

Tinjauan Hukum Islam terhadap Game Higgs Domino; Eksistensi, Legalitas, dan Transkasi Jual-Beli Chip

Alfiah Saad¹

UI DDI Abdurrahman Ambo Dalle Polewali Mandar, Indonesia
alfiahsaad24@gmail.com

Muhammad Adam HR

UI DDI Abdurrahman Ambo Dalle Polewali Mandar, Indonesia
muhammadadamhr@ddipolman.ac.id

Fauziah

UI DDI Abdurrahman Ambo Dalle Polewali Mandar, Indonesia
fauziah@ddipolman.ac.id

Sappeami

UI DDI Abdurrahman Ambo Dalle Polewali Mandar, Indonesia
sappeamihamzah@gmail.com

Bulkis

UI DDI Abdurrahman Ambo Dalle Polewali Mandar, Indonesia
bulkis@ddipolman.ac.id

Submission	Accepted	Published
1 Januari 2024	17 Juli 2025	19 juli 2025

Abstract

This study aims to examine the existence, legality, and chip trading transactions in the Higgs Domino game from the perspective of Islamic law. The game has rapidly gained popularity among Indonesian society in line with the advancement of digital technology and the rise of online entertainment culture. However, its popularity has raised concerns due to elements resembling gambling practices. This research is a qualitative library study using a normative legal approach. Primary sources include literature on fiqh muamalah and statutory regulations, while secondary sources consist of scientific journals and books published within the last ten years. The findings reveal that although Higgs Domino is legally available on digital platforms, its legality remains in a legal grey area due to weak regulations regarding digital forms of gambling, particularly in chip trading transactions. From the

¹ Corresponding Author

standpoint of Islamic law, these practices involve elements of gharar (uncertainty) and maisir (gambling), and lead to harmful social impacts such as addiction and wasteful spending. Therefore, Higgs Domino and all forms of chip transactions are deemed invalid under Islamic law and should not be legitimized within Muslim communities.

Keywords: *Islamic Law, Higgs Domino, Chip Trading*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji eksistensi, legalitas, serta transaksi jual beli chip dalam game *Higgs Domino* dari perspektif hukum Islam. Game ini berkembang pesat di tengah masyarakat Indonesia, seiring dengan kemajuan teknologi digital dan maraknya budaya hiburan daring. Namun, popularitasnya menimbulkan kekhawatiran karena mengandung unsur yang menyerupai praktik perjudian. Penelitian ini merupakan studi pustaka berbasis kualitatif dengan pendekatan hukum normatif. Sumber primer mencakup literatur fiqh muamalah dan peraturan perundang-undangan, sementara sumber sekundernya adalah jurnal ilmiah dan buku terbitan sepuluh tahun terakhir. Hasil penelitian menunjukkan bahwa meskipun game *Higgs Domino* tersedia secara legal di platform digital, legalitasnya masih berada dalam area abu-abu hukum karena lemahnya regulasi terhadap bentuk perjudian digital, terutama pada transaksi jual beli chip. Dari perspektif hukum Islam, praktik ini mengandung unsur gharar dan maisir, serta menyebabkan dampak sosial yang merugikan seperti kecanduan dan pemborosan. Oleh karena itu, game *Higgs Domino* beserta segala bentuk transaksi chip-nya dinilai tidak sah secara syar'i dan seharusnya tidak mendapatkan legitimasi dalam masyarakat Muslim.

Kata kunci: Hukum Islam, Higgs Domino, Jual-Beli Chip

Pendahuluan

Pada era digital yang terus berkembang pesat, penggunaan teknologi informasi tidak hanya terbatas pada aktivitas produktif, tetapi juga telah merambah ke berbagai bentuk hiburan daring. Salah satu bentuk hiburan yang kini populer di kalangan masyarakat Indonesia adalah game berbasis daring, terutama game berbentuk simulasi kasino yang menawarkan sensasi seolah-olah bermain judi, namun dalam kemasan virtual. Kehadiran game seperti Higgs Domino Island menjadi bukti nyata bagaimana budaya bermain game kini telah mengalami pergeseran dari sekadar sarana rekreasi menjadi aktivitas yang melibatkan interaksi sosial, bahkan transaksi ekonomi virtual (Nizar et al., 2023). Dengan berbagai fitur seperti mini games, room permainan kartu, dan transaksi chip, game ini telah berhasil menarik minat berbagai kalangan, dari remaja hingga orang dewasa. Platform ini juga menjadi wadah baru yang menyatukan pemain dari seluruh Indonesia dengan berbagai latar belakang sosial dan ekonomi.

Fenomena ini kemudian tidak hanya menjadi tren dalam dunia hiburan digital, namun juga menyisakan sejumlah persoalan yang cukup kompleks. Salah satu permasalahan utama yang muncul adalah aktivitas jual beli chip virtual yang tidak hanya dilakukan melalui jalur resmi, melainkan juga melalui perantara atau bandar chip yang tersebar di berbagai wilayah. Praktik jual beli chip ini kerap menimbulkan implikasi hukum, baik dari segi hukum positif maupun dari perspektif hukum Islam. Terlebih lagi, game ini memiliki fitur yang menyerupai praktik perjudian, seperti permainan slot yang mengandalkan keberuntungan tanpa keterampilan strategis (Alwi et al., 2022). Pada sisi lain, kecanduan terhadap game ini juga mulai meresahkan masyarakat, karena tidak sedikit pengguna yang menghabiskan uang, waktu, dan perhatian secara berlebihan, sehingga menimbulkan dampak negatif terhadap aspek sosial dan ekonomi dalam kehidupan mereka.

Idealnya, game digital seperti Higgs Domino Island dimaksudkan sebagai bentuk hiburan modern yang dapat dinikmati secara santai dan tidak merugikan pemain. Game ini seharusnya menjadi sarana relaksasi yang dapat dinikmati dalam batasan waktu dan nilai-nilai moral yang wajar. Namun dalam realitasnya, game ini justru memunculkan kecenderungan perilaku konsumtif dan adiktif, serta praktik-praktik yang menjurus pada perjudian terselubung. Ketika transaksi chip dilakukan dengan melibatkan uang nyata dan tanpa adanya regulasi yang jelas, maka game ini telah bergeser dari fungsi hiburan menjadi ladang praktik ekonomi ilegal (Sahabuddin et al., 2025). Kondisi ini menimbulkan kekhawatiran di tengah masyarakat, khususnya dari perspektif agama yang menekankan pentingnya kehalalan sumber pendapatan dan larangan terhadap praktik judi dalam bentuk apapun.

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji dan menganalisis eksistensi serta legalitas Game Higgs Domino dari perspektif hukum Islam. Selain itu, fokus kajian juga diarahkan pada transaksi jual beli chip virtual yang terjadi dalam game tersebut, baik melalui kanal resmi maupun jalur informal, serta dampak sosial-ekonomi yang ditimbulkannya. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi ilmiah dalam memperkaya wacana hukum Islam kontemporer, terutama dalam menjawab tantangan hukum di era digital yang semakin kompleks. Lebih dari itu, penelitian ini juga dapat menjadi rujukan moral dan etis bagi masyarakat Muslim dalam memilih dan memilah bentuk hiburan digital yang sesuai dengan nilai-nilai syariah, serta menjadi dasar bagi para ulama, akademisi, dan pembuat kebijakan dalam merumuskan sikap keagamaan dan regulatif terhadap game-game serupa.

Kajian terkait *tinjauan hukum Islam terhadap game Higgs Domino*, bukanlah kajian yang benar-benar baru. Beberapa peneliti telah membahasnya dan mempublikasikannya dengan berbagai metode dan pendekatan. Primakova et al., dalam karya yang berjudul; "*Law Enforcement of Higgs Domino Online Gambling Crimes*", membahas isu ini dari perspektif penegakan hukum pidana terhadap praktik perjudian terselubung yang terjadi dalam game Higgs Domino. Temuan utama mereka menyatakan bahwa lemahnya regulasi dan pengawasan terhadap platform game virtual menjadi hambatan dalam memberantas perjudian online (Primakova et al., 2025). Persamaan antara karya ini dan kajian penulis adalah sama-sama menyoroti praktik jual-beli chip sebagai bagian dari aktivitas ilegal

yang berkedok hiburan. Namun, perbedaan terletak pada pendekatannya, Primakova menekankan aspek penegakan hukum positif, sedangkan kajian penulis berfokus pada tinjauan hukum Islam terhadap keabsahan hukum jual-beli chip dan eksistensi game secara syar'i.

Sahabuddin et al., dalam karya yang berjudul; *"Tinjauan Hukum Islam Terhadap Pemanfaatan Hasil Penjualan Chip Game Higgs Domino"*, membahas secara spesifik mengenai status hukum dari pendapatan yang diperoleh melalui penjualan chip dalam pandangan Islam. Penelitian ini menggunakan pendekatan fikih muamalah dengan menelaah hukum harta hasil jual-beli chip yang diasumsikan sebagai bagian dari transaksi batil karena mengandung unsur judi (*maisir*). Temuan penelitian ini menyimpulkan bahwa penghasilan dari penjualan chip adalah haram karena mengandung unsur spekulatif, tidak memiliki objek yang jelas, serta mendekati praktik perjudian (Sahabuddin et al., 2025). Persamaan karya ini dengan penelitian penulis terletak pada kajian terhadap transaksi chip, namun perbedaannya adalah penelitian Sahabuddin et al. lebih berfokus pada status hasil transaksi, bukan pada eksistensi dan legalitas game secara menyeluruh sebagaimana yang akan dianalisis dalam kajian ini.

Fauzi dan Harahap, dalam tulisannya yang berjudul *"Higgs Domino Island Ditinjau dari Hukum Pidana Islam"*, mengkaji permainan Higgs Domino dari pendekatan hukum pidana Islam dengan menitikberatkan pada unsur larangan perjudian. Mereka membahas bagaimana game ini mengandung *qimar* atau taruhan, yang dilarang dalam Islam, dan merekomendasikan fatwa haram terhadap permainan yang mengandung taruhan virtual. Temuan mereka memperkuat pandangan bahwa Higgs Domino tidak sekadar permainan hiburan, melainkan memiliki konsekuensi hukum pidana syariah (Fauzi & Harahap, 2022). Persamaan dengan penelitian penulis terletak pada pendekatan normatif hukum Islam terhadap substansi game. Namun, kajian Fauzi dan Harahap belum menyinggung secara spesifik dinamika legalitas dan persebaran eksistensi game di tengah masyarakat muslim Indonesia, serta tidak membahas sisi muamalah dari transaksi jual-beli chip secara menyeluruh.

Berdasarkan tinjauan pustaka yang dilakukan, terdapat celah kajian (*research gap*) yang menjadi fokus utama dalam tulisan ini. Penelitian sebelumnya cenderung membahas salah satu aspek dari game Higgs Domino secara terpisah, baik dari sisi hukum positif, hukum pidana Islam, maupun fikih muamalah terhadap hasil transaksi. Namun, belum ditemukan kajian komprehensif yang menelaah secara utuh mengenai eksistensi game Higgs Domino di Indonesia, legalitas keberadaannya dalam masyarakat muslim, serta bagaimana hukum Islam memandang praktik jual-beli chip yang terintegrasi dalam sistem permainan. Oleh karena itu, tulisan ini mencoba memberikan pendekatan hukum Islam yang lebih menyeluruh terhadap tiga aspek utama: eksistensi, legalitas, dan transaksi ekonomi dalam game Higgs Domino.

Artikel ini tergolong dalam penelitian pustaka berbasis kualitatif dengan pendekatan studi hukum normatif, yang berfokus pada analisis terhadap norma-norma hukum Islam terkait fenomena game Higgs Domino dan transaksi jual-beli chip di dalamnya. Sumber data primer dalam penelitian ini adalah literatur hukum Islam klasik dan kontemporer seperti kitab fiqh muamalah, fatwa ulama, serta peraturan perundang-undangan yang relevan (Benuf & Azhar, 2020). Sedangkan

sumber sekunder terdiri dari jurnal-jurnal ilmiah, artikel akademik, dan buku-buku terbitan sepuluh tahun terakhir yang membahas tema sejenis. Dalam proses analisis data dan uji keabsahan, penulis menggunakan skema deskriptif-analitis dengan pendekatan triangulasi sumber untuk menguji konsistensi informasi, sehingga dapat diperoleh kesimpulan yang objektif dan dapat dipertanggungjawabkan secara akademik.

Game Higgs Domino; Eksistensi dan Legalitas

Game *Higgs Domino Island* merupakan salah satu permainan digital berbasis mobile yang dirancang dengan tema permainan tradisional dan kartu khas Indonesia, seperti domino, qiu-qiu, dan berbagai varian remi. Dalam konteks permainan daring, Higgs Domino hadir bukan sekadar sebagai media hiburan, tetapi telah menjadi bagian dari ekosistem digital yang menggabungkan unsur budaya lokal dengan teknologi global (Alamanda et al., 2023). Dengan tampilan antarmuka yang menarik dan kemudahan akses, game ini berhasil menarik perhatian jutaan pengguna, khususnya di kawasan Asia Tenggara, termasuk Indonesia. Kehadiran Higgs Domino bukan hanya mencerminkan tren perkembangan industri game, tetapi juga memperlihatkan bagaimana digitalisasi mampu merambah ke dalam aktivitas hiburan yang dahulu bersifat konvensional.

Secara historis, Higgs Domino mulai dikenal luas di Indonesia pada sekitar tahun 2018-2019. Dikembangkan oleh Higgs Games, game ini segera meraih popularitas tinggi berkat konten yang lokalistik dan kemampuan untuk dimainkan secara gratis (*free-to-play*), meskipun tetap menyertakan sistem transaksi dalam aplikasi (*in-app purchase*). Perkembangan game ini tidak lepas dari meningkatnya penetrasi smartphone dan internet di Indonesia, serta kebutuhan masyarakat terhadap hiburan instan yang mudah diakses kapan pun dan di mana pun. Dalam waktu singkat, Higgs Domino menjadi salah satu aplikasi paling banyak diunduh di Google Play Store dan App Store, serta banyak diperbincangkan di berbagai platform media sosial dan komunitas daring.

Eksistensi Higgs Domino di tengah masyarakat Indonesia kian kokoh seiring dengan lonjakan pengguna aktif dan munculnya komunitas-komunitas pemain yang terorganisir secara informal, baik secara daring maupun luring. Banyak pengguna yang tertarik bukan hanya karena keseruannya, tetapi juga karena adanya fitur pertukaran koin emas atau chip yang memberi kesan kompetitif dan menantang. Pada beberapa daerah, game ini bahkan menjadi tren tersendiri di kalangan orang dewasa, menjadikannya tidak sekadar hiburan, melainkan juga sarana bersosialisasi dan adu strategi (Gultom & Sidauruk, 2024). Namun demikian, popularitas ini juga memunculkan berbagai pandangan, baik yang bersifat apresiatif maupun kritis, terutama terkait sistem pertukaran dan nilai tukar virtual yang terdapat dalam game tersebut.

Dalam memainkan Higgs Domino, pengguna cukup melakukan proses unduh aplikasi dari platform resmi seperti Google Play Store bagi pengguna Android atau App Store bagi pengguna iOS. Caranya pun sederhana: cukup ketik "Higgs Domino" di kolom pencarian, pilih aplikasi yang dikembangkan oleh Higgs Games, lalu unduh dan pasang di perangkat. Bagi sebagian pengguna yang tidak memiliki akses ke Play Store, tersedia alternatif mengunduh file APK melalui situs

pihak ketiga seperti APKPure, meskipun jalur ini disertai risiko keamanan yang cukup tinggi. Maka dari itu, pengguna sangat dianjurkan untuk selalu menggunakan jalur resmi agar menghindari risiko seperti malware atau pencurian data pribadi.

Setelah aplikasi terpasang, pengguna akan dihadapkan dengan opsi untuk login, baik menggunakan akun Facebook maupun sebagai pengunjung. Ini memberikan fleksibilitas kepada pengguna, terutama bagi mereka yang belum ingin mengaitkan data pribadi mereka secara langsung. Selain itu, terdapat fitur ID login yang memungkinkan pengguna mengakses akun mereka secara langsung setelah registrasi awal. Dalam hal keamanan, Higgs Domino telah menyediakan fitur untuk pemulihan kata sandi, seperti verifikasi melalui nomor telepon aktif dan pembuatan ulang sandi baru, sebagai bentuk tanggung jawab pengembang terhadap keamanan data pengguna.

Legalitas Higgs Domino di Indonesia menjadi isu menarik untuk ditelaah. Secara umum, game ini tidak dilarang oleh pemerintah Indonesia dan dapat diakses secara bebas melalui toko aplikasi resmi. Hal ini karena Higgs Domino beroperasi dalam ranah permainan digital yang tidak secara eksplisit melanggar hukum, selama tidak memfasilitasi perjudian dalam bentuk uang tunai secara langsung. Meskipun memiliki sistem chip yang dapat dibeli dan ditukar, hingga saat ini belum terdapat regulasi eksplisit yang secara langsung menjerat atau membatasi mekanisme transaksi dalam aplikasi tersebut, selama penggunaannya bersifat virtual dan tidak mengarah pada praktik perjudian uang nyata (Ramadhani & Syukur, 2021). Namun demikian, aspek legalitas ini tidak berarti tanpa tantangan. Beberapa kasus muncul di masyarakat di mana terjadi praktik jual beli chip Higgs Domino secara ilegal melalui media sosial atau platform perdagangan daring, yang kemudian dimanfaatkan oleh oknum tertentu untuk meraup keuntungan dengan cara yang tidak sah.

Hal ini menimbulkan kekhawatiran bahwa mekanisme permainan ini bisa disalahgunakan, terutama jika tidak ada pengawasan yang ketat dari pihak berwenang. Oleh karena itu, legalitas Higgs Domino harus dipahami sebagai legal dalam konteks distribusi dan akses digital, namun tetap memerlukan pengawasan dalam hal penggunaan dan dampaknya terhadap perilaku pengguna. Di sisi lain, eksistensi legal Higgs Domino juga ditopang oleh ekosistem ekonomi digital Indonesia yang berkembang pesat. Kehadiran dompet digital, sistem pembelian dalam aplikasi, serta konektivitas internet yang luas menjadi faktor pendukung mengapa game ini bisa eksis dan bertahan. Pemerintah Indonesia sendiri mendukung ekonomi kreatif berbasis digital melalui regulasi-regulasi seperti UU ITE dan Peraturan Menteri Kominfo tentang Penyelenggaraan Sistem Elektronik, yang secara umum memayungi aktivitas pengembang dan pengguna aplikasi digital seperti Higgs Domino.

Pengembangan legalitas ini juga memperlihatkan bagaimana teknologi dapat memfasilitasi bentuk hiburan baru yang tidak hanya legal tetapi juga dapat meningkatkan literasi digital masyarakat. Dengan bermain Higgs Domino, banyak pengguna yang belajar mengenai sistem login, pemulihan akun, keamanan data, hingga transaksi digital secara mandiri. Ini menjadi bagian dari proses digitalisasi masyarakat yang tidak hanya mengonsumsi teknologi, tetapi juga memahami aspek hukum dan etika yang menyertainya (Mujaddid & Akbar, 2025). Oleh karena

itu, meskipun menuai kontroversi, Higgs Domino tetap menjadi media edukatif tersendiri dalam dunia hiburan digital. Sebagai catatan penting, dinamika legalitas Higgs Domino memerlukan keterlibatan multi-pihak, mulai dari pemerintah sebagai regulator, pengembang sebagai penyedia aplikasi, hingga pengguna sebagai aktor utama yang bertanggung jawab dalam menggunakan aplikasi secara bijak.

Perlu adanya edukasi yang terus-menerus agar pengguna memahami perbedaan antara hiburan dan perjudian, serta tidak terjebak dalam praktik ilegal yang dapat merugikan diri sendiri maupun orang lain. Pemerintah juga perlu meningkatkan pengawasan terhadap platform jual beli chip ilegal, sambil tetap mendukung inovasi digital dalam ranah permainan daring. Dengan melihat kompleksitas tersebut, maka dapat dikatakan bahwa game Higgs Domino berada dalam posisi legal sepanjang digunakan dalam batas-batas yang diperkenankan oleh hukum. Namun, jika permainan ini dimanfaatkan untuk tujuan yang menyimpang, seperti perjudian atau jual beli ilegal, maka keabsahannya pun menjadi rentan dan patut diawasi. Ke depan, tantangan utama bukan hanya pada apakah aplikasi ini legal atau tidak, melainkan bagaimana mendorong penggunaan yang bertanggung jawab, aman, dan edukatif dalam rangka membangun masyarakat digital yang cerdas dan beretika.

Bonus Harian dan Dorongan Top-Up

Dalam dunia permainan digital yang terus berkembang pesat, *Higgs Domino Island* menjadi salah satu game berbasis mobile yang memanfaatkan sistem *reward* sebagai strategi utama menarik dan mempertahankan pemain. Salah satu mekanisme utamanya adalah pemberian bonus harian berupa chip sebesar dua juta (2M) kepada setiap akun yang aktif masuk setiap hari. Bonus ini tidak sekadar menjadi bentuk penghargaan untuk loyalitas pemain, tetapi juga merupakan *pintu masuk psikologis* untuk membentuk kebiasaan rutin dan menciptakan keterikatan emosional terhadap game (Azwar et al., 2024). Pada dasarnya, chip harian menciptakan persepsi semu bahwa game ini dapat diakses secara gratis tanpa harus mengeluarkan uang. Namun, di balik itu, sistem ini adalah bentuk manipulasi perilaku yang secara halus mendorong pemain untuk terus kembali dan bermain setiap hari, membentuk ketergantungan secara bertahap.

Ketika seorang pemain menerima chip harian dan menggunakannya untuk bermain, mereka akan mengalami serangkaian pengalaman yang membangkitkan rasa senang, penasaran, dan sering kali harapan untuk menang besar. Perasaan senang itu bisa meningkat tajam ketika mereka mengalami kemenangan, apalagi jika yang didapat adalah jackpot. Kemenangan besar ini kemudian menciptakan semacam ilusi bahwa hasil serupa bisa terus diulang. Namun, ketika chip harian habis karena kekalahan, rasa kehilangan mulai muncul. Di sinilah sistem permainan mulai memicu dorongan psikologis untuk melakukan top-up sebagai bentuk "pemulihan" dari kekalahan. Pemain merasa harus mencoba lagi untuk mendapatkan kemenangan, dan satu-satunya jalan saat chip habis adalah dengan membeli lebih banyak chip menggunakan uang asli. Situasi ini memperlihatkan bagaimana sistem reward yang tampak sederhana, justru menjadi pemicu perilaku konsumtif dan kompulsif.

Top-up, dalam konteks ini, adalah proses di mana pemain menggunakan uang nyata untuk membeli mata uang virtual dalam game, yaitu chip. Chip ini menjadi alat utama untuk memainkan permainan seperti slot, qiu-qiu, remi, dan lainnya. Artinya, top-up merupakan konversi langsung dari nilai ekonomi riil menjadi nilai digital dalam ekosistem permainan. Dalam sistem yang dibangun oleh Higgs Domino, chip bukan hanya alat permainan, melainkan juga simbol status, kekuatan, dan peluang. Pemain yang memiliki banyak chip akan memiliki akses lebih luas, termasuk taruhan besar, room-room eksklusif, dan potensi jackpot yang lebih tinggi (Abidin & Supriyadi, 2022). Maka tak heran jika top-up menjadi salah satu aktivitas yang sangat sentral dalam pengalaman bermain. Secara tidak langsung, inilah bentuk monetisasi dari perilaku pengguna yang terus "disiram" oleh iming-iming hadiah, progres level, dan keberuntungan digital.

Pertanyaannya kemudian: apakah sistem top-up ini legal? Dan mengapa pemerintah tidak melarangnya? Jawabannya cukup kompleks. Secara teknis, top-up di dalam aplikasi seperti Higgs Domino dilakukan melalui kanal resmi seperti Google Play atau App Store, yang tunduk pada regulasi internasional dan nasional tentang transaksi digital. Karena tidak ada pertukaran uang secara langsung antar pemain dalam aplikasi, aktivitas ini dianggap sah dan belum melanggar UU ITE atau KUHP. Selain itu, selama chip hanya digunakan dalam sistem permainan internal dan tidak dapat dikonversi kembali ke uang asli melalui aplikasi secara resmi, maka pemerintah masih menganggapnya sebagai bagian dari mekanisme game, bukan perjudian. Namun demikian, legalitas ini menjadi kabur ketika muncul praktik-praktik tidak resmi, seperti jual beli chip secara daring di luar aplikasi, yang sudah masuk dalam ranah abu-abu hukum dan dapat menyeret pengguna ke pelanggaran hukum secara tidak sadar.

Sisi gelap dari fitur top-up ini muncul dengan sangat tajam pada kalangan anak-anak dan remaja, yang secara psikologis belum matang dalam mengontrol dorongan emosional maupun keuangan. Banyak kasus di mana anak-anak menggunakan kartu kredit orang tua, atau menguras saldo e-wallet keluarga demi membeli chip tanpa izin. Hal ini menunjukkan bahwa top-up bukan hanya aktivitas digital biasa, melainkan memiliki implikasi etis dan moral yang serius. Ketika akses terhadap fitur pembelian dalam game tidak dibatasi secara ketat, maka anak-anak akan dengan mudah terdorong untuk mengulangi top-up karena ingin terus merasakan kesenangan atau mengejar kemenangan yang sebelumnya pernah mereka alami (Pratama & Kusuma, 2024). Dalam konteks ini, game tidak lagi menjadi media hiburan, melainkan ladang konsumsi yang tak terkendali bagi generasi muda yang rentan.

Jika kebiasaan top-up terus dilakukan secara berulang, terutama dengan dorongan psikologis yang kuat dari mekanisme permainan seperti slot, maka dampaknya sangat fatal secara ekonomi, sosial, dan psikologis. Ketika uang yang digunakan untuk top-up semakin besar, sementara hasil yang didapat tidak selalu sesuai harapan, pemain bisa mengalami frustrasi, stres, dan tekanan mental. Tidak jarang kasus muncul di mana individu mulai menjual barang pribadi, meminjam uang, bahkan mencuri demi bisa membeli chip. Fenomena ini dikenal sebagai *escalation of commitment*, yaitu kondisi ketika seseorang terus menginvestasikan sumber daya karena merasa sudah terlanjur jauh masuk. Dalam jangka panjang, ini

dapat mengarah pada kehancuran finansial, rusaknya hubungan keluarga, dan munculnya gangguan mental seperti depresi dan kecanduan.

Pola kecanduan ini diperparah oleh mekanisme permainan slot yang ada di dalam Higgs Domino. Slot bekerja dengan prinsip *intermittent reinforcement*, di mana pemain tidak mengetahui kapan akan menang, namun sesekali diberikan kemenangan besar agar tetap terpancing bermain. Ini persis seperti sistem mesin judi di kasino, hanya saja dalam bentuk digital. Saat seorang pemain mendapatkan jackpot, sistem otak mereka memproduksi dopamin, zat kimia yang menimbulkan rasa senang dan ketagihan. Inilah yang membuat pemain merasa euforia sesaat dan terdorong untuk terus bermain (Simbolon, 2022). Akibatnya, chip hasil top-up tidak pernah cukup, dan pemain terus-menerus membeli lagi demi mengejar sensasi yang sama. Perilaku ini sangat mirip dengan mekanisme ketagihan narkotika dalam konteks neuropsikologi.

Aspek lain yang memperkuat kecanduan adalah efek nyaris menang (*near-miss effect*) dan *illusion of control*, yakni perasaan bahwa pemain hampir menang atau merasa bisa mengendalikan hasil permainan, padahal permainan sepenuhnya acak. Ketika simbol di mesin slot hampir membentuk kombinasi kemenangan, pemain akan terdorong berpikir bahwa mereka hampir berhasil dan kemenangan berikutnya tinggal satu putaran lagi. Padahal, sistem random number generator (RNG) memastikan bahwa setiap putaran adalah acak dan tidak bisa dipengaruhi. Ini menciptakan dorongan emosional yang kuat untuk terus bermain, meski secara logika seharusnya pemain berhenti. Fenomena ini memperlihatkan betapa kuatnya manipulasi psikologis dalam permainan digital semacam ini. Keberadaan fitur top-up dalam Higgs Domino juga menciptakan kesenjangan dalam pengalaman bermain. Pemain yang mampu membeli chip dengan jumlah besar akan lebih mudah menang dan mengakses fitur-fitur eksklusif.

Sementara itu, pemain yang hanya mengandalkan chip harian sering kali tersingkir karena tidak mampu bersaing. Hal ini menimbulkan ekosistem permainan yang tidak adil, di mana keberhasilan lebih banyak ditentukan oleh kapasitas ekonomi daripada strategi atau keberuntungan murni. Dalam jangka panjang, kesenjangan ini tidak hanya menciptakan diskriminasi dalam komunitas pemain, tetapi juga memperkuat mentalitas konsumtif dan materialistik dalam budaya game. Ketiadaan batas usia yang ketat juga menjadi celah regulasi yang sangat berbahaya (Hidayatullah et al., 2022). Meski aplikasi telah mencantumkan label usia 18+, implementasi di lapangan sangat lemah. Tidak ada verifikasi identitas usia yang ketat saat pengguna mengunduh game atau melakukan top-up. Ini membuka peluang bagi anak-anak untuk mengakses permainan dan fitur top-up secara bebas. Pemerintah perlu lebih aktif dalam menerapkan kebijakan perlindungan konsumen digital, termasuk membuat regulasi yang mewajibkan verifikasi identitas, pembatasan transaksi digital bagi anak di bawah umur, dan pemberian peringatan risiko adiktif dalam aplikasi permainan.

Transaksi Jual-Beli Chip

Transaksi jual beli chip merupakan aktivitas pertukaran mata uang virtual dalam sebuah permainan dengan imbalan uang tunai atau bentuk pembayaran lainnya di dunia nyata. Dalam konteks permainan daring seperti Higgs Domino,

chip berperan sebagai alat utama untuk bermain dan mengakses berbagai jenis permainan yang tersedia dalam aplikasi tersebut. Chip sendiri memiliki nilai dalam permainan, namun karena penggunaannya yang sangat dominan, chip kemudian dianggap memiliki nilai ekonomis dan bahkan bisa dijadikan komoditas yang dapat dipertukarkan (Abidin & Supriyadi, 2022). Aktivitas jual beli chip ini tidak hanya terbatas pada antarpemain biasa, tetapi telah berkembang menjadi sebuah sistem ekonomi mikro tersendiri di dalam dan sekitar ekosistem permainan tersebut, lengkap dengan struktur pelaku usaha seperti penjual, pembeli, hingga perantara yang sering disebut sebagai “bandar chip.”

Fenomena jual beli chip di kalangan pemain game online semakin menjamur, seiring dengan meningkatnya popularitas permainan seperti Higgs Domino di berbagai kalangan masyarakat. Tidak hanya kalangan muda, tetapi juga orang dewasa bahkan lansia ikut terlibat dalam permainan ini karena dianggap mampu memberikan hiburan sekaligus peluang meraih keuntungan. Bagi sebagian pemain, mendapatkan jackpot dengan nilai chip yang sangat besar bukan hanya merupakan kesenangan, melainkan juga peluang bisnis. Banyak di antara mereka yang dengan cepat menjual chip hasil jackpot kepada pemain lain yang sedang kekurangan chip untuk bermain. Pola semacam ini terjadi secara masif dan nyaris menjadi kultur tersendiri di komunitas pemain.

Dalam praktiknya, terdapat dua cara utama dalam melakukan transaksi jual beli chip, yakni melalui teman sesama pemain atau melalui pihak yang lebih profesional yaitu bandar. Penjual chip biasanya adalah pemain yang memperoleh kelebihan chip dari hasil permainan, sedangkan pembeli adalah pemain yang kehabisan chip namun ingin terus bermain. Bandar chip sendiri merupakan individu atau kelompok yang menyediakan stok chip dalam jumlah besar dan menjualnya kepada pemain dengan harga yang sedikit lebih tinggi, tetapi dengan kecepatan transaksi yang tinggi dan pelayanan yang lebih terjamin (Rahman, 2023). Hubungan antara pemain dan bandar chip kerap didasari oleh kepercayaan dan reputasi, karena transaksi ini umumnya berlangsung di luar sistem resmi permainan. Selain melalui pihak ketiga seperti teman atau bandar, pemain juga memiliki opsi untuk membeli chip secara resmi melalui sistem top-up dalam aplikasi Higgs Domino, biasanya menggunakan pulsa atau metode pembayaran digital lainnya.

Namun demikian, metode ini dianggap kurang diminati oleh mayoritas pemain karena harganya yang cenderung lebih mahal dibandingkan harga pasar yang ditawarkan oleh teman atau bandar. Ketidakseimbangan harga inilah yang menjadi salah satu penyebab utama maraknya transaksi chip di luar sistem resmi. Para pemain lebih memilih mencari alternatif yang lebih murah, meskipun berisiko dari sisi keamanan akun dan keabsahan transaksi. Harga chip dalam jual beli informal sangat bervariasi, tergantung pada jumlah chip yang dibeli serta siapa penjualnya. Semakin besar jumlah chip, biasanya harga per unitnya akan semakin murah. Hal ini menandakan bahwa hukum ekonomi permintaan dan penawaran juga berlaku dalam sistem ini, meskipun tidak secara formal. Dalam beberapa kasus, pemain yang sudah sangat mengenal sistem jual beli ini bahkan mampu menjadi penjual chip dan memperoleh keuntungan cukup besar. Mereka membeli chip dari sumber terpercaya dengan harga rendah, kemudian menjual kembali kepada pemain lain dengan margin keuntungan tertentu.

Kemudahan dalam melakukan transaksi chip menjadi faktor utama mengapa praktik ini terus berkembang. Pemain hanya perlu mengirimkan ID akun game mereka kepada penjual. Setelah itu, penjual akan mengakses akun mereka melalui sistem pengiriman chip yang telah disediakan oleh aplikasi, lalu memasukkan ID, menentukan jumlah chip, dan melakukan pengiriman. Tidak ada sistem keamanan berlapis dalam proses ini, karena semua transaksi dilakukan dalam ranah informal dan bergantung pada itikad baik masing-masing pihak. Meskipun demikian, karena kepraktisan dan kecepatan layanan, banyak pemain tetap merasa nyaman menggunakan cara ini (Gultom & Sidauruk, 2024). Hasil wawancara terhadap beberapa pemain aktif Higgs Domino mengonfirmasi bahwa mereka lebih banyak mengandalkan bandar chip atau teman dekat dalam proses transaksi. Bagi mereka, selain harga yang lebih murah, layanan yang personal dan fleksibel menjadi keunggulan utama dibandingkan dengan top-up resmi.

Bahkan dalam beberapa komunitas game, telah terbentuk jaringan penjual-pembeli yang aktif dan saling mendukung. Mereka saling bertukar informasi mengenai harga pasar terbaru, penjual terpercaya, hingga teknik mendapatkan chip secara efisien. Hal ini menunjukkan bahwa transaksi chip bukan hanya fenomena kasual, tetapi sudah menjadi aktivitas sosial dan ekonomi yang terorganisasi. Namun di balik kemudahan dan keuntungan yang dirasakan oleh para pemain, terdapat berbagai risiko yang menyertai praktik jual beli chip ini. Risiko pertama adalah dari sisi keamanan akun. Karena dalam proses transaksi seringkali pembeli memberikan ID akun, bahkan dalam beberapa kasus memberikan akses penuh seperti username dan password, maka peluang untuk disalahgunakan oleh oknum yang tidak bertanggung jawab sangat besar. Selain itu, transaksi chip di luar sistem resmi juga tidak memiliki perlindungan hukum yang jelas. Jika terjadi penipuan, kerugian, atau akun diblokir, tidak ada mekanisme resmi yang bisa melindungi hak-hak pemain.

Aspek hukum menjadi perhatian tersendiri karena jual beli chip dapat dikategorikan sebagai bentuk perjudian terselubung. Dalam hukum positif di Indonesia, perjudian dalam bentuk apapun dilarang, termasuk yang menggunakan media digital. Apabila chip digunakan sebagai alat taruhan, dan kemudian ditukar kembali menjadi uang nyata, maka ini bisa dianggap melanggar undang-undang. Beberapa kasus penangkapan terhadap bandar chip atau pelaku penipuan dalam transaksi chip sudah pernah terjadi, meskipun belum bersifat sistemik dan menyeluruh (Fitriani et al., 2024). Penegakan hukum dalam bidang ini masih terbatas karena permainan daring belum diatur secara rinci dalam regulasi nasional. Dari perspektif etika digital dan tanggung jawab sosial, jual beli chip dapat menimbulkan dampak buruk apabila tidak dikendalikan.

Banyak pemain yang terjerumus dalam kecanduan bermain demi mendapatkan chip, lalu menjualnya untuk keuntungan cepat, yang pada akhirnya berdampak pada kondisi finansial dan psikologis. Bahkan, tidak sedikit yang menghabiskan uang kebutuhan sehari-hari untuk membeli chip hanya demi bertaruh dan berharap menang. Dalam jangka panjang, hal ini dapat merusak produktivitas dan relasi sosial seseorang, terutama jika permainan sudah dijadikan jalan pintas untuk mendapatkan uang (Mustaqilla et al., 2023). Sementara itu, pihak pengembang aplikasi seperti Higgs Domino sebenarnya telah menyediakan kanal resmi untuk pembelian chip. Namun, belum semua pemain merasa

teredukasi akan pentingnya membeli chip secara legal. Upaya edukasi digital perlu diperkuat agar pemain memahami risiko yang mungkin timbul dari transaksi ilegal. Di sisi lain, penyedia aplikasi juga perlu memperketat sistem keamanan agar tidak mudah dimanipulasi untuk transaksi di luar jalur resmi. Jika tidak dikendalikan, fenomena ini dapat berkembang menjadi pasar gelap virtual yang sulit diawasi.

Tinjauan Hukum Islam terhadap Praktik Jual-Beli Chip

Praktik jual beli chip dalam game Higgs Domino merupakan fenomena yang semakin meluas di masyarakat dan menarik untuk dikaji dalam perspektif hukum Islam. Chip yang awalnya hanya berfungsi sebagai mata uang virtual di dalam permainan kini mengalami transformasi nilai menjadi komoditas yang diperjualbelikan secara nyata. Dalam konteks hukum Islam, persoalan ini dapat dianalisis dari berbagai dimensi, mulai dari status objek transaksi (chip), sistem transaksi, hingga implikasinya terhadap perilaku sosial. Tinjauan ini bertujuan untuk memahami sejauh mana praktik jual beli chip dapat dibenarkan atau justru dilarang dalam kerangka fikih muamalah (Sahabuddin et al., 2025). Dalam Islam, salah satu prinsip utama dalam jual beli adalah halalnya objek dan cara transaksi. Sebuah barang dapat diperjualbelikan jika ia memiliki nilai, dapat dimiliki, dan tidak haram zatnya maupun penggunaannya.

Pada konteks ini, muncul keraguan terhadap keabsahan chip sebagai objek jual beli. Chip pada dasarnya adalah barang virtual yang hanya memiliki nilai dalam ruang digital tertentu, dan bahkan hanya berguna jika digunakan untuk bermain game. Namun, karena chip dapat ditukar kembali menjadi uang nyata, maka nilai ekonomisnya menjadi nyata pula, meskipun tidak memiliki bentuk fisik. Dalam kasus ini, ulama kontemporer berbeda pandangan: sebagian membolehkan transaksi terhadap barang digital jika memenuhi syarat-syarat syar'i, namun sebagian lain melarang jika barang tersebut digunakan untuk perjudian, spekulasi, atau hal yang tidak produktif (Dewi et al., 2023). Permasalahan semakin kompleks ketika chip digunakan bukan semata sebagai alat permainan, tetapi sebagai alat taruhan. Jika chip dipertaruhkan dalam permainan untuk memperoleh keuntungan, maka statusnya bisa berubah menjadi alat perjudian, dan setiap transaksi jual-beli terhadap alat judi hukumnya haram. Ini sesuai dengan larangan dalam Al-Qur'an;

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

“Hai orang-orang yang beriman, sesungguhnya (minuman) khamar, berjudi, (berkorban untuk) berhala, mengundi nasib dengan panah, adalah perbuatan keji termasuk perbuatan syaitan. Maka jauhilah perbuatan-perbuatan itu agar kamu beruntung.” (QS. Al-Ma'idah: 90).

Berdasarkan ayat di atas, jual beli chip yang digunakan dalam permainan yang bersifat spekulatif, penuh unsur untung-untungan, dan adiksi, dapat

dikategorikan sebagai bentuk transaksi haram karena mendukung praktik yang dilarang. Dari segi akad jual beli, praktik transaksi chip di luar sistem resmi aplikasi juga mengandung beberapa kecacatan hukum menurut Islam. Salah satunya adalah ketidakjelasan (*gharar*) dalam objek dan akadnya (Pardiansyah, 2022). Dalam banyak kasus, transaksi dilakukan secara informal melalui perantara atau “bandar chip” yang tidak memiliki izin resmi dan tanpa dokumentasi transaksi yang sah. Pembeli hanya memberikan ID akun, lalu chip dikirimkan melalui sistem internal game tanpa jaminan, resi, atau kejelasan hukum. Jika terjadi penipuan, pembeli tidak memiliki dasar hukum untuk menuntut haknya. Dalam hukum Islam, salah satu rukun jual beli adalah kejelasan objek, harga, dan akad yang disepakati dua pihak (*ijab-qabul*). Transaksi chip informal ini jelas melanggar prinsip-prinsip tersebut, sehingga dapat dikategorikan sebagai jual beli yang batil atau fasid (rusak).

Selain dari aspek akad, perlu juga diperhatikan dampak moral dan sosial dari praktik jual beli chip ini. Dalam banyak kasus, game ini menimbulkan kecanduan yang menyebabkan pemain rela mengeluarkan uang dalam jumlah besar demi membeli chip agar bisa terus bermain dan bertaruh. Dalam konteks hukum Islam, kecanduan yang mengarah pada penelantaran kewajiban; seperti meninggalkan salat, menyalahgunakan waktu, bahkan menggunakan uang kebutuhan rumah tangga untuk top-up chip. Semua itu termasuk perbuatan dosa. Rasulullah SAW bersabda, “*Cukuplah seseorang dikatakan berdosa jika ia menyalahgunakan orang yang menjadi tanggungannya.*” (HR. Abu Daud). Jika kepala keluarga menghabiskan seluruh gajinya untuk bermain dan membeli chip, sehingga menelantarkan istri dan anak-anak, maka perbuatannya tidak hanya tercela secara sosial, tetapi juga berdosa dalam timbangan syariah.

Dari sudut pandang ekonomi Islam, sistem jual beli chip dalam game ini tidak mencerminkan asas keadilan, transparansi, dan produktivitas. Dalam banyak kasus, keuntungan hanya diperoleh oleh segelintir pemain (misalnya, bandar chip atau pemain yang beruntung), sementara mayoritas pemain mengalami kerugian, baik secara finansial maupun mental. Ini mirip dengan sistem *zero-sum game*, di mana keuntungan satu pihak berasal dari kerugian pihak lain, dan hal ini tidak sejalan dengan prinsip keadilan dalam Islam (Sahabuddin et al., 2025). Perdagangan yang adil dalam Islam adalah perdagangan yang saling menguntungkan, bukan yang mengeksploitasi kelemahan atau kecanduan orang lain. Dengan demikian, praktik jual beli chip dalam game Higgs Domino mengandung banyak unsur yang bertentangan dengan hukum Islam, baik dari sisi objek, akad, motivasi, maupun dampaknya. Permainan ini, jika dikaji secara utuh, mengandung unsur *gharar*, *maisir*, dan bahkan bisa mendorong pada *tabdzir* dan penelantaran kewajiban agama maupun sosial.

Game Higgs Domino dalam Perspektif Hukum Islam

Permainan *Higgs Domino* adalah salah satu aplikasi permainan daring yang sangat populer di Indonesia, terutama karena menyuguhkan berbagai jenis permainan kartu tradisional seperti domino, remi, dan gable dalam bentuk digital. Namun, di balik popularitasnya, muncul persoalan serius dari sudut pandang hukum Islam yang perlu mendapatkan perhatian. Secara umum, hukum Islam

memiliki prinsip tegas dalam menetapkan halal-haram sebuah aktivitas, termasuk permainan atau hiburan digital. Jika mengacu pada kaidah *fiqhiyyah*, bahwa “segala sesuatu yang melalaikan dan mengandung unsur perjudian (*maysir*) adalah haram,” maka permainan *Higgs Domino* secara keseluruhan dapat dikategorikan sebagai permainan yang dilarang dalam Islam, terutama karena mengandung unsur *maysir* dan potensi kerugian harta secara nyata.

Game ini tidak hanya sekadar menyediakan hiburan, tetapi melibatkan transaksi digital berupa pembelian dan penjualan chip yang kerap dipertukarkan sebagai bentuk nilai ekonomis (Igomu et al., 2024). Pada konteks inilah aspek hukum Islam menjadi lebih kompleks. Dalam *Higgs Domino*, pemain dapat memperoleh chip secara gratis atau membeli melalui top-up, lalu menggunakan chip tersebut dalam permainan dan menjualnya kembali kepada pihak ketiga seperti pemain lain atau bandar. Transaksi semacam ini tidak hanya mengaburkan batas antara hiburan dan perjudian, tetapi juga melibatkan bentuk jual beli yang tidak memenuhi syarat sah dalam Islam. Bahkan, beberapa aktivitas di dalamnya sangat mirip dengan praktik judi karena mengandalkan keberuntungan untuk mendapatkan keuntungan chip yang nantinya dapat diuangkan.

Terdapat beberapa jenis pelanggaran hukum Islam yang melekat dalam permainan ini. Pertama, unsur *maysir* (perjudian), karena hasil dari permainan sangat bergantung pada keberuntungan dan bukan keterampilan semata. Kedua, terdapat unsur *gharar* (ketidakjelasan), di mana transaksi chip sering kali tidak transparan, tidak memiliki akad yang jelas, dan terjadi di luar sistem formal. Ketiga, ada aspek *israf* (pemborosan), terutama bagi pemain yang rela menghabiskan uang dalam jumlah besar demi membeli chip atau melakukan top-up secara berulang (Wibowo et al., 2025). Keempat, muncul pula *tasyabbuh bil kuffar* (menyerupai orang kafir), karena permainan ini mengadopsi model taruhan ala kasino yang jelas bertentangan dengan nilai-nilai keislaman.

Apabila ditinjau dari aspek hukum Islam terkait transaksi jual beli chip dalam game ini, maka perlu dikaji dari sudut pandang *rukun dan syarat jual beli* dalam Islam. Dalam Islam, jual beli yang sah harus memenuhi empat rukun utama, yaitu adanya penjual dan pembeli yang *'aqil baligh*, adanya barang yang diperjualbelikan (*ma'qud 'alaih*) yang halal dan bermanfaat, adanya harga yang disepakati, serta adanya *ijab dan qabul* yang jelas. Dalam konteks *Higgs Domino*, chip yang dijual sebenarnya bukan barang nyata, tidak memiliki nilai manfaat yang diakui dalam Islam, dan bahkan dapat dijadikan alat untuk berjudi, maka transaksi tersebut tergolong *jual beli batil* (A'yun, 2024). Selain itu, transaksi sering kali dilakukan tanpa akad langsung dan melalui jalur informal seperti media sosial atau agen tidak resmi, sehingga tidak memenuhi syarat transparansi dan keadilan dalam muamalah.

Permasalahan lain yang sangat serius adalah aspek kecanduan game ini, yang dalam banyak kasus menyebabkan kerusakan sosial dan keluarga. Islam secara tegas melarang aktivitas yang membawa kemudaratatan (*ḍarar*), baik terhadap diri sendiri maupun orang lain. Dalam konteks ini, banyak kasus ditemukan bahwa pemain yang telah kecanduan game *Higgs Domino*, terutama anak-anak dan kepala keluarga, menjadi lalai terhadap kewajibannya. Seorang ayah yang menghabiskan seluruh gajinya untuk membeli chip demi terus bermain jelas telah menelantarkan keluarganya. Ini bertentangan dengan prinsip *maslahah*

(kemaslahatan) dan *al-dharar yuzalu* (kerusakan harus dihilangkan), yang menjadi dasar dalam hukum Islam.

Kecanduan game seperti *Higgs Domino* juga berdampak pada kesehatan mental, penurunan produktivitas, hingga memicu tindakan kriminal akibat dorongan untuk mendapatkan chip secara ilegal atau meminjam uang secara tidak wajar. Dalam hukum Islam, menjaga akal dan harta termasuk dalam *maqashid al-shari'ah* atau tujuan utama syariat. Maka dari itu, ketika permainan ini menjadi sarana yang merusak akal dan menghilangkan harta dengan sia-sia, maka haram hukumnya untuk dimainkan (Arrafif & Wiguna, 2023). Apalagi jika dimainkan terus-menerus hingga mengabaikan ibadah dan tanggung jawab sosial. Lebih dari itu, permainan ini menciptakan kultur ketergantungan dan kompetisi semu yang tidak sehat. Banyak anak-anak dan remaja yang merasa percaya diri hanya ketika mereka menang dan mendapatkan banyak chip, sehingga membentuk mentalitas semu yang mengukur harga diri berdasarkan skor digital. Padahal dalam Islam, kemuliaan seseorang ditentukan oleh ketakwaannya, bukan oleh keberuntungan dalam permainan. Akibatnya, nilai-nilai pendidikan dan spiritual menjadi terpinggirkan oleh budaya instan yang ditawarkan game ini.

Penting juga dicermati bahwa penyebaran game ini sangat masif, bahkan di daerah terpencil. Hal ini menandakan lemahnya kontrol orang tua dan lembaga pendidikan dalam memberikan pemahaman terkait bahaya digital, termasuk bahaya game dengan model seperti *Higgs Domino*. Islam menganjurkan agar setiap orang tua bertanggung jawab atas pendidikan anak-anaknya dan menjauhkan mereka dari hal-hal yang sia-sia (*lahwun*) dan membahayakan. Maka, tanggung jawab atas penyebaran dan keterlibatan anak dalam permainan ini tidak hanya ditujukan pada pemain, tetapi juga pada lingkungan sosial dan struktur regulasi yang belum membatasi akses game semacam ini secara ketat (Simbolon, 2022). Dalam kerangka hukum Islam, pemerintah atau otoritas berwenang memiliki peran penting untuk melakukan *hisbah* atau pengawasan sosial terhadap segala bentuk aktivitas masyarakat yang menyimpang dari syariat. Dalam konteks ini, otoritas harus mampu mengambil kebijakan tegas terhadap game yang mengandung unsur perjudian dan merusak moral seperti *Higgs Domino*. Apalagi jika sudah terbukti membawa kerugian ekonomi, keretakan rumah tangga, hingga degradasi moral generasi muda.

Berdasarkan uraian tersebut, *Higgs Domino* dalam kaca mata hukum Islam mengandung banyak aspek yang tidak sesuai dengan nilai-nilai syariat. Permainan ini bukan hanya sekadar hiburan, tetapi telah berubah menjadi lahan perjudian terselubung dengan sistem yang membahayakan nilai akhlak, kestabilan keluarga, dan keselamatan harta. Oleh karena itu, umat Islam dianjurkan untuk menjauhi permainan ini dan lebih memilih bentuk hiburan yang sehat, edukatif, dan sesuai dengan prinsip-prinsip keislaman. Penilaian terhadap game seperti *Higgs Domino* tidak dapat dilakukan semata-mata dengan melihat sisi kesenangan atau aspek teknis permainannya, tetapi harus ditimbang secara menyeluruh melalui kacamata syariat yang mengedepankan maslahat, menghindari mafsadat, dan menjaga nilai-nilai moral serta sosial masyarakat. Hukum Islam hadir bukan untuk membatasi kreativitas, tetapi untuk menata aktivitas manusia agar senantiasa berada dalam koridor kebaikan dan kemaslahatan umat.

Kesimpulan

Eksistensi dan legalitas game ini di Indonesia tidak lepas dari perkembangan teknologi digital, budaya hiburan daring, serta peluang ekonomi yang muncul dari industri game online. *Higgs Domino* hadir sebagai aplikasi permainan yang menasar berbagai kalangan, dengan kemasan budaya lokal dan fitur sosial yang menarik. Meski di satu sisi game ini masuk ke dalam sistem aplikasi yang tersedia secara sah melalui platform digital seperti Play Store, namun legalitasnya di Indonesia masih menjadi perdebatan, terutama ketika unsur permainan mulai mengarah pada praktik perjudian melalui fitur jual beli chip yang tidak diatur secara ketat oleh otoritas hukum. Regulasi yang belum sepenuhnya adaptif terhadap bentuk perjudian digital ini membuat ruang abu-abu hukum terbuka, dan menjadikan game seperti *Higgs Domino* tetap dapat diakses oleh masyarakat luas tanpa pembatasan usia dan penggunaan.

Dari perspektif hukum Islam, eksistensi game *Higgs Domino*, terutama fitur transaksional berupa jual beli chip, dinilai tidak sesuai dengan prinsip-prinsip syariah. Game ini tidak hanya mengandung unsur *gharar* (ketidakjelasan) dan *maisir* (perjudian), tetapi juga menimbulkan mudarat yang lebih besar daripada manfaatnya. Jual beli chip virtual tidak memenuhi rukun jual beli dalam Islam, karena objek yang diperdagangkan tidak memiliki nilai manfaat yang nyata, tidak ada kepastian kepemilikan, dan tidak sah secara substansi. Selain itu, aktivitas game ini telah menimbulkan kerusakan sosial seperti kecanduan, pemborosan harta, dan kelalaian terhadap tanggung jawab keluarga, yang semuanya bertentangan dengan maqashid syariah. Oleh karena itu, dalam tinjauan hukum Islam, game *Higgs Domino* dan seluruh transaksi chip virtual yang mengiringinya dinilai haram dan seharusnya tidak mendapat legitimasi di tengah masyarakat Muslim.

Referensi

- Abidin, A. Z., & Supriyadi, A. P. (2022). Jual Beli Chip Higgs Domino Island dalam Tinjauan Adz-Dzar'ah. *Journal of Islamic Business Law*, 6(1), Article 1.
- Alamanda, G., Simanjorang, E. F. S., & Lubis, J. (2023). Analysis of the Influence of Higgs Domino Island Online Games on Adolescent Aggressive Behavior in Labuhanbatu. *IJSE: Indonesian Interdisciplinary Journal of Sharia Economics*, 6(2), Article 2. <https://doi.org/10.31538/ijse.v6i2.3875>
- Alwi, S. R., Wijaya, A., & Lewa, I. (2022). Analisis Hukum Islam Terhadap Kebiasaan Transaksi Chip pada Game Domino Online. *Shautuna: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Perbandingan Mazhab*, 3(2), 275–292. <https://doi.org/10.24252/shautuna.vi.24025>
- Arrafif, A. I., & Wiguna, F. A. (2023). Phenomenological Analysis of The Rising Online Gambling Among Students in Kediri. *Jurnal Sosiologi Pendidikan Humanis*, 8(1), Article 1. <https://doi.org/10.17977/um021v8i1p82-95>
- A'yun, N. (2024). Islamic Business Ethics Yusuf Al-Qardhawi's Perspective. *Al-Muttaqin: Jurnal Studi, Sosial, Dan Ekonomi*, 5(2), Article 2.
- Azwar, S., Wahyuni, W., & Ilham, K. (2024). Pola-Pola Interpretasi Permainan Higgs Domino terhadap Remaja. *Abstrak: Jurnal Kajian Ilmu Seni, Media Dan Desain*, 1(4), 290–303. <https://doi.org/10.62383/abstrak.v1i4.255>

- Benuf, K., & Azhar, M. (2020). Metodologi Penelitian Hukum sebagai Instrumen Mengurai Permasalahan Hukum Kontemporer. *Gema Keadilan*, 7(1), 20–33.
- Dewi, G. V., Fitria, A., Anjasmara, R., & Enggarsasi, U. (2023). Peran Digital Evidence dalam Kasus Money Laundering. *Jurnal Risalah Kenotariatan*, 4(2), 149–156. <https://doi.org/10.29303/risalahkenotariatan.v4i2.149>
- Fauzi, M., & Harahap, Z. A. A. (2022). Higgs Domino Island Ditinjau dari Hukum Pidana Islam. *Jurnal El-Thawalib*, 3(2), Article 2. <https://doi.org/10.24952/el-thawalib.v3i2.5299>
- Fitriani, F., Harahap, F. R., & Ramadhani, T. (2024). Perjudian Berbasis Aplikasi Chip Higgs Domino: Studi Patologi Sosial Perilaku Masyarakat Kota Pangkalpinang. *Triwikrama: Jurnal Ilmu Sosial*, 4(7), Article 7. <https://doi.org/10.6578/triwikrama.v4i8.5219>
- Gultom, M., & Sidauruk, W. H. (2024). Dasar Pertimbangan Hakim Menjatuhkan Hukuman Lebih Ringan terhadap Penyedia Chip Higgs Domino di Wilayah PN Pematangsiantar (Studi Kasus Putusan No. 54/Pid.B/2023/PN Pms). *Jurnal Profil Hukum*, 2(1), 39–56.
- Hidayatullah, S., Aupia, A., Ikhwan, D. A., & Yuliyanti, S. (2022). Hubungan Kecanduan Game Online terhadap Perilaku Sosial Remaja di Desa Anggaraksa. *ProHealth Journal*, 19(2), Article 2. <https://doi.org/10.59802/phj.202219263>
- Igomu, A., Mulyono, A., & Bonggoibo, A. A. (2024). Online Gambling: A Tantalizing Game with Risks that Drain Fortunes and Futures. *Sinergi International Journal of Law*, 2(3), Article 3. <https://doi.org/10.61194/law.v2i3.199>
- Mujaddid, M., & Akbar, F. (2025). Pengaruh Game Online (Higgs Domino Island) Terhadap Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Bulukumba. *Journal of Education Sciences: Fondation & Application*, 4(1), Article 1. <https://doi.org/10.56959/jesfa.v4i1.115>
- Mustaqilla, S., Sarah, S., Salsabila, E. Z., & Fadhillah, A. (2023). Analisis Maraknya Warga Miskin yang Kecanduan Judi Online di Indonesia. *Glossary : Jurnal Ekonomi Syariah*, 1(2), Article 2. <https://doi.org/10.52029/gose.v1i2.175>
- Nizar, M., Mundir, A., Syu'aibi, M., & Aris 'Alwan, M. (2023). Analisis Dampak Game Online Higgs Domino Island terhadap Perilaku Milenial di Kecamatan Kejayan Perspektif Ekonomi Syariah. *Iqtisodina: Jurnal Ekonomi Syariah Dan Hukum Islam*, 6(1), Article 1. <https://doi.org/10.35127/iqtisodina.v6i1.6924>
- Pardiansyah, E. (2022). Konsep Riba Dalam Fiqih Muamalah Maliyyah dan Praktiknya Dalam Bisnis Kontemporer. *Jurnal Ilmiah Ekonomi Islam*, 8(2), Article 2. <https://doi.org/10.29040/jiei.v8i2.4751>
- Pratama, G. A., & Kusuma, A. S. (2024). Kepercayaan di Internet: Studi Kasus pada Korban Layanan Top Up Game Online di Media Sosial. *Jurnal Indonesia: Manajemen Informatika Dan Komunikasi*, 5(3), Article 3. <https://doi.org/10.35870/jimik.v5i3.892>
- Primakova, G., Achmad, D., Monica, D. R., & Raharjo, E. (2025). Law Enforcement of Higgs Domino Online Gambling Crimes. *Social Sciences Journal*, 1(3), Article 3. <https://doi.org/10.70963/soc.v1i3.223>

- Rahman, A. I. E. (2023). Transaksi Chip Game Higgs Domino dalam Pandangan Hukum Perjanjian Syariah. *Al-Huquq: Journal of Indonesian Islamic Economic Law*, 5(1), Article 1. <https://doi.org/10.19105/alhuquq.v5i1.8823>
- Ramadhani, P., & Syukur, A. (2021). Unsur Pidana dalam Game Online Higgs Domino yang Chip/Koin Diperjualbelikan Ditinjau dari Perspektif Hukum Pidana Islam dan Hukum Positif. *Juripol: Jurnal Institusi Politeknik Ganesha Medan*, 4(2), Article 2. <https://doi.org/10.33395/juripol.v4i2.11158>
- Sahabuddin, M. S., Fachrul, M., Zulmaizar, M. M., & Malik, A. (2025). Tinjauan Hukum Islam terhadap Pemanfaatan Hasil Penjualan Chip Game Higgs Domino. *Journal Peqquruang: Conference Series*, 6(2), Article 2. <https://doi.org/10.35329/jp.v6i2.5610>
- Simbolon, J. W. (2022). Aplikasi Game Online Higgs Domino Island di Kalangan Mahasiswa dalam Perspektif Patologi Sosial. *JISA: Jurnal Ilmiah Sosiologi Agama*, 5(1), Article 1. <https://doi.org/10.30829/jisa.v5i1.11155>
- Wibowo, M. T., Sinaga, A. I., Sitepu, N. A. S., Hasibuan, A. A., & Jannah, M. (2025). Kontroversi Hukum Game Online dalam Perspektif Fikih Islam. *Mudabbir: Journal Research and Education Studies*, 5(1), Article 1. <https://doi.org/10.56832/mudabbir.v5i1.660>