



**ANALISIS KEHARMONISAN KELUARGA PADA
KELUARGA PENGGIAT *GAME HIGGS DOMINO***

SKRIPSI

OLEH:
MUKHAMMAD GHOZI ROHMATULLOH
NPM.21901012071



**UNIVERSITAS ISLAM MALANG
FAKULTAS AGAMA ISLAM
PROGRAM STUDI HUKUM KELUARGA ISLAM
2023**

Abstrak

Rohmatulloh, Mukhammad Khozi, 2023. *Analisis Keharmonisan Keluarga pada Keluarga Penggiat Game Higgs Domino*. Progam Studi Hukum Islam, Fakultas Agama Islam, Universitas Islam Malang. Pembimbing I: Faridatus Sa'adah, M.Th.I. Pembimbing II: Humaidi, S.Hi.

Kata Kunci: keharmonisan, keluarga, Penggiat *game higgs domino*.

Adapun alasan peneliti mengambil judul ini, karena dapat dibahas dan di kaji. karena *game higgs domino* sangat marak dikalangan seluruh usia mulai dari anak-anak sampai orang tua, Maka penulis tertarik untuk membahas masalah tentang analisis keharmonisan keluarga pada keluarga penggiat *higgs domino*.

Keharmonisan keluarga adalah dambaan dan idaman setiap insan. Keharmonisan yang tercipta dalam sebuah keluarga sering dikatakan sebagai anugerah yang sangat luar biasa. Kiranya dapat dibayangkan bila keharmonisan keluarga tak tercipta dalam sebuah tempat kita memulai hari. Perkembangan zaman modern, *game online* tidak asing dalam pesatnya perkembangan teknonolgi, dimana hampir semua lapisan masyarakat menggunakan dan memakai *game online*. Keberadaan *game online* dalam keluarga memiliki kelebihan dan kekurangan. terlalu banyak waktu yang dihabiskan untuk bermain *game online* dapat mengganggu interaksi sosial dan kegiatan keluarga lainnya. Dari latar belakang di atas maka dapat dirumuskan suatu rumusan masalah yakni analisis kondisi keluarga penggiat *game higgs domino*, upaya penggiat *game higgs domino* dalam mewujudkan keharmonisan keluarga, dan prespektif hukum Islam bermain *game higgs domino*.

Dalam penulisan ini, jenis penelitian yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah penelitian hukum normatif. Penelitian hukum normatif adalah penelitian kepustakaan. Penelitian hukum normatif biasanya dilakukan dengan cara penelitian kepustakaan yang meneliti bahan pustaka atau data sekunder dengan cara mempelajari sumber-sumber atau bahan tertulis berupa buku, koran, majalah, artikel dengan cara membaca, menafsirkan, membandingkan dari berbagai sumber yang hubungannya dengan keharmonisan keluarga.

Setelah peneliti melakukan pembahasan dan analisis, maka menurut peneliti, Kondisi keluarga yang bermain *game higgs domino* berdampak sering terjadi gesekan antara anggota keluarga, seperti halnya sering bertengkar, kurangnya perhatian antar anggota keluarga, ekonomi tidak stabil, kurangnya waktu bersama keluarga, kurangnya komunikasi, dan juga mempengaruhi kondisi emosionalnya. Upaya dalam mewujudkan keharmonisan keluarga yakni dengan memenuhi kebutuhan-kebutuhan anggota keluarga meliputi kebutuhan lahiriyah, batiniyah, dan spiritual. Keluarga harus mengupayakan terpenuhinya kebutuhan lahiriyah yang berupa sandang, pangan dan papan. Kebutuhan batiniyah yang berupa hubungan seksual, kasih sayang, perhatian, hubungan yang baik dan memperbanyak waktu bersama keluarga. Kemudian kebutuhan spiritual yang

berupa hubungan keluarga dilandasi oleh aturan agama. Upaya yang tidak terpenuhi pada keluarga penggiat *game higgs domino* yakni kurangnya waktu bersama keluarga, renggangnya hubungan keluarga, masalah ekonomi, dan komunikasi yang buruk. Dalam prespektif hukum Islam dalam Al-Qur'an surat Al-Maidah ayat 90 menjelaskan bahwa *game* yang mengandung unsur perjudian adalah haram. Sekian banyaknya pengguna *higgs domino* mereka membeli sebagai modal bermain, tanpa mengandalkan koin dari *game domino*, ditinjau dari segi hukum *game higgs domino* adalah haram, maka hukum dari pada memainkannya adalah haram dengan alasan menguntungkan salah satu pihak saja. Selain itu juga akan memngaruhi kondisi dalam berkeluarga yakni dari kurangnya kasih sayang antar anggota keluarga, kebutuhan yang tidak terpenuhi, dan komunikasi yang buruk.



ABSTRACT

Rohmatulloh, Mukhammad Khozi, 2023. Analisis Keharmonisan Keluarga pada Keluarga Penggiat Game Higgs Domino. Progam Studi Hukum Islam, Fakultas Agama Islam, Universitas Islam Malang. Pembimbing I: Faridatus Sa'adah, M.Th.I. Pembimbing II: Humaidi,S.Hi.

Keywords: Harmony, Family, Higgs Domino Game Activist.

The reason the researcher took this title, because it can be discussed and studied. because the higgs domino game is very popular among all ages, from children to the elderly, the author is interested in discussing the problem of analyzing family harmony in higgs domino activist families.

Family harmony is the dream and dream of every human being. The harmony that is created in a family is often said to be a very extraordinary gift. I can imagine if family harmony is not created in a place where we start the day. The development of modern times, online games are no stranger to the rapid development of technology, where almost all levels of society use and use online games. The existence of online games in the family has advantages and disadvantages. too much time spent playing online games can interfere with social interactions and other family activities. From the background above, a formulation of the problem can be formulated, namely an analysis of the conditions of families of higgs domino game activists, the efforts of higgs domino game activists in creating family harmony, and the perspective of Islamic law in playing the higgs domino game.

In this writing, the type of research that the authors use in this study is normative legal research. Normative legal research is library research. Normative legal research is usually carried out by means of library research which examines literature or secondary data by studying written sources or materials in the form of books, newspapers, magazines, articles by reading, interpreting, comparing from various sources related to family harmony.

After the researchers conducted the discussion and analysis, according to the researchers, the condition of families playing the higgs domino game resulted in frequent friction between family members, such as frequent fights, lack of attention between family members, unstable economy, lack of time with family, lack of communication, and It also affects their emotional state. Efforts to realize family harmony by meeting the needs of family members include physical, mental, and spiritual needs. Families must try to fulfill their physical needs in the form of clothing, food and shelter. Inner needs in the form of sexual relations, affection, attention, good relationships and more time with family. Then the spiritual needs in the form of family relationships are based on religious rules. The unfulfilled efforts of higgs domino gaming families are lack of time with family, strained family relationships, economic problems, and poor communication. In the perspective of Islamic law in the Qur'an, Al-Maidah verse 90 explains that games that contain elements of gambling are forbidden. So many higgs domino users buy them as playing capital, without relying on coins from domino games, from a legal point of view the higgs domino game is illegal, so the law of playing it is



illegal with the reason that it benefits only one party. Apart from that, it will also affect conditions in the family, namely from a lack of affection between family members, unmet needs, and poor communication.



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Keluarga harmonis adalah dambaan dan idaman setiap insan. Keharmonisan yang tercipta dalam sebuah keluarga sering dikatakan sebagai anugerah yang sangat luar biasa. Keluarga adalah tempat mencurahkan kasih sayang. Keluarga adalah tempat istirahat. Melepas kepenatan. Keluarga adalah tempat untuk curhat. Keluarga adalah tempat kembali.

Kiranya dapat dibayangkan bila keharmonisan keluarga tak tercipta dalam sebuah tempat kita memulai hari. Bisa pula dipastikan betapa sesaknya dada ketika raga telah sangat penat dalam menjalani aktivitas, ternyata keluarga sebagai tempat kembali tak menjanjikan ke-damaian.

Disadari atau tidak, ketidak harmonisan keluarga seringkali diawali dari cara pandang terhadap makna dan hakikat keharmonisan itu sendiri. Ketika keharmonisan dimaknai suatu kesamaan sikap dalam setiap situasi dan kondisi, tentunya suatu keharmonisan yang diidam-idamkan takkan pernah dirasakan. Karena setiap anggota keluarga tentunya memiliki karakter yang berbeda. Boleh jadi, suami atau istri memiliki kesamaan pandangan terhadap suatu masalah, namun sikap yang mereka ekspresikan belumlah tentu sama, bahkan jauh berbeda. Begitu pula antara orang tua dan anak. Ekspresi yang muncul dalam menyikapi suatu masalah mungkin akan berbeda, meskipun memiliki tujuan yang sama.

Selain pemaknaan, cara pandang terhadap hakikat keharmonisan pun turut pula menentukan apakah situasi yang harmonis tersebut dapat dirasakan atau tidak dalam kehidupan berumah tangga. Kalaulah hakikat keharmonisan itu dipandang sebagai sebuah tujuan akhir dalam hidup berumah tangga, tentunya suasana damai akan semakin sulit dirasakan, karena membina rumah tangga tak lain merupakan proses yang terus menerus, berkesinambungan. Karenanya, lebih tepat kiranya bila keharmonisan keluarga tidak diposisikan sebagai tujuan akhir, tetapi sebagai sebuah keadaan yang tercipta saat menjalani proses memenuhi kehendak sang pemberi amanah.

Saat hakikat keharmonisan keluarga dipahami sebagai sebuah tujuan dan dimaknai sebagai situasi yang “*adem ayem*” tanpa masalah, tentunya akan sangat mudah bagi setiap anggota keluarga untuk berkata, “keluarga kami tidak harmonis” saat permasalahan tengah menghadang.

Bila demikian, kita dapat memahami bahwa keharmonisan keluarga pada dasarnya bukan sebuah kondisi puncak yang statis, tetapi merupakan proses dinamis yang melibatkan kepiawaian seluruh anggota keluarga dalam mengaplikasikan nilai-nilai positif yang harus selalu digagas dan dibangun dalam sebuah keluarga. Dan komunikasi adalah suatu keniscayaan dalam setiap prosesnya. Komunikasi yang dimaksud tentunya tidak hanya berisi harapan-harapan dari setiap anggota keluarga, tetapi juga memiliki muatan konsep yang mesti dijadikan landasan dalam pemenuhan harapan-harapan tersebut.

Berkeluarga adalah perjanjian yang teguh dan kokoh (*mitsqon ghalizha*). Pengertian tersebut terdapat di ayat surat Annisa’ (4:21)

وَكَيْفَ تَأْخُذُونَهُ وَقَدْ أَفْضَىٰ بَعْضُكُمْ إِلَىٰ بَعْضٍ وَأَخَذْنَ مِنكُم مِّيثَاقًا غَلِيظًا

Artinya: Dan bagaimana kamu akan mengambil kembali, padahal kamu telah bergaul satu sama lain (sebagai suami istri). Dan mereka (istri-istrimu) telah mengambil perjanjian yang kuat (ikatan pernikahan) dari kamu.

Dari ayat diatas bisa ditarik kesimpulan bahwa dalam kondisi apapun seorang suami harus menjaga janji pernikahan. Ini adalah perjanjian yang sangat kuat yang tidak akan direndahkan, dengan begitu pasangan suami istri bisa saling menghormati perjanjian yang kuat ini.

Sayangnya, *mitsaqan ghalizha* atau ikatan kuat dalam pernikahan sering kali terlupakan seiring perputaran alur waktu dan munculnya sejumlah permasalahan, menggantikan keindahan cerita cinta dan taburan asmara pada saat awal ijab qobul. Tentunya, banyak faktor yang menyebabkan pasangan suami istri lupa akan kesakralan pernikahan dan ikrar yang telah mereka ucapkan untuk membina rumah tangga. Faktor-faktor tersebut mesti dikenali sehingga kesadaran tentang hakikat pernikahan dapat tumbuh kembali.

Semakin suami istri mengenali permasalahan, semakin mudah menemukan jalan keluarnya. Semakin memahami mengapa suatu masalah dapat muncul, semakin mudah bagaimana cara mengatasinya. Kendalanya adalah permasalahan akan sulit dikenali dan dipahami bila masing-masing pasangan tidak membuka diri sekaligus menutup pintu dialog dalam menjalani suatu kondisi. Inilah awal mula suatu permasalahan menyelina ke dalam keluarga.

Seiring berjalannya waktu, *game online* telah menjadi fenomena global yang sangat populer di kalangan berbagai kelompok usia, termasuk anak-anak,

remaja, dan orang tua. Dalam beberapa tahun terakhir, perkembangan teknologi dan akses mudah ke internet telah memungkinkan orang-orang untuk terlibat dalam berbagai jenis *game online* yang menarik dan menghibur. *Game-game* ini menawarkan pengalaman interaktif, tantangan, dan kompetisi yang menarik bagi pemainnya. Anggota keluarga dari segala usia seringkali terlibat dalam *game online*. Mereka dapat bermain bersama sebagai tim atau melawan satu sama lain, atau mungkin juga memainkan *game* secara individu namun tetap saling berinteraksi melalui platform *game online*.

Perkembangan zaman modern, *game online* tidak asing dalam pesatnya perkembangan teknologi, dimana hampir semua lapisan masyarakat menggunakan dan memakai *game online*. Beberapa tahun terakhir, permainan elektronik yang sering disebut dengan *game online* sudah menjamur dimana-mana. *Gadget/Smartphone* yang semakin canggih dan komputer dengan menggunakan internet sangat membantu masyarakat di Indonesia dalam mencari informasi yang diperlukan atau dibutuhkannya, baik dalam sektor pendidikan, kesehatan, ekonomi, politik, hukum dan lainnya. Namun, masyarakat di Indonesia memakai jasa internet untuk bermain *game online* dikarenakan sangat banyak *provider game* menawarkan aplikasi *game* berupa *game offline* maupun yang *online*

Keberadaan *game online* dalam keluarga memiliki kelebihan dan kekurangan. Di satu sisi, *game online* dapat menjadi sarana hiburan yang menyenangkan dan menghibur bagi anggota keluarga. Mereka dapat saling berkomunikasi, berkolaborasi, dan membangun ikatan yang lebih kuat melalui interaksi dalam *game*. *Game online* juga dapat meningkatkan keterampilan

kognitif, koordinasi mata dan tangan, serta kemampuan pemecahan masalah. Namun, di sisi lain, terlalu banyak waktu yang dihabiskan untuk bermain *game online* dapat mengganggu interaksi sosial dan kegiatan keluarga lainnya. Jika anggota keluarga menghabiskan waktu yang berlebihan di depan layar permainan, hal ini dapat mengarah pada isolasi sosial, kurangnya komunikasi langsung, dan ketidakseimbangan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan, pekerjaan, dan hubungan keluarga.

Oleh karena itu, penting untuk menganalisis keharmonisan keluarga pada keluarga penggiat *higgs domino*. Penelitian tentang topik ini dapat memberikan wawasan tentang cara mengelola keharmonisan keluarga, mempromosikan interaksi sosial yang sehat, dan menjaga keseimbangan antara kegiatan online dan offline.

Sebuah penelitian yang dilakukan oleh Jurnal Komunikasi dan Informasi pada tahun 2020 menemukan bahwa *game online* dapat mempengaruhi keharmonisan keluarga dengan cara yang berbeda. Beberapa dampak positif termasuk meningkatkan interaksi sosial, meningkatkan keterampilan kognitif dan motorik, dan mempromosikan kerja tim. Namun, terdapat juga dampak negatif seperti kurangnya waktu bersama keluarga, kurangnya perhatian pada tugas rumah tangga, dan meningkatkan risiko kecanduan (Bank Muamalat, 2019).

Belakangan ini banyak *game-game* yang sangat menarik dimainkan oleh seluruh kalangan. Yakni *game higgs domino* yang didalamnya berupa permainan kartu *remi*, *gapple*, kartu 40, *qiu-qiu*, dan ada juga yang berupa *game slot* seperti *duofu fuocai*, *fafafa*, *jinji baoxi*, rezeki nomplok dan lain-lain.

Namun, karena permainan *Higgs domino* memiliki karakteristik yang berbeda dengan jenis *game online* lainnya, masih perlu dilakukan penelitian lebih lanjut untuk memahami dampaknya secara khusus pada keharmonisan keluarga. Penelitian dapat dilakukan dengan mewawancarai keluarga yang bermain *Higgs domino* dan mengamati interaksi mereka selama bermain *game*, serta memeriksa efek pada hubungan keluarga. Dengan cara ini, dapat dipertimbangkan kembali tentang penggunaan *Higgs domino* dalam keluarga untuk memperkuat ikatan serta keharmonisan keluarga.

Higgs domino ini dimainkan secara *Online*, meski mengandalkan keberuntungan/hoki, namun perlu dipahami terlebih dahulu mengenai dasar-dasar dalam permainan *domino online* ini. Permainan *Higgs domino* ini dimainkan oleh 2-4 orang dalam setiap putaran. Setiap pemain akan dibagikan tujuh buah kartu yang harus dikombinasikan menjadi 2 (dua) pasang nilai. Pemain yang menghabiskan kartu pertama dengan lawan jenis atau dengan nilai kombinasi terendah akan sebagai pemenang. Nilai kartu ini dilihat dari penjumlahan 2 (dua) kartu dengan pengambilan angka belakangnya saja. Masing-masing pemain akan diberikan tujuh buah kartu jika dimainkan oleh 4 (empat) orang. Pada saat permainan berlangsung pemain saling bertaruh koin, jika salah satu pemain tidak bisa mengeluarkan kartu untuk bermain dengan lawan pemain lainnya maka koin si pemain tersebut akan dipotong sebanyak 150k koin untuk diberikan kepada pihak lawan pemain dengan koin yang diberikan oleh aplikasi *game higgs domino* (Rahayu: 2020).

Penelitian ini memiliki tujuan utama untuk menganalisis keharmonisan keluarga pada penggiat *game online higgs domino*. Dalam konteks ini,

keharmonisan keluarga mencakup hubungan yang sehat antara anggota keluarga, komunikasi yang efektif, interaksi yang positif, dan keseimbangan antara waktu yang dihabiskan untuk bermain *game* dengan kegiatan keluarga lainnya.

Dalam Islam, *game* itu termasuk permainan. Permainan dalam Islam itu tanpa melihat dampak negatif dari sisi permainan itu dihukumi boleh. Kecuali ada taruhannya. Meskipun bermain *game* dalam islam di perbolehkan, akan tetapi islam juga mengidentifikasi permainan yang tidak diperbolehkan semisal permainan yang mengandung unsur-unsur perjudian, yakni permainan yang tidak luput dari untung dan rugi yang dialami oleh pemain. Oleh karena itu tidak halal bagi seorang muslim menjadikan permainan judi sebagai mata pencahariannya.

Dalam pandangan agama Islam semua jenis permainan yang mengandung unsur perjudian tidak di perbolehkan karena sudah ada nas Al-qur'an surat Al-Maidah ayat 90 yang isinya :

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

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

Pada ayat diatas dapat digaris bawahi, bahwa sebagai umat muslim hendaklah menjauhi perbuatan-perbuatan yang tidak disukai Allah. Menarik satu poin penting pada ayat diatas tentang judi atau *maysir*, *maysir* yaitu suatu bentuk permainan yang didalamnya terdapat persyaratan yaitu jika salah seorang pemain menang, maka ia akan mengambil keuntungan dari pemain yang kalah dan sebaliknya. Lafadz *masyir* disini mempunyai arti perjudian ,dari arti tersebut

sudah bisa dipahami bahwa setiap permainan yang mengandung unsur perjudian yakni tidak diperbolehkan oleh agama islam dan perbuatan tersebut di benci oleh Allah. Hal ini sebagaimana telah di paparkan oleh ayat diatas bahwa Allah menyuruh kita untuk menjauhi segala perbuatan yang mengandung unsur perjudian didalamnya

Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengidentifikasi hal-hal yang mempengaruhi tentang keharmonisan keluarga pada keluaraga penggiat *game higgs domino*. Durasi bermain mempengaruhi lamanya waktu yang dihabiskan anggota keluarga untuk bermain game tersebut dan dapat berdampak pada keharmonisan keluarga. Durasi yang terlalu lama dapat mengganggu interaksi sosial dan waktu yang dihabiskan bersama dalam kegiatan keluarga lainnya.

Tingkat komunikasi dan interaksi antar anggota keluarga dalam konteks permainan *Higgs domino* dapat mempengaruhi keharmonisan keluarga. Misalnya, apakah anggota keluarga berinteraksi secara positif, saling mendukung, atau terlibat dalam konflik selama bermain.

Higgs domino juga mempengaruhi bagaimana pengaturan waktu bermain. Pendekatan yang seimbang, seperti mengatur batasan waktu bermain dan mengalokasikan waktu untuk kegiatan keluarga lainnya, tentu dapat memiliki dampak yang positif.

Tingkat pemahaman anggota keluarga tentang hubungan *game higgs domino* pada keharmonisan keluarga dan kesadaran akan pentingnya menjaga keseimbangan dapat mempengaruhi cara mereka menghadapi permainan tersebut.

Melalui analisis keharmonisan keluarga pada keluarga *penggiat game online higgs domino*. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan pemahaman yang lebih komprehensif tentang cara mengelola keharmonisan keluarga dan bagaimana faktor-faktor tertentu dapat memoderasi dampak tersebut. Hasil penelitian ini dapat memberikan panduan dan rekomendasi dalam mengelola kondisi keluarga yang harmonis.

Berdasarkan latar belakang diatas ,maka penulis tertarik untuk membahas masalah tentang analisis keharmonisan keluarga pada keluarga penggiat *higgs domino*.

B. Rumusan Masalah

Dari latar belakang di atas maka dapat dirumuskan suatu rumusan masalah yakni sebagai berikut :

1. Bagaimana kondisi keharmonisan keluarga pada keluarga penggiat *game online higgs domino* ?
2. Bagaimana upaya penggiat *game online higgs domino* dalam mewujudkan keharmonisan keluarga ?
3. Bagaimana prespektif hukum Islam pada keluarga yang bermain *game higgs domino*?

C. Tujuan Kajian

1. Untuk mengetahui kondisi kondisi keharmonisan keluarga pada keluarga penggiat *game online higgs domino*
2. Untuk mengetahui upaya penggiat *game online higgs domino* dalam mewujudkan keharmonisan kelluarga

3. Untuk mengetahui prespektif hukum islam tentang keluarga yang bermain *game higgs domino*

D. Kegunaan Kajian

1. Secara teoritis

Kajian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi kalangan akademis kampus sebagai referensi di masa yang akan datang, terkhususnya terkait penelitian yang sejenis.

2. Secara praktis

Semoga kajian ini dapat dijadikan sebagai informasi dan wawasan bagi kalangan masyarakat serta kalangan akademis khususnya mahasiswa hukum keluarga Islam mengenai “Analisis keharmonisan keluarga pada keluarga penggiat *game higgs domino*”

E. Metode Kajian

Metode merupakan kegiatan ilmiah yang berkaitan dengan cara kerja sistematis untuk memahami suatu subjek dan objek penelitian, sebagai upaya untuk menemukan jawaban yang dapat dipertanggung jawabkan secara ilmiah dan keabsahannya. Sedangkan penelitian sebagai suatu proses pengumpulan dan analisis data dilakukan secara ilmiah, bersifat kualitatif maupun kuantitatif, eksperimental maupun non-eksperimental, interaktif maupun non-interaktif.

Menurut Suharsini Arikunto, metode penelitian adalah cara berfikir, berbuat, yang dipersiapkan dengan baik untuk mengadakan penelitian. Metode penelitian yang digunakan dalam pengumpulan data merupakan hal penting dalam

mengumpulkan bahan materi penelitian skripsi karena memantau penentuan sumber data yang berhubungan dengan masalah keharmonisan keluarga.

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah penelitian hukum normatif. Penelitian normatif adalah penelitian kepustakaan. Penelitian hukum normatif biasanya dilakukan dengan cara penelitian kepustakaan yang meneliti bahan pustaka atau data sekunder dengan cara mempelajari sumber-sumber atau bahan tertulis berupa buku, koran, majalah, artikel dengan cara membaca, menafsirkan, membandingkan dari berbagai sumber yang hubungannya dengan keharmonisan keluarga.

2. Metode Pendekatan

Berdasarkan judul penelitian di atas, maka penelitian ini dapat dikategorikan sebagaimana pendekatan kualitatif. Sebagaimana dikutip oleh Moleong, Bogdan dan Taylor mendefinisikan metode kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati.

Metode kualitatif atau pendekatan kualitatif adalah pendekatan yang dilakukan secara utuh kepada subjek penelitian dimana terdapat sebuah peristiwa penelitiannya menjadi instrumen kunci dalam sebuah penelitian, kemudian dari hasil pendekatan tersebut dapat diuraikan dalam bentuk kata-kata yang berasal dari hasil yang tertulis data empiris yang telah diperoleh dan dalam pendekatan ini pun lebih menekankan makna dari pada generalisasi. Alasan penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dikarenakan pokok pembahasan pada penelitian ini belum banyak dikaji oleh orang lain tentang permainan higgs

domino sehingga peneliti menggunakan pendekatan kualitatif untuk mendapatkan data-data yang dibutuhkan, dalam penelitian ini berupa kata-kata yang terdapat dalam teks naskah dan literature-literatur lain yang relevan dengan pokok pembahasan

3. Sumber Data Penelitian

Untuk mendapatkan bahan penelitian, sumber data yang digunakan dalam penelitian ini akan dilakukan dengan studi pustaka yang mengkaji sumber data. Sumber data dalam penelitian ini diambil dari bahan kepustakaan yang berupa sumber data primer, skunder dan tersier.

Sumber data adalah segala sesuatu yang dapat digunakan atau dibutuhkan untuk tujuan menganalisis hukum yang berlaku. Sumber data dalam penelitian ini terdiri dari bahan hukum primer, skunder, tersier.

Sumber data primer adalah sumber penelitian utama yang digunakan dalam penelitian normative yang berupa Sumber Data Primer, merupakan sumber utama bahan hukum yang langsung mengacu pada literatur tentang pokok bahasan yang dipelajari. (Soerjono Soekanto, 2013) Dalam penulisan hukum ini adalah, bahan hukumnya diambil dari dalil-dalil Al-Quran dan Al-Hadits yang juga merujuk pada keharmonisan keluarga.

Sumber data sekunder ialah sumber yang tidak mempunyai kekuatan mengikat akan tetapi membahas topik terkait dengan penelitian yang dilakukan. Sumber data sekunder terdiri dari buku-buku tentang perjanjian pra nikah, skripsi yang berkaitan dengan keharmonisan keluarga, jurnal hukum, artikel, majalah dan media elektronik.

Sumber data tersier adalah sumber data yang memberi petunjuk atau penjelasan terhadap sumber data primer dan sumber data sekunder, seperti kamus-kamus hukum, KBBI, artikel, jurnal, laporan dari media massa.

4. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini alat pengumpulan data yang digunakan adalah studi kepustakaan (*library research*). Teknik tersebut bertujuan untuk memperoleh bahan-bahan hukum yang dapat dijadikan sebagai landasan teori yang berhubungan dengan masalah yang diteliti dan tujuannya adalah untuk mendapatkan informasi maupun konsep-konsep baik berupa keharmonisan keluarga dan juga karya ilmiah lainnya.

5. Teknik Analisis Data

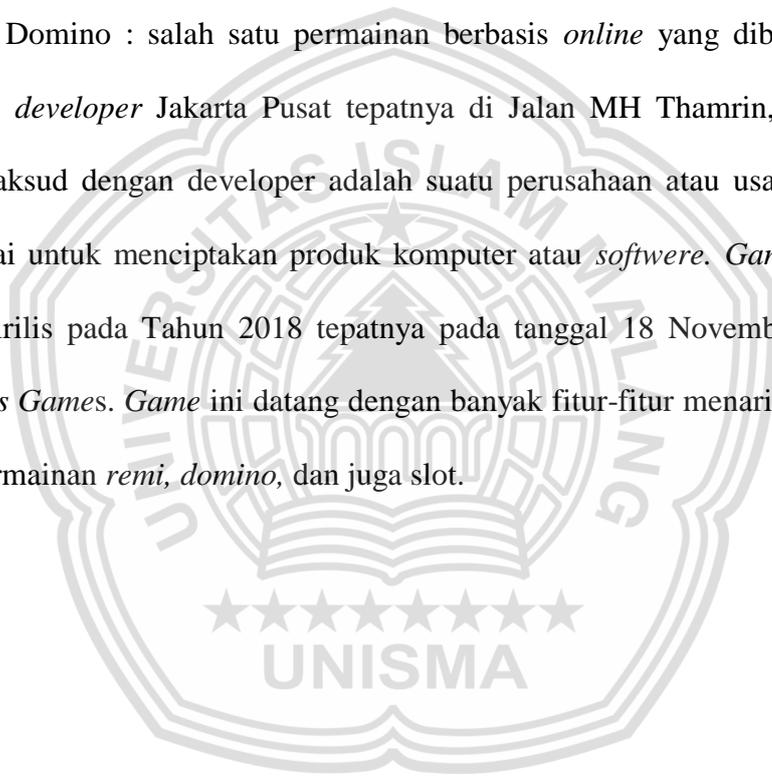
Penelitian kualitatif ini menggunakan teknik analisis data secara induktif, yaitu berpijak pada fakta-fakta yang bersifat khusus, proses analisis data diawali dengan menelaah data yang telah diperoleh dari hasil dokumentasi yang telah disajikan dalam catatan tertulis, rekaman, serta yang lainnya.

F. Definisi Operasional

Definisi operasional ditujukan untuk memberikan pemahaman dan batasan yang jelas agar penelitian ini berfokus pada kajian yang diinginkan peneliti. Adapun istilah yang dapat didefinisikan adalah sebagai berikut :

1. Analisis : Analisis adalah mengamati aktivitas objek dengan cara mendeskripsikan komposisi objek dan menyusun kembali komponen-komponennya untuk dikaji atau dipelajari secara detail.
2. Keharmonisan : Keharmonisan adalah keserasian, keadaan yang selaras dalam kehidupan rumah tangga atau keluarga.

3. Keluarga : Keluarga adalah sekumpulan orang yang tinggal dalam satu rumah yang masih mempunyai hubungan kekerabatan atau hubungan darah karena perkawinan, kelahiran, adopsi dan lainnya.
4. Penggiat : penggiat adalah orang dan sebagainya yang membangkitkan kegiatan semangat, kegairahan dan sebagainya.
5. Game online : game online adalah permainan yang biasanya dimainkan melalui jaringan internet dan sejenisnya.
6. Higgs Domino : salah satu permainan berbasis *online* yang dibuat oleh salah satu *developer* Jakarta Pusat tepatnya di Jalan MH Thamrin, adapun yang dimaksud dengan *developer* adalah suatu perusahaan atau usaha yang beroperasi untuk menciptakan produk komputer atau *software*. *Game higgs domino* dirilis pada Tahun 2018 tepatnya pada tanggal 18 November 2018 oleh *Higgs Games*. *Game* ini datang dengan banyak fitur-fitur menarik seperti halnya permainan *remi*, *domino*, dan juga slot.



BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

dari pembahasan yang dilakukan oleh peneliti maka:

1. Kondisi keluarga yang bermain *game higgs domino* berdampak sering terjadi gesekan antara anggota keluarga, seperti halnya sering bertengkar, kurangnya perhatian antar anggota keluarga, ekonomi tidak stabil, kurangnya waktu bersama keluarga, kurangnya komunikasi, dan juga mempengaruhi kondisi emosionalnya.
2. Upaya dalam mewujudkan keharmonisan keluarga yakni dengan memenuhi kebutuhan-kebutuhan anggota keluarga meliputi kebutuhan lahiriyah, batiniyah, dan spiritual. Keluarga harus mengupayakan terpenuhinya kebutuhan lahiriyah yang berupa sandang, pangan dan papan. Kebutuhan batiniyah yang berupa hubungan seksual, kasih sayang, perhatian, hubungan yang baik dan memperbanyak waktu bersama keluarga. Kemudian kebutuhan spiritual yang berupa hubungan keluarga dilandasi oleh aturan agama. Upaya yang tidak terpenuhi pada keluarga penggiat *game higgs domino* yakni kurangnya waktu bersama keluarga, renggangnya hubungan keluarga, masalah ekonomi, dan komunikasi yang buruk.
3. Dalam prespekstif hukum Islam dalam Al-Qur'an surat Al-Maidah ayat 90 menjelaskan bahwa *game* yang mengandung unsur perjudian adalah haram. Sekian banyaknya pengguna *higgs domino* mereka

membeli sebagai modal bermain, tanpa mengandalkan koin dari *game domino*, ditinjau dari segi hukum *game higgs domino* adalah haram, maka hukum dari pada memainkannya adalah haram dengan alasan menguntungkan salah satu pihak saja. Selain itu juga akan memngaruhi kondisi dalam berkeluarga yakni dari kurangnya kasih sayang antar anggota keluarga, kebutuhan yang tidak terpenuhi, dan komunikasi yang buruk.

B. Saran

Kepada keluarga penggiat *game higgs domino* island seharusnya meninggalkan permainan tersebut melihat dampak negatif yang ditimbulkan permainan tersebut sangatlah besar selain permainan tersebut termasuk kedalam permainan judi, permainan tersebut juga berpengaruh terhadap prekonomian juga lingkungan sosial seseorang, dimana agama Islam mengajarkan kita untuk menghindari permainan judi, juga berhemat, serta menyambung silaturahmi.

Dengan adanya kajian ini pembaca harusnya bisa mengambil pelajaran baik dari sisi negatif dan positif ketika bermain *game higgs domino* apalagi seseorang yang telah ketagihan dalam bermain *game* pembaca diharapkan untuk dapat melihat dampak positif dan mengurangi dampak negatif dalam bermain *game* apalagi *game higgs domino* yang sedang rame di era sekarang.

Saran dari penulis yakni *game higgs domino* adalah *game* yang mengandung unsur untung dan rugi. *Game* yang mengandung unsur dan rugi dalam islam sangatlah dilarang. Oleh karena itu lebih baik untuk meninggalkan *game* apapun yang mengandung unsur dan rugi.

DAFTAR PUSTAKA

Al-Qur'an

Abdurrahman, Ahmad. 2000. *Lelaki Salih 2*. Cirebon: Pustaka Nabawi.

Abdul rozak . 2022. *Konsep keluarga sakinah: telaah pemikiran imam ghozali dan m quraish shihab dalam pendekatan filosofo*.

Al-jazairi, abu bakar jabir. 2014. *Minhajul muslim*, Jakarta: Ummul Qur'an.

Abdul bari, ibnu. 2020. *Tadabbur kisah qur'ani*, Grogol: Pustaka Arafah.

Aan Komariah dan Djam'an Satori, 2016. *Metodologi Penelitian*, Bandung: Alfabeta.

Andi kumala yusri tanra, *tinjauan yuridis terhadap tindak pidana perjudian*, hal. 16.

Bank muamalat, 2019, *pengertian maysir, gharar dan riba*. <https://www.bankmuamalat.co.id/artikel/pengertian-maysir-gharar-dan-riba>, diakses pada tanggal 19 februari 2019, Kementerian Agama RI, Alquran dan terjemahnya, hlm, 123

Creswell, J. W. 2019. *Research Design : Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif dan Campuran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajaran

Defrain, Olson. 1999. *Hand Book Of Marriage And The Family*, Springer: US

Dena Madisa. 2017. *Kontribusi Keharmonisan Keluarga Terhadap Konsep Diri Siswa*, Universitas Pendidikan Indonesia

Faroby, *haram game higgs domino island*, <https://news.detik.com/berita-jawa-timur/d5747038/nu-surabaya-keluarkan-fatwa-haram-game-higgs-domino-island> diakses pada tanggal 30 september 2021

Hawari, D. 1997. *Alquran Ilmu Kedokteran Jiwa dan Kesehatan Mental*. Jakarta: Dana Bhakti Yasa

Hardiyanti, Siti. 2022. *Dampak Game Higgs Domino Terhadap Etika Remaja Di Desa Serikembang I Kec. Payaraman*. Uin Raden Fatah Palembang.

Lestari, Sri. 2015. *Psikologi Keluarga*, Jakarta: Kencana Buana.

Mila puspita, 2021. *Perspektif Hukum Islam Terhadap Jual Beli Chips Pada Game Online Higgs Domino*. IAIN: Bengkulu.

Meichiati. 2004. *Membangun Keharmonisan Keluarga*, Bandung, Alfabeta.

- Mohammad Ali ash-Shabuni. *Tafsir Rawai' al-Bayan*, Beirut: Dar alFikr, Tth Juz I.
- Moleong, Lexy J. 2005. *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung: RemajaRosdakarya.
- Muhammad. *Is'adur Rofiq*, Haromain.
- Muhammad abduh tuasikal, *meninggalkan shalat itu kafir*, <https://rumaysho.com/16843-ingat-meninggalkan-shalat-itu-kafir.html>. Diakses pada 06 desember 201.
- Muhammad makmun rasyid, *perjudian online*, <https://pustakailmudotcom.wordpress.com/author/makmunrasyid/>, diakses pada 20 maret 2012.
- Nirwan. 2022. *Game online higgs Domino dalam Pandangan Pendidikan Agama Islam*, UNMU : Makassar.
- Pelayanan publik, 2020, pengertian game online, sejarah, hingga jenisnya <https://pelayanpublik.id/2020/02/02/pengertian-game-online-sejarah-hingga-jenisnya/>, 2 februari 2020.
- Qaimi, Ali. 2003. *Single Parent Peran Ganda Ibu Dalam Mendidik Anak*. Bogor: Cahaya.
- Ronosulistyo, Rosalina, Angelina. 2009. *Dialog Keluarga Menuju Surga*, Pustaka Oasis: Jakarta.
- Rahayu, E. (2020). *Permainan Game Online Aplikasi Higgs Domino Island Ditinjau Dari Pendapat Hukum Mahzab Syafi'i*, 1-74.
- Samsudin. 2015. *Sosiologi Keluarga*, Jakarta:Rajawali.
- Soekanto, Soerjono. 1986. *Pengantar Penelitian Hukum*. Jakarta: UI Press.
- Shihab, M. Quraish. 2007. *Pengantin Al-Qur'an: Kalung Permata Buat Anak-anakku*. Jakarta: Lentera Hati.
- Sugiyono, P. D. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV : Alfabeta.
- Tim Penyusun Kamus. 1989. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Tuasikal, Muhammad Abduh, 2012. *Larangan bermain dadu*, <https://rumaysho.com/2324-larangan-bermain-dadu.html>. Di akses pada 19 maret.
- Umakamea Febriyani. 2022. *Perilaku Sosial Penggiat Game Higgs Domino Di Kota Makassar (Dalam Tinjauan Post Modern)*, UNMU : Makassar.
- Yusnistiati, Djalali, Farid. 2014. *Keharmonisan Keluarga, Konsep Diri Dan Interaksi Sosial Remaja*, Surabaya