

**PENGARUH *GAME* JUDI *ONLINE HIGGS DOMINO ISLAND* TERHADAP  
PERILAKU MASYARAKAT KOTA BANDA ACEH  
(STUDI KASUS PADA MASYARAKAT GAMPONG LAMDINGIN)**

**SKRIPSI**

**Diajukan Oleh :**

**MIRZA JUHADI**

Mahasiswa Fakultas Adab dan Humaniora  
Prodi Sejarah dan Kebudayaan Islam  
NIM : 170501026



**FAKULTAS ADAB & HUMANIORA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY  
DARUSSALAM-BANDA ACEH  
1446 H / 2024 M**

**PENGARUH GAME JUDI *ONLINE HIGGS DOMINO ISLAND*  
TERHADAP PERILAKU MASYARAKAT KOTA BANDA ACEH  
( STUDI KASUS PADA MASYARAKAT LAMADINGIN )**

**SKRIPSI**

Diajukan Kepada Fakultas Adab dan Humaniora UIN Ar-Raniry  
Darussalam Banda Aceh Sebagai Salah Satu Bebas Studi  
Program Studi Sejarah dan Kebudayaan Islam

Diajukan Oleh :

**MIRZA JUHADI**

Mahasiswa Fakultas Adab dan Humaniora  
Program Studi Sejarah Kebudayaan Islam  
NIM.170501026

Disetujui Untuk Diuji/Dimunaqasyahkan Oleh :

Pembimbing I



Dr. Fauzi Ismail, M.Si.  
NIP.196805111994021001

Pembimbing II



Asmanidar, S. Ag. MA  
NIP.197712312007102001

Mengetahui  
Ketua Prodi Sejarah Kebudayaan Islam



Hermansyah, M.Th., MA.Hum.  
NIP.198005052009011021

**PENGARUH GAME JUDI ONLINE HIGGS DOMINO ISLAND TERHADAP PERILAKU MASYARAKAT KOTA BANDA ACEH (STUDI KASUS PADA MASYARAKAT LAMADINGIN)**

**SKRIPSI**

Telah Dinilai Oleh Panitia Sidang Munaqasyah Skripsi  
Fakultas Adab dan Humaniora UIN Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh dan  
Dinyatakan Lulus Serta Diterima Sebagai Tugas Akhir Penyelesaian Program Sarjana  
(S1) Dalam Ilmu Sejarah dan Kebudayaan Islam


Pada/Hari Tanggal:

Senin, 19 Agustus 2024 M  
14 Safar 1446 H


Darussalam, Banda Aceh

PANITIA UJIAN MUNAQASYAH SKRIPSI:

KETUA

  
Dr. Fauzi Ismail, M.Si.  
NIP. 196805111994021001


SEKERTARIS

  
Asmanidar, S.Ag., M.A.  
NIP. 19771231200702001

PENGUJI I

  
Dr. Bustami, S.Ag., M.Hum.  
NIP. 197211262005011002

PENGUJI II

  
Dra. Husaini Huda, M.Pd.  
NIP. 196404251991011001

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Adab dan Humaniora UIN Ar-Raniry  
Darussalam Banda Aceh



  
....., M.A., Ph.D.  
NIP. 196404251991011001

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Mirza Juhadi

Nim : 170501026

Prodi : Sejarah Kebudayaan Islam

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mengembangkan dan mempertanggungjawabkan.
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap karya orang lain.
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau izin pemilik karya.
4. Tidak melakukan manipulasi dan pemalsuan data.
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggungjawab atas karya ini.

Apabila dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggungjawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku pada Fakultas Adab dan Humaniora UIN Ar-Raniry.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Banda Aceh, 19 Agustus 2024  
Yang Menyatakan,



Mirza Juhadi

## ABSTRAK

Nama : Mirza Juhadi  
Nim : 170501026  
Fakultas/Prodi : Adab dan Humaniora / Sejarah dan Kebudayaan Islam  
Judul : Pengaruh Permainan Judi Online *Higgs Domino Island*  
Terhadap Perilaku Masyarakat Gampong Lamdingin  
Pembimbing I : Dr. Fauzi Ismail, M.Si.  
Pembimbing II : Asmanidar, S.Ag, MA

### **Kata kunci : Pengaruh, Game Online, Higgs Domino Island, Masyarakat Lamdingin**

Skripsi ini berjudul Pengaruh *Game Judi Online Higgs Domino Island* Terhadap Perilaku Masyarakat Kota Banda Aceh (Studi Kasus Pada Masyarakat Gampong Lamdingin), *Game* ini pertama dirilis pada 12 November 2018, *game online* ini memiliki daya tarik tersendiri bagi para peminatnya dikarenakan tampilan dan tantangan yang ada di dalam *game* tersebut. *Game Domino Higgs Island* ini memiliki banyak peminat dari berbagai kalangan dimulai dari anak-anak sampai orang dewasa. Penelitian ini sendiri bertujuan untuk mengetahui Latar belakang Masyarakat Lamdingin terjerumus ke dalam permainan *game Higgs Domino Island*, dan Dampak *game* tersebut terhadap perilaku masyarakat. Jenis metode penelitian yang digunakan di dalam penelitian ini adalah metode penelitian Kualitatif yang bersifat deskriptif analisis. Menggunakan cara mengumpulkan data dari hasil observasi, wawancara dan dokumentasi. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa ada beberapa latar belakang yang menyebabkan masyarakat terjerumus ke dalam *game Higgs Domino Island* yaitu lingkungan, pergaulan, kecanduan, ekonomi, dan agama. Sedangkan untuk dampaknya sendiri berjudi itu tidak ada dampak positifnya tetapi sebaliknya dampak negatif yang ditimbulkan seperti yang kita lihat di media-media baik itu surat kabar maupun media online lainnya, banyak kasus-kasus kejahatan yang dilakukan oleh para pemain judi. Secara sosial perjudian itu mempengaruhi perilaku seseorang dari baik menjadi jahat, dari segi agama orang yang berjudi akan lalai dan sering melupakan kewajiban sebagai umat Islam dan itu bagian dari dosa besar, secara ekonomi berpengaruh bagi keuangan seorang penjudi dikarenakan banyak kita dapatkan orang yang pertama kaya dan berkecukupan tiba-tiba menjadi miskin atau bangkrut dengan sendirinya, orang yang bermain judi juga akan berpengaruh bagi pendidikannya, dikarenakan tidak fokus untuk belajar dan itu mempengaruhi menurunnya nilai dan prestasinya, serta dari segi budaya, yang muncul akibat perjudian adalah orang yang memainkannya akan malas untuk bekerja dan hanya akan fokus pada permainan judi tersebut. Dengan demikian, permainan judi ialah permainan yang memberi dampak buruk bagi para pemain dan lingkungannya, dan tidak ada yang baiknya, bagi orang muslim itu suatu perbuatan yang dilarang dan harus di jauhi karena tidak ada untung sama sekali dalam hidupnya, agama dan akhiratnya.

## KATA PENGANTAR



Alhamdulillah Wasyukurillah, puji serta Syukur penulispanjatkan kehadiran Allah SWT yang maha pengasih lagi maha penyayang, yang telah memberi Rahmat serta hidayah serta memudahkan dalam menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Permainan Judi *Online Higgs Domino Island* Terhadap Perilaku Masyarakat Kota Banda Aceh (Studi Kasus Pada Masyarakat Gampong Lamdingin)”. Shalawat dan salam tidak lupa pula kita panjatkan kepada baginda Nabi Muhammad SAW, yang telah membawa kita dari alam jahiliyah yang penuh dengan kebodohan hingga ke alam yang penuh kenikmatan dan ilmu pengetahuan seperti yang kita rasakan saat ini.

Penulis menyadari bahwa tidak dapat menyelesaikan skripsi ini tanpa dukungan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan banyak terima kasih kepada orang tua saya baik itu ibu tercinta Hadijah kepada anandanya serta mendidik dan selalu memberikan semangat dengan cucuran keringan serta selalu menguatkan ananda mencurahkan kasih sayang serta dukungan dan do'a yang tiada henti-hentinya kepada ananda serta teruntuk ayah tercinta Muzakir yang telah mencurahkan kasih sayang dan pembelajaran dan menjadi pengingat dalam segala Tindakan yang saya lakukan dalam hidup sehingga ananda menjadi pengingat dalam segala Tindakan yang saya lakukan dalam hidup sehingga ananda menjadi anak yang

kuat dalam menghadapi masalah apapun, berkat do'a dan dukungan ayah dan ibu sehingga ananda telah dapat menyelesaikan Pendidikan yang sangat bermakna demi mencapai cita-cita yang mulia.

Tidak lupa pula penulis mengucapkan terima kasih kepada bapak Syarifuddin, M.Ag, ph.D. Dekan Fakultas Adab dan Humaniora beserta stafnya yang telah mendukung serta memberi semangat kepada penulis dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini. Terima kasih juga kepada bapak Hermansyah, M.Th, MA. Hum, selaku ketua Prodi Sejarah Kebudayaan islam UIN Ar-Raniry Banda Aceh beserta stafnya yang telah memberikan layanan dan motivasi kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini. Dan ucapan terima kasih kepada Bapak Dr. Bustami Abubakar, M.Hum, sebagai penasehat akademik (PA) yang telah memberikan arahan serta bimbingan selama perkuliahan sehingga skripsi ini terselesaikan dengan baik dan tepat waktu. Serta kepada seluruh Bapak/Ibu dosen dan karyawan Program Studi Sejarah Kebudayaan Islam Fakultas Adab dan Humaniora UIN Ar-Raniry Banda Aceh khususnya kepada kak Khaira selaku operator prodi yang telah memberikan ilmu, tahapan perkuliahan serta bimbingan kepada penulis selama masa perkuliahan.

Selanjutnya penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada Bapak Dr. Fauzi Ismail, M.Si. selaku pembimbing I dan Ibu Asmanidar, S. Ag, MA, selaku pembimbing II penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya karena telah meluangkan waktu untuk membimbing saya serta membantu memberikan arahan serta selalu mendukung penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

Teristimewa ucapan terima kasih dengan setulusnya-tulusnya penulis lanturkan kepada kedua orang tua tercinta dan tersayang Ayah dan Mamak yang tiada hentinya mendukung dan mendo'akan sehingga penulis bisa sampai dititik ini sekarang, penulis juga mengucapkan terima kasih kepada seluruh anggota keluarga penulis yang selama ini telah memberikan dukungan, motivasi dan semangat tinggi kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Semoga kita semua dalam lindungan Allah SWT.

Ucapan terimakasih kepada Bapak Zakky M. Kasems selaku Keuchik yang telah meluangkan waktunya dan memberi arahan serta informasi kepada peneliti dan staf aparatur gampong Lamdingin serta Masyarakat gampong, penulis mengucapkan terima kasih banyak karena telah melayani penulis selama melakukan penelitian.

Ucapan terimakasih kepada informan dalam penelitian ini penulis berterimakasih karena telah bersedia membantu penulis serta berkontribusi dalam menyelesaikan skripsi ini. Juga ucapan terimakasih kepada sahabat dan temanteman yang telah mendukung dan membantu menemani penulis selama melakukan penelitian dan menyelesaikan skripsi. Terimakasih kepada semua pihak yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu yang telah berjasa membantu baik secara moril maupun materil dalam penyelesaian skripsi ini. Terimakasih juga penulis ucapkan yang sebesar-besarnya kepada semua sahabat di letting 17 jurusan Sejarah Kebudayaan Islam yang telah setia menyemangati dan menemani dalam setiap waktu serta turut membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.

Dalam penelitian skripsi ini penulis sangat menyadari bahwa hasil penelitian ini masih jauh dari kata sempurna hal tersebut dikarenakan adanya keterbatasan waktu, dana, kemampuan yang peneliti miliki. Untuk itu para pembaca kiranya dapat memberikan masukan dan saran-saran guna melengkapi hasil penelitian ini akan menjadi sumbangan yang berarti buat saya pribadi dalam mengembangkan ilmu pengetahuan.

Semoga Allah SWT senantiasa menjaga kita dari segala kemaksiatan di dunia ini dan selalu bertakwa, bersyukur, meminta ampun kepada Allah dan semoga kita semua selalu dalam lindungan Allah. Penulis juga memohon Taufik dan Hidayah kepada Allah SWT dan semoga skripsi ini bermanfaat untuk kita semua yang membacanya. Aamiin.

Banda Aceh, 19 Agustus 2024

Penulis,

Mirza Juhadi

## DAFTAR ISI

<b>PENGESAHAN PEMBIMBING.....</b>	<b>ii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN KEASLIAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Manfaat Penelitian.....	5
1.5 Penjelasan Istilah.....	6
1.6 Kajian Pustaka.....	8
1.7 Metode Penelitian.....	11
1.8 Analisis Data .....	15
1.9 Sistematika Penulisan.....	17
<b>BAB II LANDASAN TEORI &amp; KONSEPTUAL .....</b>	<b>20</b>
2.1 Teori Tindakan Sosial .....	20
2.2 Tinjauan Umum tentang Game Online.....	23
2.3 Tinjauan Umum tentang Perjudian.....	24
2.4 Tinjauan Umum dari Segi Agama yang Berdampak pada Budaya Dan Sosial .....	31
2.5 Tinjauan Umum Tentang Penjudi dalam Islam.....	37
<b>BAB III GAMBARAN UMUM LOKASI PENELITIAN .....</b>	<b>38</b>
3.1 Sejarah Gampong Lamdingin.....	38
3.2 Letak Geografis .....	41
3.3 Sistem Pemerintahan Gampong Lamdingin .....	42
3.4 Kependudukan Gampong Lamdingin.....	44
3.5 Keadaan Sosial, Pendidikan, Ekonomi, Gampong Lamdingin .....	45
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN.....</b>	<b>49</b>
4.1 Latar Belakang Masyarakat Lamdingin Terjerumus Ke dalam <i>Game Online Higgs Domino Island</i> .....	50
4.2 Dampak Dari <i>Game Higgs Domino Island</i> Bagi Masyarakat Lamdingin.....	60
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>66</b>
5.1 Kesimpulan.....	67
5.2 Saran.....	69
<b>Daftar Pustaka</b>	
<b>Daftar Lampiran</b>	
<b>Riwayat Hidup Penulis</b>	

## DAFTAR LAMPIRAN

1. Surat Keputusan Pembimbing
2. Surat Izin Penelitian
3. Surat Telah Melakukan Penelitian
4. Daftar Wawancara
5. Daftar Informan
6. Foto Penelitian
7. Riwayat Hidup Penulis



## DAFTAR GAMBAR

1. Gambar 1 : Struktur Pemerintahan Gampong Lamdingin
2. Gambar 2 : Grafik Jumlah Penduduk Gampong Lamdingin Tahun 2017/2022



## DAFTAR TABEL

1. Tabel 1 : Pendidikan Terakhir Masyarakat Lamdingin
2. Tabel 2 : Perekonomian Masyarakat Lamdingin
3. Tabel 3 : Jenis Mata Pencaharian Masyarakat Lamdingin



# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1. Latar Belakang Masalah

Sesuatu yang melalaikan dalam Islam adalah sesuatu pekerjaan yang dianggap sia-sia, dan pekerjaan yang sia-sia itu bukan saja tidak berpahala malah bisa saja terjerumus pada perbuatan dosa seperti dalam skripsi saya kali ini tentang pengaruh perjudian. Dalam Islam mengenai perjudian dan pengaruhnya sudah jelas dilarang seperti yang tertulis dalam Al-qur'an surat Al-Maidah ayat 90, yang berbunyi :

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِنَّمَا الْخَمْرُ وَالْمَيْسِرُ وَالْأَنْصَابُ وَالْأَزْلَامُ رَجْسٌ 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. (Q.S Al-Maidah ayat 90).<sup>1</sup>

Namun demikian tidak bisa dipungkiri bahwa pada zaman modern ini, setiap manusia sangat bergantung terhadap teknologi dan tidak bisa dipisahkan, bahkan sering disalahgunakan oleh para penggunanya. Sementara itu alat komunikasi modern sangat berguna untuk memudahkan komunikasi satu individu dengan individu lainnya. Sebelum adanya kemajuan teknologi seperti sekarang ini manusia berinteraksi secara

---

<sup>1</sup> Al-Qur'an dan Terjemahannya, (Bandung: Cordoba,2012), hal. 123

langsung. Untuk saat ini teknologi sebagai alat bantu kehidupan sangat mempermudah manusia untuk berkomunikasi. Manusia saling membutuhkan antara satu dengan yang lainnya dan memperbaharui pergaulan atau wawasan kehidupan yang baru dan saling bekerja sama satu sama lain untuk mewujudkan suatu tujuan. Namun tetap terjadinya pertikaian, persaingan, dan sebagainya.<sup>2</sup>

Fenomena yang sedang terjadi dalam kehidupan manusia saat ini dengan berkembangnya *IPTEK* (ilmu pengetahuan teknologi dan komunikasi) salah satunya ialah *game online*. Sudah tidak asing lagi jika mendengar *game online*. *Game online* merupakan permainan yang dilakukan secara online dengan menggunakan jaringan internet dan *smartphone*. Berbagai jenis *game online* dimainkan oleh Masyarakat.<sup>3</sup>

*Game online* memiliki daya tarik sendiri bagi para pemainnya. Tampilan dan tantangan di dalam *game* membuat para pemainnya menjadi semakin tertarik untuk memainkannya. Apalagi untuk sekarang *game online* dapat diakses di mana saja tanpa perlu menggunakan perangkat yang berat dan susah. Hanya dengan bermodalkan *smartphone* dan kuota internet *game online* dapat dengan sangat mudah dan cepat untuk diakses oleh para pemainnya.

---

<sup>2</sup> Salsabila Senja Safitri “Game Online dan Pengaruh Interaksi Sosial Dikalangan Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Surakarta” *Skripsi* (Surakarta : Universitas Muhammadiyah, 2020).

<sup>3</sup> Dewi Mariana “Fenomena Game Online Dikalangan Anak Sekolah Dasar”, *Journal Of Educational Review and Research*, Vol.3, No, 2, (2020).

Saat ini *game online* sendiri dimainkan dengan berbagai alasan. Ada yang memainkannya karena untuk hiburan dan bersenang-senang, ada juga yang memainkannya untuk mendapatkan uang (penghasilan), untuk saat ini bahkan ada turnamen untuk *game online*. Hal seperti ini dapat membuat para penggemar merasa tertantang dengan sendirinya, dengan ini menunjukkan kalau *game online* sendiri sudah menjadi fenomena sosial dalam kehidupan sehari-hari masyarakat. Salah satu *game* yang sangat populer dan dapat dijadikan sebagai sarana bisnis ialah *game online Higgs Domino*. *Higgs Domino* sendiri ialah aplikasi *game online* yang di dalamnya memiliki beberapa permainan yang bisa dimainkan. Seperti: *Gaple*, *poker* dan *slot*.

Kemudian untuk memainkan *game higgs domino* adalah *chip*, yang disediakan secara terbatas. Jadi para pemain *game* bisa secara gratis memainkannya. Akan tetapi semakin sering dimainkan maka semakin berkurang juga *chip* yang ada di dalam *game* tersebut karena tidak semua orang beruntung dan bisa memenangkannya. Dan pada akhirnya para pemain mencari cara untuk mendapatkan *chip* tersebut, salah satunya adalah dengan jual beli, yaitu dengan cara membeli *chip* milik orang lain yang lebih beruntung. Ini dilakukan agar para pemain bisa memainkan *Game Higgs Domino Island* dengan terus-menerus.<sup>4</sup>

Di samping itu, *Game Higgs Domino Island* menjadi pembahasan yang menarik, karena sudah menjadi tren di semua kalangan. Bahkan pada rapat kerja komite

---

<sup>4</sup> *Ibid.*

I Dewan Perwakilan Daerah (DPD) RI dengan Menteri Komunikasi dan Informatika yang membahas tentang perkembangan teknologi informasi dan internet daerah, Fachrul Razi (Ketua Komite I *DPD RI*) menyarankan kepada Menteri Komunikasi dan Informatika agar segera memblokir aplikasi *Game Higgs Domino Island* di Aceh karena dianggap sangat meresahkan Masyarakat.<sup>5</sup>

Anehnya, tidak hanya di Indonesia, di Aceh sekalipun, yaitu melalui komunitas lokal yang berada di Aceh dengan nama *MIT* (Masyarakat Informasi dan Teknologi),<sup>6</sup> Aceh dinyatakan terhitung sampai tanggal 02 september 2020, *Game Higgs Domino Island* sudah di *download* lebih dari sepuluh juta kali. Peminat *game* ini sendiri dimulai dari usia anak-anak sampai yang dewasa. Fakta yang terjadi di lapangan menunjukkan bahwa *Game Higgs Domino Island* dimainkan secara terang-terangan di tempat umum karena untuk mengaksesnya sangat mudah. Bahkan dari pengakuan para orang tua, mereka tidak tahu jika setiap hari anaknya bermain judi.<sup>7</sup> Dengan fakta di atas, ternyata dalam setahun terakhir Aceh menjadi kota besar dengan rangking teratas para pemain *Game Higgs Domino Island* dibandingkan dengan kota-kota besar lainnya yang ada di Indonesia.

---

<sup>5</sup><http://prohaba.tribunnews.com/amp/2021/09/24/Menteri-kominfodiminta-blokir-situs-judi-online-dan-chip-higgs-domino-di-aceh> diakses pada 21 juni 2023

<sup>6</sup> Zakiyan Rifqa, "Pemahaman Pemain Game Online Higgs Domino Island Kecamatan Brebesen Kabupaten Aceh Tengah Terhadap Ayat-ayat tentang Judi online" *Skripsi*, (Banda Aceh: UIN Ar-Raniry, 2022).

<sup>7</sup><https://www.hidayatullah.com.beritanasionalread/2020/09/02>. Diakses tanggal 21 juni 2023

Selanjutnya, mengenai gampong Lamdingin yang menjadi target penelitian penulis adalah sebuah Gampong yang berada di kecamatan Kuta Alam, Kota Banda Aceh. Masyarakatnya rata-rata bekerja sebagai Penambak ikan dan nelayan, dikarenakan Lamdingin sendiri berada dekat dengan laut Syiah Kuala. Dengan pendapatan harian yang hanya cukup untuk kebutuhan sehari-hari, sementara kebutuhan yang *urgen* lainnya seperti Pendidikan, Kesehatan, dan lainnya terabaikan, maka hal itulah yang menjadi alasan utama untuk mencari biaya tambahan ataupun kerja sampingan yaitu dengan bermain *Game Higgs Domino Island*, menurut mereka permainan tersebut tentu saja bisa menambah penghasilan dengan cepat, meskipun kemenangan belum tentu berada di tangan mereka.<sup>8</sup>

Sebagai informasi tambahan kenapa penulis memilih Lamdingin sebagai tempat penelitian itu, karena di gampong Lamdingin banyak terdapat kos-kosan bagi mahasiswa dengan biaya yang relatif terjangkau sehingga banyak mahasiswa yang tinggal di gampong Lamdingin tersebut. Di samping itu juga dekat dengan pinggiran kota Peunayong yang mana banyak warung kopi atau tempat-tempat umum yang dijadikan tempat bermain judi. Karena kebanyakan warga Penayong adalah minoritas Tionghoa. Berdasarkan latar belakang itulah maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan mengangkat judul “ Pengaruh *Game Judi Online Higgs Domino*

---

<sup>8</sup> <http://exp.itemku.com/higgsdominoaceh> Diakses tanggal 21 juni 2023

*Island Terhadap Perilaku Masyarakat Kota Banda Aceh (Studi Kasus Pada Masyarakat Lamdingin)”*

## **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan paparan latar belakang di atas, maka peneliti memiliki beberapa rumusan masalah sebagai berikut:

1. Apa latar belakang masyarakat Lamdingin terjerumus ke dalam permainan *Game Higgs Domino* ?
2. Bagaimana Dampak dari *Game Higgs Domino* bagi Masyarakat Lamdingin kota Banda Aceh ?

## **1.3. Tujuan Penelitian**

Sesuai rumusan masalah di atas, adapun yang menjadi tujuan dari penelitiannya adalah:

1. Untuk mengetahui latar belakang Masyarakat Lamdingin terjerumus ke dalam *Game Higgs Domino*.
2. Untuk mengetahui dampak *Game Higgs Domino* bagi Masyarakat Lamdingin.

## **1.4. Manfaat Penelitian**

Dari penjelasan di atas yang menjadi manfaat dari penelitian pada skripsi ini adalah:

Manfaat teoristik, Penelitian ini diharapkan dapat berguna untuk menambah wawasan dan pengetahuan. Selain itu juga dapat dijadikan sebagai sumber informasi dan referensi bagi masyarakat untuk mengetahui lebih dalam mengenai latar belakang dan dampak dari *game higgs domino* di kalangan masyarakat Lamdingin, kecamatan Kuta Alam, kabupaten Banda Aceh.

Manfaat praktis Sebagai bahan pertimbangan bagi otoritas kebijakan pemerintah Gampong Lamdingin, Kabupaen Banda Aceh dalam menetapkan kebijakan yang berkenaan dengan hubungan sosial antar masyarakat di Kabupaten Banda Aceh khususnya di Kecamatan Kuta Alam gampong Lamdingin.

### 1.5. Penjelasan Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman bagi para pembaca untuk memahami proposal skripsi ini, maka penulis perlu menjelaskan beberapa istilah sebagai berikut, yaitu :

#### 1. Pengaruh

Menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu benda atau orang yang membentuk watak, kepercayaan, atau perbuatan seseorang.<sup>9</sup>

---

<sup>9</sup> Pius Abdillah dan Danu Prasetya, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Surabaya: Arloka), hal. 256

## 2. Perilaku

Perilaku merupakan hasil dari pada segala macam pengalaman serta interaksi manusia dengan lingkungannya yang terwujud dalam bentuk pengetahuan, sikap dan Tindakan.<sup>10</sup>

## 3. *Game Online*

*Game online* adalah *game* yang berbasis elektronik dan visual. *Game Online* merupakan situs yang menyediakan berbagai jenis *game* yang dapat melibatkan beberapa pengguna internet di berbagai tempat yang saling terhubung melalui jaringan internet.<sup>11</sup>

## 4. *Higgs Domino Island*

Adalah sebuah *game* yang di dalamnya memiliki beberapa *game slot* seperti : Permainan Kartu 41, Permainan Ludo, Permainan Kartu Cangkulan, Permainan Kamar 5 kartu, Permainan *Dam*, dan *Slot Online*.<sup>12</sup>

## 5. Masyarakat

Menurut istilah masyarakat berasal dari Bahasa Arab (*Syaraka*) yang artinya ikut serta dan berpartisipasi. Sedangkan dalam bahasa Inggris masyarakat disebut *Society* yang artinya mencakup interaksi sosial, perubahan sosial, dan rasa

<sup>10</sup> Wilga Secsio Ratsja Putri, dkk “Pengaruh Media Sosial Terhadap Perilaku Remaja”, *Jurnal Prosiding KS: Riset & PKM*, Vol. 3, No. 1 (2016).

<sup>11</sup> Anisya Septilia Fajarseli, Teresia Ratna, Yasin Wahyurianto, “*Game Online* dan Dampaknya Bagi Remaja Usia Sekolah Menengah Atas Negeri 2 Tuban”, *Jurnal Multidisiplin Indonesia*, Vol. 2 No. 9 (2023).

<sup>12</sup> Andrean Hazbulloh, “Dampak Terpaan *Game Online Higgs Domino Island* Pada Mahasantri Putra Ma’had Al-Jamiah Curup”, *Skripsi*, (Bengkulu: IAIN CURUP, 2023).

kebersamaan dalam literatur lainnya. Masyarakat dapat disebut juga dengan sistem sosial.<sup>13</sup> Masyarakat merupakan kesatuan hidup manusia yang berinteraksi terhadap lingkungannya. Manusia mempunyai naluri untuk saling berhubungan dengan sesamanya. Dengan adanya hubungan yang berkesinambungan maka lahirlah pola pergaulan yang disebut dengan pola interaksi sosial, perlu kita ketahui bahwa terbentuknya suatu masyarakat paling sedikit harus memenuhi beberapa unsur yaitu:<sup>14</sup>

- a. Terdapat sekumpulan orang
- b. Berdiam atau bermukim disuatu wilayah
- c. Akibat dari hidup Bersama dalam jangka waktu yang lama itu menghasilkan kebudayaan, yang berupa sistem nilai, sistem ilmu pengetahuan, dan kebudayaan kebendaan.

#### 1.6. Kajian Pustaka

Penelitian yang penulis teliti merupakan masalah *Game Higgs Domino*. Oleh karena itu penulis perlu melakukan kajian terdahulu guna untuk memudahkan penulis dalam melakukan kajian ini. Menurut penelusuran yang telah penulis telusuri belum ada penulisan yang mendetail menjelaskan tentang *Game Online Higgs Domino*. Maka dari itu, penulis akan membahasnya secara detail tentang *Game Higgs Domino*. Adapun rujukan-rujukan yang berkaitan dengan yang apa penulis tulis ialah :

<sup>13</sup> Idianto Muin, *Sosiologi untuk SMA/MA, Jilid I*, (Jakarta:Elangga, 2006), hal. 21

<sup>14</sup> Koentjaraningrat, *Pengantar Ilmu Antropologi*, (Jakarta:Rineka Cipta,2013), hal. 53

Rujukan pertama ialah Penelitian yang dilakukan oleh Zulrahman Rasyid dengan judul *Skripsi* “Perjudian *Online* Di Kalangan Mahasiswa Yogyakarta” menunjukkan bahwa ada beberapa faktor yang mempengaruhi perilaku berjudi. Perilaku berjudi memiliki banyak hal negatif bagi pelaku maupun keluarganya. Anehnya, tetap saja mereka sulit meninggalkan perjudian tersebut dalam kehidupan mereka.<sup>15</sup>

Kedua, Penelitian yang dilakukan oleh Achmad Zurohman, Tri Marhaeni Pudji Astuti, dan Tjaturahono Budi Sanjoto dengan judul “Dampak Fenomena Judi *Online* terhadap Melemahnya Nilai-nilai Sosial pada Remaja” menunjukkan bahwa nilai-nilai sosial pada remaja mulai melemah akibat fenomena judi *online*. Temuan lapangan menunjukkan kesesuaian nilai yang melemah pada remaja dengan pernyataan Notonegoro Suyahmo (2014), yaitu nilai material, nilai vital, dan nilai kerohanian. Hal ini terjadi pada remaja yang terlibat dalam judi *online* di Campusnet Cabang Sadewa.<sup>16</sup>

Ketiga, Penelitian yang dilakukan oleh Roby Suhada dengan judul "Makna Judi *Online* Bagi Remaja di Surabaya" mengungkap bahwa pelaku pemain judi *online higgs domino* seringkali memulai kegiatan tersebut melalui interaksi dengan teman melalui media sosial. Mereka menukar informasi yang berkaitan dengan tren saat ini, seperti mengajak teman untuk bermain *higgs domino* dengan menunjukkan kemenangan atau

---

<sup>15</sup> Zulrahmand rasyid, “Perjudian *Online* Dikalangan Mahasiswa Yogyakarta”, *Skripsi Thesis*, (Yogyakarta :Universitas Negeri Sunan Kalijaga, 2017).

<sup>16</sup> Achmad Zurohman, Tri Marhaeni Pudji Astuti dan Tjaturahono Budi Sanjoto, “Dampak Fenomena Judi *Online* terhadap Melemahnya Nilai-nilai Sosial pada Remaja”, *Journal of Educational Social Studies*, Vol. 5, No.2 (2016).

memberikan iming-iming. Rasa penasaran yang muncul akibat interaksi ini seringkali menjadi awal pengenalan remaja terhadap judi *online*. Dengan demikian, faktor awal mula terjun ke dunia perjudian seringkali dipengaruhi oleh teman dan lingkungan sekitar.<sup>17</sup>

Keempat, Penelitian yang dilakukan oleh Nazaruddin Zainal dengan judul "*Judi Online (Studi Kasus pada Mahasiswa Universitas Negeri Makassar)*" menunjukkan bahwa mahasiswa UNM seringkali terlibat dalam perjudian bola *online* karena dipengaruhi oleh berbagai faktor. Faktor-faktor tersebut meliputi alasan ekonomi yang disebabkan oleh situasi sosial ekonomi, kurangnya pengetahuan agama, ajakan dari teman, serta kemudahan akses ke situs judi *online*. Selain itu, faktor belajar juga memainkan peran, baik belajar dari teman maupun belajar sendiri. Persepsi tentang probabilitas kemenangan dan persepsi tentang keterampilan juga memengaruhi keputusan mereka untuk berjudi. Dampak negatif yang muncul pada mahasiswa UNM yang terlibat dalam judi *online* terbagi menjadi dampak akademik dan non-akademik. Dampak akademik meliputi seringnya begadang dan kesulitan dalam menjalani aktivitas perkuliahan, yang berpengaruh pada penurunan Indeks Prestasi Kumulatif (IPK). Sementara itu, dampak non-akademik termasuk kecanduan berjudi dan kesulitan ekonomi.<sup>18</sup>

---

<sup>17</sup> Roby Suhada, "Makna Judi *Online* Bagi Remaja Di Surabaya Universitas Airlangga", *Skripsi*, (Surabaya: Universitas Airlangga, 2020).

<sup>18</sup> Nazaruddin Zainal, "Judi Bola *Online* Studi Kasus Pada Mahasiswa Universitas Negeri Makassar", *Jurnal Comercium Kajian Masyarakat Kontemporer*, Vol. 1, No.1 (2018).

## 1.7. Metode Penelitian

### 1. Jenis Penelitian

Penelitian ini termasuk penelitian lapangan (*field research*) yaitu: “suatu penelitian yang dilakukan secara sistematis dengan mengangkat data yang ada di lapangan”.<sup>19</sup>

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah menggunakan metode penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif dipilih oleh penulis berdasarkan tujuan penelitian yang ingin mendapatkan gambaran bagaimana masyarakat di Lamdingin terpengaruh dengan *Game Higgs Domino Island*. Dilihat dari jenis penelitian, maka penelitian ini adalah deskriptif. Pada jenis penelitian deskriptif, data yang dikumpulkan berupa kata-kata, gambar dan bahkan angka-angka. Dengan demikian, laporan penelitian akan diberi kutipan-kutipan data untuk memberikan gambaran penyajian laporan tersebut. Data tersebut berasal dari hasil wawancara, catatan lapangan, catatan atau memo dan dokumen resmi lainnya.<sup>20</sup>

### 2. Sumber Data

Pada tahap ini peneliti berusaha mencari dan mengumpulkan berbagai sumber data yang ada hubungannya dengan masalah yang akan diteliti. Di sini terdapat data utama (*Primer*) dan data pendukung (*Sekunder*). Data primer adalah data yang

---

<sup>19</sup> Suharmi Arikanto, *Dasar-Dasar Research*, (Bandung:Tasoto, 1995), hal.58

<sup>20</sup> Burhan Bunga, *Analisis Data Penelitian Kualitatif*, (Jakarta:Raja Grafindo Persada, 2001), hal. 39

langsung dikumpulkan oleh peneliti dari sumber wawancara (Pertanyaan).<sup>21</sup> Sedangkan data sekunder adalah data yang sudah tersusun dan sudah dijadikan dalam bentuk dokumen-dokumen untuk dijadikan pelengkap kebutuhan data penelitian. Dalam penelitian ini peneliti memakai sumber data primer.

Metode kualitatif yang digunakan dalam penelitian ini memiliki penjelasan untuk menentukan sumber data yang dipilih. Sumber data yang sengaja dijadikan sampel digunakan untuk menentukan sumber data menjadi ketentuan bagi penelitian dalam melakukan pengumpulan data yang diharapkan mampu tercapai.<sup>22</sup> Pengambilan sumber informasi dengan cara ini sangat membantu dan mempermudah dalam pengambilan data. Maka data yang dipilih adalah orang-orang yang dianggap sangat mengetahui permasalahan yang ada dan jumlahnya disesuaikan dengan kebutuhan seperti dalam sifat penelitian.

### 3. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan Langkah yang paling utama dalam sebuah penelitian, karena tujuan dari sebuah penelitian adalah mendapatkan data dari sumber data. Maka sebuah Teknik pengumpulan data dapat dilakukan dengan berbagai cara yang dianggap sesuai dengan penelitian tersebut.

---

<sup>21</sup> Suryosubroto, *Manajemen Pendidikan Sekolah*, (Jakarta:PN Rineka Cipta, 2003), hal. 39

<sup>22</sup> Irawan Soehartono, *Metode Penelitian Sosial Suatu Teknik Penelitian Bidang Kesejahteraan Sosial dan Ilmu Sosial Lainnya*, (Bandung:PT Remaja Rosda Karya, 1995), Cet. 1, hal.63

a. Observasi

Observasi adalah Teknik pengumpulan data yang mengharuskan penelitian turun ke lapangan dengan menggunakan pengamatan yang berkaitan dengan tempat, kegiatan, peristiwa, pelaku dan pencacatan secara sistematis terhadap segala yang tampak terhadap objek penelitian.<sup>23</sup> Adapun jenis-jenis observasi antara lain sebagai berikut :

Observasi partisipan adalah pengamatan penelitian dengan cara penelitian terlibat dengan kegiatan sehari-hari dengan orang yang sedang diamati atau yang digunakan sebagai sumber data penelitian. Sedangkan Observasi non partisipan yaitu penelitian hanya sebagai pengamat objek yang akan diteliti, tanpa terlibat secara langsung.

Jenis observasi dalam penelitian ini menggunakan observasi partisipan, karena dalam observasi ini peneliti terlibat langsung dengan objek yang ditelitinya. Observasi merupakan langkah awal untuk memperoleh data awal, dengan cara mengamati. Sehingga peneliti lebih paham dan mengerti keadaan objek yang akan diteliti. Beberapa informasi dari hasil observasi adalah ruang (tempat), pelaku, kegiatan, objek, perbuatan, kejadian, atau peristiwa waktu, perasaan. Peneliti melakukan observasi adalah untuk menyajikan gambaran asli perilaku atau kejadian, untuk menjawab pertanyaan, serta membantu mengerti perilaku manusia, dan untuk evaluasi, yaitu

---

<sup>23</sup> Margono S, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2004), hal. 158

melakukan pengukuran terhadap aspek tertentu. Dalam pengamatan langsung, riset secara observasi ini bisa menggunakan catatan, rekaman suara, rekaman foto (video). Dalam proses observasi penulis terjun langsung ke lapangan dengan melihat kondisi Masyarakat Lamdingin.

#### b. Wawancara

Wawancara adalah usaha mengumpulkan informasi dengan mengajukan pertanyaan secara lisan, untuk dijawab secara lisan pula. Secara sederhana wawancara diartikan sebagai alat pengumpul data dengan mempergunakan tanya jawab antara pencari informasi dan sumber informasi. Dalam penelitian ini wawancara digunakan untuk mendapatkan informasi yang lebih baik untuk memperkuat data yang diperoleh. Informan yang diwawancarai adalah Masyarakat yang bermain atau pun yang terdampak dari *game online Higgs Domino Island* dengan jumlah 13 orang terdiri dari 1 orang PNS, 3 orang Mahasiswa, 2 orang pelajar dan 7 orang Masyarakat biasa. Dalam hal ini agar wawancara berjalan dengan baik, maka penulis terlebih dahulu menyiapkan daftar pertanyaan wawancara dan agar hasilnya terekam dengan baik maka perlu pula disiapkan alat perekam suara berupa “*recorder*”.

#### c. Dokumentasi

Dokumen merupakan Teknik pengumpulan data dengan mempelajari catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk lisan, tulisan, gambar atau karya monumental dari seseorang, dan penulis akan menampilkan foto-foto saat

penulis melakukan wawancara<sup>24</sup> terkait para pemain *Game Higgs Domino Island* di gampong Lamdingin. Di sini penulis dapat mengumpulkan dokumen-dokumen yang berbentuk tulisan misalnya catatan harian, sejarah kehidupan, peraturan dan kebijakan, jurnal dan karya ilmiah lainnya yang berkaitan dengan penelitian penulis.

Kemudian, sebagian data diperoleh dari buku dan skripsi di Taman Baca Fakultas Adab dan Humaniora, Perpustakaan UIN Ar-Raniry, serta bahan yang berkaitan dengan tulisan penelitian, dan Sebagian data terapat pada buku atau jurnal yang ada di media *online*. Data lainnya yang ingin diperoleh untuk melengkapi penelitian ini adalah data yang berbentuk dokumen, baik bersifat tertulis (letak geografis Gampong Lamdingin).

### 1.8. Analisis Data

Setelah semua data terkumpul melalui instrument pengumpulan data yang ada, maka tahap selanjutnya adalah menganalisa data-data tersebut. Dalam menganalisa data, penulis menggunakan metode Analisa kualitatif, artinya penelitian ini dapat menghasilkan data deskriptif yang berupa kata-kata tertulis atau lisan dari individu dan kegiatan yang dapat diamati.<sup>25</sup>

---

<sup>24</sup> Basrowi dan Suwandi, *Memahami Penelitian Kualitatif*, (Jakarta:Rineka Cipta, 2008), hal 158

<sup>25</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif dan R&D*, (Bandung : ALFABETA,2011), hal. 81

a. Reduksi Data

Data yang diperoleh dari lapangan pasti sangat kompleks dan rumit. Untuk itu diperlukan reduksi atau merangkum dan memilih hal-hal atau data yang pokok saja. Seperti pendapat dari masing-masing informan yang akan cenderung kompleks dan heterogen. Karenanya untuk memudahkan peneliti dalam memilih data yang diperlukan dalam penelitian ini, maka diperlukan pereduksian data.

Setelah data reduksi langkah selanjutnya adalah menyajikan data, bisa berupa table, grafik dan hal lainnya. Hal ini untuk mempermudah peneliti dalam Menyusun dan mengorganisasikan hasil penelitian agar mudah dipahami. Dari hasil penelitian yang telah dilakukan dan dengan beragamnya data yang telah diperoleh, maka dikumpulkan macam-macam data yang telah diperoleh. Hal ini membantu peneliti dalam menyajikan data dari hasil penelitian. Sehingga dalam menyampaikan informasi kepada pembaca tidak didapati data yang rancu atau bertentangan dengan realita yang terjadi.

b. Verifikasi Data

Kesimpulan awal yang bersifat sementara akan mengalami perubahan jika tidak ditemukan bukti-bukti yang akan mendukung pada tahap pengumpulan data selanjutnya . Tetapi apabila kesimpulan yang dikemukakan pada tahap awal didukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten saat peneliti kembali ke lapangan untuk

mengumpulkan data, maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel.

Ketika semua data yang dianggap perlu telah peneliti dapatkan, maka selanjutnya diperlukan verifikasi untuk menghindari adanya kesalahpahaman antara peneliti dan objek penelitian.

### 1.9. Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah pemahaman bagi para pembaca dalam memahami penulisan proposal skripsi ini, maka penulis berpedoman kepada buku *pedoman penulisan skripsi fakultas adab dan humaniora UIN Ar-Raniry Banda Aceh*.

**BAB I**, pendahuluan, di dalam bab ini penulis menjelaskan tentang Latar Belakang masalah yang termuat dalam uraian tentang alasan pemilihan judul penelitian serta beberapa poin penting yang harus dijelaskan secara singkat yang berkaitan dengan penelitian. Dalam bab ini ikut disertakan juga rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, penjelasan istilah, kajian pustaka, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

**BAB II**, berisikan tentang landasan teoritis yang memberikan penjelasan terhadap teori-teori yang berhubungan dengan *Game Higgs Domino Island*.

**BAB III**, menguraikan tentang gambaran umum lokasi penelitian yang terdapat di Lamingin Kota Banda Aceh. Berupa, Sejarah gampong Lamingin, letak geografis, dan lain-lain.

**BAB IV**, berisikan tentang hasil penelitian dan pembahasan, yang menjelaskan terhadap jawaban dari rumusan masalah yang telah diajukan pada bab satu. Latar belakang apa saja yang menyebabkan Masyarakat Lamdingin terjerumus ke dalam *game higgs domino island* dan apa dampak dari *game higgs domino island* bagi Masyarakat Lamdingin.

**BAB V**, adalah penutup yang memberikan uraian mengenai kesimpulan dari hasil penelitian yang diambil dari bab analisis data dan pembahasan penelitian. Selain itu juga dikemukakan keterbatasan penelitian serta saran-saran yang bermanfaat bagi pihak-pihak lain dikemudian hari.



## BAB II LANDASAN TEORI & KONSEPTUAL

### 2.1. Teori Tindakan Sosial

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teori Tindakan sosial yang dikemukakan oleh Max Weber. Menurut Weber, terjadi suatu pergeseran atau penekanan dari dalam diri individu ke arah keyakinan, motivasi dan tujuannya dari anggota Masyarakat yang semuanya memberikan dampak terhadap perilakunya. Dengan kata lain, individu hendak mendapatkan suatu tujuan karena adanya dorongan motivasi. Max Weber beranggapan bahwa tidak semua tindakan yang dilakukan manusia dapat dikatakan sebagai Tindakan sosial.<sup>26</sup>

Tindakan dan tindakan sosial memiliki makna yang berbeda, tindakan diartikan sebagai semua perilaku yang dilakukan oleh manusia. Max Weber mencoba untuk mengartikan sosiologi sebagai suatu tindakan antar hubungan sosial. Sementara itu yang dimaksud dengan tindakan sosial adalah tindakan individu sepanjang tindakan tersebut memiliki makna bagi dirinya dan diarahkan kepada orang lain. Menurut Weber, tindakan sosial adalah apabila tindakan tersebut dilakukan dengan menggunakan atau berorientasi pada perilaku orang lain.

Max Weber menyebutkan bahwa metode yang dikembangkannya ini berbentuk *verstehen* (pemahaman subjektif). Jika seseorang berusaha meneliti perilaku (*behaviour*) dia tidak meyakini bahwa perbuatannya itu memiliki arti subjektif yang

---

<sup>26</sup> Max Weber, *The Theory of social and Economic Organization*, (New York: Free Press, 1964), hal. 88

diarahkan kepada orang lain. Oleh karena itu, seseorang sosiolog harus menginterpretasikan tindakan dari aktor tersebut. Hal ini dikarenakan Weber berpendapat bahwasanya seorang sosiolog juga harus dapat memahami tindakan individu di dalam masyarakat. Perhatian Weber pada teori tindakan sosial ini memiliki orientasi pada tujuan dan motivasi yang dimiliki oleh individu. Weber mencoba untuk merekonstruksikan makna dibalik kejadian yang dialami oleh individu.

Selanjutnya, dalam teori ini Weber membedakan tindakan sosial dengan perilaku manusia, ketika bertindak yang memberikan arti subjektif yang memiliki orientasi pada tujuan dan harapan. Tindakan yang dipahami oleh Weber bersifat terbuka dan tertutup yang mempertimbangkan perilaku orang lain di sekitarnya. Tidak semua tindakan dapat dikatakan sebagai tindakan sosial. Hal ini dikarenakan tindakan sosial dibatasi oleh persyaratan apakah tindakan tersebut menimbulkan respon dari pihak lain atau tidak.<sup>27</sup>

Menurut Weber “*Sociology is a science concerning it self with the interpretive understanding of social action and thereby with a casual explanation of its course and consequences*” dengan kata lain. Weber menjelaskan mengenai sosiologi adalah ilmu tentang dirinya terkait pemahaman interpretatif dalam tindakan sosial. Dalam teori tindakan sosial, Weber memberikan 4 macam tipe yang membedakan rasionalitas tindakan seseorang. Semakin rasional tindakan tersebut, maka akan semakin mudah untuk dipahami.

---

<sup>27</sup> *Ibid.*, hal.89

### 1. Rasionalitas Instrumental (*Zwerk Rationality*)

Tipe ini merupakan tipe yang paling murni di antara tindakan rasional yang lain. Tipe ini menjelaskan bahwasanya seseorang tidak hanya menilai atau melihat mengenai cara terbaik dalam melakukan suatu tindakan untuk mencapai tujuan itu, tetapi juga harus menentukan bagaimana nilai dari tujuan itu sendiri. Hal ini berarti bahwasanya seseorang akan membuat suatu pertimbangan dan pilihan yang sadar akan tujuan dari tindakannya dan alat yang digunakan untuk mencapai tujuan tersebut.

### 2. Tindakan Rasional Nilai (*Werk Rationality*)

Tindakan ini merupakan tindakan yang memiliki nilai atau arti untuk alasan dan tujuan yang berkaitan dengan nilai yang diyakini secara personal tanpa memperhitungkan tindakan tersebut berhasil atau tidak. Dalam tipe tindakan ini, aktor memiliki kendali untuk meyakini nilai-nilai yang dia gunakan untuk mencapai tujuan yang dia yakini.

### 3. Tindakan Afektif (*Affectual Action*)

Tipe tindakan ini didominasi oleh perasaan atau emosi yang dimiliki oleh individu tanpa adanya refleksi intelektual dan tidak direncanakan. Tipe tindakan ini sifatnya spontanitas, tidak rasional dan terdapat perasaan emosional yang terdapat di dalam individu.<sup>28</sup>

---

<sup>28</sup> *Ibid.*, hal. 90

#### 4. Tindakan Tradisional (*Traditional Action*)

Dalam tipe tindakan ini, seorang individu melakukan atau memperlihatkan perilaku tertentu karena adanya kebiasaan yang diperoleh secara turun-temurun, lingkungan, tanpa adanya refleksi yang sadar dan perencanaan sebelumnya.

Dari definisi di atas dapat diketahui bahwasanya konsep tindakan sosial menurut Weber melihat bahwasanya individu memiliki 2 jenis rasionalitas, yaitu rasionalitas instrumental dan rasionalitas berorientasi nilai. Di luar itu, tindakan individu bisa saja melakukan tindakan yang didasari kebiasaan dan didasari oleh emosi atau perasaan yang terdapat di dalam individu. Teori ini memiliki konsentrasi pada motif dan tujuan perilaku melakukan tindakan. Karena, seperti yang sudah di jelaskan bahwasanya individu mempunyai motif dan tujuan yang berbeda-beda.

Judi dianggap sebagai bentuk deviasi sosial karena perilaku ini menyimpang dari norma-norma sosial yang berlaku dalam Masyarakat tertentu. Norma-norma sosial dalam Masyarakat umumnya mencerminkan nilai-nilai, aturan, dan tindakan yang dianggap benar dan diharapkan oleh anggota Masyarakat.

#### 2.2. Tinjauan Umum Tentang *Game Online*

*Game Online* merupakan cara gaya hidup baru bagi beberapa orang di setiap kalangan anak muda ataupun pelajar. Sekarang ini banyak kita jumpai warung internet (*warnet*) di kota ataupun di desa-desa dan mereka memfasilitasi akan adanya *game online* tersebut. Banyak kita temui berbagai macam jenis *Game Online*. Mulai dari *Game Online* yang Bergenre Perang, Balapan, Olahraga. *Game* dapat dimainkan

dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalam konteks tidak serius atau dengan tujuan refreshing.<sup>29</sup>

Tetapi *Game Online* juga membawa dampak yang besar. Pelajar yang sering memainkan suatu *Game Online* akan menyebabkan menjadi ketagihan. Pelajar yang sering bermain *Game Online* akan mengalami ketergantungan pada aktivitas game, dan mengurangi waktu belajar. Hal inilah yang dapat berpengaruh pada hasil belajar. Hanya saja para pelajar sudah terbiasa dengan *Game Online* yang dimainkannya, dan memiliki ketagihan tersendiri.

### 2.3. Tinjauan Umum Tentang Perjudian

Perjudian sudah ada sejak zaman dulu dan ini pernah dilakukan oleh Sebagian orang, mulai dari orang-orang di Eskimo sampai di tempat terpencil di Afrika. Ketika zaman Firaun pun sudah banyak orang memiliki hobi judi, begitu juga dengan Kaiser Nero maupun Caligula. Dalam cerita *Mahabrata* dapat diketahui bahwa Pandawa menjadi kehilangan kerajaan dan dibuang ke hutan karena kalah dalam permainan judi dengan Kurawa. Hal serupa terjadi ketika Raja Olaf dari Swedia (1020SM) memperebutkan daerah Hising dengan Raja dari Norwegia, perebutan kali ini tidak dilakukan di medan perang melainkan dengan permainan dadu.<sup>30</sup>

---

<sup>29</sup> Krista Surbakti, Pengaruh *Game Online* Terhadap Remaja, *Jurnal Curere*, Vol. 1, No. 1, (2017).

<sup>30</sup> Putri Oktaviani, "Peran Kepolisian dalam Penanggulangan Judi Togel", *Skripsi* (Surakarta:Universitas Muhammadiyah, 2018).

Perkembangan hukum pidana yang mengkriminalisasi perjudian adalah diundangkannya suatu undang-undang yang dapat dikatakan sebagai *lex specialis*, yaitu undang-undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang penertiban perjudian (UU Penertiban Perjudian). UU penertiban perjudian membuat arah pemberantasan tindak pidana perjudian menjadi lebih tegas dan semakin beratnya ancaman pidana.

Di Indonesia permainan judi sudah ada sejak zaman dulu, dalam cerita Mahabrata dapat kita ketahui bahwa Pandawa menjadi kehilangan kerajaan dan dibuang ke hutan selama 13 tahun karena kalah dalam permainan judi dengan para Kurawa. Sabung ayam merupakan bentuk permainan judi tradisional dan banyak dilakukan oleh masyarakat Indonesia. Ketika VOC bercokol, untuk memperoleh penghasilan pajak yang tinggi dari pengelola rumah-rumah judi maka pemerintah VOC memberi izin pada para kapitan Tionghoa untuk membuka rumah judi sejak tahun 1620. Rumah judi tersebut bisa berada di dalam atau di luar benteng Batavia.

Sementara itu, ada zaman modern sekarang ini pemanfaatan teknologi informasi sangat beragam oleh para penggunanya. Berbagai macam fasilitas yang tersedia menjadi alternatif bagi manusia untuk memperoleh berbagai kemudahan dan cepat. Segala aspek kehidupan terpengaruh oleh adanya perkembangan teknologi informasi, tidak dapat dipungkiri bahwa dengan semakin berkembangnya teknologi akan segala aktivitas kehidupan manusia. Perkembangan teknologi informasi ini bukan

hanya menyediakan fasilitas yang bersifat positif, akan tetapi juga menyediakan banyak layanan yang secara substansial sangat negatif.<sup>31</sup>

Pada dasarnya perjudian merupakan salah satu bentuk penyakit masyarakat, satu bentuk dengan patologi sosial, sejarah perjudian sudah ada sejak beribu-ribu tahun yang lalu, sejak dikenalnya sejarah manusia. Pada mulanya perjudian itu berwujud permainan atau kesibukan-kesibukan pengisi waktu senggang guna menghibur hati dan sifatnya rekreatif dan netral. Sifat yang netral ini lambat laun ditambahkan unsur baru untuk merangsang kegairahan bermain dan menaikkan ketegangan serta pengharapan untuk menang, yaitu barang taruhan berupa uang, atau tindakan yang bernilai.

Permainan perjudian *online* yang saat ini sangat marak dan sangat mudah di akses di internet dan hal ini menjadi permasalahan serius akibat perkembangan teknologi informasi dengan ditambah lagi dengan kegemaran masyarakat akan olahraga sepak bola. Di Indonesia sendiri sepak bola sudah mendarah daging dan menjadi tontonan wajib bagi kebanyakan masyarakatnya. Penyedia jasa permainan judi online memberikan kemudahan bagi para pelaku untuk melakukan transaksi judi. Bersamaan dengan perkembangannya zaman permainan perjudian online pun mengalami perkembangan. Hal ini terjadi karena permainan ini memberikan kemungkinan keuntungan yang cukup besar apabila memenangkannya.<sup>32</sup>

---

<sup>31</sup> Jupiter, "Tinjauan Yuridis Kriminologis Bandar Judi Bola *Online* di Jakarta Dihubungkan Dengan Undang-Undang No 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik", *Skripsi* (Bandung:Universitas Pasundan).

<sup>32</sup> *Ibid*

## 1. Pengertian Judi *Online*

Menurut R. Soesilo di dalam bukunya yang berjudul *kitab undang-undang hukum pidana (KUHP)* yang dikatakan perjudian yaitu tiap-tiap permainan yang mendasarkan pengharapan buat menang pada umumnya bergantung kepada untung-untungan saja, dan kalau pengharapan itu jadi bertambah besar karena kepintaran dan kebiasaan pemain yang juga termasuk main judi ialah pertarungan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain, yang tidak diadakan oleh mereka yang turut berlomba atau bermain itu, demikian juga segala pertarungan yang lain-lain.<sup>33</sup>

Kemudian, seiring kemajuan teknologi informasi telah mengubah pandangan manusia tentang berbagai kegiatan yang selama ini hanya dimonopoli oleh aktivis yang bersifat fiksi belaka. Lahirnya internet mengubah paradigma komunikasi manusia dalam pergaulan, berbisnis, dan juga dikegiatan sehari-hari.<sup>34</sup> Termasuk pemanfaatan perjudian melalui internet yang sudah sangat berkembang di masyarakat saat ini.

Kenyataannya, memang perjudian *online* merupakan permainan judi yang dilakukan secara *online* melalui komputer ataupun *android* dan diakses dengan menggunakan jaringan internet. Perjudian *online* ini adalah pemain akan memilih meja taruhannya terlebih dahulu dan masuk ke dalam meja taruhan dan memilih salah satu pilihan diantara banyaknya pilihan lain dan harus memilih yang benar. Jadi bagi

---

<sup>33</sup> R. Soesilo, *Kitab undang-undang Hukum Pidana*, (Karya Nusantara Bandung : Sukabumi, 1986), hal. 222

<sup>34</sup> Agus Raharjo, *Cyber Crime Pemahaman dan Upaya Pencegahan Kejahatan Berteknologi*, (Purwokerto : Citra Aditya Bakti, 2002), hal. 59

pemain yang kalah akan membayar taruhannya yang sesuai dengan jumlah nilai yang telah ditentukan sebelum memasuki meja perjudian.<sup>35</sup>

Berikut ini kutipan pernyataan dari Onno W. Purbo yang dimaksud sebagai judi *online* atau biasanya terjadi karena peletakan taruhan pada kegiatan olahraga atau kasino melalui internet. *Online game* yang sesungguhnya seluruh proses baik itu taruhannya, permainannya maupun pengumpulan uang melalui internet. Para penjudi akan diharuskan untuk melakukan deposit di muka sebelum dapat melakukan judi *online*. Hal ini berarti harus melakukan transfer sejumlah uang kepada admin website judi sebagai deposit awal. Setelah mengirim uang maka akan mendapatkan sejumlah koin untuk permainan judi. Jika menang maka uang hasil taruhan akan dikirimkan lewat transferan bank dan jika kalah maka koin akan berkurang.<sup>36</sup>

## 2. Pengertian *Game Higgs Domino Island*

*Game Higgs Domino Island* mulai dirilis 12 November 2018 di Aplikasi *PlayStore* ataupun *AppStore* dan merupakan *game online* yang sangat populer di Indonesia termasuk di Kota Banda Aceh. Adanya transaksi jual beli koin *game* membuat arah tujuan dalam bermain menjadi berubah, awalnya *game Higgs Domino Island* dijadikan sebagai sarana hiburan namun saat ini justru dijadikan mata

---

<sup>35</sup> Lumbantobing C.H Rikki, Pertanggung Jawaban Pidana Pelaku Turut Serta Dalam Perusahaan Permainan Judi, *Skripsi* (Medan : Universitas HKBP Nommensen, 2017).

<sup>36</sup> Onno W. Purbo, Kebangkitan Nasional Ke-2 Berbasis Teknologi Informasi, *Skripsi* (Bandung : Institut Teknologi Bandung, 2007).

pencapaian bagi Sebagian pemainnya.<sup>37</sup>Karena dalam bermain memerlukan pembelian koin, kebanyakan pemainnya adalah kalangan masyarakat produktif yang telah memiliki pekerjaan dan menghasilkan nilai ekonomi.

Untuk menemukan pemain maupun agen jual beli koin game dapat ditemukan di beberapa tempat seperti konter pulsa, warung kopi, maupun melalui *Coda shop*. Dalam perkembangannya, transaksi jual beli koin *game Higgs Domino Island* mulai terindikasi kepada perjudian, hal tersebut dibuktikan dengan adanya beberapa penangkapan agen koin *game* oleh pihak berwajib di beberapa kota besar yang ada di Indonesia seperti di Aceh Timur, Lhokseumawe, dan Rokan Hulu.

### 3. Faktor-faktor Penyebab Terjadinya Perjudian

Dari berbagai penelitian lintas budaya yang dilakukan beberapa ahli, terdapat 5 faktor yang sangat berpengaruh dalam memberikan kontribusi pada perilaku berjudi, yaitu :

#### a. Faktor sosial dan ekonomi

bagi masyarakat dengan status dan ekonomi yang rendah, perjudian sering kali dianggap sebagai suatu sarana untuk meningkatkan taraf hidup mereka. Dengan modal yang kecil, mereka berharap mendapatkan keuntungan sebesar-besarnya dalam sekejap tanpa usaha yang besar.

---

<sup>37</sup> Andrean Hazbulloh, “Dampak Terpaan Game Online Higgs Domino Island Pada Mahasantri Putra Ma’had Al-jami’ah IAIN Curup”, *Skripsi* ( Bengkulu : IAIN Curup, 2022).

b. Faktor situasional

tekanan dari teman-teman atau lingkungan untuk berpartisipasi dalam perjudian, dan metode-metode pemasaran yang dilakukan oleh para pengelola perjudian menjadi faktor penting. Hal ini biasanya terjadi karena sang calon penjudi merasa tidak enak jika tidak terlibat dalam permainan tersebut, atau karena mereka tergodanya oleh contoh-contoh hasil kemenangan yang ditampilkan.

c. Faktor belajar

Faktor belajar sangatlah signifikan dalam mempengaruhi perilaku berjudi dikarenakan dari awal mulanya seseorang itu belajar lama-kelamaan akan menjadi kecanduan karena perilaku tersebut akan terus diulang.

d. Faktor persepsi

Faktor persepsi tentang probabilitas memainkan peran penting dalam perilaku berjudi. Persepsi ini mengarah pada evaluasi peluang menang yang diperoleh saat melakukan perjudian. Seringkali, orang memiliki persepsi keliru tentang kemungkinan menang dan merasa sangat yakin akan kemenangan mereka, meskipun peluang sebenarnya sangat kecil. Keyakinan ini seringkali hanya merupakan ilusi, terbentuk dari situasi kejadian yang tidak pasti dan sangat subyektif.<sup>38</sup>

---

<sup>38</sup> Zulrahmand rasyid, "Perjudian Online Dikalangan Mahasiswa Yogyakarta", *Skripsi Thesis*, (Yogyakarta : universitas negeri sunan kalijaga, 2017 ).

Faktor persepsi terhadap keterampilan juga memainkan peran penting dalam perilaku berjudi. Para penjudi yang merasa sangat terampil dalam satu atau beberapa permainan judi mungkin cenderung mengaitkan kemenangan mereka dengan keterampilan yang dimiliki. Mereka percaya bahwa keterampilan tersebut memungkinkan mereka mengendalikan situasi untuk meraih kemenangan.

#### **2.4. Tinjauan Umum Dari Segi Agama Yang Berdampak Pada Budaya dan Sosial**

##### **1. Tinjauan Perjudian dari Segi Agama**

Agama Islam membolehkan berbagai macam hiburan dan permainan bagi setiap pemeluknya, akan tetapi agama Islam sangat mengharamkan setiap permainan yang dicampur dengan unsur perjudian, suatu permainan yang mengandung unsur taruhan baik itu berupa uang, barang, kehormatan dan orang yang menang berhak mendapatkan taruhannya tersebut. Judi merupakan praktek untung-untungan yang membuat orang bermain berharap akan mendapat keuntungan dengan mudah.<sup>39</sup>

Khusus mengenai judi, sebagaimana juga dengan minuman Khamar, Allah melarang main judi sebab bahayanya lebih besar dari pada manfaatnya, judi cepat sekali menimbulkan permusuhan dan kemarahan, dan tidak jarang juga menimbulkan pembunuhan. Bahaya itu sudah terbukti dari dulu hingga sekarang. Apabila di suatu tempat sudah ketularan perjudian maka di tempat itu selalu terjadi perselisihan,

---

<sup>39</sup> Nasori, "Perjudian Dalam Pandangan Hukum Pidana Islam dan KUHP", *Skripsi*, (Jakarta:UIN Syarif Hidayatullah, 2010).

permusuhan maupun pembunuhan. Hal ini disebabkan karena hilangnya rasa persaudaraan dan solidaritas sesama teman karena rasa dendam untuk saling mengalahkan di dalam berjudi.

Judi adalah suatu perbuatan yang berbahaya, karena dampaknya dapat mengakibatkan seseorang yang baik dapat menjadi jahat, seseorang yang giat dan taat bisa menjadi jahil, malas bekerja, malas beribadah, dan juga akan jauh hatinya dari mengingat Allah. Dia jadi orang pemalas, pemaarah dan hanya berangan-angan kosong. Dan secara perlahan tanpa disadari akan merusak akhlaknya, tidak mau bekerja mencari rezeki dengan cara yang baik, selalu mengharap kalua mendapat kemenangan. Dalam sejarahnya berjudi tidak bisa membuat orang menjadi kaya, bahkan sebaliknya, orang yang kaya tiba-tiba menjadi miskin karena berjudi dan banyak juga rumah tangga yang aman dan Bahagia tiba-tiba hancur karena judi.<sup>40</sup>

Dalam Al-Qur'an surat Al-Maidah ayat 90, Allah menyebutkan mengapa khamar dan judi diharamkan bagi orang-orang muslim, yang berbunyi :

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِنَّمَا الْخَمْرُ وَالْمَيْسِرُ وَالْأَنْصَابُ وَالْأَزْلَامُ رَجْسٌ 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

---

<sup>40</sup> Zaini Dahlah, Al-Qur'an dan Tafsirnya, Jilid 1 (Yogyakarta: PT. Dana Bakti Waqaf, 1995), hal. 386

perbuatan syaitan. Maka jauhilah perbuatan-perbuatan itu agar kamu mendapat keberuntungan. (Q.S Al-Maidah ayat 90).

Pada ayat lain juga telah disebutkan bahwa meminum khamar dan berjudi adalah suatu perbuatan yang keji dan termasuk perbuatan syaitan, bunyinya sebagai berikut :

إِنَّمَا يُرِيدُ الشَّيْطَانُ أَنْ يُوقِعَ بَيْنَكُمُ الْعَدَاوَةَ وَالْبَغْضَاءَ فِي الْخَمْرِ وَالْمَيْسِرِ وَيَصُدَّكُمْ  
عَنْ ذِكْرِ اللَّهِ وَعَنِ الصَّلَاةِ فَهَلْ أَنْتُمْ مُنْتَهُونَ

Artinya : Sesungguhnya syaitan itu bermaksud hendak menimbulkan permusuhan dan kebencian di antara kamu lantaran (meminum) khamar dan berjudi itu, dan menghalangi kamu dari mengingat Allah dan sembahyang; maka berhentilah kamu (dari mengerjakan pekerjaan itu). (Q.S Al-Maidah Ayat 91).<sup>41</sup>

## 2. Tinjauan Perjudian dari Segi Budaya

Dari segi budaya, permainan judi sudah lama dikenal dengan bentuk-bentuk seperti judi dadu, adu jago, pacuan kuda, dan adu domba yang sudah menjadi tradisi di daerah Sunda. Di daerah Jawa Timur tepatnya di Pulau Madura terkenal dengan Karapan sapi, Pulau Sumbawa dengan lomba pacuan kuda dan di daerah Sulawesi Selatan serta Pulau Bali dengan adu ayam jago. Bentuk-bentuk judi dan perjudian

<sup>41</sup> Al-Qur'an dan Terjemahannya, (Bandung: Cordoba,2012), hal. 123

tersebut dimainkan oleh rakyat jelata sampai pangeran dari kalangan istana yang mempunyai kedudukan dan status terhormat.<sup>42</sup>

Kemudian varian judi dan perjudian semakin menunjukkan peningkatan setelah masuknya masyarakat Cina beserta kebudayaannya yang menawarkan kartu sebagai alat bantu untuk perjudian. Bagi masyarakat cina perjudian merupakan suatu cara untuk buang sial namun bagi masyarakat Indonesia perjudian dijadikan pengharapan untuk mendapatkan uang yang cepat tanpa perlu kerja keras untuk mengubah keadaan ekonomi, akibatnya judi atau perjudian menjadi sejenis ritual dalam masyarakat. Secara teknis perjudian merupakan hal yang sangat mudah untuk dilakukan. Dengan infrastruktur yang murah dan mudah didapat orang bias melakukan perjudian kapan saja, mulai dari kartu, dadu, nomor sampai pada menebak hasil pertandingan sepak bola, tinju atau basket di televisi ataupun radio.

Bagi mereka yang terlibat langsung dengan perjudian akan cenderung berpikir negatif dan tidak rasional. Para pelaku judi terutama judi togel biasanya ada yang pergi ke dukun, ketempat keramat atau kuburan untuk mendapat ilham /wangsit mengenai nomor togel yang akan keluar pada esok hari padahal jika dilogika jika seorang dukun mengetahui nomor yang akan keluar atau jumlah skor dan pemenang dalam suatu pertandingan maka ia akan memasang nomor judi atau memilih tim atau pemenang untuk dirinya sendiri serta ia tak akan jadi dukun karena ia sudah banyak uang Bagi

---

<sup>42</sup> Nurdin H. Kistanto, "Kebiasaan Masyarakat Berjudi", *Harian Suara Merdeka*, 2016, hal.9

mereka yang terlibat langsung dengan perjudian akan cenderung berpikir negatif dan tidak rasional.<sup>43</sup>

Para pelaku judi terutama judi togel biasanya ada yang pergi ke dukun, ke tempat keramat atau kuburan untuk mendapat ilham /wangsit mengenai nomor togel yang akan keluar pada esok hari padahal jika diteliti jika seorang dukun mengetahui nomor yang akan keluar atau jumlah skor dan pemenang dalam suatu pertandingan maka ia akan memasang nomor judi atau memilih tim atau pemenang untuk dirinya sendiri serta ia tak akan jadi dukun karena ia sudah banyak uang.

### 3. Tinjauan Perjudian dari Segi Sosial

Kasus-kasus perjudian yang menggunakan sarana teknologi informasi dari waktu ke waktu terus tumbuh subur. Masalah judi maupun perjudian merupakan masalah yang sudah sangat klasik dan menjadi sebuah yang salah di masyarakat. Sejalan dengan perkembangan kehidupan masyarakat, ilmu pengetahuan, teknologi dan globalisasi maka tingkat dan modus tindak pidana perjudian juga mengalami perubahan baik kualitas maupun kuantitasnya. Pada hakikatnya judi maupun perjudian jelas-jelas bertentangan dengan agama, kesusilaan, dan moral Pancasila, serta membahayakan kehidupan masyarakat, bangsa dan negara.<sup>44</sup>

Mengenai masalah perjudian, sejak Presiden B.J. Habibie membuka keran informasi bagi masyarakat yang pada zaman orde baru amat sulit untuk dilakukan maka

---

<sup>43</sup> *Ibid.*, hal. 10

<sup>44</sup> Nurdin H. Kistanto, "Kebiasaan Masyarakat Berjudi", *Harian Suara Merdeka*, 2016, hal.11

saat ini masyarakat dapat dengan mudah untuk memperoleh informasi dari dunia luar dengan memanfaatkan kemajuan fasilitas teknologi informasi dan juga sebagai dampak buruk dari pengaruh globalisasi yang dampak negatifnya langsung dapat dirasakan oleh masyarakat, sebagai dampaknya jalan pintas untuk memperoleh uang dilakukan oleh masyarakat termasuk dengan berjudi.

Bagi masyarakat yang memiliki pendidikan yang cukup maka mereka lebih memilih bermain judi dengan memanfaatkan teknologi informasi karena dirasa lebih aman dari intaian aparat kepolisian. Para pemain judi yang menggunakan sarana teknologi informasi ini biasanya menggunakan *smartphone* ataupun *personal computer* (pc) yang terhubung dengan internet, ada juga yang memanfaatkan warung internet (*warnet*) untuk melakukan perjudian ini.

Prinsip dalam perjudian menggunakan sarana teknologi informasi adalah kepercayaan karena seorang pemain judi tidak mengetahui siapa bandarnya serta tidak mengetahui keberadaan sang bandar dan juga ia diwajibkan untuk menyetorkan sejumlah uang sebagai deposit dalam suatu rekening sebagai syarat untuk bermain judi, jika menang bandar akan mentransfer sejumlah uang ke dalam rekening si pemain. Secara psikologis, manusia Indonesia memang tidak boleh dikatakan pemalas, tapi memang agak sedikit manja dan lebih suka dengan berbagai kemudahan dan mimpi-mimpi yang mendorong perjudian semakin subur.

Dari sisi mental, mereka yang terlibat dengan permainan judi ataupun perjudian akan kehilangan etos dan semangat kerja sebab mereka menggantungkan harapan akan

menjadi kaya dengan berjudi. Seorang antropolog mengatakan “Sangat sulit untuk mampu memisahkan perilaku judi dari masyarakat kita. Terlebih orang Indonesia atau orang Jawa khususnya judi telah benar-benar mendarah daging”<sup>45</sup>.

## 2.5. Tinjauan Umum Tentang Penjudi dalam Islam

*Ta'zir* berlaku atas semua orang yang melakukan kejahatan. Syaratnya adalah berakal sehat, tidak ada perbedaan baik laki-laki maupun Perempuan, dewasa maupun anak-anak, Muslim maupun Nonmuslim. Setiap orang yang melakukan kemungkaran atau mengganggu pihak lain dengan alasan-alasan yang tidak dibenarkan, baik dengan perbuatan, ucapan, atau isyarat. Perlu diberi sanksi *ta'zir* agar tidak mengulangnya.<sup>46</sup> Ulama Zahiriyah berpendapat bahwa anak di bawah umur, orang gila, dan orang mabuk yang kehilangan akalunya tidak dikenai hukuman *hudud* dan *qishash*, mereka harus dihukum *ta'zir*. Jika salah satu dari mereka melakukan tindak pidana, maka harus diberi Pelajaran agar berhenti merugikan orang lain.

Orang yang mabuk sampai dia bertaubat, yang gila sampai dia sadar, dan anak di bawah umur sampai dia dewasa. Mendidik mereka berarti saling menolong dalam kebaikan dan takwa, sedangkan membiarkan mereka berarti membantu dalam dosa dan pelanggaran.

---

<sup>45</sup> *Ibid.*, hal. 12

<sup>46</sup> Reniati Sumiati, “Tinjauan Hukum Islam Terhadap Perjudian” *Skripsi* (Jakarta: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, 2014).

### BAB III

#### GAMBARAN UMUM LOKASI PENELITIAN

##### 3.1. Sejarah Gampong Lamdingin

Dari cerita sejarah para tokoh masyarakat orang tua terdahulu, Gampong Lamdingin sudah ada sejak tahun 1940 yang di mana pada saat itu Gampong Lamdingin merupakan permukiman yang berupa lahan tambak dan rawa-rawa. Nama Lamdingin sendiri berasal dari datangnya para perantau dari Gampong lain yang banyak kepentingan diantaranya ziarah kemakam ulama kharismatik aceh yaitu (Syiah Kuala) atau yang lebih dikenal dengan nama Syehk Abdur Rauf, banyak juga yang singgah dikarenakan gampong Lamdingin dipenuhi dengan pepohonan sehingga menjadi ungkapan tersendiri Gampong (*relui* atau *leupie*), dan ada beberapa dari mereka menggarap rawa-rawa dan dijadikan permukiman. Dari informasi yang diperoleh tersebut maka gampong ini dikenal dengan nama gampong Lamdingin (1940) dan Sebagian besar wilayah dikuasai oleh orang di luar kampung.

Bermula dari gampong Peunayong yang telah dimekarkan menjadi lima Gampong administratif yang berada di dalam wilayah Kecamatan Kuta Alam di antaranya ialah Gampong mulia, Gampong Laksana, Gampong Lampulo, Gampong Lamdingin, dan Gampong Keuramat. Sejak dahulu Masyarakat Gampong Lamdingin memang sudah dikenal ramah oleh para penziarah Makam Syiah Kuala.<sup>47</sup> Pada masa

---

<sup>47</sup> Profil Gampong Lamdingin, Gampong Lamdingin Kecamatan Kuta Alam Kota Banda Aceh 2021, hal. 9

kejayaan dulu banyak dari para pendatang menjadikan gampong ini sebagai tempat singgah. Sehingga diberikan julukan tersendiri oleh para pendatang dan para penziarah dari luar yang merasa sangat aman dan nyaman jika berada di gampong Lamdingin. Bahkan tidak jarang ada yang menetap dan berkeluarga sehingga dapat dijumpai bahwa Sebagian kecil masyarakat gampong ini adalah para pendatang yang menetap di gampong Lamdingin.

Kemudian pada zaman dulu Aceh dikenal di Mancanegara, sehingga menempatkan Lamdingin sebagai lokasi yang bersejarah yang di mana letaknya tidak berjauhan dengan makam Syiah Kuala dan juga para peneliti dari *ICAIOS* berdasarkan sumbernya di mana banyak dijumpai makam-makam kuno yang merupakan makam tertua dan bernilai sejarah. Sehingga para masyarakat adat di sana melestarikan hal tersebut dengan menamakan *Jurong* dengan nama-nama ulama yang makamnya terletak di Gampong Lamdingin.<sup>48</sup>

Mengenai sistem pemerintahan gampong Lamdingin berdasarkan pada pola adat, kebudayaan dan peraturan formal yang sudah bersifat umum sejak zama dahulu. Sebelum pemerintahan di dalam gampong dipimpin oleh seorang keuchik dan dibantu oleh wakil keuchik karena pada masa itu belum ada kepala Lorong, Wakil keuchik pada masa itu tugasnya hampir sama dengan kepala Lorong saat ini. Keuchik gampong

---

<sup>48</sup> *Ibid.*, hal. 10

memiliki penasehat yaitu imum mukim, satu imum mukim membawahi beberapa *keuchik* gampong.

Imum mukim mempunyai peran yang sangat kuat di dalam tatanan pemerintahan gampong yaitu menjadi seorang penasehat baik dalam mengambil keputusan di dalam sebuah kebijakan di tingkat pemerintah gampong dan dalam memutuskan sebuah putusan adat. *Tuha peut* menjadi bagian Lembaga penasehat gampong. *Tuha peut* juga berperan sebagai mitra kerja *keuchik* dan berwenang dalam memberi pertimbangan terhadap pengambilan keputusan gampong, memantau kinerja dan kebijakan yang diambil oleh *keuchik*.

Imam Gampong ataupun *meunasah* yang sudah ditunjuk memiliki tugas dalam mengorganisasikan kegiatan-kegiatan keagamaan. Pada masa dulu kegiatan, persoalan ataupun masalah yang ada dalam gampong banyak dikerjakan di rumah *keuchik* karena belum ada kantor *keuchik* seperti sekarang ini.<sup>49</sup>

Pada tanggal 26 Desember 2004 musibah gempa bumi dan gelombang Tsunami yang melanda menghancurkan daratan Aceh. Lamdingin termasuk salah satu gampong yang hancur akibat terjangan gelombang Tsunami yang sangat dahsyat tersebut. Hal itu menyebabkan gampong tersebut lumpuh total, sisa-sisa bekas bangunan berserakan, mayat bergelimpangan. Lamdingin berubah menjadi gampong tidak berpenduduk,

---

<sup>49</sup> *Ibid.*, hal. 11

penduduknya memilih untuk mengungsi ke tempat tetangga ataupun sanak saudara yang tidak terkena Tsunami.

Namun saat ini kondisi Lamdingin semakin tertata rapi dan indah. Penduduk kembali bertempat tinggal, bermata pencaharian, jalan dan Gedung kembali dibangun, penghijauan kembali ditanam di sepanjang medan jalan. Bahkan kehidupan usahapun semakin berkembang sehingga para nelayan kembali melaut.

Dalam pengembangan ke depannya Gampong Lamdingin termasuk ke dalam wilayah pengembangan pusat kota Banda Aceh lama, berfungsi sebagai pusat kegiatan perdagangan regional. Fungsi ini didukung oleh kegiatan jasa komersial, pelayanan umum, Kawasan permukiman perkotaan, industri kecil/kerajinan dan pusat kebudayaan, wilayah pengembangan ini juga berfungsi sebagai pusat pelayanan tujuan wisata budaya dan agama bagi wisatawan yang berkunjung ke kota Banda Aceh.<sup>50</sup>

### 3.2. Letak Geografis

#### 1. Geografis

Secara geografis Gampong Lamdingin termasuk dalam wilayah permukiman Lamkuta kecamatan kuta alam kota banda aceh dengan luas wilayah 150,5 Ha, secara administrasi dan geografis gampong lamdingin berbatasan dengan :

- a. Sebelah barat berbatasan dengan gampong Lampulo
- b. Sebelah timur berbatasan dengan gampong Lambaro Skep

---

<sup>50</sup> *Ibid.*, hal. 12

- c. Sebelah utara berbatasan dengan gampong Deyah Raya
- d. Sebelah selatan berbatasan dengan gampong Mulia

### 3.3. Sistem Pemerintahan Gampong Lamdingin

Pada umumnya struktur atau sistem pemerintahan di Gampong Lamdingin sama seperti struktur pemerintahan gampong pada umumnya yang berada di Aceh dengan adanya *Keuchik*, *Imum Meunasah*, *tuha peut*, Sekdes, Bendahara, dan lain sebagainya. Untuk menjalankan roda pemerintahan di gampong Lamdingin memiliki struktur kepengurusan berupa kepala desa (*Keuchik*) dan saat ini yang memegang *keuchik* adalah bapak Zakky M. Kasem dengan kebijakan dasar yang diterapkan bersama dengan *tuha peut* gampong. *Keuchik* berperan sebagai penyusun serta membuat suatu peraturan anggaran gampong dan lain sebagainya.

Sekretaris desa dijabat oleh ibu Desi Amelya, SP. dengan tugas membantu dan melakukan segala kegiatan dan roda kegiatan administrasi dan juga menyiapkan bahan untuk membuat laporan penyelenggaraan anggaran pemerintahan gampong. Selain *Keuchik* dan Sekretaris desa ada juga yang menjalankan pemerintahan gampong yaitu *Tuha Peut* gampong yang dipegang oleh Tgk. Yusfa yang berperan dalam pengawas, perencanaan gampong yang dibuat secara musyawarah antar sesama dengan *keuchik* dengan tujuan agar peraturan gampong dapat terlaksana dengan adil dan bijaksana kepada masyarakat.

Selanjutnya ada yang namanya *Imuem Meunasah* yang dijabat oleh Tgk. Muksal Mina, Kasi Pemerintahan Deli Herliza, Kasi Pelayanan Rosmawar, Kasi

Keuangan Cut Nora Novita Sari A.Md, Kaur Pembangunan M. Febriant, Kasi Kesejahteraan Rakyat (*Kesra*) Muhammad Nasir, Keplor Tgk. dihaji Edi Saputra, Keplor Lamkruet Muzakkir, Keplor Lampohpak Janwar, Keplor Gano Fauzan Nazradisyah, Keplor Tgk. Di blang Razali.<sup>51</sup> Berikut bagan struktur organisasi pemerintahan gampong Lamdingin :

Gambar 1 : Struktur pemerintahan gampong Lamdingin



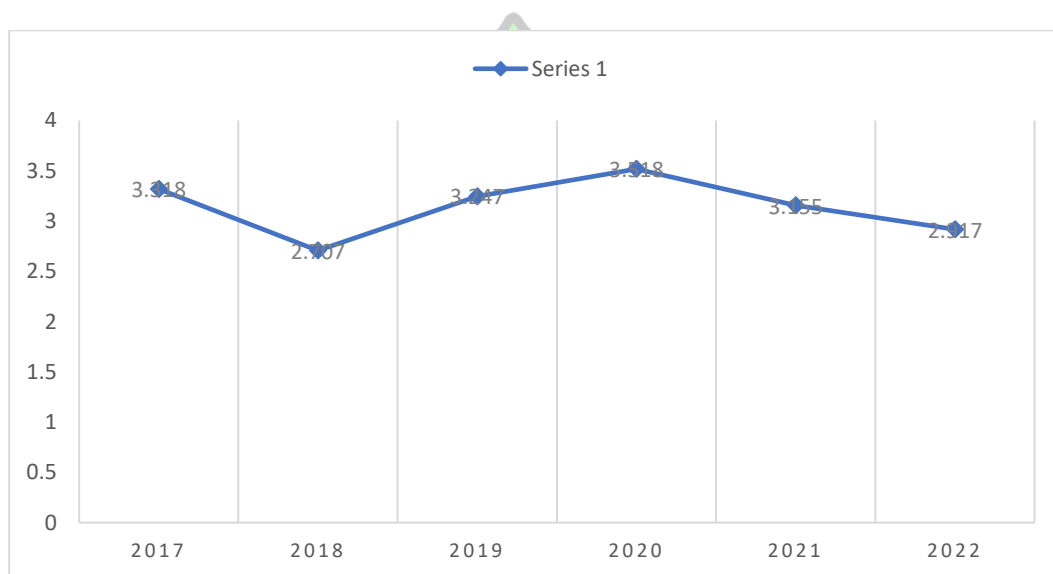
Sumber : Buku Profil Gampong Lamdingin

<sup>51</sup> Sumber : Buku profil Gampong Lamdingin

### 3.4. Kependudukan Gampong Lamdingin

Jumlah penduduk gampong lamdingin yang tersebar dilima *juroeng* berdasarkan data terakhir hasil pendataan gampong tercatat sebanyak 838 KK, 2917 jiwa, terdiri dari laki-laki. 536 jiwa, perempuan 1.381 jiwa.

Gambar 2 : Grafik Jumlah Penduduk Gampong Lamdingin Tahun 2017-2022



Sumber : Buku Profil Gampong Lamdingin

Bila di lihat dari grafik pertumbuhan Masyarakat Lamdingin dari tahun 2017-2022, tahun 2020 merupakan tahun yang pertumbuhan penduduknya sangat tinggi dengan jumlah penduduk 3.518 jiwa dan yang paling rendah adalah pada tahun 2018 yaitu hanya 2.707 jiwa.<sup>52</sup> Gampong Lamdingin di dominasi penduduk usia muda,

<sup>52</sup> Sumber : Buku Profil Gampong Lamdingin

jumlah penduduk terbesar berada pada kelompok umur 21-30 tahun yaitu sebanyak 632 jiwa dan penduduk umur 31-40 tahun sebanyak 556 jiwa.

### **3.5. Keadaan Sosial, Pendidikan dan Ekonomi Gampong Lamdingin**

Pembangunan bidang kesejahteraan sosial meliputi kegiatan rehabilitasi penyandang Masalah Sosial (PMKS) dan Pembinaan Pengembangan Kesejahteraan Sosial yang meliputi Perlindungan Sosial Korban Bencana Alam dan Non Alam serta Bencana sosial, Jaminan sosial keluarga, Rehabilitasi sosial anak lanjut usia dan penyandang disabilitas, rehabilitasi sosial, tuna sosial dan korban perdagangan orang, penguatan kapasitas dan pemberdayaan masyarakat serta kepahlawanan restorasi sosial dan penataan lingkungan.

Tantangan yang dihadapi dalam pembangunan kesejahteraan sosial meliputi proses globalisasi dan industrialisasi serta krisis ekonomi dan politik yang berkepanjangan. Dampak yang dirasakan diantaranya semakin berkembang dan meluasnya bobot, jumlah dan kompleksitas berbagai permasalahan sosial. Keadaan ini bisa dilihat dan diamati dari data table penyandang masalah kesejahteraan sosial (PMKS).

Tabel 1 :Pendidikan terakhir Masyarakat Lamdingin

No	Pendidikan	Jumlah
1	Tamatan SD	810 orang
2	Tamatan SMP	739 orang
3	Tamatan SMA	751 orang
4	Perguruan Tinggi	617 orang
5	Tidak Sekolah	-

Sumber : Buku Profil Gampong Lamdingin

Dari tabel di atas dapat kita lihat bahwasanya mayoritas Masyarakat Lamdingin pendidikannya hanya tamat Sekolah Dasar, dan hal inilah yang mendasari Masyarakat Lamdingin melakukan perjudian dikarenakan minimnya Pendidikan yang mumpuni bukan karena tidak memiliki ekonomi akan tetapi mungkin dikarenakan kurangnya sosialisasi akan pentingnya Pendidikan.<sup>53</sup>

### 3.6. Perekonomian Gampong Lamdingin

Secara umum masyarakat di gampong Lamdingin memiliki mata pencaharian sebagai petani, dan Sebagian lagi tersebar ke dalam beberapa bidang pekerjaan seperti: pedagang, wirausaha, PNS/TNI/POLRI, peternak, buruh, pertukangan, penjahit, dll. Pada umumnya yang bekerja di sektor perikanan memiliki mata pencaharian yang variatif/ganda karena peluang penghasilan yang akan menunggu panen tambang yang sangat dipengaruhi oleh kondisi cuaca, hama penyakit dan waktu.

<sup>53</sup> Sumber : Buku Profi Gampong Lamdingin

Tabel 2: Perekonomian Masyarakat Lamdingin

No	Perekonomian	Jumlah/KK
1	Mencukupi	308 KK
2	Kurang	320 KK
3	Sangat Kurang	210 KK

Sumber : Buku Profil Gampong Lamdingin

Kondisi ekonomi gampong Lamdingin dapat dibagi dalam dua sumber yang dominan, yaitu :

#### 1. Potensi Sumber Daya Alam

Gampong Lamdingin merupakan gampong datar. Secara fisik potensi alam memiliki keragaman, bila dikelola dan dikembangkan dengan baik maka mendapatkan peningkatan penghasilan yang memuaskan. Secara umum masyarakat gampong Lamdingin melakukan kegiatan perikanan darat dan laut ( tambak ikan dan nelayan/perkebunan) dan peternakan (kambing dan ayam).

#### 2. Potensi Sumber Daya Manusia

Potensi sumber daya manusia gampong Lamdingin sangat memiliki keragaman, dan memiliki tingkat Pendidikan dan pengetahuan yang berbeda, hal ini dikarenakan lingkungan atau letak gampong lamdingin yang tidak jauh dari pusat Pendidikan dan informasi termasuk dekat ibukota provinsi Aceh.

Sarana dan prasarana di Gampong merupakan infrastruktur yang telah dibangun dari program maupun yang akan dibangun oleh pemerintah berdasarkan kebutuhan masyarakat. Pemerintah Gampong Lamdingin telah berhasil melaksanakan pembangunan beberapa infrastruktur, namun dengan luas wilayah dan keterbatasan keuangan tidak semua kebutuhan dapat terpenuhi sehingga perlu pembangunan yang berkelanjutan sesuai dengan yang telah dituangkan dalam RPJM Gampong.<sup>54</sup>

Tabel 3: Jenis Mata Pencaharian Masyarakat

NO	Jenis Pekerjaan	Jumlah (Jiwa)	Kondisi Usaha
1	Wiraswasta	337	Aktif
2	Nelayan	351	Aktif
3	Peternak	306	Aktif
4	PNS	435	Aktif
5	Pertukangan	231	Aktif
6	Perbengkelan	263	Aktif
7	Buruh harian lepas	329	Aktif
8	Tukang pangkas	385	Aktif
9	IRT	280	Aktif

Sumber : Buku Profil Gampong Lamdingin

<sup>54</sup> Sumber : Buku Profil Gampong Lamdingin

## BAB IV HASIL PENELITIAN

### 4.1. Latar Belakang Masyarakat Lamdingin Terjerumus Ke dalam *Game Judi*

#### *Online Higgs Domino Island*

Setelah melalui Langkah-langkah penelitian selama beberapa bulan, dan pada akhirnya menemukan beberapa hal penting dalam penelitian ini, seperti permasalahan mengenai latar belakang yang menyebabkan masyarakat Lamdingin terjerumus ke dalam permainan judi *online Higgs Domino Island*, baik itu dari pribadi sang pemain maupun lingkungan di sekitarnya. Adapun beberapa latar belakang yang menyebabkan Masyarakat Lamdingin terjerumus ke dalam *Game Higgs Domino Island* ialah sebagai berikut :

#### 1. Faktor Lingkungan dan Pergaulan

Faktor lingkungan dan pergaulan situasi ini bisa dikategorikan sebagai pemicu perilaku berjudi, di antaranya adalah tekanan dari teman-teman, kelompok, atau lingkungan untuk berpartisipasi dalam perjudian dan metode-metode pemasaran yang dilakukan oleh pengelola perjudian. Tekanan kelompok membuat sang calon penjudi merasa tidak enak jika tidak menuruti apa yang diinginkan oleh kelompoknya.<sup>55</sup> Sementara metode pemasaran yang dilakukan oleh para pengelola perjudian dengan selalu mengekspos para penjudi yang berhasil menang memberikan kesan kepada calon

---

<sup>55</sup> Jupiter, “ Tinjauan Yuridis Kriminologis Bandar Judi Bola *Online* di Jakarta DHubungkan Dengan Undang-Undang No 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik”, *Skripsi* (Bandung:Universitas Pasundan).

penjudi bahwa kemenangan dalam perjudian adalah suatu yang biasa, mudah dan dapat terjadi pada siapa saja padahal pada kenyataannya kemungkinan menangnya sangatlah kecil.

Kutipan di atas, sesuai dengan keterangan dari Muksal yang mengatakan bahwa “ pertama dia tidak mengetahui apa itu *Game Higgs Domino Island*, akan tetapi dia mulai mengetahuinya karena ada beberapa rekan kerjanya yang membahas tentang game tersebut, tidak hanya disitu, terkadang ada juga keluar iklan tentang game tersebut di media sosial yang dia gunakan, seiring berjalannya waktu lambat laun dia pun penasaran, sehingga akhirnya mencoba, namun hasil yang didapatkan sangat tidak memuaskan maka dari itu dia pun berhenti di saat itu juga, dikarenakan tersadar bahwa bermain judi itu tidak ada manfaatnya dan hanya membuang-buang waktu dan uang saja ”.<sup>56</sup>

Mengenai kondisi diatas, Peran media massa seperti televisi dan film yang menonjolkan keahlian para penjudi yang seolah-olah dapat mengubah setiap peluang menjadi kemenangan atau mengagung-agungkan sosok sang penjudi, telah ikut pula mendorong individu untuk mencoba permainan judi.<sup>57</sup> Adapun hasil wawancara dengan Salihin beliau menyampaikan “ awal mulanya tertarik dengan aplikasi *Game Higgs Domino Island* ketika banyak teman saya bermain aplikasi ini untuk mendapatkan keuntungan yang berlipat ganda dengan cara instan, sehingga saya pun tertarik untuk mencoba permainan judi online tersebut ”.<sup>58</sup>

---

<sup>56</sup> Hasil wawancara dengan Muksal (27 Tahun). PNS, Masyarakat Lamdingin pada tanggal 26 April 2024.

<sup>57</sup> Abi Arsyian Makarim Subagyo, Laras Astuti, Faktor Yang Mempengaruhi Mahasiswa Melakukan Judi *Online*, *Jurnal Kajian Agama dan Dakwah*, Vol. 2, No. 3 (Yogyakarta : Universitas Muhammadiyah, 2022).

<sup>58</sup> Hasil wawancara dengan Salihin, (22 Tahun), Mahasiswa, Masyarakat Lamdingin, pada tanggal 26 April 2024

Sama halnya dengan hasil wawancara dengan Marzuki beliau mengatakan “ bahwa awal mula Marzuki bermain *Game Higgs Domino Island* ini ketika berkumpul dengan teman-temannya disaat itu mereka sedang membicarakan hasil kemenangan yang didapat dari hasil bermain *game higgs domino* tersebut dimana kemenangan yang didapat berlipat dari modal yang mereka pertaruhkan sehingga Marzuki tertarik mencobanya hingga kecanduan sampai sekarang”.<sup>59</sup>

Dari hasil wawancara dengan Marzuki dan Salihin bisa disimpulkan bahwa faktor lingkungan sangat berpengaruh bagi karakter seseorang, walaupun awal mula mereka yang mencoba tidak ikut-ikutan untuk bermain, namun seiring berjalannya waktu dan ajakan terus-menerus dari kawan cepat atau lambat akan ikut bermain walaupun dengan niat hanya ingin mencoba.

Kemudian di lingkungan tempat tinggalnya juga, teman-temannya kebanyakan bermain *game higgs domino* sehingga setiap hari mereka bermain *game* tersebut. Seperti halnya dengan semua informan utama yang mengenal *game higgs domino* dari teman-teman pergaulannya atau tergiur dengan hasil yang didapatkan dari temannya, pertama kali mereka terlibat dengan *game higgs domino* ini yaitu ketika pandemi *Covid-19*, yang tentunya seluruh kegiatan usaha ataupun dagangan sangat sepi pembeli. Tentunya ini sangat berdampak kepada karakter setiap informan.

---

<sup>59</sup> Hasil wawancara dengan Marzuki (40 Tahun), Nelayan, Masyarakat Lamdingin, pada tanggal 26 April 2024

Apabila mengarah kepada situasi dan kondisi yang mereka rasakan pada saat itu, seharusnya mereka dapat mengambil sikap yang didasari oleh pertimbangan yang matang, akankah ikut bermain juga atau tidak dan bisa juga dengan menjauhi atau ke luar dari zona yang mereka tempati saat ini. Berdasarkan khusus di atas penulis dapat mengambil kesimpulan bahwasanya lingkungan yang bagus dapat membawa seseorang ke jalan yang bagus juga, dan lingkungan yang kurang bagus dapat dikategorikan sebagai pemicu perilaku yang buruk seperti berjudi, ini terjadi karena tekanan dari teman-teman yang selalu mengajak untuk berpartisipasi. Tekanan ini lah yang membuat seseorang akhirnya terjerumus karena ada perasaan tidak enak terhadap ajakan teman-temannya.

## 2. Faktor Kecanduan

Faktor kecanduan merupakan suatu perilaku orang yang sudah dari awal kecanduan berjudi, menang atau kalah bukan lagi masalah baginya. Karena meskipun kalah terus menerus dalam perjudian mereka akan terus bertaruh untuk mencapai sebuah kemenangan. Mereka tidak akan pernah puas dengan apa yang mereka peroleh, mereka akan terus mengulang dan mencobanya lagi dan lagi. Seperti yang diungkapkan Adi bahwa “ *Saya kecanduan judi sudah sangat lama namun saya mulai bermain Game Higgs Domino Island itu pada awal tahun 2019, yang awalnya hanya iseng bermain hanya untuk mengisi waktu luang pada saat itu juga saya dikasih menang*

*yang lumayan besar jadi karena hal itulah saya sampai sekarang masih bermain game higgs domino tersebut”.*<sup>60</sup>

Berbeda halnya dengan hasil wawancara dengan Bagus yang di mana beliau mengatakan “ bahwasanya beliau bermain judi itu sudah sejak lama sebelum adanya judi *online* seperti yang sedang marak pada saat ini, apalagi dengan munculnya *game judi online* sekarang yang sangat mudah di akses dari mana saja dan kapan saja, hal itulah yang menyebabkan Bagus semakin kecanduan terhadap perjudian”.<sup>61</sup>

Dari kasus di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa seseorang yang telah kecanduan dengan apapun akan sangat sulit untuk berhenti meskipun hal tersebut berdampak negatif bagi dirinya sendiri dan orang lain. Kecanduan memang sangat susah untuk dilepaskan jika sudah masuk dan mandarah daging dalam seseorang. Hanya kesadaran yang tinggi dan niat yang serius dan kuatlah yang dapat membantunya lepas dari kecanduan tersebut.

### 3. Faktor Ekonomi

Bagi masyarakat dengan status perekonomian yang rendah perjudian seringkali dianggap sebagai suatu sarana untuk meningkatkan ekonomi dengan kemenangan yang diperoleh. Karena mereka berfikir, dengan modal yang sangat sedikit mereka akan mendapatkan keuntungan yang besar dan akan menjadi orang kaya dalam waktu yang

---

<sup>60</sup> Hasil wawancara dengan Adi (26 Tahun), pekerja serabutan, Masyarakat Lamdingin pada tanggal 26 April 2024

<sup>61</sup> Hasil wawancara dengan Bagus (23 Tahun), Mahasiswa, masyarakat Lamdingin pada tanggal 29 April 2024.

singkat dan tanpa harus menguras keringat.<sup>62</sup> Sebagaimana yang di sampaikan oleh Reza Fadli bahwasanya beberapa temannya yang bermain *Game Higgs Domino Island* dikarenakan uang jajan atau pun untuk kebutuhan sehari-hari mereka itu kurang, apalagi untuk saat ini mencari pekerjaan itu sangatlah susah maka hal itu yang menyebabkan teman-teman dari Reza Fadli memilih jalan alternatif yaitu dengan carab bermain *Game Higgs Domino Island*.<sup>63</sup>

Masyarakat yang berjumlah besar sangat menguntungkan apabila didukung oleh kualitas pendapatannya yang sangat besar, sebab dia akan dapat menjadi aset pembangunan namun akan sangat berbahaya apabila yang ada hanya kuantitas belaka tanpa didukung oleh kualitasnya. Hal ini didasarkan pada usaha yang paling mendasar, yaitu :

- a. Manusia selalu membutuhkan sandang dan pangan untuk hidupnya.
- b. Naluri keinginan untuk menang dalam tebak-an yang sifatnya sudah menetap.

Hal inilah yang jika kita perhatikan menjadi permasalahan di lingkungan masyarakat Indonesia, permasalahan ini sangat rumit untuk ditangani jika mengingat banyaknya urbanisasi dari desa atau pinggiran kota. Dengan semakin meningkatnya penduduk akan bertambah juga Tindakan perjudian semacam ini dan akan terus berkembang mengingat sebab dari perekonomian yang rendah, dan kurangnya

---

<sup>62</sup> M. Zayn Syahrullah, Faktor-Faktor Penyebab Terjadinya Perjudian dan Cara Mencegahnya, *Jurnal* (Medan : Universitas Sumatra Utara, 2011), hlm. 33

<sup>63</sup> Hasil wawancara dengan Reza Fadli (25 Tahun), Mahasiswa dan pekerja lepas, Masyarakat Lamdingin 30 April 2024

lapangan kerja, hal itulah yang menyebabkan para masyarakat mencari jalan pintas dengan cara berjudi, baik itu judi biasa maupun *judi online* yang sedang marak di zaman sekarang.

Bagi masyarakat dengan status sosial dan ekonomi rendah, perjudian seringkali dianggap sebagai sebuah sarana untuk mencari penghasilan tambahan bagi mereka. Jadi tidak mengherankan jika pada masa undian SDSB (Dana Sumbangan Dermawan Sosial Berhadiah) di Indonesia pada zaman orde baru yang lalu, peminatnya justru lebih banyak dari kalangan masyarakat yang ekonominya rendah seperti tukang becak, buruh, ataupun pedagang kaki lima. Dengan modal yang sangat kecil mereka berharap mendapatkan keuntungan yang sebesar-besarnya atau menjadi kaya dalam waktu yang singkat tanpa perlu usaha yang besar. Selain itu kondisi sosial masyarakat yang menerima perilaku berjudi juga berperan besar terhadap tumbuhnya perilaku tersebut dalam sebuah komunitas.

Lambatnya perkembangan ekonomi dapat menjadi suatu faktor yang menjadi permasalahan bagi setiap orang yang melakukan perjudian di mana dengan serangkaian fenomena yang berintegrasi secara kompleks sehingga menimbulkan ketimpangan yang mencolok di bidang kesejahteraan dan kemiskinan.<sup>64</sup>

Dalam menganalisa suatu kehidupan masyarakat, kita perlu memahami bahwa nilai-nilai kehidupan dapat kita lihat dari tingkat kesejahteraan yang berkaitan dengan

---

<sup>64</sup> Yesmil Anwar dan Adang, *Kriminologi*, Cetak I, (Bandung : Refika Aditama, 2013), hal. 68

perekonomian masyarakat itu sendiri. Jika kita lihat dari sudut pandang yang subjektif, artinya faktor-faktor kepribadian seseorang itu untuk hidup, yang pada dasar alamiahnya berkaitan erat dengan karakter yang dimiliki, misalnya pemalas, boros, sifat pasrah pada nasib secara langsung merupakan faktor yang mendorong mereka pada kehidupan yang pasif. Sehingga dari kondisi yang dialami oleh pelakunya ada kemauan dalam melaksanakan suatu perbuatan pidana yang menyebabkan seseorang melakukan perjudian baik langsung atau melalui media elektronik ( secara *online*).

Hal ini juga disampaikan oleh Putra yang di mana beliau memiliki adik yang sangat malas bekerja dan sangat susah untuk bangun pagi di karenakan sudah menjadi pecandu judi berat, hal itu yang mengakibatkan adiknya itu selalu begadang setiap malam sampai larut malam dan menyebabkan keesokan harinya menjadi lemas dan pusing karena kurangnya waktu istirahat. Waktu yang seharusnya digunakan untuk istirahat malah dihabiskan untuk bermain *Game higgs domino island*, dengan harapan dapat menang sebanyak-banyaknya.<sup>65</sup>

Hal inilah yang menjadi alasan para masyarakat untuk bermain *Game Higgs Domino Island*, dikarenakan faktor ekonomi yang pas-pasan. Dengan bermain *Game Higgs Domino Island* uang yang dia investasikan bisa menjadi berkali-lipat, seperti keterangan yang diberikan oleh Andri yaitu “ Saya bermain game ini karena tergiur dengan dengan banyaknya orang-orang yang mendapatkan uang dari aplikasi tersebut,

---

<sup>65</sup> Hasil wawancara dengan Putra (28 Tahun), pelayan, masyarakat Lamdingin pada tanggal 29 April 2024

di mana mereka bertaruh dengan modal yang terbilang sedikit dan bisa menjadi banyak atau berlipat ganda. Karena hal itulah saya mulai bermain aplikasi tersebut dengan harapan uang yang seharusnya digunakan untuk kebutuhan sehari-hari dapat dilipat gandakan”.<sup>66</sup>

Dari keterangan Andri di atas bisa dikatakan, bahwasanya faktor ekonomi juga menjadi alasan mengapa para masyarakat bermain *Game Higgs Domino Island* dengan harapan bisa mendapatkan uang yang banyak.

#### 4. Faktor Keagamaan

Faktor keimanan juga menjadi hal pemicu banyak orang terjerumus ke dalam game ini, di mana banyaknya orang yang terjerumus karena kurangnya pengetahuan mengenai bagaimana hukum bermain *game higgs domino* yang sebenarnya, padahal sangat jelas tertulis dalam Al-qur'an yaitu surat Al-baqarah Ayat 219 mengenai larangan mengenai bermain judi yang bunyinya:

يَسْأَلُونَكَ عَنِ الْخَمْرِ وَالْمَيْسِرِ قُلْ فِيهِمَا إِثْمٌ كَبِيرٌ وَمَنَافِعُ لِلنَّاسِ وَإِثْمُهُمَا أَكْبَرُ

مِن نَّفْعِهِمْ وَيَسْأَلُونَكَ مَاذَا يُنْفِقُونَ قُلِ الْعَفْوَ كَذَلِكَ يُبَيِّنُ اللَّهُ لَكُمْ الْآيَاتِ لَعَلَّكُمْ

تَتَفَكَّرُونَ

---

<sup>66</sup> Hasil wawancara dengan Andri (28 Tahun), penambak ikan, masyarakat Lamdingin pada tanggal 26 April 2024

Artinya : “ Mereka bertanya kepadamu (Muhammad) tentang khamar dan judi. Katakanlah: “ Pada keduanya itu terdapat dosa besar dan beberapa manfa’at bagi manusia, tetapi dosa keduanya lebih besar dari manfa’atnya”. Dan mereka bertanya kepadamu apa yang mereka nafkahkan. Katakanlah “Yang lebih dari keperluan”. Demikianlah Allah menerangkan ayat-ayatnya kepadamu supaya kamu berfikir,” (QS. Al-Baqarah 2:219).<sup>67</sup>

Namun walaupun mereka tau uang yang dihasilkan dari *Game Higgs Domino* tersebut merupakan uang haaram, tetapi karena sudah terbiasa ataupun dengan alasan lainnya membuat mereka menyangkalnya dan mereka masih bermain game tersebut. Seperti apa yang dikatakan oleh Bagus, di mana dalam wawancara Bagus memberikan keterangan sebagai berikut : “Saya tahu bahwa bermain judi itu merupakan suatu perbuatan yang sangat dilarang oleh agama, namun ada beberapa faktor yang membuat saya tetap bermain di antaranya karena saya sudah kecanduan bermain serta teman-teman sebaya saya banyak juga yang bermain judi dan menjadi hal yang sudah biasa dikalangan kami.”<sup>68</sup>

Dari keterangan Bagus tersebut bisa disimpulkan bahwa mereka kebanyakan sudah mengetahui bagaimana hukum dan akibat bermain *game* judi tersebut namun

---

<sup>67</sup> Al-quran dan terjemahannya, (Bandung: Cordoba,2012), hal. 34

<sup>68</sup> Hasil wawancara dengan saudara Bagus (23 Tahun), Mahasiswa, masyarakat Lamdingin pada tanggal 29 April 2024

para pelaku mengaku sudah kecanduan dan banyak faktor juga yang membuat mereka masih berkecimpung di *game* tersebut.

#### 4.2. Dampak Dari *Game Higgs Domino Island* Bagi Masyarakat Lamdingin

Ada beberapa dampak yang dirasakan oleh para pemain *Game Higgs Domino Island*, di antaranya ialah malasnya bekerja dan melakukan kegiatan lainnya, karena waktu yang seharusnya diluangkan untuk hal-hal yang positif kini hanya terbuang ataupun habis untuk bermain *Game Higgs Domino Island* tersebut. Karena ketika mereka sudah mulai memainkan *game* itu mereka akan lupa waktu karena di saat *game* sudah dimulai maka para pemain harus *standby* di depan HP, dan tanpa sadar waktu demi waktu berlalu sehingga tanpa sadar sudah larut malam sehingga itu akan mengganggu konsentrasi para pemainnya dikeesokan hari karena kurangnya tidur.

##### 1. Dampak dari segi Agama

Dampak dari segi agama seperti yang disampaikan oleh Angga yaitu “ Saya bermain *game Higgs domino* ini sudah lumayan lama dari sebelum saya bekerja hingga sekarang bekerja, karena sudah terbiasa maka itu sulit untuk saya ubah sampai saat ini, dan dampaknya adalah di saat pagi harinya yang di mana saya harus bekerja tetapi saya hanya berleha-leha dan bermalasan di atas Kasur karena kurangnya istirahat di malam hari dan bahkan saya sering menunda-nunda Shalat yang menjadi kewajiban saya sebagai umat Islam karena keasikan bermain *game Higgs Domino Island* ”.<sup>69</sup>

---

<sup>69</sup> Hasil wawancara dengan Angga (21 Tahun) pedagang, masyarakat Lamdingin pada tanggal 29 April 2024

Demikian pula yang telah dijelaskan oleh Angga di atas bahwasanya kebanyakan dari para pemain judi online akan Acuh tak acuh terhadap kewajibannya sehari-hari, dan juga sering lalai dan melupakan kewajiban mereka yang sebenarnya sebagai umat Islam karena keasikan bermain *game Higgs Domino Island* tersebut.

Senada dengan yang dijelaskan juga oleh Putra yang bekerja di sebuah warkop di Lamdingin “Yang saya rasakan selama bekerja di sini adalah saya sering melihat banyaknya masyarakat yang bermain *Game Higgs Domino Island* ini sering melupakan kewajiban mereka sehari-hari seperti halnya shalat, di mana sebenarnya itu adalah kewajiban kita sebagai umat muslim, akan tetapi mereka sering mengabaikannya dikarenakan keasikan berkumpul bersama teman-temannya dari pagi sampai malam hanya bermain *Game Higgs Domino Island* tersebut.”<sup>70</sup>

Berdasarkan apa yang telah diutarakan oleh Putra dan Angga, para pelaku rata-rata memiliki sifat atau perilaku yang tidak peduli dengan pandangan orang lain terhadap diri mereka, meskipun itu bersifat negatif. Ketika bersosial dengan teman sebaya ataupun yang lebih tua yang ada di gampong Lamdingin, para pelaku cenderung mudah emosi terhadap apapun dikarenakan Ketika mereka bermain *Game Higgs Domino Island* adrenalin atau emosi mereka sering terpacu baik itu dalam kondisi menang ataupun kalah. Di sini peneliti mendapatkan keberagaman pendapat dalam

---

<sup>70</sup> Hasil wawancara dengan Putra (28 Tahun), pelayan, Masyarakat Lamdingin pada tanggal 29 April 2024

penelitian baik itu dari para pelaku maupun mereka yang mendapatkan dampak dari para pelaku itu sendiri.

## 2. Dampak dari segi Sosial dan Budaya

Pada dasarnya dampak dari bermain *Game Higgs Domino Island* ini tidak hanya dirasakan oleh para pelaku semata, tetapi juga bagi teman-teman yang tidak ikut dalam bermain *Game Higgs Domino Island* seperti informasi dari Reza selaku teman dari para pemain *Game Higgs Domino Island*, di mana keterangannya sebagai berikut “Banyak hal yang saya rasakan ketika ada beberapa teman saya yang bermain *Game Higgs Domino Island* dari segi kenyamanan, saya merasa sangat terganggu dari suara yang ditimbulkan akibat bermain *Game Higgs Domino Island* bahkan membuat saya tidak bisa fokus untuk bekerja ataupun mengerjakan tugas kuliah, dari segi ekonomi berdampak bagi perekonomian saya juga, karena ketika saya memiliki teman yang bermain *Game Higgs Domino Island*, mereka biasanya meminjam uang kepada saya untuk membeli *Chip*, dan itu sangat berdampak bagi perekonomian saya”.<sup>71</sup>

Dari keterangan Reza yang memiliki lingkungan dan teman-teman pemain *Game Higgs Domino Island*, informan menjadi korban ataupun yang terkena dampak mulai dari kenyamanan dikarenakan suara dari para penggunanya yang terlalu berisik ketika bermain *Game Higgs Domino Island* tersebut. Bahkan terkadang kata-kata kotor dan kasar yang ke luar dari mulut mereka, dari segi ekonomi sendiri informan sering

---

<sup>71</sup> Hasil wawancara dengan Reza ( 25 Tahun), Mahasiswa dan pekerja lepas. Masyarakat Lamdingin pada tanggal 30 April 2024

kali menjadi tempat meminjamkan uang untuk membeli *Chip* bagi para pemain *Game Higgs Domino Island* itu sendiri.<sup>72</sup>

### 3. Dampak dari segi Pendidikan

Mengenai dampak dari segi Pendidikan, ada juga informasi dari informan lainnya yaitu Khalidi sebagai teman pengguna, beliau memberikan keterangan sebagai berikut, “Sebenarnya tidak ada dampak yang serius yang berhubungan dengan *game online* tersebut yang dilakukan oleh para pemain juga tidak menarik minat dari saya pribadi dan juga mereka tidak ada intervensi terhadap saya, namun yang Khalidi amati dari para pengguna yang memainkan *game Higgs Domino Island* ini adalah mereka tidak peduli dengan hal yang lain karena banyak teman-temannya yang IPKnya menurun karena keasikan bermain *Game Higgs Domino Island* tersebut dan bahkan banyak juga teman-temannya yang di saat pagi hari yang di mana seharusnya pergi kuliah malah tidur.”<sup>73</sup>

Seperti keterangan yang diberikan oleh Khalidi selaku teman dari pemain *Game Higgs Domino Island* tidak ada dampak yang serius bagi dirinya karena memang dari awal informan tidak tertarik untuk ikut bermain game tersebut. Namun dari hasil pengamatan informan para pelaku sering lupa waktu dan lalai.

---

<sup>72</sup> *Ibid.*

<sup>73</sup> Hasil wawancara dengan Khalidi (18 Tahun), pelajar, masyarakat Lamdingin pada tanggal 30 April 2024

Sama halnya dengan keterangan dari Hendri selaku saudara dari pengguna *Game Higgs Domino Island* yaitu “Adapun pengalaman yang saya rasakan tidak terlalu signifikan karena mungkin hanya kenyamanan saja sebab tinggal dan tidur dengan pemain *Game Higgs Domino Island*, seharusnya sudah jam untuk beristirahat, namun para pengguna malah menggunakan waktu itu untuk bermain *Game Higgs Domino Island* tanpa memperdulikan orang lain yang ada di sekitarnya dan menyebabkan kebisingan dan berisik.”<sup>74</sup>

Berbeda halnya dari pendapat di atas, iman selaku teman dari pemain *Game Higgs Domino Island* yaitu, “Mengenai dampak terhadap teman yang bermain *Game Higgs Domino Island* bagi diri saya sendiri tidak ada dampak apapun, tetapi rasa penasaran dan keinginan ingin bermain *game* itu pasti ada, Tapi Alhamdulillah iman masih kuat dan pikiran masih bisa dikontrol, bahwasanya uang yang didapatkan dari hasil kerja keras itu untuk kebutuhan sehari-hari bukan untuk disalahgunakan seperti bermain *Game Higgs Domino Island*. Saya sendiri sangat menyayangkan teman-teman saya yang bermain *Game Higgs Domino Island* tersebut terutama teman yang satu tempat kerja dengan saya karena menghabiskan uangnya untuk bermain *Game Higgs Domino Island* karena menurut saya sangat tidak bermanfaat bagi dirinya sendiri dan orang di sekitarnya”.<sup>75</sup>

---

<sup>74</sup> Hasil wawancara dengan Hendri (20 Tahun), buruh lepas, masyarakat Lamdingin, pada tanggal 30 April 2024

<sup>75</sup> Hasil wawancara dengan Iman (26 Tahun), buruh lepas, Masyarakat Lamdingin, pada tanggal 30 April; 2024

Dari keterangan Iman di atas, di mana dia terkadang hampir tergiur dari cerita untungnya para pemain ketika menang, namun kembali lagi banyak sisi negatif yang akan didapatkan ketika bermain *game* tersebut. Uang yang seharusnya digunakan untuk kebutuhan lainnya malah dihabiskan untuk membeli *Chip Game Higgs Domino Island* tersebut dengan hasil yang belum pasti.

#### 4. Dampak dari segi Ekonomi

Di sini pak Daus juga berpendapat bahwa Saya sangat kewalahan dalam mengingatkan para pekerja saya yang kecanduan *judi online*, karena Sebagian dari mereka adalah orang-orang perantauan yang di mana datang ke sini untuk bekerja, namun sayangnya gaji yang mereka dapatkan itu dihabiskan untuk *judi online*, gaji yang seharusnya mereka pergunakan untuk sesuatu yang lebih bermanfaat seperti halnya untuk kebutuhan sehari-hari ataupun mengirimkannya untuk orang tua malah dihabiskan untuk berjudi. Bahkan tidak banyak dari mereka sampai kasbon hanya untuk memuaskan hasrat mereka untuk bermain *game judi Online* tersebut.<sup>76</sup>

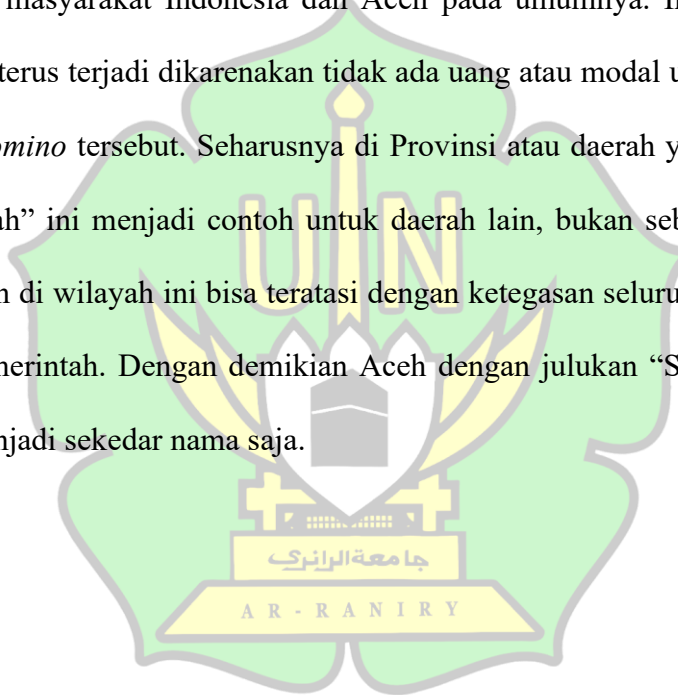
Kemudian Pak Daus juga menambahkan bahwa satu-satunya cara agar para pengguna tidak bermain *Game Higgs Domino Island* lagi adalah dengan cara memblokir aplikasi tersebut, karena jika kita berbicara pemerintah, sudah banyak terjadi razia di Aceh terutamanya agar para pengguna berhenti memainkan game

---

<sup>76</sup> Hasil wawancara dengan Daus (47 Tahun), pemilik usaha warkop, Masyarakat Lamdingin pada tanggal 28 April 2024

tersebut akan tetapi itu tidak memberikan para penggunanya efek jera dan itu dapat merusak generasi Aceh sendiri”.<sup>77</sup>

Dari keterangan yang tersebut di atas selaku orang yang selalu berinteraksi dengan para pekerjanya, Dia berharap pemerintah agar memblokir aplikasi *Game Higgs Domino Island* secepatnya. Karena semakin lama dibiarkan maka akan semakin merusak moral masyarakat Indonesia dan Aceh pada umumnya. Intinya kejahatan-kejahatan akan terus terjadi dikarenakan tidak ada uang atau modal untuk memainkan *game Higgs Domino* tersebut. Seharusnya di Provinsi atau daerah yang berjulukan “Serambi Mekkah” ini menjadi contoh untuk daerah lain, bukan sebaliknya, semoga semua kejahatan di wilayah ini bisa teratasi dengan ketegasan seluruh aparat penegak hukum dan pemerintah. Dengan demikian Aceh dengan julukan “Serambi Mekkah” tidak hanya menjadi sekedar nama saja.



---

<sup>77</sup> *Ibid*

## **BAB V PENUTUP**

### **5.1. Kesimpulan**

Pada dasarnya Islam tidak pernah melarang berbagai hiburan dan permainan bagi umat Islam. Asalkan tidak bertentangan dengan norma-norma yang sudah digariskan dalam Kitabullah dan sunnah Rasulullah, akan tetapi jika permainan itu sudah menjerumuskan manusia kepada hal-hal yang tidak baik dan melenceng dari syariat Islam, maka itu menjadi haram dan dilarang sama seperti permainan judi online ini dan segala apapun jenisnya.

Ada beberapa faktor yang menyebabkan masyarakat Lamdingin terjerumus ke dalam permainan judi *online higgs domino* di antaranya adalah faktor Lingkungan dan pergaulan yang mana itu dikarenakan ajakan terus-menerus dari kawan-kawan pergaulannya ataupun ada juga yang awal muda mendengar cerita dari kawan-kawannya yang menang banyak sehingga menjadi penasaran untuk mencobanya, untuk faktor yang kedua yaitu kecanduan, di mana orang yang awal mulanya sudah sangat sering dan suka bermain judi, apalagi dengan kemajuan teknologi yang sekarang ini perjudian bisa dilakukan di mana saja dan kapan saja hal itu yang semakin membuat seorang pecandu semakin candu. Untuk faktor selanjutnya adalah ekonomi di mana orang yang mempunyai masalah keuangan mencoba keberuntungannya di *game higgs domino island*, meskipun mereka tau bahwa kemenangan belum tentu berpihak kepada mereka, jika kalah mereka akan penasaran dan jika di berikan kemenangan mereka akan ketagihan.

Sebenarnya, dampak yang sangat banyak dan sering dirasakan oleh para pemain maupun teman dari para pemain *game Higgs Domino Island* adalah dari segi sosial dikarenakan para pemain *game Higgs Domino Island* sering kali berkata kasar dan mencaci maki di saat mereka sedang kalah dan itu menyebabkan kebisingan dan keributan. Hal itu menyebabkan orang-orang di sekitarnya tidak nyaman. Dampak dari segi agama mungkin sangat di rasakan oleh para pemain *game Higgs Domino Island* karena banyak dari mereka yang Ketika sudah bermain mereka akan lalai dan melupakan kewajiban mereka sebagai umat Islam.

Selanjutnya dari segi Ekonomi juga dirasakan oleh pemain ataupun para teman pemain sendiri, karena bagi pemain uang yang seharusnya digunakan untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari malah digunakan untuk membeli *Chip*, dan ketika *Chip* yang dibeli habis maka temannya yang tidak bermain ikut terkena dampak dikarenakan mereka meminjam uang dari temannya untuk membeli *Chip* tersebut. Bagi Pendidikan sendiri mungkin ini menjadi hal yang paling utama karena banyak anak-anak yang lagi menjalani Pendidikan lalai, hal itu mempengaruhi nilai di sekolah atau pun nilai di perkuliahan karena mereka keasikan bermain *game Higgs Domino Island*.

Dan yang terakhir dampak dari segi budaya, sebenarnya, budaya bermain judi adalah bukan budaya kita sebagai muslim, tetapi karena budaya ini sudah digantikan oleh budaya luar, lambat laun ini akan bertambah dan sudah menjadi *Trend* di kalangan Masyarakat kita. Oleh karena demikian, dengan dampak yang sangat banyak dari

permainan judi *Online* ini, maka hendaknya dijauhi oleh setiap orang beriman baik itu dewasa, remaja bahkan anak-anak sekaligus.

## 5.2. Saran

Dari hasil penelitian yang telah dibahas pada bab sebelumnya, penulis menyadari bahwa hasil penelitian ini belumlah maksimal. Penulis mengharapkan adanya masukan dari pihak akademik, mahasiswa, pembaca, dan masyarakat, serta pasal-pasal yang terhormat lainnya, penulis menyarankan.

### 1. Pihak akademik

Untuk mencapai tujuan Pendidikan yang menghasilkan karya akademik yang bermanfaat bagi peningkatan kualitas hidup masyarakat, disarankan agar akademik Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh dapat memberikan sumber referensi atau buku yang berhubungan dengan Judi Online.

### 2. Para peneliti

Untuk menghasilkan penemuan penelitian yang lebih baik dan lebih menyeluruh, peneliti selanjutnya didorong untuk melanjutkan penelitian ini dan diharapkan dapat mencari lebih banyak sumber dan referensi yang berkaitan dengan infrastruktur Pendidikan dan proses pembelajaran.

### 3. Saran bagi pemerintah

Untuk pemerintah penulis menyarankan supaya situs atau Aplikasi judi online yang ada agar sudi kiranya dihapus ataupun diblokir, supaya generasi muda Indonesia khususnya aceh tidak rusak, agar dapat mengembangkan kemampuan mereka dalam hal yang lebih positif.

### 4. Saran bagi masyarakat

Diharapkan agar masyarakat dapat lebih memperhatikan anak-anak atau keluarganya supaya tidak terjerumus kedalam perjudian online.



## DAFTAR PUSTAKA

- Anisya Septilia Fajarseli, Teresia Ratna, Yasin Wahyurianto, “*Game Online* dan Dampaknya Bagi Remaja Usia Sekolah Menengah Atas Negeri 2 Tuban”, *Jurnal Multidisiplin Indonesia*, Vol. 2 No. 9. 2023.
- Andrean Hazbulloh, “Dampak Terpaan *Game Online Higgs Domino Island* Pada Mahasantri Putra Ma’had Al-Jamiah Curup”, Skripsi, Bengkulu: IAIN CURUP, 2023.
- Achmad Zurohman, Tri Marhaeni Pudji Astuti dan Tjaturahono Budi Sanjoto, “Dampak Fenomena Judi Online terhadap Melemahnya Nilai-nilai Sosial pada Remaja”, *Journal of Educational Social Studies*, Vol. 5, No.2. 2016.
- Agus Raharjo, *Cyber Crime Pemahaman dan Upaya Pencegahan Kejahatan Berteknologi*. Purwokerto : Citra Aditya Bakti. 2002.
- Abi Arsyah Makarim Subagyo, Laras Astuti, Faktor Yang Mempengaruhi Mahasiswa Melakukan Judi Online, *Jurnal Kajian Agama dan Dakwah*, Vol. 2, No. 3. Yogyakarta : Universitas Muhammadiyah, 2022.
- Burhan Bunga. *Analisis Data Penelitian Kualitatif*. Jakarta:Raja Grafindo Persada, 2001.
- Basrowi dan Suwandi. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Jakarta:Rineka Cipta. 2008.
- Dewi Mariana “Fenomena Game Online Dikalangan Anak Sekolah Dasar”, *Journal Of Educational Review and Research*, Vol.3, No, 2, (2020).
- Erwan Effendi ,dkk , Teori Jarum Hipodermik, *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, Vol. 5, No. 2, (2023).
- Irawan Soehartono, *Metode Penelitian Sosial Suatu Teknik Penelitian Bidang Kesejahteraan Sosial dan Ilmu Sosial Lainnya*, Bandung:PT Remaja Rosda Karya, 1995, Cet. 1.

- Idianto Muin, *Sosiologi untuk SMA/MA*, Jilid I. Jakarta:Elangga. 2006.
- Jupiter, “Tinjauan Yuridis Kriminologis Bandar Judi Bola *Online* di Jakarta Dihubungkan Dengan Undang-Undnag No 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Eelektronik”, Skripsi. Bandung:Universitas Pasundan.
- Koentjaraningrat, *Pengantar Ilmu Antropologi*, Jakarta:Rineka Cipta,2013.
- Krista Surbakti, Pengaruh *Game Online* Terhadap Remaja, *Jurnal Curere*, Vol. 1, No. 1, 2017.
- Lumbantobing C.H Rikki, Pertanggung Jawaban Pidana Pelaku Turut Serta Dalam Perusahaan Permainan Judi, *Skripsi Medan : Universitas HKBP Nommensen*, 2017.
- Margono S, *Metode Penelitian Pendidikan*, Jakarta: PT Rineka Cipta, 2004.
- M. Zayn Syahrullah, Faktor-FaktorPenyebab Terjadinya Perjudian dan Cara Mencegahnya, *Jurnal*. Medan : Universitas Sumatra Utara, 2011.
- Nazaruddin Zainal, “Judi Bola *Online* Studi Kasus Pada Mahasiswa Universitas Negeri Makassar”, *Jurnal Comercium Kajian Masyarakat Kontemporer*, Vol. 1, No.1. 2018.
- Nurdin H. Kistanto, “Kebiasaan Masyarakat Berjudi”, *Harian Suara Merdeka*,2016.
- Nasori, “Perjudian Dalam Pandangan Hukum Pidana Islam dan KUHP”, *Skripsi*, Jakarta:UIN Syarif Hidayatullah, 2010.
- Onno W. Purbo, Kebangkitan Nasional Ke-2 Berbasis Teknologi Informasi, *Skripsi* Bandung : Institut Teknologi Bandung, 2007.
- Pius Abdillah dan Danu Prasetya, *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*, Surabaya: Arloka

- Putri Oktaviani, “Peran Kepolisian dalam Penanggulangan Judi Togel”, *Skripsi* Surakarta:Universitas Muhammadiyah, 2018.
- Roby Suhada, “Makna Judi *Online* Bagi Remaja Di Surabaya Universitas Airlangga”, *Skripsi*. Surabaya: Universitas Airlangga, 2020.
- R. Soesilo, *Kitab undang-undang Hukum Pidana*. Karya Nusantara Bandung : Sukabumi, 1986.
- Salsabila Senja Safitri “*Game Online* dan Pengaruh Interaksi Sosial Dikalangan Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Surakarta” *Skripsi*. Surakarta : Universitas Muhammadiyah, 2020.
- Suharmi Arikanto, *Dasar-Dasar Research*. Bandung:Tasoto, 1995.
- Suryosubroto, *Manajemen Pendidikan Sekolah*. Jakarta:PN Rineka Cipta, 2003.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif dan R&D*, Bandung : ALFABETA,2011.
- Wilga Secsio Ratsja Putri, dkk “Pengaruh Media Sosial Terhadap Perilaku Remaja”, *Jurnal Prosiding KS: Riset & PKM*, Vol. 3, No. 1. 2016.
- Yesmil Anwar dan Adang, *Kriminologi* ; Cetak I. Bandung : Refika Aditama, 2013
- Zaini Dahlah, *Al-Qur'an dan Tafsirnya*, Jilid 1. Yogyakarta: PT. Dana Bakti Waqaf, 1995.
- Zulrahmand rasyid, “Perjudian *Online* Dikalangan Mahasiswa Yogyakarta”, *Skripsi Thesis*. Yogyakarta :Universitas Negeri Sunan Kalijaga, 2017.
- Zakiyan Rifqa, “Pemahaman Pemain *Game Online Higgs Domino Island* Kecamatan Brebesen Kabupaten Aceh Tengah Terhadap Ayat-ayat tentang Judi *online*” *Skripsi*. Banda Aceh: UIN Ar-Raniry, 2022.

### **Hasil Wawancara**

Hasil wawancara dengan Salihin, (22 Tahun), Mahasiswa, Masyarakat Lamdingin, pada tanggal 26 April 2024

Hasil wawancara dengan Marzuki (40 Tahun), Nelayan, Masyarakat Lamdingin, pada tanggal 26 April 2024

Hasil wawancara dengan Adi (26 Tahun), pekerja serabutan, Masyarakat Lamdingin pada tanggal 26 April 2024

Hasil wawancara dengan Bagus (23 Tahun), Mahasiswa, masyarakat Lamdingin pada tanggal 29 April 2024.

Hasil wawancara dengan Putra (28 Tahun), pelayan, masyarakat Lamdingin pada tanggal 29 April 2024

Hasil wawancara dengan Andri (28 Tahun), penambak ikan, masyarakat Lamdingin pada tanggal 26 April 2024

Hasil wawancara dengan Angga (21 Tahun) pedagang, masyarakat Lamdingin pada tanggal 29 April 2024

Hasil wawancara dengan Reza ( 25 Tahun), Mahasiswa dan pekerja lepas. Masyarakat Lamdingin pada tanggal 30 April 2024

Hasil wawancara dengan Khalidi (18 Tahun), pelajar, masyarakat Lamdingin pada tanggal 30 April 2024

Hasil wawancara dengan Hendri (20 Tahun), buruh lepas, masyarakat Lamdingin, pada tanggal 30 April 2024

Hasil wawancara dengan Daus (47 Tahun), pemilik usaha warkop, Masyarakat Lamdingin pada tanggal 28 April 2024

Hasil wawancara dengan Muksal (27 Tahun), PNS, masyarakat Lamdingin pada tanggal 26 April 2024

Hasil wawancara dengan Iman (26 Tahun), Buruh, masyarakat Lamdingin paada tanggal 30 April 2024

**Sumber Internet**

<http://prohaba.tribunnews.com/amp/2021/09/24/Menteri-kominfoDiminta-blokir-situs-judi-online-dan-chip-higgs-domino-di-aceh>

<https://www.hidayatullah.com.beritanasionalread/2020/09/02>





Lampiran 1



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH  
FAKULTAS ADAB DAN HUMANIORA  
Jl. Syekh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh  
Telepon: 0651- 7552922 Situs : adab.ar-raniry.ac.id

SURAT KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS ADAB DAN HUMANIORA UIN AR-RANIRY  
Nomor :106/Un.08/FAH/KP.00.4/01/2021

Tentang  
PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA  
FAKULTAS ADAB DAN HUMANIORA UIN AR-RANIRY

DEKAN FAKULTAS ADAB DAN HUMANIORA UIN AR-RANIRY

- Menimbang : a. Bahwa untuk kelancaran penulisan skripsi mahasiswa pada Fakultas Adab dan Humaniora UIN Ar-Raniry dipandang perlu menunjuk pembimbing skripsi tersebut.  
b. Bahwa yang namanya tercantum dalam Surat Keputusan ini dipandang mampu dan cakap serta memenuhi syarat untuk diangkat dalam jabatan sebagai pembimbing.
- Mengingat : 1. Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional;  
2. Undang-Undang No. 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi;  
3. Peraturan Pemerintah Nomor 74 Tahun 2012 tentang Perubahan Atas Peraturan Pemerintah Nomor 23 Tahun 2005 tentang Pengelolaan Keuangan Badan Layanan Umum;  
4. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;  
5. Peraturan Presiden RI No. 64 Tahun 2013 tentang Perubahan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;  
6. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2014, tentang Organisasi dan Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;  
7. Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/KMK.05/2011 tentang Penetapan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang Menerapkan Pengelolaan Keuangan Badan Layanan Umum;  
8. DIPA BLU UIN Ar-Raniry Nomor: SP DIPA-025.04.2.423925/2020 tanggal 12 November 2019.
- MEMUTUSKAN
- Menetapkan  
Pertama : Menunjuk saudara : 1. Dr. Fauzi Ismail, M.Si.  
(Sebagai Pembimbing Pertama)  
2. Asmanidar, M.A  
(Sebagai Pembimbing Kedua)
- Untuk membimbing skripsi  
Nama/NIM : Mirza Juhadi / 170501026  
Prodi : SKI  
Judul Skripsi : Pengaruh Game Online (Dominno Higgs Island) Terhadap Perilaku Masyarakat Lamdingin
- Kedua : Surat Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan diubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya apabila kemudian ternyata terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini.

Ditetapkan di : Banda Aceh  
Pada tanggal : 26 Januari 2021  
Dekan

  
Fauzi Ismail

- Tembusan :
1. Rektor UIN Ar-Raniry
  2. Ketua Prodi SKI
  3. Pembimbing yang bersangkutan
  4. Mahasiswa yang bersangkutan

*Lampiran 2*



**KEMENTERIAN AGAMA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY**  
**FAKULTAS ADAB DAN HUMANIORA**  
Jl. Syeikh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh  
Telepon : 0651- 7557321, Email : uin@ar-raniry.ac.id

Nomor : 621/Un.08/FAH.I/PP.00.9/04/2024  
Lamp : -  
Hal : **Penelitian Ilmiah Mahasiswa**

Kepada Yth,  
Keuchik Lamdingin  
Assalamu'alaikum Wr.Wb.  
Pimpinan Fakultas Adab dan Humaniora UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

Nama/NIM : **MIRZA JUHADI / 170501026**  
Semester/Jurusan : XV / Sejarah dan Kebudayaan Islam  
Alamat sekarang : Keude alue ie puteh, kecamatan baktiya

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Adab dan Humaniora bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul ***Pengaruh Game Higgs Domino Island terhadap perilaku Masyarakat Lamdingin***

Demikian surat ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami mengucapkan terimakasih.

Banda Aceh, 24 April 2024  
an. Dekan  
Wakil Dekan Bidang Akademik dan  
Kelembagaan,



Berlaku sampai : 25 Juli 2024

Nazaruddin, S.Ag, S.S, M.L.I.S., Ph.D

### Lampiran 3



**PEMERINTAH KOTA BANDA ACEH  
KECAMATAN KUTA ALAM  
GAMPONG LAMADINGIN**

Jalan Bak Asan Gang Konveksi Dusun Lampohpak Kode Pos 23127

Website-lamdingin-gp.bandaacehkota.go.id, email-gp.lamdingin@gmail.com, Instagram-gamponglamdingin

Banda Aceh, 22 Juli 2024

Nomor : 070 / 86

Kepada Yth :

Lampiran : -

Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan

Hal : **Izin Penelitian Ilmiah  
Mahasiswa.**

Universitas Islam Negeri Ar-Raniry

Di -

Banda Aceh

Sehubungan dengan Surat Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Kota Banda Aceh Nomor : 621/Un.08/FAH.I/PP.00.9/04/2024 tanggal 24 April 2024 perihal Penelitian Ilmiah Mahasiswa, pada prinsipnya kami tidak keberatan dan dapat memberi izin kepada Mahasiswa :

Nama/NIM : **MIRZA JUHADI/170501026**  
Semester/Jurusan : XV / Sejarah dan Kebudayaan Islam  
Alamat sekarang : Keude Alue le Puteh, Kecamatan Baktiya

Untuk melakukan penelitian ilmiah dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul **Pengaruh Game Higgs Domino Island terhadap perilaku Masyarakat Lamdingin.**

Demikian atas bantuan dan kerjasama yang baik, kami ucapkan terima kasih.

Keuchik Gampong Lamdingin



AR-RANIRY

*Lampiran 4*

**DAFTAR PERTANYAAN**

1. Pertanyaan bagi para pemain *game Higgs Domino Island* :
  1. Bagaimana pendapat anda tentang *game Higgs Domino Island* ?
  2. Bagaimana anda pertama kali terjerumus ke dalam *game Higgs Domino Island* ?
  3. Apa faktor yang menyebabkan anda bermain *game Higgs Domino Island*?
  4. Bagaimana pengaruh *game Higgs Domino Island* terhadap kehidupan sehari-hari anda ?
  5. Apakah anda tahu hukum bermain *game Higgs Domino Island* ?
2. Pertanyaan bagi orang-orang yang terdampak dari para pengguna *game Higgs Domino Island* :
  1. Bagaimana tanggapan anda tentang para pemain *game Higgs Domino Island* ?
  2. Apakah ada dampak yang signifikan dari pemain *game Higgs Domino Island* terhadap anda ?
  3. Bagaimana cara anda terhindar dari bermain *game Higgs Domino Island* ?
  4. Bagaimana cara mencegah para pemain *game Higgs Domino Island* agar berhenti ?

5. Menurut anda apa penyebab utama sehingga orang-orang terjerumus ke dalam

*game Higgs Domino ?*



*Lampiran 5*

**DAFTAR INFORMAN**

Nama : Muksal  
Umur : 27 Tahun  
Alamat : Gampong Lamdingin  
Pekerjaan : PNS

Nama : Salihin  
Umur : 22 Tahun  
Alamat : Gampong Lamdingin  
Pekerjaan : Mahasiswa

Nama : Marzuki  
Umur : 40 Tahun  
Alamat : Gampong Lamdingin  
Pekerjaan : Nelayan

Nama : Muhammad Adi  
Umur : 26 Tahun  
Alamat : Gampong Lamdingin  
Pekerjaan : Pekerja Serabutan

Nama : Andri Saputra  
Umur : 28 Tahun  
Alamat : Gampong Lamdingin  
Pekerjaan : Penambak Ikan

Nama : Muhammad Bagus  
Umur : 23 Tahun  
Alamat : Gampong Lamdingin  
Pekerjaan : Mahasiswa

Nama : Angga Rafandra  
Umur : 21 Tahun  
Alamat : Gampong Lamdingin  
Pekerjaan : Pedagang



Nama : Putra Suhendra  
Umur : 28 Tahun  
Alamat : Gampong Lamdingin  
Pekerjaan : Pelayan  
Nama : Reza Fadli  
Umur : 25 Tahun  
Alamat : Gampong Lamdingin  
Pekerjaan : Mahasiswa dan Pekerja Lepas

Nama : Al-Khalidi  
Umur : 18 Tahun  
Alamat : Gampong Lamdingin  
Pekerjaan : Pelajar

Nama : Hendri Maulana  
Umur : 20 Tahun  
Alamat : Gampong Lamdingin  
Pekerjaan : Buruh

Nama : Iman Zulian  
Umur : 26 Tahun  
Alamat : Gampong Lamdingin  
Pekerjaan : Buruh

Nama : Muhammad Firdaus  
Umur : 47 Tahun  
Alamat : Gampong Lamdingin  
Pekerjaan : Pemilik Warung Kopi



*Lampiran 6*

**DAFTAR DOKUMENTASI**



Dokumentasi 1



Dokumentasi 2



Dokumentasi 3



Dokumentasi 4



Dokumentasi 5



Dokumentasi 6



*Lampiran 7*

**DAFTAR RIWAYAT PENULIS**

**1. Identitas**

Nama : Mirza Juhadi  
Tempat/Tanggal Lahir : Sungai Raya, 25-07-1998  
Jenis Kelamin : Laki-Laki  
Agama : Islam  
Kebangsaan/Suku : Indonesia/Aceh  
Status Perkawinan : Belum Menikah  
Pekerjaan : Mahasiswa  
Alamat : Keude Alue Ie Puteh, Kecamatan Baktiya  
Kabupaten Aceh Utara

**2. Nama Orang Tua**

a. Ayah : Muzakir  
1) Pekerjaan : Wirausaha  
2) Alamat : Keude Alue Ie Puteh, Kecamatan Baktiya  
Kabupaten Aceh Utara  
b. Ibu : Hadijah  
1) Pekerjaan : Ibu Rumah Tangga  
3) Alamat : Keude Alue Ie Puteh, Kecamatan Baktiya  
Kabupaten Aceh Utara

**3. Pendidikan**

a. SD Negeri 1 Baktiya : 2004 - 2010  
b. SMP Negeri 1 Baktiya : 2010 - 2013  
c. SMA Negeri 1 Lhoksukon : 2013 - 2016  
d. Universitas Islam Negeri Ar-Raniry : 2017 Sampai sekarang

Banda Aceh, 19 Agustus 2024  
Penulis

Mirza Juhadi