

**RESPON REMAJA/PEMAIN GAME ONLINE HIGGS DOMINO
TERHADAP FATWA MPU ACEH
(Studi Kasus Terhadap Remaja di Warung Pak Sem kupi Lamprit)**

SKRIPSI

Diajukan Oleh

FAKHRURRAZI

NIM. 170401048

Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam



**FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
BANDA ACEH
1442 H/ 2021 M**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Fakultas Dakwah dan Komunikasi
UIN Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh
Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 Dalam Ilmu Dakwah
Prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam**

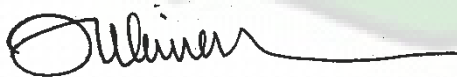
Oleh:

**Fakhrurrazi
NIM. 170401048**

Disetujui Oleh:

Pembimbing I,

Pembimbing I



**Drs. Syukri Syamaun. M. Ag.
NIP. 196412311996031006**



**Fakhruddin, S. Ag. M. Pd
NIP. 197312161999031003**

SKRIPSI

Telah Dinilai oleh Panitia Sidang Munaqasyah Skripsi
Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry
dan Dinyatakan Lulus Serta Disahkan sebagai
Tugas Akhir untuk Memperoleh Gelar
Sarjana S-1 Ilmu Dakwah
Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam

Diajukan Oleh

FAKHRURRAZI
NIM. 170401048

Pada Hari/Tanggal

Senin 10 Januari 2022 M
8 Jumadil Akhir 1443 H

di

Daruussalam-Banda Aceh

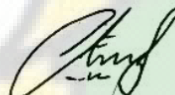
Panitia Sidang Munaqasyah

Ketua,



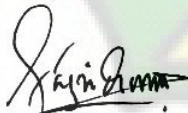
Drs. Syukri Syamaun, M. Ag.
NIP. 19641231996031006

Sekretaris,



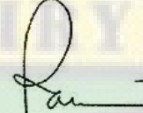
Fakhruddin, S. Ag., M. Pd
NIP. 19731216199931003

Anggota I,



Fajri Chairawati, S. Pd.I., M. A.
NIP. 197903302003122002

Anggota II,



Arif Ramdan Sulaeman, S. Sos., M. A.
NIDN. 20310780001

Mengetahui,

Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry

4



Dr. Fakhri, S. Sos., M. A.
NIP. 196411291998031001

PERNYATAAN KEASILIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

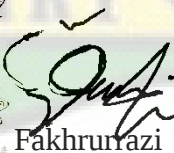
Nama : Fakhrurrazi
NIM : 170401048
Jenjang : Strata Satu (S1)
Jurusan/Prodi : Komunikasi Dan Penyiaran Islam

Menyatakan bahwa skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dirujuk dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka. Jikadi kemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan ternyata ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyaaian ini. Maka sayasiap menerima sanksiberdasarkan aturan yang telah berlaku di Fakultas Dakwah dan Komunikasi UINAr-Raniry.

Banda Aceh, 20 Desember 2021

Yang membuat pernyataan,




Fakhrurrazi

NIM. 170401048

KATA PENGANTAR



Puji dan syukurku kepada Allah SWT. Rab semesta alam. Tidak ada daya dan kekuatan selain darinya. Selawat beserta salam senantiasa ditujukan kepada Nabi Muhammad SAW. yang telah membimbing manusia sehingga dapat menuai kehidupan yang penuh rahmat dan hidayahnya.

Sebagai penulis, saya bersyukur atas hasil yang tertuang dipenelitian ini, yang berjudul *“Respon Remaja/Pemain Game Online Higgs Domino Terhadap Fatwa Mpu Aceh(Studi Kasus Terhadap Remaja di Warung Pak Sem kupi Lamprit).”* sebagai salah satu syarat menyelesaikan pendidikan pada program studi Komunikasi dan Penyiaran Islam, Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh. Dalam menyelesaikan skripsi ini tidak luput dari peran-peran yang setia mendukung dan meluangkan waktunya hingga dapat berhasil hampir sempurna, karena yang sempurna hanyalah Allah SWT. Oleh karenanya peneliti mengucapkan ungkapan yang tak ternilai kepada:

1. Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi Dr. Fakhri S.Sos, MA, Wakil Dekan I Drs. Yusri M.Lis, Wakil Dekan II Zainuddin T. M.Si, dan Wakil Dekan III Dr. T Lembong Misbah, MA.
2. Ketua Prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam Fakultas Dakwah dan Komunikasi bapak Azman S. Sos., M.I.Kom dan Sekretaris Ibu Hanifah, S. Sos. I., M.Ag.

3. Yang istimewa, untuk orang tua tercinta, Ayah Muchtar dan Ibu Zuhra yang telah membimbing, memberikan dukungan dan doa yang luar biasa.
4. Bapak Drs. Syukri Syamaun. M. Ag selaku pembimbing I dan Bapak Fakhrudin, S. Ag., M. Pd selaku pembimbing II Yang selalu setia meluangkan waktu untuk saya, mengajarkan, memberi bimbingan dan arahan sehingga karya ilmiah ini dapat selesai.
5. Terimakasih kepada seluruh dosen prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam yang selama ini sudah banyak memberikan ilmu kepada peneliti.

Banda Aceh 20 Desember 2021

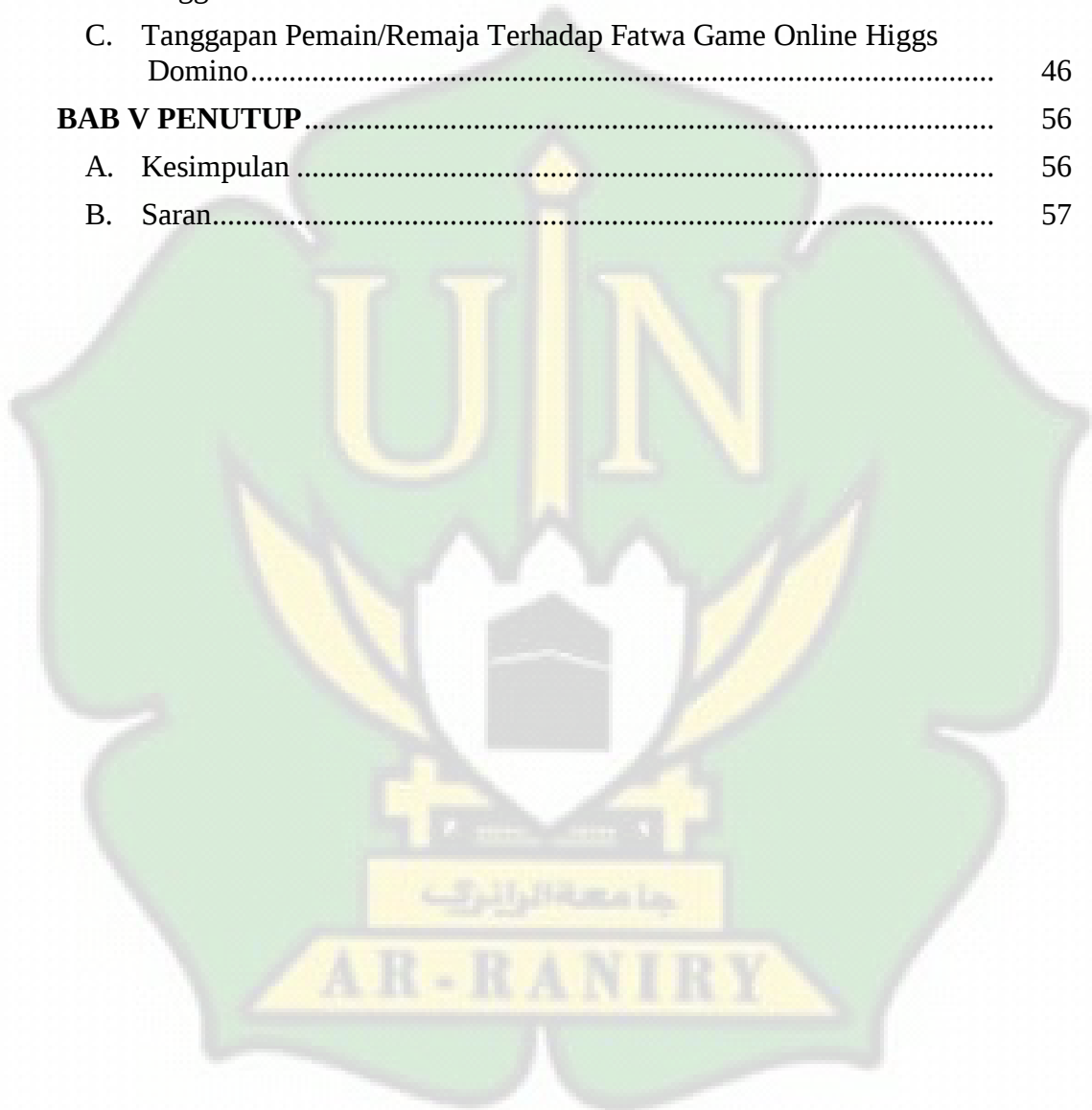
Penulis,

Fakhrurrazi
NIM.170401048

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
DAFTAR ISI.....	iii
ABSTRAK	v
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	6
E. Definisi Operasional.....	6
BAB IILANDASAN TEORI	9
A. Konsep Respon.....	9
1. Definisi Respon	9
2. Faktor Terbentuknya Respon	10
3. Macam-macam Respon	11
4. Proses Terbentuknya Respon	13
B. Konsep Remaja	14
1. Pengertian Remaja.....	14
2. Fase-Fase Remaja.....	15
C. Game Online Higgs Domino.....	17
1. Pengertian Game Online.....	17
2. Game Online Higgs Domino	18
D. Konsep Fatwa.....	20
1. Pengertian Fatwa	20
2. Dasar Hukum Fatwa	21
E. Perjudiaan.....	23
1. Pengertian Judi dan Hukum Judi.....	23
2. Judi Online.....	26
BAB III METODE PENELITIAN	29
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian.....	29
B. Lokasi dan Waktu Penenlitian	29
C. Subjek Penelitian.....	30
D. Teknik Pengumpulan Data.....	30

E. Teknik Analisis Data.....	32
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	34
A. Sejarah singkat Game Higgs Domino	34
B. Pertimbangan MPU Dalam Mengeluarkan Fatwa Terhadap Game Higgs Domino	35
C. Tanggapan Pemain/Remaja Terhadap Fatwa Game Online Higgs Domino.....	46
BAB V PENUTUP.....	56
A. Kesimpulan	56
B. Saran.....	57



ABSTRAK

Game online higgs domino adalah permainan yang dapat di mainkan dimedia elektronik seperti mobile handphone dan dapat di mainkan dengan cara bermain slot yang tersedia didalam game higgs domino yang di dalam slot tersebut menaruh taruhan untuk menghasilkan keuntungan. Cara memainkan game yaitu dengan membeli chip kemudian chip ini berfungsi untuk nilai yang dipertaruhkan dalam permainan ini barulah chip ini dimainkan kedalam permainan yang disebut slot dan chip ini akan dipertaruhkan dalam slot tersebut jika beruntung akan mendapatkan keuntungan yang besar. Rumusan masalah dalam penelitian ini apa saja pertimbangan MPU dalam mengeluarkan fatwa terhadap game Online Higgs Domino dan bagaimana respon remaja/pemain game Online Higgs Domino terhadap fatwa MPU Aceh. Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Informan penelitian terdiri dari 6 orang remaja/pemain game online dan wakil ketua II MPU Aceh. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara dan dokumentasi wawancara menggunakan teknik purposive sampling dalam menentukan informan berdasarkan ciri-ciri yang diperlukan. Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa pertimbangan MPU Aceh dalam mengeluarkan fatwa yaitu dilihat dari mashalah dan mafsadah yang dimana game higgs domino ini mengandung kemudharatan yang lebih banyak yaitu dengan menggunakan harta yang salah kepada melakukan judi maka game online higgs domino dapat dikatakan haram dalam fatwanya. Kemudian respon remaja/pemain game higgs domino beberapa remaja yang tidak bermain game ini menyatakan setuju dengan fatwa MPU Aceh di dalam surat edaran tentang judi online yang dikeluarkan oleh MPU Aceh. sedangkan bagi para pemain game ini menyatakan tidak setuju dengan fatwa MPU Aceh para pemain yang yang tidak setuju dengan fatwa tersebut belum membaca apa isi fatwa

Kata kunci : Respon, Fatwa, Game Online

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bermain adalah hal yang paling disenangi oleh anak-anak. Tidak hanya itu, bermain juga merupakan aktivitas penting yang dapat membantu anak dalam perkembangan intelektual, motorik, kreativitas, dan emosi. Terkait dengan segala manfaatnya, terkadang bermain tidak hanya disukai oleh kalangan anak-anak saja, bahkan orang dewasa juga senang bermain. Di dalam penelitian ini, peneliti lebih berfokus pada anak remaja di mana mereka juga sangat menyukai segala permainan. Permainan yang dimainkan terdapat berbagai macam jenisnya baik tradisional maupun modern. Sebelum berkembangnya teknologi di Indonesia, permainan tradisional merupakan suatu kegiatan rutin yang dimainkan anak-anak pada umumnya. Mereka sangat gemar bermain permainan tradisional dengan menggunakan alat yang seadanya. Namun pada zaman modern sekarang ini perlahan permainan tradisional mulai terlupakan, mereka lebih memilih untuk bermain permainan yang berbasis teknologi seperti *playstation*, *nintendo*, dan permainan pada *personal computer*.¹

Seiring berkembangnya zaman, teknologi pun menjadi semakin canggih. Teknologi sudah menjadi bagian terpenting didalam kehidupan manusia. Teknologi dapat membantu meringankan pekerjaan serta memudahkan pekerjaan manusia. Kecanggihan teknologi pun kini sudah merambah ke dunia gaming,

¹Syahrul Perdana Kusumawardani, *Game Online Sebagai Pola Perilaku*, (Vol. 4 No. 2, 2015), hal.155.

dimana para game creator juga semakin kreatif dalam menciptakan sebuah game online. Pada umumnya, game online merupakan sebuah video game permainan yang dapat dimainkan diperangkat yang tersedia game tersebut kemudian perangkat itu harus terhubung dengan jaringan internet. Kini game online tidak hanya dapat di akses di personal computer saja, tetapi mereka juga dapat memainkannya di handphone kapanpun dan dimanapun mereka inginkan. Tidak hanya itu saja, sekarang game online dapat menghubungkan beberapa pemain dari berbagai daerah bahkan negara didalam satu game. Mereka berinteraksi satu sama lain dengan menggunakan fitur chat maupun voice yang tersedia didalam game tersebut. Game online terdapat berbagai macam permainannya, salah satunya adalah game online Higgs Domino Island.

Game online Higgs Domino merupakan game permainan domino yang dapat di akses melalui jaringan internet. Biasanya pada malam hari para remaja duduk di warung kopi pak sem untu mengkoneksikan handphone mereka ke Wi-Fi agar dapat memainkan game online Higgs Domino. Game ini sedang marak maraknya dimainkan oleh semua kalangan, dikarenakan game tersebut mengandung fitur yang menarik dan sangat mudah dimainkan. Di sisi lain dapat dilihat bahwa game online Higgs Domino dapat membawa dampak positif maupun negative bagi para penggunanya. Situasi ini membuat para remaja mengalami perubahan fisik dan emosional komunikasi yang kemudian berpengaruh pada perubahan tingkah laku remaja.²

² Riki Yanto, Skripsi: *Perubahan Game Online Terhadap Perilaku Remaja*, (Padang: Universitas Andalas, 2011), hal.02.

Dewasa ini, game online Higgs Domino ini sedang marak-marak nya dimainkan di Indonesia tidak terkecuali di Aceh. Khusus nya di banda Aceh, game ini sudah menjadi suatu kegiatan rutin bagi para remaja untuk memainkannya. Alasan mereka bermain game tersebut sangatlah bervariasi mulai dari untuk mengahiskan waktu luang, menghilangkan rasa bosan, untuk menghibur diri dan masih banyak lainnya. Namun dibalik kesenangan bermain game online tersebut hal itu dapat membuat mereka kecanduan dan rela merogoh kantong demi top up chip. Chip ini merupakan koin emas yang menjadi syarat utama untuk bermain game Higgs Domino, chip tersebut akan bertambah jika para pemain menang. Tetapi juga sebaliknya jika para pemain kalah maka mereka akan kehilangan koin dan harus top up chip kembali agar dapat melanjutkan permainannya. Chip yang telah terkumpul banyak dari game ini dapat ditukarkan menjadi uang tunai dan biasa nya para pemain akan menjual chip tersebut kepada sesama pemain lainnya. Dalam kegiatan jual beli chip inilah terjadi banyak kesimpangan, dimana dalam islam hal ini disamakan dengan perjudian online.

Islam merupakan agama yang selalu mempermudah kehidupan umatnya. Didalam islam juga diajarkan untuk mencari kesenangan diri tetapi tetap pada porsinya. Bermain game merupakan salah satu cara untuk menghibur diri bagi sebagian orang, namun permainan yang boleh dimainkan adalah permainan yang tidak mengandung unsur pelecehan, kekerasan, penistaan agama, bahkan perjudian. Didalam kitab Sullam al-Taufiq dijelaskan bahwa jika didalam permainan terdapat unsur untunguntungan dan undian yang mengharuskan pemainnya untuk mengeluarkan uang atau harta untuk memainkannya maka

hukumnya adalah haram.³ Didalam game online Higgs Domino pemain biasanya terobsesi untuk mengumpulkan koin dalam jumlah banyak agar dapat diperjual belikan kembali. Hal ini dapat memicu para pemain menjadi malas bekerja dan menjadikan game tersebut sebagai mata pencaharian uang. Hal ini sangat diharamkan didalam ajaran islam.

Terkait hal tersebutdi Aceh sejak 3 tahun silam pihak Majelis Permusyawaratan Ulama (MPU) telah menetapkan fatwa qanun nomor 3 tahun 2019 bahwa bermain game online seperti *Player Unknown's Battle Ground* PUBG dan sejenisnya adalah haram.⁴Game PUBG merupakan game online jenis pertempuran yang mengandung unsur kekerasan dan kebrutalan. Tidak hanya itu, game tersebut juga mengandung penghinaan terhadap symbol islam. Game online ini terdapat banyak sisi negatifnya yang berdampak pada kerusakan moral, perubahan perilaku, dan merugikan diri sendiri. Sama halnya dengan game online Higgs Domino, dimana didalamnya mengandung unsur perjudian yaitu koin yang di hasilkan dari game tersebut dapat diperjual belikan dan itu yang membuat para pemain menjadi kecanduan dan malas untuk bekerja. Berdasarkan permasalahan itu maka fatwa qanun aceh tahun 2019 nomor 3 menetapkan hukum cambuk bagi para pemain game online tersebut.

Penetapan fatwa yang telah dibuat oleh pihak Majelis Permusyawaratan Ulama (MPU) ini banyak menerima respon baik dari masyarakat, terutama orang tua yang mempunyai anak remaja yang ikut terlibat dalam permainan tersebut. Orang tua berharap bahwa dengan adanya qanun tersebut anak-anak mereka dapat

³ Syeikh Muhammad Nawawi, *Kitab Syarih Sullam Al-Taufiq*, hal.74-75.

⁴Khairuddin, *Hukum Bermain Game Online Player Unknown's Battlegrounds (PUBG) Menurut Fatwa MPU Aceh Nomor 3 Tahun 2019*, (Vol. 18 No.1, 2020), hal.27.

mengurangi bahkan menghilangkan kebiasaan bermain game haram itu. Bukan hanya remaja saja, bahkan orang dewasa juga banyak yang bermain game tersebut. Khususnya di Banda Aceh hal ini dapat ditemukan di berbagai tempat terlebih lagi di warung kopi. Mereka dengan santainya bermain secara terang-terangan walaupun sudah ditetapkan qanun mengenai game tersebut.

Berdasarkan uraian di atas maka penulis tertarik untuk meneliti dan mengkaji lebih mendalam tentang “Respon Remaja/Pemain Game Online Higgs Domino terhadap Fatwa MPU Aceh”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apa saja pertimbangan MPU dalam mengeluarkan fatwa terhadap game Online Higgs Domino?
2. Bagaimana respon remaja/pemain game Online Higgs Domino terhadap fatwa MPU aceh?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah:

1. Apa saja pertimbangan MPU dalam mengeluarkan fatwa terhadap game Online Higgs Domino
2. Bagaimana respon remaja/pemain game Online Higgs Domino terhadap fatwa MPU aceh

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini berguna untuk menambah pengalaman bagi penulis untuk mendapatkan data, mengolah data serta menganalisis data sehingga penulis dapat menghasilkan sebuah karya ilmiah untuk menyelesaikan Studi Strata 1 (S1) di Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry Banda Aceh. Sehingga hasilnya dapat:

1. Menjadi bahan rujukan untuk penelitian selanjutnya agar dapat menjadi lebih baik dari penelitian sebelumnya.
2. Penelitian ini dapat dijadikan sumber referensi pembelajaran bagi semua kalangan yang tertarik untuk menggeluti dunia komunikasi, secara spesifiknya mengenai pengaruh bermain game Higgs Domino terhadap perilaku komunikasi remaja.
3. Bagi penulis, dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan, pengalaman serta keahlian menulis. Sedangkan bagi remaja yang gemar bermain game dengan adanya hasil penelitian ini diharapkan agar mereka dapat meminimalisir bermain game dan dan menjadi bahan intropeksi diri.

E. Definisi Konseptual

1. Respon

Respon diambil dari kata Bahasa Inggris yaitu *response*, yang berarti jawaban, balasan atau tanggapan (*reaction*). Kegiatan respon ini akan terjadi ketika adanya interaksi antara manusia maupun suatu kejadian. Respon dapat diartikan juga sebagai hasil atau kesan yang diperoleh secara alami melalui proses

pemikiran dan tanggapan panca indera, kemudian hasil respon tersebut dapat berupa reaksi yang positif maupun negative.⁵ Biasanya seseorang memberikan reaksi respon dengan cara pemikiran, sikap, dan perilaku. Dalam prosesnya respon di dahului oleh sikap seseorang, karena pada dasarnya sikap tersebut merupakan kecendrungan seseorang mengenai ketersediannya dalam tingkah laku dalam menghadapi suatu rangsangan tertentu.⁶

2. Game online Higgs Domino

Sejauh perkembangan zaman, para game creator terus meningkatkan inovasi mereka untuk merancang game online dengan sedemikian rupa. Mereka terus memodifikasi game sehingga game online yang mereka ciptakan mendunia dan dapat diakses oleh seluruh negara. Salah satunya merupakan game online Higgs Domino, awalnya permainan ini berasal dari China dan di mainkan secara manual. Namun akhir-akhir ini telah muncul versi online dan sedang marak-maraknya dimainkan yaitu game online Higgs Domino. Higgs Domino merupakan game yang berbasis android yang didalamnya terdapat situs atau aplikasi yang menyediakan berbagai macam game mulai dari domino, kartu, puzzle, dam, dan slot yang menjadi sarana untuk mengumpulkan banyak chip yang didapat dari kemenangan.⁷

⁵Jhon. M. Echoles dan Hassan Shadily, *Kamus Bahasa Inggris-Indonesia*, cet. Ke-27, (Jakarta : PT. Gramedia, 2003), h. 481

⁶Susanta. (2008). Respon Konsumen Terhadap Iklan Mie Sedap. (Versi Elektronik). *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 6, 60-71.

⁷Mila Puspita, Skripsi: *Perspektif Hukum Islam Terhadap Jual Beli Chip pada Game Online Higgs Domino*, (Bengkulu, Institut Agama Islam Negeri) 2021, hal. 35

3. Fatwa

Fatwa adalah produk pemikiran hukum islam yang memberikan jawaban atas pertanyaan yang berketetapan hukum oleh mufti.⁸Fatwa merupakan landasan kehidupan manusia untuk mengatur setiap kegiatan yang mereka lakukan. Fatwa adalah hal yang sangat penting dan tidak dapat dipisahkan dari dalam kehidupan, karena seiring berkembangnya zaman maka pola kehidupan juga semakin berubah-ubah dan perlu adanya pusat control yang mengatur yaitu berupa fatwa. Di Aceh khususnya, Majelis Permusyawaratan Ulama (MPU) merupakan pihak yang berwenang untuk menetapkan suatu fatwa yang sesuai dengan kebutuhan masyarakat Aceh.

⁸Nova Effenty Muhammad, Fatwa dalam Pemikiran Hukum Islam, Gorontalo: IAIN Sultan Amai Gorontalo (Vol. 12 No.1, 2016) hal.150

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Konsep Respon

1. Definisi Respon

Menurut kamus besar Bahasa Indonesia respon merupakan suatu tanggapan, reaksi dan jawaban terhadap suatu kejadian atau peristiwa yang dialami oleh seseorang.⁹ Sedangkan menurut istilah psikologi respon merupakan rangsangan otot yang terjadi secara otomatis apabila mendapat pemicu gerakan yang diterima oleh panca indera yang kemudiandapat menghasilkan sebuah jawaban, perilaku, atau tanggapan baik buruknya yang jelas terlihat maupun tersamarkan.¹⁰

Jawaban atau output dari proses terbentuknya respon ini dapat berupa negative maupun positif, menyenangkan atau tidak menyenangkan dan suka atau tidak suka.¹¹ Semua jawaban tersebut tergantung terhadap rangsangan yang diterima oleh seseorang dalam berinteraksi dengan sesama maupun suatu peristiwa atau kegiatan. Biasanya jika seseorang memberikan respon positif maka ia akan mendekati suatu objek yang memberi rangsangan tersebut dan begitu pula sebaliknya jika seseorang memberikan respon negative maka ia akan segera menjauhi objeknya. Maka dari beberapa penjelasan diatas dapat ditarik

⁹Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Umum, 2005) hal. 167

¹⁰J.P. Chaplin, *Kamus Lengkap Psikologi*,(Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2006), hal. 432

¹¹Azwar, Saifuddin, *Reabilitas dan Validitas*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar Offset, 2000), hal.14

kesimpulan bahwa respon merupakan tanggapan dan jawaban seseorang yang terjadi ketika adanya reaksi yang merangsang panca indera baik secara langsung maupun tidak langsung.

2. Faktor Terbentuknya Respon

Manusia sejak baru lahir sudah terbiasa menerima stimulus dari luar. Stimulus tersebut diterima oleh panca indera yang kemudian di proses melalui otak untuk mengeluarkan respon yang seharusnya berdasarkan stimulus yang diterima. Seiring bertambahnya usia, stimulus yang dirasakan manusia berkembang semakin pesat dan dia akan merespon segala pergerakan yang menarik perhatian panca indera.

Selain itu, tanggapan atau respon seseorang akan terjadi jika stimulus yang mendekati dirinya memenuhi faktor penyebabnya. Hal tersebut perlu dikehatikan agar seseorang dapat meresponnya dengan baik dan positif. Tidak hanya itu, biasanya seseorang tidak merespon setiap stimulus yang berada disekitarnya, melainkan dia hanya merespon stimulus yang menarik perhatiannya saja. Hal ini dapat disebabkan oleh faktor dirinya sendiri maupun dari lingkungan sekitar.

Dari uraian diatas maka faktor terbentuknya respon dapat dikategorikan menjadi dua bagian, yaitu:

a. Faktor Internal

Faktor internal merupakan faktor yang datang dari individual itu sendiri. Pada factor internal ini terdiri dari dua unsur yaitu jasmani dan rohani. Maka kedua unsur tersebut harus saling melengkapi karena jika salah satu dari unsur itu mengalami gangguan maka respon yang dihasilkan oleh individu juga berbeda

intensinya. Unsur jasmani meliputi alat indra, urat syaraf, otot, dan bagian bagian tertentu pada otak, sedangkan unsur rohani meliputi akal, pikiran, mental, dan emosi.¹²

b. Faktor eksternal

Faktor eksternal merupakan faktor yang ada pada lingkungan. Faktor ini intensitas dan jenis benda respon atau biasa disebut stimulus. Pada dasarnya individu sangat dipengaruhi oleh lingkungan mulai dari pembentukan karakter hingga kebiasaan yang dilakukan oleh individu. Melvin De Fleur dan Sandra Bell Rokeach menyebutkan bahwa yang mempengaruhi respon atau tanggapan seseorang terhadap objek adalah perbedaan individual yang memandang bahwa sikap dan organisasi personal dan psikologi individu akan menentukan bagaimana individu memiliki stimuli dari lingkungan.¹³

3. Macam-macam Respon

Respon merupakan jawaban terhadap apa yang menarik perhatian individu. Respon ini sendiri juga tidak terlepas dari proses komunikasi dimana individu berinteraksi dengan individu lainnya maupun dengan suatu kejadian. Di dalam proses komunikasi ini individu tersebut akan memproses setiap informasi yang berada disekitarnya baik itu melalui visual atau tidak yang kemudian hasil dari komunikasi tersebut berupa tanggapan maupun respon.

Menurut Sujanto ada beberapa macam respon dapat dibedakan menurut alat indera yang digunakan menurut asal ataupun menurut ikatannya, yaitu:

¹²Arsyi Makin, Skripsi: *Respon Jama'ah Terhadap Pengajian Tafsir Tematik di Mesjid Islamic Centre Jakarta*, (Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah, 2008), hal. 30

¹³Jalaluddin Rakhmat, *Psikologi Komunikasi*, (Jakarta: Remaja Rosdakarya, 2005), hal. 203

a. Tanggapan menurut indera yang mengamati:

- 1) Tanggapan audutif, tanggapan ini merupakan tanggapan terhadap apa yang telah didengarkan oleh individu baik itu secara langsung maupun tidak. Baik itu berupa suara, ketukan, bunyi dan lain sebagainya.
- 2) Tanggapan visual, yaitu tanggapan terhadap apa yang dilihat oleh individu itu sendiri.

b. Tanggapan menurut pengalaman:

- 1) Tanggapan ingatan yaitu tanggapan yang berupa ingatan masa lalu. Terkadang seseorang tidak terlepas dari ingatan yang telah berlalu, dan kini itu sudah menjadi bagian dari diri seseorang tersebut. Contoh, masa lalu tersebut tidak akan menjadi beban ketika seseorang meresponnya dengan positif.
- 2) Tanggapan fantasi yaitu tanggapan terhadap apa yang terjadi pada masa sekarang. Seseorang akan merespon langsung terhadap stimulus yang menarik perhatiannya pada saat itu juga dan inilah dinamakan tanggapan fantasi.
- 3) Tanggapan pikiran yaitu berupa tanggapan terhadap masa yang akan datang atau terhadap sesuatu yang akan terjadi.

c. Tanggapan menurut lingkungan:

- 1) Tanggapan benda adalah tanggapan terhadap benda-benda yang berada disekitar lingkungan seseorang.

- 2) Tanggapan kata-kata adalah tanggapan seseorang terhadap ucapan atau kata-kata yang dikeluarkan oleh lawan bicaranya.¹⁴

4. Proses Terbentuknya Respon

Pada tahun 90an dalam bidang keilmuan psikologi munculah teori proses terbentuknya stimulus-respon atau biasa dikenal S-O-R sebagai singkatan dari Stimulus-Organism-Response yang kemudian diangkat menjadi teori komunikasi. Hal ini terjadi dikarenakan adanya kesamaan antara aspek material psikologi dan juga komunikasi, yaitu manusia yang meliputi komponen sikap, opini, perilaku, kognisi, afeksi, dan konasi.¹⁵ Dalam bukunya yang berjudul “sikap manusia, perubahan, serta pengukurannya,” Prof. Dr. Mar’at mengutip pendapat Hovland dan Kelley yang menyatakan bahwa dalam menela’ah sikap baru terhadap tiga variable penting, yaitu perhatian, pengertian, dan penerimaan.¹⁶



¹⁴Sujanto Agus, *Psikologi Umum*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2004), hal. 31

¹⁵Onong Uchyana Effendi, *Ilmu Teori dan Filsafat Komunikasi*, (Bandung: PT. Citra Aditya Bakr, 2005), hal.254

¹⁶Onong Uchyana Effendi, *Ilmu Teori...* hal.254-255

Dari gambar diatas dapat dilihat bahwa stimulus yang diberikan kepada kepada komunikan memiliki dua kemungkinan yaitu diterima atau ditolak. Sebuah komunikasi akan berlangsung ketika komunikan mendapat perhatian, setelah mendapat perhatian biasanya komunikan akan mengerti isi dari pesan informasi tersebut. Setelah itu, pesan diproses oleh komunikan sehingga menjadi output yang menghasilkan pesan tersebut ditolak maupun diterima.

Dalam teori stimulus-respon dalam prosesnya tidak ditujukan kepada komunikan yang bersifat individu melainkan ditujukan dalam jumlah besar seperti masyarakat atau oraganisasi pengguna media sosial. Oleh karena itu penggunaan teknologi merupakan keharusan dalam mendistribusikan pesan informasi, sedangkan individu yang tidak terjangkau oleh informasi atau pesan tersebut terpengaruh oleh isi pesan. Di sisi lain dikarenakan pesan ini disampaikan dalam jumlah orang yang banyak maka setiap informasi yang diinterpretasikan oleh setiap individu akan berbeda-beda. Hal ini disebabkan oleh perbedaan karakteristik maupun cara berfikir individu tersebut.

B. Konsep Remaja

1. Pengertian Remaja

Remaja merupakan masa peralihan kehidupan anak-anak menuju masa kehidupan dewasa dimana mereka telah mengalami perubahan baik biologis maupun psikisnya.¹⁷ Menurut Rice (dalam Gunarsa, 2004), masa remaja sering disebut sebagai masa peralihan, yaitu ketika seseorang tumbuh beranjak dewasa dari masa kanak-kanak menjadi seseorang yang memiliki kematangan. Pada masa

¹⁷Khoirul Bariyyah Hidayati dan M Fadi, *Konsep Diri, Adversity dan Penyesuaian Diri pada Remaja*, (Vol.2 No.02, 2016), hal. 137

ini, ada dua hal penting menyebabkan remaja melakukan pengendalian diri. Dua hal tersebut adalah, pertama, hal yang bersifat eksternal, yaitu adanya perubahan lingkungan, dan kedua adalah hal yang bersifat internal, yaitu karakteristik di dalam diri remaja yang membuat remaja relative lebih bergejolak dibandingkan dengan masa perkembangan lainnya (storm and stress period).¹⁸

2. Fase-Fase Remaja

Menurut para ahli mengatakan bahwa rentan usia anak remaja merupakan dari usia 10 sampai 21 tahun. Di dalam buku Jerman tertulis bahwa ada 3 fase perkembangan pada remaja yaitu yang pertama, pra-pubertas (yaitu masa peralihan dari anak-anak menuju remaja) yang kedua, pubertas (masa pemasakan seksual) dan yang ketiga, adolesensi (masa remaja akhir sebelum memasuki dewasa).¹⁹

a. Pra-pubertas

Pra pubertas adalah periode sekitar 2 tahun sebelum terjadinya pemasakan seksual yang sesungguhnya tetapi sudah terjadi perkembangan fisiologis yang berhubungan dengan pemasakan beberapa kelenjar endoktrin. Kelenjar endoktrin adalah kelenjar yang bermuara secara langsung di dalam saluran darah. Zat-zat yang dikeluarkan disebut hormon.

b. Pubertas

Dalam hal psikis biasa terjadi perubahan bentuk tubuh pada seorang anak melebarnya pinggul pada perempuan dan tumbuhnya kumis pada laki-laki,

¹⁸Dr. Singgih D. Gunarsa, *Dari Anak Sampai Usia Lanjut : Bunga Rampai Psikologi Perkembangan*.(Jakarta: PT. BPK Gunung Mulia, 2004) hal. 17

¹⁹Riryn fatmawaty, *Memahami Psikologi Remaja*.(Vol.VI No. 02, 2017) hal. 107

perubahan tersebut dikarenakan hormon pertumbuhan didalam tubuh. Selain itu, pada masa ini pencapaian identitas diri sangat tinggi dan pemikiran pun semakin logis, abstrak dan idealistis. Periode ini disebut dengan fase *puberity* yaitu suatu periode terjadinya pematangan tubuh yang ditandai dengan berat dan tinggi badan semakin berkembang, tingkat pematangan seksual semakin pesat, dan perubahan bentuk proporsi tubuh lainnya²⁰

Masa pubertas atau masa pemasakan seksual umumnya terjadi antara usia 12-16 tahun pada remaja laki-laki dan 11-15 tahun pada remaja wanita. Dalam segi interaksinya, para remaja sering memiliki sifat untuk mengikuti temannya atau biasa disebut “konformitas”, konformitas muncul ketika individu meniru sikap, atau tingkah laku orang lain dikarenakan ada tekanan nyata maupun tidak nyata, seperti membuat onar dalam hal negatif atau bersikap sopan dalam hal positif.²¹

c. Adoleses

Masa ini berkisaran dari akhir masa remaja dan awal masa dewasa, yaitu ketika seorang individu berusia 18-21 tahun. Pada masa ini biasanya seorang anak sudah dapat berinteraksi dengan masyarakat sosial dan dapat mengambil keputusan sendiri. Tidak hanya itu, seorang anak tersebut sudah dapat bersikap bijaksana.

²⁰ Syambuyusuf, *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2002) hal. 56

²¹ Amita Diananda, *Psikologi Remaja dan Permasalahannya*, (Vol. 1 No.1, 2018), hal.116.

C. Game Online Higgs Domino

1. Pengertian Game Online

Game online merupakan game yang berbasis digital yang tersedia di perangkat handphone maupun komputer. Para gamer hanya tinggal mengunduh saja game yang mereka inginkan dengan menggunakan jaringan internet. Selain itu banyak game online yang menarik perhatian dewasa, remaja bahkan anak kecil karena penampilannya yang menarik. Game online dapat diakses dimana pun dan kapanpun pemain inginkan. Kini dengan berkembangnya zaman, game online bukan hanya dapat dimainkan sendiri saja (single player) tetapi para gamer dapat memainkan game secara bersamaan (multiplayer)²². Game jenis ini disebut "Massively Multiplayer Online Games (MMOG)". MMOG memungkinkan ratusan bahkan ribuan pemain untuk bermain di waktu yang bersamaan (dengan media internet). Beberapa jenis MMOG, antara lain: MMORPG (Massively Multiplayer Online Role Playing Game): Ragnarok, Seal; MMORTS (Massively Multiplayer Online Real Time Strategy): WarCraft, Dota; MMOFPS (Massively Multiplayer Online First Person Shooter): CounterStrike, Rising Force, and Perfeck Wars; dan MMOSG (Massively Multiplayer Online Social Game".²³

Suasana permainan online didesain dengan cara semenarik mungkin agar dapat menghibur pemain. Ada berbagai macam game online yang biasanya dimainkan oleh para remaja, seperti *Mobile Legend (ML)*, *Arena of Valor (AoV)*,

²² Andri Arif Kustiwan dan Andy Widhiya Bayu Utomo, *Jangan Suka Game Online Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahannya*, (Jawa Timur: CV. Ae Media Grafika, 2019), hal. 6

²³ Andri Arif Kustiwan dan Andy Widhiya Bayu Utomo, *Jangan Suka Game Online ...* hal. 19

Clash of Clans (CoC), *Fortnite*, *Dota 2* dan *Player Unknown's Battle Ground (PUBG)*, *Higgs Domino Island*.²⁴ Pada penelitian ini, peneliti hanya focus pada game *Higgs Domino Island* saja.

2. Game Online Higgs Domino

Game *Higgs Domino Island* merupakan permainan kartu online yang didalamnya terdapat beberapa fitur permainan lainnya. Dimenu utama terdapat 6 pilihan fitur game bernama “kamar biasa, kamar Bet dan QiuQiu” yang merupakan permainan kartu, kemudian game “santai” dimana didalamnya terdiri dari beberapa permainan lainnya seperti ludo, catur, puzzle, dam dan congklak, dan game “Remi” yaitu permainan kartu joker. Selain itu terdapat pilihan fitur “lainnya” yang didalamnya juga terdiri dari bebrbagai permainan lainnya, namun yang paling dominan dimainkan adalah fitur “slot” yang terdiri lagi dari 5 permainan kartu acak yaitu “Duofu-Duocai, FaFaFa, Panda, Rezeki Nomplok, dan 5 Dragon”. 5 permainan inilah yang akan dibahas lebih mendalam pada penelitian ini.

Pada umumnya walaupun kelima game tersebut berbeda tetapi cara memainkannya tetap sama dan dengan rule yang berbeda-beda disetiap gamenya. Kelima game tersebut dimainkan hanya dengan cara menekan tombol spin kemudian semua kartu yang tersusun didalam kotak akan berubah secara acak. Kartu-kartu pada game tersebut memiliki nilai yang berbeda tergantung pada gambarnya. Sebelum memainkannya, pemain harus menentukan “Total bet” yaitu koin yang akan dipotong ketika kalah dan akan dilipat gandakan ketika menang.

²⁴ Eryzal Novrialdy, *Kecanduan Game Online Pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya*, (Vol. 27 No. 2, 2019), hal. 149

Untuk mendapatkan koin yang banyak, maka pemain harus memunculkan secara tersusun gambar kartu yang sama. Semakin tinggi nilai kartu yang tersusun secara bersamaan maka semakin tinggi pula koin yang akan dilipat gandakan. Koin ini biasa disebut dengan “chip” atau mata uang yang digunakan oleh pemain yang ketika terkumpulkan banyak maka dapat dijual dengan uang.

Didalam game tersebut menyediakan fitur sedekah yang biasa digame online lain disebut hadiah log in harian kemudian fitur top up, dan kirim. Dalam fitur kirim pemain dapat berbagi maupun menjual belikan chip yang mereka punya kepada sesama pemain lainnya. Biasanya 1000M (milyar) chip atau 1b yang di jual dengan harga pasaran sekitar 65-70 ribu rupiah. Transaksi jual belinya juga cukup mudah maka tak heran para remaja rela merogoh isi dompet mereka demi membeli chip tersebut. Maka dari itu peluang jual beli chip inilah yang membuat game Higgs Domino menjadi populer dikalangan masyarakat. Di warung kopi bahkan ditempat umum lainnya dengan mudah kita temui masyarakat yang bermain game tersebut umumnya kalangan remaja dan dewasa.

Dalam memainkan game Higgs Domino ini, para pemain hanya mengandalkan keberuntungan. Jadi jika mereka beruntung maka mereka akan mendapatkan banyak koin sehingga dapat dijual kepada pemain lainnya. Tetapi sebaliknya, jika mereka tidak beruntung maka mereka harus membeli atau top up chip dari pemain lainnya agar dapat melanjutkan permainannya. Dikarenakan hal tersebutlah para remaja menjadi kecanduan untuk terus memainkannya, mereka merasa belum puas terhadap apa yang mereka dapatkan. Menurut seorang psikologi bernama Rahmat didalam skripsi Muhammad saiful Aziz mengatakan

bahwa “game online merupakan game yang sangat menyenangkan apabila seseorang mengerti dalam memainkannya. Game online memiliki kecendrungan bersifat kecanduan bagi pemainnya ini dikarenakan game tersebut memiliki fitur yang sangat menarik, berisi gambar-gambar hingga animasi yang mendorong anak bahkan orang dewasa tertarik untuk memainkannya. Selain itu macam-macam game tersebut dirancang khusus agar anak ingin bermain terus”

D. Konsep Fatwa

1. Pengertian Fatwa

Fatwa menurut bahasa berarti jawaban mengenai suatu peristiwa (insiden), sebagaimana dikatakan oleh Zamakhsyari pada al-kasysyaf dari kata (al-fataa) yang berarti pemuda dalam usianya, dan sebagai kata kiasan (metafora) atau (isti'arah). Sedangkan pengertian fatwa menurut istilah merupakan penjelasan suatu hukum syara' pada suatu persoalan sebagai sebuah jawaban dari suatu pertanyaan, baik si penanya itu jelas identitasnya maupun tidak, baik perseorangan maupun kolektif.²⁵ Menurut kamus besar Bahasa Indonesia pengertian fatwa terbagi menjadi dua, yaitu: (1) jawaban berupa keputusan atau pendapat yang diberikan oleh mufti/ahli tentang suatu masalah, dan (2) nasihat orang alim, pelajaran baik, dan petunjuk.²⁶

Menurut Prof Amir Syarifuddin, fatwa atau ifta' berasal dari kata afta, yang berarti memberi penjelasan. Secara definitif fatwa yaitu usaha memberikan

²⁵Yusuf Qardhawi, *Fatwa Antara Ketelitian Dan Kecerobohan*, (Jakarta: Gema Insani Press, 1997) hal.05

²⁶Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, hal.240

penjelasan tentang hukum syara' oleh ahlinya kepada orang yang belum mengetahuinya.²⁷ Dari banyak uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa fatwa merupakan hasil dari ijtihad seorang mufti yang berhubungan dengan sebuah peristiwa hukum yang diajukan kepadanya. Jadi fatwa lebih khusus dari pada fikih atau ijtihad secara umum. Karena boleh jadi fatwa yang dikeluarkan seorang mufti, sudah dirumuskan dalam fikih, hanya belum dipahami oleh peminta fatwa.

2. Dasar Hukum Fatwa

Biasanya fatwa itu dikelurkan baik diminta maupun tidak, itu tergantung pada para mufti yang melihat pada perkembangan sosial budaya di masyarakat. Di dalam kehidupan bermasyarakat sering sekali menimbulkan banyak gesekan permasalahan antar sesama, oleh karena itu diperlukan adanya fatwa untuk menstabilkan keadaan dan permasalahan. Landasan hukum yang digunakan dalam mengeluarkan fatwa merupakan landasan yang berasal dari Al-Qur'an, Hadist, Ijtihad melalui ijma' dan qiyas.

a. Al-Qur'an

Contoh ayat-ayat Al-Qur'an yang secara eksplisit mempergunakan terminologi fatwa dapat ditemukan misalnya seperti dijelaskan pada ayat Al-qur'an surah An-Nahl ayat 43:

وَمَا أَرْسَلْنَا مِنْ قَبْلِكَ إِلَّا رَجَالًا نُوحِي إِلَيْهِمْ فَاسْأَلُوا أَهْلَ الذِّكْرِ إِنْ كُنْتُمْ لَا تَعْلَمُونَ

“Dan Kami tidak mengutus sebelum engkau (Muhammad), melainkan orang laki-laki yang Kami beri wahyu kepada mereka; maka bertanyalah kepada orang yang mempunyai pengetahuan jika kamu tidak mengetahui,” (QS. An-Nahl: 43)²⁸

²⁷ Mardani, *Ushul Fiqh*, (Jakarta: Raja Wali, 2013) hal.373

²⁸ Alquran Surah An-Nahl ayat 43. Terjemahan Departemen Agama Republik Indonesia

Selain itu, ada juga firman Allah yang menjelaskan tentang adanya fatwa di dalam Al-Qur'an. Yaitu surah An-Nisa ayat 127:

وَيَسْتَفْتُونَكَ فِي النِّسَاءِ ۚ قُلِ اللَّهُ يُفْتِيكُمْ فِيهِنَّ وَمَا يُتْلَىٰ عَلَيْكُمْ فِي الْكِتَابِ فِي يَتِمَى النِّسَاءِ الَّتِي لَا تُوْتُونَهُنَّ مَا كُتِبَ لَهُنَّ وَتَرْغَبُونَ أَن تَنْكِحُوهُنَّ ۚ وَالْمُسْتَضْعَفِينَ مِنَ الْوِلْدَانِ وَأَن تَقُومُوا لِلْيَتَامَىٰ بِالْقِسْطِ ۚ وَمَا تَفْعَلُوا مِنْ خَيْرٍ فَإِنَّ اللَّهَ كَانَ بِهِ عَلِيمًا

“Dan mereka meminta fatwa kepadamu tentang perempuan. Katakanlah, “Allah memberi fatwa kepadamu tentang mereka, dan apa yang dibacakan kepadamu dalam Al-Qur'an (juga memfatwakan) tentang para perempuan yatim yang tidak kamu berikan sesuatu (maskawin) yang ditetapkan untuk mereka, sedang kamu ingin menikahi mereka dan (tentang) anak-anak yang masih dipandang lemah. Dan (Allah menyuruh kamu) agar mengurus anak-anak yatim secara adil. Dan kebajikan apa pun yang kamu kerjakan, sesungguhnya Allah Maha Mengetahui.” (QS. An-Nisa: 127) ²⁹

b. Hadist

Secara terminologi, sunnah bisa dilihat dari tiga bidang ilmu, yaitu ilmu *hadits*, ilmu fiqh, dan ushul fiqh. Sunnah menurut para ahli hadits identik dengan hadits, yaitu seluruh yang disandarkan kepada Nabi Muhammad SAW, baik perkataan, perbuatan, maupun ketetapan atau sifatnya sebagai manusia biasa, akhlaknya, apakah itu sebelum maupun setelah diangkat menjadi Rasul.

Berkenaan dengan adanya fatwa, seperti sabda Rasulullah:

Dari ibnu abbas r.a. bahwa Sa'ad Bin 'Ubadah r.a. Minta Fatwa kepada Nabi SAW., yaitu dia mengatakan; sesungguhnya ibuku meninggal dunia padahal beliau mempunyai kewajiban nadzar yang belum ditunaikannya? Lalu Rasulullah SAW. Menjawab: “tunaikan nadzar itu atas nama ibumu”. (HR Abu daud dan Nasai) ³⁰

²⁹ Al-quran Surah An-Nisa ayat 127. Terjemahan Departemen Agama Republik Indonesia

³⁰ Mu'amal Hamidy, et al. *Terjemahan Nailul Authar, Himpunan Hadis-Hadis Hukum*, jilid 6, Surabaya: Bina Ilmu, 1986, h. 597-598.

c. Ijma'

Ijma' menurut istilah para ahli *ushul fiqh* adalah: kesepakatan seluruh para mujtahid dikalangan ummat Islam pada suatu masa setelah Rasulullah SAW wafat, terhadap hukum *syara'* tentang suatu masalah atau suatu kejadian. *Ijma'* adalah kesepakatan para ulama dalam menetapkan suatu hukum dalam agama berdasarkan Al-Qur'an dan Hadis dalam suatu perkara yang terjadi (Rahman, 2010:145-147). *Ijma'* dapat terwujud apabila terdapat unsur-unsur/rukun.³¹

Adanya kesepakatan sejumlah mujtahid pada suatu masa tentang suatu peristiwa yang terjadi.

- 1) Kesepakatan para mujtahid itu harus berasal dari semua tempat dan golongan.
- 2) Kesepakatan para mujtahid itu harus nyata, baik dinyatakan dengan lisan maupun dapat dilihat dalam perbuatan.
- 3) Kesepakatan itu adalah kesepakatan yang bulat dari seluruh mujtahid.

E. Perjudiaan

1. Pengertian Judi dan Hukum Judi

Judi merupakan kegiatan bermain yang didalamnya mengandung unsur taruhan, biasanya yang dipertaruhkan tersebut adalah uang. Seperti yang dijelaskan pada Kamus Bahasa Indonesia, judi merupakan permainan dengan bertaruh uang atau

³¹Masrina. *Dalil Dalil Hukum Yang Digunakan Dalam Fatwa Dewan Syariah Nasional Majelis Ulama Indonesia* Nomor 40/DSN-MUI/X/2003 Tentang Pasar Modal Syariah. (Vol.3 No. 2, 2020) hal. 124-125

barang berharga (seperti main dadu, main kartu dan sebagainya).³² Menurut KUHP perjudian adalah permainan yang berdasarkan pengharapan untuk menang yang pada umumnya bergantung pada untung-untungan saja, dan juga pengharapan itu jadi bertambah besar karena kepintaran dan kebiasaan bermain.³³

Menurut para ulama Yusuf Qardawi mengatakan bahwa perjudian adalah permainan yang pemainnya mendapatkan keuntungan atau kerugian, Setiap permainan yang ada unsur perjudiannya adalah haram.³⁴ Hasbi ash-Shiddieqy juga mengartikan judi dengan segala bentuk permainan yang ada wujud kalah menangnya dimana pihak yang kalah memberikan sejumlah uang atau barang yang disepakati sebagai taruhan kepada pihak yang menang. Dari penjelasan para ulama tersebut maka dapat disimpulkan bahwa judi merupakan suatu permainan yang mengandung unsur taruhan didalamnya dan hanya mengandalkan keuntungan untuk memenangkan permainan, dimana para pemain hanya berharap kemenangan dari bermain judi tanpa adanya kerja keras. Hal ini dapat menimbulkan banyak mudharat bagi pemain maupun lingkungan disekitarnya.

Pada umumnya, prinsip bermain judi memiliki tujuann yang sama yaitu untuk mendapatkan keuntungan jika menang taruhan. Semakin besar uang atau barang yang dipertaruhkan harganya akan semakin besar pula uang yang didapat, bahkan ada juga orang yang menjadikan judi sebagai mata pencariannya, yang

³²Departemen Pendidikan Nasional, Kamus Besar Bahasa Indonesia, Balai Pustaka, Jakarta, 2002, hal.479

³³R. Sesilo, 1986, *Kitab Undang Undang Hukum Pidana (KUHP)*, Karya Nusantara Bandung, Sukabumi, hal. 222

³⁴Yusuf Qardhawi, (*Al-Halal wa Al-Haram fi Al-Islam*), Terj. Wahid Ahmadi *Halal dan Haram dalam Islam*, Era Intermedia, Surakarta, 2007, hal. 423

bertujuan untuk memenuhi kebutuhan ekonomi dari masyarakat. Maka dari itu dengan bermain judi orang dapat memenuhi kebutuhan hidup.

Hukum berjudi didalam Islam adalah haram, karena berjudi banyak mengandung *mudharat* bagi para pemainnya. Seperti yang dijelaskan didalam Al-Qur'an surah Al-Baqarah ayat 219 dan surah Al-Maidah ayat 90-91:

يَسْأَلُونَكَ عَنِ الْخَمْرِ وَالْمَيْسِرِ قُلْ فِيهِمَا إِثْمٌ كَبِيرٌ وَمَنَافِعُ لِلنَّاسِ وَإِثْمُهُمَا أَكْبَرُ مِنْ نَّفْعِهِمَا
وَيَسْأَلُونَكَ مَاذَا يُنفِقُونَ قُلِ الْعَفْوَ كَذَلِكَ يُبَيِّنُ اللَّهُ لَكُمْ الْآيَاتِ لَعَلَّكُمْ تَتَفَكَّرُونَ

“Mereka bertanya kepadamu tentang khamar dan judi. Katakanlah: "Pada keduanya terdapat dosa yang besar dan beberapa manfaat bagi manusia, tetapi dosa keduanya lebih besar dari manfaatnya, dan mereka bertanya kepadamu apa yang mereka nafkahkan. Katakanlah: yang lebih dari keperluan." Demikianlah Allah menerangkan ayat-ayat-Nya kepadamu supaya kamu berfikir” (Qs. Al-Baqarah: 219)³⁵

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِنَّمَا الْخَمْرُ وَالْمَيْسِرُ وَالْأَنصَابُ وَالْأَزْلَامُ رَجْسٌ مِنْ عَمَلِ الشَّيْطَانِ فَاجْتَنِبُوهُ
لَعَلَّكُمْ تَفْلَحُونَ إِنَّمَا يُرِيدُ الشَّيْطَانُ أَنْ يُوقِعَ بَيْنَكُمْ الْعَدَاوَةَ وَالْبَغْضَاءَ فِي الْخَمْرِ وَالْمَيْسِرِ وَيَصُدَّكُمْ
عَنْ ذِكْرِ اللَّهِ وَعَنِ الصَّلَاةِ فَهَلْ أَنْتُمْ مُنْتَهُونَ

”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. 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).” (Qs. Al-Maidah: 90-91)³⁶

³⁵ Al-Qur'an Surat Al-Baqarah ayat 219, Yayasan Penyelenggara Penerjemah dan Penafsir Al-Qur'an, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, Kementerian Agama RI, Jakarta, 2012, hlm. 48.

³⁶ Al-Qur'an Surat Al-Maidah ayat 90-91, Yayasan Penyelenggara Penerjemah dan Penafsir Al-Qur'an, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, Kementerian Agama RI, Jakarta, 2012, hlm. 118.

Kedua ayat diatas menjelaskan bahwa hukum bermain judi adalah hal yang sangat dilarang dalam Islam. Karena dalam praktiknya, judi sangat merugikan para pemainnya dimana judi dapat mempengaruhi kehidupan seseorang menjadi malas bekerja dan menimbulkan sifat yang buruk bagi penjudi. Sebagaimana Imam Ghazali menjelaskan seluruh permainan yang didalamnya terdapat unsur perjudian, maka permainan itu hukumnya haram. Dimana pemain tidak lepas dari untung dan rugi.

2. Judi Online

Seiring berkembangnya zaman, teknologi juga semakin modern dimana setiap orang dapat mengakses apa saja melalui internet. Judi online salah satunya, permainan judi online sering sekali ditemukan di *smartphone* maupun *computer*. Di dalam perjudian online ini pemain akan memilih meja taruhannya terlebih dahulu dan masuk ke dalam meja taruhan tersebut, kemudian memilih salah satu pilihan diantara banyak pilihan lain dan harus memilih yang benar, jadi bagi pemain yang kalah akan membayar taruhannya yang sesuai dengan jumlah nilai yang telah di persetujui.³⁷ Besarnya taruhan dan banyaknya pertaruhan akan ditentukan sebelum memasuki meja perjudian.

Menurut Wahib dan Labib perjudian online adalah suatu kegiatan sosial yang melibatkan sejumlah uang (atau sesuatu yang berharga) dimana pemenang memperoleh uang dari yang kalah. Resiko yang diambil bergantung pada kejadian-kejadian dimasa mendatang dengan hasil yang tidak di ketahui dan

³⁷Lumbantobing C.H Rikki, 2017, “Pertanggungjawaban Pidana Pelaku Turut Serta Dalam Perusahaan Permainan Judi (Studi Putusan Nomor. 268/Pid.B/2015/PN.BNJ)”, Skripsi Fakultas Hukum , Universitas HKBP Nommensen, hal 31

hanya di tentukan oleh hal-hal yang bersifat kebetulan, keberuntungan resiko yang diambil bukanlah suatu yang harus dilakukan, kekalahan kehilangan dapat dihindari dengan tidak ambil bagian dari perjudian.³⁸ Selanjutnya pendapat lain dikemukakan oleh Isjoni, perjudian online adalah perjudian yang menggunakan jaringan internet dalam proses mainannya, di dalam kehidupan masyarakat khususnya siswa judi online tidak asing lagi bagi kehidupan para pelajar karena proses permainan judi online sangat dekat pada kehidupan pelajar sangat mudah di jumpai bahkan sebagian pelajar sudah menjadikan judi online sebagai hiburan atau permainan yang menjanjikan kemenangan.³⁹

Perjudian online ini biasanya terdapat pada game online. Jika dilihat dari sudut pandang Islam gameonline merupakan sesuatu yang baru dan belum ada hukumnya di dalam Al-Quran maupun Al-Hadits. Pengambilan hukum sesuatu yang baru dapat dilakukan dengan menarik hukum asal perkara tersebut, di dalam UshulFiqh ada kaidah yang menyatakan:

الأصل في الأشياء الإباحة

“Hukum asal segala sesuatu itu mubah, sampai ada dalil yang jelas yang melarangnya”

Hukum asal segala sesuatu itu mubah, sampai ada dalil yang jelas yang melarangnya. Berkenaan dengan gameonline menurut kaidah di atas maka dihukumi boleh selama game tersebut tidak menimbulkan kemudharatan sehingga dapat menggugurkan hukum asal dari game tersebut. Firdausmengatakan bahwa sebuah permainan harus halal secara syar'i, seperti halnya kuis edukasi, olahraga,

³⁸Wahib A dan Labib M, *Kejahatan Mayantara (Cyber Crime)*.(Bandung : Refika Aditama, 2005), hal. 35

³⁹Isjoni,*Masalah Sosial Masyarakat*. (Pekan Baru: Unri Press, 2002), hal.123

permainan angka, menyusun balok.⁴⁰ Kemajuan teknologi yang semakin pesat membuat game online semakin bervariasi macamnya. Banyak game-game online saat ini yang menerapkan sistem jual beli koin di dalamnya bahkan ada juga yang beraroma perjudian seperti halnya pada game Poker dan sejenisnya yang di dalamnya memperjual belikan koin agar dapat bermain, dan bagi yang kalah akan kehilangan koinnya.

Ma'u mengatakan bahwa Islam sangat melarang segala sesuatu yang ada unsur perjudian di dalamnya, dan segala permainan yang ada unsur taruhannya termasuk dalam kategori perjudian⁴¹. *Game Online Higgs Domino* salah satunya, *Game* tersebut memberikan dampak negative dan mudharat (bahaya) terhadap kehidupan individu, keluarga, masyarakat serta bangsa. Selain itu, juga bertentangan dengan syariat Islam karena mengandung praktik taruhan di dalamnya. Pemain harus bertaruh sejumlah *chip* atau uang sebelum permainan dimulai. Biasanya *chip* yang didapatkan diperoleh dari agen yang berasal dari sesama pemain *Game Online Higgs Domino* ini juga

⁴⁰Firdaus, *Pelaksanaan kewajiban orang tua terhadap anak pecandu game online di jalan raya kota Bengkulu dalam perspektif hukum islam*. (Jurnal Vol.3 No.1, 2018) hal. 206–219

⁴¹Ma'u, *Judi Sebagai Gejala Sosial (Perspektif Hukum Islam)*, (Vol.05 No.2, 2016) hal.147

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Pada penelitian ini peneliti menggunakan metode kualitatif. Metode kualitatif merupakan cara pengumpulan data untuk menjawab masalah dalam penelitian yang berkaitan dengan data berupa narasi yang bersumber dari kegiatan wawancara, observasi, dokumentasi, dsb.⁴² Biasanya metode Kualitatif digunakan untuk menjelaskan kebiasaan seseorang, pemikiran, budaya social bahkan kejadian alamiah.

Metode kualitatif digunakan untuk menafsirkan dan memahami suatu peristiwa interaksi tingkah laku manusia dalam situasi tertentu berdasarkan pemahaman perspektif peneliti sendiri⁴³. Penelitian ini berfungsi untuk memahami suatu peristiwa yang diteliti secara mendalam berdasarkan segala ketentuan yang telah ditentukan oleh peneliti. Oleh karena itu, berdasarkan keterangan diatas peneliti memilih metode kualitatif sebagai metode pengumpulan data untuk mengumpulkan segala informasi secara apa adanya tanpa merekayasa mengenai Respon Remaja/Pemain game online Higgs Domino terhadap fatwa MPU Aceh.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi merupakan alamat secara mendetail dimana sebuah penelitian akan dilakukan. Penelitian ini akan dilakukan di warung kopi Pak Sem dan Kantor MPU Banda Aceh.

⁴²Dr. Wahidmurni, *Pemaparan Metode Penelitian Kualitatif*, (Malang: UIN Maulana Malik Ibrahim, 2017), hal. 01

⁴³Imam Gunawan, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Malang: Universitas Malang, 2015), hal. 02

C. Subjek Penelitian

Populasi adalah individu yang menjadi subjek atau objek pada wilayah dan waktu yang telah ditentukan dengan kualitas tertentu yang akan diamati.⁴⁴ Sedangkan Sampel adalah bagian dari populasi yang akan menjadi perwakilan subjek pada sebuah penelitian. Jadi yang menjadi populasi pada penelitian ini merupakan remaja yang nongkrong atau duduk di warung Pak Sem Kupa, Lampriet.

Sedangkan dalam menentukan sebuah subjek di dalam penelitian ini, peneliti menggunakan purposive sampling, dimana peneliti memilih siapa subjek terbaik yang memenuhi kriteria untuk memberikan informasi yang dibutuhkan, oleh karena itu pemilihan subjeknya harus memenuhi kriteria yang telah ditentukan oleh si peneliti.⁴⁵ Ciri khususnya merupakan remaja laki-laki yang berumur 18-23 tahun dan remaja yang sering (dalam artian orang yang menghabiskan waktu selama minimal 2 jam setiap harinya) duduk di warung Pak Sem Kupa. Jadi sampel yang saya ambil berjumlah 6 orang dari remaja/pemain dan 1 orang wakil kepala kantor MPU.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik Pengumpulan data merupakan proses untuk mengumpulkan sejumlah informasi dari objek yang akan diteliti. Pada proses ini peneliti perlu menyusun rencana atau tujuan yang ingin dicapai agar penelitian tersebut akurat. Adapun teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah observasi, wawancara dan dokumentasi.

⁴⁴Supardi, *Populasi dan Sampel Penelitian*, Jounal UII, No. 17, hal. 101

⁴⁵Silalahi Ulber, *Metode Penelitian Sosial*, (Bandung: Refika Aditama, 2019)

1. Observasi

Observasi adalah proses melihat langsung atau mengamati suatu objek untuk memperoleh sebuah informasi dan data yang akurat sesuai dengan objek yang diamati. Proses ini merupakan penelitian yang dilakukan secara sengaja dan sistematis dengan menggunakan panca indera terutama mata saat kejadian berlangsung. Menurut Lexy didalam bukunya disebutkan bahwa observasi merupakan pengamatan secara langsung terhadap fenomena yang dikaji, dimana peneliti terjun secara langsung dalam lingkungan masyarakat yang menjadi objek penelitian.⁴⁶

2. Wawancara

Wawancara adalah suatu kegiatan dimana peneliti melakukan percakapan dengan dengan dengan individu yang menjadi sampel penelitian guna untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan oleh peneliti itu sendiri. Mudjia Raharjo (2011) mengatakan bahwa wawancara adalah proses komunikasi atau interaksi untuk mengumpulkan informasi dengan cara tanya jawab antara peneliti dengan informan atau subjek penelitian.⁴⁷

Wawancara terdapat 3 jenis yaitu terstruktur, semi terstruktur dan tidak terstruktur. Pada penelitian ini, peneliti lebih memilih jenis wawancara semi terstruktur yaitu pelaksanaannya lebih bebas dibandingkan dengan wawancara terstruktur. Kemudian dengan adanya wawancara semi struktur maka informan tersebut lebih leluasa untuk memberikan informasi secara mendalam.

⁴⁶Lexy J. Moleong, *Metodelogi Penelitian Kualitatif*,(Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2007), hal.5

⁴⁷Mudjia Raharjo, *Metode Pengumpulan Data Penelitian Kualitatif*, (Malang: UIN Maliki Malang, 2011) hal. 32

3. Dokumentasi

Sugiyono mengatakan focus dokumentasi adalah memanfaatkan fakta yang tersimpan dalam bahan yang berbentuk terdokumentasi, dokumentasi tersebut bias berupa karya tulis, gambar, atau karya monumental seseorang dan sifat utama dari data ini tidak dibatasi oleh waktu atau ruang, yang memberikan kesempatan kepada peneliti untuk menemukan apa yang terjadi di masa lalu.⁴⁸ Namun pada penelitian ini dokumentasi yang di pilih berupa record, foto atau video yang berkaitan dengan kegiatan yang diteliti.

E. Teknik Analisis Data

Noeng Muhadjir mengemukakan bahwa pengertian analisis data merupakan upaya untuk mencari dan menata secara sistematis data dari hasil proses serangkaian wawancara, observasi, dokumentasi atau lainnya yang kemudian hasil tersebut dapat diolah oleh peneliti untuk meningkatkan pengetahuan tentang apa yang sedang ditelitinya dan dapat menyajikannya sebagai temuan bagi orang lain.⁴⁹ Pada analisis kualitatif data yang akan disajikan merupakan kata-kata yang dirangkai menjadi teks yang diperluas dan biasanya tidak perhitungan sistematis atau statistika sebagai alat bantu analisis.

Menurut Miles dan Huberman, kegiatan analisis data terdiri dari tiga alur kegiatan yang terjadi secara bersamaan, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi. Data tersebut dikatakan terjadi secara bersamaan dikarenakan saling berkaitan satu sama lain ketika proses pengambilan data terjadi

⁴⁸Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2014), hal. 72

⁴⁹Noeng Muhadjir, *Metodologi Penelitian Kualitatif Pendekatan Positivistik, Rasionalistik, Phenomenologik, dan Realisme Metaphisik Telaah Studi Teks dan Penelitian Agama*, 1998, hal.104

hingga proses akhir pengolahan data yaitu penarikan kesimpulan.⁵⁰ Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian kualitatif mencakup transkrip hasil wawancara, reduksi data, penyajian data dan kemudian kesimpulan. Berikut merupakan teknik analisis data yang digunakan oleh peneliti:

1. Reduksi Data merupakan proses yang terjadi secara terus menerus selama penelitian tersebut berlangsung. Proses ini biasanya meliputi pengklasifikasian data, penyederhanaan, penajaman, serta pengorganisasikan data dari catatan yang diperoleh dari observasi dan wawancara. Melalui proses tersebut sehingga data dapat dengan mudah diverifikasi dan ditarik kesimpulannya. Berdasarkan penjelasan diatas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa reduksi merupakan proses meringkas, mengkode, serta menggolongkan data kedalam pola yang lebih luas⁵¹
2. Penyajian Data adalah kegiatan pengumpulan informasi yang disusun sedemikian rupa sehingga memungkinkan peneliti untuk menarik kesimpulan serta pengambilan tindakan. Bentuk penyajian informasi ini biasanya dalam bentuk teks naratif yang disusun dengan padu sehingga memudahkan untuk melihat apa yang sedang terjadi.
3. Penarikan Kesimpulan adalah upaya membuat kesimpulan dari hasil catatan lapangan observasi dan wawancara. Kesimpulan-kesimpulan ini juga telah diverifikasi selama penelitian berlangsung seperti dengan cara memikirkan ulang selama penulisan serta tinjauan ulang catatan lapangan.

⁵⁰Ulber Silalahi, "Metode Penelitian Sosial", 2019. Hal.339

⁵¹Moleong, Lexi J. *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2000), hal.330

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Sejarah singkat Game Higgs Domino

Permainan game dominomerupakan permainan turunan dari domino, permainan kartu tradisional yang berasal sdari Negara China. Awalnya game ini merupakan permainan yang dipersembahkan untuk sang Kaisar Hui, di awal abad ke-12 M. Kemudian, sang Kaisar menyuruh prajuritnya untuk menyebar luaskan permainan kartu ini ke seluruh negeri. Terlepas dari jenis yang berbeda, akhirnya kartu domino bisa tersebar ke seluruh dunia berkat perdagangan yang dilakukan oleh pedagang-pedagang, yang mana sekaligus membawakan kultur dari negaranya.

Pada mulanya, permainan ini dilakukan secara darat atau temu langsung antar pemain. Dimainkan di tempat khusus, seperti rumah judi atau casino, dan dibarengi dengan taruhan yang besar. Perangkat yang dibutuhkan cukup sederhana, sebuah meja untuk arena, beberapa kursi untuk pemain, dan sat dek kartu domino lengkap berjumlah 28 buah. Walaupun menggunakan kursi, tidak jarang pula ia bisa dimainkan dengan alas yang rata, dimana pemain lainnya duduk melingkar mengelilinginya.

Seiring dengan perkembangan zaman dan teknologi keika internet mulai *booming* dipakai banyak muncul situs-situs judi online yang menghadirkan taruhan online. Karena kepraktisan yang diberikan, banyak orang yang kemudian berinisiatif untuk mengangkat judi menjadi permainan yang bisa diakses dimana

saja. Inilah yang kemudian membuat banyak permainan judi darat diadaptasi dan di permak ulang menjadi permainan yang bisa dimainkan hanya dengan bermodalkan jaringan internet dan perangkat yang mendukung. Makin kesini, makin banyak yang diadaptasi, tidak hanya permainan kartu saja, namun juga permainan *slot games*, bahkan taruhan olahraga. Beberapa negara yang sebelumnya melarang judi kemudian kecolongan dengan adanya permainan judi daring. Banyak pemain yang akhirnya berpindah haluan menuju ke situs internet untuk bermain dan melipat gandakan uang. Regulasi semakin diperketat, dan banyak situs yang kemudian tidak bisa diakses karena memiliki konten judi.⁵²

Kemudian pada tanggal 11 November 2018 game domino ini rilis di Indonesia oleh pengembangnya yang sah yaitu higgs game dan menamakan gamenya higgs domino island.⁵³ Game higgs domino ini kemudian mulai banyak dimainkan di Aceh pada tahun 2019.

B. Pertimbangan MPU Dalam Mengeluarkan Fatwa Terhadap Game

Higgs domino

1. Majelis Permusyawaratan Ulama (MPU) Aceh

Aceh merupakan daerah yang diberikan otonomi khusus oleh pemerintah Indonesia berupa keistimewaan untuk mengatur daerahnya sendiri. Kekhususan lainnya yang dipercayakan kepada daerah aceh yaitu dalam bidang pendidikan, agama, adat istiadat, syariat islam dan partisipasi ulama dalam

⁵² Diakses dari <https://colorofchange.org/asal-mula-permainan-domino99-perkembangan-dan-cara-bermainnya/> pada tanggal 06 Desember 2021 pukul 14:04

⁵³ Diakses dari <https://fokusjabar.id/2021/07/25/review-game-higgs-domino-island-berhadiah/> pada tanggal 06 Desember 2021 pukul 14:20

implementasi program-program pemerintahan dalam kehidupan sehari-hari.⁵⁴ Syariat Islam di Aceh sangatlah kental, oleh karena itu Aceh sering disebut sebagai *seramo mekah*. Pelaksanaan syariat Islam secara menyeluruh dan kaffah dalam kehidupan masyarakat Aceh menjadi bagian penting dalam perkembangan syariat Islam di Nuantara. Pihak yang mengatur segala kemaslahatan yang ada di Aceh yaitu Majelis Permusyawaratan Ulama (MPU) yang beranggotakan ulama dan cendekiawan muslim yang memahami ilmu agama Islam.

Majelis permusyawaratan Ulama (MPU) yang berada di tingkat provinsi maupun daerah bersifat independen dan kepengurusannya dipilih dalam musyawarah ulama. MPU berfungsi menetapkan fatwa dan memberikan pertimbangan terhadap kebijakan pemerintah Aceh serta memberikan nasehat dan bimbingan kepada masyarakat berdasarkan ajaran Islam.⁵⁵ Fatwa adalah keputusan MPU Aceh yang berhubungan dengan syari'at Islam terhadap masalah pemerintahan, pembangunan, ekonomi, sosial budaya dan kemasyarakatan.

Pada dasarnya hukum bermain merupakan boleh jika itu tidak mengandung unsur yang dilarang dalam ajaran Islam. Jika bermain game dapat menimbulkan mudharat seperti kecanduan, perjudian, kekerasan, malas bekerja, menyibukkan diri dengan game tersebut dan dapat menjauhkan diri dari Allah maka game tersebut haram dimainkan. Di Indonesia khususnya di Aceh sudah tidak jarang dengan adanya game online Higgs Domino, game ini sedang sangat marak-maraknya dimainkan oleh kalangan muda hingga dewasa. Namun game ini

⁵⁴Syahrozi R, *Peran Majelis Permusyawaratan Ulama Aceh dalam Mengawasi Penyelenggaraan Pemerintahan Daerah Berdasarkan Syariat Islam*, (Banda Aceh: Universitas Muhamadiyah, 2019), hal. 01

⁵⁵Pemerintah Aceh, *Muzakarah Pemikiran Ulama Aceh*, (Banda Aceh: Naskah Aceh, 2019), hal. 229.

mengandung praktik perjudian dimana didalamnya pemain harus bertaruh koin untuk bermain dan hanya mengandalkan keberuntungan belaka. Ketika pemain diuntungkan maka koin yang diperolehnya dapat dijual belikan kepada sesama pemain game dan hal inilah yang dapat digolongkan haram. Game ini sangat berpengaruh buruk karena pemain akan menjadi kecanduan dan juga malas bekerja. Hal ini dapat merusak moral generasi bangsa.

Sama halnya dengan game Player Unknown's Battle Grounds PUBG dimana game tersebut banyak mengandung unsur kekerasan, pembunuhan, dan kebrutalan. Oleh karenanya game ini sangat bahaya dimainkan oleh para anak-anak hingga remaja. Dalam hal inilah pihak MPU sangat berperan penting untuk mengatur segala permasalahan yang terjadi dalam kehidupan masyarakat melalui fatwanya.⁵⁶ Berikut merupakan salah satu fatwa yang telah ditentukan No 3 tahun 2019 tentang hukum bermain PUBG dan sejenisnya menurut ajaran Islam pada tanggal 19 Juni 2019.

- a. "Game PUBG (*Player Unknown's Battle Grounds*) dan sejenisnya adalah sebuah permainan interaktif elektronik dengan jenis pertempuran yang mengandung unsur kekerasan dan kebrutalan, mempengaruhi perubahan perilaku menjadi negatif, menimbulkan perilaku agresif, kecanduan pada level berbahaya dan mengandung unsur penghinaan terhadap simbol-simbol Islam
- b. Hukum bermain game PUBG (*Player Unknown's Battle Grounds*) dan sejenisnya adalah haram."

Seperti penjelasan di atas pada poin b yaitu hukum bermain game PUBG dan sejenisnya adalah haram. Kata sejenisnya disini berarti termasuk game Online Higgs Domino dimana game tersebut banyak mengandung kemudharatan untuk dimainkan. Game Online Higgs Domino mengandung transaksi perjudian dimana

⁵⁶Kahiruddin, *Hukum bermain Game Online Player Unknown's Battle Grounds (PUBG) Menurut Fatwa MPU Aceh Nomor 3 Tahun 2019*, (Vol.18 No.1, 2020), hal.27-28

salah satu pemain ada yang diuntungkan dan dirugikan. Mereka para pemain hanya mengandalkan keberuntungan maupun skill untuk memenangkan game tersebut. Maka sudah sangat jelas game ini tidak boleh dimainkan.

2. Game Higgs Domino Termasuk Judi Online

Higgs Domino Island saat ini banyak digemari pemain game di Aceh. Tak hanya remaja dan dewasa, anak-anak pun banyak yang mainkan game Higgs Domino. Persoalan muncul karena game higgs domino dianggap judi. Atau setidaknya game higgs domino menjadi sarana judi bagi para pemain game dan pemuda. Meskipun unsur judi dalam game higgs domino itu hanya pada taruhan atau terkait jual beli chips. Tak ubahnya seperti taruhan pada balapan liar ataupun taruhan bola dan sebagainya. Yang disebut permainan judi adalah tiap-tiap permainan, di mana pada umumnya kemungkinan mendapat untung bergantung pada peruntungan belaka, juga karena pemainnya lebih terlatih atau lebih mahir. Di situ termasuk segala pertarungan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain-lainnya yang tidak diadakan antara mereka yang turut berlomba atau bermain, demikian juga segala pertarungan lainnya.

Selain itu, dalam permainan judi juga melibatkan adanya pertarungan. Didalam game higgs domino ini terdapat adanya untung-untungan dan pertarungan, ini yang kemudian game higgs domino ini termasuk kepada judi online. Sementara itu, dalam penelusuran masalah higgs domino ini telah dibahas sejumlah ulama Nahdatul Ulama (NU) pada Rapat Komisi Bahsul Masail Pengurus Wilayah Nahdatul Ulama (PWNU) Aceh pada 26 Desember 2020. Fatwa ulama NU Aceh

mengharamkan game Higgs Domino, karena dinilai mengandung praktik perjudian. Game online yang tidak mengandung unsur perjudian juga haram hukumnya. Alasannya, jika game tersebut menimbulkan kemudharatan (sisi buruk) baik pada fisik maupun mental para pemainnya. Fatwa haram juga berlaku untuk game yang mengandung unsur kekerasan dan menimbulkan kemaksiatan, serta melecehkan simbol-simbol Islam.⁵⁷

3. Pertimbangan MPU Dalam Mengeluarkan Fatwa Terhadap Game Higgs domino

Pembahasan terkait *game online* dalam khazanah hukum Islam merupakan sebuah permasalahan yang belum ada hukumnya secara lugas baik dalam al-Quran maupun al-Hadis. Hal tersebut timbul setelah manusia melakukan berbagai inovasi di segala bidang kehidupan yang belum ada pada zaman sebelumnya. Pada dasarnya Islam memandang suatu permainan berdasarkan manfaat serta tujuan dari perilaku tersebut dengan syarat tidak (berlebih-lebihan) yakni menghabiskan kemampuan yang dimiliki untuk memenuhi hawa nafsunya.

. Pada hakikatnya sebuah permainan itu hukumnya boleh. Baik permainan tersebut bersifat *offline* maupun *online*. Namun kebolehan tersebut berakhir manakala terdapat unsur-unsur yang dapat merusak atau menimbulkan bahaya yang mengakibatkan hukumnya bergeser dari boleh menjadi dilarang ataupun makruh

⁵⁷Wawancara Dengan Muhibbuththabary, Wakil Ketua II MPU Aceh, pada tanggal 1 Desember 2021 pukul 11.06.

sesuai dengan kadar kemudharatan yang ditimbulkannya.⁵⁸ Ada dua pertimbangan dalam menetapkan fatwa tersebut.

1) Masalah

Maslahah, secara etimologi adalah kata tunggal dari al-masalih, yang searti dengan kata salah, yaitu " mendatangkan kebaikan". Terkadang digunakan juga istilah lain yaitu al-islihs yang berarti " mencari kebaikan ". Tak jarang kata masalah atau istislah ini disertai dengan kata al-mu nasib yang berarti "hal-hal yang cocok, sesuai dan tempat penggunaannya. Dari beberapa arti ini dapat diambil suatu pemahaman bahwa setiap sesuatu yang mengandung manfaat di dalamnya baik untuk memperoleh kemanfaatan, kebaikan, maupun untuk menolak kemudharatan, maka semua itu disebut dengan masalah.⁵⁹

Pengertian masalah dalam bahasa arab berarti “perbuatan- perbuatan yang mendorong kepada kebaikan manusia”. Dalam artinya yang umum yaitu, setiap segala sesuatu yang umum bagi manusia, baik dalam arti menarik atau menghasilkan manfaat seperti menghasilkan keuntungan atau kesenangan, atau bahkan dalam arti menolak atau menghindarkan mudharat, seperti menolak kemudharatan atau kerusakan. Jadi setiap yang mengandung manfaat patut disebut

⁵⁸ Wawancara dengan Muhibbuththabary, Wakil Ketua II MPU Aceh, pada tanggal 1 Desember 2021 pukul 11.06.

⁵⁹ H.M.Hasbi Umar, *Nalar Fiqh Kontemporer* (Cet. I; Jakarta: Gaung Persada Press, 2007), h.112.

masalah. Dengan begitu masalah mengandung dua sisi, yaitu menarik atau mendatangkan kemaslahatan dan menolak atau menghindarkan kemudharatan.⁶⁰

Secara terminologi, masalah adalah kemanfaatan yang dikehendaki oleh Allah untuk hamba-hambanya, baik berupa pemeliharaan agama mereka, pemeliharaan jiwa/diri mereka, pemeliharaan kehormatan diri serta keturunan mereka, pemeliharaan akal budi mereka, maupun berupa pemeliharaan harta kekayaan mereka.

Maslahah merupakan salah satu metode analisa yang dipakai oleh ulama ushul dalam menetapkan hukum (istinbat) yang persoalannya tidak diatur secara eksplisit dalam al-Qur'an dan al-Hadis hanya saja metode ini lebih menekankan pada aspek maslahat secara langsung.

2) Mafsadah

Secara etimologi berasal dari bahasa Arab yang berarti rusak, rugi, atau hancur. Kata mafsadah merupakan bentuk masdar dari kata kerja *fasada-yafsu*. Dalam ilmu *syaraf*, kata mafsadah satu pola dengan kata mudharat. Selain itu kata mafsadah merupakan bentuk tunggal dari kata *al-mafasid*.⁶¹

Secara terminologi, mafsadah atau mudarat adalah sesuatu yang buruk, atau yang tidak baik, merugikan atau yang tidak menguntungkan, dan sesuai dengan petunjuk Allah harus dihilangkan atau ditolak dari kehidupan manusia.⁶²

⁶⁰ Amir Syarifuddin, *Ushul Fiqh Jilid 2*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2008).h. 345.

⁶¹ A. Djazuli, *Ilmu Fiqh (Penggalan, Perkembangan, dan Penerapan Hukum Islam)*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2005).h.113.

⁶² Ibid.h.114

Dari definisi di atas, tampak yang menjadi tolak ukur masalah dan mafsadah adalah tujuan-tujuan shara' atau berdasarkan ketetapan shari'. Sehingga, inti dari kemaslahatan dan kemafsadatan yang ditetapkan shari' adalah pemeliharaan lima hal pokok yaitu agama, jiwa, akal, keturunan dan harta. Semua bentuk tindakan seseorang yang mendukung pemeliharaan kelima aspek ini disebut masalah. Begitu pula segala upaya yang berbentuk tindakan menolak kemudaratan terhadap kelima hal ini juga disebut mafsadah.

Dalam hal ini MPU melihat dari kelima aspek ini apakah game higgs domino ini mengandung masalah atau mafsadah didalamnya. Barulah setelah itu, MPU menetapkan fatwa tersebut. Jika game higgs domino ini lebih banyak mengandung sisi negatifnya maka game ini harus dilarang karena keluar dari kelima aspek tersebut. Kemudian, apa saja yang menjadikan game ini dikeluarkan fatwanya.⁶³

a. Memelihara Agama

Islam menjelaskan bahwa agama diberikan kepada manusia karena kecenderungan manusia menginginkan sebuah ketentraman, ketenangan, kebahagiaan, serta dorongan untuk memenuhi hasrat fitrahnya untuk beribadah kepada Allah. Sehingga untuk memenuhi itu semua hendaknya ajaran-ajaran yang terdapat dalam agama itu dilakukan dengan sebaik-baiknya. Jikalau tidak demikian, maka yang akan terjadi ialah ketidakstabilan sosial, ketidaktentraman, dan ketidakbahagiaan.

⁶³ Wawancara Dengan Muhibbuththabary, Wakil Ketua II MPU Aceh, pada tanggal 1 Desember 2021 pukul 11.06.

Jika dengan bermain game online higgs domino tetap dapat menjaga hubungan baik antara manusia dengan pencipta-Nya; beribadah dan melakukan perintah-perintah-Nya, maka hal tersebut tidak menyalahi ketentuan untuk selalu memelihara agama. Namun dalam hal ini kita melihat karena ini termasuk judi sudah jelas perbuatan ini adalah hal yang dilarang oleh agama islam. Maka, dari point pertama ini diambil kesimpulan bahwasanya game higgs domino dilarang dalam agama karena tidak dapat memelihara agama dan bahkan dapat mengganggu ibadah agama islam itu sendiri.

b. Memelihara Akal

Didalam agama Islam akal memiliki kedudukan yang sangat tinggi. Dengan akal, manusia dimuliakan serta memiliki keutamaan dibandingkan makhluk yang lainnya. Demikian juga dengan adanya akal, manusia diberikan anugerah untuk menjadi pemimpin di bumi ini dengan menanggung amanat yang sangat besar di sisi Allah. Korelasi antara akal dan badan yang bugar adalah cermin dari pola hidup sehat, tentram dan bahagia. Ajaran-ajaran dalam agama Islam sangat menjaga manusia agar dapat memanfaatkan kehidupan dengan sebaik-baiknya.

Maka, jika dengan bermain game tidak mengganggu hal tersebut, aktivitas fisik juga terpenuhi demi kestabilan badan, dan akal yang tetap dapat berpikir sesuai dengan kapasitasnya; permainan tersebut diperbolehkan. Dalam memainkan game higgs domino ini

bias membuat remaja-remaja yang memainkannya terpengaruh akal atau fikiranya dengan kecandua bermain game ini sehingga uang yang seharusnya dipakai untuk seperti bayar spp kuliah mungkin atau hal yang lebih kecil seperti untuk makan sehari-sehari disalah gunakan untuk membeli chip dari game ini. Inilah kemudian menjadi kemudhratan dalam game ini.

c. Memelihara Harta

Seperti yang diketahui bahwa manusia memiliki kecenderungan untuk mempunyai harta dengan berbagai macam cara untuk mendapatkannya. Islam memberikan kebolehan mencari harta selama cara yang dilakukannya itu tidak mengganggu keempat maqāṣid asy-syarī'ah yang sebelumnya telah disebutkan. Demikian juga dalam mengeluarkan harta yang telah diperolehnya tersebut.

Penggunaan harta berlebihan untuk membeli chip di sebuah permainan seperti higgs domino termasuk dalam upaya tabdzir, jika tidak memperhatikan factor keuntungan dan kerugiannya. Jika seseorang menggunakan hartanya untuk membeli chip tersebut secara berlebihan dan hal tersebut hanya didukung demi kepuasan pribadi untuk memenuhi hasratnya, maka hal tersebut tidak dianjurkan didalam agama islam. Karena game domino ini sudah masuk kedalam judi online yang judi tersebut sudah dilarang oleh agama islam maka game higgs domino ini megandung kemudharatan didalamnya dan harus dilarang.

d. Memelihara jiwa

Diantara hal yang terpenting dalam kehidupan manusia ialah terpeliharanya jiwa serta terjaganya hak hidup yang dimiliki oleh manusia. Untuk memenuhi hal ini maka terdapat beberapa cara diantaranya ialah melalui pernikahan, makan, minum, serta tersedianya pakaian dan tempat tinggal. Dengan turut serta menjaga kesehatan diri sendiri dan orang lain, saling mengingatkan akan aktivitas yang membahayakan diri sendiri dan orang lain. Sehingga manusia dapat terhindar dari aktivitas yang tidak bermanfaat bagi dirinya.

Sebagaimana telah diketahui bahwa tidak semua game memberikan dampak negatif, sehingga kontrol dan pembatasan perlu dilakukan dan diawasi secara internal baik keluarga, teman, maupun lingkungan. Dalam hal memelihara jiwa game higgs domino ini juga menjadi pertimbangan dalam menetapkan fatwa ini dalam hal ini game higgs domino tidak mengandung unsur positif melainkan hanya unsur negatif saja karena game higgs domino ini merupakan judi online. Kemudian game higgs domino ini tidak memberikan manfaat apapun dalam kehidupan manusia jadi tidak bias memelihara jiwa kita sendiri.

e. Memelihara Keturunan

Pemeliharaan ini dimaksudkan untuk menjaga keberadaan

manusia di permukaan bumi ini melalui perantaraan memperbanyak keturunan. Hal itu karena Islam mendorong untuk keberlanjutan manusia di bumi ini dengan cara mewariskan bumi ini bagi makhluk yang ada di dalamnya. Sehingga berdasarkan hal itu maka menimbulkan syari'at atau hukum yang lainnya demi keterpeliharaan hal ini. Misalnya, pensyari'atan nikah, memperhatikan pertumbuhan serta pendidikan anak, memperhatikan keselamatan keluarga dari marabahaya, serta menjaga hubungan laki-laki dan perempuan dalam sebuah tatanan social yang didasarkan pada atauran bermuamalah dalam islam.

Dalam memelihara keturunan orang tua dari anak harus sangat memperhatikan anaknya terima dalam perkembangan teknologi dan juga dalam hal bermain game terutama game higgs domino ini karena bias mempengaruhinya dalam hal ini game higgs domino tidak mempengaruhi dalam aspek memelihara keturunan. Dan tidak menjadi pertimbangan bagi menetapkan fatwa tersebut.⁶⁴

C. Tanggapan Pemain/Remaja Terhadap Fatwa Game Online Higgs

Domino

Setelah peneliti melakukan wawancara dengan beberapa narasumber berikut adalah beberapa tanggapan dari yang sudah peneliti wawancarai;

⁶⁴Wawancara Dengan Muhibbuththabary, Wakil Ketua II MPU Aceh, pada tanggal 1 Desember 2021 pukul 11.06.

1. Narasumber Pertama (Ryan Arifky)

Menurut Saudara Ryan salah satu pelanggan warung kopi paksem kupi, ia pertama kali melihat game online higgs domino dari teman-teman yang sudah terlebih dahulu memainkannya. Alasan ia kemudian mengunduh game tersebut dikarekan menurutnya game online higgs domino game yang mudah dimainkan dan dapat memperoleh keuntungan hanya dengan modal smartphone. Ia juga menjelaskan sampai saat ini ia masih sangat tertarik dan bersemangat dalam memainkan game online higgs domino tersebut karena sudah mendapatkan banyak untung. Dengan bermain game online higgs domino, ia mendapat kepuasan tersendiri dan juga dapat dimainkan dengan teman-teman, seperti hiburan ketika sedang berkumpul dengan teman-temannya. Ia juga mengatakan bahwa dalam kehidupan sehari-hari, game online higgs domino tidak membawa pengaruh buruk.

Menurutnya, ia tidak terpengaruh dengan game tersebut karena tidak pernah mengeluarkan uang dalam game ini dia hanya memainkan game ini karena menarik bagi dirinya. Selain itu, ia juga mengatakan bahwa game tersebut memang membuat banyak waktu terbuang tapi menurutnya jika kita membagi waktu dengan baik itu tidak masalah. Jadi, dia tidak setuju dengan fatwa MPU yang mengeluarkan fatwa tersebut.

Namun Ryan sendiri belum membaca fatwa MPU tersebut ia hanya mendengar fatwa tersebut dari teman-temannya yang lain. Terkait dengan fatwa yang menyebutkan bahwasanya game higgs domino ini adalah judi online menurutnya itu bukan judi karena ia sendiri tidak memasang taruhan dalam game

tersebut ia hanya memainkan sedekah yang ada didalam game tersebut yang diberikan setiap harinya dan untung dari sedekah tersebut yang ia jual itu juga bukan judi karena alasanya ia tidak menaruh taruhan uang ketika ia mendapatkan untung.⁶⁵

2. Narasumber Kedua (Suhari Darmawan)

Menurut sodara Suhari yang merupan karyawan di warung kopi paksem kupi menurutnya, ia mengetahui adanya fatwa haram yang dikeluarkan oleh MPU terkait game online Higgs domino. Ia pertama kali mendapat kabar tersebut dari artikel-artikel yang dibaca secara online di smartphone miliknya. Kemudian, setelah adanya perkembangan berita tersebut, ia mengatakan banyak media-media sosial juga yang memberitakan fatwa haram tersebut. Mulai dari media sosial seperti Instagram dan berita-berita media online dan sodara Suhari sudah membaca fatwa tersebut.

Menurut saudara Suhari terkait fatwa haram yang dikeluarkan oleh MPU ia menyetujui perihal tersebut. Ia mengatakan bahwa hal-hal yang tertulis dalam fatwa haram tersebut dapat dikaitkan dengan permainan game online higgs domino, terutama *players*. Seperti game tersebut dapat merusak mental dan psikis seseorang. Menurutnya dengan munculnya pemberitaan fatwa haram tersebut, sudah pasti menimbulkan pro dan kontra. Bagi yang tidak menyetujuinya (kontra), akan merasa terganggu karena game yang disukai dikecam tidak boleh dimainkan lagi.

⁶⁵ Wawancara dengan Ryan Arifki, Pelanggan Warung Kopi Pak Sem, pada tanggal 11 November 2021 pukul 21.30

Suhari menjelaskan, bahwa game ini sangat negatif terhadap seseorang karena selain menghabiskan waktu secara sia-sia juga dapat menghabiskan uang bagi pemain-pemain yang membeli chip tersebut karena baginya game tersebut sudah sangat jelas termasuk judi. Kemudian, harapan Suhari terkait fatwa haram yang dikeluarkan oleh MPU, ia menjelaskan bahwa agar MPU lebih memperketat larangan bermain game higgs domino tersebut. Dan harus lebih sering melakukan razia pada waktu-waktu tertentu karena baginya game ini sangat berpengaruh dan juga ia mengatakan game tersebut jelas tidak memberi manfaat sedikitpun.⁶⁶

3. Narasumber Ketiga (Muhammad Fadhil)

Menurut saudara Fadhil salah satu pelanggan warung kopi paksem mengenai fatwa terkait game higgs domino ia sudah tau bahwasanya game tersebut sudah di larang di Aceh bahkan sudah ada yang ditangkap karena memainkan game tersebut ujarnya. Ia sendiri juga memainkan game tersebut walaupun game tersebut sudah dilarang di Aceh. Namun hal tersebut tidak membuatnya takut akan hal tersebut karena baginya pihak yang melarang tidak sepenuhnya memperketat larangan tersebut. Ia telah membaca fatwa tersebut dan menyetujui fatwa yang dikeluarkan oleh MPU.

Fadhil menjelaskan walupun MPU melarangnya masih sangat banyak orang yang memainkan game tersebut karna pengaruh game tersebut telah mempengaruhi mereka dan juga masih ada yang menjual chip tersebut walaupun tidak banyak lagi seperti sebelum dilarang game tersebut dan juga masih sangat

⁶⁶ Wawancara dengan Suhari Darmawan, Pekerja Warung Kopi Pak Sem, pada tanggal 11 November 2021 pukul 20.00

banyak orang yang memainkannya. Jadi, menurutnya larangan tersebut tidak berpengaruh besar bagi orang-orang yang tidak takut akan larangan tersebut. Tapi bukan berarti hal tersebut tidak berarti apa-apa, dulu orang bermain itu hampir disemua warung kopi baik orang-orang dewasa remaja bahkan orang tua yang sudah memiliki keluarga. Semenjak ada atauran itu orang-orang sudah tidak secara terang-terangan memainkan game itu sekarang sudah lebih hati-hati.

Kemudian, bagi saudara Fadhil mau bagaimanapun jika game tersebut sudah sangat sangat digemari orang tidak akan memperdulikan hal tersebut contoh saja game PUBG yang sudah duluan dilarang masih banyak orang-orang yang memainkannya, kemudian ketika melihat game tersebut tidak ada respon apapun dari pemerintah begitu pula dengan game higgs domino ini orang masih tidak takut akan hal tersebut.⁶⁷

4. Narasumber Keempat (Ahmad Maulana)

Menurut Ahmad salah satu pelanggan warung kopi paksem, ia menyetujui adanya fatwa yang melarang game online higgs domino ia mengetahui hal tersebut dari teman-temannya yang memberi tahunya. Kemudian, ia sudah membaca fatwa ini dari surat edaran yang diberikan pemerintah. Ia berpendapat game ini merugikan dan sangat banyak menghabiskan uang dulunya ia sering memainkan game ini namun karena sudah sangat banyak menghabiskan uang ia tidak memainkannya lagi. Ia juga mengatakan jika game tersebut terkesan memang harus dilarang. Menurutnya, game ini tidak ada dampak positif

⁶⁷ Wawancara dengan Muhammad Fadhil, Pelanggan Warung Kopi Pak Sem, pada tanggal 11 November 2021 pukul 19.30

sedikitpun malah selain mengahiskan uang dengan sia-sia hanya untuk kesenangan game itu banyak membuat pertemanan jadi tidak baik lagi contohnya seperti teman yang ketika memiliki chip tersebut menjauhkan teman yang tidak memiliki chip tersebut dan juga terjadi pencurian uang teman sendiri karna ingin membeli chip tersebut.

Kemudian, Ahmad juga mengatakan karena game ini memang termasuk judi online jadi sudah sepantasnya untuk dilarang kemudian juga karena ini memang judi dan memanfaatkan online banyak sekali penipu-penipu didalam game bahkan tidak hanya itu di kehidupan nyatapun banyak sekali yang menipu karna game ini namun menurut Ahmad hal itu bukan sepenuhnya salah dari game online higgs domino, melainkan hal tersebut didasari dari salah persepsi seseorang jadi, jika dasarnya penipu dia akan tetap melakukannya dalam hal apapun

Kemudian harapan Ahmad terkait MPU Aceh dalam mengeluarkan fatwa tersebut jangan sampai sudah melarang game tersebut tidak ditindak dengan baik dan juga jangan sampai sudah melarang malah aparat-aparat Negara yang memainkannya dibiarkan begitu saja.⁶⁸

5. Narasumber Kelima (Abdul Muthalib)

Menurut Saudara Abdul salah satu pelanggan warung kopi paksem kupi, ia pertama kali melihat game online higgs domino dari teman-teman yang sudah terlebih dahulu memainkannya. Alasan ia kemudian mengunduh game tersebut

⁶⁸ Wawancara dengan Ahmad Maulana, Pelanggan Warung Kopi Pak Sem, pada tanggal 11 November 2021 pukul 20.00.

dikarekan alasan penasaran terhadap game higgs domino dan teman-temannya banyak yang memainkan game tersebut. Ia juga menjelaskan sampai saat ini ia masih sangat tertarik dalam memainkan game online higgs domino karena sudah mendapatkan untung dari game itu. Dengan bermain game online higgs domino, ia mendapat kesenangan tersendiri dan juga dapat dimainkan dengan teman-teman, seperti hiburan ketika sedang berkumpul dengan teman-temannya. Terkait dengan fatwa MPU ia tidak menyetujuinya karena ia tidak pernah membeli chip tersebut dengan uangnya sendiri. Terkait dengan fatwa MPU ia belum membaca fatwa tersebut karena ia tidak menemukan surat edaran yang diberikan pemerintah.

Karena tidak pernah mengeluarkan uang dalam game ini menurutnya, selama tidak mengeluarkan uang untuk bertaruh dalam game tersebut itu tidak bisa dianggap seperti judi. Selain itu, ia juga mengatakan bahwa game tersebut memang membuat banyak habis uang bagi sebagian orang. Tapi menurutnya jika kita tidak mengeluarkan uang dalam game ini menurutnya tidak masalah. Jadi, dia tidak setuju dengan fatwa MPU yang mengeluarkan fatwa tersebut.

Ia juga menjelaskan hal seperti ini masih termasuk dalam kategori wajar bila sekedar bermain game ini tanpa mengeluarkan uang. Hal yang disayangkan adalah apabila ada seorang player yang bermain game sampai mengeluarkan uang yang sangat banyak sehingga dia dapat terjerumus pada hal negatif seperti

kecanduan dan bermain game hanya untuk menuruti hawa nafsu yang tidak memiliki kepastian uang meraih kemenangan.⁶⁹

6. Narasumber Keenam (Aryahul)

Menurut saudara Aryahul salah satu pelanggan warung kopi paksem kupi, ia pertama kali melihat game online higgs domino dari teman-teman yang sudah terlebih dahulu memainkannya. Alasan ia kemudian mengunduh game tersebut dikarekan menurutnya game online higgs domino game yang mudah dimainkan dan dapat memperoleh keuntungan hanya dengan modal smartphone. Sama dengan teman-teman yang lain ia memainkan game ini awalnya hanya kerana penasaran dengan game ini. Setelah mengetahui game ini banyak mendapatkan untung ia kemudia mencoba untuk memasang taruhan dengan cara membeli chip dari orang lain saat pertama memasang taruhan ia merasakan untung berkali lipat sampai ia penasaran dan ampai sekarang masih memainkannya.

Terkait dengan fatwa yang dikeluarkan oleh MPU ia tidak memperdulikan hal ini dan tidak setuju. Saudara Aryahul mengaku belum membaca fatwa tersebut namun ia tau bahwasanya game higgs domino ini dilarang di Aceh kerana merupakan judi online. Namun,ia sudah terlanjur kecanduan dengan game ini karena ketika memperoleh untung dari game ini jadi ia tidak memperdulikan hal-hal seperti itu. Walaupun game ini ketika tidak mendapatkan untung banyak menghabiskan uang namun ketika untung dapat membayar kerugian-kerugian

⁶⁹ Wawancara dengan Abdul Muthailib, Pelanggan Warung Kopi Pak Sem, pada tanggal 12 November 2021 pukul 20.30

sebelumnya. Inilah yang menjadi alasan kenapa ia tetap memainkannya walaupun sudah dilarang sekalipun.⁷⁰

Tabel. 4.1. Pendapat Informan

NO	NAMA	PENDAPAT	KETERANGAN
1	Ryan Arifki	Tidak setuju. Karena tidak berpengaruh terhadapnya.	Belum membaca fatwa MPU
2	Suhari Darmawan	Setuju. Karena melalaikan dan menghabiskan banyak uang	Sudah membaca fatwa MPU
3	Muhammad Fadhil	Setuju. Karena melalaikan dan menghabiskan banyak uang.	Sudah membaca fatwa MPU
4	Ahmad Maulana	Setuju. Karena merugikan diri sendiri dan orang lain.	Sudah membaca fatwa MPU
5	Abdul Muthalib	Tidak setuju. Karena game ini tidak termasuk judi jika tidak mengeluarkan uang.	Belum membaca fatwa MPU
6	Aryahul	Tidak setuju. Karena sudah kecanduan dengan game ini.	Belum membaca fatwa MPU

Dapat disimpulkan dari penjelasan diatas menyatakan bahwa hukum bermain game online higgs domino adalah haram. Dalam hal ini ulama menyatakan keharamannya karena game online higgs domino termasuk judi online yang sudah dikeluarkan fatwa haram pada surat edaran pada tahun 2016 nomor 1 tentang judi online. Adapun motif dan dampak dari bermain game online higgs domino secara umum, bahwa pelanggaran dalam syariat Islam bisa muncul karena

⁷⁰ Wawancara dengan Aryahul, Pelanggan Warung Kopi Pak Sem, pada tanggal 11 November 2021 pukul 21.00.

adanya motif dan dampak yang tidak baik sehingga dapat menjadikan game online higgs domino menjadi haram karena tidak menepati kaidah yang ada.

Peneliti mengambil poin penting perihal pendapat para informan mengenai pro dan kontra fatwa yang dikeluarkan oleh MPU Aceh terhadap game higgs domino. Poin penting peneliti terdiri dari penilaian positif (setuju) yang ditengarai dengan keluarnya fatwa ini dapat menjauhkan pihak-pihak dari kemudharatan karena MPU Aceh beranggapan bahwa game ini malah menampilkan banyak hal yang cenderung merugikan daripada sisi baiknya.

Poin selanjutnya yaitu penilaian negatif (tidak setuju). Remaja atau pemain perlu memperluas pandangan tentang game online secara lebih serius dan memilih game yang mana boleh dimainkan dan tidak boleh dimainkan. Disamping itu hendaknya para umat muslim mentaati fatwa tersebut karena merupakan bentuk sikap patuh dan taat merupakan kewajiban terhadap Ulil Amri selama tidak bertentangan dengan nash yang dzahir.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Pada hakikatnya sebuah permainan itu hukumnya boleh. Baik permainan tersebut bersifat offline maupun online. Namun kebolehan tersebut berakhir manakala terdapat unsur-unsur yang dapat merusak atau menimbulkan bahaya yang mengakibatkan hukumnya bergeser dari boleh menjadi dilarang ataupun makruh sesuai dengan kadar kemudharatan yang ditimbulkannya. Ada dua pertimbangan dalam menetapkan fatwa tersebut. Pertimbangan masalah dan pertimbangan mafsadah yang menjadi tolak ukur ketetapan pemeliharaan lima hal pokok yaitu agama, jiwa, akal, keturunan dan harta. Dalam hal ini game higgs domino lebih banyak mengandung kemudharatan yang dimana dalam hal memelihara harta. Menggunakan harta untuk membeli chip atau memasang taruhan dengan uang merupakan hal yang dilarang dalam agama oleh karenanya game higgs domino ditetapkan haram didalam fatwanya.
2. Pendapat remaja atau pemain game online higgs domino pertama tidak setuju karena tidak membuat terpengaruh terhadap game higgs domino dan tidak mengeluarkan uang. Kedua setuju karena melalaikan dan menghabiskan banyak uang. Ketiga setuju melalaikan dan menghabiskan banyak uang. Keempat karena merugikan diri sendiri dan orang lain. Kelima tidak setuju karena selama tidak mengeluarkan uang bukan lah judi. Kelima tidak setuju karena sudah kecanduan dengan game ini dan merupakan haknya untuk bermain.

3. Game online higgs domino merupakan judi online karena mengandung kemudharatan bagi yang memainkannya yaitu adanya untung-untungan dan pertaruhan, ini yang kemudian game higgs domino ini termasuk kepada judi online.

B. Saran

Dengan selesainya tugas skripsi ini guna untuk memberikan pengalaman dan memberikan beberapa pengembangan lebih lanjut maka penulis memberikan saran yang semoga bermanfaat bagi pribadi peneliti dan bagi para remaja/pemain game higgs domino:

- 1 Bagi para pemain game higgs domino hendaklah selalu mawas diri bahwasanya niat awal bermain game online higgs domino adalah untuk sekedar refreshing atau penasaran karena game ini banyak mengandung kemudharatan maka harus ditinggalkan.
- 2 Sebagai pribadi muslim hendaknya kita semua senantiasa menjaga ajaran Islam yaitu salah satunya dengan tidak berlebihan dalam melakukan suatu hal apapun meski hal tersebut hanyalah game.
- 3 Bagi penegak hukum hendaknya memberi tindakan bagi para pemain game ini dengan semestinya, walaupun sudah ada beberapa orang yang ditangkap, namun masih banyak juga orang yang memainkannya. Jadi bagi penegak hukum harus lebih memperhatikan hal ini.

Bagi para akademisi, bahwasanya penelitian ini masih jauh dari kata sempurna. Maka dari itu, hendaknya pengembangan ilmu keagamaan secara

umum dan secara khusus penelitian ini masihlah perlu terus diberlangsungkan untuk menjaga marwah Islam yang baik.



DAFTAR PUSTAKA

- A. Djazuli.2005. *Ilmu Fiqh (Penggalian, Perkembangan, dan Penerapan Hukum Islam*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Agus, Sujanto. 2004. *Psikologi Umum*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Amir Syarifuddin. 2008. *Ushul Fiqh Jilid 2*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Al-Qur'an Surat Al-Baqarah ayat 219. 2012. Yayasan Penyelenggara Penerjemah dan Penafsir Al-Qur'an, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, Kementerian Agama RI, Jakarta.
- Al-Qur'an Surat Al-Maidah ayat 90-91. 2012. Yayasan Penyelenggara Penerjemah dan Penafsir Al-Qur'an, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, Kementerian Agama RI, Jakarta.
- Alquran Surah An-Nahl ayat 43. Terjemahan Departemen Agama Republik Indonesia.
- Al-quran Surah An-Nisa ayat 127. 1986. Terjemahan Departemen Agama Republik IndonesiaMu'amal Hamidy, et al.*Terjemahan Nailul Authar, Himpunan Hadis-Hadis Hukum*, jilid 6, Surabaya: Bina Ilmu.
- Azwar, Saifuddin. 2000. *Reabilitas dan Validitas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar Offest.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Umum.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2002. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Balai Pustaka, Jakarta.
- Diakses pada tanggal 06 Desember 2021 pukul 14:04 dari <https://colorofchange.org/asal-mula-permainan-domino99-perkembangan-dan-cara-bermainnya>
- Diakses dari internet pada tanggal 06 Desember 2021 pukul 14:20 <https://fokusjabar.id/2021/07/25/review-game-higgs-domino-island-berhadiah>
- Diananda, Amita. 2018. *Psikologi Remaja dan Permasalahannya*.

- Dr. Singgih D. Gunarsa. 2004. *Dari Anak Sampai Usia Lanjut : Bunga Rampai Psikologi Perkembangan*. Jakarta: PT. BPK Gunung Mulia
- Dr. Wahidmurni. 2017. *Pemaparan Metode Penelitian Kualitatif*. Malang: UIN Maulana Malik Ibrahim.
- Effendi, O.U. 2005. *Ilmu Teori dan Filsafat Komunikasi*. Bandung: PT. Citra Aditya Bakr.
- Fatmawaty, Ryrin. 2002. *Memahami Psikologi Remaja*. Bandung. PT. Citra Aditya Bakr.
- Firdaus, J. 2018. Pelaksanaan kewajiban orang tua terhadap anak pecandu game online di jalan raya kota bengkulu dalam perspektif hukum islam. *QIYAS: Jurnal Hukum Islam Dan Peradilan*, 3(1), 206–219. <https://doi.org/10.29300/qys.v3i2.1311>)
- Gunawan, Imam. 2015. *Metode Penelitian Kualitatif*. Malang: Universitas Malang.
- Hidayati, K.B dan M Fadi. 2016. *Konsep Diri, Adversity dan Penyesuaian Diri pada Remaja*.
- H.M.Hasbi Umar. 2007. *Nalar Fiqh Kontemporer*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Isjoni, *Masalah Sosial Masyarakat*. 2019. Pekanbaru: Unri Press, 2002
- Jhon. M. Echoles dan Hassan Shadily. 2003. *Kamus Bahasa Inggris-Indonesia*, cet. Ke-27. Jakarta : PT. Gramedia
- J.P. Chaplin. 2006. *Kamus Lengkap Psikology*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Kahiruddin. 2020 *Hukum bermain Game Online Player Unknown's Battle Grounds (PUBG)*. Vol.18 No.1.
- Khairuddin. 2020. *Hukum Bermain Game Online Player Unknown's Battlegrounds (PUBG) Menurut Fatwa MPU Aceh Nomor 3 Tahun 2019*, Jurnal (18)1.
- Kusumawardani, S.P. 2015. *Game Online Sebagai Pola Perilaku*. Jurnal (4)2
- Kustiwan, A. A dan Utomo, A. 2019. *Jangan Suka Game Online Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahannya*. Jawa Timur: CV. Ae Media Grafika.
- Lexy J. Moleong, 2017. *Metodelogi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

- Lumbantobing C.H Rikki, 2017, “*Pertanggungjawaban Pidana Pelaku Turut Serta Dalam Perusahaan Permainan Judi (Studi Putusan Nomor. 268/Pid.B/2015/PN.BNJ)*”, Skripsi Fakultas Hukum , Universitas HKBP Nommensen
- Makin, Arsyi. 2008. Skripsi: *Respon Jama'ah Terhadap Pengajian Tafsir Tematik di Mesjid Islamic Centre Jakarta*. Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah.
- Mardani. 2013. *Ushul Fiqh*. Jakarta: Raja Wali.
- Masrina. 2020. *Dalil Dalil Hukum Yang Digunakan Dalam Fatwa Dewan Syariah Nasional Majelis Ulama Indonesia Nomor 40/DSN-MUI/X/2003 Tentang Pasar Modal Syariah*
- Ma'u, D. H. (2016). Judi Sebagai Gejala Sosial (Perspektif Hukum Islam). Jurnal Ilmiah AlSyr'ah, 5(2). <https://doi.org/10.30984/as.v5i2.230>
- Moleong, Lexi J. 2000. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Muhadjir, Noeng. 1998. *Metodologi Penelitian Kualitatif Pendekatan Positivistik, Rasionalistik, Phenomenologik, dan Realisme Metaphisik Telaah Studi Teks dan Penelitian Agama*.
- Muhammad, N.F. 2016. *Fatwa dalam Pemikiran Hukum Islam*. Gorontalo: IAIN Sultan Amai Gorontalo
- Nawawi, S.M. 2018. *Kitab Syarih Sullam Al-Taufiq*. Jakarta: PT Raja Gafindo Persada
- Novrialdy, Eryzal. 2019. *Kecanduan Game Online Pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya*.
- Pemerintah Aceh. 2019. *Muzakarah Pemikiran Ulama Aceh*. Banda Aceh: Naskah Aceh.
- Puspita, Mila. 2021. *Skripsi: Perspektif Hukum Islam Terhadap Jual Beli Chip pada Game Online Higgs Domino*. Bengkulu, Institut Agama Islam Negeri.
- Rakhmat, Jalaluddin. 2005. *Psikologi Komunikasi*. Jakarta: Remaja Rosdakary.
- Qardhawi, Yusuf. 1997. *Fatwa Antara Ketelitian Dan Kecerobohan*. Jakarta: Gema Insani Press.
- Qardhawi, Yusuf. 2007. *Al-Halal wa Al-Haram fi Al-Islam* Terj. Wahid Ahmadi *Halal dan Haram dalam Islam*. Surakarta: Era Entertaimen.

- Raharjo, Mudjia. 2011. *Metode Pengumpulan Data Penelitian Kualitatif*. Malang: UIN Maliki Malang.
- R. Sesilo, 1986, *Kitab Undang Undang Hukum Pidana (KUHP)*, Karya Nusantara Bandung, Sukabumi.
- Syahrozi R. 2019. *Peran Majelis Permusyawaratan Ulama Aceh dalam Mengawasi Penyelenggaraan Pemerintahan Daerah Berdasarkan Syariat Islam*. Banda Aceh: Universitas Muhamadiyah.
- Sugiyono. 2014. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta
- Supardi. Populasi dan Sampel Penelitian. *Jurnal UII* 117.
- Susanta. 2008. Respon Konsumen Terhadap Iklan Mie Sedap. (Versi Elektronik). *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 6,
- Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*
- Ulber, Silalahi. 2019. *Metode Penelitian Sosial*. Bandung: Refika Aditama.
- Wahib A dan Labib M. 2005. *Kejahatan Mayantara (Cyber Crime)*. Bandung : Refika Aditama.
- Wawancara: Abdul Muthailib, Pelanggan Warung Kopi Pak Sem, 11 November 2021.
- Wawancara: Ahmad Maulana, Pelanggan Warung Kopi Pak Sem, 11 November 2021.
- Wawancara: Aryahul, Pelanggan Warung Kopi Pak Sem, 11 November 2021.
- Wawancara: Muhammad Fadhil, Pelanggan Warung Kopi Pak Sem, 11 November 2021.
- Wawancara: Muhibbuththabary, Wakil Ketua II MPU Aceh, 1 Desember 2021.
- Wawancara: Ryan Arifki, Pelanggan Warung Kopi Pak Sem, 11 November 2021.
- Wawancara: Suhari Darmawan, Pekerja Warung Kopi Pak Sem, 11 November 2021.
- Yanto, Riki. 2017. Skripsi: *Perubahan Game Online Terhadap Perilaku Remaja*, Padang: Universitas Andalas.
- Yusuf, Syambu. 2002. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

INSTRUMEN PENELITIAN

PERTANYAAN PENELITIAN WAKIL KETUA MPU

1. Kapan pertama kali fatwa game online Higgs Domino dikeluarkan MPU?

Jawab:.....
.....

2. Mengapa game online Higgs Domino termasuk judi online?

Jawab:.....
.....

3. Apa saja pertimbangan MPU dalam mengeluarkan fatwa terhadap game Higgs Domino?

Jawab:.....
.....

4. Apa sikap yang harus dilakukan oleh MPU?

Jawab:.....
.....

PERTANYAAN PENELITIAN REMAJA/ PEMAIN GAME HIGGS DOMINO

1. Siapa nama lengkap anda?

Jawab:.....

2. Dari mana anda mengetahui game Higgs Domino?

Jawab:.....

3. Mengapa anda memainkan game ini?

Jawab:.....

4. Apakah anda mengetahui bahwa game ini sudah ada fatwa yang mengharamkan game ini?

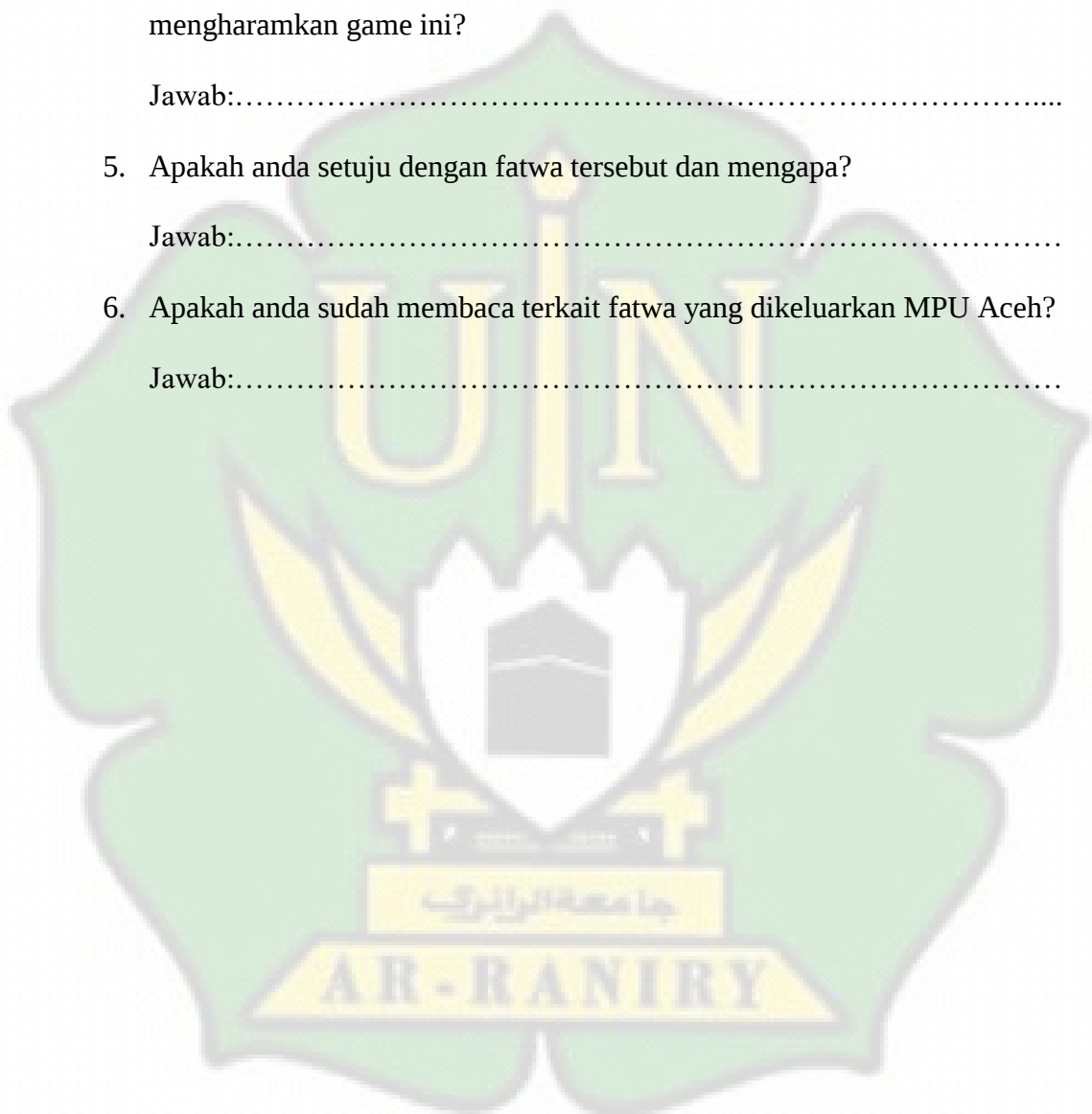
Jawab:.....

5. Apakah anda setuju dengan fatwa tersebut dan mengapa?

Jawab:.....

6. Apakah anda sudah membaca terkait fatwa yang dikeluarkan MPU Aceh?

Jawab:.....



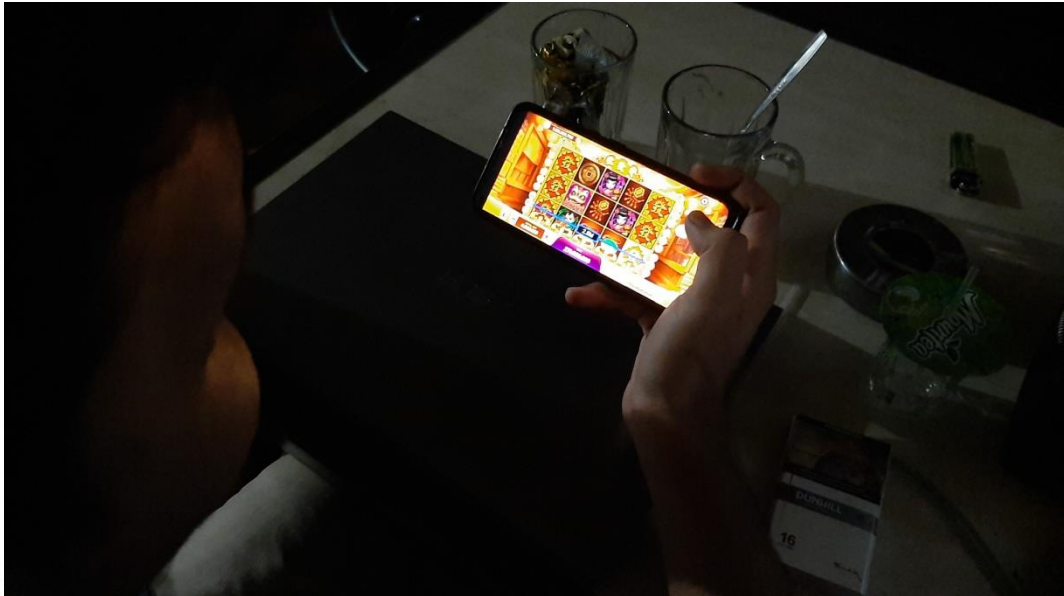
DOKUMENTASI





AR-RANIRY





LAMPIRAN-LAMPIRAN



F A T W A
MAJELIS PERMUSYAWARATAN ULAMA ACEH
NOMOR 01 TAHUN 2016
TENTANG
JUDI ONLINE

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

MAJELIS PERMUSYAWARATANULAMA ACEH,

- Menimbang :
- a. bahwa perkembangan teknologi komunikasi yang cepat berkonsekuensi luas di tengah-tengah masyarakat dan yang mungkin dapat disalahgunakan untuk hal-hal negatif;
 - b. bahwa dampak judi online sangat luas yang bermuara pada peningkatan kriminalitas, krisis moral dan kejahatan lainnya;
 - c. bahwa berdasarkan pertimbangan sebagaimana dimaksud dalam huruf a, dan huruf b, perlu menetapkan Fatwa tentang Judi Online.

Mengingat : 1. Al-Qur'anul Karim :

Firman Allah SWT dalam surat Al-Maidah ayat 90 :

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِنَّمَا الْخَمْرُ وَالْمَيْسِرُ وَالْأَنْصَابُ وَالْأَزْلَمُ
رَجْسٌ مِّنْ عَمَلِ الشَّيْطَانِ فَاجْتَنِبُوهُ لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ .

Artinya :

Wahai orang-orang yang beriman! sesungguhnya minuman keras, berjudi (berkorban untuk) berhala, dengan mengundi nasib dengan anak panah, adalah perbuatan keji dan termasuk perbuatan setan, maka jauhilah (perbuatan-perbuatan) itu agar kamu beruntung.

-2-

2. Al-Hadits :

Rasulullah SAW bersabda

عَنْ سُلَيْمَانَ بْنِ بُرَيْدَةَ عَنْ أَبِيهِ أَنَّ النَّبِيَّ - صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ - قَالَ مَنْ لَعِبَ بِالنَّرْدَشِيرِ فَكَأَنَّمَا صَبَغَ يَدَهُ فِي لَحْمٍ خَنْزِيرٍ وَدَمِهِ (رواه أبو داود و أحمد)

Artinya :

Dari Sulaiman bin Buraidah, dari ayahnya, Nabi shallallahu 'alaihi wa sallam bersabda, "Barangsiapa yang bermain dadu, maka ia seakan-akan telah mencelupkan tangannya ke dalam daging dan darah babi".

3. Ijma' Ulama:

Para ulama telah ijma' menyatakan bahwa hukum bermain judi adalah haram (مراتب الاجماع)

4. Kaidah Kaidah Fiqh /Ushul Fiqh;

للسائل حكم المقاصد

Artinya:

Hukum sarana suatu perbuatan sama dengan hukum perbuatan itu sendiri.

5. Undang-Undang Nomor 44 Tahun 1999 Tentang Penyelenggaraan Keistimewaan Propinsi Daerah Istimewa Aceh;
6. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2006 Tentang Pemerintahan Aceh;
7. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik;
8. Qanun Aceh Nomor 11 Tahun 2002 Tentang Pelaksanaan Syariat Islam Bidang Aqidah, Ibadah dan Syiar Islam;

9. Qanun... /-3-

-3-

9. Qanun Aceh Nomor 9 Tahun 2003 Tentang Hubungan Tata Kerja Majelis Permusyawaratan Ulama dengan Eksekutif, Legislatif dan Instansi lainnya;
10. Qanun Aceh Nomor 2 Tahun 2009 Tentang Majelis Permusyawaratan Ulama Aceh;
11. Qanun Aceh Nomor 6 Tahun 2014 Tentang Hukum Jinayat;
12. Qanun Aceh Nomor 7 Tahun 2014 Tentang Hukum Acara Jinayat;
13. Qanun Aceh Nomor 8 Tahun 2014 Tentang Pokok-Pokok Syari'at Islam;
14. Keputusan Gubernur Aceh Nomor 451.7/465/2012 tentang Penetapan Pengurus Majelis Permusyawaratan Ulama Aceh Periode 2012-2017.

Memperhatikan :

1. Khutbah *Iftitah* yang disampaikan oleh Plt.Ketua Majelis Permusyawaratan Ulama Aceh.
(Prof. Dr. Tgk. H. Muslim Ibrahim, MA);
2. Risalah yang disiapkan oleh Panitia Musyawarah (PANMUS) MPU Aceh yang disarikan dari makalah-makalah :
 - a. Prof. Dr. Tgk. H. Warul Walidin AK, MA (Ketua Komisi B MPU Aceh) dengan judul "Judi Online Dilihat dari Sisi Sosial Kemasyarakatan";
 - b. Dr. Mohd. Din, S.H, M.H (Tenaga Ahli MPU Aceh) dengan judul "Judi Online Dilihat Dari Perundang-Undangan Yang Berlaku";
 - c. Teuku Farhan (Ketua Masyarakat Informasi Aceh) dengan judul "Judi Online Dan Upaya Pemblokirannya";
3. Pendapat dan saran yang berkembang dalam Sidang Paripurna Majelis Permusyawaratan Ulama Aceh tanggal 9 sampai dengan 11 Februari 2016.

dengan.../-4-

-4-

dengan
bertawakkal kepada Allah SWT dan Persetujuan
SIDANG PARIPURNA
MAJELIS PERMUSYAWARATAN ULAMA ACEH
MEMUTUSKAN :

Menetapkan :

- KESATU : Judi Online adalah permainan yang memasang taruhan uang atau bentuk lain, melalui media Internet dan media sosial lainnya.
- KEDUA : Judi Online hukumnya haram.
- KETIGA : Pemerintah dan masyarakat wajib memberantas segala jenis perjudian.

TAUSHIYAH

1. Pemerintah diharapkan untuk melakukan sosialisasi yang lebih intensif tentang bentuk dan bahaya negatif judi online.
2. Pemerintah diharapkan agar meningkatkan pengawasan terhadap penggunaan teknologi media internet.
3. Pemerintah diharapkan menindak tegas para pihak yang terlibat dalam kegiatan perjudian.
4. Pemerintah diharapkan untuk segera memblokir situs-situs porno (pornografi dan pornoaksi) dan yang terindikasi perjudian.
5. Masyarakat diharapkan mengawasi dan melaporkan kegiatan perjudian kepada pihak yang berwajib.

Ditetapkan di Banda Aceh
pada tanggal 01 Jumadil Awal 1437 H
11 Februari 2016 M

Majelis Permusyawaratan Ulama Aceh

Plt. Ketua,

Prof. Dr. Tgk. H. Muslim Ibrahim, MA

Wakil Ketua

Tgk. H. M. Daud Zamzamy

Wakil Ketua

Tgk. H. Faisal Ali

SURAT KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI
 UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
 Nomor: B.2629/Un.08/FDK/KP.00.4/07/2021

Tentang
 Pembimbing Skripsi Mahasiswa Fakultas Dakwah dan Komunikasi
 Semester Genap Tahun Akademik 2020/2021

DEKAN FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI

- Menimbang : a. Bahwa untuk kelancaran bimbingan Skripsi pada Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry, maka dipandang perlu menunjuk Pembimbing Skripsi.
 b. Bahwa yang namanya tercantum dalam Surat Keputusan ini dipandang mampu dan cakap serta memenuhi syarat untuk diangkat dalam jabatan sebagai Pembimbing Skripsi.
- Mengingat : 1. Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional;
 2. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen;
 3. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi;
 4. Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005, tentang Standar Pendidikan Nasional;
 5. Peraturan Pemerintah Nomor 37 Tahun 2009, tentang Dosen;
 6. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014, tentang Penyelenggara Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
 7. Peraturan Pemerintah Nomor 53 Tahun 2010, tentang Disiplin Pegawai Negeri Sipil;
 8. Peraturan Presiden RI Nomor 64 Tahun 2013, tentang Perubahan IAIN Ar-Raniry Banda Aceh menjadi UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
 9. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2014, tentang organisasi dan tata kerja UIN Ar-Raniry;
 10. Keputusan Menteri Agama No.89 Tahun 1963, tentang Penetapan Pendirian IAIN Ar-Raniry;
 11. Keputusan Menteri Agama No. 153 Tahun 1968, tentang Penetapan Pendirian Fakultas Dakwah IAIN Ar-Raniry;
 12. Keputusan Menteri Agama Nomor 21 tahun 2015 tentang Statuta UIN Ar-Raniry;
 13. Surat Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry No. 01 Tahun 2015 tentang Pendelegasian Wewenang kepada Dekan dan Direktur PPs dalam lingkungan UIN Ar-Raniry
 14. DIPA UIN Ar-Raniry Nomor: 025.04.2.423925/2021, Tanggal 23 November 2020

MEMUTUSKAN

- Menetapkan : Surat Keputusan Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry.
 Pertama : Menunjuk Sdr. 1) Drs. Syukri Syamaun, M. Ag.(Sebagai PEMBIMBING UTAMA)
 2) Fakhruddin, S. Ag., M. Pd.(Sebagai PEMBIMBING KEDUA)

Untuk membimbing KKK Skripsi:

Nama : Fakhruddin
 NIM/Prodi : 170401048/Komunikasi dan Penyiaran Islam (KPI)
 Judul : *Respon Remaja/Pemain Game Online Higgs Domino terhadap Fatwa MPU Aceh*

- Kedua : Kepada Pembimbing yang tercantum namanya di atas diberikan honorarium sesuai dengan peraturan yang berlaku;
 Ketiga : Pembiayaan akibat keputusan ini dibebankan pada dana DIPA UIN Ar-Raniry Tahun 2021;
 Keempat : Segala sesuatu akan diubah dan ditetapkan kembali apabila di kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan di dalam Surat Keputusan ini.
 Kutipan : Surat Keputusan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dapat dilaksanakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Banda Aceh
 Pada Tanggal : 26 Juli 2021 M
 16 Zulhijjah 1442 H

a.n. Rektor UIN Ar-Raniry,
 Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi,



Fakhruddin

Tembusan:
 1. Rektor UIN Ar-Raniry.
 2. Kabag. Keuangan dan Akuntansi UIN Ar-Raniry.
 3. Pembimbing Skripsi.
 4. Mahasiswa yang bersangkutan.
 5. Arsip.
 Keterangan:
 SK berlaku sampai dengan tanggal: 25 Juli 2022



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI**

Jl. Syekh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
Telepon : 0651- 7557321, Email : uin@ar-raniry.ac.id

Nomor : B.4460/Un.08/FDK.I/PP.00.9/11/2021
Lamp : -
Hal : ***Penelitian Ilmiah Mahasiswa***

Kepada Yth,
Sekretariat MPU Aceh

Assalamu'alaikum Wr.Wb.
Pimpinan Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

Nama/NIM : **FAKHRURRAZI / 170401048**
Semester/Jurusan : IX / Komunikasi dan Penyiaran Islam
Alamat sekarang : Simpang tibang

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Dakwah dan Komunikasi bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul ***RESPON REMAJA/PEMAIN GAME ONLINE HIGGS DOMINO TERHADAP FATWA MPU ACEH (Studi Kasus Terhadap Remaja di Warung Pak Sem kupa Lamprit)***

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

Banda Aceh, 16 November 2021
an. Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik dan
Kelembagaan,



Berlaku sampai : 31 Desember
2021

Drs. Yusri, M.L.I.S.