

PERMAINAN GAME ONLINE APLIKASI HIGGS DOMINO  
ISLAND DITINJAU DARI PENDAPAT HUKUM MAHZAB SYAFI'I  
(Studi Kasus Dusun I Desa Tanjung Pasir Kecamatan Pangkalan Susu  
Kabupaten Langkat)

SKRIPSI

Oleh:

EVI RAHAYU  
NIM: 24153058



FAKULTAS SYARIAH DAN HUKUM  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SUMATERA UTARA  
MEDAN  
2020 M/ 1441 H

**PERMAINAN GAME ONLINE APLIKASI HIGGS DOMINO ISLAND  
DITINJAU DARI PENDAPAT HUKUM MAHZAB SYAFI'I  
(Studi Kasus Dusun i Desa Tanjung Pasir Kecamatan Pangkalan Susu  
Kabupaten Langkat)**

**SKRIPSI**

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk  
Memperoleh Gelar Sarjana (S1)  
Dalam Ilmu Syariah Pada  
Jurusan Hukum Ekonomi Syariah (Muamalah)  
Fakultas Syariah dan Hukum  
Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

Oleh:

**EVI RAHAYU**  
**NIM: 24153058**



**FAKULTAS SYARIAH DAN HUKUM  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SUMATERA UTARA  
MEDAN  
2020 M/1441 H**

PERMAINAN GAME ONLINE APLIKASI HIGGS DOMINO ISLAND  
DITINJAU DARI PENDAPAT HUKUM MAHZAB SYAFI'I  
(Studi Kasus Dusun 1 Desa Tanjung Pasir kecamatan Pangkalan Susu  
Kabupaten Langkat)

Oleh:

EVI RAHAYU  
NIM: 24.15.3.058

Menyetujui

Pembimbing I

Pembimbing II

Rajin Sitepu, SH, M. Hum  
NIP: 196603091994031004

Sangkot Azhar Rambe, M. Hum  
NIP: 197805042009011014

Mengetahui

Ketua Jurusan Muamalah

Fatimah Zahara, MA  
NIP: 197302081999032001

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Evi Rahayu

Nim : 24.15.3.058

Fakultas/Jurusan : Syari'ah dan Hukum/Muamalah

Judul Skripsi : Permainan Game Online Aplikasi Higgs Domino Island  
Ditinjau Dari Pendapat Hukum Mahzab Syafi'i

Menyatakan dengan sebenarnya yang berjudul **“Permainan Game Online Aplikasi Higgs Domino Island Ditinjau Dari Pendapat Hukum Mahzab Syafi'i”** adalah benar/asli karya saya sendiri, kecuali kutipan-kutipan yang disebutkan sumbernya. Apabila terdapat kesalahan dan kekeliruan di dalamnya, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya. Demikian pernyataan ini saya perbuat dengan sesungguhnya.

Medan, 5 Agustus 2020

Yang Membuat Pernyataan

Evi Rahayu

24.15.3.058

## IKHTISAR

Skripsi ini berjudul: **“PERMAINAN GAME ONLINE APLIKASI HIGGS DOMINO ISLAND DITINJAU DARI PENDAPAT HUKUM MAHZAB SYAFI’I (STUDI KASUS DUSUN I DESA TANJUNG PASIR KECAMATAN PANGKALAN SUSU KABUPATEN LANGKAT)”**. Permainan adalah sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalam konteks serius atau dengan tujuan *refreshing*. Salah satunya dari permainan tersebut adalah permainan game online yaitu Aplikasi Higgs Domino Island, dimana permasalahan dalam permainan ini adalah di dalam permainan tersebut terdapat unsur *maysir* yang mana pemenang mendapatkan point dan poin tersebut dapat ditukarkan dalam berupa pulsa. Masalah yang akan diteliti adalah bagaimana konsep permainan yang dibolehkan dan dilarang menurut Mahzab Syafi’i, bagaimana game online aplikasi higgs domino island di Desa Tanjung Pasir, dan apakah permainan game online aplikasi higgs domino island dibolehkan/dilarang ditinjau dari Mahzab Syafi’i. Penelitian ini merupakan penelitian gabungan antara penelitian lapangan (*field research*) dan penelitian kepustakaan (*library research*). Dalam penelitian ini metode yang digunakan adalah wawancara dengan pengguna Aplikasi Game Online Higgs Domino Island. Maka berdasarkan hasil penelitian, hukum tentang game online aplikasi Higgs Domino Island Menurut Presfektif Mahzab Syafi’i adalah haram, karena dalam pelaksanaannya para pemain game melakukan taruhan berupa point yang mana point tersebut dapat ditukar berupa pulsa. Harapan dari skripsi ini ialah agar masyarakat dapat memahami permainan yang mana yang dibolehkan dan permainan yang mana yang dilarang dalam syariat islam dan kepada pemerintah agar dapat diperhatikan kembali game apa saja yang bertujuan untuk kemaslahatan bagi masyarakat khususnya bagi pemain game tersebut.

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamualaikum wr.wb.

Segala puji hanya milik Allah yang telah memecahkan sumber-sumber hikmah dari hati orang-orang yang benar. Penulis bersyukur kepada Allah dan memohon ampunan dari segala dosa dan semua amal. Salawat dan salam kepada Nabi dan hamba-Nya yang mulia, Rasulullah Muhammad SAW, kepada keluarga, sahabat, keturunan dan juga semua orang yang mencintainya. Alhamdulillah akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul Hukum Permainan Aplikasi Higgs Domino Island Menurut Prespektif Mahzab Syafi'i sebagai persyarakatan memperoleh gelar Sarjana Hukum (SH).

Dalam proses penyelesaian skripsi ini, banyak kesulitan dan hambatan, namun berkat taufik dan hidayah dan izinnya, beserta bantuan dari berbagai pihak, akhirnya penulis dapat menyelesaikan meskipun terdapat kekurangan baik dari segi penulisan maupun tata bahasanya. Semoga skripsi ini mampu membawa manfaat kepada para pembaca dan

dapat menjadi khazanah ilmu sebagai penambah referensi khususnya bagi Jurusan.

Keberhasilan peneliti tak luput atas dukungan orang-orang hebat dan terdekat. Untuk itu peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak rektor yaitu **Prof. Dr. Saidurrahman, M. Ag** selaku pimpinan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara beserta para Wakil Rektor;
2. Dekan Fakultas Syariah dan Hukum, kepada Bapak **Dr. Zulham, S.H.I, M. Hum.** dan kepada Wakil Dekan I, II, dan III;
3. Bunda **Fatimah Zahara, MA** selaku Ketua Jurusan Muamalah dan Ibu **Tetty Marlina Tarigan, MKn** selaku Sekretaris Jurusan Muamalah, yang telah memberikan nasihat dan arahan dalam menjalankan proses perkuliahan;
4. Bapak **Rajin Sitepu, SH. M.Hum** (Pembimbing I) yang telah sabar dalam membimbing penulis dan meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan dan arahan untuk kesempurnaan skripsi ini, dan Bapak **Sangkot Azhar Rambe, M.Hum** (Pembimbing II) yang telah mengarahkan dan memberi saran dalam penyelesaian Skripsi ini;

5. Bapak dan Ibu Dosen Serta Staf Pegawai Prodi Muamalah yang telah mengajarkan ilmu yang begitu bermanfaat bagi peneliti;
6. Terutama dan istimewa kepada Ayahanda Khaidir dan Ibunda Julaiha tercinta yang telah bersusah payah membesarkan dan mendidik penulis sampai saat ini, memberikan dukungan cinta, kasih sayang dan doa sehingga karya kecil ini penulis jadikan sebagai persembahan untuk kedua orang tua. Jika bukan karena ridho, Doa dan motivasi keduanya mungkin perjalanan pendidikan ini tak sampai pada masa gelar Sarjana. Terima kasih juga untuk abang penulis Muhammad Iliyas,ST dan adik penulis Fitri Haryani dan Alfi Syahrina. Begitu juga terimakasih penulis untuk Dhani Abisono dan seluruh keluarga besar yang telah memberikan dukungan dan motivasi serta bantuan sehingga penulis dapat menyelesaikan perkuliahan;
7. Grup Till Jannah, Nurfadilla Atmajida,SH.,Nurhaliza, Siti Nurhaliza, Putri Indah Sari, Risdayani Bintang, Haniah Irba dan Rosidah Rizky Siregar yang selalu mensupport penulis dan tak jemu-jemu memberikan kebahagiaan;
8. Keluarga Besar Muamalah stambuk 2015



9. Grup Lambe Turah, Nurul Irma Sari, Clarisa Dea Safhira, Malahati, Juwita Hairana, Mega Arwinda dan lain-lain yang telah memberikan semangat dan motivasi kepada penulis.

10. Sahabat-Sahabat Seperjuangan yang juga turut mendukung penulis dalam menyelesaikan skripsi ini, Putri Ayu Ramjani Nasrun, dan Andhika Erlin.

Akhirnya pada Allah SWT jugalah penulis berserah diri, semoga amal baik semua ini bernilai ibadah disisi Allah SWT dan Mudah-mudahan skripsi ini bermanfaat bagi penulis serta bagi pembaca pada umumnya. Amin ya Rabbal Alamin.

Medan, 5 Agustus 2020

Penulis

**EVI RAHAYU**

**24.15.3.058**

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
PERSETUJUAN.....	i
IKHTISAR.....	ii
SURAT PERNYATAAN.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	vi
BAB I     PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	11
C. Tujuan Penelitian .....	12
D. Manfaat Penelitian.....	12
E. Kerangka Teori .....	13
F. Hipotesis.....	15
G. Metode Penelitian.....	16
H. Sistematika Pembahasan.....	18

<b>BAB II</b>	<b>KONSEP PERMAINAN MENURUT HUKUM</b>	
	<b>ISLAM...</b>	<b>21</b>
A.	Pengertian Permainan (Game).....	21
B.	Sejarah Perkembangan Permainan.....	23
C.	Permainan yang dibolehkan dan tidak dibolehkan dalam Islam. ....	31
<b>BAB III</b>	<b>TINJAUAN UMUM TENTANG DESA TANJUNG PASIR</b>	
	<b>KECAMATAN PANGKALAN SUSU KABUPATEN</b>	
	<b>LANGKAT .....</b>	<b>40</b>
A.	Letak Geografis .....	40
B.	Letak Demografis .....	41
C.	Pendidikan dan Sarana Pendidikan .....	42
D.	Agama dan Sarana Prasarana Keagamaan.....	43
E.	Pekerjaan dan Mata Pencarian .....	44
F.	Sejarah Desa Tanjung Pasir .....	44

<b>BAB IV</b>	<b>PERMAINAN GAME ONLINE APLIKASI HIGGS</b>	
	<b>DOMINO ISLAND DI DESA TANJUNG PASIR</b>	
	<b>DITINJAU DARI PENDAPAT HUKUM MAHZAB</b>	
	<b>SYAFI'I.....</b>	<b>47</b>
A.	Sejarah Singkat Mahzab Syafi'i .....	47
B.	Konsep Permainan Yang Dbolehkan Dan Dilarang Menurut Mahzab Syafi'i .....	55
C.	Permainan Game Online Aplikasi Higgs Domino Island Di Desa Tanjung Pasir .....	62
D.	Permainan Game Online Aplikasi Higgs Domino Island Dbolehkan/Dilarang Ditinjau dari Pendapat Hukum Mahzab Syafi'i .....	66
D.	Analisis Penulis .....	70
<b>BAB V</b>	<b>PENUTUP .....</b>	<b>.73</b>
A.	Kesimpulan.....	73
B.	Saran .....	74

**DAFTAR PUSTAKA**

**DAFTAR RIWAYAT HIDUP**

LAMPIRAN –LAMPIRAN

## DAFTAR TABEL

No.	Tabel	Halaman
1.	Jumlah Pendidikan .....	42
2.	Jumlah Sarana-Prasarana Pemdiidkan.....	42
3.	Jumlah Pemeluk Agama .....	43
4.	Jumlah Sarana-Prasarana Keagamaan.....	43
5.	Jumlah Perkerjaan .....	44
6.	Jumlah Nama Daftar Pemimpin Di Desa Tanjung Pasir.....	46

## DAFTAR WAWANCARA

1. Bagaimana pandangan anda tentang defenisi Game Online ?
2. Bagaimana sistem permainan Game Online ?
3. Jenis permainan apa saja di Game Online ?
4. Apakah anda tau dengan Aplikasi Game Higgs Domino Island ?
5. Bagaimana sistem permainan Aplikasi Higgs Domino Island ?
6. Apakah ada keuntungan secara materi anda atas permainan Higgs Domino Island ?
7. Bagaimana menurut hadiah yang anda peroleh itu boleh atau tidak ?
8. Bagaimana menurut anda hukum permainan domino dalam Islam ?

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Pada zaman modern sekarang ini, dunia tengah dilanda perkembangan dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi. Perkembangan ilmu dan teknologi yang semakin pesat ternyata membawa perubahan dalam segala lapisan kehidupan. Salah satu hasil dari perkembangan teknologi adalah internet. Seiring dengan perkembangan zaman teknologi internet semakin berkembang pesat, salah satu manfaatnya adalah sebagai sarana hiburan, misalnya untuk bermain. Permainan video game dengan menggunakan jaringan internet tersebut dikenal sebagai *Game Online*.

Secara umum game online dapat didefinisikan sebuah jenis video game permainan yang hanya bisa dijalankan apabila sebuah perangkat yang digunakan untuk bermain game terhubung dengan jaringan internet. *Game online* menjadi tren baru yang banyak diminati karena seseorang tidak lagi bermain sendirian (*single*) tetapi memungkinkan bermain bersama beberapa orang sekaligus dari berbagai lokasi (*multiplayer*).



Game Online ini juga memberikan nuansa baru dimana interaksi sosial dengan orang lain semakin intensif, yang dibarengi dengan keasikan bermain *game*. Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi internet, game online juga mengalami perkembangan yang pesat. Terlihat dari munculnya berbagai permainan online Seperti *GunBound*, *Mobile Legend*, *Higgs Domino Island*, *Free Fire*, *PUBG* dan lain sebagainya. Game online muncul pada tahun 2001, dimulai dengan masuknya Nexia Online.<sup>1</sup>

Berbeda dengan pada zaman dahulu, anak-anak akan sangat aktif dalam bermain kelompok sehingga terjalin hubungan sosial yang kuat. Seperti anak-anak bermain gasing dan layangan. Permainan tersebut tentu saja tidak menyenangkan jika hanya dimainkan sendiri. Sehingga dari kecil anak-anak sudah terbiasa melakukan hubungan sosial.

Namun di zaman modern ini, permainan tradisional itu perlahan mulai di tinggalkan. Anak-anak akan cenderung untuk memilih permainan *instant*, yang tentunya lebih mudah. Jika memiliki komputer dan handphone, maka mereka cukup men-*download* games yang menjamur di internet. Setelah itu

---

<sup>1</sup><http://www.ligagames.com/sejarah-perkembangan-games-online-diindonesia>.diakses pada tanggal 3 januari 2011.

permainan tersebut sudah dapat dimainkan yang sering di sebut dengan game online.

Menurut pandangan islam tentang Game Online, hukum asal dari game komputer, game handphone maupun yang berbasis game online adalah boleh.

Hal ini sesuai dengan kaidah fikih :

أَلَا صَلَّ فِي الْأَشْيَاءِ إِلَّا بِأَحَدٍ حَتَّى يَدُلَّ الدَّلِيلُ عَلَى التَّحْرِيمِ

“Artinya : Hukum asal dari sesuatu adalah mubah sampai ada dalil yang melarangnya (memakruhkannya atau mengharamkannya)”.

Islam mengakui fitrah dan pemikiran manusia sebagai makhluk yang di ciptakan Allah, dimana Allah membuat mereka sebagai makhluk yang suka bergembira, bersenang-senang, ketawa dan bermain-main, sebagaimana di ciptakan mereka suka makan dan minum.<sup>2</sup>

Manusia untuk mendapatkan kesenangan dan kegembiraannya dilakukan dengan berbagai cara, seperti olahraga, menyanyi, dan satu di antara bermacam cara yang di lakukan manusia sebagai hiburan dalam

---

<sup>2</sup>Syekh Muhammad Yusuf Qardhawi, *Halal dan Haram dalam Islam*, terj, H. Mu'ammaly Hamidy, ( t.t.p: PT. Bina Ilmu,1993), h. 280

mengisi waktu senggangnya adalah bermain permainan game online. Salah satu dari game online yang sedang diminati oleh pengguna pemuda-pemudi Desa Tanjung Pasir Kecamatan Pangkalan Susu adalah Permainan Higgs Domino Island.

Permainan Higgs Domino Island adalah semacam permainan kartu generik. Di Indonesia biasanya berbentuk kartu kecil berukuran 3x4 cm, berwarna dasar kuning terdapat endol-endol yang berfungsi sebagai pengganti angka. Domino dimainkan menggunakan urbin persegi panjang kecil yang digunakan sebagai kartu domino, yang merupakan titik terbagi menjadi dua bagian atas dan bawah dibatasi oleh garis ditengah kartu.<sup>3</sup> Permainan Higgs Domino ini dimainkan secara Online, meski mengandalkan keberuntungan/hoki, namun perlu dipahami terlebih dahulu mengenai dasar-dasar dalam permainan domino online ini. Permainan Higgs Domino Island ini dimainkan oleh 2-4 orang dalam setiap putaran.

Setiap pemain akan dibagikan tujuh buah kartu yang harus dikombinasikan menjadi 2 (dua) pasang nilai. Pemain yang menghabiskan kartu pertama dengan lawan jenis atau dengan nilai kombinasi terendah akan sebagai pemenang. Nilai kartu ini dilihat dari penjumlahan 2 (dua) kartu

---

<sup>3</sup><https://id.m.wikipedia.org/wiki/Domino>

dengan pengambilan angka belakangnya saja. Masing-masing pemain akan diberikan tujuh buah kartu jika dimainkan 4 (empat) orang. Pada saat bermain berlangsung pemain saling bertaruh koin jika salah satu pemain tidak bisa mengeluarkan kartu untuk bermain dengan lawan pemain lainnya maka koin si pemain tersebut akan dipotong sebanyak 150k koin untuk diberikan kepada pihak lawan pemain dengan koin yang diberikan oleh aplikasi game higgs domino Island.

Selanjutnya dari games Higgs domino ini tersebut kita bisa mendapatkan pulsa dengan cara penukaran RP (kupon) hasil menang bermain game Higgs Domino Island. Koin dalam permainan bisa didapatkan dua macam 2 (dua) koin yang berbeda, koin yang pertama untuk bermain, jika habis bisa membelinya dengan top up atau bisa mendapatkan setiap hari kalau log in. Koin bisa didapatkan pada menginstal Aplikasi akan mendapatkan koin perdana secara gratis sebesar 1M (1Juta) koin.<sup>4</sup>

Pulsa ini hanya didapatkan satu per akun. Untuk pencapaian mendapatkan pulsa dari permainan tersebut harus mengumpulkan kupon (Rp) sebanyak diatas 25.000-27.000 kupon baru bisa ditukarkan dengan

---

<sup>4</sup><https://hackdominoislandkoinpulsagratis.blogspot.com/2019/05/cara-dapat-koin-domino-island-gratis.html/m=1>

voucher pulsa sebesar Rp.10.000;. Setiap penukaran pulsa di Game Higgs Domino Island hanya bisa dilakukan setiap 1 (satu) event sekali atau setiap minggu sekali dalam masa event.<sup>5</sup>

Sekalipun hiburan dan permainan itu diperbolehkan oleh islam, tetapi ia juga mengharamkan setiap permainan yang dicampuri perjudian, yaitu permainan yang tidak luput dari untung rugi yang dialami oleh si pemain. Oleh karena itu tidak halal seorang muslim menjadikan permainan judi sebagai alat untuk menghibur diri dan mengisi waktu senggang. Begitu juga tidak halal seorang muslim menjadi permainan judi sebagai alat mencari uang dalam situasi apapun.<sup>6</sup>

Dalam permainan, yang paling kita perhatikan adalah posisi dan mengenai permainan yang di sediakan tidak tergolong dalam kategori *Mayisir* dan tidak tergolong kedalam perbuatan mengundi nasib.

Dalam Al-Qur'an dengan firman Allah dalam surat Al-Maidah ayat 90 :

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِنَّمَا الْخَمْرُ وَالْمَيْسِرُ وَالْأَنْصَابُ وَالْأَزْلَامُ رِجْسٌ مِنْ عَمَلِ الشَّيْطَانِ فَاجْتَنِبُوا

هُ لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ .

---

<sup>5</sup>Muhammad Iliyas, Pengguna Aplikasi Higgs Domino Island, Wawancara Pribadi, Dusun I desa Tj Pasir kec. Pkl. susu, 30 November 2019

<sup>6</sup>Syekh Muhammad Yusuf Qardhawi, *Halal dan Haram dalam Islam*, h. 294

Artinya: “Hai orang-orang yang beriman, sesungguhnya (meminum) khamar, berjudi, (berkorban untuk) berhala, mengundi nasib dengan panah, adalah termasuk perbuatan syaitan. Maka jauhilah perbuatan-perbuatan itu agar kamu mendapat keberuntungan.”<sup>7</sup>

Ayat diatas mengisyaratkan bahwa sebagai umat muslim hendaklah menjauhi perbuatan-perbuatan yang tidak disukai Allah.

Menarik satu poin pada ayat diatas tentang judi atau *maysir*, *maysir* merupakan suatu perbuatan yang sangat dilarang dan tidak di sukai Allah dan perbuatan yang sangat dilarang dan tidak di sukai Allah dan perbuatan tersebut merupakan salah satu perbuatan syaitan, dan Allah mengingatkan kita untuk menjauhi perbuatan tersebut karena tidak memberikan manfaat terhadap kita, hal ini sebagaimana yang telah digambarkan dalam ayat di atas.<sup>8</sup>

Dalam ayat tersebut jelas Allah menyuruh untuk menjauhi segala kegiatan yang mengandung unsur perjudian di dalamnya, manusia dalam semua aktivitasnya mesti dan harus terjauh dari aspek perjudian.

---

<sup>7</sup>Departemen Agama RI, *Alqur'an dan Terjemahannya*, (Semarang : CV. Toha Putra,2007),h.172

<sup>8</sup>GamalKomandoko, *Ensiklopedia Istilah Islam*, (Yogyakarta:Cakrawala, 2009), h. 231

*Maysir* atau judi merupakan suatu tindakan kriminal yang membawa dampak negatif, dengan merusak ekonomi keluarga, mengganggu keamanan masyarakat, melumpuhkan semangat kreasi, dan menghabiskan waktu.<sup>9</sup>

Pada dasarnya, islam tidak melarang suatu permainan dengan syarat tidak melanggar aturan-aturan syariat (hukum islam), seperti dapat menimbulkan marabahaya, memperlihatkan bagian tubuh atau aurat perempuan dihadapan laki-laki yang bukan muhrimnya, mengandung unsur tipu muslihat terhadap orang lain, menyakiti binatang, permainan yang bersandar pada faktor keberuntungan, mengandung unsur perjudian.<sup>10</sup> Sebab salah satu karakter judi ialah yang mengandung untung-rugi bagi salah satu dari dua belah pihak.<sup>11</sup>

Sebagaimana sabda Rasulullah dalam kitab Syarh Muslim :

عَنْ سُلَيْمَانَ بْنِ بُرَيْدَةَ عَنْ أَبِيهِ أَنَّ النَّبِيَّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ قَالَ : مَنْ لَعِبَ بِالنَّرْدِ شِيرٍ فَكَأَنَّهَا صَبَغَ يَدَهُ فِي لَحْمٍ خَنْزِيرٍ وَدَمِهِ .

---

<sup>9</sup>Zainuddin Ali, *Hukum Pidana Islam*, (Jakarta : Sinar Grafika,2009), h. 76

<sup>10</sup>Yusuf Al-Qardhawi, *Fikih Hiburan*, terj. Dimas Hakamsyah, (Jakarta : Pustaka Al-Kausar, 2005), h. 59

<sup>11</sup>Yusuf Al-Qardhawi, *Hadyul Islam Fatawa Mu'asirah*, Jilid 3, Terj. Abdul Hayyie Al-Kattani, Fatwa-Fatwa Kontemporer, Dar Al-Qalam, h. 499

“Artinya : Dari Sulaiman bin Buraidah, dari ayahnya, Nabi Shallallahu ‘alaihi wa sallam bersabda, “Barangsiapa yang bermain dadu, maka ia seakan-akan telah mencelupkan tangannya ke dalam daging dan darah babi.”

Dalam riwayat yang lain, Imam Nawawii berkata :

قَالَ الْعُلَمَاءُ النَّزْدُ شَيْرٌ هُوَ النَّزْدُ وَهَذَا الْحَدِيثُ حُجَّةٌ الشَّافِعِيِّ وَاجْمَعُونَ فِي تَحْرِيمِ اللَّعِبِ  
بِالنَّزْدِ .

Artinya : “Berkata para ulama, yang dimaksud dengan nardasyir adalah dadu. Berkata Imam Nawawi bahwa hadist ini merupakan dalil bagi mazhab syafi’i dan jumhur ulama haramnya bermain dadu.”<sup>12</sup>

Ayat diatas mengisyaratkan bahwa sebagai umat muslim hendaklah menjauhi perbuatan-perbuatan yang tidak disukai Allah. Menarik satu poin ayat diatas tentang judi atau *maysir*, *maysir* merupakan suatu perbuatan yang sangat dilarang dan tidak disukai Allah dan perbuatan tersebut merupakan salah satu perbuatan syaitan, dan Allah mengingatkan kita untuk menjauhi perbuatan tersebut karena tidak memberikan manfaat terhadap kita, hal ini sebagaimana yang telah digambarkan ayat diatas.<sup>13</sup>

<sup>12</sup>Syarh Sahih *Muslim*, jilid XV, hal 16

<sup>13</sup>Gamal Komandoko, *Ensiklopedia Istilah Islam*, (Yogyakarta : Cakrawala, 2009), h.231



Dalam ayat tersebut jelas juga Allah menyuruh untuk menjauhi segala kegiatan yang mengandung unsur perjudian di dalamnya, manusia dalam semua aktivitasnya mesti dan harus terjauh dari aspek perjudian.

*Maysir* atau judi merupakan suatu tindakan kriminal yang membawa dampak negatif, dengan merusak ekonomi keluarga, mengganggu keamanan masyarakat, melumpuhkan semangat kreasi, dan menghabiskan waktu.<sup>14</sup>

Adapun sebenarnya, permainan tanpa hadiah diperbolehkan berdasarkan kesepakatan para ulama. Permainan dengan hadiah dibagi menjadi dua bagian, hadiah yang dihalalkan dan ada pula hadiah yang diharamkan.<sup>15</sup>

Hadiah adalah memberikan sesuatu kepada orang lain dengan maksud untuk memuliakan atau memberikan penghargaan. Dengan kata lain, hadiah berfungsi sebagai imbalan atas jasa orang lain, seperti kebaikan atau jasa yang pernah diperbuat seseorang, prestasi yang pernah diraih ataupun untuk memberi motivasi agar seseorang menjadi lebih baik lagi prestasinya.<sup>16</sup>

---

<sup>14</sup>Zainuddin Ali, *Hukum Pidana Islam*, ( Jakarta : Sinar Grafika, 2009),h.76.

<sup>15</sup>Hendi Suhendi, *Fiqh Muamalah*, (Jakarta : Rajagrafindo Persada,2013),h.258

<sup>16</sup><http://fadhlihsan.wordpress.com/2010/09/08/hukum-hadiah-dalam-islam/>, diakses tanggal 5 Mei 2011

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis mengangkat masalah hukum ekonomi syariah terhadap Penerimaan hadiah dari permainan pada pengguna aplikasi Games tersebut. Dikarenakan dalam pelaksanaannya terdapat kekeliruan. Dari latar belakang itulah penulis akan membahas lebih dalam sebuah penelitian yang menarik judul **“Permainan Game Online Aplikasi Higgs Domino Island Ditinjau Dari Pendapat Hukum Mahzab Syafi’i (Studi Kasus Dusun 1 Desa Tanjung Pasir kecamatan Pangkalan Susu Kabupaten Langkat)”**

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah penulis paparkan diatas, maka akan menjadi rumusan masalah yakni :

1. Bagaimana konsep permainan yang dibolehkan dan dilarang menurut Mahzab Syafi’i ?
2. Bagaimana game online aplikasi higgs domino island di Desa Tanjung Pasir ?
3. Apakah permainan game online aplikasi higgs domino island dibolehkan/dilarang ditinjau dari mahzab syafi’i ?

### **C. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui konsep permainan yang dibolehkan dan dilarang menurut mazhab Syafi'i.
2. Untuk mengetahui game online aplikasi higgs domino island di Desa Tanjung Pasir.
3. Untuk mengetahui permainan game online aplikasi higgs domino island dibolehkan atau dilarang ditinjau dari pendapat Mazhab Syafi'i.

### **D. Manfaat Penelitian**

Dalam penulisan tugas akhir ini, penulis berharap agar dapat memberikan manfaat antara lain :

1. Secara Teoritis

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai tambahan informasi dan menambah wawasan bagi penulis dan pembaca mengenai bentuk di indikasikan memiliki kemiripan dengan unsur maysir yang ada dalam suatu permainan.

## 2. Secara Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan bisa berguna bagi para pengguna aplikasi game tersebut, yaitu untuk lebih memberikan kesadaran pemahaman yang lebih tentang syariat. Terutama pada kegiatan bermuamalah agar memahami sejauh mana batasan yang diberikan syariat.

### **E. Kerangka Teoritis**

Permainan merupakan bagian dari bermain dan bermain juga bagian dari permainan keduanya saling berhubungan. Permainan adalah kegiatan yang kompleks yang didalamnya terdapat pelataraan, play dan budaya. Sebuah permainan adalah sebuah sistem dimana pemain terlibat dalam konflik buatan, disini pemain berinteraksi dengan sistem dan konflik dalam permainan merupakan rekayasa atau buatan, dalam permainan terdapat pelaturan terdapat pelaturan yang bertujuan untuk membatasi perilaku pemain dan menentukan permainan. Permainan bertujuan untuk menghibur, biasanya permainan banyak disukai oleh anak-anak hingga orang dewasa.

Islam sebagai agama yang sempurna selalu memperdulikan segala aspek kehidupan manusia dan mengaturnya dalam kehidupannya sehingga

tidak keluar dari syariat Islam, dan jauh dari hal-hal yang dilarang Allah. Islam memberikan kebebasan kepada manusia sebagai makhluk sosial untuk melakukan berbagai macam upaya agar tercapainya kesenangan dan ketenangan dalam hidupnya namun tidak menyalahi syariat Islam. Dan tidak mengakibatkan permusuhan di antara sesama manusia.

Dalam berbagai macam kegiatan manusia haruslah terjauh dari aspek-aspek yang di larang Allah seperti permainan yang mengandung perjudian. Islam dengan tegas mengharamkan segala sesuatu yang mengandung unsur *maysir*, baik sebagai hadiah, lalu mereka melakukan permainan tertentu siapa yang menang dialah yang berhak atas pulsa tersebut.<sup>17</sup>

Islam dengan tegas mengharamkan segala sesuatu yang mengandung unsur *maysir* , baik sebagai media hiburan maupun sebagai cara untuk mengumpulkan harta dalam kondisi apapun.

Segala sesuatu yang diharamkan oleh Allah pasti mengandung hikmah dan tujuan mulia bagi manusia. Karena segala sesuatu yang diciptakan dan ditetapkan oleh Allah tidak mungkin mengandung kesia'an belaka. Begitu

---

<sup>17</sup>Ahmad Sarwat, *Kitab muamalat*, (Jakarta: kampus Syariah,2019),h.208

pula dalam pengharaman *maysir*, terdapat hikmah dan tujuan baik bagi manusia.

Dan secara tegas juga firman Allah dalam Al-Qur'an surah Al-Maidah ayat 90. Menyuruh kita untuk menjauhi perbuatan yang mengandung unsur perjudian karena itu termasuk perbuatan syaitan.

Hukum Islam lahir untuk memelihara ummat dari keburukan dan menghindarinya dari apa-apa yang dilarang Allah, sehingga nantinya mendapat ridha Allah.

#### **F. Hipotesis**

Dari uraian diatas penulis mengambil kesimpulan bahwa dalam pelaksanaan bermaian permainan aplikasi Higgs Domino Island yang dimainkan secara online yang menggunakan kouta data mendapatkan pulsa dari penukaran kupon (RP) pada Aplikasi game online Higgs Domino kepada pengguna games Dusun 1 Desa Tanjung Pasir kecamatan Pangkalan Susu Kabupaten Langkat yang belum sesuai dengan pendapat Mahzab Syafi'i. Karena dari games tersebut mengandung unsur mayisir.

## G. Metode Penelitian

Dalam penelitian yang berbasis ilmiah, penelitian harus di rumuskan dengan langkah-langkah yang sesuai dengan kajian ilmiah. Dimana metode penelitian merupakan usaha untuk menemukan, mengembangkan dan menguji suatu kebenaran atas suatu peristiwa.

### 1. Jenis Penelitian

Menurut jenisnya penelitian ini merupakan penelitian lapangan, yaitu penelitian yang bertujuan untuk mengumpulkan data dari lokasi atau lapangan yakni dari berbagai informasi yang berkaitan dan dari buku-buku yang membahas tentang hukum perlombaan berhadiah. Termasuk juga informasi hasil interview penulis dari berbagai pihak yang terkait dengan objek penelitian.

### 2. Sumber Data

#### a. Data Primer

Data primer adalah data yang diperoleh dari sumber langsung asli dari lapangan lokasi penelitian yang memberikan informasi langsung pada penulis, diperoleh dari pengguna Aplikasi Higgs Domino Island.

b. Data sekunder

Data sekunder adalah data yang di peroleh dari perpustakaan yang dilaksanakan penulis dengan membaca, menelaah, dan mencatat yang sesuai dengan pokok permasalahan.

3. Teknik Pengumpulan Data

a. Observasi, merupakan pengamatan yang dilakukan secara langsung, sistematis mengenai fenomena sosial dengan gejala-gejala psikis untuk kemudian dilakukan pencatatan.<sup>18</sup> Teknik yang penulis lakukan dengan cara melakukan pengamatan terhadap objek penelitian.

b. Wawancara (interview) merupakan proses memperoleh keterangan untuk mendapatkan penelitian dengan cara tanya jawab dengan bertatap muka antara penanya dengan penjawab dengan menggunakan alat yang dinamakan interview guide.<sup>19</sup> Metode ini merupakan metode pokok dalam memperoleh data dalam penelitian dengan cara peneliti terlebih dahulu mempersiapkan pertanyaan pada responden.

---

<sup>18</sup>P. Joko Subagyo, *Metode Penelitian Dalam Teori dan Praktik*, ( Jakarta: PT.Rineka Cipta,2014),h.39

<sup>19</sup>Semardayanti, *Metode Penelitian*,(Bandung : CV Mandar maju,2011),h.124



c. Dokumentasi merupakan salah satu cara pengumpulan data dengan mengumpulkan semua data yang sesuai dengan pokok pembahasan. Seperti mengumpulkan Pengguna Aplikasi Higgs Domino Island.

#### 4. Analisis Data

Setelah data terkumpul, langkah selanjutnya adalah menganalisis data yang mengambil kesimpulan data yang terkumpul. Kesemuanya adalah untuk menyimpulkan data secara teratur dan rapi. Dalam pengolahan data ini penulis menggunakan metode deskriptif yaitu metode yang menggambarkan secara jelas dan rinci dengan didasari pada data-data tentang topik penelitian yang diteliti, sehingga memperoleh gambaran yang diteliti dan masalah tersebut dapat dipecahkan dan diselesaikan dengan baik dan benar.

#### **H. Sistematika Pembahasan**

Dalam penulisan tugas akhir ini akan dibagi menjadi lima bab, yang masing-masing bab terdiri dari beberapa sub bab yang tersusun secara sistematis sehingga mempermudah pembahasan dan pemahaman.

Tugas akhir ini terdiri dari lima bab dengan sistematika sebagai berikut :

Bab pertama merupakan bab pendahuluan menguraikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

Bab kedua merupakan landasan teoritis hukum permainan aplikasi Higgs Domino Island. Pembahasan ini memuat tentang pengertian permainan, *Permainan* yang dibolehkan dan dilarang dalam islam, dan menguraikan sejarah perkembangan permainan dari fase sederhana ke fase modren.

Bab ketiga merupakan gambaran umum . Pembahasan ini memuat tentang gambaran umum Dusun I Desa Tanjung Pasir Kecamatan Pangkalan Susu Kabupaten Langkat, letak geografis ,Letak Demografis, agama, sarana pendidikan dan sosial budaya, jenis pekerjaan dan sejarah singkat Desa Tannjung Pasir.

Bab keempat merupakan analisis hukum permainan aplikasi Higgs Domino Island Di Desa Tanjung Pasir Kecamatan Pangkalan Susu yang terdiri dari analisis Permainan Game Online Aplikasi Higgs Domino Island Ditinjau Dari Pendapat Hukum Mahzab Syafi'i.

Bab kelima merupakan penutup yang terdiri dari kesimpulan dan saran.



## BAB II

### KONSEP PERMAINAN MENURUT PANDANGAN HUKUM ISLAM

#### A. Pengertian Permainan (Game)

Game adalah yang dapat dimainkan dengan atauran tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalam konteks tidak serius atau dengan tujuan *refreshing*. Suatu cara belajar yang digunakan dalam menganalisa interaksi antara jumlah pemain maupun perorangan yang menunjukkan strategi-strategi yang rasional.

Permainan yang terdiri atas sekumpulan peraturan yang membangun situasi bersaing dan dua sampai beberapa orang atau kelompok dengan memilih strategi yang dibangun untuk memaksimalkan kemenangan sendiri atau pun untuk meminimalkan kemenangan lawan. Peraturan-peraturan menentukan kemungkinan tindakan untuk setiap pemain, sejumlah keterangan diterima setiap pemain sebagai kemajuan bermain, dan sejumlah kemenangan atau kekalahan dalam berbagai situasi.<sup>20</sup>

Beberapa defenisi *game* menurut beberapa para ahli :

---

<sup>20</sup>Febriyanto Pratama Putra,2012

1. John C Beck & Mitchell Wade, *Game* merupakan penarik perhatian yang telah terbukti. *Game* adalah lingkungan pelatihan yang baik bagi dunia nyata dalam organisasi yang menuntut pemecahan masalah secara kolaborasi.
2. Samuel Henry, *Game* merupakan suatu bentuk hiburan yang seringkali dijadikan sebagai penyegar pikiran dari rasa penat yang disebabkan oleh aktivitas dan rutinitas kita.
3. John Naisbitt, *Game* merupakan sistem partisipatoris dinamis karena game memiliki tingkat penceritaan yang tidak memiliki film.
4. Ivan C. Sibero, *Game* merupakan aplikasi yang paling banyak digunakan dan dinikmati para pengguna media elektronik saat ini.
5. Wijaya Ariyana & Deni Arifianto, *Game* merupakan salah satu kebutuhan yang menjadi masalah besar bagi pengguna komputer, karena untuk dapat memainkan game dengan nyaman, semua komponen komputernya harus memiliki kualitas yang baik, terutama VGA card-nya.

## B. Sejarah Perkembangan Permainan

Perkembangan *Game* (Permainan), dapat dilihat dari perkembangan game dan sejarah dari game tersebut.

### a. Permainan Tradisional

Permainan tradisional adalah permainan yang sudah ada zaman dahulu, yang berkembang di lingkungan masyarakat. Mungkin hampir semua anak-anak di era sebelum 1990-an pernah bermain permainan ini. Petak umpet, salah satu permainan tradisional yang telah berumur ratusan tahun, bahkan mungkin ribuan tahun, karena belum pernah ada data akurat yang menerangkan kapan pertama kali permainan tersebut dimainkan. Petak umpet, egrang, glasisin, bentengan, lompat tali, congklak, bekel adalah beberapa macam permainan tradisional yang dahulu banyak dimainkan oleh anak-anak di halaman rumah.<sup>21</sup>

Permainan yang mulai dilibas oleh perkembangan zaman. Karena semakin sempitnya ruang publik untuk anak-anak bermain. Peningkatan laju pertumbuhan penduduk pun turut adil dalam menjadikan pemukiman yang semakin padat dikota-kota besar, jalan-jalan sempit, tak ada lapangan

---

<sup>21</sup> Eka Candra Arista A, *Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Keterampilan Anak Prasekolah*, (Skripsi. Fakultas Dakwah IAIN Sunan Ampel Surabaya, 2012), hal.53.

maupun perkarangan untuk bermain, membuat anak memilih permainan yang lebih praktis, permainan-permainan yang cenderung menjadikan mereka manusia-manusia individual yang tak mengenal cara bersosialisasi di dalam masyarakat.<sup>22</sup>

b. Permainan Klasik

Video game berawal dari pengembangan tabung sinar katoda yang terdapat dalam sistem peluru pertahanan pada akhir perang Dunia II. Program-program ini kemudian diadaptasi ke dalam bentuk permainan sederhana. Pada 1947 Thomas Tolver Goldsmith Jr dan Estle Ray Mann menciptakan permainan simulator rudal Cathode Ray Tube Device Amusement. Permainan ini terinspirasi dari ke canggihan radar perang Dunia II inilah game elektronik pertama yang tercatat dalam sejarah.

Meski memiliki unsur permainan, game ini tidak populer. Penggunaannya terbatas untuk kepentingan simulasi latihan militer. Tampilannya juga masih sederhana belum berwarna dan hanya mengeluarkan suara “tat-tit-tut”. Baru pada 1970-an game elektronik bisa dinikmati di rumah-rumah. Ralph Baer, seorang Jerman berdarah Yahudi,

---

<sup>22</sup><https://madingsmanduk.wordpress.com/2013/09/17/sejarah-permainan-tradisipnal/>

mendesain video game rumahan pertama dengan prototipe bernama Brown Box. Baer menjual idenya ke perusahaan Magnafox.

Prototipe Baer kemudian diliris ke pasar dengan nama Magnafox Odyssey. Produk ini berisi 16 game *built-in* yang dapat diganti-ganti dengan menggunakan sebuah *switch*. Ralph Baer kemudian tercatat sebagai “Bapak game dunia”. Popularitas video game kian menanjak ketika penguasa Nolan Bushnell mendesain mesin game koin (*arcade*) pertama di dunia bernama *computer space*- di Indonesia populer dengan sebutan Ding-Dong. Bushnell kemudian membuat game simulasi ping-pong yang diberi nama Pong. Game ini laku keras di pasaran. Hampir setiap keluarga di amerika bermimpi bisa membeli game ini.

Di berbagai taman hiburan dan kafe, Pong bahkan harus dibongkar setiap 24 jam sekali untuk mengeluarkan koin yang berjalan. “selama puluhan tahun, orang Amerika lebih banyak mennghabiskan uangnya untuk sistem *home video game* dan di tempat-tempat permainan Ding-Dong dari pada untuk menonton film atau musik jumlahnya totalnya mencapai lebih dari sebelas miliar dolar.” Tulis Roger Fidler dalam *Mediamorfosis*. Belum puas dengan Pong, Bushnell meluncurkan Atari 2600, video game pertama



yang berbasis konsol, lalu Atari 7800 yang disebut-sebut sebagai pelopor penggunaan *Joystick*.

Tapi semua kejayaan itu tak bertahan lama, pasar jemu angka penjualan merosot. Sebagian perusahaan video game Amerika beralih ke bisnis komputer lain atau bangkrut. Sebagian besar kaum eksekutif dan analis industri melihat hal ini sebagai pertanda bahwa video game hanyalah sebuah keisengan. Pada saat itulah muncul pendatang baru dari Jepang, Nintendo, yang menggebrak pasar video game dunia dengan merilis Famicom. Konsol ini menampilkan gambar dan animasi resolusi tinggi untuk kali pertama. Setelah mendapat sambutan hangat di Jepang. Famicom melakukan ekspansi pasar ke Amerika. Pada 1989, Nintendo mengendalikan 80 persen pasar video game Amerika.

Bahkan pada 1990-an, satu dari lima rumah tangga di Amerika memiliki perangkat permainan Nintendo,” tulis Fidler. Pada tahun-tahun berikutnya, Nintendo berhasil menikmati posisi istimewa di pasar video game. Pesaing-pesaingnya tak mampu membendungnya. Sega sempat memberi perlawanan sengit melalui melalui Sonic The Hedhog. Sayangnya perusahaan ini lebih sering kalah cepat dalam pengembangan game ketimbang Nintendo.

Penantang serius Nintendo muncul pada 1994. Sony, perusahaan elektronik terkemuka, meiris Sony Playstation (PSX), Konsol berbasis CD. PSX terjual hingga ratusan juta unit. Sony bahkan kian merajalela melalui PlayStation 2, yang sudah berbasis DVD. Nintendo, Sega, dan Microsoft, yang mengeluarkan produk terges mereka, belum mampu mengalahkannya.

Tapi perang belum berakhir November 2005 Microsoft datang dengan Xbox 360, Konsol generasi terkini yang memanfaatkan media HD-DVD. Dengan segudang fitur istimewa, Xbox 360 menarik banyak penggemar game. Tak mau kalah, Nintendo meluncurkan terobosannya, Nintendo meluncurkan terobosannya, Nintendo Wii. Dengan inovasi pada trik kontrol mereka yang “*motion sensitive*”, Nintendo kembali mengambil-alih pasar video game. Sony, sekalipun mengeluarkan Playstation 3, sudah terlambat.

#### c. Game Online

Secara bahasa, game berasal dari bahasa Inggris yaitu game yang artinya permainan. Dalam bahasan ini, permainan adalah sebuah video yang dapat dimainkan oleh pemain melalui alat permainan seperti komputer atau laptop, dan smartphone. Sedangkan secara terminologi game online berasal dari dua kata, yaitu game dan online. Game adalah permainan dan online

adalah terhubung dengan internet. Game adalah aktivitas yang dilakukan untuk fun atau kesenangan, yang memiliki aturan sehingga ada yang menang dan ada yang kalah (Kamus Macmillan). Selain itu, game membawa arti sebuah kontes, fisik, atau mental, menurut aturan tertentu sebagai hiburan, rekreasi, atau untuk menang taruhan.<sup>23</sup> Sedangkan dalam wikipedia *game online* adalah “*video game is an electronic game that involves human interaction with a user interface to generate visual feedback on a video device* (game adalah sebuah permainan elektronik yang melibatkan interaksi antara pemain dengan *interface game* untuk menghasilkan efek umpan balik secara visual pada perangkat video).”

Menurut Eddy Liem (Direktur Indonesia Games) sebuah komunitas pencinta games di Indonesia, mengemukakan bahwa *game online* adalah sebuah game atau permainan yang dimainkan secara *online* (via internet), bisa menggunakan PC (Personal Computer) atau konsol seperti PS2 dan sejenisnya<sup>24</sup>

---

<sup>23</sup><http://widi625.blogspot.com/2014/04/pengertian-game.html?m=1>

<sup>24</sup>Baby Cher Stores, “Teori Game Online”, *Official Website of Baby Cher Stores*.[https://www.scribd.com/doc/91529393/TEORI-Game-Online-Keterampilan-Sosial\(29-Agustus-2016\)](https://www.scribd.com/doc/91529393/TEORI-Game-Online-Keterampilan-Sosial(29-Agustus-2016)).

Antonim Tri Setio menyimpulkan game online adalah game atau permainan yang terhubung dengan koneksi atau LAN sehingga emainnya dapat terhubung dengan pemain lainnya yang memainkan game yang sama.<sup>25</sup>

a. Sejarah Game Online

Perkembangan game online sendiri tidak lepas juga dari perkembangan teknologi komputer dan jaringan komputer itu sendiri. Meledaknya game online sendiri merupakan cerminan dari pesatnya jaringan komputer yang dahulunya berkala kecil (small local network) sampai menjadi internet dan terus berkembang sampai sekarang. Games Online saat ini tidaklah sama seperti ketika games online diperkenalkan untuk pertama kalinya.

Pada saat muncul pertama kalinya tahun 1960, komputer hanya bisa dipakai untuk 2 orang saja untuk bermain game. Lalu muncullah komputer dengan kemampuan *time-sharing* sehingga pemain yang bisa memainkan game tersebut bisa lebih banyak dan tidak harus berada di suatu ruangan yang sama (Multiplayer Games).

---

<sup>25</sup>Antonim Tri Setio Nugroho, "Defenisi Game dan Jenis-Jenisnya"?, *Official Website of Antonim Tri Setio Nugroho*.<http://chikhungunya.wordpress.com/2011/05/26/defenisi-game-dan-jenis-jenisnya/>(9 Agustus 2016).

Lalu pada tahun 1970 ketika muncul jaringan komputer berbasis paket (packet based computer networking), jaringan computer tidak hanya sebatas LAN saja tetapi sudah mencakup WAN dan menjadi Internet. Game online pertama kali muncul kebanyakan adalah game-game simulasi perang ataupun pesawat yang dipakai untuk kepentingan militer yang akhirnya dilepas lalu dikomersialkan, game-game ini kemudian menginspirasi game-game yang lain muncul dan berkembang. Pada tahun 2001 adalah puncak dari demam dotcom, sehingga penyebaran informasi mengenai game online semakin cepat.<sup>26</sup>

#### b. Perkembangan Game Online Di Indonesia

Menurut Ligagame Indonesia (Ligagames.com), game online muncul di Indonesia 2001, dimulai dengan masuknya Nexia Online. Game Online yang beredar di Indonesia sendiri cukup beragam, mulai dari yang bergenre action, sport, maupun RPG (role playing game). Tercatat lebih dari 20 judul game online yang beredar di Indonesia. Ini menandakan betapa besarnya antusiasme para gamers di Indonesia dan juga besarnya pangsa pasar games di Indonesia.

---

<sup>26</sup> A Husnan M, *100+ Permainan Tradisional Indonesia*, (Yogyakarta:CV. Andi Offset 2009), hal 6.

## C. Permainan yang Dbolehkan Dan Tidak Bolehkan Dalam Hukum Islam

### a. Permainan yang dibolehkan dalam Hukum Islam

Islam tidak melarang permainan dengan berbagai macam jenisnya, bahkan Islam melihat itu sesuatu yang diperlukan oleh seseorang dan oleh masyarakat, kalau pun tujuannya bukan untuk itu kecuali untuk bersenang-senang. Selain aturan permainan-permainan yang dilarang atau haram hukumnya untuk dikerjakan dan dilaksanakan, terdapat bermacam-macam permainan yang halal dan diperbolehkan untuk dilakukan dalam syariat islam. Berikut ini adalah macam-macam permainan yang halal dan boleh dilakukan bahkan dianjurkan dalam hukum islam. Ada beberapa Permainan yang diperbolehkan yang dilakukan Nabi *shallallahu 'alaihi wa sallam* atau para sahabatnya sebagai berikut :

#### 1) Permainan atau game Lomba Lari (marathon)

Salah satu bentuk permainan halal adalah lari. Para sahabat pernah berlomba lari sesama mereka, dan Rasulullah saw. menyetujui permainan perlombaan itu.

Bahkan, Rasulullah SAW sendiri pernah bermain berlomba lari dengan istrinya, Aisyah sebagai hiburan baginya dan pengajaran bagi para sahabatnya.

Ahmad dan Abu Daud meriwayatkan dari 'Aisyah ra. bahwa ia berkata:

سَابَقَنِي رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ فَسَقَّتُهُ ، فَلَبِثْتُ حَتَّى إِذَا أَرْهَقَنِي اللَّحْمُ ﴿أَيُّ سَمْنَتْ﴾

• سَابَقَنِي فَسَبَقَنِي ، فَقَالَ : هَذِهِ بَيْنَكَ أَيُّ وَاحِدَةٌ بِوَاحِدَةٍ •

“Artinya ; Rasulullah saw. mengejaraku, maka aku kejar beliau. Dan dalam beberapa lama saya terus unggul dalam setiap kali berlomba, sehingga ketika badanku jadi gemuk, lantas kami berlomba lari lalu beliau dapat mengungguliku. Maka beliau berkata, 'satu-satu”.

## 2) Permainan Gulat

Abu Daud meriwayatkan bahwa Rasulullah saw. bermain gulat dengan "Rukanah", dan Rasulullah saw. beberapa kali dapat menjatuhkannya. Dalam satu riwayat dikatakan bahwa Rasulullah saw. bergulat dengan Rukanah, maka Rasulullah saw. berkata, "Domba dengan domba".) Dan Rasulullah saw. mampu menjatuhkannya, sehingga Rukanah berkata, "Lawanlah aku di lain waktu". Dan pada waktu yang telah ditentukan, Rasulullah saw. dapat menjatuhkannya lagi. Rukanah

pun masih menantang, "Lawanlah aku di lain kali". Rasulullah saw. pada kali itu juga dapat mengalahkannya untuk ketiga kalinya.

Kemudian Rukanah berkata, "Apa yang saya katakan kepada keluargaku? Apa harus kukatakan bahwa domba telah dimakan serigala, atau domba itu kabur? Apa yang harus kukatakan dalam kekalahanku yang ketiga kalinya ini?" Maka Rasulullah saw. bersabda, "Tidaklah kita berkumpul untuk menjatuhkanmu dan membuatmu rugi. Ambillah dombamu itu".

### 3) Permainan Panah

Permainan hal lainnya adalah main panah dan tombak. Telah kita sebutkan bahwa Rasulullah saw. pernah lewat kepada kelompoknya yang sedang berlatih memanah. Maka Rasulullah saw. memberi semangat kepada mereka, dan berkata:

أُرْمُوا وَأَنَا مَعَكُمْ كُلُّكُمْ.

“Artinya : Memanahlah dan aku bersama kalian semua”.

Hanya saja, Rasulullah saw. memperingatkan para pemain agar tidak menjadikan binatang ternak sebagai sasaran panah, sebagai latihan, yang terjadi pada zaman jahiliyah.



Asy-Syaikhani meriwayatkan dari Abdul'Lah bin Umar ra. bahwa Ibnu Umar melihat sekelompok orang menjadikan binatang ternak sebagai sasaran panah. Maka ia berkata:

إِنَّ النَّبِيَّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ نَهَى عَنِ التَّحْرِيشِ بَيْنَ الْبَهَائِمِ •

“Artinya : Sesungguhnya Nabi saw. melarang mengadu/menyabung antara hewan-hewan”.

Abu Daud dan At-Tirmidzi meriwayatkan bahwa Rasulullah saw. Melarang menggakkan antara binatang-binatang”. Yakni dengan mengadu sesama binatang sehingga salah satu atau semuanya cedera bahkan mati, seperti yang biasa dilakukan orang-orang Arab pada zaman jahiliyah.

Dari hadits-hadits ini kita dapat mengetahui bagaimana Islam memerintahkan kita untuk menyayangi binatang, melarang menyiksa dan berbuat jahat kepadanya. Bahkan kita mengetahui hukum Islam tentang apa yang dikenal sekarang sebagai permainan "Matador", adu banteng.

#### 4) Bermain Permainan Tombak

Termasuk permainan yang diharamkan, adalah bermain tombak. Kita telah sebutkan bahwa Rasulullah saw. mengizinkan orang-orang Habasyah bermain tombak di masjid Nabi yang mulia itu, dan mengizinkan istrinya,

'Aisyah, untuk menyaksikannya. Ini merupakan toleransi dari Rasulullah saw. dengan sikap beliau yang menyetujui permainan seperti ini, yang dilakukan di masjid beliau yang mulia. Semua ini dimaksudkan untuk mengumpulkan antara agama dan dunia, antara ibadah dan jihad.

#### 5) Permainan Menunggang Kuda

Dasar permasalahannya adalah: Hadits yang diriwayatkan Ath-Thabrani dengan sanad jayyid, dari Rasulullah saw. bahwasanya beliau bersabda :

كُلُّ شَيْءٍ لَيْسَ مِنْ ذِكْرِ اللَّهِ فَهُوَ هَوًى أَوْ سَهْوٌ إِلَّا حِصَالِ: مَشَى الرَّجُلِ بَيْنَ الْعَرَضَيْنِ ﴿الرَّمِي﴾  
 أَهْلَهُ، وَتَعْلِيمُهُ السَّبَاحَةَ . وَتَأْدِيبُهُ فَرَسَهُ، وَ مُلَاعَبَتُهُ

“Artinya : Segala sesuatu yang di dalamnya tidak ada dzikrullah, mengingat Allah, maka ia adalah permainan yang melalaikan, kecuali empat macam: memanah, melatih kudanya, bercumbu dengan istrinya dan belajar berenang.”

Juga atsar Umar ra.:

إِنَّ النَّبِيَّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ لَعَنَ مَنْ أَخَذَ شَيْئًا فِيهِ الرُّوحُ عَرَضًا .

“Artinya : Sesungguhnya Rasulullah saw melaknat orang yang menjadikan sesuatu yang bernyawa sebagai sasaran”.

## **b. Permainan yang diharamkan oleh islam**

Jenis permainan yang dilarang oleh islam. Islam melarang sebagian dari jenis permainan yang ada karena dianggap bertentangan dengan tujuannya dan menyimpang dari segi tata caranya. Beberapa jenis permainan yang dilarang dan diantaranya :

### **a) Permainan yang membangkitkan Syahwat**

Di antara bentuk permainan yang terlarang adalah permainan jelek yang bisa membangkitkan syahwat, misalnya bermain dengan saling menindihbadan teman yang lain.

### **b) Bermain Dadu**

Permainan yang terlarang adalah bermain dengan dadu (misalnya bermain ular tangga atau permainan “monopoli” yang menggunakan dadu) dan kartu domino.

Para ulama sepakat bahwa permainan dadu yang disertai dengan uang yang diambil oleh yang menang dan dibayar oleh yang kalah hukumnya haram dan termasuk *qimar* (judi).

Para ulama juga sepakat bahwa permainan dadu yang sampai melalaikan dari melaksanakan kewajiban, seperti melalaikan shalat, atau lali terhadap anak, istri, dan lainnya.

Diriwayatkan dari Buraidah *Radhiyallahu ‘anhu*, Nabi *Shallallahu ‘alaihi wa sallam* bersabda :

عَنْ سُلَيْمَانَ بْنِ بُرَيْدَةَ عَنْ أَبِيهِ أَنَّ النَّبِيَّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ قَالَ : مَنْ لَعِبَ بِالنَّرْدِ شَبِيرَ فَكَا تَمَّا صَبَغَ يَدَهُ فِي لَحْمِ خنزِيرٍ وَدَمِهِ .

Artinya : “Dari Sulaiman bin Buraidah, dari ayahnya, Nabi Shallallahu ‘alaihi wa sallam bersabda, “Barangsiapa yang bermain dadu, maka ia seakan-akan telah mencelupkan tangannya ke dalam daging dan darah babi ”. (HR.Muslim No.2260)

An-Nawawi Asy-Syafi’i *Rahimahullahu Ta’ala* berkata :

قَالَ الْعُلَمَاءُ النَّرْدُ شَبِيرٌ هُوَ النَّرْدُ وَهَذَا الْحَدِيثُ حُجَّةٌ الشَّافِعِيِّ وَالْجُمْهُورِ فِي تَحْرِيمِ اللَّعْبِ بِالنَّرْدِ .

Artinya : “Berkata para ulama, yang dimaksud dengan nardasyir adalah dadu. Berkata Imam Nawawi bahwa hadist ini merupakan dalil bagi mahzab syafi’i dan jumhur ulama haramnya bermain dadu.”

c) Bermain catur

Permainan catur telah dikenal lama oleh umat Islam, sejak masa para sahabat Nabi *shallallahu 'alaihi wa sallam*.

para ulama sepakat bahwa permainan catur yang disertai taruhan, yang kalah membayar kepada yang menang berupa materil ataupun immateril hukumnya adalah haram dan termasuk *qimar* (perjudian).

Dan para ulama juga sepakat bahwa permainan catur yang melalaikan diri melaksanakan kewajiban terhadap Allah serta kewajiban terhadap manusia hukumnya juga haram.

Dan para ulama sepakat bahwa permainan catur yang pemenangnya mendapat hadiah dari panitia penyelenggara hukumnya juga haram, karena tidak termasuk tiga permainan yang dibolehkan Nabi *shallallahu a'alahi wa sallam* dan tidka mengandung makna ketangkasan jihad.<sup>27</sup>

d) Bermain Judi dan Taruhan

Judi artinya bertaruh, baik dengan mata uang maupun dengan benda.

Judi tersebut dapat juga disebut sebagai suatu perbuatan mencari laba yang dilakukan dengan jalan untung-untungan, yaitu jalan menerka dan

---

<sup>27</sup>Dr. Sulaiman Al Mulhim, *Al qimar;Haqiqatuhu wa ahkamuhu*, hal 254

mensyaratkan “Pembayaran” lebih dahulu. Sementara itu terkaan itu benar, beruntunglah orang yang menerkannya. Sementara itu, kalau terkaan tersebut itu tidak benar maka rugilah orang tersebut.

Permainan judi dan taruhan itu haram berdasarkan *ijma'* (keepakatan) ulama. Di dalam surat Al-Maidah ayat 90 Allah Ta'ala berfirman,

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

“Artinya : Hai orang-orang yang beriman, sesungguhnya (meminum) khamr, berjudi, (berkorban untuk) berhala, mengundi nasib dengan panah, adalah termasuk perbuatan setan. Maka jauhilah perbuatan-perbuatan itu agar kamu mendapat keberuntungan”.

### BAB III

## TINJAUAN UMUM TENTANG DESA TANJUNG PASIR KECAMATAN PANGKALAN SUSU KABUPATEN LANGKAT

### A. Letak Geografis

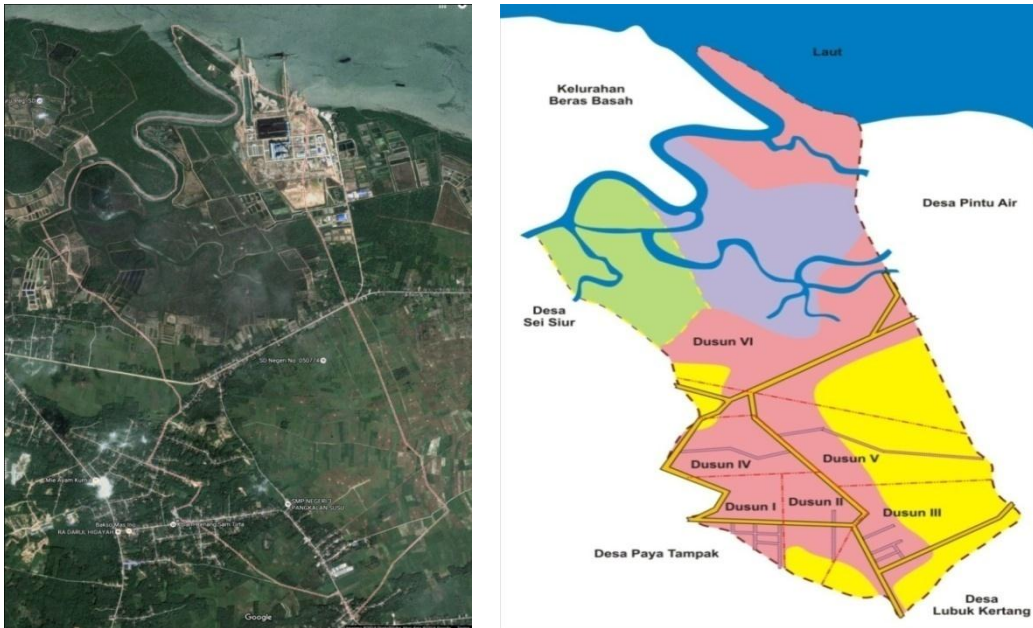
Desa Tanjung Pasir yang merupakan salah satu dari 9 (sembilan) desa di wilayah Kecamatan Pangkalan Susu, secara geografis terletak pada  $98^{\circ}25'96''$  bujur timur serta  $04^{\circ}09'33''$  lintang utara . Dari ibukota kecamatan Pangkalan Susu, jaraknya  $\pm 6$  kilometer arah selatan, dan dari ibukota Kabupaten Langkat terletak  $\pm 65$  kilometer arah barat.

Secara administratif, Desa Tanjung Pasir berbatas dengan :

- a. Sebelah Utara : Laut dan Kelurahan Beras Basah Kecamatan Pangkalan Susu
- b. Sebelah Selatan : Desa Lubuk Kertang Kecamatan Brandan Barat
- c. Sebelah Timur : Desa Pintu Air Kecamatan Pangkalan Susu
- d. Sebelah Barat : Desa Sei Siur/Desa Paya Tampak Kecamatan Pangkalan Susu

Luas wilayah Desa Tanjung Pasir adalah  $\pm 1.065$  hektar, atau sekitar 6,36% dari luas Kecamatan Pangkalan Susu dan terdiri atas 6 (enam) dusun.

Secara visualisasi, wilayah administratif Desa Tanjung Pasir dapat dilihat pada peta berikut :



## B. Letak Demografis

Data kependudukan/demografis Desa Tanjung Pasir pada saat naskah

RPJM Desa ini adalah sebagai berikut :

- |                              |              |
|------------------------------|--------------|
| a. Jumlah Penduduk           | : 4.252 jiwa |
| b. Jumlah Penduduk Perempuan | : 2.079 jiwa |
| c. Jumlah Penduduk Laki-laki | : 2.173 jiwa |
| d. Jumlah KK                 | : 1.158 KK   |



### C. Pendidikan Dan Sarana-Prasarana Pendidikan

Dari jumlah penduduk tersebut di atas, komposisi penduduk berdasarkan latar belakang pendidikan adalah sebagai berikut :

#### a. Pendidikan

Tabel I. Jumlah Pendidikan Di Desa Tanjung Pasir

NO	TINGKAT PENDIDIKAN	JUMLAH
1	Tamatan Kanak-Kanak	102 Orang
2	Sekolah Dasar/Sederajat	66 Orang
3	SMP/Sederajat	86 Orang
4	SMA/Sederajat	76 Orang
5	Akademi/D1-D3	7 Orang
6	Sarjana S1	77 Orang
7	Sarjana S2	3 Orang
8	Sarjana S3	0 Orang
9	Tidak Lulus	11 Orang
10	Tidak Bersekolah	27 Orang

Sumber: Data Penduduk Kelurahan Desa Tanjung Pasir Tahun 2019

#### b. Sarana-Prasarana Pendidikan

Tabel II. Jumlah Sarana-Prasarana Pendidikan Di Desa Tanjung Pasir

NO	PRASARANA PENDIDIKAN	JUMLAH
1	Perpustakaan Desa	0 Buah
2	Gedung Sekolah PAUD	0 Buah
3	Gedung Sekolah TK	0 Buah
4	Gedung Sekolah SD	2 Buah
5	Gedung Sekolah SMP	1 Buah
6	Gedung Sekolah SMA	0 Buah

7	Gedung Perguruan Tinggi	a. Buah
---	-------------------------	---------

Sumber: Data Penduduk Kelurahan Desa Tanjung Pasir Tahun 2019

#### D. Agama dan Sarana Prasarana Keagamaan

Dari jumlah penduduk Desa Tanjung Pasir tersebut jika dikelompokkan berdasarkan kriteria Agama dan Sarana-Prasarana Keagamaan, maka diperoleh data sebagai berikut :

##### 1. Agama

Tabel III. Jumlah Pemeluk Agama Di Desa Tanjung Pasir

NO	AGAMA	LAKI-LAKI	PEREMPUAN
1	Islam	2165 Orang	2097 Orang
2	Kristen	5 Orang	6 Orang

##### 2. Sarana-Prasarana Keagamaan

Tabel IV. Jumlah Sarana-Prasarana Keagamaan Di Desa Tanjung Pasir

NO	PRASARANA AGAMA	JUMLAH
1	MESJID	3 Buah
2	MUSHOLA	5 Buah
3	GEREJA	0 Buah
4	PURA	0 Buah
5	VIHARA	0 Buah

Sumber: Data Penduduk Kelurahan Desa Tanjung Pasir Tahun 2019

### E. Pekerjaan dan Mata Pencaharian

Dari jumlah penduduk Desa Tanjung Pasir tersebut jika dikelompokkan berdasarkan kriteria pekerjaan, maka diperoleh data sebagai berikut :

Tabel V. Jumlah Pekerjaan Di Desa Tanjung Pasir

NO	JENIS PEKERJAAN	JUMLAH
1	Karyawan	89 Orang
2	Pegawai Negeri Sipil	56 Orang
3	TNI/Polri	2 Orang
4	Swasta/BUMN	31 Orang
5	Wiraswasta/Pedagang	23 Orang
6	Petani	1.128 Orang
7	Buruh Tani	0 Orang
8	Nelayan	19 Orang
9	Peternak	0 Orang
10	Jasa	8 Orang
11	Pengrajin	0 Orang
12	Pekerja seni	0 Orang
13	Pensiunan	0 Orang
14	Lainnya	116 Orang
15	Tidak bekerja/pengangguran	68 Orang

Sumber: Data Penduduk Kelurahan Desa Tanjung Pasir Tahun 2019

### F. Sejarah Desa Tanjung Pasir

Bahwa secara terperinci dan mendetail, sejarah kelahiran dan pertumbuhan maupun perkembangan Desa Tanjung Pasir Kecamatan Pangkalan Susu tidak diperoleh secara pasti dan autentik, namun

berdasarkan keterangan yang diperoleh dari para orang tua, dapat dikumpulkan keterangan-keterangan yang dianggap memadai untuk menjadi catatan.

Lebih kurang pada tahun 1890 dalam suasana masih hutan semak belukar dan kegiatan pemerintahannya tunduk kepada Sultan Langkat. Dalam perkembangannya, Tanjung Pasir mulai didatangi para pendatang dari pesisir-pesisir luar untuk mencoba berusaha dibidang pertanian. Pada saat itu belum ada sarana perhubungan darat sehingga para pendatang menelusuri laut dan pantai untuk membuka hutan yang masih belum dijamah.

Pada saat itu, wilayah yang sekarang Dusun V dan Dusun VI merupakan tanah berpasir, dan ditumbuhi pohon bunga tanjung. Daratan dusun VI juga merupakan daratan yang menjorok kelautan (semenanjung). Karena keberadaan yang merupakan semenanjung dan banyaknya tumbuhan bunga tanjung inilah yang memantapkan penamaan desa ini dengan nama

Tanjung, sedangkan tanahnya yang berpasir juga dipakai sebagai pelengkap sehingga dinamakan Tanjung Pasir.

Secara administrasi ketatanegaraan, penetapan Desa Tanjung Pasir sebagai sebuah desa otonom menurut dokumen yang ada, diperoleh pada tahun 1930. Adapun mengenai kepemimpinan di Desa Tanjung Pasir, berikut ini adalah daftar pemimpin Desa Tanjung Pasir dari permulaan hingga saat naskah RPJM Desa ini disusun :

Tabel VI. Jumlah Nama Daftar Pemimpin Di Desa Tanjung Pasir

NO	NAMA	MASA JABATAN	KETERANGAN
1	OKA BHRUM	Masa Penjajahan Belanda/Jepang	
2	ABDUL AZIS	1945-1952	Kepala Desa Definitif
3	MUHAMMAD KAMIL	1952-1965	Kepala Desa Definitif
4	MUHAMMAD SUBADRIE	1965-1995	Kepala Desa Definitif
5	AMIR HAMZAH	1995-2003	Kepala Desa Definitif
6	M. NURTA	2003-2004	Pejabat Kepala Desa
7	ARIFIN MK.	2004-2008	Kepala Desa Definitif
8	SULASTRI	2009	Pejabat Kepala Desa
9	MUHAMMAD JAMIL	2010-2015	Kepala Desa Definitif
10	SULASTRI	2016	Pejabat Kepala Desa
11	FAISAL REHZA,ST.	2016-2022	Kepala Desa Definitif

## BAB IV

### PERMAINAN GAME ONLINE APLIKASI HIGGS DOMINO ISLAND DI DESA TANJUNG PASIR DITINJAU DARI PENDAPAT HUKUM MAHZAB SYAFI'I

#### A. Sejarah Singkat Mahzab Syafi'i

Mahzab Asy-Syafi'i merupakan salah satu dari 4 (empat) Mahzab fiqih di golongan Ahlussunnah wal Jama'ah : yaitu Mahzab Al-Maliki, Mahzab Al-Hanafi, Mahzab Asy-Syafi'i dan Mahzab Al-Hambali. Sedangkan yang dimaksud dengan Mahzab adalah kumpulan-kumpulan pendapat, pandangan ilmiah dan pandangan filsafat yang saling berkaitan antara satu dan yang lainnya, yang menjadi satu kesatuan yang terorganisir.<sup>28</sup>

Imam Asy-Syafi'i mengurutkan sumber ijtihad atau dalil-dalil hukum ke dalam lima peringkat :

1. Al-Qur'an dan As-Sunnah. Keduanya menempati peringkat yang sama, karena As-Sunnah adalah penjelasan bagi Al-Qur'an dan sekaligus menjadi perinci (*mufashshil*) bagi ayat-ayat Al-Qur'an yang

---

<sup>28</sup>Ahmad Muhtar 'Umar, 2008, *Mu'jam Al-Lughah Al-'Arabiyyah Al-Mu'ashirah*, Cairo, 'Alam Al-Kutub, hlm. 825.

lebih bersifat umum (*mujmal*). Hadits yang sejajar dengan Al-Qur'an adalah hadits yang shahih. Adapun sunnah yang memiliki derajat ahad, tidak dapat menyamai kekuatan Al-Qur'an dari kualitasnya sebagai nash yang mutawatir, karena hadits ahad memang tidak mutawatir. Sebuah hadits juga tidak boleh bertentangan dengan Al-Qur'an.

2. Ijma' Ulama terhadap hukum-hukum yang tidak terdapat penjelasannya di dalam Al-Qur'an atau hadits. Yang dimaksud dengan ijma' disini ijma' para ahli fiqih yang menguasai ilmu khusus (fiqih) dan sekaligus menguasai beberapa ilmu umum. Jumhur ulama memberikan pengertian bahwa ijma' adalah kesepakatan para mujtahid dari kalangan umat muhammad setelah wafatnya sang nabi pada masa tertentu terhadap sebuah hukum syariat.
3. Pendapat para sahabat Nabi dengan syarat tidak ada yang menentang pendapat tersebut, dan juga tidak melanggar ucapan sahabat lain.
4. Pendapat para sahabat yang paling mendekati ketetapan Al-Qur'an, Hadits atau qiyas (analogi) ketika terjadi perbedaan pendapat di antara mereka.

5. Qiyas terhadap sebuah perkara yang berketetapan hukum dalam Al-Qur'an, Hadits atau Ijma' (Konsensus). Qiyas adalah menganalogikan sesuatu yang tidak terdapat dalam nash untuk menghasilkan hukum syariat dengan sesuatu yang hukumnya sudah terdapat dalam nash disebabkan adanya persamaan antara kedua hal tersebut dari segi *ilat* (sebab) hukum.<sup>29</sup>

Imam Asy-Syafi'i menolak penggunaan *istihsan*, *maslahah mursalah*, *sad adz-dzara'i* dan syariat kaum-kaum terdahulu untuk dijadikan rujukan dalam pengambilan keputusan hukum syariat Islam.

Sejarah tentang perkembangan Mahzab Asy-Syafi'i bisa diringkas menjadi 5 (lima) fase :

- 1) Pendirian Mahzab , fase ini berakhir dengan wafatnya Imam Asy-Syafi'i yang meninggalkan karyanya berupa Al-Um.
- 2) Regenerasi , para murid dan sahabat Imam Asy-Syafi'i mulai menyebarkan Mahzab Asy-Syafi'i karya dalam Mahzab Asy-Syafi'i yang paling masyhur dalam fase ini adalah Mukhtashar karya Imam Al-Muzanni.

---

<sup>29</sup>Wahbah Az-Zuhaili, 2010, *Fiqih Imam Sya'fi*, Jakarta, Al-Mahira, juz 1, hlm.29-30



- 3) Penulisan cabang-cabang Fiqih dalam Mahzab serta perluasan pembahasan Fiqih dalam berbagai masalah. Pada fase ini dikenal dua Metode Madzhab Asy-Syafi'i, yaitu Metode Iraq dan Metode Khurasan. Imam An-Nawawi menjelaskan bahwa perbedaan antara dua metode adalah : Metode Iraq lebih detail dan kuat dalam madzhab, sedangkan Metode Khurasan lebih baik dalam hal sikap, pembahasan, pencabangan dan penyusunan Madzhab.<sup>30</sup>
- 4) Editorisasi, dipelopori oleh 2 (dua) orang Syaikh Madzhab yaitu Ar-Rafi'i dan An-Nawawi dalam buku-bukunya. Mereka berdua melakukan editorisasi atas berbagai permasalahan dalam Madzhab berserta dalil-dalilnya, juga melakukan pemilahan dalam Madzhab dan pendapat-pendapatnya.
- 5) Kemapanan Dipelopori oleh Ibn Hajar Al-Haitami dan Asy-Syam Ar-Ramli dengan melakukan editorisasi hal yang belum dibahas oleh Imam Rafi'i dan Imam An-Nawawi atau pendapat-pendapat dalam Madzhab berserta riwayatnya, dan juga melakukan

---

<sup>30</sup>Ali Jum'ah, Prof., 2004, *Al-Imam Asy-Syafi'i wa Madrasatuhu Al-Fiqhiyah*, Cairo,

penemuan-penemuan hukum dari sisa cabang-cabang madzhab dan masalah-masalah lainnya.<sup>31</sup>

An-Nawawi merumuskan kaidah pemilahan pendapat antara pendapat Imam *Asy-Syafi'i* dalam Qaulnya yang Qadim atau Jadid, yaitu :

1. Apabila pendapat Imam bertentangan dengan Nash (Al-Qur'an dan Hadits) baik dalam Qaul Jadid, maka Nash lebih Utama.
2. Qaul Jadid lebih diutamakan apabila bertentangan dengan Qaul Qadim. Dan apabila Qaul Jadid tidak bertentangan dengan Qaul Qadim, Qaul Qadim bisa dijadikan fatwa.
3. Apabila Qaul Qadim dan Qaul Jadid sama-sama kuat dalilnya, maka diperbolehkan mengamalkan salah satu dari keduanya, atau mengamalkan diunggulkan oleh Imam.
4. Apabila tidak ditemukan dalam Qaul Jadid dan Qaul Qadim, maka berijtihad dengan memakai kaidah pengambilan hukum Imam dalam Madzhab-nya yang Jadid.<sup>32</sup>

---

<sup>31</sup>Al-Kaf, Hasan Bin Ahmad ,2004, *At-Taqrirat As-Sadidah fi Al Masail Al-Mufidah*,Surabaya,Dar Al-'Ulum Al-Islamiyyah, hlm. 38.

<sup>32</sup>Akram Yusuf Umar Al-Qawwasi, 2003, *Madhkal ila Madzhab Asy-Syafi'i*, Jordan, Dar An-Nafa'is, hlm. 532

Sedangkan untuk pemilihan pendapat antara para penerus Imam Asy-Syafi'i, An-Nawawi merumuskan sebagai berikut :

1. Mengutamakan pendapat Ulama yang lebih Shahih, lebih berilmu, dan lebih wara'.
2. Mengutamakan pendapat ulama yang lebih kuat memiliki riwayat keilmuannya.
3. Mengutamakan pendapat Ulama yang berkesesuaian dengan pendapat mayoritas para ulama Madzhab Asy-Syafi'i lainnya.
4. Mengutamakan pendapat yang tertera sesuai bab pembahasan dari pada pendapat yang tertera tetapi sesuai dengan Konteks bab yang sedang dijelaskannya.

Kitab-kitab Madzhab Asy-Syafi'i yang paling terkenal adalah : Al-Um karya Imam Asy-Syafi'i, Al-Hawi Al-Kabir karya Al-Mawardi, Al-Muhadzdzab karya Asy-Syairazi, Al-Wasith karya Al-Ghazali, Al-Majmu' karya An-Nawawi, Minhaj Ath-Thalibin wa 'Umdah Al-Muftin karya An-Nawawi, Al-Iqna' fi Hilli Alfazh Matn Abi Syuja' karya Asy-Syarbini, Minhaj Ath-Thulab karya Zakariyya Al-Anshari, Hasyiyah Asy-Syarqawi 'ala Thuhfah Ath-Thulab karya Zakariyya

Al-Anshari, Hasyiyah Al-Bajuri karya Ibrahim Al-Bajuri, AL-Mizan Al-Kubra karya Asy-Sya'rani, Hasyiyah An-Nabawi 'ala Syarh Al-Khatib, Al-Asybah wa An-Nazhair karya As-Suyuthi, Raudlah Ath-Thalibin karya An-Nawawi, Al-Fatwa Al-Kubra karya Ibn Hajar Al-Haitami dan Kifayah Al-Akhyar karya Al-Hishni Ad-Dimasqi.<sup>33</sup>

Zain bin Ibrahim bin Zain bin Smith menjelaskan bahwa keutamaan Madzhab Asy-Syafi'i dari pada Madzhab lainnya adalah :

- 1) Pendiri Madzhab memperhatikan dalil atau argumen madzhabnya berdasarkan Al-Qur'an, Hadits dan pendapat sahabat dengan berguru kepada Malik bin Anas (Imam Malik).
- 2) Pendiri Madzhab memperhatikan jenis-jenis qiyas (analogi) dan asas-asas pengambilan dalil seperti yang dikuasai oleh Abu Hanifah (Imam Al-Hanafi).
- 3) Madzhab penengah antara golongan hadits/tekstual (Madzhab Imam Al-Malik) dan golongan rasio (Madzhab Imam Al-Hanafi).

---

<sup>33</sup>Wahbah Az-Zuhaili, Op. Cit., juz 1, hlm.58-59.

- 4) Banyaknya mujtahid dari para ulama yang berkhidmah kepada madzhab Asy-Syafi'i dengan menyebarkannya ke setiap penjuru dunia.
- 5) Banyaknya literatur yang telah disusun oleh ulama dalam penelitian Madzhab dan penggalian dalilnya, serta melakukan penyederhanaan agar mudah dipahami oleh murid-muridnya pada tiap abad setiap masa.
- 6) Banyaknya penganut Madzhab Asy-Syafi'i di setiap tempat. Mereka tersebar di Indonesia, Malaysia, Asia Kecil, Persia, Iraq, Syam (Levanth), Hijaz (Makah, Madinah dan Jeddah), Yaman, Mesir dan pesisir Afrika Timur. Pembaharu Islam pada setiap masa merupakan penganut Madzhab Asy-Syafi'i.<sup>34</sup>

---

<sup>34</sup>Al-Kaf, Hasan bin Ahmad. Op. Cit., hlm. 45

## B. Konsep Permainan Yang Di Bolehkan Dan Dilarang Menurut Mahzab

### Syafi'i

Sebelum penulis menjelaskan konsep permainan, Hukum asal *Permainan*, yaitu boleh jika sekedar perlombaan bersaing dengan orang lain dalam suatu hal dan berusaha lebih dari yang lain. Hal ini tentu hukum asalnya *mubah* (boleh), akan tetapi juga bisa berubah-ubah, bisa *sunnah* dan bisa pula *haram*, tergantung pada kegiatannya. Yang menjadi permasalahannya adalah ketika dalam permainan tersebut terdapat unsur taruhan atau hadiah hal tersebut akan menyerupai *maysir* atau *qimar*.<sup>35</sup>

Selain itu, Madzhab Syafi'i ketika membahas masalah *musabaqah*, umumnya mereka mengidentikkan dengan permainan yang melatih orang agar siap untuk berjihad.

“Artinya: Dari Abu Hurairah r.a, dari Nabi SAW beliau bersabda :  
“Tidak ada hadiah (dalam kompetisi) kecuali kompetisi yang yang menggunakan anak panah, unta dan kuda”. (HR. Atturmudzi)

---

<sup>35</sup>Yulia Purnama, *Hukum Perlombaan Dalam Islam*, dalam <http://muslim.or.id>. Diakses pada 10 Desember2018

a. Konsep Permainan dibolehkan dan Dilarang menurut Mahzab Syafi'i.

Adapun konsep permainan yaitu sebagai berikut :

1. Permainan yang disyariatkan, baik dengan taruhan (uang taruhan) atau tidak ialah pertandingan yang berkaitan dengan Jihad seperti Lomba kuda, memanah, melontar Lembing, dan lomba unta. Hal tersebut dibolehkan menurut Mahzab Syafi'i. Pada zaman sekarang dihubungkan dengannya seperti lomba jet perang, pertandingan menembak dan lain-lain.

عَنْ أَبِي هُرَيْرَةَ قَالَ: قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ لَأَسْبَقَ إِلَّا فِي خُفٍّ أَوْ نَصْلٍ أَوْ حَافِرٍ.

(رواه الترمذي)

Artinya: “ Dari Abu Hurairah r.a, dari Nabi SAW beliau bersabda : “Tidak ada hadiah (dalam kompetisi) kecuali kompetisi yang menggunakan anak panah, unta dan kuda”. (HR. Atturmudzi)

Hadits diatas membatasi permainan yang boleh disediakan uang taruhan hanyalah dalam lomba kuda, unta, dan memanah, namun hukum ini adalah *mu'allal* (mempunyai *illat*) maka *diqiyaskan*

atasnya segala jenis permainan yang sama *illat* dengannya yaitu alat perang dan jihad.<sup>36</sup>

Permainan jenis ini hanya khusus untuk mereka yang layak menjadi *mugahidin*, mereka itu ialah lelaki, ataupun wanita dan *khuntsa* makruh mereka bertanding dalam perkara ini, jika tanpa uang taruhan dan tiada perkara *haram* lain (seperti mengumbar aurat, dan lain-lain) dan jika dengan uang taruhan adalah *haram* hukumnya.

- 1) Permainan yang tidak dibenarkan, yakni *haram* baik dengan uang taruhan maupun tidak ialah dalam perkara-perakara yang *haram* seperti bermain dadu, domino dan lain-lain. Sebagaimana Nabi Muhammad SAW bersabda:

عَنْ سُلَيْمَانَ بْنِ بُرَيْدَةَ عَنْ أَبِيهِ أَنَّ النَّبِيَّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ قَالَ : مَنْ لَعِبَ بِالرُّدَشِ يَدُ فِي لَحْمٍ جَنْزٍ يَرِ وَدَمِهِ . ( ر واه مسلم وأبودود )

Artinya :“Dari Sulaiman bin Buraidah, dari ayahnya Nabi Muhammad SAW bersabda, “Barang siapa yang bermain dadu, maka ia seakan-akan telah mencelupkan tangannya ke dalam daging dan darah babi”. (HR.Muslim dan Abu Daud)<sup>37</sup>

---

<sup>36</sup>Ibid.hlm.613

<sup>37</sup>Wahbah Az-Zuhaili, *Ensiklopedia Akhlak Muslim*, Jakarta,Mizan Publika,2004),hlm.97



2) Permainan yang boleh bila tanpa uang taruhan, dan tidak boleh bila dengan uang taruhan yaitu permainan yang tidak mempunyai masalah kesehatan tetapi tidak bermanfaat secara langsung dalam jihad dan berperangan. Hal ini pendapat Mahzab Syafi'i. Seperti berenang, bermain pedang, seni pertahanan diri, lomba perahu, dan lain-lain selagi tidak memasuki perkara yang *diharamkan* seperti penggambaran aurat, percampuran lelaki dan wanita, meluapkan waktu terutama waktu sholat.<sup>38</sup>

a. Jenis-jenis Hadiah Permainan Dengan Taruhan

Hadiah lomba ditinjau dari penyediannya ada tiga macam, yaitu :

1) Yang menyediakan hadiah adalah pemerintah, uang taruhan dikeluarkan oleh pihak ketiga, yaitu uang taruhan dibayar oleh Sultan atau pemerintah yang tidak melibatkan peserta atau bersumber dari sponsor.<sup>39</sup> Dan peserta yang mengikuti perlombaan harus lebih dari dua orang, dijelaskan dalam Mawsu'ah Fiqhiyyah Kuwaitiyyah, yaitu :

---

<sup>38</sup>Syaikh Abu Bakar Jabir al-Jazairi, *Minhajul Muslim*, (Jakarta:Ummul Qura,2014),hlm.607

<sup>39</sup>HendiSuhendi, *Fiqih Muamalah*, (Jakarta:PT Raja Grafindo,2005),hlm.259

أَنْ يَكُونَ الْعَوَظُ مِنَ الْإِمَامِ أَوْ غَيْرِهِ مِنَ الرَّحْمَةِ ، وَهَذَا جَائِزٌ لِأَجْلَافِ فِيهِ ، سِوَاءِ كَانَ  
 مِنْ مَالِهِ أَوْ مِنْ بَيْتِ الْمَالِ ؛ لِأَنَّ فِي ذَلِكَ مَصْلَحَةً وَحَثًّا عَلَى تَعَلُّمِ الْجِهَادِ وَنَفْعًا  
 لِلْمُسْلِمِينَ .

Artinya : “Jika hadiah disediakan oleh pemerintah atau dari masyarakat (yang tidak ikut lomba). Maka ini dibolehkan tanpa ada khilaf di dalamnya. Baik dari harta pribadi penguasa atau dari Baitul Mal. Karena didalmnya terdapat masalah berupa motivasi bagi masyarakat untuk mempelajari berbagai ketangkasan untuk berjihad dan juga bisa bermanfaat bagi kaum muslimin.

- Madzhab Syafi'i sepakat bahwa dalam bentuk *pertama* ini adalah boleh jika harta uang taruhan bersumber dari pemerintah atau *Baitul Mal*. Namun jika rakyat yang mengeluarkan seperti seorang bangsawan atau orang kaya, maka Imam Malik berpendapat tidak boleh, karena urusan jihad adalah urusan pemerintah. Namun, pendapat yang *rajih* (kuat) adalah boleh karena ini hanyalah latihan jihad bukan pelaksanaan jihad sesungguhnya sama seperti boleh bagi siapa saja mewakafkan kuda peralatan perang.
- 2) Yang menyediakan hadiah adalah salah satu peserta lomba. Misalnya dua orang yang bertanding lomba (kompetisi) dan uang taruhan tersebut akan dikeluarkan oleh salah seorang dari pada mereka. Dalam sistem

ini harus dengan perjanjian. Dijelaskan dalam Mausu'ah Fiqhiyyah

Kuwaitiyyah yaitu :

إِذَا كَانَتِ الْمُسَابِقَةُ بَيْنَ اثْنَيْنِ أَوْ بَيْنَ فَرِيقَيْنِ أَخْرَجَ الْعَوْضَ أَحَدُ الْجَانِبَيْنِ الْمُتَسَابِقَيْنِ كَأَن يَقُولُ  
أَحَدُهُمَا لِصَاحِبِهِ: إِنْ سَبَقْتَنِي فَلَكَ عَلَيَّ كَذَا، وَإِنْ سَبَقْتُكَ فَلَا شَيْءَ لِي عَلَيْكَ وَلَا جَلَاءَ فَبَيْنَ  
الْفُقَهَاءِ فِي جَوَازِ هَذَا.

Artinya : “Jika perlombaan dilakukan antara dua orang atau dua kelompok. Lalu salah satu peserta menyediakan hadiah, semisal ia mengatakan: “Jika engkau bisa mengalahkan saya, maka engkau bisa mendapatkan barang saya ini, kalau saya yang menang maka saya tidak mengambil apa-apa darimu”. Maka tidak ada khilaf di antara ulama bahwa ini dibolehkan.

Bentuk *kedua* adalah boleh juga menurut Mahzab Imam Asy-Syafi'i, kecuali Imam Malik Karena beliau hanya mengharuskan uang taruhan dari pada pemerintah saja, jika uang taruhan dikeluarkan pemain, maka termasuk *qimar* (judi) dan menjadi permainan *bathil*.

Namun, yang *Shahih* adalah pendapat hadist dari Ibn Umar r.a

عَنِ ابْنِ عُمَرَ أَنَّ رَسُولَ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ سَبَقَ بِالْحَيْلِ وَرَاهَنَ. (احمد صحيح)

Artinya : “Dari Ibn Umar bahwa Nabi SAW berlomba kuda dan baginda memberi uang taruhan kepada pemenang. (Ahmad,Shahih).

3) Yang menyediakan hadiah adalah para peserta lomba. Misalnya Dua orang bertanding dan kedua-duanya membayar uang taruhan kepada yang menang seperti “*kalau kamu bisa mengalahkan aku, qmaka kamu wajib memberikan hadiah kepadaku*”

Bentuk *ketiga* ini Madzhab Syafi'i mengharamkan karena termasuk dalam keumuman larangan qimar dan maysir (judi) sebagaimana firman Allah SWT:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِنَّمَا الْحَمْرُ وَالْحَمْرُ وَالْحَمْرُ وَالْمَيْسِرُ وَالْمَيْسِرُ وَالْأَنْصَابُ وَالْأَزْلَامُ رِجْسٌ  
مِّنْ عَمَلٍ فَاجْتَنِبُوهُ لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ . (المائدة : ٩٠)

Artinya : “Hai orang-orang yang beriman, sesungguhnya Khamar, berjudi, berhala, mengundi nasib dengan panah, adalah termasuk perbuatan syaitan. Maka jauhilah perbuatan-perbuatan itu agar kamu mendapatkan keberuntungan. (QS. Al-Maida: 90)

Adapun maksud dari ayat diatas *al-Maysir* dan *Qimar* adalah “ *Semua permainan atas pertarungan yang mensyaratkan yang kalah mesti membayar uang taruhan kepada yang menang*”. Ibn Abbas r.a berkata : “*Al-Maysir itu adalah qimar. Ada seseorang di zaman Jahiliyyah bertaruh dengan keluarga dan hartanya*”. Oleh sebab itu, semua permainan yang

melibatkan ada untung dan rugi pada kedua pihak adalah *masyir* dan *qimar* yang *diharamkan* Allah SWT dan Rasul-Nya.<sup>40</sup>

### C. Permainan Game Online Aplikasi Higgs Domino Island di Desa Tanjung Pasir

Permainan ini yang sering dilakukan para remaja di Desa Tanjung Pasir merupakan kegiatan yang dilakukan untuk mengisi waktu luang yang kemudian menjadi kebiasaan para remaja dikarenakan adanya keuntungan hadiah berupa pulsa dari game tersebut sehingga membuat para remaja menjadi antusias untuk bermain Game Online Aplikasi Higgs Domino Island.

Salah satu pemuda di Desa Tanjung Pasir melakukan Permainan Aplikasi Higgs Domino Island Bersama-sama (Mabar).



Gambar 2.1 Pengguna Aplikasi Higgs Domino Island

---

<sup>40</sup>As-Sayyid Saabiq, *Fiqh Sunnah, Jilid 14*, (Bandung: al-Ma'arif, 1995), hlm. 141

Permainan Higgs Domino adalah sebuah game online yang terdiri dari jenis permainan Domino Gable, Domino QiuQiu 99 dan sejumlah permainan poker seperti Remi, Texas, Capsa susunan dan lain sebagainya.

Yang dimana menurut Rudi Hartono, bermain domino Online boleh karena menurutnya permainan tersebut tidak melibatkan pendaftaran dan untuk mendapatkan pulsa nya gak bayar.<sup>41</sup>

Sedangkan Menurut Handoko, permainan domino Online ini sama halnya dengan judi walupun tidak memakai uang tapi kita membeli paket datanya dengan uang.<sup>42</sup>

Bermain domino gable dengan teman yang ada dipermainan aplikasi ini. Permainan domino ini dimainkan dengan 4 (empat) orang di Aplikasi Higgs Domino Island. Sebelum mulai bermain game online di Aplikasi Higgs Domino Island ini terlebih dahulu unduh aplikasinya seperti Gambar 1.1.

---

<sup>41</sup>Rudi Hartono,pengguna Aplikasi Higgs Domino Island,Wawancara Pribadi,Dusun I desa Tj Pasir kec.Pkl.susu,1 maret 2020

<sup>42</sup> Handoko,pengguna Aplikasi Higgs Domino Island,Wawancara Pribadi,Dusun I desa Tj Pasir kec.Pkl.susu,3 Maret 2020



Gambar.2.2 Aplikasi Higgs Domino Island

Setelah kita unduh Aplikasinya jangan lupa masukan kode penukaran misalanya kode penukaran [219499] untuk mendapatkan point chip gratis di Aplikasi Higgs Domino Island. Cara untuk memasukan kode penukaran nya kita liat digambar 1.2 dibawah ini.



Gambar.2.3 Penukaran Kode

Untuk masuk ke Aplikasi Higgs Domino Island ini bisa menggunakan akun lain contohnya Facebook atau juga bisa masuk sebagai tamu dengan menggunakan Login ke Handphone Android. Selanjutnya jika sudah login kita bisa langsung mainkan gamenya untuk mendapatkan kupon hasil dari main permainan Domino ini liat gambar 1.3

Gambar.2.4 Ruang Permainan



Hasil dari bermain tersebut semakin banyak kita sering menang maka semakin banyak kupon rupiah yang kita dapatkan. Hasil bermain tersebut kita akan mendapatkan hadiah yang bisa ditukarkan dengan pulsa sebanyak nilai kupon Rupiah tersebut lihat Gambar.2.5



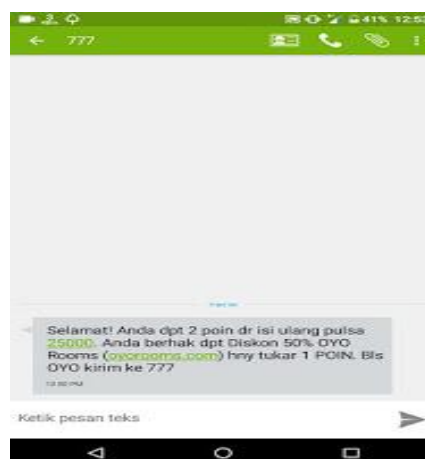
Gambar.2.5 Penukaran Pulsa Hasil Menang

Untuk cara penukaran kupon Rupiah yang kita dapatkan di Aplikasi Higgs Domino Island hasil bermain tersebut bisa kita tukarkan dengan pulsa Rp.10.000; cara untuk menukar tinggal pilih hadiah di Aplikasi Higgs Domino Island. Penukaran bisa dilakukan hanya 1 (satu) kali dalam setiap



seminggu lihat Gambar.2.6 . Jika kupon yang kita tukarkan akan masuk sms

dihandphone paling lama 1 (satu) hari kerja lihat gambar.2.6<sup>43</sup>



Gambar.2.6 SMS Hadiah Pulsa Dari Aplikasi

#### D. Hukum Permainan Game Online Aplikasi Higgs Domino Island Ditinjau dari Pendapat Hukum Mahzab Syafi'i.

Seperti kita ketahui bahwa permainan itu hukum asalnya boleh, sampai ada *nash* yang melarangnya barulah bisa dikatakan haram.

---

<sup>43</sup><http://strategi-blog-blogspot.com/2019/02/cara-mendapatkan-pulsa-gratis-dengan.html?m=1> diakses tanggal

Adapun permasalahan yang terdapat di permainan higgs domino island ini yaitu permainan adanya penukran koin yang mendapatkan hadiah pulsa yang dimainkan secara online. Jelas ini tidak boleh sebagaimana mazhab syafi'i menjelaskan tentang jenis-jenis permainan:

1. Permainan yang disyariatkan, baik dengan taruhan (uang taruhan) atau tidak ialah pertandingan yang berkaitan dengan jihad seperti lomba kuda, memanah, melontar lembing, dan lomba unta. Hal tersebut dibolehkan mazhab syafi'i
2. Permainan yang tidak dibenarkan, yakni *haram* baik dengan uang taruhan maupun tidak ialah dalam perkara-perkara yang haram seperti bermain dadu, domino dan lain-lain.
3. Permainan yang boleh bila tanpa uang taruhan dan tidak boleh bila dengan uang taruhan yaitu permainan yang tidak mempunyai masalah kesehatan tetapi tidak bermanfaat secara langsung dalam jihad dan berperangan. Hal ini pendapat Mazhab Syafi'i seperti berenang, bermain pedang, seni pertahanan diri, lomba perahu, dan lain-lain. Selagi tidak memasuki perkara yang diharamkan seperti

penggambaran aurat, percampuran lelaki dan wanita, meluapkan waktu terutama waktu shalat.<sup>44</sup>

Permainan Game Online Aplikasi Higgs Domino Island menurut Mahzab Syafi'i adalah haram tidak dibedakan baik dengan uang atau tanpa uang. Dimana permainan ini tersebut Selanjutnya dari games Higgs domino ini tersebut kita bisa mendapatkan hadiah pulsa dengan cara penukaran RP (kupon) hasil menang bermain game Higgs Domino Island. Koin dalam permainan bisa didapatkan dua macam 2 (dua) koin yang berbeda, koin yang pertama untuk bermain, jika habis bisa membelinya dengan top up atau bisa mendapatkan setiap hari atau top up.

Dan para ulama juga sepakat bahwa permainan ini haram hukumnya bila pemenangnya menerima hadiah oleh pihak manapun dan menurut mahzab syafii'. Yang sesuai dengan hadist.

Diriwayatkan dari Buraidah *Radhiyallahu 'anhu*, Nabi *Shallallahu 'alaihi wa sallam* bersabda :

---

<sup>44</sup> Syaikh Abu Bakar Jabir Al-Jazairi, *Minhajul Muslim*, (Jakarta:Ummul Qur'an 2014), hlm.607

عَنْ سُلَيْمَانَ بْنِ بُرَيْدَةَ عَنْ أَبِيهِ أَنَّ النَّبِيَّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ قَالَ : مَنْ لَعِبَ بِالنَّرْدِ شَبِيرَ فُكَاةٍ نَمَّا صَبَّغَ يَدَهُ فِي لَحْمِ خِنْزِيرٍ وَكَدَمِهِ .

Artinya : “Dari Sulaiman bin Buraidah, dari ayahnya, Nabi Shallallahu ‘alaihi wa sallam bersabda, “Barangsiapa yang bermain dadu, maka ia seakan-akan telah mencelupkan tangannya ke dalam daging dan darah babi ”. (HR.Muslim No.2260)

An-Nawawi Asy-Syafi’i *Rahimahullahu Ta’ala* berkata :

قَالَ الْعُلَمَاءُ النَّرْدُ شَبِيرٌ هُوَ النَّرْدُ وَهَذَا الْحَدِيثُ حُجَّةٌ الشَّافِعِيُّ وَالْجُمْهُورُ فِي تَحْرِيمِ اللَّعِبِ  
بِالنَّرْدِ .

Artinya : “Berkata para ulama, yang dimaksud dengan nardasyir adalah dadu. Berkata Imam Nawawi bahwa hadist ini merupakan dalil bagi mahzab syafi’i dan jumhur ulama haramnya bermain dadu.”

Dengan dalil qiyas terhadap permainan dadu. Dimana unsur nasib-nasiban dalam dua permainan ini sangat dominan dibandingkan unsur berpikir, maka sebagaimana permainan dadu diharamkan begitu juga haram bermaian permainan ini.

Ibnu Hajar Al-Haitamy berkata “Permainan dadu diharamkan karena dasarnya adalah untung-untungan tanpa ada perhitungan dan olah fikir,Ar Rafi’i berkata : dapat diqiyaskan dengan permainan dadu seluruh permainan

yang berdasarkan untung-untungan, maka seluruh permainan yang berdasarkan untung-untungan hukumnya haram.<sup>45</sup>

### E. Analisis Penulis

Mengenai bagaimana permainan game online aplikasi higgs domino islam ditinjau dari pendapat hukum mazhab syafi'i penulis terlebih dahulu akan membahas pengertian permainan.

Permainan atau perlombaan dalam bahasa Arab disebut dengan *Musabaqah* dari kata *as-Sabqu* yang secara bahasa;

الْقُدْمَةُ فِي الْجَرِيِّ وَفِي كُلِّ شَيْءٍ .

“Artinya : Berusaha lebih dahulu dalam menjalani sesuatu atau dalam setiap hal”.<sup>46</sup>

Maka *Musabaqah* artinya kegiatan yang berisi persaingan untuk berusaha lebih dari orang lain dalam suatu hal. Dan dijelaskan di al-Mulakhas al-Fiqhi *musabaqah*, yaitu:

الْمُسَابَقَةُ : هِيَ الْمُجَارَاةُ بَيْنَ حَيَوَانٍ وَغَيْرِهِ، وَكَذَا الْمُسَابَقَةُ بِالسَّهْلِ.

---

<sup>45</sup> *Nihayatul Muhtaj*, jilid VIII, hal 295

<sup>46</sup> Syaikh Musthafa Dieb al-Beigha, *Fiqh Sunnah Imam Syafi'i*, (Jakarta: Fathan Media Prima, 1996), hlm, 371

“Artinya : Musabaqah adalah memperebutkan larinya hewan atau selainnya, demikian juga persaingan dalam keahlian memanah.<sup>47</sup>

Hukum asal Permainan , yaitu boleh jika sekedar perlombaan bersaing dengan orang lain dalam suatu hal dan berusaha lebih dari yang lain. Hal ini tentu hukum asalnya Mubah (boleh), akan tetapi juga bisa berubah-ubah, bisa *sunnah* dan bisa pula Haram, tergantung pada kegiatannya. Yang menjadi permasalahannya adalah ketika dalam lomba tersebut terdapat unsur taruhan atau hadiah hal tersebut akan menyerupai *maysir* atau *qimar*.<sup>48</sup>

Dalam permainan higgs domino island menurut Mahzab Syafi'i adalah haram dikarenakan akan menjanjikan hadiah pulsa dari penukaran koin hasil dari permainan tersebut. Sementara itu alasan mahzab syafi'i mengharamkan permainan domino atau dadu adalah termasuk dari jenis-jenis permainan yang tidak dibolehkan dan permainan yang menyerupai maysir.

Permainan ini boleh apabila tidak dapat unsur *maysir* ,menunjukkan aurat dan melalaikan waktu shalat.

---

<sup>47</sup> Syaikh al-Fauzaan, *al-Mukhlash al-Fiqhi Jilid 2, Terj Sufyan bin Fuad Baswedan*, (Jakarta:Pustaka Ibnu Kasir,2013), hlm.155

<sup>48</sup> Yulia Purnama, *Hukum Perlombaan Dalam Islam*, dalam <http://muslim.or.id>. Diakses pada 10 Desember2018

Maka hasil penelitian penulis terhadap permainan game online aplikasi higgs domino islam ditinjau dari pendapat hukum mazhab syafi'i adalah Haram jika tidak mengandung unsur qimar (judi). Statusnya dapat berubah jika permainan tersebut tidak mengandung unsur maysir.

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, penulis dapat menyimpulkan bahwa Permainan Game Online Aplikasi Higgs Domino Island Ditinjau Dari Pendapat Mahzab Syafi'i ( Studi Kasus di Desa Tanjung Pasir Kecamatan Pangkalan Susu Kabupaten Langkat), adalah :

1. Konsep Permainan yang dibolehkan dan dilarang menurut mahzab syafi'i yaitu permainan baik dengan taruhan (uang) atau tidak ialah pertandingan yang berkaitan dengan jihad seperti lomba kuda, memananah, melontar lembing, dan lomba unta. Permainan yang diharamkan baik dengan uang taruhan maupun tidak seperti dadu, domino dan lain-lain.
2. Permainan game online aplikasi higgs domino island permainan ini mendapatkan hadiah pulsa dari penukaran koin hasil dari game tersebut. dari permainan tersebut adanya unsur *maysir*.
3. Hukum permainan game online Aplikasi Higgs Domino Island menurut mahzab Syafi'i adalah haram karena mengandung unsur perjudian



yang timbulnya untung dan rugi setiap permainan dan mendapatkan hadiah hasil dari pertaruhan tersebut.

## **B. Saran**

Dari kesimpulan di atas, maka penulis mengemukakan beberapa saran sebagai berikut :

1. Diharapkan kepada pemuda seluruh masyarakat di Dusun Desa Tanjung Pasir Kecamatan Pangkalan Susu Kabupaten Langkat untuk memahami permainan yang mana dibolehkan dan permainan yang mana di larang untuk dimainkan.
2. Diharapkan kepada pemerintah terutama buat Kementerian Komunikasi dan Informatika untuk lebih memilah apakah permainan tersebut sudah sesuai atau tidak dengan Undang-undang Informasi dan Transaksi Elektronik game yang berbau pornografi dan perjudian, jika ditemukan game tersebut berbau kearah yang melenceng sebaiknya pemerintah memblokir game online tersebut bertujuan untuk kepentingan kemaslahatan bagi seluruh masyarakat khususnya bagi pemain game tersebut.

## DAFTAR PUSTAKA

### A. Buku/Kitab

Ahmad Sarwat. *Kitab muamalat*. Jakarta: kampus Syariah, 2019.

As-Sayyid Saabiq. *Fiqih Sunnah, Jilid 14*. Bandung: al-Ma'arif, 1995

Ali Zainuddin. *Hukum Pidana Islam*. Jakarta : Sinar Grafika, 2009

An Nawawi, *Al Majmu'Syarh Muhazzab*, Dar al Fikri

Departemen Agama RI, *Alqur'an dan Terjemahannya*, Semarang : CV. Toha Putra, 2007.

Dr. Sa'ad Arsy Syatsri, *Al Musabaqat wa ahkamuha fish Syariah*.

Hen di Suhendi. *Fiqih Muamalah*. Jakarta: PT Raja Grafindo,2005

Imam Syafi'i. *al-um* (Kitab Induk IV),terj.Ismail Ya'qub. Jakarta:CV Faizan,1982

Komandoko Gamal. *Ensiklopedia Istilah Islam*. Yogyakarta: Cakrawala, 2009

Masjfuk Zuhdi, *Masai Fiqhiya*, (Kapita Selektta Hukum Islam), Jakarta: Grafindo Persada,2002.

Semardayanti. *Metode Penelitia*. Bandung : CV Mandar maju, 2011.

Syekh Muhammad Yusuf ,Qardhawi, *Kitab al-Halal wal Haram Fil Islam*,

Maktabah Wahbah, Kaherah;2002

Syekh Muhammad Yusuf Qardhawi. *Fikih Hiburan*. Diterjemahkan oleh

Dimas Hakamsyah. Jakarta : Pustaka Al-Kausar, 2005

Syekh Muhammad Yusuf Qardhawi. *Hadyul Islam Fatawa Mu'asirah*, jilid 3.

Diterjemahkan oleh Abdul Hayyir Al-Kattani. Fatwa kontemporer.

Suhendi Hendi. *Fiqh Muamalah*. Jakarta : Rajagrafindo Persada, 2013

Subagyo P. Joko. *Metode Penelitian Dalam Teori dan Praktik*. Jakarta:

PT.Rineka Cipta, 2014

Syaikh Musthafa Dieb al-Beigha. *Fiqh Sunnah Imam Syafi'i*. Jakarta: Fathan

Media Prima,1996.

Syaikh al-Fauzaan. *al-Mukhlas al-Fiqhi Jilid 2, Terj Sufyan bin Fuad*

*Baswedan*. Jakarta:Pustaka Ibnu Kasir,2013.

Tim Laskar Pelangi. *Metodologi fiqh Muamalah*. Kediri:Lirboyo Press,2013.

Syaikh Abu Bakar Jabir al-Jazairi . *Minhajul Muslim*, Jakarta: Ummul

Qura,2014

Yusuf Umar Al-Qawwasi. Akram *Madhkal ila Madzhab Asy-Syafi'i*, Jordan,

Dar An-Nafa'is, 2003.

Wahbah Az-Zuhaili, *Ensiklopedia Akhlak Muslim*, Jakarta: Mizan  
Publika,2004

## **B. Website**

Antonim Tri Setio Nugroho, “ Defenisi Game dan Jenis-Jenisnya ”. *Official Website of Antonim Tri Setio Nugroho*.<http://chikhungunya.wordpress.com/2011/05/26/defenisi-game-dan-jenis-jenisnya/>(9 Agustus 2016).

Baby Cher Stores, “Teori Game Online”,*Official Website of Baby Cher Stores*.<https://www.scribd.com/doc/91529393/TEORI-Game-Online-Keterampilan-Sosial> (29 Agustus 2016).

Yulia Purnama, *Hukum Perlombaan Dalam Islam*, dalam <http://muslim.or.id>.  
Diakses pada 10 Desember2018

Hadis Atturmudzi No.1700. Kitab Maktabatu al-Ma’arif Riyadh, Bab Taruhan dan Perlombaan, Kitab Hadis Digital 9 Imam lidywa Pustaka Offline.

Hadis Abu Daud No.2214 Kitab Baitul Afkar Ad-Daulilah, Bab Hadiah Perlombaan Lari, Kitab Digital 9 Imam Lidwa Pustaka Offline.

<http://strategi-blog-blogspot.com/2019/02/cara-mendapatkan-pulsa-gratis-dengan.html?m=1>

[http://fadhlihsan.wordpress.com/2010/09/08/hukum-hadiah-dalam-](http://fadhlihsan.wordpress.com/2010/09/08/hukum-hadiah-dalam-islam/)

[islam/](http://fadhlihsan.wordpress.com/2010/09/08/hukum-hadiah-dalam-islam/), diakses tanggal 5 Mei 2011

<https://id.m.wikipedia.org/wiki/Domino>

<https://hackdominoislandkoinpulsagratis.blogspot.com/2019/05/cara-dapat->

[koin-domino-island-gratis.html/m=1](https://hackdominoislandkoinpulsagratis.blogspot.com/2019/05/cara-dapat-koin-domino-island-gratis.html/m=1)

<http://www.ligaqgames.com/sejarah-perkembangan-games-online->

[diindonesia](http://www.ligaqgames.com/sejarah-perkembangan-games-online-), diakses pada tanggal 3 januari 2011

<http://widi625.blogspot.com/2014/04/pengertian-game.html?m=1>

Muhammadllyas, pengguna Aplikasi Higgs Domino Island, Wawancara

Pribadi, Dusun I desa Tj Pasir kec. Pkl.susu, 30 November 2019

Rudi Hartono, Aplikasi Higgs Domino Island, Wawancara Pribadi, Dusun I

desa Tj Pasir kec. Pkl.susu, 1 Maret 2020

Sigit Prayogo, Aplikasi Higgs Domino Island, Wawancara Pribadi, Dusun I

desa Tj Pasir kec. Pkl.susu, 1 Maret 2020

Paidi, Aplikasi Higgs Domino Island, Wawancara Pribadi, Dusun I desa Tj

Pasir kec. Pkl.susu, 3 Maret 2020

Handoko, Aplikasi Higgs Domino Island, Wawancara Pribadi, Dusun I desa Tj

Pasir kec. Pkl.susu, 3 Maret 2020

Hendra, Aplikasi Higgs Domino Island, Wawancara Pribadi, Dusun I desa Tj

Pasir kec. Pkl. susu, 10 Maret 2020.