

**TRANSAKSI JUAL BELI ITEM GAME ONLINE  
DITINJAU DARI PERSPEKTIF EKONOMI SYARIAH  
(Studi Kasus Gg. Mesjid kelurahan Losung Kec. Padangsidempuan Selatan)**



**SKRIPSI**

*Diajukan Sebagai Syarat  
Mencapai Gelar Sarjana Ekonomi  
dalam Bidang Ekonomi Syariah*

**Oleh:**

**RAHMAT FAISAL**  
NIM. 17 4020 0207

**PROGRAM STUDI EKONOMI SYARIAH  
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS ISLAM  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARIY  
PADANGSIDIMPUAN  
2024**

**TRANSAKSI JUAL BELI ITEM GAME ONLINE DITINJAU  
DARI PERSPEKTIF EKONOMI SYARIAH**  
(Studi Kasus Gg. Mesjid Kelurahan Losung Kec. Padangsidempuan Selatan)



**SKRIPSI**

*Diajukan sebagai Syarat  
Memperoleh Gelar Sarjana Ekonomi  
dalam Bidang Ekonomi Syariah*

Oleh:

**RAHMAT FAISAL LUBIS**  
NIM. 17 4020 0207

**PROGRAM STUDI EKONOMI SYARIAH**

**FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS ISLAM  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
UIN SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY  
PADANGSIDIMPUAN  
2024**

**TRANSAKSI JUAL BELI ITEM GAME ONLINE DITINJAU  
DARI PERSPEKTIF EKONOMI SYARIAH**  
(Studi Kasus Gg. Mesjid Kelurahan Losung Kec. Padangsidempuan Selatan)



**SKRIPSI**

*Diajukan sebagai Syarat  
Memperoleh Gelar Sarjana Ekonomi  
dalam Bidang Ekonomi Syariah*

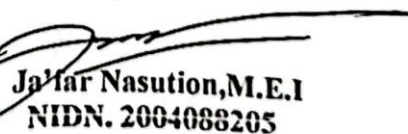
Oleh:

**RAHMAT FAISAL**  
NIM. 17 4020 0207

PEMBIMBING I

  
Dr. H. Arbanur Rasyid, M.A  
NIP. 19730725 199903 1 002

PEMBIMBING II

  
Ja'far Nasution, M.E.I  
NIDN. 2004088205

**PROGRAM STUDI EKONOMI SYARIAH**

**FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS ISLAM  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
UIN SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY  
PADANGSIDIMPUAN**

2023

Hal : Lampiran Skripsi  
a.n. **Rahmat Faisal**

Padangsidempuan, 14 November 2023  
Kepada Yth:  
Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam  
UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary  
Di-  
Padangsidempuan

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Setelah membaca, menelaah dan memberikan saran-saran perbaikan seperlunya terhadap skripsi a.n. **Rahmat Faisal Lubis** yang berjudul “**Transaksi Jual Beli Item Game Online Ditinjau Dari Perspektif Ekonomi Syariah (Studi Kasus Gg. Mesjid Kelurahan Losung Kec. Padangsidempuan Selatan)**”. Maka kami berpendapat bahwa skripsi ini telah dapat diterima untuk melengkapi tugas dan syarat-syarat mencapai gelar Sarjana Ekonomi (S.E) dalam bidang Ekonomi Syariah pada Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary. Seiring dengan hal di atas, maka saudara tersebut sudah dapat menjalani sidang munaqasyah untuk mempertanggung jawabkan skripsinya ini.

Demikianlah kami sampaikan atas perhatian dan kerjasama dari Bapak, kami ucapkan terimakasih.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

**PEMBIMBING I**



**Dr. H. Arbanur Rasyid, M.A**  
**NIP. 19730725 199903 1 002**

**PEMBIMBING II**



**Ja'far Nasution, M.E.I**  
**NIDN. 2004088205**

## SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI

Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rahmat Faisal Lubis  
NIM : 17 4020 0207  
Fakultas : Ekonomi dan Bisnis Islam  
Prodi : Ekonomi Syariah  
Judul Skripsi : **Transaksi Jual Beli Item Game Online Ditinjau Dari Perspektif Ekonomi Syariah (Studi Kasus Gg. Mesjid Kelurahan Losung Kec. Padangsidempuan Selatan).**

Dengan ini menyatakan bahwa saya telah menyusun skripsi ini sendiri tanpa meminta bantuan yang tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan tim pembimbing, dan tidak melakukan plagiasi sesuai dengan kode etik mahasiswa pasal 14 ayat 11 tahun 2014.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi sebagaimana tercantum dalam pasal 19 ayat 4 tahun 2014 tentang Kode Etik UIN Mahasiswa yaitu pencabutan gelar akademik dengan tidak hormat dan sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padangsidempuan, November 2023  
Saya yang Menyatakan,



**Rahmat Faisal Lubis**  
**NIM. 17 4020 0207**

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI  
TUGAS AKHIR UNTUK  
KEPENTINGAN AKADEMIK**

---

Sebagai civitas akademik UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan, saya yang bertanda tangan di bawah ini:


Nama : Rahmat Faisal Lubis  
NIM : 17 4020 0207  
Program Studi : Ekonomi Syariah  
Fakultas : Ekonomi dan Bisnis Islam  
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan Hak Bebas Royalti Noneklusif (*Non-Exslusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul “**Transaksi Jual Beli Item Game Online Ditinjau Dari Perspektif Ekonomi Syariah (Studi Kasus Gg. Mesjid Kelurahan Losung Kec. Padangsidempuan Selatan)**”.

Dengan Hak Bebas Royalti Noneklusif ini UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis dan sebagai pemilik hak cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Padangsidempuan  
Pada tanggal : November 2023  
Yang menyatakan,



**Rahmat Faisal Lubis  
NIM. 17 4020 0207**



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI**  
**SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN**  
**FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS ISLAM**  
Jalan T. Rizal Nurdin Km 4,5 Sihitang Kota Padang Sidempuan 22733  
Telepon (0634) 22080 Faximili (0634) 24022  
Website: [uinsyahada.ac.id](http://uinsyahada.ac.id)

**DEWAN PENGUJI**  
**SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI**

**Nama** : RAHMAT FAISAL LUBIS  
**Nim** : 17 402 00207  
**Program Studi** : Ekonomi Syariah  
**Fakultas** : Ekonomi Dan Bisnis Islam  
**Judul Skripsi** : Transaksi Jual Beli Item Game Online Di Tinjau  
Dari Perspektif Ekonomi Syariah (Studi Kasus Gg.  
Mesjid Kelurahan Losung Kec.Padangsidempuan  
Selatan)

**Ketua**

**Dra. Hj. Replita, M.Si**  
NIDN. 2026056902

**Sekretaris**

**Delima Sari Lubis, MA**  
NIDN. 2012058401

**Anggota**

**Dra. Hj. Replita, M.Si**  
NIDN. 2026056902

**Delima Sari Lubis, MA**  
NIDN. 2012058401

**Sry Lestari, M.E.I**  
NIDN. 2005058902

**Ja'far Nasution, M.E.I**  
NIDN. 2004088205

**Pelaksanaan Sidang** : Munaqasyah  
**Di** : Padangsidempuan  
**Hari/Tanggal** : Rabu / 24 Januari 2024  
**Pukul** : 14.00 WIB s/d Selesai  
**Hasil/Nilai** : Lulus / 73 (B)  
**Indeks Prestasi Kumulatif** : 3,23  
**Predikat** : Memuaskan



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI**  
**SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN**  
**FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS ISLAM**  
Jalan T. Rizal Nurdin Km 4,5 Sihitang Kota Padang Sidempuan 22733  
Telepon (0634) 22080 Faximili (0634) 24022  
Website: [uinsyahada.ac.id](http://uinsyahada.ac.id)

## PENGESAHAN

**JUDUL SKRIPSI** : Transaksi Jual Beli Item Game Online Di Tinjau  
Dari Perspektif Ekonomi Syariah (Studi Kasus Gg.  
Mesjid Kelurahan Losung Kec.Padangsidempuan  
Selatan)  
**NAMA** : Rahmat Faisal Lubis  
**NIM** : 17 402 00207

Telah dapat diterima untuk memenuhi  
syarat dalam memperoleh gelar  
**Sarjana Ekonomi (S.E)**



Padangsidempuan,  
Dekan,

Januari 2024

Prof. Dr. Darwis Harahap, S.H.I., M.Si  
NIP. 19780818 200901 1 015

## ABSTRAK

**Nama** : Rahmat Faisal Lubis  
**NIM** : 17 4020 0207  
**Judul Skripsi**: **Transaksi Jual Beli Item Game Online Ditinjau Dari Perspektif Ekonomi Syariah (Studi Kasus Gg. Mesjid Kelurahan Losung Kec. Padangsidempuan Selatan).**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh sebuah fenomena dimana terdapat beberapa masyarakat mengalami kecanduan bermain *game online* sehingga membuat mereka menghabiskan cukup banyak uang demi memperoleh keuntungan melalui *game online higgs domino*. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui praktik transaksi jual beli *chip game online (higgs domino)* dan perspektif *fiqh muamalah* terhadap transaksi jual beli *chip game online (higgs domino)*. Metode penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif, sumber data yang digunakan data sekunder dan juga data sekunder, teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Adapun hasil dari penelitian ini diketahui jika transaksi jual beli *chip game online higgs domino* di Kelurahan Losung Padangsidempuan Selatan dimana dalam praktik transaksi yang dilakukan oleh masyarakat untuk membeli *chip game online higgs domino* melalui media sosial seperti whatsapp, facebook dan media sosial lainnya yang bisa melakukan jual beli *chip*. Dalam pembelian *chip* yang dilaksanakan pembeli dapat menghubungi penjual *chip game online* dan harganya berdasarkan sesuai kesepakatan kedua belah pihak penjual dan pembeli. Kemudian perspektif Fiqh Muamalah terhadap transaksi jual beli *chip game online higgs domino* di Kelurahan Losung Padangsidempuan Selatan, yang mana praktik yang dilakukan dalam transaksi jual beli *chip game online higgs domino* berdasarkan ijab dan qabulnya sudah jelas karena penjual dan pembeli dalam keadaan sadar dan ada unsur suka sama suka diantara kedua belah pihak, akan tetapi objek yang diperjualbelikan dalam transaksi jual beli *chip game online higgs domino* tersebut mengandung unsur *maysir* (judi)

**Kata Kunci**: *Game Online, Higgs Domino, Fiqh Muamalah*

## ABSTRACT

**Name : Rahmat Faisal**

**Reg. Number : 17 4020 0207**

**Thesis Title : Online Game Item Buying and Selling Transactions Reviewed from Sharia Economic Perspective (Case Study of Gg. Mesjid Kelurahan Losung Kec. Padangsidempuan Selatan).**

This research is motivated by a phenomenon where there are some people who experience addiction to playing online games so that they spend quite a lot of money to make profits through *the Higgs domino online game*. The purpose of this study is to determine the practice of buying and selling *online game chips (higgs domino)* and the muamalah fiqh perspective on online game chip buying and selling transactions (higgs domino). This research method uses qualitative research, data sources used secondary data and also secondary data, data collection techniques through observation, interviews, and documentation. The results of this study are known for buying and selling Higgs domino online game chips in *South Padangsidempuan Losung Village where in practice transactions are carried out by the public to buy Higgs domino online game chips through social media such as whatsapp, Facebook and other social media that can buy and sell chips*. In the purchase of chips carried out, buyers can contact the *seller of online game chips* and the price is based on the agreement of both parties, sellers and buyers. Then the perspective of Fiqh Muamalah on the buying and selling transactions of Higgs domino online game chips in *South Losung Padangsidempuan Village, where the practice carried out in buying and selling Higgs domino online game chips based on ijab and qabulnya is clear because the seller and buyer are aware and there is a consensual element between the two parties, but the object traded in the sale and purchase transaction The Higgs Domino online game chip contains elements of maysir (gambling)*

**Keywords: Online Games, Higgs Domino, Fiqh Muamalah**

## تجريدي

الاسم : رحمت فيصل  
رقم التسجيل : ١٧٤٠٢٠٢٠٧.  
عنوان الأطروحة : معاملات بيع وشراء عناصر الألعاب عبر الإنترنت من منظور اقتصادي شرعي (دراسة حالة

الدافع وراء هذا البحث هو ظاهرة حيث يوجد بعض الأشخاص الذين يعانون من الإدمان على لعب الألعاب عبر الإنترنت بحيث ينفقون الكثير من المال لتحقيق أرباح من خلال لعبة "هيجز دومينو عبر الإنترنت". الغرض من هذه الدراسة هو تحديد ممارسة بيع وشراء رقائق الألعاب عبر الإنترنت (هيجز دومينو) ومنظور فقه المعاملات حول معاملات بيع وشراء رقائق الألعاب عبر الإنترنت (هيجز دومينو). تستخدم طريقة البحث هذه البحث النوعي ، وتستخدم مصادر البيانات الثانوية وكذلك البيانات الثانوية ، وتقنيات جمع البيانات من خلال الملاحظة والمقابلات والتوثيق. تعرف نتائج هذه الدراسة بشراء وبيع رقائق ألعاب الدومينو عبر الإنترنت من هيجز في قرية *South Padangsidempuan Losung* حيث يتم إجراء المعاملات عمليا من قبل الجمهور لشراء رقائق ألعاب هيجز دومينو عبر الإنترنت من خلال وسائل التواصل الاجتماعي مثل *WhatsApp* و *Facebook* ووسائل التواصل الاجتماعي الأخرى التي يمكنها شراء وبيع الرقائق. عند شراء الرقائق المنفذة ، يمكن للمشتريين الاتصال ببيع رقائق الألعاب عبر الإنترنت ويعتمد السعر على اتفاق الطرفين والبائعين والمشتريين. ثم فإن وجهة نظر فقه المعاملات البيع والشراء لرقائق لعبة هيجز دومينو اون لاين في قرية جنوب لوسونغ بادانجسيدمبان حيث الممارسة المتبعة في بيع وشراء رقائق لعبة هيجز دومينو اون لاين القائمة على العقاب والقابولية واضحة لأن البائع والمشتري على علم وهناك عنصر رضائي بين الطرفين ولكن الكائن المتداول في صفقة البيع والشراء تحتوي شريحة لعبة هيجز دومينو على الإنترنت على عناصر من الميسر (القمار)

الكلمات الدالة: ألعاب اون لاين, هيمينو هيجز, فقه معاملات

## KATA PENGANTAR

*Assalamu'alaikum Wr. Wb*

Syukur alhamdulillah peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT atas curahan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Kemudian shalawat dan salam peneliti haturkan kepada Baginda Nabi Muhammad SAW dimana kelahirannya menjadi anugerah bagi umat manusia serta rahmat bagi seluruh alam, sehingga terciptanya kedamaian dan ketinggian makna ilmu pengetahuan di dunia ini.

Sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“Transaksi Jual Beli Item Game Online Ditinjau Dari Perspektif Ekonomi Syariah (Studi Kasus Gg. Mesjid Kelurahan Losung Kec. Padangsidempuan Selatan).”** Melalui kesempatan ini pula, dengan kerendahan hati peneliti ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Dr. H. Muhammad Darwis Dasopang. M.Ag., Rektor Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan, serta Bapak Dr. Erawadi. M.Ag., selaku Wakil Rektor Bidang Akademik dan Pengembangan Lembaga. Bapak Dr. Anhar, M.A selaku Wakil Rektor Bidang Administrasi Umum, Perencanaan dan Keuangan, dan Bapak Dr. Ikhwanuddin Harahap M.Ag., selaku Wakil Rektor Bidang Kemahasiswaan, Alumni dan Kerjasama.
2. Bapak Dr. Darwis Harahap, S.HI., M.Si, selaku Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan

Padangsidempuan, Bapak Dr. Abdul Nasser Hasibuan, S.E., M.Si, selaku Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan. Ibu Dr. Rukiah, M.Si dan Ibu Dra. Hj Replita, M.Si Wakil Dekan Bidang Akademik dan Pengembangan Lembaga. Ibu Rukiah S.E., M.Si selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary .

3. Ibu Delima Sari Lubis, M.A., Ketua Program Studi Ekonomi Syariah yang telah banyak memberikan ilmu pengetahuan dan bimbingan dalam proses perkuliahan di Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.
4. Bapak Dr. H. Arbanur Rasyid, M.A selaku pembimbing I dan Bapak Ja, far Nasution, M.E. selaku pembimbing II yang telah menyediakan waktunya untuk memberikan pengarahan, bimbingan dan ilmu yang sangat berharga bagi peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini. Semoga menjadi amal yang baik dan mendapat balasan dari Allah SWT.
5. Bapak serta Ibu Dosen Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan yang telah ikhlas memberikan ilmu pengetahuan dan dorongan yang sangat bermanfaat bagi peneliti dalam proses perkuliahan di Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.
6. Teristimewa kepada keluarga tercinta yaitu kepada Alm. Ayahanda Mamora Lubis dan Ibunda Fatimah Sahro Lubis yang selalu berkorban dan berjuang untuk anak-anaknya, memberikan kasih sayang dan do'a yang senantiasa

mengiringi langkah peneliti. Dan terima kasih kepada abang saya Ahmad Rifadli Lubis dan adik-adik saya Raja Pandapotan, Syahri Widya dan Syifa Aulia Rizki yang telah memberikan dukungan dan semangat kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dukungan dan semangat kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.

7. Teruntuk kawan-kawan terdekat saya Muhammad Rizky Siregar, Aulia Azhari Harahap, Fadil Pohan, Fazri Sagala, Anggia Windari, dan Fifi Lubis kawan seperjuangan yang selalu menyemangati saya dan yang turut berpartisipasi sekaligus membantu saya dalam menyusun skripsi ini.
8. Kepada teman sekelas ES 7 yang sudah menemani saya selama kurang lebih 4 tahun terakhir ini dalam masa perkuliahan sampai sekarang membrikan dukungan semangat dan motivasi bagi saya mencapai gelar sarjana.

Bantuan, bimbingan dan motivasi yang telah Bapak/Ibu dan saudara-saudari berikan amat sangat berharga, peneliti mungkin tidak dapat membalasnya dan tanpa kalian semua peneliti bukan siapa-siapa. Semoga Allah SWT dapat memberi imbalan dari apa yang telah Bapak/Ibu dan saudara-saudari berikan kepada peneliti.

Peneliti menyadari dalam penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangan. Hal ini disebabkan karena keterbatasan pengetahuan dan ilmu yang dimiliki peneliti, sehingga peneliti masih perlu mendapat bimbingan serta arahan dari berbagai pihak demi untuk kesempurnaan penelitian ilmiah ini.

***Wassalamu'alaikum Wr. Wb***

Padangsidempuan, November 2023

Peneliti,

**Rahmat Faisal Lubis**  
**NIM. 17 4020 02**

## PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB – LATIN

### 1. Konsonan

Fonem konsonan bahasa Arab yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan huruf dan sebagian dilambangkan dengan tanda, sebagian lain lagi dilambangkan dengan huruf dan tandasekaligus. Di bawah ini daftar huruf Arab itu dan Transliterasinya dengan huruf lain.

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Keterangan
ا	alif	tidak dilambangkan	tidak dilambangkan
ب	bā`	b	Be
ت	tā`	t	te
ث	sā`	ś	es (dengan titik di atasnya)
ج	jīm	j	je
ح	hā`	h	ha(dengan titik di bawahnya)
خ	khā`	kh	ka dan kha
د	dal	d	de
ذ	żal	ż	zet (dengan titik di atasnya)
ر	rā`	r	er
ز	zai	z	zet
س	sīn	s	es
ش	syīn	sy	es dan ye
ص	şād	ş	es (dengan titik di bawahnya)
ض	dād	d	de (dengan titik di bawahnya)
ط	ṭā`	ṭ	te (dengan titik di bawahnya)
ظ	zā`	z	zet (dengan titik di bawahnya)
ع	‘ain	...‘...	koma terbalik (di atas)
غ	gain	g	ge

ف	fā`	f	ef
ق	qāf	q	qi
ك	kāf	k	ka
ل	lām	l	el
م	mīm	m	em
ن	nūn	n	en
و	wāwu	w	we
هـ	hā`	h	ha
ء	hamzah	'	<i>apostrof</i> , tetapi lambing ini tidak dipergunakan untuk hamzah di awal kata
ي	yā`	y	ye

## 2. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri dari vokal tunggal atau *monoftong* dan vokal rangkap atau *diftong*.

- a. Vokal Tunggal adalah vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harkat, transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
— /	Fathah	a	a
— /	Kasrah	i	i
— و	Dammah	u	u

- b. Vokal Rangkap adalah vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harkat dan huruf, transliterasinya gabungan huruf yaitu:

Tanda dan Huruf	Nama	Huruf Latin	Nama
.....ي	Fathah dan Ya	ai	a dan i
و.....	Fathah dan wau	au	a dan u

- c. Maddah adalah vokal panjang yang lambangnya berupa harkat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Harkat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
ا.....ئ	Fathah dan alif atau ya	ā	a dan garis di atas
ئ.....ئ	Kasrah dan ya	ī	i dan garis di atas
و.....و	Dammah dan Wau	ū	u dan garis di atas

### 3. Ta'Marbutah

Transliterasi untuk ta marbutah ada dua:

- Ta marbutahhidup yang hidup atau mendapat harkat fathah, kasrah dan dammah, transliterasinya adalah /t/.
- Ta marbutah yang mati atau mendapat harkat sukun, transliterasinya adalah/h/.

Kalau pada suatu kata yang akhir katanya ta marbutah diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang al, serta bacaan kedua kata itu terpisah maka ta marbutah itu ditransliterasikan dengan ha(h).

### 4. Syaddah

Syaddah atau tasydid yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda, tanda syaddah atau tanda tasydid. Dalam transliterasi ini tanda syaddah tersebut dilambangkan dengan huruf, yaitu huruf yang sama dengan huruf yang diberi tanda syaddah itu.

## **5. Kata Sandang**

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, yaitu: ٱ. Namun, dalam transliterasinya kata sandang itu dibedakan antara kata sandang yang diikuti oleh huruf syamsiah dengan kata sandang yang diikuti oleh huruf qamariah.

- a. Kata sandang yang diikuti oleh hurufsyamsiah ditransliterasikan sesuai dengan bunyinya, yaitu huruf /l/ diganti dengan huruf yang sama dengan huruf yang langsung mengikuti kata sandangitu.
- b. Kata sandang yang diikuti oleh hurufqamariah ditransliterasikan sesuai dengan aturan yang digariskan di depan dan sesuai dengan bunyinya.

Baik diikuti huruf syamsiah maupun huruf qamariah, kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikuti dan dihubungkan dengan tanda sambung/hubung.

## **6. Hamzah**

Dinyatakan di depan Daftar Transliterasi Arab Latin bahwa hamzah ditransliterasikan dengan apostrof. Namun, itu hanya terletak di tengah dan akhir kata. Bila hamzah itu terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab berupa alif.

## **7. Penulisan Kata**

Pada dasarnya setiap kata, baik fi'il, isim maupun huruf, ditulis terpisah. Bagi kata-kata tertentu yang penulisannya dengan huruf Arab yang sudah lazim dirangkaikan dengan kata lain karena ada huruf atau harakat yang dihilangkan maka dalam transliterasi ini penulisan kata tersebut bisa

dilakukan dengan dua cara; bisa dipisah per kata dan bisa pula dirangkaikan.

## **8. Huruf Kapital**

Meskipun dalam sistem tulisan Arab huruf kapital tidak dikenal, dalam transliterasi ini huruf tersebut digunakan juga. Penggunaan huruf kapital seperti apa yang berlaku dalam EYD, di antaranya huruf kapital digunakan untuk menuliskan huruf awal, nama diri dan permulaan kalimat. Bila nama diri itu didahului oleh kata sandang, maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya.

Penggunaan huruf awal kapital untuk Allah hanya berlaku bila dalam tulisan Arabnya memang lengkap demikian dan kalau penyuksian itu disatukan dengan kata lain sehingga ada huruf atau harakat yang dihilangkan, huruf kapital tidak dipergunakan.

## **9. Tajwid**

Bagi mereka yang menginginkan kefasihan dalam bacaan, pedoman transliterasi ini merupakan bagian tek terpisahkan dengan ilmu tajwid. Karena itu keresmian pedoman tranliterasi ini perlu disertai dengan pedoman tajwid.

Sumber: Tim Puslitbang Lektor Keagamaan, *Pedoman Transliterasi Arab-Latin*, Cetakan Kelima, 2003. Jakarta: Proyek Pengajian dan pengembangan Lektor Pendidikan Agama.

## DAFTAR ISI

<b>SAMPUL DEPAN</b>	
<b>HALAMAN SAMPUL</b>	
<b>HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING</b>	
<b>SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING</b>	
<b>LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI</b>	
<b>BERITA ACARA MUNAQASYAH</b>	
<b>LEMBAR PENGESAHAN DEKAN</b>	
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>iv</b>
<b>PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xiii</b>

### **BAB I PENDAHULUAN**

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Fokus Masalah.....	8
C. Batasan Istilah .....	9
D. Rumusan Masalah .....	10
E. Tujuan Penelitian.....	11
F. Kegunaan Penelitian.....	11
I. Sistematika Pembahasan .....	12

### **BAB II LANDASAN TEORI**

A. Landasan Teori.....	14
1. Jual Beli .....	14
a. Pengertian Jual Beli .....	14
b. Rukun dan Syarat Jual Beli.....	15
c. Macam-Macam Jual Beli .....	17
2. <i>Game Online</i> .....	18
a. Pengertian Game Online .....	18
b. Chip pada Game Higgs domino.....	20
c. Higgs Domino.....	21
d. Prosedur Bermain Game online Higgs domino .....	22
3. Perilaku Remaja.....	23
a. Pengertian Perilaku Remaja.....	23
b. Pembentukan Perilaku .....	25
c. Faktor yang Mempengaruhi Perilaku.....	26
d. Perilaku Negatif .....	31
B. Penelitian Terdahulu .....	32
C. Kerangka Pikir.....	39

### **BAB III METODE PENELITIAN**

A. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	41
B. Jenis Penelitian .....	41
C. Subjek Penelitian.....	41
D. Sumber Data.....	42
1. Data Primer.....	42

2. Data Sekunder.....	42
E. Teknik Pengumpulan Data .....	42
1. Observasi .....	42
2. Wawancara .....	43
3. Dokumentasi .....	43
F. Teknik Pengolahan Dan Analisis Data.....	43
G. Teknik Pengecekan Keabsahan Data .....	44
1. Perpanjangan Keikutsertaan .....	44
2. Ketentuan Pengamatan .....	44
3. Triangulasi .....	44
4. Menggunakan Bahan Referensi.....	45
5. Meningkatkan Ketekunan.....	45
6. Mengadakan <i>Membercheking</i> .....	45
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN</b>	
A. Gambaran Umum .....	46
1. Letak Geografis Kecamatan Padangsidimpuan Selatan .....	46
2. Profil Kelurahan Losung .....	47
3. Data Demografi .....	48
B. Hasil Penelitian .....	48
1. Praktik Transaksi Jual Beli <i>Chip Game Online (Higgs domino)</i> di Gang Masjid Kelurahan Losung Kec. Padangsidimpuan Selatan.....	48
2. Perspektif Fiqh Muamalah Terhadap Transaksi Jual Beli <i>Chip Game Online (Higgs domino)</i> di Gang Masjid Kelurahan Losung Kec. Padangsidimpuan Selatan .....	54
<b>BAB V PENUTUP</b>	
A. Kesimpulan.....	61
B. Saran.....	62

## DAFTAR PUSTAKA

## DAFTAR RIWAYAT HIDUP

## LAMPIRAN

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Seiring dengan perkembangan teknologi internet di Indonesia telah meningkat pesat baik di bidang *game online*, bisnis jual beli *online*, dan lain sebagainya. Dengan kehadiran internet memberikan kemudahan bagi masyarakat untuk berkomunikasi/berinteraksi satu sama lain secara *online*. Teknologi internet memiliki dampak yang cukup besar pada perkembangan *game* di Indonesia khususnya *game online*. *Game online* merupakan jenis *game* yang dapat diakses oleh banyak orang pemain yang terhubung ke internet. *Game online* bisa dimainkan kapan saja, di mana saja, dan dapat dimainkan bersama dalam sebuah grup di seluruh dunia dan *game* itu sendiri menampilkan gambar menarik, sesuai keinginan, yang didukung oleh komputer.<sup>1</sup>

*Game online* bukan hanya *game* yang hanya bisa dilihat saja tetapi pemain dapat terlibat dalam memindahkan gambar di dalamnya bersama dengan para pemain lain memainkan peran dalam permainan. Bahkan dalam permainan, pemain *online* dapat bersaing untuk mendapatkan poin tinggi agar menjadi pemain yang kalah atau menang, dan para pemain *game online* juga bisa saling berkomunikasi dan menambah teman di dalam *game* tersebut, termasuk melakukan obrolan suara ataupun *chat* salah satu *game* yang cukup

---

<sup>1</sup> Emria Fitri, 'Konsep Adiksi *Game online* Dan Dampaknya Terhadap Masalah Mental Emosional Remaja Serta Peran Bimbingan Dan Konseling', *Jurnal Konseling Dan Pendidikan*, 4.3 (2018), hlm. 213.

populer saat ini seperti PUBG Mobile, Free Fire, Call Of Duty (COD), Point Blank, *Higgs domino* dan *game online* lainnya.<sup>2</sup>

Dalam hal ini *game online* dapat menciptakan satu perkumpulan yang telah terkoneksi dengan sebuah jaringan internet dari beberapa gadget pengguna. Pada *game online* juga terdapat beberapa pengguna yang melakukan kerja sama dengan pengguna lain dalam sebuah permainan akan terjalannya kerja sama dan perlawanan terhadap team lawan dalam sebuah *match* yang berada pada permainan yang sama. Dampak positif *game online* cukup beragam diantaranya dapat mengasah kemampuan otak, dimana dengan bermain *game online* tentunya membutuhkan sebuah strategi untuk memenangkan permainan tentunya dengan bermain *game online* in pemain akan terbiasa untuk menghadapi pilihan-pilihan yang sulit di dunia nyata. Selain itu bermain *game online* dapat menghilangkan stress bagi seseorang dengan bermain *game* seseorang dapat sejenak beristirahat dari apa yang dia pikirkan. Kemudian bermain *game online* juga dapat melatih kerja sama tim yang baik terutama jika *game online* yang bergenre *multiplier*.

Dampak negatif *game online* bagi seseorang cukup fatal bagi dirinya sendiri maupun lingkungan sosialnya salah satu dampak negatif dari *game online* adalah terjadi gangguan pada otak yang mengakibatkan sebuah ketergantungan atau kecanduan. Seseorang yang mengalami kecanduan tersebut, akan kehilangan beberapa fungsi otaknya, yaitu kemampuan untuk memusatkan perhatian, merencanakan tindakan, dan kemampuan untuk membatasi. Selain itu

---

<sup>2</sup> M. Fahmi Alam, *Pengertian Game online Dan Sejarahnya* (Bandung: Pustaka Setia, 2010), hlm. 13.

dapat mempengaruhi kesehatan mental seperti tidak dapat mengontrol emosi, lupa waktu, malas melakukan aktifitas lain, kurang bersosialisasi dengan masyarakat, melupakan orang terdekat disekitarnya, gangguan pada mata, keluarnya kata kasar, dan sebagainya.

Remaja terlalu berlebihan dalam bermain *game online* membuat remaja kecanduan bermain *game online*. Kecanduan *game online* dapat berdampak negatif pada remaja baik fisik maupun mental, yang dapat mengubah perilaku remaja dari baik ke buruk. Sehingga perlu dibuat alternatif dalam mengatasi kecanduan *game online* tersebut. Seorang *gamers* asal Tiongkok mengalami kelumpuhan dari pinggang ke bawah saat bermain *game online* selama 20 jam di warnet karena lupa waktu untuk beristirahat dibuktikan oleh pear video dilaporkan oleh Ladbible.<sup>3</sup> Siswi SMP meninggal dunia karena kecanduan *game online* dibuktikan dengan ketua IDI cabang Kabupaten Purwakarta dr Susilo Atmojo saat diwawancarai tentang bahaya kecanduan *game online*.<sup>4</sup> Dua remaja di Kabupaten Bekasi Jawa Barat mengalami gangguan jiwa karena kecanduan *game online* remaja tersebut menjalani perawatan terapi di Yayasan Jamrud Bekasi pada tanggal 17 Oktober 2019.<sup>5</sup> Dan dua pemuda di Makassar mencuri sembako karena kecanduan *game online*, hasil yang didapat digunakan

---

<sup>3</sup> Sulung Lahitani, *Main Gim Online 20 jam di Warnet, Tubuh Pemuda Mendadak Lumpuh*/<http://m.liputan6.com/citizen6/read/3247808/main-gim-online-20-jam-di-warnet-tubuhpemuda-mendadak-lumpuh> diakses pada tanggal 04 September 2022 pukul: 08.19 WIB.

<sup>4</sup> Sapni Maulana, *Siswi SMP Meninggal Dunia Karena Kecanduan Game online, ini Penjelasan ID I*/<https://www.google.com/amp/s/kaltim.suara.com/amp/read/2021/02/26/202858/siswi-smp-meninggal-dunia-karena-kecanduan-game-onlinediakses> pada tanggal 04 September 2022 pukul: 08.13 WIB.

<sup>5</sup> Reza Gunadha, *Dua Bocah Bekasi Alami Gangguan Jiwa, Diduga Kecanduan Main Gim di HP*/<https://jabar.suara.com/amp/read/2019/10/17/132631/dua-bocah-bekasi-alamigangguan-jiwa-diduga-kecanduan-main-gim-di-hp> diakses pada tanggal 04 September 2022 pukul: 08.20 WIB.

untuk membeli *chip higgs domino*, ini terjadi pada tanggal 17 Februari 2021.<sup>6</sup> ABG (*Anak Baru Gede*) kecanduan *game online* tega tusuk ibu kandung sendiri hingga meninggal di Grogol, Jakarta Barat pada tanggal 8 Februari 2021 karena kecanduan *game online* dan mengidap gangguan kejiwaan pada dirinya.<sup>7</sup>

Jual beli secara bahasa ialah memindahkan hak milik terhadap benda dengan akad saling mengganti, disertai dengan pindahnya kepemilikan terhadap suatu benda atau tempo waktu selamanya. Dalam hal ini transaksi jual beli barang diatur dalam *Fiqh Muamalah*. *Fiqh Muamalah* adalah ilmu yang mempelajari hukum syara, yang mengatur hubungan antar manusia untuk tujuan harta. Hubungan ini sangat luas karena mencakup hubungan antar sesama manusia terutama bagi yang beragama Muslim. Agar manusia dapat bersatu menjadi satu, dari keinginan dan nafsu yang berbeda, mulai dari ada yang mengajak ke jalan kebaikan dan yang mengajak ke jalan keburukan.<sup>8</sup>

Akad jual beli adalah transaksi antara dua orang atau lebih dimana barang yang dipertukarkan dilakukan secara sukarela dan mempunyai nilai, salah satu pihak menerima barang dan pihak lainnya menerima nilai uang sesuai dengan kesepakatan atau berdasarkan syara' yang disepakati.<sup>9</sup> Berdasarkan pengertian benda mencakup dalam barang atau uang, sedangkan

---

<sup>6</sup> Faisal Mustafa, *Pemuda di Makassar Nekat Curi Sembako karena Kecanduan Game online*/<https://www.google.com/amp/s/makassar.sindonews.com/newsread/338180/710/pemudadi-makassar-nekat-curi-semako-karena-kecanduan-game-online-1613552549> diakses pada tanggal 04 September 2022 pukul: 08.21 WIB.

<sup>7</sup> Reza Gunadha, *Dua Bocah Bekasi Alami Gangguan Jiwa, Diduga Kecanduan Main Gim di HP*/<https://jabar.suara.com/amp/read/2019/10/17/132631/dua-bocah-bekasi-alamigangguan-jiwa-diduga-kecanduan-main-gim-di-hp> diakses pada tanggal 04 September 2022 pukul: 08.23 WIB.

<sup>8</sup> Abdul Aziz Muhammad Azzam, *Fiqh Muamalah* (Jakarta: Sinar Grafiti Offset, 2010), hlm. 23.

<sup>9</sup> Mardian, *Fiqh Ekonomi Syariah* (Jakarta: Prenada Media Group, 2019), hlm. 2.

sifat benda tersebut harus bernilai, yakni benda-benda yang dapat dimanfaatkan atau dipergunakan menurut syara. Benda itu ada kalanya dapat dibagi-bagi dan adakalanya tidak dapat dibagi, dan ada juga benda yang dapat dipindahkan (bergerak) dan yang tidak dapat dipindahkan (tidak bergerak) dan lain-lainnya penggunaan harta tersebut diperbolehkan sepanjang tidak ada larangan syara”.

Mengenai praktik transaksi jual beli yang dilakukan oleh seseorang, baik berdasarkan *fiqh muamalah* maupun tidak. Hal ini dilakukan agar mereka yang membeli atau menjual tahu apakah itu legal atau tidak. Karena Rasulullah melarang jual beli barang curang dan mengarah pada kesia-siaan yang merugikan bagi harta orang lain.

Dengan perkembangan teknologi yang sangat pesat, perkembangan permainan elektronik atau yang disebut dengan *game online* juga berkembang sangat pesat akhir-akhir ini. Hal ini dapat terlihat dari remaja yang berada di Gang Mesjid Kelurahan Losung Kec. Padangsidempuan Selatan yang banyak dalam memainkan *game online* tersebut. *Game* ini tidak seperti halnya warnet, dimana *game* ini memiliki pelanggan tetap yang lebih banyak dari pada warnet, karena *game* ini yang selalu banyak dikunjungi karena *game online* ini dapat menghasilkan dan dijadikan sebagai ajang pekerjaan dari bermain *game* dan nama *game* tersebut ialah *game online higgs domino*. Akan tetapi *game online higgs domino* ini sangat berdampak bisa membuat para pemain *game online* bisa melupakan kehidupan sosial karena yang memainkan *game online* ini tidak hanya kaum bapak-bapak bahkan anak-anak yang masih di bawah umur ikut dalam bermain *game* ini.

Objek yang termasuk dalam perjanjian jual beli *game online* adalah objek yang dianggap sebagai “*chip*” dalam *game Higgs domino*. Keuntungan bermain *game online* juga menjadi lahan bisnis yang sangat menguntungkan bagi para *gamers online* yang aktif bermain *game higgs domino*. Di mana dalam *game higgs domino online* ini menyediakan *chips* atau uang (tidak nyata) untuk memainkan *game higgs domino* ini. Jika anda sering memainkan permainan ini maka *chip* atau uang yang dimiliki oleh para pemain *online* juga akan bertambah maupun berkurang.

Namun, tidak semua orang cukup beruntung untuk mendapatkan *chip* dalam permainan *higgs domino* ini, dan meskipun aplikasi ini memberikan hadiah kepada para pemainnya, tidak semua orang yang memainkan *higgs* mendapatkannya. Akhirnya beberapa *gamers online* ini mencari jalan pintas atau cara cepat untuk mendapatkan koin dengan cara membeli *chips* bagi pemain yang memiliki modal lebih untuk bermain.

Inilah yang menyebabkan terjadinya transaksi *chip game online* antar *gamers*. Bahkan ada cara yang legal yaitu beberapa orang yang bermain *game online* ini dengan membeli *chip* tersebut dari pemain lain, dan *chip* tersebut di jual sesuai dengan harga yang mereka tetapkan. *Gamer* akan mendapatkan keuntungan dan mendapatkan penghasilan dari *game online higgs domino* dengan memainkan *game online* ini. Ada *gamer* yang menghabiskan waktunya untuk bermain *higgs domino online* agar mendapatkan lebih banyak *chip* dan bisa menjual *chip* tersebut ke pemain lain untuk mendapatkan keuntungan hingga ratusan ribu rupiah.

Dalam jual beli *game higgs domino online* ini sering dilakukan di media sosial seperti grup di *facebook* atau media lainnya. Penetapan harga *chip* ini pun sudah menjadi konsensus. Detail mengenai harga *chips game higgs domino online* Rp. 400.000.000 (empat ratus juta) *chip* = Rp60.000,00 (enam puluh rupiah) pulsa, jika dihitung dalam mata uang rupiah sekitar Rp. 62.000,00 (enam puluh dua ribu rupiah).

Jual beli *chip game higgs domino online* merupakan objek transaksinya, jika dilihat dalam *fiqh muamalah* tentang rukun jual beli yaitu ada penjual dan ada pembeli, dan dinyatakan di dalam akad mengenai *ijab* dan qabulnya, ada barang yang akan dibeli dan ada nilai barang yang ditukar. Dilihat dari syarat dan rukun jual beli yaitu barang bersih, barang yang diperjualbelikan ada di tangan dan mempunyai nilai, jika dikaitkan dengan jual beli *chip higgs domino game online* tidak memenuhi syarat dan rukun jual beli di dalam ekonomi syariah.

Mengatasi masyarakat yang kecanduan bermain judi *game online* merupakan sebuah tantangan yang kompleks dan memerlukan pendekatan yang holistik. Adapun beberapa cara yang dapat dilakukan untuk mengatasi kecanduan bermain *game online* ialah:

1. Sosialisasi mengenai bahaya dan dampak negatif dari kecanduan bermain judi *game online* harus dilakukan secara aktif.
2. Pemerintah dan platform permainan *online* dapat mempertimbangkan untuk memberlakukan pembatasan akses bagi pemain di bawah usia tertentu atau jumlah jam bermain untuk mengurangi risiko kecanduan.

3. Peran orang tua sangat penting dalam mengawasi aktivitas anak-anak mereka dalam bermain *game online*.
4. Masyarakat yang sudah kecanduan perlu mendapatkan dukungan psikologis dan konseling untuk membantu mereka mengatasi kecanduan dan mengembalikan keseimbangan dalam hidup mereka.
5. Mendorong masyarakat untuk mengembangkan hobi dan aktivitas alternatif yang menyenangkan dan positif dapat membantu mengalihkan perhatian dari bermain *game online*.

Dari berbagai alasan dan juga kepentingan yang dipaparkan oleh pembeli *game online higgs domino* ini melihat ambisi para pemain, hobi atau diperjual belikan kembali. Penjual juga memiliki alasan tertentu untuk menjual *chip* tersebut dan dijadikan sebagai bisnis secara *online* menambah penghasilan dengan cara bermain *game*. Mengamati fenomena yang terjadi pada remaja di Gang Mesjid Kelurahan Losung Kec. Padangsidempuan Selatan yang memperjualbelikan *chip* dari hasil bermain *game online* yang sifatnya adalah *maysir*. Maka dari itu melihat dari permasalahan yang ada diatas peneliti tertarik untuk meneliti bagaimana **Transaksi Jual Beli Item Game Online Ditinjau Dari Perspektif Ekonomi Syariah (Studi Kasus Gg. Mesjid Kelurahan Losung Kec. Padangsidempuan Selatan)**.

## **B. Fokus Masalah**

Berdasarkan dari latar belakang yang telah di jelaskan di atas, maka yang menjadi fokus pada penelitian ini adalah mengkaji mengenai perkara yang berkenaan transaksi jual beli *chip* pada *game online (higgs domino)*, mengkaji

mengenai objek yang diperjual belikan yang mengandung unsur *gharar* dalam perspektif fiqh muamalah.

### **C. Batasan Istilah**

Untuk menghindari kesalahpahaman istilah-istilah yang digunakan dalam penyusunan penelitian ini, maka istilah-istilah tersebut didefinisikan sebagai berikut:

#### 1. Transaksi

Transaksi adalah suatu kegiatan yang dilakukan dalam proses jual beli yang dilakukan oleh dua orang pihak yang memiliki barang atau jasa untuk diperjual belikan yang transaksi yang disepakati bersama.

#### 2. Jual Beli

Jual beli adalah kegiatan tukar menukar harta dengan harta pula dalam bentuk pemindahan milik dan kepemilikan, yang ditunjukkan dengan perkataan dan perbuatan dengan menggunakan akad.<sup>10</sup>

#### 3. Fiqh Muamalah,

Fiqh Muamalah adalah aturan-aturan Allah yang mengatur hubungan manusia dengan manusia dalam memperoleh dan mengembangkan harta benda atau lebih tepatnya aturan Islam tentang kegiatan ekonomi yang dilakukan oleh manusia seperti transaksi jual beli.<sup>11</sup>

---

<sup>10</sup> Mardani, *Perikatan Syariah Di Indonesia*, Cet-1 (Jakarta: Sinar Grafika, 2013), hlm. 83.

<sup>11</sup> Mardani, *Fiqh Ekonomi Syariah, Fiqh Muamalah* (Jakarta: Kencana, 2012), hlm. 3.

#### 4. Perspektif

Perspektif merupakan suatu cara pandang terhadap suatu masalah yang terjadi, atau sudut pandang apa yang digunakan dalam melihat suatu permasalahan tersebut.

#### 5. *Chip*

*Chip* adalah suatu koin (maya) atau kata lain pengganti uang pada *game online* menggunakan *chip* sebagai alat pembayarannya.

#### 6. *Game Online*

*Game online* adalah suatu bentuk permainan yang dihubungkan melalui jaringan internet, bisa dimainkan di perangkat komputer, laptop, hand phone, serta perangkat lainnya.<sup>12</sup>

#### 7. *Higgs domino*

*Higgs domino* adalah *game* berbasis *android* yang di dalamnya terdapat situs atau aplikasi yang menyediakan berbagai *game*, mulai dari domino, kartu, puzzle, dan slot yang menjadi sarana untuk mengumpulkan banyak *chip* yang di dapat dari kemenangan.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, dalam penelitian ini dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana praktik transaksi jual beli *chip game online (higgs domino)* di Gang Masjid Kelurahan Losung Kec. Padangsidempuan Selatan?

---

<sup>12</sup> Evada Dewata, 'Pengaruh Kecanduan *Game Online* Terhadap Perilaku Konsumtif Siswa Pengguna *Game Online*', *Riset Terapan Akuntansi*, 2.2 (2018), hlm. 169.

2. Bagaimana perspektif fiqh muamalah terhadap transaksi jual beli *chip game online (higgs domino)* di Gang Masjid Kelurahan Losung Kec. Padangsidempuan Selatan?

#### **E. Tujuan Penelitian**

1. Untuk mengetahui praktik transaksi jual beli *chip game online (higgs domino)* di Gang Masjid Kelurahan Losung Padangsidempuan.
2. Untuk mengetahui perspektif fiqh muamalah terhadap transaksi jual beli *chip game online (higgs domino)* di Gang Masjid Kelurahan Losung Padangsidempuan.

#### **F. Kegunaan Penelitian**

1. Bagi Akademisi

Diharap penelitian ini menjadi referensi bagi akademisi selanjutnya untuk dijadikan rujukan bagi mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam IAIN Padangsidempuan untuk memperluas intelektual dan pemahaman terhadap Ekonomi syariah.

2. Bagi Mahasiswa

Dengan penelitian ini diharapkan menambah wawasan mahasiswa tentang transaksi jual beli item *game online* yang sekarang cukup marak terjadi di masyarakat dan bagaimana ekonomi Islam dalam memandang jual beli ataupun transaksi tersebut.

### 3. Bagi Masyarakat

Diharapkan penelitian ini dapat dijadikan rujukan dalam melihat bagaimana dampak yang ditimbulkan dari jual beli item *game online* serta bagaimana perspektif ekonomi syariah dalam memandang jual beli seperti ini.

### 4. Bagi Peneliti

Sebagai syarat untuk memenuhi tugas akhir akademik dan memperdalam wawasan keilmuan, terutama berkaitan dengan studi yang di sedang di jalani.

## **I. Sistematika Pembahasan**

BAB I PENDAHULUAN, merupakan bab pendahuluan yang meliputi latar belakang masalah, batasan masalah, batasan istilah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian. Secara umum, seluruh sub bahasan yang ada dalam pendahuluan membahas tentang yang melatar belakang suatu masalah untuk di teliti.

BAB II LANDASAN TEORI, merupakan bab yang membahas tentang teori (Tinjauan Umum) tentang landasan teori, penelitian terdahulu, kerangka pikir. Secara umum, seluruh sub bahasan yang terdapat dalam landasan teori ini membahas tentang penjelasan mengenai variable penelitian secara teori yang dijelaskan dalam kerangka teori.

BAB III METODE PENELITIAN, merupakan bab yang membahas tentang metode penelitian, lokasi penelitian, jenis penelitian, populasi dan sampel, teknik pengumpulan data, teknik pengolahan dan analisis data. Secara Umum

seluruh sub bahasan yang ada dalam metode penelitian serta membahas tentang lokasi serta jenis penelitian.

BAB IV Hasil penelitian, yang terdiri dari deskripsi data penelitian, hasil analisis data penelitian dan pembahasan penelitian, secara umum seluruh pembahasan, sub pembahasan yang ada dalam hasil penelitian adalah membahas tentang hasil penelitian. Dan melakukan analisis data menggunakan teknik yang sudah dicantumkan dalam bab III sehingga diperoleh hasil analisa yang dilakukan dan membahas tentang hasil yang telah diperoleh.

BAB V Penutup, secara umum seluruh sub bahasan yang ada dalam penutup adalah membahas tentang kesimpulan yang diperoleh dari penelitian ini setelah menganalisa hasil dari penelitian. Hal ini merupakan langkah akhir dari penelitian dengan membuat kesimpulan dari hasil penelitian dan saran yang membangun dari berbagai pihak.

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Landasan Teori

##### 1. Jual Beli

###### a. Pengertian Jual Beli

Jual beli atau berdagang dalam istilah *fiqh* disebut *al-ba'i* yang menurut etimologi berarti menjual atau mengganti. *Wahbah al-Zuhaily* mendefinisikannya secara linguistik sebagai “menukar sesuatu dengan sesuatu yang lain”. Kata *al-ba'i* dalam bahasa Arab terkadang digunakan untuk mengartikan kebalikannya, yaitu kata *al-syira* (membeli). Dengan demikian kata *al-ba'i* berarti menjual, tetapi sekaligus juga berarti membeli.<sup>13</sup> Perdagangan atau jual beli menurut bahasa berarti *al-Bai'*, *al-Tijarah*, *al-Mubadalah*. *al-Tijarah* yang diartikan sebagai perdagangan, *al-Mubadalah* yang berarti pertukaran, sebagaimana Allah Swt berfirman:<sup>14</sup>

إِنَّ الَّذِينَ يَتْلُونَ كِتَابَ اللَّهِ وَأَقَامُوا الصَّلَاةَ وَأَنفَقُوا مِمَّا رَزَقْنَاهُمْ سِرًّا  
وَعَلَانِيَةً يَرْجُونَ تِجَارَةً لَّن تَبُورَ ﴿٤٩﴾

Artinya: “Sesungguhnya orang-orang yang selalu membaca kitab Allah dan mendirikan shalat dan menafkahkan sebahagian dari rezeki yang Kami anugerahkan kepada mereka dengan diam-diam dan terang-terangan, mereka itu mengharapkan perniagaan yang tidak akan merugi.”<sup>15</sup>

---

<sup>13</sup> Abdul Rahman Ghazaly, dkk, *Fiqh Muamalat*, (Jakarta: Kencana, 2012), hlm. 65.

<sup>14</sup> Mardani, *Fiqh Ekonomi Syariah Fiqh Muamalah*, (Jakarta: Kencana, 2012), hlm. 101.

<sup>15</sup> Departemen Agama, *Al-Qur'an dan Terjemah*, (Jakarta: Sukses Publishing, 2012), hlm. 38.

Menurut Hendi Suhendi, yang dimaksud dengan jual beli adalah menukarkan barang dengan barang atau barang dengan uang dengan melepaskan hak milik antara yang satu dengan yang lain atas dasar saling menerima.<sup>16</sup> Berdasarkan definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa jual beli dapat terjadi dengan cara sebagai berikut:

- 1) Pertukaran harta antara dua pihak atas dasar saling rela, dan
- 2) Memindahkan milik dengan ganti yang dapat dibenarkan yaitu berupa alat tukar yang diakui sah dalam lalu lintas perdagangan.

#### **b. Rukun dan Syarat Jual Beli**

Perjanjian jual beli merupakan suatu perbuatan hukum yang mempunyai akibat berpindahnya hak atas suatu barang dari penjual kepada pembeli, maka dengan sendirinya dalam perbuatan hukum ini rukun dan syarat jual beli harus dipenuhi. Adapun yang menjadi rukun dan syarat dalam hukum jual beli terdiri:

- 1) *Aqidain* (dua orang yang berakad, yaitu penjual dan pembeli) dengan syarat yaitu:
  - a) *Mumayyiz*, baliq dan berakal. Maka tidak sah akadnya orang gila, orang yang mabuk, begitu juga akad anak kecil, kecuali terdapat izin dari walinya sebagaimana pendapat jumhur ulama.
  - b) Tidak diharamkan menafkahkan harta, baik yang diharamkan bagi dirinya maupun bagi orang lain. Jika diharamkan ketika melakukan akad, maka akad tersebut tidak sah menurut *Syafi'iyah*,

---

<sup>16</sup> Hendi Suhendi, *Fiqh Muamalah*, (Jakarta: Pt. Raja Grafindo, 2010), hlm. 67.

c) Tidak ada dalam keadaan terpaksa pada saat melakukan akad. Hal ini dikarenakan adanya pihak-pihak yang rela sama rela dalam melakukan transaksi jual beli, jika terdapat paksaan antara salah satu pihak maka jual beli itu dianggap tidak sah atau batal menurut pandangan jumbuh ulama.

2) *Ma'qud 'alaih* (barang diperjualbelikan dan nilai tukar pengganti barang)

Syarat yang berkaitan dengan *Ma'qud 'alaih* menurut pandangan ulama Malikiyah membagi syarat tersebut dengan *Ma'qud 'alaih* kepada lima macam, sebagai berikut:

- a) Harta yang diperjualbelikan itu harus suci. Maka tidak sah menjualbelikan.
- b) Harta yang *diperjualbelikan* itu dapat diambil manfaatnya secara mutlak.
- c) Harta yang diperjualbelikan bisa diserahkan ketika terjadinya akad.
- d) Harta yang diperjualbelikan tidak samar (dapat diketahui).
- e) Harta yang diperjual belikan harus ada ketika akad atau kontrak sedang dilakukan.

3) *Shigat (Ijab dan Qabul)*

Terdapat beberapa syarat dalam melaksanakan dalam melaksanakan *ijab* dan *qabul* adalah sebagai berikut:<sup>17</sup>

---

<sup>17</sup> Enang Hidayat, *Fiqh Jual Beli*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2015), hlm. 17-19.

- a) Ijab qabul diungkapkan dengan kata-kata yang menunjukkan jual beli yang telah lazim diketahui masyarakat.
- b) Ijab qabul dilakukan dalam satu majelis. Maksudnya kedua belah pihak yang melakukan jual beli hadir dan membicarakan topik yang sama, atau antara ijab dan qabul tidak terpisah oleh sesuatu yang menunjukkan berpaling akad menurut kebiasaanya.
- c) Terdapat kesepakatan berkenaan dengan barang, baik jenis, macamnya, sifatnya, begitu juga harganya barang yang diperjualbelikan, baik kontan atau tidaknya.

### c. Macam-Macam Jual Beli

Dalam jual beli terdapat beberapa segi penyerahan nilai tukar yang terbagi ke dalam empat macam, diantaranya:<sup>18</sup>

- 1) *Bai 'Munjiz al-Tsaman*, yaitu jual beli yang di dalamnya disyaratkan pembayaran secara tunai. Jual beli ini disebut pula dengan *bai 'al-naqd*.
- 2) *Bai 'Taqsih*, yaitu jual beli yang dilakukan dengan pembayaran secara kredit.
- 3) *Bai 'Muajjal al-Mutsman*, yaitu jual beli yang serupa dengan *bai 'al-salam*.
- 4) *Bai 'Muajjal al-Iwadhain*, yaitu jual beli utang dengan utang. Hal ini dilarang oleh syara'.

---

<sup>18</sup> Enang Hidayat, *Ohlm.Cit*, hlm. 49.

Dari berbagai macam pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan jika serah terima dibagi ke dalam beberapa hal sebagai berikut:

- 1) Tunai (*Bai'' Munjiz al-Tsaman*)
- 2) Kredit
  - a) *Bai' Taqsith.*
  - b) *Bai' Muajjal al-Mutsman serupa dengan Bai'' al-salam.*
  - c) *Bai' Muajjal al-Iwadhain*

## **2. Game Online**

### **a. Pengertian Game Online**

*Game online* merupakan *game* yang menyediakan berbagai layanan permainan secara daring yang dapat melibatkan beberapa pengguna internet dari berbagai tempat tanpa ada batasan ruang dan waktu dan mereka dapat saling terlibat di waktu yang sama melalui jaringan komunikasi seperti internet.<sup>19</sup> *Game online* juga merupakan sebuah permainan yang cukup modern dan sudah trend dilakukan dimasa sekarang dan tidak dapat dipungkiri jika peminat *game online* pada saat ini cukup banyak dilakukan mulai dari orang dewasa hingga anak-anak.<sup>20</sup>

Dalam hal ini *game online* dapat menciptakan satu perkumpulan yang telah terkoneksi dengan sebuah jaringan internet dari beberapa gadget pengguna. Pada *game online* juga terdapat beberapa pengguna yang melakukan kerjasama dengan pengguna lain dalam sebuah

---

<sup>19</sup> Dkk Dona Pebriandari, 'Hubungan Kecanduan *Game online* Terhadap Identitas Diri Remaja.', *Keperawatan*, 4.1 (2016), 50–56 (hlm. 50).

<sup>20</sup> Akbar Andi dan Ahmad Said, 'Pengaruh *Game online* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di Kelas X SMA Negeri 16 Makassar', *Jurnal Sosialisasi Pendidikan Sosiologi-FIS UNM*, 5.1 (2018), hlm. 9.

permainan akan terjalinnya kerjasama dan perlawanan terhadap team lawan dalam sebuah *match* yang berada pada permainan yang sama.

Burhan dan Tsahirir mengatakan jika *game online* merupakan sebuah permainan komputer yang dimainkan oleh banyak pemain menggunakan jaringan internet. Dari pendapat di atas dapat disimpulkan jika *game online* merupakan salah satu kemajuan teknologi yang cukup pesat. Hal tersebut dapat dilihat dari penggunaannya yang cukup besar dan digunakan oleh semua kalangan tidak jarang juga terlihat mulai dari kota-kota kecil hingga besar pengguna *game online* terus mengalami peningkatan. *Gamers* merupakan sebuah sebutan untuk seorang pengguna yang menggunakan permainan *game online*. Hal ini disebabkan mudahnya dalam mengakses permainan tersebut melalui sebuah gadget dengan kapasitas ukuran *game* tidak terlalu memakan ruangan penyimpanan.

Flew berpendapat terdapat beberapa karakteristik dalam membangun sebuah media digital yaitu:<sup>21</sup>

- 1) *Manipulabel*, informasi mudah di ubah dan mudah di adaptasi dalam berbagai bentuk, pengiriman penyimpanan, pengiriman dan penggunaan.
- 2) *Networkkabel*, Informasi digital dapat dibagi dan dipertukarkan sevara terus – menerus oleh sejumlah besar penggunaan.
- 3) *Dense*, Informasimasi digital yang berukuran besar dapat disimpan diruang penyimpanan yang kecil (contoh Flesdish dan USB dan HP).

---

<sup>21</sup> Rika Agustina, 'Pengaruh *Game online* Terhadap Perubahan Perilaku Agresif Remaja Di Samarinda, Jurnal Komunikasi', *Komunikasi*, 4.3 (2016), hlm. 293.

- 4) *Componsebbel*, Ukuran informasi yang diperoleh dari jaringan manapun dapat diperkecil melalui proses kompres.
- 5) *Imfortial*, Informasi digital yang yang disebarakan melalui jarinagan bentuknya sama dengan yang sudah direpsentasikan dan digunakan oleh pemiliknya.

Dalam pandangan Islam permainan yang tidak diperbolehkan adalah perjudian, pembunuhan, sihir, penampakan aurat. Dalam kaedah fiqih hukum asal dari *game computer* dan *game handphone* adalah boleh “Hukum asal dari sesuatu adalah mubah sampai ada dalil yang melarangnya (memakruhkan atau melarangnya).” (Imam As-Suyuti, Dalam Al-Asyba“wan Nadhoir).<sup>22</sup> Berikut beberapa jenis *game online* yang sering dipergunakan oleh beberapa kalangan diantaranya oleh remaja misalnya, *Game Mobile Legend*, *Free Fire*, *Pubg*, dan *Higgs domino*.

#### **b. Chip pada Game Higgs domino**

*Chip* merupakan koin atau pengganti uang pada *game online* ataupun *offline*, *chip* dapat digunakan sebagai alat pembayaran untuk membeli item-item yang ada didalam aplikasi *game online*. Adapun fungsi *chip* ini adalah memiliki nilai intrinsik dengan jumlah dan juga besaran tertentu untuk digunakan dalam taruhan. Dan *chip* dirasakan cukup efektif untuk menjadi berbagai macam masalah akibat dari digunakannya uang tunai.<sup>23</sup>

---

<sup>22</sup> Dedi Supriadi, *Ushul Fiqih Perbandingan* (Bandung: CV. Pustaka Setia, 2014), hlm. 41.

<sup>23</sup> ‘*Chip Higgs domino*’ <<http://www.pedalbeach.com>> [accessed 1 September 2022].

### c. *Higgs Domino*

*Higgs domino* adalah *game* yang berbasis di android yang di dalamnya merupakan situs aplikasi dan juga menyediakan berbagai *game*, mulai dari *domino*, *kartu*, *puzzle*, dan juga *slot*. Dan permainan *higgs domino* ini cukup populer di *slot*, mulai dari Duo Fo Cai, Rezeki Nomplok, 5 *Dragons*, dan *fafafa*. Permainan *higgs domino* menyediakan fitur *top up* (isi ulang), sedekah, dan kirim *chip*. Pada fitur sedekah *chip* yang diberikan terbatas.

Dalam satu hari, permainan *game online higgs domino* ini bisa mendapatkan kali sedekah *chip*, masing-masing sebesar 2 juta. Jika *chip* sedekah tidak cukup, maka pemain bisa memanfaatkan fitur *top up*. Pembelian *chip* bisa dilakukan melalui pihak provider dengan cara menukar pulsa. Bahaya dari *game online* seperti *higgs domino* ini adalah digunakan oleh berbagai kalangan mulai dari remaja, dewasa, anak-anak juga banyak yang memainkan *game higgs domino*. Dan di dalam *game* tersebut terdapat beberapa permainan mulai dari *domino*, *kartu*, *puzzle*, *dam*, dan *slot*. Dari berbagai pilihan *game* akan tetapi yang paling populer ialah permainan *slot*, mulai dari *dofu docai*, *rezeki nomplok*, *5dragon*, dan *fafa*. Yang menjadi masalah ketika bermain *higgs domino* itu terdapat taruhan atau terkait jual beli *chip* karena untuk mendapatkan *chip* di luar sedekah 2 M, 1B seharga Rp 65 ribu dan di jual Rp. 65 ribu tak ubanya seperti taruhan.

#### **d. Prosedur *Bermain Game online Higgs domino***

Dari penjelasan diatas dapat diketahui bagaimana sebenarnya permainan *Higgs domino*. Adapun untuk prosedur permainan tersebut adalah sebagai berikut:

##### 1) Mendownload aplikasi *Game Higgs domino*

Seseorang yang tertarik untuk bermain *game online Higgs domino* biasanya akan mendownload *game* tersebut melalui aplikasi playstore dengan cara:

- a) Masuk dilayanan Aplikasi *Play Store* yang telah disediakan Smartphone.
- b) Lalu ketik *Higgs domino* di tab pencarian maka akan muncul *Game online* dari *Higgs domino*.

##### 2) Cara melakukan pendaftaran pada *game Higgs domino*

Sebelum menjalankan permainan di aplikasi permainan *Higgs domino* yang telah disediakan oleh pihak aplikasi, bisa dengan cara pendaftarannya menggunakan akun facebook ataupun menggunakan akun pengunjung.

##### a) Mendaftar dengan akun facebook

Jika menggunakan akun facebook diawali dengan dengan membuka aplikasi yang telah di download kemudian langsung arahkan langsung ke login facebook dan pemain *game online* harus mengisi juga data *email* dan *password facebook* yang telah terdaftar

sebelumnya yang telah terdaftar, lalu masukkan pada kolom dan klik tombol masuk.

Setelah selesai melakukan pendaftarannya, maka pemain akan dinyatakan berhasil dalam mendaftar, maka para pemain yang telah dinyatakan berhasil dalam mendaftar, maka pemain langsung bisa memainkan *game online higgs domino* setelah itu dapat menggunakan fasilitas-fasilitas yang ada dalam *higgs domino* tersebut.

#### b) Log In dengan Pengunjung

Langkah kedua ini adalah mendaftar pada *game online higgs domino* yaitu log in dengan menggunakan ID Login yang sudah terdaftar secara otomatis ketika pemain mendownload *game online higgs domino*, caranya dengan membuka aplikasi *game online higgs domino* kemudian langsung klik menu pengunjung yang ada dalam *game* tersebut.

### 3. Perilaku Remaja

#### a. Pengertian Perilaku Remaja

Kata perilaku berarti tanggap atau reaksi individu yang terwujud bukan hanya pada ucapan akan tetapi mencakup tenaga, pikiran dan perbuatan.<sup>24</sup> Perilaku merupakan salah satu bentuk organisme yang dapat diamati dan bersifat umum baik itu mengenai otot dan juga kelenjar skresi

---

<sup>24</sup> Pius Abdillah & Danu Prasetya, *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia* (Surabaya: Arloka, 2018), hlm. 671.

eksternal.<sup>25</sup> Perilaku adalah segala perbuatan atau tindakan yang dilakukan oleh makhluk hidup. Perilaku adalah reaksi total yang diberikan individu atau seseorang kepada situasi yang dihadapi. Perilaku sangat erat hubungannya dengan sikap. Menurut Gerungan ia mengatakan jika psikologi sosial merupakan sikap terhadap objek tertentu yang dapat berupa sikap pandangan atau sikap perasaan. Tetapi sikap yang disertai dengan kecenderungan untuk bertindak sesuai dengan kecenderungan objek tadi.<sup>26</sup>

Perubahan perilaku yang terjadi pada manusia kini banyak sekali macamnya. Namun, secara umum dapat dikatakan hanya pada dua kecenderungan besar, yaitu perubahan kearah yang positif dan perubahan kearah yang negatif. Sedangkan aspek yang turut menentukan proses perubahan perilaku seseorang dikelompokkan ke dalam dua kategori utama, yakni aspek situasional dan aspek personal. Aspek personal datangnya dari dalam diri seseorang, seperti kapasitas kecerdasan, kesehatan, dan kondisi fisik biologis lainnya, sedangkan aspek situasional yaitu segala aspek yang datangnya dari luar diri seseorang. Situasi dan kondisi dimana keberadaan seseorang sangat menentukan perilaku orang yang bersangkutan.

Perilaku juga identik dengan tingkah laku, dan budi pekerti yang dimana terbentuk kedalam beberapa dimensi berikut:

---

<sup>25</sup> Desmita, *Psikologi Perkembangan* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2010), hlm. 54.

<sup>26</sup> Gerungan, *Psikologi Sosial* (Bandung: Eresco, 2007), hlm. 149.

### 1) Ciri-ciri perilaku

- a) Fisik, dapat diamati, digambarkan dan dicatat frekuensi, durasi dan intensitasnya.
- b) Ruang, suatu perilaku mempunyai dampak kepada lingkungan (fisik maupun sosial) dimana perilaku itu terjadi.
- c) Waktu, suatu perilaku mempunyai kaitan dengan masa lampau maupun masa yang akan datang. Perilaku adalah tindakan atau aktivitas dari manusia itu sendiri yang mempunyai bentangan yang sangat luas.

### **b. Pembentukan Perilaku**

Perilaku manusia sebagian terbesar ialah berupa perilaku yang terbentuk, perilaku yang dipelajari. Berkaitan dengan hal tersebut maka salah satu persoalan ialah bagaimana cara membentuk perilaku itu sesuai dengan yang diharapkan.

- 1) Cara pembentukan perilaku dengan kondisioning atau kebiasaan salah satu cara pembentukan perilaku dapat ditempuh dengan kondisioning atau kebiasaan. Dengan cara membiasakan diri untuk berperilaku seperti yang diharapkan, akhirnya akan terbentuklah perilaku tersebut.
- 2) Pembentukan perilaku dengan pengertian (*insight*), disamping pembentukan perilaku dengan kondisioning atau kebiasaan, pembentukan perilaku dapat di tempuh dengan pengertian atau insight. Misalnya datang kuliah jangan sampai terlambat, karena hal tersebut dapat mengganggu teman-teman yang lain dan sebagainya.

- 3) Pembentukan perilaku menggunakan model, yaitu pembentukan perilaku masih dapat terbentuk dan tumbuh dengan menggunakan model atau contoh.

### c. Faktor yang Mempengaruhi Perilaku

#### 1) Faktor Internal

Faktor internal merupakan salah satu hal yang timbul dari dalam diri seseorang seperti emosi dan perasaan, emosi memiliki peranan yang cukup besar dalam pembentukan perilaku. Hal ini dikatakan oleh Zakiyah Daradjad yang menyatakan “sesungguhnya emosi memegang peran penting dalam sikap dan tindak agama, tidak ada satu sikap atau tindak agama seseorang yang dapat dipahami, tanpa mengindahkan emosinya, lebih ditegaskan lagi pengaruh perasaan (*emosi*) jauh lebih besar dari pada rasio (*logika*),<sup>27</sup> berikut merupakan faktor yang mempengaruhinya:<sup>28</sup>

#### 2) Dorongan Nafsu yang Berlebihan (*Impulsiveness*)

Dalam kenyatannya di kalangan remaja nakal, sifat watak kurang pertimbangan dalam tindakan, bahkan bertindak lebih dahulu sebelum berpikir adalah merupakan salah satu ciri-ciri mereka. Perilaku manusia pada dasarnya didorong oleh dua kekuatan dasar yang menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari sifat manusia yakni dorongan biologis dan instink atau naluri. Naluri merupakan tabiat

---

<sup>27</sup> Zakiyah Daradjad, *Ilmu Jiwa Agama* (Jakarta: Bulan Bintang, 2005), hlm. 91.

<sup>28</sup> Samsul Munir Amin, *Bimbingan Dan Konseling Islam* (Jakarta: Amzah, 2013), hlm. 371.

yang dibawa manusia sejak lahir, jadi merupakan suatu pembawaan asli.

### 3) *Personality Traits* dari Remaja Nakal

*Personality traits* dari remaja nakal, antara lain tidak mampu mengadakan penafsiran atau penilaian secara tepat, baik terhadap tingkah lakunya sendiri maupun terhadap orang lain, sehingga dengan demikian mereka tidak dapat melihat dirinya sendiri sebagaimana orang lain melihat dirinya. Itulah sebabnya, mereka tidak mampu memandang dirinya sebagai objek sosial yang mengakibatkan mereka tidak mampu menilai tingkah lakunya menurut konsekuensi hidup bermasyarakat. Dengan demikian dapat dikategorikan sebagai “buta moral” (morally blind) atau sosial imblince yang selalu hidup menurut dirinya sendiri.

### 4) *Negative Self Concept*

*Negative self-concept* yaitu pandangan negatif terhadap dirinya sendiri, atau remaja yang tidak memiliki konsep diri yang baik, juga dipandang sebagai penyebab lain dari kenakalan remaja. Remaja yang tidak bisa mempelajari dan membedakan tingkah laku yang dapat diterima dengan yang tidak dapat diterima akan terseret pada perilaku penyimpangan. Begitupun bagi mereka yang telah mengetahui perbedaan dua tingkah laku tersebut, namun apabila tidak memiliki

*self-concept* yang baik untuk bertingkah laku tidak menutup kemungkinan akan terjerumus kepada perilaku penyimpangan.<sup>29</sup>

Selain itu penulis menambahkan bahwa faktor penyebab terjadinya perilaku penyimpangan adalah kurangnya iman dalam diri individu, karena apabila individu tersebut memiliki keimanan yang kokoh walaupun pada dasarnya dia bergaul dengan lingkungan yang tidak baik, yang lebih cenderung melakukan perilaku penyimpangan seperti mencuri, berjudi, pecandu narkoba dan sebagainya, sama sekali ia tidak terpengaruhi terhadap lingkungan yang melakukan perilaku penyimpangan tersebut. Namun apabila individu tersebut tidak memiliki keimanan yang kokoh tidak menutup kemungkinan ia akan terjerumus kepada perilaku yang menyimpang yang sudah dipengaruhi oleh lingkungan atau teman kelompok geng kriminal tersebut.

##### 5) Faktor Eksternal

Faktor eksternal atau stimulus adalah faktor lingkungan, baik lingkungan fisik maupun non fisik dalam bentuk sosial budaya, ekonomi, politik dan sebagainya. Faktor eksternal yang paling besar perannya dalam membentuk perilaku manusia adalah faktor sosial dan budaya tempat seseorang tersebut berada. berikut merupakan faktor yang mempengaruhinya:<sup>30</sup>

---

<sup>29</sup> Amin, hlm. 371.

<sup>30</sup> Amin, hlm. 372.

a) Lingkungan Keluarga

Maksud lingkungan keluarga di sini adalah keluarga yang tidak utuh atau perceraian orangtua, hubungan suami-istri yang tidak sejalan yang ditandai dengan pertengkaran, perselisihan maupun perkecokan yang secara terus menerus, sehingga menyebabkan ketidakbahagiaan dalam perkawinan. Apabila tidak terselesaikan masalah ini, akan berdampak buruk, seperti berakhir pada perceraian suami-istri.

Sebagaimana yang dikutip Sheldon dan Gluek oleh Samsul Munir Amin dalam bukunya Bimbingan dan Konseling Islam menyatakan bahwa akibat keretakan hidup keluarga menjadi gejala yang sangat penting terhadap juvenile delinquency. Disebabkan karena anak dan remaja kehilangan rasa kasih sayang dari orangtuanya, kehilangan rasa aman serta kebutuhan-kebutuhan fisik dan kesempatan-kesempatan sosial lainnya.

b) Keadaan Ekonomi Masyarakat

Status sosio ekonomi yang rendah dari suatu keluarga lebih banyak mendorong anak-anak dan remaja menjadi akal (*delinquency*). Status sosio ekonomi tersebut dapat dievaluasi menurut kombinasi dari pendapatan keluarga dari ayah, pendidikan, dan lingkungan tetangga di mana keluarga itu hidup.

### c) Pengaruh Teman Sebaya

Pengaruh teman sebaya dalam pergaulan sangat dominan sangat dominan dalam menciptakan terjadinya kenakalan remaja. Pengaruh teman sebaya justru lebih besar pengaruhnya kepada remaja dari pada pengaruh orangtua ataupun guru di sekolah.<sup>31</sup> Di mana remaja seringkali membangun interaksi dengan teman sebaya secara khas dengan cara berkumpul untuk melakukan aktivitas bersama dengan membentuk semacam geng. Pada masa remaja biasanya membutuhkan teman-teman untuk melawan otoritas atau melakukan perbuatan yang tidak baik atau bahkan kejahatan bersama.

### 2) Bentuk-Bentuk Perilaku

Faktor yang dapat mempengaruhi perilaku juga dapat dibagi menjadi dua bentuk yaitu positif dan juga negatif. Berikut adalah penjelasannya:

#### 1) Perilaku Positif

##### (a) Jujur

Jujur menurut kamus besar Bahasa Indonesia adalah lurus hati, tidak curang. Sidiq artinya jujur atau benar, lawan dari dusta atau bohong dalam (*Al-Kazib*). Seorang Muslim dituntut untuk selalu dalam keadaan benar lahir batin, maksudnya adalah benar hati (*shidqul qalbi*), benar perkataan

---

<sup>31</sup> Amin, hlm. 373.

(*shidqul hadits*) dan benar perbuatan (*shidqul hadist*). Ketiga ini harus seia sekata, artinya antara hati dan perkataan dan perbuatan harus sama, tidak boleh berbeda. Benar hati, apabila hati itu dihiasi dengan iman kepada Allah SWT dan bersih dari segala penyakit hati seperti dengki, iri, sombong, ria, pendendam, pembohong, dan sebagainya.<sup>32</sup>

(b) Bertanggung Jawab

Tanggung jawab menurut kamus besar bahasa Indonesia adalah keadaan wajib menanggung segala sesuatunya (kalau terjadi apa-apa boleh dituntut, dipersalahkan, diperkarakan).<sup>33</sup>

(c) Sopan Santun

Menurut Abdulkadir Muhammad mengungkapkan bahwa tanggung jawab adalah memenuhi segala kewajiban, memikul segala beban, menanggung segala akibat yang timbul dari perbuatan sendiri ataupun perbuatan orang lain, sesuai dengan norma kehidupan.

**d. Perilaku Negatif**

1) Mabuk-Mabukan

Menurut kamus besar Bahasa Indonesia mabuk adalah berasa pening atau hilang kesadaran karena terlalu banyak mengkonsumsi

---

<sup>32</sup> Agus Susanti, 'Penanaman Nilai-Nilai Tasawuf Dalam Pembinaan Akhlak', *Al Tajdkiyah Jurnal Pendidikan Islam*, 7.1 (2020), hlm. 165.

<sup>33</sup> Prasetya, hlm. 57.

minuman keras sehingga bisa memicu melakukan sesuatu di luar kesadaran.

## 2) Berkata Tidak Sopan

Berkata tidak sopan adalah suatu tingkah laku yang amat populasi dan nilai yang natural.

## 3) Suka Marah

Marah adalah emosi yang ditandai oleh pertentangan terhadap seseorang atau perasaan setelah diperlakukan tidak benar.<sup>34</sup>

## **B. Penelitian Terdahulu**

Penelitian-penelitian sebelumnya yang relevan dan menjadi rujukan bagi landasan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti, maka penelitian ini menggunakan acuan penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya, dapat dilihat pada tabel berikut:

1. Skripsi Mochtar Indra Efendi Siregar, Jurusan Hukum Ekonomi Syariah, Judul “*Analisis Hukum Islam tentang Jual beli Senjata pada Game Online Jenis Player Unknow’s Battleground Mobile (PUBG) di Kota Padangsidempuan*” Mahasiswa Institut Agama Islam Negeri Padangsidempuan (IAIN) dalam skripsinya penulis menyimpulkan tentang transaksi jual beli senjata pada *game online* Jenis player unknow’s battleg round mobile (PUBG) yang dimana barang yang diperjualbelikan merupakan barang yang tidak terlihat, kemudian rukun dan syarat yang di

---

<sup>34</sup> John W. Santrock, *Remaja* (Jakarta: Erlangga, 2007), hlm. 238.

jual belikan tidak terpenuhi keabsahannya dan menurut hukum islam jual beli tersebut tidak diperbolehkan.

2. Skripsi Meti Mulia, Jurusan Hukum Ekonomi Syariah, Judul “*Tinjauan Hukum Islam Terhadap Penukaran Koin Game Online Domino Qiu-Qiu dengan Pulsa Handphone* (Studi Kasus di Desa Negeri Ratu Kecamatan Pesisir Utara Kabupaten Pesisir Barat Provinsi Lampung),” penelitian ini membahas mengenai transaksi pada *game online* dengan menukarkan koin yang ada dalam *game* tersebut dengan pulsa *handphone*. Dalam permainan tersebut pihak pemain harus memainkan terlebih dahulu dan memasang taruhan. Semakin tinggi taruhan maka semakin banyak pula mendapatkan koin hadiah untuk ditukarkan dengan pulsa *handphone*. Menurut hukum islam praktik pelaksanaan penukaran koin tersebut dengan pulsa *handphone* tidak diperbolehkan karena untuk memperoleh koin tersebut harus melakukan permainan terlebih dahulu. Permainan tersebut adalah jenis permainan yang menggunakan taruhan yang disebut judi dan bisa membawa orang lalai dalam melakukan kewajibannya.
3. Skripsi Hamdah Mardiyana Hasibuan, Jurusan Hukum Ekonomi Syariah, Judul “*Jual Beli Akun Game Online Ditinjau dari Fiqh Muamalah di Kelurahan Kayuombun Kecamatan Padangsidempuan Utara Kota Padangsidempuan*, Mahasiswa Institut Agama Islam Negeri Padangsidempuan (IAIN) penelitian ini membahas mengenai jual beli akun *game online* yaitu dengan cara si penjual memposting akun *game* yang ingin dijual di grup jual beli akun *game online* yang ada di *facebook*. Dan jika

sudah ada pembelinya, maka penjual dan pembeli melakukan kesepakatan dengan cara chatting sampai menyepakati harga. Setelah terjadi kesepakatan, maka pembeli mendapatkan kode baru *id* dan *password* yang dipakai untuk bermain *game*. Namun setelah beberapa hari sipembeli memainkan *game* tersebut akun *game online* tersebut tidak bisa di buka lagi dengan alasan kata sandi salah. Karena si penjual dapat mengambil kembali akun *game online* yang sudah dijual dengan cara mengganti kata sandi baru dari akun *game online* yang di jualnya. Jual beli yang seperti ini dinamakan jual beli *gharar* sehingga dapat merugikan salah satu pihak.

4. Jurnal Rangga Adnil Atthoriq, dkk dalam prosiding , Judul “*Pengaruh Transaksi Jual Beli Barang pada Game Online terhadap Perilaku Konsumn Islami*”, dalam penelitian ini menjelaskan bahwa (1) menurut Hanafiyah, transaksi jual beli barang pada *game online* merupakan transaksi yang batal karena objek yang diperjualbelikan bukan kepemilikan secara penuh si pembeli. (2) perilaku konsumen Islami harus memenuhi lima unsur, yaitu keadilan, kebersihan, kesederhanaan, murah hati, dan moralitas. (3) pengaruh transaksi jual beli barang pada *game online* terhadap perilaku konsumen Islami adalah berpengaruh positif artinya apabila transaksi jual beli dilakukan sesuai rukun dan syarat makan akan semakin baik perilaku konsumen Islaminya.
5. Skripsi Muhammad Radhi Aulia, Jurusan Hukum Ekonomi Syariah, Judul “*Analisis Jual Beli Dengan Sistem Game Of Chance (Gacha) Pada Game Online Ditinjau Menurut Perspektif Fikih Muamalah*”, Hasil penelitian ini

menyimpulkan bahwa mekanisme jual beli dengan sistem *gacha* pada *game online* dimulai ketika pemain sebagai pembeli melakukan *top-up diamond* (alat tukar dalam *game*) kepada merchant top-up sebagai penjual, kemudian *diamond* yang diperoleh ditukar ke tiket *gacha* pada *game online*, dalam prosesnya pembeli tidak dijamin akan mendapatkan barang yang diinginkan, melainkan pembeli diberi barang berdasarkan persentase yang sesuai dengan peraturan tertulis dalam *game online*. Dalam perspektif *fikih muamalah*, jual beli dengan sistem *gacha* pada *game online* tidak diperbolehkan karena salah satu rukun dan syarat jual beli tidak terpenuhi yaitu barang yang diperoleh tidak sesuai dengan apa yang diinginkan, sehingga jual beli tersebut mengandung unsur *gharar* yang tidak diperbolehkan dalam Islam dan tidak sah dalam *fikih muamalah*.

6. Jurnal Vivi Rizkiyah, Rizqi Wilda Agustina, Umi Abidah., Vol. 3 No. 2 (2022): Oktober 2022, Judul “*Jual Beli Chip Menurut Perspektif Ekonomi Islam*”, Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa 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. Sebab salah satu karakter judi ialah yang mengandung untung-rugi bagi salah satu dari dua belah pihak.

7. Jurnal Ermawati, Nadiyah Rahmani, Nurdin, Vol. 3 No. 1 Tahun 2021, Judul “*Analisi Transaksi Jual Beli Account Game Online Mobile Legends Menurut Perspektif Ekonomi Islam (Studi Pada Mobile Legends Community Hero di Palu)*”, Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa terjadinya transaksi jual beli *account game online mobile legends* disebabkan adanya dorongan kuat dari masing-masing individu yang menggunakan *game* tersebut khusus penjual ada yang butuh uang, ada yang ingin berhenti bermain, dan ada yang menjadikan ladang bisnis.
8. Jurnal Novrialdy, Vol. 27, No 2 (2019), Judul “*Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya*” Adapun hasil penelitiannya menjelaskan perlu adanya pendekatan preventif, akibat dampak yang mengganggu kehidupan remaja, yang diharapkan dapat teridentifikasi dalam tulisan ini. Selain itu, penelitian di masa depan harus fokus pada pemeriksaan mendalam terhadap alternatif lain untuk mencegah kecanduan *game online*.
9. Jurnal Dwi Runjani Juwita, vol 2 no 1 (2020): Hukum dan Pranata Sosial Islam yang berjudul “*Konsep Maqasid al-Syariah dalam Konteks Game Online di Masyarakat*”. Hasil di dalam penelitian ini menjelaskan hendaknya *game* dimainkan sesuai dengan porsinya, jangan sampai hiburan menyita seluruh waktu, menghalangi dari aktivitas lainnya dan mengambil waktu-waktu belajar serta bekerja. Permainan jangan sampai melalaikan seseorang dari tugas-tugas pokoknya dalam beribadah dan dalam rumah tangga. Selain itu, jangan sampai membuat orang lupa dari yang lebih.

10. Jurnal Lestanti Vol 1, No 2 (2019): Jurnal Al-Hakim yang berjudul “*Transaksi Layanan Koin Game Goyang Shopee Pada Jual Beli Online dalam Perspektif Hukum Islam*”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hukum dari transaksi layanan koin game goyang shopee pada jual beli online yaitu sah karena rukun dan syarat transaksi layanan koin game goyang shopee pada jual beli online sudah terpenuhi. Akan tetapi diharamkan syar’i karena dengan mendapatkan koin dari game goyang shopee mengandung unsur perjudian dan *gharar-nya* nyata karena untung-untungan dengan menghabiskan paket data dan koin tidak jelas, ada yang mendapat banyak atau ia tidak mendapat apa-apa sehingga ia rugi. Dalam pemberian potongan harga dengan menggunakan koin itu tidak pasti awalnya 50% sekarang menjadi 25% dari total *checkout*.
11. Jurnal Muhammad Nizar, Abdillah Mundir, Muhsinin Syu'aibi, Muhammad Aris 'Alwan: Jurnal Iqtisodina Volume 6 Nomor 1 Juni 2023 yang berjudul “*Analisis Dampak Game Online Higgs Domino Island Terhadap Perilaku Milenial di Kecamatan Kejayan Perspektif Ekonomi Syariah*”. Hasil penelitian ini menjelaskan perjudian *Higgs Domino Island* memiliki efek negatif dan positif, perjudian online sangat penting dimana bisa melupakan kewajiban yang harus dipenuhi tetapi teralihkan perhatiannya untuk bermain *game online*.
12. Jurnal Ahmad Gettarindo, Ikhwan Hamdani, dan Nurman Hakim dalam jurnal COMIT dengan judul “*Analisis Jual Beli Chip dalam Game Online High Domino Menurut Perspektif Ekonomi Syari'ah Kasus di Kecamatan*

*Leuwisadeng Bogor*”. Adapun hasil penelitiannya menjelaskan di kp. Peutey Desa Leuwisadeng Kecamatan Leuwisadeng Kabupaten Bogor, sistem jual beli chip pada permainan Higgs Domino dilakukan dengan cara bertatap muka atau mengirimkan chip terlebih dahulu ke rekening pembeli. Uang tersebut biasanya dibayarkan melalui transfer atau diambil langsung oleh pengumpul chip yang kemudian dijual kembali dengan harga pasar yang lebih tinggi. Meski praktik ini lumrah, namun jual beli chip pada permainan Higgs Domino dianggap haram karena bersumber dari taruhan dan perjudian yang diancam dengan unsur maysir. Dalam ekonomi Islam syarat jual beli tidak mengandung unsur maysir, gharar dan riba. Oleh karena itu, praktik jual beli chip pada game Higgs Domino juga banyak mengandung kerugian.

13. Jurnal Akhmad Ashari Manda dan Musyfikah Ilyas dalam jurnal *Iqtishaduna* Volume 3 Nomor 4 Juli 2022 dengan judul “*Tinjauan Hukum Islam Terhadap Game Online Mobile Legends Sebagai Peningkat Ekonomi Masyarakat*”. hasil penelitiannya menunjukkan bahwa Akun game *Mobile Legends* ditukarkan sebagai *username* dan *password* yang akan dikirimkan ke pembeli setelah menyelesaikan transaksi pembayaran. Harga sangat bervariasi tergantung dari jumlah skin dan atribut pendukung lainnya yang terdapat dalam akun *game Mobile Legends* itu sendiri. Pembelian dan penjualan akun game online *Mobile Legends* terikat dengan ijab dan qabul, sehingga penjualannya tunduk pada *Bai` As-Salam*. Syarat jual beli sesuai syariat Islam. Namun jual beli akun game *Mobile Legends* secara *online* ini

tidak digunakan untuk masyarakat secara luas melainkan hanya menguntungkan para gamers. Transaksi layanan joki rank *Mobile Legends*, adalah transaksi bisnis baru yang dilakukan oleh para pemain *game Mobile Legends online* profesional dengan menawarkan jasa atau meningkatkan peringkat akun *game Mobile Legends* untuk memudahkan pemain baru untuk naik level tanpa harus mengulang dari awal permainan. Layanan joki rank *Mobile Legends* adalah praktik imitasi dengan cara membujuk orang lain untuk melakukan pekerjaan yang bukan hasil kerja atau usaha sendiri.

14. Jurnal Alfian Izzat El Rahman dalam jurnal *Al-huquq* Vol. 5 No. 1 (2023) dengan judul “*Transaksi Chip Game Higgs Domino dalam Pandangan Hukum Perjanjian Syariah*”. Adapun hasil penelitiannya menjelaskan jika menurut pandangan hukum ekonomi syariah adalah *bathil* yang berarti hokum transaksinya haram. Letak keharaman transaksinya karena keluar dari kaidah, syarat dan rukun jual beli yang diperbolehkan dalam Islam karena transaksi yang diperbolehkan dalam Islam adalah transaksi yang tidak mengandung unsur *Maysir*, *Gharar* dan *Riba*.

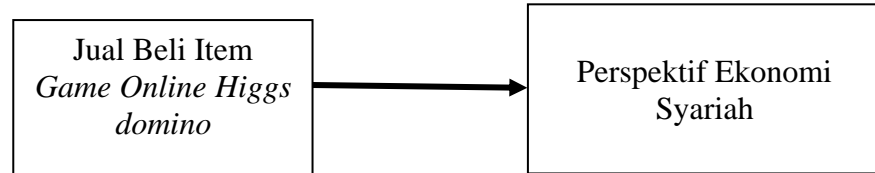
### C. Kerangka Pikir

Kerangka pikir adalah model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting.<sup>35</sup> Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka kerangka pikir dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

---

<sup>35</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Bisnis Pendekatan Kualitatif Dan Kuantitatif R&D* (Bandung: Alfabeta, 2012), hlm. 88.

**Skema 1**  
**Kerangka Pikir**



## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Lokasi dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di Gang Masjid Kelurahan Losung Padangsidempuan Selatan. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Februari 2023 sampai dengan selesai.

#### **B. Jenis Penelitian**

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang sifatnya deskriptif karena data yang di analisis tidak untuk menerima atau menolak hipotesis melainkan hasil analisis itu berupa deskripsi dari gejala-gejala yang diamati.<sup>36</sup> Berdasarkan penjelasan diatas maka peneliti menggunakan metodologi penelitian kualitatif deskriptif dalam memahami masalah dalam penelitian ini.

#### **C. Subjek Penelitian**

Subjek dalam penelitian ini adalah masyarakat Gang Masjid Kelurahan Losung Padangsidempuan. Untuk memperoleh data atau informasi maka dibutuhkan informan. Informan adalah orang yang akan di wawancarai dan dimintai informasi oleh si pewawancara. Adapun informan yang dimaksud adalah orang yang memahami dan menguasai data atau objek penelitian.<sup>37</sup>

---

<sup>36</sup> M. Subana Sudrajat, *Dasar-Dasar Penelitian Ilmiah* (Bandung: CV Pustaka Setia, 2011), hlm. 17.

<sup>37</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Bisnis Pendekatan Kualitatif Dan Kuantitatif R&D* (Bandung: Alfabeta, 2012), hlm. 7–8.

## **D. Sumber Data**

### **1. Data Primer**

Langsung di peroleh dari sumber data pertama di lokasi penelitian atau objek penelitian. Untuk penelitian data primer bersumber dari masyarakat Gang Masjid Kelurahan Losung Padangsidimpuan.

### **2. Data Sekunder**

Data sekunder berperan membantu mengungkap data yang di harapkan, data sekunder di peroleh dari referensi-referensi yang berkaitan dengan masalah yang di teliti. Adapun data sekunder diperoleh dari pustaka dan data-data yang berkaitan dengan *game online higgs domino* pada masyarakat Gang Masjid Kelurahan Losung Padangsidimpuan.

## **E. Teknik Pengumpulan Data**

Untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan dari penelitian lapangan ini, digunakan instrument untuk memperoleh data-data penelitian sebagai berikut:

### **1. Observasi**

Observasi adalah teknik pengumpulan data yang mengharuskan peneliti turun kelapangan mengamati hal-hal yang berkaitan dengan ruang, tempat pelaku, kegiatan, waktu, peristiwa, tujuan dan perasaan. Dalam penelitian ini akan menggunakan alat bantu pencatat dan alat bantu mekanik (*camera*). Peneliti akan mencoba turun langsung kelapangan melihat dan mengamati di lapangan, dengan tujuan mendapatkan informasi untuk menyempurnakan penelitian ini. Adapun observasi akan dilakukan pada masyarakat Gang Masjid Kelurahan Losung Padangsidimpuan.

## 2. Wawancara

Wawancara adalah proses memperoleh keterangan atau data untuk tujuan pengumpulan data awal penelitian, untuk memperoleh informasi dan data terkait variabel yang akan diteliti dalam penelitian ini, yaitu dengan mengadakan tanya jawab baik secara langsung maupun tidak langsung bertatap muka dengan responden.<sup>38</sup> Dalam penelitian ini jenis wawancara yang digunakan adalah wawancara terstruktur, dimana pertanyaan yang akan diberikan bagi narasumber telah direncanakan sebelumnya dan disusun secara sistematis. Adapun responden yang dimaksud adalah masyarakat Gang Masjid Kelurahan Losung Padangsidimpuan.

## 3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah teknik pengumpulan data dengan mempelajari catatan-catatan data pribadi responden yang dilakukan seorang psikolog dalam meneliti perkembangan seorang klien melalui catatan pribadinya.<sup>39</sup>

## F. Teknik Pengolahan dan Analisis Data

Data yang diperoleh melalui kepustakaan maupun data yang diperoleh melalui penelitian lapangan akan dianalisis secara kualitatif. Analisis secara kualitatif yaitu analisis data dengan mengelompokkan dan menyelidiki data yang diperoleh dari penelitian lapangan menurut kualitas dan kebenarannya kemudian di hubungkan dengan teori-teori kepustakaan, sehingga di peroleh jawaban atas permasalahan yang diajukan. Selanjutnya penulis menggunakan metode

---

<sup>38</sup> Sugiyono, *Ohlm., Cit*, hlm. 194.

<sup>39</sup> Sukardi, *Metodelogi Penelitian Pendidikan Kompetensi Dan Prakteknya* (Jakarta: Bumi Aksara, 2003), hlm. 157.

deskriptif yaitu metode penyampaian dari hasil analisis dengan memilih data yang menggambarkan keadaan sebenarnya dilapangan. Analisa dilakukan secara kualitatif, berlaku bagi kasus yang diteliti dan hasil analisa tersebut dilaporkan dalam bentuk proposal.

## **G. Teknik Pengecekan Keabsahan Data**

Dalam penelitian ini menggunakan tiga teknik pengecekan keabsahan data yang didasarkan pada pendapat sugiyono, antara lain:

### **1. Perpanjangan Keikutsertaan**

Keikutsertaan penelitian sangat menentukan dalam pengumpulan data, keikutsertaan tersebut tidak hanya dilakukan dalam waktu singkat, tetapi memerlukan perpanjangan.

### **2. Ketentuan Pengamatan**

Ketentuan pengamatan bermaksud menemukan ciri-ciri dan unsur dalam situasi yang sangat relevan dengan persoalan atau isu yang sedang dicari dan kemudian memutuskan daripada hal-hal tersebut secara rinci. Untuk keperluan itu teknik ini menuntut agar peneliti mampu menguraikan secara tentatif dan penelaahan secara rinci dapat dilakukan.

### **3. Triangulasi**

Menurut Sugiyono yang dimaksud triangulasi adalah “Data dari berbagai sumber dengan berbagai pengecekan dari berbagai sumber dengan berbagai cara dan waktu”.<sup>40</sup> Triangulasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah triangulasi sumber yaitu triangulasi yang digunakan untuk

---

<sup>40</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Bisnis* (Bandung: CV. Alfabeta, 2006), hlm. 464.

menguji kredibilitas data yang diperoleh melalui beberapa sumber, data tidak bisa di rata-ratakan seperti dalam penelitian kuantitatif, tetapi dideskripsikan, dikategorikan, mana pandangan yang sama, yang berbeda dan mana spesifik dari tiga sumber data tersebut. Tiga sumber data yang dimaksud adalah hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi.

#### **4. Menggunakan Bahan Referensi**

Menurut Sugiyono yang dimaksud menggunakan bahan referensi adalah “Adanya pendukung untuk membuktikan data yang telah ditemukan oleh peneliti.”<sup>41</sup> Dan dalam penelitian ini, alat bantu perekam data yang peneliti gunakan adalah alat perekam suara berupa handphone.

#### **5. Meningkatkan Ketekunan**

Menurut Sugiyono “Meningkatkan ketekunan berarti melakukan pengamatan secara lebih cermat dan berkesinambungan.” Sebagai bekal peneliti untuk meningkatkan ketekunan adalah dengan cara membaca berbagai referensi, buku, hasil penelitian atau dokumentasi-dokumentasi yang terkait analisis kritik praktik koperasi masyarakat Gang Masjid Kelurahan Losung Padangsidimpuan.

#### **6. Mengadakan *Membercheking***

*Memberchek* adalah proses pengecekan data yang diperoleh peneliti kepada pemberi data. Tujuan memberchek adalah untuk mengetahui seberapa jauh data yang diperoleh sesuai dengan apa yang diberikan oleh pemberi data.

---

<sup>41</sup> *Ibid*, hlm. 467.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN**

#### **A. Gambaran Umum**

##### **1. Letak Geografis Kecamatan Padangsidimpuan Selatan**

Dari segi lokasi geografis, Kelurahan Losung terletak di wilayah Kecamatan Padangsidimpuan Selatan di Kota Padangsidimpuan. Secara keseluruhan, Kelurahan Losung terletak di Kecamatan Padangsidimpuan Selatan, dan wilayah Kota Padangsidimpuan secara keseluruhan merupakan daratan. Artinya, tidak ada wilayah pesisir atau pantai di dalam kota. Dalam hal iklim, Kelurahan Losung, yang terletak di Kecamatan Padangsidimpuan Selatan, memiliki iklim tropis dengan dua musim yang umum, yaitu musim hujan dan musim kemarau, seperti halnya daerah-daerah lain pada umumnya.

Kota Padangsidimpuan terletak di Provinsi Sumatera Utara dan termasuk dalam kategori kota sedang. Kota ini terletak di sebelah selatan Kota Sibolga, dengan jarak sekitar 88 kilometer yang dapat ditempuh dalam waktu sekitar 3 jam perjalanan melalui jalan darat. Selain itu, Kota Padangsidimpuan juga berjarak sekitar 389 kilometer dari Medan, ibu kota Provinsi Sumatera Utara, dengan waktu tempuh sekitar 10 jam perjalanan melalui jalan darat.

Kota Padangsidimpuan sepenuhnya dikelilingi oleh Kabupaten Tapanuli Selatan, yang pada masa lalu merupakan kabupaten asalnya. Kota ini memiliki posisi strategis sebagai simpul transportasi utama yang

menghubungkan Kota Medan, Sibolga, dan Kota Padang di Sumatera Barat melalui jalur lintas barat Sumatera. Wilayah kota ini memiliki topografi yang berbentuk lembah yang dikelilingi oleh rangkaian bukit barisan. Oleh karena itu, jika dilihat dari jarak jauh, Kota Padangsidimpuan memiliki penampakan yang mirip dengan cekungan atau danau. Beberapa puncak tertinggi yang mengelilingi kota ini adalah Gunung Lubuk Raya dan Bukit (Tor) Sanggarudang, yang berada di sebelah utara kota. Salah satu bukit yang terkenal dan ikonik di Kota Padangsidimpuan adalah Bukit (Tor) Simarsayang.

## **2. Profil Kelurahan Losung**

Kelurahan Losung adalah salah satu kelurahan yang terdapat di Kecamatan Padangsidimpuan Selatan Kota Padangsidimpuan. Kelurahan Losung Padangsidimpuan Selatan mempunyai luas sekitar 195 Ha. Secara administratif Kelurahan Losung terdiri atas 5 lingkungan. Adapun batas-batas Kelurahan Losung yaitu sebagai berikut:

- a. Sebelah Utara berbatasan dengan Kelurahan Sitamiang dan Kelurahan Sitamiang Baru.
- b. Sebelah Timur berbatasan dengan Desa Baruas dan Kelurahan Losung.
- c. Sebelah Selatan berbatasan dengan Kelurahan Padangmatinggi Lestari dan Kelurahan Aek Tampang.
- d. Sebelah Barat berbatasan dengan Kelurahan Wek V.

Kelurahan Losung dipimpin seorang lurah yang bernama bapak Ahmad Toib. Kelurahan Losung memiliki jumlah penduduk 1.364 KK dengan 5.456 orang.<sup>42</sup>

### 3. Data Demografi

Pada tahun 2021, di Kelurahan Losung Padangsidimpuan Selatan, populasi penduduk dapat diuraikan sebagai berikut. Jumlah Kepala Keluarga (KK) mencapai 1363 KK, yang mewakili struktur rumah tangga di wilayah tersebut. Dari total 578 pasangan usia subur (PUS), sebanyak 398 pasangan telah memutuskan untuk menggunakan metode Kontrasepsi (KB) sebagai bagian dari upaya pengendalian kelahiran dan perencanaan keluarga di komunitas ini. Data ini memberikan gambaran tentang dinamika demografis dan upaya kesejahteraan masyarakat di Kelurahan Losung Padangsidimpuan Selatan pada tahun 2021.

## B. Hasil Penelitian

### 1. Praktik Transaksi Jual Beli *Chip Game Online (Higgs Domino)* di Gang Masjid Kelurahan Losung Kec. Padangsidimpuan Selatan

#### a. Cara Transaksi

Penjualan dan pembelian *chip game online higgs domino* adalah kegiatan yang sering dilakukan oleh para pemain *game* daring, terutama di Gang Masjid, Kelurahan Losung, Padangsidimpuan. Biasanya, para pemain melakukan transaksi ini untuk memastikan bahwa mereka memiliki *chip* yang cukup untuk terus bermain *game higgs domino* secara

---

<sup>42</sup> Hasil wawancara dengan ibu Ahmad Toib. Kelurahan Losung Gang Martabe 7 Oktober 2023 Pukul 10:30 wib

*online*. Tanpa *chip* tersebut, mereka tidak dapat memainkan *game* tersebut. Proses transaksi *chip* ini mirip dengan proses jual beli konvensional dan dapat dilakukan melalui berbagai platform, seperti *facebook*, *whatsapp*, dan media sosial lainnya, atau dengan menghubungi langsung penjual *chip game higgs domino* secara *online*.

Sesuai dengan keterangan yang disampaikan oleh Bapak Sakban, seorang pengguna yang berusia 22 tahun dan beragama Islam, mengatakan jika:

Dia telah terlibat dalam aktivitas jual beli *chip game online Higgs domino* selama kurang lebih 6 bulan. Biasanya, dia melakukan transaksi ini secara langsung dengan penjual *chip* dan segera membayar. Ketika berbicara tentang harga *chip*, dia sering membeli *chip* IB dengan harga sekitar Rp. 60.000,00 (Enam Puluh Ribu Rupiah), meskipun terkadang juga bisa mencapai Rp. 55.000,00 (Lima Puluh Lima Ribu Rupiah), tergantung pada kesepakatan antara pembeli dan penjual.<sup>43</sup>

Motivasi di balik aktivitas jual beli *chip* ini adalah agar dia dapat terus bermain *game higgs domino* secara *online*. Namun, ada potensi keuntungan lain, yaitu kemungkinan menukarkan *chip* dengan uang. Dalam beberapa kasus, aktivitas ini dapat menjadi sumber pendapatan, yang memungkinkannya mendapatkan uang tanpa perlu usaha keras, hanya dengan menjual *chip* kepada orang-orang yang ingin membelinya. Namun, ada juga risiko dalam aktivitas ini, seperti ketika dia mengalami kerugian ketika tidak berhasil mendapatkan *chip* atau kehilangan uang dalam proses bermain.

---

<sup>43</sup>Sakban, Pembeli *Chip Game Online Higgs domino* di Kelurahan Losung Padangsidempuan Selatan Wawancara pada tanggal 20 Oktober 2023.

## b. Waktu Transaksi

Mengenai waktu transaksi jual beli *chip game online higgs domino* ini bisa kapan saja tergantung para pemain *game online* ingin membeli *chip* tersebut. Lebih jelasnya *chip* ini akan dibeli para pemain *game online higgs domino* jika ingin bermain *game* tersebut, karena ada *chip* di dalam *game online higgs domino* itu maka tidak bisa untuk dimainkan.

Sesuai dengan wawancara yang dilakukan dengan Bapak Husin selaku pembeli *chip game online higgs domino*, beliau mengatakan bahwa:

Saya melakukan transaksi jual beli atau bermain *game online higgs domino* kurang lebih lima bulan. Beliau melakukan transaksi jual beli *chip* itu tergantung kapan saya ingin bermain *game online higgs domino* tersebut, karena jika ingin bermain *game* itu harus ada *chip* di dalam *game online higgs domino* tersebut. Transaksi jual beli *chip* beliau datang langsung ke rumah penjual *chip game online higgs domino*. Mengenai harga biasanya IB *chip* Rp. 60.000,00, (Enam Puluh Ribu Rupiah). Dan beliau membeli *chip game online higgs domino* ini hanya saja ingin bermain *game* saja dan bermain *game online higgs domino* pun di waktu saya tidak bekerja.<sup>44</sup> Beliau mengatakan dalam bermain *game online higgs domino* ini harus siap ruginya jika tidak beruntung mendapatkan *chip*.

Dari hasil wawancara di atas dapat disimpulkan jika Bapak Husin adalah seorang pemain *game online Higgs domino* yang terlibat dalam transaksi jual beli *chip*, di mana dia melakukan transaksi ini sesuai dengan kebutuhan bermain nya, dengan harga *chip* sekitar Rp. 60.000,00, dan dia sadar akan adanya risiko kerugian dalam aktivitas bermain *game* tersebut.

---

<sup>44</sup> Husin, pembeli *chip game online higgs domino* di Kelurahan Losung Padangsidimpuan Selatan Wawancara pada tanggal 20 Oktober 2023.

c. Harga *Chip Game Online Higgs Domino*

Transaksi jual beli *chip* yang dilakukan pastinya tidak terlepas dari harga, mengenai harga *chip* yang dilakukan oleh para pemain *game online higgs domino* berdasarkan kesepakatan antara penjual dan pembeli. Harga *chip game online higgs domino* yaitu 1B *chip* Rp. 60.000.00, (*Enam Puluh Ribu Rupiah*) dan Rp.55.000,00 (*Lima Puluh Lima Ribu Rupiah*). Seperti yang dijelaskan oleh Bapak Bambang mengenai harga *chip*, umur 27 tahun, Agama Islam, selaku pembeli *chip game online higgs domino*, beliau mengatakan bahwa

Saya melakukan transaksi jual beli *chip game online higgs domino* ini kurang lebih 4 bulan, dan beliau mengatakan mengenai harga *chip* yang dibeli berdasarkan kesepakatan dan biasanya yaitu 1B Rp. 60.000.00, (*Enam Puluh Ribu Rupiah*). Dan transaksi *chip* yang dilakukan melalui whatApp dan langsung ke penjual *chip* dan pembayarannya langsung ke penjual tetapi lebih sering membayar dengan via transfer Bank. Alasannya beliau bermain dan melakukan transaksi jual beli *chip* bisa mendapatkan uang jika beruntung, karna tidak sedikit saya lihat orang menjadikan *game online higgs domino* sebagai ajang pekerjaan dengan cara mendapatkan *chip* banyak, dan kerugian dari jual beli *chip game online higgs domino* banyaknya uang habis untuk membeli *chip* dan waktu yang dihabiskan banyak untuk bermain *game online higgs domino* tersebut.<sup>45</sup>

Kemudian wawancara dengan Bapak Bram, umur 54 tahun, Agama Islam, sebagai pembeli *chip game online higgs domino*, beliau mengatakan

Saya melakukan praktik jual beli *chip game online higgs domino* kurang lebih 7 bulan. Dan beliau melakukan transaksi jual beli *chip* langsung datang kerumah si penjual *chip* dan sekaligus membayarnya. Harga yang biasa pembeli membeli *chip* IB Rp. 60.000.00. (*Enam Puluh Ribu Rupiah*). Alasan beliau melakukan

---

<sup>45</sup>Bambang, pembeli *chip game online higgs domino* di Kelurahan Losung Padangsidimpuan Selatan Wawancara pada tanggal 21 Oktober 2023.

jual beli *chip* tersebut agar bisa bermain *game online higgs domino*. Kemudian keuntungan selama saya bermain *game* ini bisa mendapatkan uang jika beruntung terkadang didapat kebanyakan rugi karena kalah. Kemudian mengatakan kerugian yang alami selama bermain *game online* tersebut jika kalah uang hangus.<sup>46</sup>

Selanjutnya wawancara dengan bapak Hobir sebagai pembeli *chip game online higgs domino*, beliau mengatakan bahwa

Saya melakukan transaksi jual beli *chip game online higgs domino* ini kurang lebih 8 bulan. Beliau mengatakan bahwa ia membeli *chip game online higgs domino* lewat teman yang menjual *chip* melalui WhatsApp dengan harga *chip* 1B Rp. 60.000,00 (Enam Puluh Ribu Rupiah) dengan bayar langsung kerumahnya.<sup>47</sup>

Alasan membeli *chip game online* tersebut karena ingin bermain *game online higgs domino* karena tanpa *chip* dalam *game* tersebut tidak bisa berimannya, dan keuntungan yang didapat membeli *chip game online higgs domino* ini bisa dijual kepada teman-teman yang ingin membeli *chip* 1B dengan harga minimal Rp. 50.000,00 dan maksimal Rp. 65.000,00. Kemudian kerugian dalam bermain *game online higgs domino* ini jika dalam bermain tidak beruntung maka saya akan kehilangan uang. Dampak yang saya alami dalam bermain *game online* menimbulkan kecanduan jika saya tidak bermain *game online higgs domino* tersebut rasanya ada yang kurang lengkap dan rasanya ingin bermain terus.

Kemudian wawancara dengan bapak Rudi selaku masyarakat memberi tanggapan mengenai masyarakat yang bermain *game online*

---

<sup>46</sup> Bram, pembeli *chip game online higgs domino* di Kelurahan Losung Padangsidempuan Selatan Wawancara pada tanggal 21 Oktober 2023.

<sup>47</sup> Hobir, pembeli *chip game online higgs domino* di Kelurahan Losung Padangsidempuan Selatan Wawancara pada tanggal 21 Oktober 2023.

*higgs domino* awal-awalnya itu hanya mencoba-mencoba dan lama-kelamaan menjadi kebiasaan.

Menurut beliau dalam bermain *game online higgs domino* harus ada *chip* sehingga bisa bermain *game* tersebut. Bapak Rudi mengatakan sebagian yang bermain *game online higgs domino* tersebut tahu bahwa *game* tersebut dilarang karena sudah jelas ada larangannya bahwa tidak boleh bermain *game online higgs domino* tersebut karena sama halnya dengan judi akan tetapi sebagian katanya hanya bermain *game* saja. Menurut beliau bermain *game* tersebut hanya membawa mudharat dan melalaikan pekerjaan dan membuat mereka malas untuk bekerja. Tetapi yang sudah terbiasa akan susah untuk tidak bermain *game* tersebut, akan diusahakannya untuk bermain *game* tersebut jikalau pun meminjam uang kepada orang untuk membeli *chip*.<sup>48</sup>

Selanjutnya wawancara dengan Pandi selaku masyarakat di Kelurahan Losung Padangsidimpuan Selatan menanggapi masyarakat yang bermain *game online higgs domino* tersebut hanya sekedar bermain *game* akan tetapi lama kelamaan menjadi ketagihan karena bisa mendapatkan keuntungan. Menurut bapak pandi

Padahal *game* tersebut termasuk perbuatan judi yang bisa melalaikan pekerjaan padahal manfaatnya tidak ada dan jika kalah akan menghabiskan uang untuk membeli *chip* karena tanpa *chip* dalam bermain *game online higgs domino* tersebut tidak bisa, akan tetapi jika beruntung bisa menjadi penghasilan karena dalam bermain *game* tersebut sistemnya taruhan, semakin kalah semakin ingin mencoba sampai ia beruntung. Dan sebagian yang bermain *game online higgs domino* yang waktu luang saja, dan ada juga yang menghabiskan waktunya untuk bermain *game* tersebut.<sup>49</sup>

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa, transaksi jual beli *chip game online higgs domino* di Kelurahan Losung Padangsidimpuan

---

<sup>48</sup> Rudi, pembeli *chip game online higgs domino* di Kelurahan Losung Padangsidimpuan Selatan Wawancara pada tanggal 21 Oktober 2023.

<sup>49</sup> Pandi, pembeli *chip game online higgs domino* di Kelurahan Losung Padangsidimpuan Selatan Wawancara pada tanggal 21 Oktober 2023.

Selatan dapat dipesan melalui media sosial seperti *facebook*, *whatsapp* dan media sosial lainnya ataupun bisa langsung ke penjual *chip game online higgs domino* tersebut. Mengenai pembayaran *chip* yang dibeli bisa melalui via transfer, dan bayar langsung ke penjual *chip game online higgs domino*. Dan mengenai harga *chip game online higgs domino* tersebut berdasarkan kesepakatan kedua belah pihak.

## **2. Perspektif Fiqh Muamalah Terhadap Transaksi Jual Beli *Chip Game Online (Higgs Domino)* di Gang Masjid Kelurahan Losung Kec. Padangsidempuan Selatan**

Berdasarkan hasil penelitian ini untuk mempermudah dan memperjelas penjabaran dalam penelitian ini akan dipaparkan bagaimana prespektif Fiqh Muamalah terhadap transaksi jual beli *chip game online higgs domino* di kelurahan Kelurahan Losung Padangsidempuan Selatan. Dilihat dari sahnya jual beli *chip* yang dilakukan, maka terdapat ketentuan-ketentuan agar transaksi jual belinya sah berdasarkan syariat Islam. Maka apabila syarat dan rukun jual beli tidak terpenuhi maka akan mengakibatkan tidak sahnya jual beli yang dilakukan.

### **a. Dari segi objek jual beli**

Menurut ulama Hanafiyah rukun jual beli hanya satu yaitu *ijab* ungkapan antara penjual dan pembeli. Menurut Jumhur Ulama mengatakan bahwa rukun jual beli ada empat seperti yang sudah dipaparkan dilandaskan teori yaitu salah satu yang menjadi rukun jual beli dalam bentuk benda ialah objek akad adalah barang yang

diperjualbelikan harus jelas diketahui ataupun terlihat bentuk, kadar, sifat-sifatnya, takaran dan ukuran barang yang di jualbelikan. Jadi jual beli barang yang tidak diketahui (samar) salah satu dari keduanya tidak dapat diperjualbelikan karena dapat merugikan salah satu kedua belah pihak. Dalam dalam sistem Fiqh Muamalah jual beli terdapat prinsip dasar keharamannya ada tiga yaitu gharar (ketidak jelasan), ghasyi (tipu daya), dan riba (kelebihan). Dari ketiga kaidah tersebut yang paling sering timbul permasalahan dalam jual beli ialah konsep gharar (ketidak jelasan). Mengenai syarat-syarat objek jual beli yaitu sebagai berikut:

- 1) Barangnya bersih
- 2) Dapat dimanfaatkan
- 3) Milik orang yang melakukan akad
- 4) Mampu menyerahkan
- 5) Mengetahui, maksud mengetahui disini dapat di diartikan secara luas, yaitu barang yang diperjualbelikan harus diketahui.
- 6) Barang yang diakadkan berada ditangan, maksud dalam perjanjian transaksi jual beli suatu barang harus berada ditangan sebab barang yang belum berada ditangan dilarang, sebab bisa jadi barang yang dibeli rusak atau tidak serahkan sesuatu dengan yang diperjanjikan.

Namun demikian faktanya dilapangan masih banyak masyarakat yang belum memahami syarat objek transaksi jual beli yang baik dan benar menurut islam, seperti objek yang di perjualbelikan dalam *game online higgs domino*, yang mana transaksi jual beli *chip game online*.

*higgs domino* yang dilakukan di Kelurahan Kelurahan Losung Padangsidempuan Selatan belum sesuai dengan Fiqh Muamalah mengenai syarat-syaratnya objek yang diperjual belikan yaitu masalah mengenai kebolehan dari objek jual beli menurut syariat islam ialah bersih barang yang diperjualbelikan. Sebagaimana diketahui objek yang diperjualbelikan dalam jual beli di Kelurahan Losung Padangsidempuan Selatan ialah didapat dari bermain *game online higgs domino*, hanya dalam bermain *game online higgs domino* tanpa bekerja atau banting tulang akan mendapatkan keuntungan. Namun keuntungan yang didapat tersebut diperoleh dari sebuah permainan yang bersifat taruhan. Jadi Objek yang diperoleh dengan cara yang mudah berdasarkan wawancara termasuk golongan *maysir*.

*Maysir* merupakan sesuatu yang mengandung unsur judi. Syara“ telah melarang perjudian dengan tegas, bahkan syara“ memandang bahwa harta yang dikembangkan dengan jalan perjudian bukan termasuk hak Allah Swt.<sup>50</sup>

Dalam berjudi kita menggantungkan keuntungan hanya pada keberuntungan semata, bahkan sebagian orang yang terlibat melakukan kecurangan, kita dapat mendapatkan apa yang semestinya kita tidak dapatkan, atau menghilangkan suatu kesempatan. Perjudian dalam bahasa arab yang digunakan dalam Al-quran ialah *azlam*. Sementara *maysir* ialah segala bentuk harta dengan maksud untuk memperoleh

---

<sup>50</sup> Evan Hamzah Muchtar, Muamalah Terlarang: *Maysir* dan *Gharar*, Jurnal Asy-Syukriyyah, Volume 18, Edisi Oktober 2017, hlm. 82.

keuntungan seperti, lotre, bertaruh, atau berjudi dan sebagainya. Jadi pada umumnya judi dan penjualan undian khususnya (azlam) dan segala bentuk taruhan, undian dan lotre yang berbentuk perjudian ialah haram dalam Islam.<sup>51</sup> Dalam perjudian terdapat beberapa unsur yaitu:

- 1) Adanya taruhan harta materi yang berasal dari kedua pihak yang berjudi.
- 2) Adanya suatu permainan yang digunakan untuk menentukan pihak yang menang dan yang kalah.
- 3) Pihak yang menang mengambil harta.

Berdasarkan penjelasan mengenai judi yang sangat jelas bahwasanya di dalam islam di larang melakukan perbuatan yang mengandung unsur judi, berdasarkan firman Allah dalam Al-Quran sebagai berikut:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِنَّمَا الْحَمْرُ وَالْمَيْسِرُ وَالْأَنْصَابُ وَالْأَزْلَمُ رِجْسٌ مِّنْ

عَمَلِ الشَّيْطَانِ فَاجْتَنِبُوهُ لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ ﴿٩٠﴾

“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”. (QS. Al-Maidah:90)

---

<sup>51</sup> Taufik dan Ali Masjono, Hubungan Maisir, Gharar, dan Riba dengan Strategi Pembiayaan Berbasis Syariah di Bank Muamalah Indonesia, hlm. 351.

Dalam tafsir Al-Muyassar ia menjelaskan ayat diatas bahwa sesungguhnya setan hanyalah menghendaki melalui memperindah perbuatan-perbuatan dosa bagi kalian itu untuk melontarkan di tengah kalian perkara-perkara yang menyebabkan permusuhan dan kebencian, disebabkan meminum khamar dan bermain judi, dan ia hendak memalingkan kalian dari mengingat Allah dan shalat dengan hilangnya akal sehat saat meminum khamar dan sibuk dalam kesia-siaan dalam permainan judi. Maka berhentilah kalian darinya.<sup>52</sup>

Berdasarkan permainan *game online* jika dilihat dari syariat islam jika permainannya mengandung unsur judi maka haram dan berdosa dilakukan, dan jika tidak mengandung judi maka boleh-boleh saja menggunakan permainan tersebut. Dan jika dilihat dari manfaat dari membeli *chip game online higgs domino* memang tidak semuanya mendatangkan manfaat bahkan bisa mengakibatkan lupa akan waktu sehingga kewajiban yang harus dikerjakan bisa terlupakan dikarenakan keasyikan dalam bermain *game*. Maka Islam sendiri melarang sesuatu yang menimbulkan kemudhorotan dan harus ditinggalkan.

Berdasarkan penjelasan diatas mengenai transaksi jual beli *chip game online higgs domino* yang menjadi objek yang diperjualbelikan jika dilihat dari syariat Islam objek yang diperjualbelikan tersebut mengandung unsur judi (*maysir*) yang jelas-jelas bahwasanya yang mengandung *maysir* diharamkan dalam islam. Jadi transaksi jual beli

---

<sup>52</sup>Al- Muyassar, *Memahami Al-qur'an dengan Terjemahan dan Penafsiran Paling Mudah* (Jakarta: Darul Haq, 2018), hlm. 164..

*chip game online higgs domino* diharamkan karena objek yang diperjualbelikan tersebut didapat dari unsur taruhan (*judi*).

b. Dari Segi *Ijab* dan *Qobul*

*Ijab qobul* adalah suatu ikatan yang ada diantara ujung suatu barang. Sedangkan dalam istilah fiqh *ijab qobul* ialah ikatan antara penjual dan pembeli, jadi jual beli belum sah apabila belum ada katan *ijab* dan *qobul* seperti “penjual mengatakan saya jual buku ini seharga Rp. 20.000, -, lalu pembeli menjawab: “saya beli buku ini dengan harga Rp. 20.000, -. Dan *ijab qobul* yang dilakukan dalam satu majelis. Artinya, kedua belah pihak yang mekakukan jual beli hadir dan membicarakan topik yang sama. Apabila penjual mengucapkan *ijab*, lalu pembeli berdiri sebelum mengucapkan kabul, atau pembeli mengerjakan aktivitas lain terkait dengan masalah jual beli, kemudian ia ucapkan kabul, maka menurut kesepakatan ulama Fiqh, jual beli tidak sah sekalipun mereka berpendirian bahwa *ijab* kabul harus dijawab langsung dengan kabul.

Sedangkan yang terjadi dalam pelaksanaan transaksi jual beli *chip game online higgs domino* ini adanya pihak penjual dan pembeli, dan didasari rasa suka sama suka dan ingin membeli *chip* tersebut. Yang dimana penjual menjual hasil *chip* yang ia hasilakan dari bermain *game* kepada seseorang yang ingin membeli *chip* dengan nilai tukarnya ialah uang. Berdasarkan transaksi jual beli *chip* tersebut jika dilihat dari prespektif Fiqh Muamalah sudah jelas, karena adanya pihak penjual

dengan mengatakan “saya jual dengan harga sekian” dan pembeli juga dalam keadaan sadar “mengatakan aku membeli” kemudian ada unsur suka sama suka ingin membeli *chip game online higgs domino*. Maka pernyataan tersebut berdasarkan *ijab* dan *qobul* transaksi jual beli *chip game online higgs domino* tersebut sah.

c. Orang yang berakad (subjek)

Subjek dalam transaksi jual beli disebut aqid. Aqid merupakan pihak-pihak yang berdiri dari penjual dan pembeli. Dalam jual beli tidak mungkin terjadi tanpa adanya orang yang melakukannya. Syarat subjek dalam transaksi jual beli yang sudah di paparkan di bab sebelumnya yaitu sebagai berikut: beragama islam, berakal, dengan kehendak sendiri, baliq, dan kedua belah pihak penjual dan pembeli mubazir, maksud dengan mubazir ialah kedua belah pihak tidaklah manusia yang boros.

Berdasarkan transaksi jual beli *chip game online higgs domino* yang dilakukan mengenai syarat subjek sudah terpenuhi adanya pihak penjual dan pembeli yang sudah baliq, berakal, dan melakukan transaksi jual beli *chip* tersebut kehendak dan kemauan diri sendiri tanpa paksaan dari orang lain.

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Transaksi jual beli *chip game online higgs domino* di Kelurahan Losung Padangsidempuan Selatan dimana dalam praktik transaksi yang dilakukan oleh masyarakat untuk membeli *chip game online higgs domino* melalui media sosial seperti whatsApp, facebook dan media sosial lainnya yang bisa melakukan jual beli *chip*. Dalam pembelian *chip* yang dilaksanakan pembeli dapat menghubungi penjual *chip game online* dan harganya berdasarkan sesuai kesepakatan kedua belah pihak penjual dan pembeli. Dalam transaksi jual beli *chip* yang dilakukan bisa langsung ke penjual *chip game online higgs domino* tersebut. Dan mengenai sistem pembayarannya bisa melalui via transfer dan bayar secara langsung. Dan setelah selesai pembayaran *chip* yang dilakukan yang disepakati pembeli kepada penjual maka terjadilah praktik transaksi jual beli *chip game online higgs domino*.
2. Perspektif Fiqh Muamalah terhadap transaksi jual beli *chip game online higgs domino* di Kelurahan Losung Padangsidempuan Selatan, yang mana praktik yang dilakukan dalam transaksi jual beli *chip game online higgs domino* berdasarkan *ijab* dan qabulnya sudah jelas karena penjual dan pembeli dalam keadaan sadar dan ada unsur suka sama suka diantara kedua belah pihak, akan tetapi objek yang diperjualbelikan dalam transaksi jual

beli *chip game online higgs domino* tersebut mengandung unsur *maysir* (judi), jika di lihat dalam prespektif Fiqh Muamalah berdasarkan rukun dan syarat jual beli belum terpenuhi mengenai objek yang diperjualbelikan. maka dapat disimpulkan bahwa transaksi jual beli *chip game online higgs domino* di Kelurahan Losung Padangsidimpuan Selatan tidak sah menurut Rukun dan Syarat Jual Beli.

## **B. Saran**

Setelah melakukan penelitian mengenai transaksi jual beli *chip game online higgs domino* di kelurahan losung padangsidimpuan selatan, penulis dapat memberikan saran agar dapat menjadi acuan dalam melakukan transaksi jual beli sebagai berikut:

1. Kepada pelaku yang melakukan transaksi jual beli seharusnya melihat objek yang diperjual belikan agar jual beli yang dilakukan sah berdasarkan syariat Islam.
2. Kepada penjual untuk tidak memperjual belikan *chip* kepada orang lain, karena objek yang diperjualbelikan terdapat unsur keharaman.
3. Harapan penyusun kepada masyarakat yang melakukan transaksi jual beli *chip game online* agar tidak memperjualbelikan *chip game online* yang mengandung unsur *maysir*. Kemudian dalam bermain *game online* tersebut juga dapat menimbulkan kemudharatan bagi para pemain *game online*.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alam, M. Fahmi, *Pengertian Game Online Dan Sejarahnya* (Bandung: Pustaka Setia, 2010)
- Anoraga, Panji, *Dinamika Koperasi* (Jakarta: PT. Rineka Cipta)
- Azzam, Abdul Aziz Muhammad, *Fiqh Muamalah* (Jakarta: Sinar Grafiti Offset, 2010)
- Dewata, Evada, 'Pengaruh Kecanduan *Game Online* Terhadap Perilaku Konsumtif Siswa Pengguna *Game Online*', *Riset Terapan Akuntansi*, 2.2 (2018)
- Emria Fitri, Dkk, 'Konsep Adiksi *Game Online* Dan Dampaknya Terhadap Masalah Mental Emosional Remaja Serta Peran Bimbingan Dan Konseling', *Jurnal Konseling Dan Pendidikan*, 4.3 (2018)
- IKAPI, Anggota, *Pedoman Pelaksanaan Pengembangan Dan Pembinaan Koperasi KUD* (Jakarta: Rineka Cipta, 1992)
- Mardani, *Fiqh Ekonomi Syariah, Fiqh Muamalah* (Jakarta: Kencana, 2012)
- , *Fiqh Ekonomi Syariah* (Jakarta: Kencana, 2012)
- , *Perikatan Syariah Di Indonesia*, Cet-1 (Jakarta: Sinar Grafika, 2013)
- Mardian, *Fiqh Ekonomi Syariah* (Jakarta: Prenada Media Group, 2019)
- Siregar, Rosnani, 'Peranan Koperasi Dalam Meningkatkan Kesejahteraan Ekonomi Masyarakat Ditinjau Dari Hukum Ekonomi Islam', *At-Tijarah*, 1.1 (2015), 220–43
- Sudrajat, M. Subana, *Dasar-Dasar Penelitian Ilmiah* (Bandung: CV Pustaka Setia, 2011)
- Sugiyono, *Metode Penelitian Bisnis* (Bandung: CV. Alfabeta, 2006)
- , *Metode Penelitian Bisnis Pendekatan Kualitatif Dan Kuantitatif R&D* (Bandung: Alfabeta, 2012)
- Suhendi, Hendi, *Fiqh Muamalah* (Jakarta: Rajawali Pers, 2010)
- Sukardi, *Metodelogi Penelitian Pendidikan Kompetensi Dan Prakteknya* (Jakarta: Bumi Aksara, 2003)
- Sumarso, Sony, *Manajemen Koperasi Teori Dan Praktek* (Yogyakarta: Graha Ilmu)
- Susanti, Maria Ira, 'Peran Koperasi Serba Usaha (Ksu)''Mitra Maju''Dalam Meningkatkan Kesejahteraan Anggota Di Kelurahan Sumber Sari Kabupaten', *Ejournal Ilmu Pemerintahan*, 3.2 (2015), 558–70

## **DAFTAR RIWAYAT HIDUP**

### **DATA PRIBADI**

Nama : Rahmat Faisal Lubis  
Tempat/Tanggal Lahir : Padangsidimpuan/05 Juni 1998  
Jenis Kelamin : Laki-Laki  
Agama : Islam  
Anak Ke : 2 dari 5 Bersaudara  
Status : Mahasiswa  
Alamat : Padangsidimpuan,Jl. Teuku Umar  
Gg.Mesjid Kampung Losung  
Nomor HP/ Email :  
[085171050613/faisalrahmat204@gmail.com](mailto:085171050613/faisalrahmat204@gmail.com)

### **DATA ORANG TUA / WALI**

#### **Nama Orang Tua/Wali**

Ayah : Alm.Mamora Lubis  
Ibu : Fatimah Sahro Lubis

#### **Pekerjaan Orang Tua/Wali**

Ayah : -  
Ibu : Wiraswasta  
Alamat Orang Tua/Wali : Padangsidimpuan,Jl. Teuku Umar  
Gg.Mesjid Kampung Losung

### **LATAR BELAKANG PENDIDIKAN**

Tahun 2005-2011 : SD Negeri 200222 Kota Padangsidimpuan  
Tahun 2011-2014 : SMP Negeri 6 Kota Padangsidimpuan  
Tahun 2014-2017 : SMA Negeri 3 Kota Padangsidimpuan

Tahun 2017 -Sekarang : Program Sarjana (Strata -1) Perbankan  
Syariah UIN Syekh Ali Ahmad Addary Padangsidempuan

**DOKUMENTASI**





**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PADANGSIDIMPUAN**  
**FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS ISLAM**

Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang 22733  
Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

Nomor : 640/In.14/G.1/G.4c/PP.00.9/03/2022  
Lampiran : -  
Hal : **Penunjukan Pembimbing Skripsi**

09 Maret 2022

Yth. Bapak;

1. Arbanur Rasyid : Pembimbing I
2. Ja'far Nasution : Pembimbing II

Dengan hormat, bersama ini disampaikan kepada Bapak bahwa, berdasarkan hasil sidang tim pengkajian kelayakan judul skripsi, telah ditetapkan judul skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini :

Nama : Rahmat Faisal Lubis  
NIM : 1740200207  
Program Studi : Ekonomi Syariah  
Judul Skripsi : Transaksi Jual Beli Item Game Online Ditinjau dari Perspektif Ekonomi Syariah (Studi Kasus Gang Mesjid Kampung Losung Kecamatan Padangsidempuan Selatan).

Untuk itu, diharapkan kepada Bapak bersedia sebagai pembimbing mahasiswa tersebut dalam penyelesaian skripsi dan sekaligus penyempurnaan judul bila diperlukan.

Demikian disampaikan, atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

Dekan,  
Wakil Dekan Bidang Akademik  
  
Abdul Nasser Hasibuan

Tembusan :  
Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam.