperoleh langsung dari lapangan melalui observasi dan wawancara untuk mendapatkan informasi yang lebih jelas terkait dengan topik penelitian. Sumber data ini terdiri dari dua jenis, yaitu:¹¹

1) Sumber Data Primer

Sumber Data Primer yaitu sumber yang secara langsung memberikan data kepada peneliti dari informan yang mengetahui secara jelas dan rinci tentang masalah yang sedang diteliti. Dalam penelitian ini yang menjadi sumber data primer yaitu data terkait dengan praktek jual beli *chip* pada game online tersebut. Dalam penelitian ini antara lain meliputi masyarakat sekitar dan warga yang dianggap mampu memberikan informasi yang jelas dan relevan

2) Sumber Data Sekunder

¹¹ Suharsimi Arikunto, *Manajemen Penelitian*, (Jakarta, Rineka Cipta, 2000), 107.

Sumber Data Sekunder Jenis data ini berasal dari bahan-bahan kepustakaan dan berfungsi sebagai pelengkap data primer. Data sekunder biasanya telah disusun dalam bentuk dokumen-dokumen seperti catatan sekolah, majalah, buku, jurnal, dan sumber lain yang relevan dengan topik penelitian. Data sekunder ini digunakan oleh peneliti untuk mendukung dan melengkapi informasi yang diperoleh dari sumber utama.

5. Teknik Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data dilakukan pada natural setting (kondisi yang alamiah), sumber data primer, dan teknik pengumpulan data lebih banyak pada wawancara mendalam dan dokumentasi.¹² Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Wawancara

Wawancara adalah bentuk percakapan yang dilakukan untuk mengumpulkan data terkini mengenai individu, peristiwa, organisasi, perasaan, motivasi, pengakuan, dan hal-hal lainnya.¹³ Dalam penelitian ini peneliti melakukan wawancara dengan sumber data yaitu pengguna sekaligus penjual *chip* dari *game online higgs domino*, guna memperoleh informasi atau keterangan yang terkait dengan mekanisme permainan *game*

¹² Sugiyono, Metode Penelitian Kualitatif (Bandung : Alfabeta,2018),104.

¹³ Ahmad Sonhaji, *Metode Penelitian Kualitatif Dalam Pendidikan*, (Banjarmasin: Universitas Lambung Mangkurat, Program S2 Manajemen Pendidikan, 2003), 69.

online higgs domino serta dampak dari adanya jual beli *chip* pada *game online higgs domino*.

b. Observasi

Observasi adalah salah satu cara untuk memahami lingkungan, selain dari membaca koran, mendengarkan radio, menonton televisi, atau berbicara dengan orang lain. Dalam konteks ini, observasi berarti kegiatan mengamati secara langsung untuk melihat secara mendetail aktivitas yang dilakukan oleh objek yang diamati. Observasi adalah teknik pengumpulan data yang mengharuskan peneliti untuk turun langsung ke lapangan dan mengamati berbagai aspek yang berkaitan dengan ruang, tempat, pelaku, kegiatan, benda-benda, waktu, peristiwa, tujuan, dan perasaan.¹⁴ Dalam hal ini peneliti mengamati jalannya praktik jual beli *chip* pada aplikasi *game online* tersebut. Observasi penelitian ini dilakukan pada saat transaksi jual beli tersebut.

c. Dokumentasi

Dokumentasi adalah metode untuk mencari data dari berbagai bentuk catatan, seperti buku, transkrip, surat kabar, prasasti, majalah, notulen rapat, agenda, serta foto-foto kegiatan. Dalam penelitian ini, metode

¹⁴ M. Djunaedi Ghony dan Fauzan Almansur, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2012), 65.

dokumentasi digunakan untuk melengkapi data yang diperoleh dari wawancara dan observasi.¹⁵

6. Analisis Data

Teknik analisa data yang dilakukan peneliti untuk melakukan penelitian dengan menggunakan analisa data induktif. Analisis induktif merupakan proses berpikir yang dimulai dari fakta empiris yang diperoleh di lapangan (data yang ada di lapangan), kemudian data tersebut dianalisis untuk akhirnya menghasilkan kesimpulan terkait permasalahan yang diteliti, berdasarkan informasi yang diperoleh dari lapangan.¹⁶

7. Pengecekan Keabsahan Data

Keabsahan data merupakan proses pemeriksaan atau verifikasi yang dilakukan untuk memastikan bahwa penelitian yang dilakukan benar-benar bersifat ilmiah dan untuk menguji validitas data yang diperoleh oleh peneliti.

Dalam penelitian kualitatif, teknik triangulasi digunakan untuk memverifikasi keabsahan data yang dikumpulkan melalui wawancara dengan informan kunci. Penulis kemudian mengonfirmasi data tersebut dengan hasil studi dokumentasi yang relevan serta observasi lapangan, sehingga menjamin keaslian dan keabsahan data.

¹⁵ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan praktek* (Jakarta : Rineka Cipta, 2010), 206.

¹⁶ Restu Kartiko Widi, *Asas Metodologi Penelelitan: Sebuah Pengenalan dan Penuntun Langkah Demi Langkah Pelaksanaan Penelitian* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2010), 253.

G. Sistematika Pembahasan

Dalam penyusunan proposal ini, penulis membagi pembahasan ke dalam lima bab, di mana setiap bab terdiri dari beberapa sub bab. Adapun sistematika pembahasan dalam penulisan proposal ini adalah sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Bab pendahuluan ini mencakup latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kajian pustaka, landasan teori, metode penelitian, serta sistematika pembahasan. Bab ini berperan dalam menjelaskan arah penelitian yang akan dilaksanakan oleh peneliti, sekaligus memberikan gambaran umum dan landasan secara menyeluruh mengenai isi skripsi.

BAB II : KONSEP TINDAKAN SOSIAL DAN JUAL BELI DALAM SOSIOLOGI HUKUM ISLAM

Bab kedua ini berisi tentang landasan teori dengan pembahasan tentang sosiologi hukum meliputi pengertian sosiologi hukum, kegunaan sosiologi hukum, teori tindakan Max Weber, sosiologi hukum Islam, pengertian sosiologi hukum islam, serta jual beli.

BAB III : PRAKTEK JUAL BELI *CHIP* PADA APLIKASI *GAME ONLINE HIGGS DOMINO*

Bab ini menjelaskan tentang hasil temuan dilapangan yang akan memberikan gambaran umum meliputi gambaran umum

permainan seperti sejarah dan perkembangan game online, pengertian *game online higgs domino*, mekanisme permainan dan praktek jual beli *chip* pada *game online higgs domino*, dampak dari adanya jual beli *chip* pada game online higgs domino. Pada bab ini berfungsi untuk menjelaskan bagaimana hukum dari permainan *game online higgs domino* dalam perspektif sosiologi hukum Islam.

BAB IV : ANALISIS SOSIOLOGI HUKUM ISLAM TERHADAP JUAL BELI CHIP PADA GAME ONLINE HIGGS DOMINO DI DESA GANDRI KECAMATAN PANGKUR KABUPATEN NGAWI

Dalam bab ini peneliti memaparkan analisis menggunakan teori sosiologi hukum yang meliputi teori tindakan Max Weber dan sosiologi hukum Islam serta jual beli dalam hukum Islam. Terhadap praktek jual beli *chip* pada *game online Higgs Domino* dan dampak yang melatarbelakangi adanya praktek jual beli tersebut.

BAB V : PENUTUP

Bab ini merupakan penutup yang berisi kesimpulan dari keseluruhan isi uraian yang telah dilakukan dan saran-saran bagi

peneliti selanjutnya maupun pihak yang berkepentingan pada tema ini dan sebagai rekomendasi untuk kajian lainnya.



BAB II
KONSEP TINDAKAN SOSIAL DAN JUAL BELI DALAM SOSIOLOGI
HUKUM ISLAM

A. Sosiologi Hukum

1. Pengertian Sosiologi

Sosiologi hukum menggabungkan dua istilah yang mulanya digunakan secara terpisah, yaitu sosiologi dan hukum. Secara terminologis, yang dimaksud dengan hukum disini bukan ilmu hukum, melainkan beberapa bentuk kaidah sosial atau norma, etika berperilaku ,peraturan ,undang-undang,kebijakan dan sebagainya. Hukum berfungsi untuk mengatur kehidupan bermasyarakat tindakan dan perilaku atau tingkah laku yang berhubungan dengan kehidupan berbangsa dan bernegara. Sedangkan sosiologi sendiri merupakan ilmu yang mempelajari masyarakat. Dengan demikian, sosiologi hukum merupakan kajian ilmu sosial terhadap hukum yang berlaku di masyarakat dan perilaku serta gejala sosial yang menjadi penyebab lahirnya hukum pada masyarakat. Kehadiran sosiologi hukum dapat di dahului oleh hukum atau sebaliknya oleh masyarakat dimana gejala hukum merupakan gejala sosial.¹

Sosiologi hukum adalah suatu cabang ilmu pengetahuan secara empiris dan analitis yang mempelajari hubungan timbal balik antara hukum

¹ Drs. Munawir, Sosiologi Hukum, (Ponorogo:STAIN PO PRESS,2010), 10.

sebagai gejala sosial dengan gejala-gejala sosial lain. Sosiologi hukum juga merupakan suatu ilmu pengetahuan yang menitik beratkan penyelidikannya yang terletak pada masyarakat dan hukum sebagai suatu penjelmaan semata-mata.

2. Kegunaan Sosiologi Hukum

Sosiologi hukum menafsirkan kelakuan dan manifestasi materialis hukum menurut makna batinnya. Khususnya bertindak dari pola hukum kelembagaan yang telah ditetapkan, seperti hukum dan prosedur serta sanksi-sanksi yang telah terorganisasi. Sosiologi hukum bertindak pada nilai-nilai dan gagasan hukum yang mewujudkan dalam sumber ke sah an (*validity*), yakni keabsahan dari kepositifan segala hukum.²

Dalam sosiologi hukum itu mengandung dan memiliki beberapa karakteristik, yakni suatu sifat khas yang dimiliki sosiologi hukum adalah:

- a. Sosiologi hukum bertujuan untuk memberi penjelasan terhadap praktek-praktek hukum, seperti dalam pembuatan undang-undang dan praktek pengadilan. Menurut Max Weber hal ini guna untuk menjelaskan bagaimana pratek itu terjadi , faktor yang mempengaruhi, latar belakang dan sebagainya, oleh karena itu disebut sebagai *interpretative understanding*. Sosiologi hukum tidak hanya mengoreksi luar saja melainkan menerima penjelasan yang bersifat internal yang

² Ibid., 28.

meliputi, motif-motif tingkah laku seseorang. Dalam hal ini tidak dibedakan antara perilaku yang sesuai dan menyimpang karena keduanya merupakan obyek dalam studi ini.

- b. Sosiologi hukum senantiasa menguji keabsahan empiris, dengan upaya mengetahui antara isi kaidah dalam faktanya, baik dalam data empiris maupun non empiris
- c. Sosiologi hukum tidak melakukan penilaian terhadap hukum. maksudnya tidak memberikan penilaian melainkan mendekati hukum dari segi obyektivitas yang bertujuan memberikan penjelasan terhadap fenomena hukum yang nyata.

3. Teori Tindakan Max Weber

Max Weber dikenal sebagai bapak sosiologi Jerman karena memberi kita hasil-hasil metodologi serta analisisnya perihal masyarakat modern. Max Weber lahir di Erfurt, Jerman pada tahun 1864. Setelah menyelesaikan studi di bidang hukum, ekonomi, sejarah, filsafat dan teologi. Lalu ia mengajar disiplin ilmu-ilmu tersebut di berbagai universitas di Jerman serta sebagai tokoh utama di Jerman dan menghadiri berbagai konferensi ilmu sosial di Eropa dan Amerika Serikat sambil menyebarkan ilmu sosiologi yang saat itu masih sangat awal. Weber meninggal pada tahun 1920 dan meninggalkan karya yang melimpah yang dikaitkan dengan

metodologi ilmu pengetahuan sosial, sejarah ekonomi, sosiologi agama dan sebagainya.³

Definisi sosiologi menurut Max Weber adalah *a science concerning itself with the interpretive understanding of social action and there by with a causal explanation of its course and consequences*. (ilmu yang membahas tentang pemahaman interpretatif terhadap aksi sosial dengan menjelaskan hubungan antara sebab akibat).

Sosiologi bagi Weber awalnya adalah ilmu pengetahuan tentang tindakan sosial. Weber menganggap bahwa paksaan dan determinisme itu bersifat relative. Yang ada bukanlah hukum yang absolut melainkan tendensi- tendensi yang selalu memungkinkan terjadi suatu kebetulan dan pada keputusan individual. Weber yakin bahwa masyarakat adalah produk dari tindakan individu-individu yang berbuat dalam kerangka fungsi nilai, motif, dan kalkulasi rasional.

Selanjutnya didalam teori Max Weber tentang rasionalisasi kehidupan sosial menjadi ciri yang paling signifikan masyarakat modern. Menurutnya tindakan rasional adalah tindakan manusia yang dapat memperngaruhi individu-individu lain dalam masyarakat. Max Weber menggunakan konsep rasionalitas dalam klasifikasinya dengan tipe-tipe

³ Ninik Rochani Sjams, Sosiologi (Sejarah dan Pemikirannya), terj. (Yogyakarta: Kreasi Wacana,2004), 128.

tindakan sosial. Adapun 5 ciri pokok dalam tindakan sosial yaitu sebagai berikut:

- a. Jika tindakan manusia itu mengandung makna subjektif maka bisa jadi meliputi berbagai tindakan nyata
- b. Tindakan nyata bisa bersifat membatin sepenuhnya
- c. Tindakan bisa berasal dari akibat pengaruh positif suatu situasi, tindakan yang sengaja diulang, atau tindakan dalam bentuk persetujuan secara diam-diam dari pihak manapun
- d. Tindakan yang diarahkan kepada seseorang atau kepada beberapa individu
- e. Tindakan itu memperhatikan tindakan orang lain dan terarah kepada orang lain itu.

Max weber juga mengklasifikasikan secara khusus tindakan sosial dalam empat tipe yaitu rasionalitas instrumental, rasionalitas nilai, tindakan afektif, dan tindakan tradisional. Berikut penjabaran dari ke empat tipe tindakan tersebut.⁴

- 1) Rasional Instrumental (*Instrumentally Rational*) yaitu suatu tindakan yang ditujukan pada pencapaian tujuan-tujuan yang secara rasional diperhitungkan dan diupayakan sendiri oleh pihak yang bersangkutan.

⁴ Khusniati Rofiah dan Moh. Munir, "Jihad Harta dan Kesejahteraan Ekonomi pada Keluarga Jamaah Tabligh: Perspektif Teori Tindakan Sosial Max Weber", dalam Jurnal Justicia Islamica, Vol. 16, No. 1, 2019, 196.

Tindakan ini ditentukan oleh harapan-harapan terhadap perilaku objek dalam lingkungan dan perilaku manusia lain, harapan ini digunakan sebagai syarat atau sarana untuk mencapai tujuan dengan upaya dan perhitungan yang rasional. Dalam tindakan ini manusia harus menentukan tujuan yang diinginkan secara rasional agar bisa tercapainya tujuan tersebut.

- 2) Rasional Nilai (*Value Rational*) yaitu suatu tindakan yang disadari oleh kesadaran nilai-nilai yang mempengaruhi tingkah laku manusia dalam kehidupannya. Tindakan ini merupakan tindakan rasionalitas masyarakat yang dilihat dari nilai-nilai absolut tertentu untuk tujuan hidup.
- 3) Tindakan Afektif (*Effectual/especially emotional*) yaitu suatu tindakan yang ditentukan oleh kondisi kejiwaan dan perasaan manusia yang melakukan. Tindakan ini berhubungan dengan emosi atau perasaan yang dalam, sehingga terdapat hubungan khusus yang tidak dapat diungkapkan secara terang di luar kondisi tersebut karena ditentukan oleh kondisi emosi manusia.
- 4) Tindakan Tradisional (*Traditional*) yaitu suatu tindakan yang bertujuan untuk memperjuangkan nilai yang berasal dari tradisi kehidupan masyarakat atau suatu tindakan yang sudah turun temurun. Tindakan ini ditentukan oleh cara bertindak manusia yang biasa dilakukan, seperti suatu kelompok masyarakat yang melakukan atau mempertahankan upacara tradisi dari leluhur.⁵

⁵ Ibid, 197.

Menurut Max Weber tindakan rasional menjadi ciri masyarakat modern yaitu mewujudkan dirinya sebagai pengusaha kapitalis, ilmuwan, konsumen atau pelaku yang bekerja/bertindak sesuai dengan logika tersebut.⁶

B. Sosiologi Hukum Islam

1. Pengertian Sosiologi Hukum Islam

Sosiologi hukum Islam (*Sociology of Islamic law*) adalah cabang ilmu yang mempelajari hukum Islam dalam konteks sosial, atau sama halnya dengan cabang ilmu yang secara empiris dan analitis mempelajari pengaruh timbal balik antara hukum Islam dan gejala-gejala sosial lainnya.

Dalam studi Islam dengan menggunakan pendekatan sosiologi, menurut pandangan M. Atho Mudzhar lebih mendekati kajian sosiologi klasik dari pada sosiologi agama modern. Sebab dalam studi Islam dalam prespektif sosiologis mempelajari hubungan timbal balika antara agama dan masyarakat. Maka dengan itu, M.Atho Mudzhar menyatakan bahwa studi Islam dengan prespektif sosiologi setidaknya bisa mengambil lima tema. Pertama, pengaruh hukum Islam terhadap masyarakat dan perubahan masyarakat. Kedua, pengaruh struktur dan perubahan masyarakat terhadap pemahaman ajara agama. Ketiga, tingkat pengalaman hukum agama masyarakat seperti bagaimana perilaku masyarakat Islam mengacu pada

⁶ Syahrial Syarbaini Fathuri, Teori Sosiologi (Suatu Pengantar) (Bogor: Ghalia Indonesia cet 1, 2016, 38.

hukum Islam. Keempat, pola perilaku sosial masyarakat muslim. Dan yang kelima, gerakan masyarakat yang membawa paham yang dapat melemahkan atau menunjang kehidupan dalam beragama.⁷

Sosiologi hukum Islam menggabungkan tiga konsep yang sebelumnya berdiri sendiri: sosiologi, hukum, dan Islam. Dalam konteks penelitian ini, sosiologi hukum Islam merujuk pada analisis fenomena hukum Islam yang menggunakan pendekatan ilmu sosial dan teori-teori sosiologis.

Hukum Islam memiliki dua peran yang berbeda. Di satu sisi, hukum Islam bertujuan untuk mengatur perilaku manusia, khususnya umat Islam, sesuai dengan ajaran Islam. Sebagai aturan, hukum Islam memberikan legitimasi dan larangan dengan latar belakang spiritual. Dua peran ini memberikan ciri khas tersendiri pada hukum Islam, terutama dalam perspektif sosiologi hukum. Ini karena, sebagai sistem hukum, hukum Islam tidak terlepas dari pengaruh budaya sosial yang ada di sekitarnya. Dari perspektif ini, dapat dipahami bahwa hukum Islam adalah hasil dari adaptasi pikiran manusia dan sistem lingkungan budaya masyarakat berdasarkan ketetapan Allah. Dari sudut pandang normatif, hukum Islam

⁷ M. Rasyid Ridla, "Sosiologi Hukum Islam (Analisis Terhadap Pemikiran M. Atho Mudhzar)," *Jurnal Al Ihkam* Vol 1 No. 2, (Desember 2006), 137.

menunjukkan bahwa campur tangan ide dan ketetapan Tuhan tidak dapat dihindari dalam proses pembentukannya.⁸

Pembentukan pola perilaku masyarakat dalam Islam menunjukkan perbedaan yang signifikan dengan masyarakat non-Islam. Dalam masyarakat non-Islam, pola perilaku umumnya berkembang melalui proses evolusi yang didasarkan pada pengalaman dan pemikiran sosial seiring waktu. Di sisi lain, pola perilaku masyarakat Islam diturunkan langsung oleh Tuhan melalui wahyu dan terbentuk dengan cepat melalui proses revolusi.⁹

Dalam Islam, pengaruh budaya dan perubahan sosial memiliki dampak yang signifikan terhadap pemikiran hukum. Perbedaan budaya dan perubahan sosial di daerah-daerah yang dikuasai oleh umat Islam mulai dari awal abad ke-2 Hingga pertengahan abad ke-4 H merupakan salah satu faktor utama yang menyebabkan perbedaan pendapat di antara ulama fiqh tentang masalah hukum, yang pada akhirnya menghasilkan aliran-aliran hukum dalam Islam.

⁸ M.Taufan B, *Sosiologi Hukum Islam: Kajian Empirik Komunitas Sempalan* (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2016), 10.

⁹ Sudirman Tebba, *Sosiologi Hukum Islam* (Yogyakarta: UII Press Indonesia, 2003), 2-5.

C. Jual Beli

1. Pengertian jual beli

Perdagangan atau jual beli menurut bahasa berarti al-Bai',al-Tijarah, al-Mubadalah. Sedangkan menurut istilah terminology yang dimaksud dengan jual beli adalah sebagai berikut:

- a. Menukar barang dengan barang atau barang dengan uang dengan tujuan melepaskan hak milik dari yang satu kepada yang lain atas dasar saling rela
- b. Pemilikan harta dengan tujuan tukar-menukar yang sesuai dengan syara'
- c. Penukaran benda dengan benda lain dengan tujuan saling merelakan atau memindahkan hak milik dengan ada penggantinya dengan cara yang diperbolehkan.

Dari definisi diatas dapat di pahami bahwa jual beli merupakan suatu perjanjian tukar menukar benda atau barang dengan tujuan melepaskan hak milik dari satu kepada yang lain atas dasar saling merelakan sesuai dengan ketentuan yang dibenarkan oleh syara'.

2. Rukun Jual Beli

Adapun rukun dan syarat dalam jual beli dalam hukum Islam sangat menekankan agar dalam proses jual beli para pihak memperlihatkan syarat dan rukun yang telah di tentukan. Karena apabila salah satunya tidak

terpenuhi berpotensi jual beli tersebut tidak sah atau batal.¹⁰ Tentang banyaknya rukun jual beli, Ulama berbeda pendapat. Namun, Jumhur Ulama menetapkan rukun jual beli ada 4, yaitu:

a. *'Aqid*(Orang yang berakad)

'Aqid merupakan pihak yang berakad, Bai' (penjual) dan Mustari (pembeli) terkadang masing-masing pihak terdiri dari satu atau beberapa orang. Seseorang yang berakad terkadang orang yang memiliki haq (*'Aqidashli*) dan terkadang jua merupakan wakil dari yang memiliki haq.

b. *Ma'qud alaih* (objek akad)

Ma'qud alaih (objek akad) merupakan objek dari transaksi jual beli, dapat berupa barang atau benda juga termasuk uang.

c. Shighat (ijab dan qabul)

Shighat (ijab dan qabul) merupakan ungkapan yang menandakan penyerahan hak milik dari satu pihak dan penerimaan hak milik di pihak lain baik dilakukan oleh penjual maupun pembeli. Dalam shighat ini merupakan kesepakatan para pihak dari hasil ijab dan qabul berdasarkan ketentuan Syara' yang dapat menimbulkan akibat hukum terhadap objrknya.

d. Maudu' al'aqd

¹⁰ Ismail Nawawi, *Fikih Muamalah dan Kontemporer Hukum Perjanjian, Ekonomi, Bisnis dan Sosial* (Bogor: Penerbit Ghalia Indonesia, 2012), 77.

Maudu' al'aqd adalah tujuan atau maksud pokok dalam mengadakan akad. Berbeda akad maka berbeda pula tujuan pokok akadanya. Di dalam akad Jual beli tujuan pokoknya adalah memindahkan barang dari penjual kepada pembeli dengan diberi ganti.

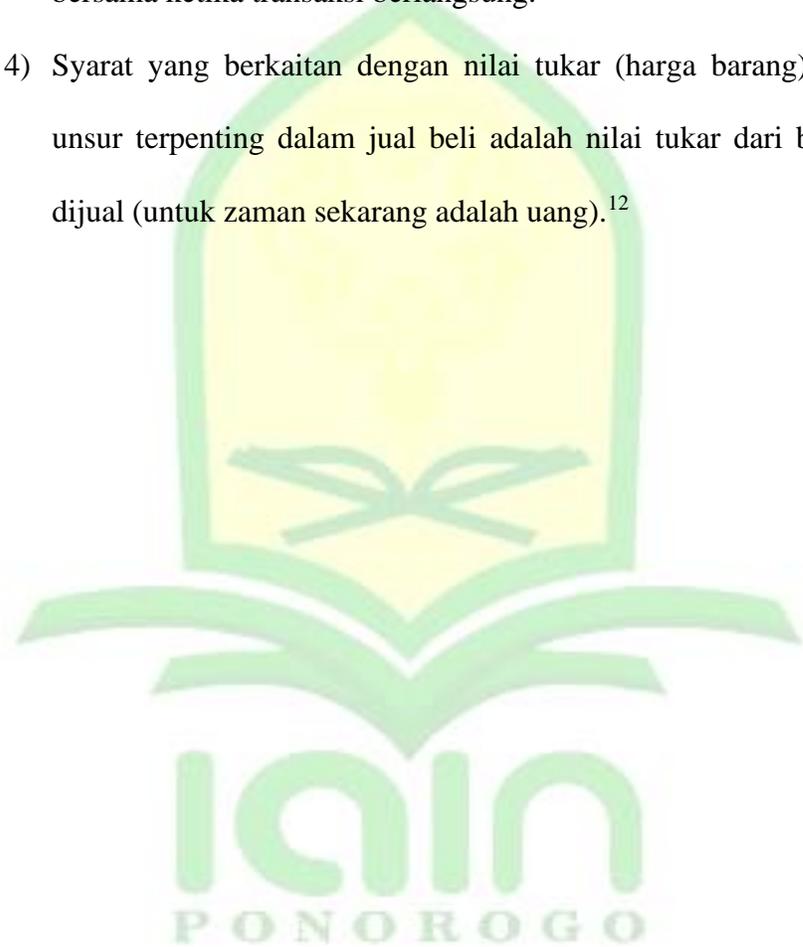
3. Syarat Jual Beli

Jual beli dianggap sah jika memenuhi syarat-syarat tertentu. Syarat syarat tersebut ada yang berkaitan dengan orang yang melakukan akad, objek akad maupun *shighatnya*. Secara terperinci syarat-syarat tersebut, Adalah:

- 1) Syarat yang berkaitan dengan pihak-pihak pelaku, mereka harus memiliki kompetensi dalam melakukan aktifitas jual beli, yakni sudah *aqil baligh* serta berkemampuan memilih.
- 2) Syarat yang berkaitan dengan *ijab qabul*. Para ulama fiqh sepakat bahwa unsur utama dari jual beli yaitu kerelaan kedua belah pihak. Kerelaan kedua belah pihak dapat di lihat dari ijab dan qabul yang dilangsungkan. Apabila *ijab qabul* telah di ucapkan dalam akad jual beli maka pemilikan barang atau uang telah berpindah tangan dari pemilik semula. Barang yang di beli berpindah tangan menjadi milik pembeli, dan nilai/uang berpindah tangan menjadi milik penjual.
- 3) Syarat yang berkaitan dengan barang yang di perjual belikan ialah barangnya ada, atau tidak ada di tempat, tetapi pihak penjual

menyatakan kesanggupannya untuk mengadakan barang tersebut. Barang dapat di manfaatkan dan bermanfaat bagi manusia. Dan barang bisa di serahkan saat akad berlangsung atau pada waktu yang di sepakati bersama ketika transaksi berlangsung.¹¹

- 4) Syarat yang berkaitan dengan nilai tukar (harga barang). Termasuk unsur terpenting dalam jual beli adalah nilai tukar dari barang yang dijual (untuk zaman sekarang adalah uang).¹²



¹¹ *Ibid.*, 77-76.

¹² Wahbah Az-Zuhaili, *Fiqih Islam Wa Adillatuhu*, (Jakarta: Gema Insani Qur'ani, 2011), 25.

BAB III

GAMBARAN UMUM PRAKTEK JUAL BELI *CHIP* PADA APLIKASI *GAME ONLINE HIGGH DOMINO* DI DESA GANDRI KECAMATAN PANGKUR KABUPATEN NGAWI

A. Gambaran Umum *Game Online*

1. Sejarah dan Perkembangan *Game Online*

Sejarah *game online* dimulai pada tahun 1969 dengan tujuan awalnya untuk pendidikan. Pada awal tahun 1970, sistem time-sharing yang dikenal sebagai Plato dibuat untuk memfasilitasi pembelajaran online, memungkinkan beberapa pengguna mengakses komputer secara bersamaan sesuai dengan jadwal yang ditentukan. Plato IV muncul dua tahun kemudian dengan kemampuan grafik baru, yang digunakan untuk menciptakan permainan multipemain. Perkembangan sejati games online terjadi pada tahun 1995 setelah pembatasan NSFNET dihapuskan, memberikan akses penuh ke internet dan memicu pertumbuhan pesat dalam industri ini.¹

Game online merupakan jenis permainan komputer yang menggunakan jaringan komputer, terutama internet, modem, dan koneksi kabel. Biasanya, game online disediakan sebagai tambahan layanan oleh penyedia jasa online

¹ Chairunnisa, "Mengenal Game Online: Pengertian, Industri, Sejarah hingga Jenisnya" https://www.google.com/search?q=sejarah+game+online+dimulai+pada+tahun+1969&oq=sejarah+game+online+dimulai+pada+tahun+1969&gs_lcrp=EgZjaHJvbWUyBggAEEUYOTIHCAEQIRigAdIBCTI2NTAyajBqN6gCALACAA&sourceid=chrome&ie=UTF-8, (diakses pada tanggal 18 Maret 2024).

atau melalui sistem langsung dari perusahaan pembuatnya. Pemain dapat memainkan games online secara bersamaan melalui komputer yang terhubung ke jaringan tertentu. Game online juga tunduk pada peraturan *End User License Agreement* (EULA) yang mengatur penggunaan dan dapat memberikan konsekuensi mulai dari peringatan hingga penghentian akses.

Game online mencakup berbagai jenis, mulai dari permainan berbasis teks hingga dunia virtual dengan grafik kompleks yang dihuni oleh banyak pemain. Dalam ekosistem game online, terdapat dua unsur utama: server, yang berfungsi sebagai administrasi permainan dan menghubungkan *client* (pengguna permainan); dan *client*, yang merupakan pengguna yang memanfaatkan kemampuan server. Aktivitas sosial juga menjadi bagian integral dari games online, di mana pemain dapat berinteraksi secara virtual, membentuk komunitas, dan menciptakan pengalaman bermain yang lebih menyeluruh.²

2. Pengertian *Game Online Higgs Domino*

Game online Higgs Domino merupakan sebuah permainan berbasis android yang tersedia di playstore. *Game* ini mengusung konsep permainan domino klasik, namun dengan berbagai fitur dan variasi yang membuatnya

² Krista subakti, "Pengaruh Game Online Terhadap Remaja," *Jurnal Curere*, Vol. 01, No. 01 (April 2017),

menarik bagi pemain.³ *Game* ini menyediakan beberapa jenis permainan yang berbeda seperti Domino, Kartu, *Puzzle*, dan Slot yang dapat digunakan untuk mengumpulkan *chip*. *Game higgs domino* yang paling populer adalah, mulai dari DouFu DouCai, Rezeki Nomplok, FaFaFa, 5 Dragons, dan Panda. Dalam permainan ini terdapat fitur Top up (isi ulang), sedekah serta pengiriman *chip* (koin emas) secara gratis setiap harinya. Hal ini yang membuat permainan ini semakin menarik.

Dalam satu hari pengguna bisa mendapatkan *chip* kontribusi beberapa kali, masing-masing 2 miliar koin. Jika dengan bantuan *chip* tidak cukup pengguna bisa memanfaatkan fitur top up. Pembelian bisa dilakukan dengan supplier maupun dengan pulsa. Pengguna bisa melakukan *TopUp* sebesar Rp.10.000 (sepuluh ribu rupiah) yang bisa dilakukan menggunakan pulsa (penyedia jaringan seperti Telkomsel, Indosat, 3) atau pengguna bisa juga dengan Dompot Digital. Setelah melakukan Top-Up, maka pemain akan mendapatkan 120.000.000 (seratus dua puluh juta) *chip* dan 30.000.000 (tiga puluh juta) *chip*, yang dapat dipakai pemain untuk bermain disetiap jenis permainan yang tersedia di aplikasi *Higgs Domino*. Beberapa pengguna *higgs domino island* yang memperoleh *chip* atau koin melalui jackpot atau jika memperoleh dalam jumlah banyak, maka pengguna akan menjual kembali

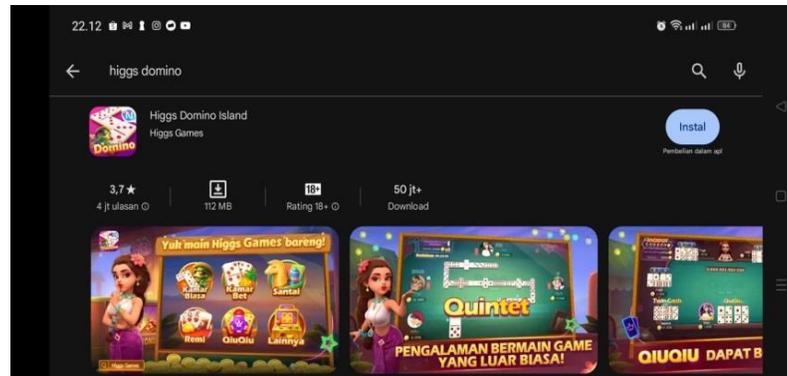
³ Nicolas Panama, "Higgs Domino Island, Antara Hobi dan Judi" <https://www.antaranews.com/berita/2917553/higgs-domino-island-antara-hobi-dan-judi>, (diakses pada tanggal 6 Juni 2024).

kepada pengguna lain yang tertarik bermain *Higgs Domino*. Harga penjualan *chip* bervariasi, berkisaran antara Rp.55.000 - Rp.65.000, sementara pada Mitra Aplikasi di harga Rp.70.000. Para pengguna lebih sering membeli *chip* dari pemain lainnya dikarenakan harganya akan lebih murah dibanding jika pemain membeli melalui Aplikasi/mitra, sementara pada Mitra Aplikasi di harga Rp.70.000. Dengan kemajuan teknologi komunikasi, memudahkan orang untuk melakukan transaksi tanpa berjumpa untuk melakukan transaksi jual beli. Metode layanan penjualan atau pembelian *chip* juga beragam, ada yang melalui transfer rekening online, *Cash On Delivery* (COD), dan berbagai layanan lain yang memfasilitasi transaksi jual beli *chip* tersebut. Dengan memanfaatkan media, tidak hanya dapat menjual *chip* secara langsung kepada pembeli, pemain (penjual) yang mempunyai *chip* dapat menjualnya juga di online shop semisal Shopee, Tokopedia, Bukalapak

3. **Tata Cara Mendownload Aplikasi *Game Higgs Domino***

Seseorang yang tertarik dengan *game online Higgs Domino* harus mengunduh aplikasi permainan yang disediakan oleh *Higgs Domino* terlebih dahulu. Langkah ini dapat dilakukan dengan:

- a. Membuka aplikasi "*Play Store*" di perangkat Android Anda. Pastikan perangkat Anda terhubung dengan internet.
- b. Di kotak pencarian di bagian atas layar, ketikkan "*Higgs Domino*", maka akan muncul *game Higgs Domino*.



Gambar 3.1: Screenshot dari Play Store

4. Cara Log In atau Masuk dalam Game Online Higgs Domino

Langkah-langkah untuk masuk dan memulai bermain *game online Higgs Domino* adalah sebagai berikut: Pertama, pemain harus memiliki akun *game online Higgs Domino* yang sudah dibuat sebelumnya, seperti yang dijelaskan sebelumnya. Setelah memiliki akun, pemain dapat masuk ke dalam *Game Online Higgs Domino*. Proses dimulai dengan membuka aplikasi *game online Higgs Domino* yang telah diunduh dari Play Store di smartphone. Setelah membuka aplikasi, pemain dapat masuk menggunakan dua cara yaitu sebagai berikut:



Gambar 3.4 Screenshot dari Aplikasi Game Higgs Domino

a. Log In dengan Facebook

Untuk log in pada game ini pemain bias menggunakan cara dengan masuk ke akun *facebooknya*, seperti yang ditunjukkan dalam gambar di atas. Setelah itu, akan dialihkan ke halaman Facebook di mana pemain diminta untuk memasukkan alamat email dan kata sandi *Facebook* yang telah terdaftar, dan kemudian dapat langsung mengklik tombol "Masuk" untuk memulai bermain *game online Higgs Domino*. Prosedur masuk menggunakan akun *Facebook* sama persis dengan prosedur pendaftaran menggunakan *Facebook*.

b. Log In dengan Menggunakan Akun Pengunjung

Pemain juga dapat masuk menggunakan akun pengunjung. Langkah masuk kedua ini dilakukan dengan menggunakan ID login yang sudah terdaftar secara otomatis saat pemain mengunduh *Game online Higgs Domino*. Proses ini dimulai dengan membuka aplikasi *game online Higgs Domino*, kemudian pemain dapat langsung mengklik opsi "Pengunjung" seperti yang ditunjukkan dalam gambar 3.4.

5. Cara Memainkan Game Online Higgs Domino

Setiap jenis *Game Online* memiliki aturan main yang unik karena kategori game yang beragam, termasuk *game online Higgs Domino*. Dalam permainan ini, pemain diwajibkan memiliki *Chip* pada akun *Higgs Domino*. Sebab, *Game online* ini adalah game taruhan dan pemain yang tidak memiliki *chip* tidak dapat berpartisipasi dalam permainan. Semua variasi permainan yang

tersedia dalam *Game Online Higgs Domino* memerlukan pemain untuk memiliki *Chip* untuk bermain.



Gambar 3.5: *Screenshoot dari Aplikasi Game Online Higgs Domino*

- a. *Games* adalah sebuah fitur yang tersedia di seluruh *Game online Higgs Domino* yang memuat berbagai macam permainan online yang disediakan oleh *Higgs Domino*.
- b. *Teman* adalah bagian dari *Game Online Higgs Domino* yang memungkinkan pemain untuk menambahkan teman dengan mencari nama akun atau ID *Game higgs domino* teman. Di dalamnya juga terdapat fitur pesan untuk berkomunikasi dengan teman, dan juga terdapat opsi untuk mentransfer *Chip* kepada teman.
- c. *Toko* adalah sebuah fasilitas yang disediakan oleh *Higgs Domino* untuk pembelian *Chip*. Pemain dapat membeli *Chip* di toko ini menggunakan pulsa, dengan pembelian minimal seharga 100.000.000 *Chip* atau 100 M = 15.000 Pulsa. Di dalam toko, *Higgs Domino* dan agen pengguna

chip menyediakan beragam pilihan pembelian dengan berbagai nominal sebagai berikut:

Tabel 3.1

Harga pembelian *chip* via pulsa

NOMINAL <i>CHIP</i>	IDR
100.000.000	15.000 PULSA
200.000.000	30.000 PULSA
400.000.000	60.000 PULSA
1.000.000.000	125.000 PULSA
2.000.000.000	250.000 PULSA
4.000.000.000	500.000 PULSA

Sumber: games higgs domino

Tabel 3.2

Harga pembelian *chip* via Agen penjual *chip*

NOMINAL <i>CHIP</i>	IDR
100.000.000	10.000
200.000.000	15.000
400.000.000	30.000
1.000.000.000	70.000
2.000.000.000	139.000

4.000.000.000	250.000
---------------	---------

- d.** Pengaturan merupakan fasilitas dalam permainan ini, pemain memiliki kemampuan untuk mengatur pengaturan dalam permainan, termasuk pengaturan suara, musik, pembaruan, pemberitahuan, aturan bermain, layanan pelanggan, dan kebijakan privasi. Di sini, pemain dapat menyesuaikan tampilan permainannya sesuai dengan preferensi masing-masing.
- e.** *Chip* Gratis (Sedekah) adalah fasilitas yang disediakan oleh Higgs Domino di mana pemain dapat mengambil *Chip* secara gratis setiap 24 jam sekali.
- f.** Pilih Kanal merupakan fasilitas menu untuk memainkan *Game Higgs Domino*. Yang dimana seluruh *Game* yang disediakan oleh *Higgs Domino* yang terdapat menu pilih kanal. Pilihan kanal tersebut adalah pengkategorian taruhan yang dilakukan pemain untuk bermain tergantung banyaknya *Chip* yang dimiliki.
- g.** Kirim atau Transfer *Chip* dengan fitur tersebut, pemain bisa saling berbagi *Chip*. Namun fitur ini juga dimanfaatkan oleh banyak pemain untuk transaksi jual beli. Jika membeli *Chip* melalui fasilitas Toko untuk *Chip* sebanyak 400.000.000 atau 400M *Chip* = 60.000.00 (Enam Puluh Ribu) Pulsa, jika di Rupiah kan berkisar Rp.62.000.00 maka

dengan sesama pemain harganya lebih murah , berkisar antara Rp. 60.000.00 sampai Rp. 70.000.00 untuk 1.000.000.000 atau 1B *chip*.

B. Mekanisme Permainan Dan Praktek Jual Beli *Chip* Pada *Game Online*

Higgs Domino

Pada dasarnya, ada banyak metode transaksi yang digunakan dalam melakukan transaksi jual beli. Para pelaku jual beli online sekarang diharapkan untuk memiliki pemahaman yang lebih mendalam tentang proses, risiko, dan keamanan transaksi online. Di sisi lain, jenis transaksi online saat ini juga semakin bervariasi, mulai dari yang konvensional di mana pembeli dan penjual harus bertemu langsung dalam proses transaksi hingga yang menggunakan proses transaksi otomatis tanpa pertemuan secara langsung. Praktek dan mekanisme jual beli *chip* pada aplikasi game online *Higgs Domino* ini melibatkan berbagai macam cara, seperti pada pembelian *chip Higgs Domino* biasanya harus mengakses bagian atau fitur "Toko" di dalam permainan. Mereka kemudian memilih jumlah *chip* yang ingin dibeli dan menyelesaikan transaksi pembelian menggunakan metode pembayaran yang tersedia, seperti kartu kredit, pulsa telepon, atau pembayaran elektronik lainnya. Kemudian, Pemain yang ingin menjual *chip Higgs Domino* biasanya menggunakan platform pihak ketiga atau forum online khusus yang menyediakan tempat untuk bertransaksi. Mereka memposting tawaran untuk menjual *chip* dengan jumlah tertentu dan menentukan harga yang diinginkan. Setelah terdapat pembeli yang tertarik, mereka melakukan transaksi

menggunakan metode pembayaran yang disepakati. Setelah kesepakatan harga tercapai, transaksi biasanya dilakukan melalui platform atau forum yang disepakati. Pihak pembeli biasanya membayar harga *chip* yang telah disepakati, dan pihak penjual kemudian mentransfer *chip* ke akun *Higgs Domino* pembeli.

Dengan seiring kemajuan teknologi banyak para pengguna dari beberapa kalangan yang menggunakan aplikasi *game online Higgs Domino* ini. Mereka tak hanya menggunakan aplikasi permainan ini hanya sekedar untuk hiburan, tetapi juga menjadikan peluang agar bias mendapatkan uang atau keuntungan. Seperti yang telah disampaikan oleh Iswan selaku pengguna *game Higgs Domino* dan penjual. Dari hasil wawancaranya menyampaikan:

“Saya awal mulanya menggunakan game ini hanya sebagai hiburan saja untuk mengisi waktu luang, tapi lama kelamaan setelah saya melihat banyak postingan di Facebook ada yang menawarkan penjualan *chip* ini. Setelah ditelusuri lebih lanjut ternyata ada juga yang membeli *chip game higgs domino* pada facebook tersebut. Maka saya berinisiatif juga untuk menawarkan dan menjual *chip game Higgs Domino*, karena saya sudah cukup lama bermain game ini dan mendapatkan banyak koin /*chip* tersebut.”⁴

Dari hasil wawancara diatas pihak yang menawarkan penjualan *chip* pada *game online Higgs Domino* itu belum mengetahui bahwa menjual *chip* di luar platform resmi permainan melanggar aturan permainan. Pengguna tidak memikirkan resiko apa yang akan di hadapi dengan adanya transaksi dan keamanan transaksi serta pelanggaran yang akan di terima dalam permainan itu. Dapat dikatakan pengguna hanya memikirkan keuntungannya saja.

⁴ Iswan, Hasil Wawancara, Ngawi, 20 Maret 2024

Seperti yang disampaikan oleh Ilham selaku pengguna dan pembeli *chip* pada aplikasi *higgs domino*

“Saya waktu itu membeli *chip* dengan harga yang cukup murah di bandingkan dengan harga di platform. Saya membelinya karena dengan menambah jumlah *chip* yang banyak akan membuat saya bisa naik ke level tertinggi dalam permainan ini. Apalagi ada yang menawarkan dengan harga murah seperti itu saya langsung membelinya dengan jumlah yang cukup banyak”.⁵

Dari hasil wawancara dengan pembeli tersebut, terlihat bahwa mereka tidak mempertimbangkan kemungkinan adanya kecurangan dalam transaksi tersebut. Mereka hanya fokus pada pemenuhan kebutuhan mereka tanpa mempertimbangkan risiko yang ada. Selain itu, ada juga yang menganggap permainan ini sebagai prioritas utama dan mengabaikan kewajiban-kewajiban yang seharusnya dilakukan. Seperti yang telah di sampaikan oleh Ferdian dalam wawancara

“Saya hampir setiap hari bermain game ini dan mengumpulkan *chip* untuk dijual kembali kepada pengguna lain. Dalam waktu kurang lebih sebulan saya itu kadang bisa Rp. 970.000 itu 15-20 B. Siapa yang tidak tertarik jika hanya dengan menjual *chip*, saya bisa mendapatkan penghasilan yang cukup besar seperti itu.”⁶

Dari hasil wawancara tersebut cenderung membuat pengguna menjadi malas bekerja dan lebih fokus dalam bermain game ini, karena dengan bermain game online seharian maka akan membuka peluang untuk menambah *chip* yang nantinya akan dijual kepada pengguna lain.

⁵ Ilham, Hasil Wawancara, Ngawi, 20 Maret 2024

⁶ Ferdian, Hasil Wawancara, Ngawi, 21 Maret 2024

Seperti yang disampaikan oleh Daffa selaku pengguna *chip* pada aplikasi higgs domino :

“Saya setiap hari memainkan *game higgs domino* dan memiliki ambisi besar untuk memenangkan sebanyak mungkin koin atau *chip*, terkadang saya juga mengalami kekalahan lebih banyak daripada keberuntungan. Namun hal itu tidak membuat saya berhenti untuk memainkan game tersebut, ketika mengalami kekalahan game, jumlah *chip* akan berkurang dan membuat saya terus membeli *chip* untuk bermain kembali.”⁷

Dari Hasil wawancara menunjukkan bahwa pengguna cenderung mengalami kecanduan terhadap *game online Higgs Domino* karena mereka terlalu sering memainkan game dan memiliki ambisi besar untuk menang dalam permainan. Akibatnya, ketika mereka kalah dalam permainan, mereka merasa ingin memainkan game tersebut lagi.

Pada *game online Higgs Domino* terdapat beberapa permainan yaitu game Domino, kartu, Puzzle, dan Slot yang digunakan untuk *chip* atau koin dalam game. Syarat utama memainkan game ini adalah memiliki *chip*, dalam game online *higgs domino* disediakan *chip* secara terbatas, jadi pemain game bisa menggunakannya secara cuma-cuma untuk memainkan game ini. Semakin sering pemain game memainkannya maka semakin berkurang *chip* yang terdapat dalam game tersebut, karena tidak semua orang beruntung dan mendapatkan kemenangan, pada akhirnya pemain game mencari alternatif untuk mendapatkan *chip* tersebut dengan cara transaksi jual beli, yaitu dengan

⁷ Daffa , *Hasil Wawancara*, Ngawi , 20 Maret 2024.

cara membeli *chip* milik orang lain yang lebih beruntung. Hal ini dilakukan agar pemain game bisa terus memainkan *game online Higgs Domino*.

Maraknya transaksi jual beli *chip* yang dilakukan oleh para pemainnya mengakibatkan perubahan arah tujuan dalam bermain *game online Higgs Domino*. Sebagian besar pemain mempunyai anggapan bahwa permainan ini bisa menghasilkan uang bahkan ada pemain yang menjadikan transaksi jual beli *chip game Higgs Domino* sebagai sumber pendapatan utama.⁸

C. Dampak Dari Adanya Jual Beli *Chip* Pada *Game Online Higgs Domino*

Game online memiliki dampak positif dan negatif bagi penggunanya. Contoh dampak positifnya termasuk menghilangkan stres setelah seharian bekerja dan membuka peluang bisnis serta sumber penghasilan tambahan jika game online dimanfaatkan dengan baik. Bagi anak-anak, permainan dapat berfungsi sebagai alat untuk meningkatkan kecerdasan dan respons otak.

Namun, *game online* juga memiliki dampak negatif, seperti mengabaikan tugas dan tanggung jawab, sering menunda pekerjaan, mengurangi interaksi sosial secara fisik, memerlukan biaya untuk dimainkan, menyebabkan emosi yang tidak stabil, dan mengacaukan manajemen waktu jika tidak diatur dengan baik. Pikiran yang selalu terfokus pada permainan bisa menurunkan konsentrasi untuk belajar. Selain itu, game online yang dimainkan

⁸ Clarinda Sevians Enjelita , *Hasil Observasi*, Ngawi, 23 Maret 2024.

melalui komputer atau ponsel yang memiliki sinar radiasi yang berpotensi merusak mata jika dipandang terus-menerus tanpa istirahat.⁹

Kebiasaan buruk bermain game bisa membuat seseorang kecanduan, yang ditandai dengan rasa gelisah dan mudah marah ketika tidak diizinkan bermain. Seseorang juga menjadi sulit berhenti bermain, mengabaikan orang di sekitarnya, dan dapat mengalami gejala seperti migrain atau mata lelah.

Dengan adanya *game online Higgs Domino* ini juga membawa dampak perubahan perilaku pada seseorang. Perubahan perilaku bisa dengan cepat berubah bahkan mereka dapat kehilangan kemampuan dalam kehidupan sosial mereka. Kebiasaan baik yang dimiliki seseorang sebelumnya bisa digantikan oleh kebiasaan baru yang dianggap lebih buruk. Dan perubahan perilaku seseorang yang sudah kecanduan game online yaitu seperti mengabaikan kewajiban, boros, malas belajar, dan suka berbohong. Seperti yang telah disampaikan oleh Riski selaku Informan atau pengguna *game online higgs domino* dalam wawancara:

“Kalau untuk bermain game ini saya sudah lama mbak. ada hampir dua tahun an lah saya bermain *game domino*. Pernah, saya juga pernah membeli *chip* dari pemain lain. Iya, tentu saja ada dampak positif dan negatif dari bermain game ini. Kalau dampak positifnya itu kita bisa mencari hiburan dengan bermain dengan beberapa orang dan menemukan keseruan dalam game ini. Dan untuk dampak negatif nya itu seperti pada akhirnya kecanduan , kecanduan bermain game dan kecanduan karena merasa selalu bisa membeli *chip*”.¹⁰

⁹ Andri Arif Kustiawan Dan Andy Widhya Bayu Utomo, *Jangan Suka Game Online: Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan*, (Bandung: Cv. Aemedia Grafika, 2019), 11.

¹⁰ Riski, *Hasil Wawancara*, Ngawi, 4 Juni 2024.

Dari hasil wawancara tersebut bahwa dalam bermain game online higgs domino tersebut membawa dampak positif dan negatif. Dampak positifnya adalah kita bisa mencari hiburan dengan bermain bersama beberapa orang. Bermain dengan orang lain dapat menjadi aktivitas sosial yang menyenangkan dan menghilangkan stres.

Namun, dampak negatifnya juga cukup serius. Salah satunya adalah kecanduan bermain game, Selain itu, ada juga kecanduan membeli *chip* karena merasa selalu bisa membelinya untuk terus bermain. Kedua kecanduan ini bisa berdampak buruk pada kehidupan sehari-hari, seperti mengganggu tanggung jawab dan keuangan. Hal yang sama juga dilakukan oleh Wisnu selaku Informan atau pengguna game online higgs domino yang telah disampaikan pada wawancara berikut:

“Saya mengenal aplikasi game ini dari media sosial dan cukup lama bermain *Higgs Domino*. Setelah beberapa kali membeli *chip*, saya itu mulai merasakan dampaknya mbak. Awalnya, saya hanya membeli sedikit *chip*, tetapi lama-kelamaan saya jadi sering membeli karena *chip* bisa didapatkan dengan mudah, apalagi sekarang banyak yang menjual *chip* dengan harga murah. Dampak lainnya adalah saya jadi sering menghabiskan waktu berjam-jam bermain game, mengabaikan tugas dan kewajiban, serta menghabiskan banyak uang”.¹¹

Dari hasil wawancara tersebut dalam pembelian *chip* yang awalnya sedikit demi sedikit, lama-kelamaan menjadi lebih sering dan dalam jumlah yang lebih besar. Hal ini terjadi karena *chip* bisa didapatkan dengan mudah, apalagi sekarang banyak penjual yang menawarkan *chip* dengan harga

¹¹ Wisnu, *Hasil Wawancara*, Ngawi, 4 Juni 2024.

mudah. Dengan adanya hal seperti itu membuat pengguna sering menghabiskan waktu berjam-jam bermain game, yang menyebabkan pengguna mengabaikan tugas dan kewajiban.

Selain itu seseorang mengalami perubahan perilaku suka berbohong. Berbohong adalah suatu pernyataan yang tidak benar mengenai sesuatu dengan tujuan memanipulasi orang lain agar percaya baik disengaja maupun tidak disengaja. Bohong juga diartikan sebagai pernyataan yang salah dibuat oleh seseorang dengan tujuan pendengar percaya yang sering berbohong biasanya akan sulit mengatakan kebenaran dalam ucapannya karena adanya dorongan rasa berbohong yang sangat sulit dikendalikan. Berdasarkan hasil wawancara dengan Huda, ia mengatakan bahwa:

“Saya baru bermain domino sekitar tiga bulan. Bagi saya, game ini sangat menantang, namun kita harus membeli *chip* terlebih dahulu untuk bisa bermain dengan puas. Pernah, saya diberi uang Rp. 50.000 untuk mengisi bensin full, tapi saya hanya mengisi sebanyak Rp 15.000 dan menggunakan sisa uangnya untuk membeli *chip*. Saya juga pernah meminta uang kepada ibu untuk membeli *chip*, namun tidak diberikan. hal ini membuat saya kesal, sehingga saya terpaksa mengambil uang ayah atau ibu secara diam-diam. Ketika mereka bertanya, saya pura-pura tidak tahu dan membantu mencari uang tersebut dengan ekspresi terkejut”¹²

Dari hasil wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa pengguna rela melakukan hal apapun hanya untuk mendapatkan *chip*. Pengguna menggunakan uang yang seharusnya untuk mengisi bensin tetapi pengguna menggunakan untuk membeli *chip*. Pengguna juga secara diam-diam

¹² Huda, *Hasil Wawancara*, Ngawi, 5 April 2024.

mengambil uang orang tua nya. Dalam hal ini pengguna telah melakukan perbuatan yang tidak baik seperti berbohong, memanfaatkan keadaan , bahkan mencuri.



BAB IV

ANALISIS SOSIOLOGI HUKUM ISLAM TERHADAP JUAL BELI CHIP PADA GAME ONLINE HIGGS DOMINO DI DESA GANDRI KECAMATAN PANGKUR KABUPATEN NGAWI

A. Analisis sosiologi hukum terhadap perilaku masyarakat dalam bermain game pada *Game Online Higgs Domino Di Desa Gandri Kecamatan Pangkur Kabupaten Ngawi*

Sosiologi hukum Islam adalah cabang ilmu yang meneliti hukum Islam dalam konteks sosial, atau dengan kata lain, mempelajari secara empiris dan analitis hubungan timbal balik antara hukum Islam dan fenomena sosial lainnya.¹ Penerapan pendekatan sosiologi dalam kajian hukum Islam digunakan untuk lebih memahami fenomena sosial yang berkaitan dengan hukum Islam, yang pada gilirannya dapat memberikan pemahaman yang lebih komprehensif mengenai dinamika hukum Islam.²

Untuk mengetahui motif dan tujuan pengguna *game online* dalam menggunakan *game online Higgs Domino* penulis menggunakan teori tindakan Max Weber. Ditinjau dengan tindakan sosial Max Weber terhadap perilaku sosial

¹ M.Taufan B, Sosiologi Hukum Islam, 10.

² Ibid., 11.

masyarakat dalam bermain *game online Higgs Domino* dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Rasional Instrumental (*Instrumentally Rational*) yaitu tindakan yang diarahkan untuk mencapai tujuan-tujuan yang telah diperhitungkan secara rasional dan diupayakan oleh individu itu sendiri. Tindakan ini didorong oleh ekspektasi terhadap perilaku objek dalam lingkungan serta perilaku manusia lainnya, di mana harapan-harapan ini digunakan sebagai syarat atau sarana untuk mencapai tujuan dengan upaya dan perhitungan yang rasional. Dalam tindakan ini, individu tidak hanya menentukan tujuan yang diinginkan secara rasional untuk mencapainya, tetapi juga harus secara rasional memilih dan menentukan alat yang digunakan untuk mencapai tujuan tersebut.

Berdasarkan pemaparan diatas, penulis dapat menyimpulkan bahwa dalam melakukan permainan pada aplikasi *game online Higgs Domino* itu membuat mereka merasa terhibur oleh game online yang dimainkan tersebut tanpa memikirkan resikonya. Dalam hal ini pengguna *game online Higgs Domino* memiliki tujuan yang diinginkan. Tujuan tersebut adalah permainan *game online Higgs Domino* tidak hanya sekedar untuk hiburan tetapi bisa dijadikan peluang untuk mendapatkan keuntungan. Dengan cara menjual hasil permainan berupa koin atau *chip* kepada pengguna lain *game Higgs Domino*. Cara ini dianggap lebih menguntungkan bagi pengguna karena dengan bermain game bisa menghasilkan keuntungan. Hal ini sesuai dengan ungkapan informan

yang awalnya menggunakan *game higgs domino* hanya untuk hiburan setelah lama bermain dan mendapatkan koin atau *chip*, adanya inisiatif untuk menjual koin atau *chip* tersebut.

2. Tindakan Afektif (Effectual/especially emotional) yaitu suatu tindakan yang ditentukan oleh kondisi kejiwaan dan perasaan manusia yang melakukan. Tindakan ini berhubungan dengan emosi atau perasaan yang dalam, sehingga terdapat hubungan khusus yang tidak dapat diungkapkan secara terang di luar kondisi tersebut karena ditentukan oleh kondisi emosi manusia.³

Dari penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa dalam mekanisme permainan *game online Higgs Domino*, pengguna cenderung didorong oleh keinginan untuk memperoleh keuntungan dan mendapatkan harga yang lebih murah dalam pembelian *chip* di luar platform resmi. Meskipun pengguna mungkin tidak mempertimbangkan risiko yang dihadapi dalam transaksi tersebut, seperti keamanan dan pelanggaran aturan permainan. hal tersebut didasarkan pada hasil wawancara penulis dengan seorang informan, yang menyatakan bahwa tujuan utamanya adalah untuk memperoleh *chip* dengan harga yang lebih murah daripada harga di platform resmi *Higgs Domino*. Pengguna percaya bahwa dengan harga yang lebih murah, mereka dapat memperoleh jumlah *chip* yang lebih besar dan meningkatkan level permainan. Pengguna cenderung memainkan game tersebut hanya sekedar untuk hiburan.

³ Rofiah dan Munir, *Jihad Harta dan Kesejahteraan Ekonomi*, 198.

Namun, setelah melihat postingan penjualan *chip game Higgs Domino* di Facebook pengguna tersebut menjadi tergiur dan ingin membuka peluang untuk menjual *chip* juga supaya mendapatkan uang. dengan adanya hal tersebut membuat pengguna lebih focus dalam penjualan *chip* sebagai sumber pendapatan utama, tanpa harus bekerja keras. Akan tetapi, berjualan *chip* melanggar prinsip-prinsip syariah karena objek yang diperjual belikan mengandung unsur maysir(perjudian). Dalam hal ini, perjudian merupakan bagian dari tradisi masyarakat atau tindakan yang sudah berlangsung turun temurun dan perjudian ini sudah ada sejak zaman dahulu. *Chip* diperoleh dengan mudah melalui taruhan dalam bermain *game Higgs Domino*, dimana jika seseorang menang mereka akan mendapatkan keuntungan.

Namun dalam jual beli *chip* pada game online ini tidak semuanya memberikan manfaat, para pengguna cenderung menjadi candu dalam permainan tersebut, sehingga mengakibatkan lupa waktu dan dapat mengabaikan kewajiban yang seharusnya dilakukan karena terlalu asyik bermain game online, dalam Islam tidak diperbolehkan. Segala hal yang berlebihan dan membawa banyak mudhorotnya harus dihindari, termasuk hal-hal yang terjadi dalam permainan *game online Higgs Domino* ini.

B. Analisis sosiologi hukum Islam terhadap dampak perilaku sosia masyarakat dari adanya jual beli *chip* pada *Game Online Higgs Domino* Di Desa Gandri Kecamatan Pangkur Kabupaten Ngawi

Jual beli *chip* dalam permainan *game online Higgs Domino* termasuk transaksi dimana objek yang diperjualbelikan tidak dapat diberikan secara fisik, namun dapat digunakan dan dipindahkan dengan cara mentransfernya. Berdasarkan teori dari permasalahan yang ada, bahwa objek kajian disini adalah dampak dari jual beli *chip game online Higgs Domino*. Keabsahan jual beli tersebut tergantung pada pemenuhan rukun dan aturan yang sesuai dengan prinsip syariah. Jika unsur-unsur pokok dalam jual beli tidak terpenuhi, maka ransaksi tersebut dianggap tidak sah. Rukun jual beli menurut Jumhur Ulama menetapkan rukun jual beli ada 4, yaitu:

1. *'Aqid* (Orang yang berakad)

'Aqid merupakan pihak yang berakad, Bai' (penjual) dan Mustari (pembeli) terkadang masing-masing pihak terdiri dari satu atau beberapa orang. Seseorang yang berakad terkadang orang yang memiliki haq (*'Aqid ashli*) dan terkadang juga merupakan wakil dari yang memiliki haq. Dalam praktik jual beli *chip game online Higgs Domino* ini terdapat penjual *chip* dan pembeli *chip*. Penjual dan pembeli *chip game online Higgs Domino* harus seseorang yang sudah baligh dan berakal, serta transaksi dilakukan secara sukarela.

2. *Ma'qud alaih* (objek akad)

Ma'qud alaih (objek akad) merupakan objek dari transaksi jual beli, dapat berupa barang atau benda juga termasuk uang. Praktik jual beli *chip* pada *game online Higgs Domino* ini belum memenuhi syarat Islam terkait kebolehan objek yang diperjualbelikan yaitu, dalam syarat bersihnya barang. Hal ini disebabkan oleh sifat objek yang diperjualbelikan dalam transaksi jual beli *chip* pada permainan *Higgs Domino* yang diperoleh dengan mudah tanpa bekerja atau mendapatkan keuntungan tanpa bekerja. Objek tersebut diperoleh melalui hasil taruhan dalam permainan, bukan didapat dari usaha sendiri. Objek jual beli yang diperoleh dengan cara mudah seperti itu termasuk dalam kategori *maysir* atau permainan yang melibatkan unsur keberuntungan.

3. *Shighat* (ijab dan qabul)

Dalam *shighat* ini merupakan kesepakatan para pihak dari hasil ijab dan qabul berdasarkan ketentuan Syara' yang dapat menimbulkan akibat hukum terhadap objeknya. Dalam praktik transaksi jual beli *chip game online Higgs Domino* ini, penjual dan pembeli melakukan transaksi secara sukarela. Penjual itu menjual *chip* yang dihasilkan dari permainan *Higgs Domino* dengan harapan untuk mendapatkan uang tunai, sementara pembeli juga membeli *chip* sebagai alat uang dalam game online yang dijual oleh pembeli dengan saling sepakat dan suka sama suka. Pembeli *chip* tersebut akan mendapatkan *chip* yang digunakan untuk bermain di dalam *game Higgs Domino*.

4. *Maudu' al'aqd*

Maudu' al'aqd adalah tujuan atau maksud pokok dalam mengadakan akad. Berbeda akad maka berbeda pula tujuan pokok akadanya. Tujuan utama dari jual beli *chip* ini adalah supaya *chip* yang dibeli dapat digunakan dalam permainan *Higgs Domino*, sedangkan penjual *chip* akan menerima imbalan dalam bentuk uang tunai sebagai gantinya.⁴ Dengan adanya penjualan *chip* membuat pengguna *game Higgs Domino* terus melakukan pembelian *chip* yang digunakan untuk game secara terus menerus, sehingga membuat pengguna mengabaikan tugas dan kewajibannya.

Dalam sudut pandang Islam, semua jenis permainan atau game yang tidak melibatkan perjudian dan memberikan dampak positif maka diperbolehkan. Namun dalam jual beli *chip* dalam *game online Higgs Domino* memang tidak sepenuhnya mendatangkan manfaat. Bagi pemain, terlalu asyik bermain game online bisa menyebabkan kelalaian terhadap waktu dan kewajiban yang tidak diperbolehkan dalam Islam. Dalam Islam jika sesuatu yang berlebihan dan menimbulkan kemudhorotan maka harus ditinggalkan.

Dari uraian diatas, dijelaskan bahwa objek yang diperjual belikan dalam game tersebut tidak terdapat hal yang melibatkan pihak ketiga karena hanya terdapat pengguna dan system yang mengendalikan game tersebut. Selain itu, game tersebut juga membuat pengguna meninggalkan kewajibannya karena terhanyut pada game sehingga pengguna melalaikan kewajibannya sebagai

⁴ Ismail Nawawi, *Fikih Muamalah dan Kontemporer Hukum Perjanjian, Ekonomi, Bisnis dan Sosial*, 77.

muslim dan juga aktivitas lainnya. Dalam game tersebut juga membutuhkan biaya yang banyak, jika pengguna tidak mempunyai biaya yang cukup untuk mendapatkan *chips* tersebut, pengguna akan menghalalkan segala cara untuk mendapatkan uang agar bisa membeli *chip* tersebut. Tindakan yang dilakukan seperti mencuri, menipu, dan berbohong kepada orang tua. Berdasarkan hal tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa objek yang diperjual belikan dalam *game online Higgs Domino* ternyata melanggar prinsip syariat Islam karena objek yang diperjual belikan mengandung unsur maysir. Menjual atau memperoleh barang dari perbuatan yang diharamkan juga tidak diperbolehkan dalam Islam. Dari hukum asal, bahwa mendapatkan objek tersebut sudah dianggap haram karena melibatkan praktik perjudian (*maysir*).

Ditinjau dari teori Sosiologi Hukum Islam, dampak perilaku masyarakat dari adanya jual beli *chip* pada *game online Higgs Domino*. fenomena ini mempengaruhi dinamika sosial dan moral masyarakat. Dari sudut pandang sosiologi hukum Islam, perilaku ini dianalisis berdasarkan norma-norma dan prinsip-prinsip syariah. Dengan fokus aktivitas jual beli chip berdampak pada perilaku sosial masyarakat, seperti interaksi sosial, aspek ekonomi, serta nilai-nilai etika dan agama yang dipegang oleh masyarakat. dapat dijelaskan bahwa dalam studi Islam dengan menggunakan pendekatan sosiologi, menurut pandangan M. Atho Mudzhar lebih mendekati kajian sosiologi klasik dari pada sosiologi agama modern. Studi Islam dari perspektif sosiologis memfokuskan pada hubungan timbal balik antara agama dan masyarakat. Oleh karena itu, M.

Atho Mudzhar menyatakan bahwa kajian Islam dengan perspektif sosiologi dapat mencakup lima tema utama. Pertama, pengaruh hukum Islam terhadap masyarakat dan perubahan sosial. Kedua, dampak struktur dan perubahan sosial terhadap pemahaman ajaran agama. Ketiga, pengalaman masyarakat terhadap hukum agama, termasuk bagaimana perilaku mereka mencerminkan hukum Islam. Keempat, pola perilaku sosial dalam masyarakat Muslim. Dan kelima, gerakan masyarakat yang dapat mempengaruhi kehidupan beragama, baik dengan memperlemah maupun mendukungnya.

Ditinjau dari teori Sosiologi Hukum Islam menurut M. Atho Mudzhar dalam dampak dari adanya jual beli *chip* pada *game online Higgs Domino* dapat dijelaskan sebagai berikut:⁵

1. Tingkat pengalaman hukum agama masyarakat seperti bagaimana perilaku masyarakat Islam mengacu pada hukum Islam. Jika Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa dalam mekanisme permainan di aplikasi *game online Higgs Domino*, pengguna tidak hanya menggunakan game tersebut untuk hiburan semata, tetapi juga untuk memperoleh koin atau *chip* yang kemudian dijual kepada pengguna lainnya. Pengguna yang menjual koin atau *chip game online Higgs Domino* percaya bahwa tindakan tersebut diperbolehkan karena belum menyadari bahwa menjual *chip* di luar platform resmi permainan dapat melanggar aturan permainan. Dalam praktik tersebut

⁵ M. Rasyid Ridla, "Sosiologi Hukum Islam (Analisis Terhadap Pemikiran M. Atho Mudzhar)," *Jurnal Al Ihkam* Vol 1 No. 2, (Desember 2006), 137.

para pengguna higgs domino tanpa disadari telah melanggar aturan baku dari *game Higgs Domino* yang seharusnya untuk mendapatkan *chips* atau koin harus melalui platform resmi game. Kemudian dengan adanya *game online Higgs Domino* ini juga membawa dampak perubahan perilaku pada seseorang pengguna game akan sering menghabiskan waktu untuk bermain game karena dengan terus lama bermain game akan banyak memperoleh banyak *chip* dalam game tersebut, membuat pengguna game mengabaikan tugas dan kewajibannya seperti meninggalkan ibadah, malas belajar, dan kurang bersosialisasi.

Berdasarkan wawancara, dampak perilaku sosial masyarakat dari adanya jual beli *chip* pada *game online Higgs Domino*, pengguna game online mengalami dampak negatif dari praktik jual beli *chip*, namun tetap melanjutkan aktivitas bermain karena sudah kecanduan. Mereka menggunakan permainan ini tidak hanya sebagai hiburan, tetapi juga sebagai sumber pendapatan melalui jual beli *chip*. Kecanduan tersebut menyebabkan pengguna menjadi terbiasa dengan praktik tersebut, bahkan mengakibatkan kurangnya motivasi untuk bekerja dan lebih memusatkan perhatian pada bermain game, karena mereka melihatnya sebagai peluang untuk mengumpulkan lebih banyak *chip* yang kemudian dijual. Dalam hukum Islam (jual beli) hal yang dilakukan pengguna melanggar syarat bersihnya barang atau objek dalam transaksi jual beli, hal tersebut menunjukkan bahwa pengalaman hukum agama masyarakat belum mengacu pada hukum Islam.



BAB V

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Dari analisis yang telah di paparkan, maka dapat diambil kesimpulan bahwa:

1. Tindakan perilaku sosial dalam bermain game pada *game online Higgs Domino* dapat dikategorikan dalam tindakan max weber yaitu *pertama* tindakan Rasional Instrumental (*Instrumentally Rational*). Tujuan tersebut adalah permainan *game online Higgs Domino* tidak hanya sekedar untuk hiburan tetapi bisa dijadikan peluang untuk mendapatkan keuntungan dengan cara menjual hasil permainan berupa koin atau *chip* kepada pengguna lain. Pengguna *game Higgs Domino* mengubah orientasinya dari sekedar bermain dan hiburan semata, tetapi sekarang digunakan untuk mencari keuntungan. *Kedua*, Tindakan Afektif (*Effectual/espectally emotional*). Pengguna cenderung didorong oleh keinginan untuk memperoleh keuntungan dan mendapatkan harga yang lebih murah dalam pembelian *chip* di luar platform resmi. Meskipun pengguna mungkin tidak mempertimbangkan risiko yang dihadapi dalam transaksi tersebut. Dalam permainan game online higgs domino menurut pandangan hukum Islam yang ditinjau dari fatwa MUI Jatim menjadi haram jika terdapat unsur qimar (judi). Pengguna lebih focus dalam penjualan *chip* sebagai sumber

pendapatan utama, tanpa harus bekerja keras. Akan tetapi, berjualan *chip* melanggar prinsip-prinsip syariah karena objek yang diperjual belikan mengandung unsur maysir (perjudian). Dalam hal ini, perjudian merupakan tindakan yang sudah ada sejak zaman dahulu.

2. Penggunaan game pada aplikasi *game online Higgs Domino* menimbulkan dampak perilaku sosial bagi para penggunanya.

Transaksi jual beli *chip* dalam game Onlien Higgs Domino ternyata melanggar prinsip syariat Islam karena objek yang diperjualbelikan mengandung unsur maysir. Menjual atau memperoleh barang dari perbuatan yang diharamkan juga tidak diperbolehkan dalam Islam. Dari hukum asal, bahwa mendapatkan objek tersebut sudah dianggap haram karena melibatkan praktik perjudian (maysir). Terjadinya peristiwa jual beli *chip* ataupun koin antar sesama pemain, adanya kondisi untung rugi (ketidakpastian), dan membuat pengguna lalai dalam menunaikan maupun menjalankan kewajibannya. Ditinjau dari teori Sosiologi Hukum Islam menurut M. Atho Mudzhar dalam dampak dari adanya jual beli *chip* pada game Online Higgs Domino dapat dijelaskan sebagai berikut: Tingkat pengalaman hukum agama masyarakat seperti bagaimana perilaku masyarakat Islam mengacu pada hukum Islam. Berdasarkan praktik tersebut para pengguna higgs domino tanpa disadari telah melanggar aturan baku dari *game Higgs Domino* yang seharusnya untuk mendapatkan *chips* atau koin harus melalui platform resmi game. Dalam hukum Islam (jual

beli) hal yang dilakukan pengguna melanggar syarat bersihnya barang atau objek dalam transaksi jual beli, hal tersebut menunjukkan bahwa pengalaman hukum agama masyarakat belum mengacu pada hukum Islam.

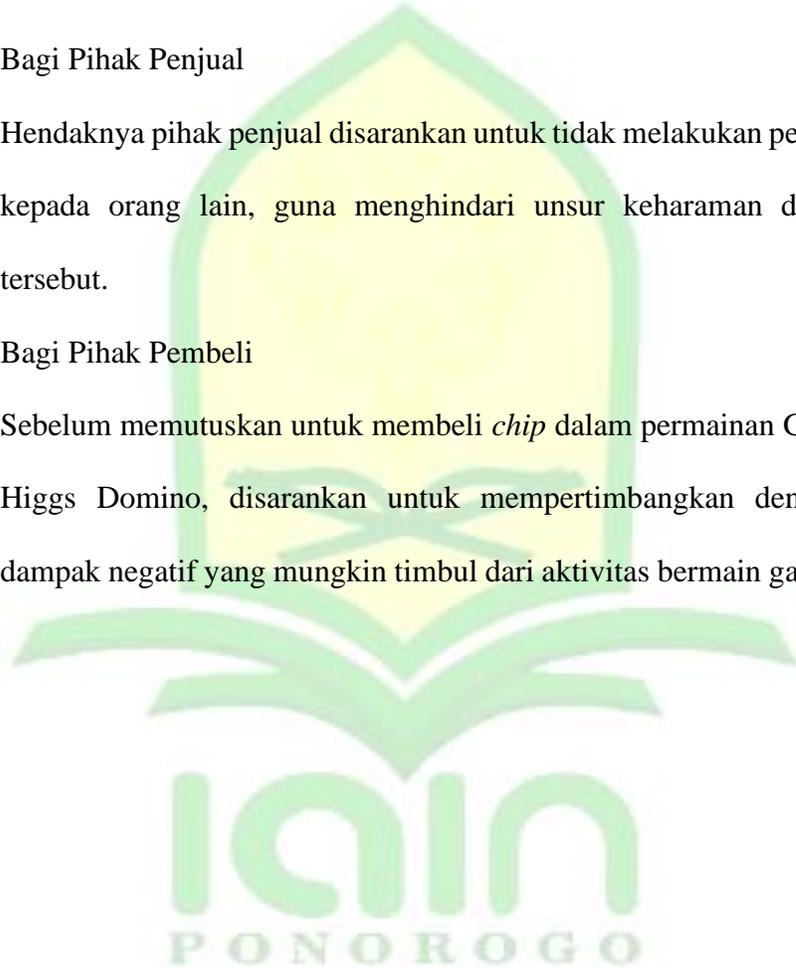
B. SARAN

1. Bagi Pihak Penjual

Hendaknya pihak penjual disarankan untuk tidak melakukan penjualan *chip* kepada orang lain, guna menghindari unsur keharaman dalam Game tersebut.

2. Bagi Pihak Pembeli

Sebelum memutuskan untuk membeli *chip* dalam permainan Game Online Higgs Domino, disarankan untuk mempertimbangkan dengan cermat dampak negatif yang mungkin timbul dari aktivitas bermain game tersebut.



DAFTAR PUSTAKA

Referensi buku :

- Ad-dimaski, Muhammad Bin Abdurrahman. *Fiqih Empat Madzhab Terj Abdul Zakki Alkaf*. Jakarta: Hasyim Press. 2001.
- Ali, Achmad dan Wiwie Heryani. *Sosiologi Hukum: Kajian Empiris Terhadap Pengadilan*. Jakarta: Kencana. 2012.
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan praktek*. Jakarta: Rineka Cipta. 2010.
- Arikunto, Suharsimi. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta. 2000.
- Az-Zuhaily, Wahbah. *Fiqih Islam Wa Adillatuhu*. Jakarta: Gema Insani Qur'ani. 2011.
- Chapra, M. Umer. *Islam dan Tantangan Ekonomi*. Surabaya: Risalah Gusti. 1999.
- Fathuri, Syahrial Syarbaini. *Teori Sosiologi (Suatu Pengantar)*. Bogor: Ghalia Indonesia cet 1. 2016.
- Ghazaly, Abdul Rahman, dkk. *Fiqih Muamalah*. Jakarta: Kencana. 2010.
- Ghony, M Djunaidi dan Fauzan Almansur. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media. 2012.
- Haroen, Nasrun. *Fiqih Muamalah Cet Ke-2*. Jakarta: Gaya Media Pratama. 2007.
- Kustiawan, Andri Arif Dan Andy Widhya Bayu Utomo. *Jangan Suka Game Online: Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan*. (Bandung: Cv. Aemedia Grafika. 2019.
- Lubis, Suhrawardi K, Farid Wajadi. *Hukum Ekonomi Islam*. Jakarta: Sinar Grafika. 2012.
- M.Taufan B. *Sosiologi Hukum Islam: Kajian Empirik Komunitas Sempalan*. Yogyakarta: CV Budi Utama. 2016.

- Muhamin. *METODE PENELITIAN HUKUM*. Mataram: Mataram University Press. 2020.
- Munawir. *Sosiologi Hukum*. Ponorogo: Lembaga Penelitian dan Ilmu Pengembangan Ilmiah. Ponorogo: STAIN PO PRESS. 2010.
- Muslich, Ahmad Wardi. *Fikih Muamalah*. Jakarta: Amzah. 2010.
- Nawawi, Ismail. *Fikih Muamalah dan Kontemporer Hukum Perjanjian, Ekonomi, Bisnis dan Sosial*. Bogor: Penerbit Ghalia Indonesia. 2012.
- Rohmaniyah, Wasilatur. *Fiqh Muamalah Kontemporer*. Pamekasan: Duta Media Publishing. 2019.
- Sjams. Ninik Rochani. *Sosiologi (Sejarah dan Pemikirannya)*, terj. Yogyakarta: Kreasi Wacana. 2004.
- Soekanto, Soerjono. *Pengantar Sosiologi Hukum*. Jakarta: Bhatara Karya. 1997.
- Sonhaji, Ahmad. *Metode Penelitian Kualitatif Dalam Pendidikan*. Banjarmasin: Universitas Lambung Mangkurat, Program S2 Manajemen Pendidikan. 2003.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta. 2018.
- Suhendi, Hendi. *Fiqh Muamalah*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada. 2014.
- Tebba, Sudirman. *Sosiologi Hukum Islam*. Yogyakarta: UII Press Indonesia. 2003.
- Widi, Restu Kartiko. *Asas Metodologi Penelelitian: Sebuah Pengenalan dan Penuntun Langkah Demi Langkah Pelaksanaan Penelitian*. Yogyakarta: Graha Ilmu. 2010.

Referensi jurnal dan artikel ilmiah :

- Harahap, Nasruddin Khalili. Dampak Higgs Domino Island dalam Masyarakat (Kajian Dengan Perspektif Sosiologi Hukum). *Jurnal Penelitian Ilmu-ilmu Sosial dan KeIslaman*, Vol. 07 No. 2. 2021.

Ridla, M. Rasyid. "Sosiologi Hukum Islam (Analisis Terhadap Pemikiran M.Atho Mudhzar)," *Jurnal Al Ihkam* Vol 1 No. 2. 2006.

Subakti, Krista. "Pengaruh Game Online Terhadap Remaja," *Jurnal Curere*, Vol. 01, No. 01. 2017.

Referensi Skripsi, Tesis, dan Disertasi

Ilqani, M. Reza. "Tinjauan Etika Bisnis Islam Terhadap Jual Beli Akun Game Online (Studi Kasus di Forum Mobile Legends Ponorogo)." *Skripsi*. Jurusan Hukum Ekonomi Syariah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Ponorogo. 2019.

Kesuma, Hendra. "Jual Beli *Chip* Poker Secara Online Perspektif Konsep Jual Beli Madzhab Syafi'I." *Skripsi*. Malang: UIN Mulana Malik Ibrahim. 2018.

Maimunah, Siti. "Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual Beli *Game Online 8 Ball Pool* (Studi kasus di Forum jual beli koin 8 ball Pool melalui fitur facebook)." *Skripsi*. Jurusan Hukum Ekonomi Syariah Fakultas Syariah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Ponorogo. 2018.

Pribadi, Catur Langgeng. "Gejala Stress Pada Remaja Pecandu Game Online Di Desa Cokromenggalan." *Skripsi*. Ponorogo: IAIN Ponorogo. 2022.

Ridla, M Rasyid. "Sosiologi Hukum Islam (Analisis Terhadap Pemikiran M. Atho" Mudzar)." *Jurnal Ahkam*. Vol. 2, No. 12. 2012.

Rofiah, Khusniati dan Moh. Munir, "Jihad Harta dan Kesejahteraan Ekonomi pada Keluarga Jamaah Tabligh: Perspektif Teori Tindakan Sosial Max Weber." *Jurnal Justicia Islamica*, Vol. 16, No. 1. 2019.

Referensi Website:

Chairunnisa. "Mengenal Game Online: Pengertian, Industri, Sejarah hingga Jenisnya" <https://www.google.com/search?q=sejarah+game+online+di+mulai+pada+tahun+1969&oq=sejarah+game+online+dimulai+pada+ta>

[hun+1969&gs_lcrp=EgZjaHJvbWUyBggAEEUYOTIHCAEQIRigAdIBCTI2NTAyajBqN6gCALACAA&sourceid=chrome&ie=UTF-8,](https://www.bluestacks.com/id/blog/game-guides/higgs-domino-island/gameguides-jenis-permainan-hdi-untuk-pemula-id.html)
(diakses 18 Maret 2024).

Jenis Permainan, dalam [https://www.bluestacks.com/id/blog/game-guides/higgs-domino-island/gameguides-jenis-permainan-hdi-untuk-pemula-id.html/](https://www.bluestacks.com/id/blog/game-guides/higgs-domino-island/gameguides-jenis-permainan-hdi-untuk-pemula-id.html), (diakses 26 november 2023, Jam 11.30.

Panama, Nicolas. “Higgs Domino Island, Antara Hobi dan Judi”
<https://www.antaranews.com/berita/2917553/higgs-domino-island-antara-hobi-dan-judi> (diakses 6 Juni 2024).

Pengertian Game Online, dalam <https://ruangpengetahuan.co.id/pengertian-game-online/>, (diakses 4 November 2023, Jam 20.32.

Referensi Al-Quran dan Al-Hadist:

Al-Quran Al-Baqarah: 275.

Al-Quran An-Nisa: 29.

Hadist Rifā'ah ibn Rāfi'.

Referensi Wawancara:

Iswan, Hasil Wawancara, Ngawi, 20 Maret 2024.

Ilham, Hasil Wawancara, Ngawi, 20 Maret 2024.

Ferdian, Hasil Wawancara, Ngawi, 21 Maret 2024.

Daffa, Hasil Wawancara, Ngawi, 20 Maret 2024.

Riski, Hasil Wawancara, Ngawi, 4 Juni 2024.

Wisnu, Hasil Wawancara, Ngawi, 4 Juni 2024.

Huda, Hasil Wawancara, Ngawi, 5 Juni 2024.