

**DAMPAK GAME HIGH DOMINO ISLAND
TERHADAP KESADARAN MORAL
MAHASISWA DI BANDA ACEH
(Ditinjau Dalam Perspektif Filsafat Moral
Immanuel Kant dan al-Ghazali)**

SKRIPSI

Diajukan Oleh :

AZIS MAULANA

Nim. 180301018

Mahasiswa Fakultas Ushuluddin dan Filsafat

Program Studi Aqidah dan Filsafat Islam



**FAKULTAS USHULUDDIN DAN FILSAFAT
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
DARUSSALAM – BANDA ACEH**

2023 M / 1444 H

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya:

Nama : Azis Maulana

Nim : 180301018

Jenjang : Starta Satu (S1)

Program Studi : Aqidah dan Filsafat Islam

Menyatakan bahwa naskah skripsi ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian dan karya saya sendiri kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk pada sumbernya.

Banda Aceh, 23 November 2022
Banda Aceh, 23 November 2022
Yang menyatakan,



Handwritten signature of Azis Maulana.

Azis Maulana
Azis Maulana
Nim. 180301018
Nim. 180301018

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Ushuluddin dan Filsafat
UIN Ar-Raniry Sebagai Salah Satu Beban Studi
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana (S1)
Dalam Ilmu Ushuluddin dan Filsafat
Aqidah dan Filsafat Islam

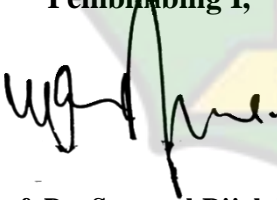
Disusun Oleh:

AZIS MAULANA

Mahasiswa Fakultas Ushuluddin dan Filsafat
Program Studi : Aqidah dan Filsafat Islam
NIM: 180301018

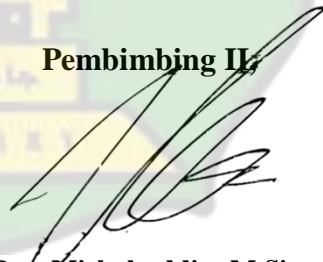
Disetujui Oleh:

Pembimbing I,



Prof. Dr. Syamsul Rijal, M.Ag
NIP.196309301991031002

Pembimbing II,



Drs. Miskahuddin, M.Si
NIP. 196402011994021001

SKRIPSI

Telah Diuji oleh Tim Penguji Munaqasyah Skripsi
Fakultas Ushuluddin dan Filsafat UIN Ar-Raniry dan
Dinyatakan Lulus Serta Diterima sebagai Salah Satu Beban
Studi Program Strata Satu dalam Ilmu Ushuluddin dan Filsafat
Aqidah dan Filsafat Islam

Pada hari / Tanggal : Kamis, 29 Desember 2022 M
05 Jumadil Akhir 1444 H

di Darussalam – Banda Aceh
Panitia Ujian Munaqasyah

Ketua,

Prof. Dr. H. Svamsul Rijal, M. Ag
NIP. 196309301991031002

Sekretaris,

Drs. Miskahuddin, M. Si
NIP. 196402011994021001

Anggota I,

Dr. Ernita Dewi, S. Ag., M. Hum
NIP. 197307232000032002

Anggota II,

Dr. Firdaus, S. Ag., M. Hum., M. Si
NIP. 197707042007011023

Mengetahui

Dekan Fakultas Ushuluddin dan Filsafat
UIN Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh



Dr. Salman Abdul Muthalib, Lc., M. Ag.
NIP. 197804222000121001

ABSTRAK

Nama / NIM : Azis Maulana / 180301018
Judul Skripsi : Dampak Game High Domino Island Terhadap Kesadaran Moral Mahasiswa Di Banda Aceh (Ditinjau Dalam Perspektif Filsafat Moral Immanuel Kant dan al-Ghazali)
Tebal Skripsi : 67 Halaman
Prodi : Aqidah dan Filsafat Islam
Pembimbing I : Prof. Dr. H. Syamsul Rijal, M. Ag
Pembimbing II : Drs. Miskahuddin, M. Si

Dampak game high domino island yang menyebabkan dekadensi moral, telah menjerumuskan mahasiswa kedalam problematika yang layak untuk dicermati. Disamping dampak positif yang tidak sebanding, krisis moral terkait dampak negatif yang dirasakan bukanlah hal yang bisa dianggap sepele. Memiliki dampak yang buruk selain pada kesehatan, juga lebih-lebih terhadap moral. Mulai dari ketergantungan sampai pada gangguan pada psikologis.

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui apa saja dampak positif dan negatif game high domino island terhadap kesadaran moral mahasiswa. Kemudian juga untuk mengetahui dekadensi moral mahasiswa yang ditinjau dalam filsafat moral Immanuel Kant dan al-Ghazali. Metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif, dengan menggunakan teknik observasi, wawancara dan dokumentasi dalam hal pengumpulan data.

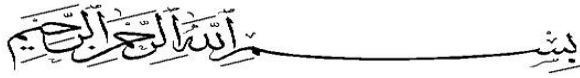
Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa mahasiswa bermain game high domino island dilatarbelakangi adanya persepsi tentang keuntungan yang didapat berupa uang maupun pulsa dan juga sebagai hiburan di waktu luang. Kemudian dampak negatif yang menyebabkan dekadensi moral diantaranya: gangguan psikologis, toxic, hilangnya adab dan sopan santun, hilangnya tanggung jawab terhadap agama, dan sulit dalam mengontrol waktu. Dalam tinjauan filsafat moral Immanuel Kant dan al-Ghazali dekadensi moral pada mahasiswa peminat game high

domino island melahirkan sikap-sikap buruk, seperti menolak hati nuraninya. Dimana hatu nurani manusia sebagai kewajiban yang mutlak pada hidupnya. Menolak kebebasan atau kehendak yang objektif. Akibatnya menimbulkan perilaku deviasi yang tidak sejalan dengan prinsip-prinsip moralitas. Menjadi pribadi yang bersalah dari ajaran-ajaran agama yang membuat mahasiswa terjerumus kedalam dunia perjudian.

Kata Kunci: Dampak, High Domino Island, Moral



KATA PENGANTAR



Alhamdulillah puji dan syukur penulis ucapkan kehadirat Allah *Subhanahu wa ta'ala* atas segala Kudrah dan Iradah-Nya, yang telah memberikan kesehatan dan keberkahan umur sehingga penulis dapat menyusun dan menyelesaikan skripsi ini dengan segala keterbatasannya. Selanjutnya shalawat beriring salam dipersembahkan kepada penghulu alam Nabi Besar Muhammad *Shalallahu alaihi wasalla* beserta keluarga dan para sahabat, yang telah berjuang membawa umat manusia dari alam jahiliyah ke alam islamiyyah, sebagai contoh dalam semua dimensi kehidupan manusia serta membawa kesejahteraan di muka bumi ini.

Dalam rangka menyelesaikan program studi Aqidah dan filsafat Islam (AFI) pada fakultas Ushuluddin dan Filsafat UIN Ar-Raniry Banda Aceh, menyusun skripsi ini merupakan salah satu tugas akhir guna memperoleh gelar sarjana di UIN Ar-Raniry Banda Aceh. Untuk itu penulis memilih judul **“Dampak Game High Domino Island Terhadap Kesadaran Moral Mahasiswa Di Banda Aceh (Ditinjau dalam Perspektif Filsafat Moral Immanuel Kant dan Al-Ghazali)”**. Meskipun dengan segenap kekurangan dan keterbatasan ilmu, akhirnya dengan izin Allah segala rintangan dapat dilalui.

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis banyak menghadapi hambatan dan kesulitan. Oleh karena itu penulis ingin mengucapkan terima kasih dengan tulus hati kepada :

Takzim dan rasa terima kasih penulis yang setinggi-tingginya kepada yang teristimewa Ayahanda Lilik Hartono dan Ibunda Tiamnah yang telah ikhlas dan sabar mendoakan penulis. Semoga Allah *Subhanahu Wa Ta'ala* memberikan kesehatan dan dipanjangkan umur keduanya. Juga kepada Yovi Khairuzeta Meitili yang merupakan adik kandung penulis satu-satunya.

Kemudian penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada Bapak Prof. Dr. Syamsul Rijal, M.Ag. selaku pembimbing I dan Bapak Drs. Miskahuddin, M.Si. selaku pembimbing II yang telah meluangkan waktunya dan memberikan arahan serta bimbingan dalam proses penulisan skripsi sehingga dapat selesai dengan baik walaupun jauh dari kesempurnaan yang diharapkan.

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Dosen dan Asisten serta seluruh karyawan di lingkungan Fakultas Ushuluddin dan Filsafat. Terima kasih juga penulis sampaikan kepada teman-teman seperjuangan, angkatan 2018 prodi Aqidah & Filsafat Islam yang telah berjuang bersama-sama dari awal hingga akhir. Kemudian juga kepada kawan-kawan Pj Lampoh yang selalu menjadi teman setia menemani penulis dari awal kuliah hingga sekarang.

Penulis menyadari bahwa tidak ada manusia yang luput dari kesalahan dan kekhilafan. Oleh sebab itu, penulis senantiasa mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan penulisan karya ilmiah ini. Semoga skripsi ini bisa bermanfaat secara luas, khususnya kepada penulis sendiri.

Banda Aceh, 23 November 2022

Penulis,

Azis Maulana

DAFTAR ISI

| | |
|---|------------|
| HALAMAN JUDUL | i |
| PERNYATAAN KEASLIAN | ii |
| LEMBARAN PENGESAHAN | iii |
| PENGESAHAN SIDANG SKRIPSI | iv |
| ABSTRAK | v |
| KATA PENGANTAR | vii |
| DAFTAR ISI | ix |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| A. Latar belakang Masalah..... | 1 |
| B. Fokus Penelitian..... | 6 |
| C. Rumusan Masalah..... | 7 |
| D. Tujuan dan Manfaat penelitian..... | 7 |
| BAB II KAJIAN KEPUSTAKAAN | 8 |
| A. Kajian Pustaka..... | 8 |
| B. Kerangka Teori..... | 13 |
| C. Definisi Operasional..... | 15 |
| BAB III METODE PENELITIAN | 18 |
| A. Pendekatan Penelitian..... | 18 |
| B. Informan Penelitian..... | 18 |
| C. Instrumen Penelitian..... | 19 |
| D. Teknik Pengumpulan Data..... | 19 |
| E. Teknik Analisis Data..... | 21 |
| BAB IV HASIL PENELITIAN | 24 |
| A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian..... | 24 |

| | |
|--|-----------|
| 1. Sejarah Kota Banda Aceh..... | 24 |
| 2. Letak Geografis Kota Banda Aceh..... | 25 |
| 3. Kependudukan Kota Banda Aceh..... | 26 |
| B. Game High Domino Island | 25 |
| a. Pengertian Game High Domino Island | 28 |
| b. Unsur-unsur Perjudian Dalam Game High Domino Island..... | 31 |
| C. Deskripsi Hasil Penelitian..... | 34 |
| 1). Motivasi Mahasiswa Bermain Game High Domino Island..... | 35 |
| 2). Frekuensi Mahasiswa Bermain Game High Domino Island | 38 |
| 3). Dampak Positif Game High Domino Island | 40 |
| 4). Dampak Negatif Game High Domino Island..... | 42 |
| D. Analisis Dekadensi Moral Pada Mahasiswa Dari Dampak Game High Domino Island Dengan Meninjau Filsafat Moral Immanuel Kant dan al- Ghazali | 51 |
| BAB V PENUTUP..... | 59 |
| A. Kesimpulan..... | 61 |
| B. Saran..... | 63 |
| DAFTAR PUSTAKA | 64 |
| LAMPIRAN-LAMPIRAN | |
| DAFTAR RIWAYAT HIDUP | |

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi di era sekarang ini sudah berkembang pesat, dengan kemajuan teknologi dewasa ini dapat di peroleh informasi maupun segala bentuk kebutuhan dengan mudahnya. Seiring dengan perkembangan zaman dan kemajuan teknologi, komunikasi antara manusia dapat dilakukan dengan berbagai alat atau sarana, salah satunya sarana untuk penyegaran (*refreshing*), seperti bermain *game online*.¹

Secara umum *game online* adalah gabungan dua kata yang berasal dari bahasa inggris. *Game* artinya permainan dan *online* artinya dalam jaringan. Pengertian *game online* sebenarnya adalah sebuah jenis video permainan yang hanya dapat di jalankan apabila suatu perangkat yang digunakan untuk bermain *game* terhubung dengan jaringan internet. *Game online* biasanya memungkinkan suatu pemain (*player*) *game* untuk saling terhubung dengan pemain lain.²

Era dewasa ini tidak dapat dipungkiri, bahwa teknologi kini sudah menjadi kebutuhan dalam kehidupan manusia. Teknologi kini sudah merambah keberbagai aspek, mulai dari pekerjaan, pendidikan, rumah tangga, sampai untuk sekedar hiburan semata. Teknologi seperti *smartphone* dan *PC* khususnya telah menjadi sebuah kebutuhan orang- orang terlebih bagi mahasiswa guna untuk kebutuhan hiburan seperti bermain *game online*.³

¹Siti Nurhalimah, *Media Sosial Dan Masyarakat Pesisir: Refleksi Pemikiran Mahasiswa Bidikmisi*, (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2019), Hlm 52.

²Candra Zebeh Aji, *Berburu Rupiah Lewat Game Online*, (Yogyakarta: Bouna Books, 2012), Hlm 1.

³Bahrul Ulum, "*GAME MOBILE LEGEND BANG BANG DI KALANGAN MAHASISWA UIN SUNAN AMPEL SURABAYA DALAM TINJAUAN ONE DIMENSIONAL MAN HERBERT MARCUSE*", (Skripsi Ushuluddin dan Filsafat, UIN Sunan Ampel Surabaya, 2018), Hlm 2.

Dalam perkembangan game online telah tersedia berbagai jenis permainan, termasuk kelas perang, pertempuran, landmark, moba, dan berbagai jenis game berbasis web yang membuat game sangat menarik dan tidak hanya itu saja. Dari sekian banyak game yang berkembang di dunia, salah satu game yang sangat terkenal dan dijadikan sebagai sarana bisnis adalah game online *high domino island*. *High domino island* adalah aplikasi permainan untuk bermain gapple, poker, dan slot. Taruhan dibuat menggunakan chip alih-alih uang untuk memainkan game tersebut. *Game online high domino island* juga memiliki menu trading atau transaksi dengan chip sebagai sarana untuk melakukan jual beli.⁴

Salah satu game yang banyak digemari oleh masyarakat Aceh khususnya Mahasiswa adalah game "High Domino Island". Permainan ini cukup menarik perhatian dari berbagai kalangan usia, baik anak kecil, remaja dan bahkan juga dari kalangan orang dewasa. Game High Domino Island adalah game berbasis aplikasi yang bergantung pada android dan ios. Permainan domino atau masyarakat Aceh lebih lazim disebut permainan scatter, tidak hanya dimainkan untuk mengisi waktu luang saja, tetapi ada juga yang mengambil keuntungan dari Game ini.

Syarat utama untuk memainkan game ini adalah chip/coin yang disediakan secara terbatas di dalam game. Gamers dapat menggunakannya secara bebas untuk memainkan game ini. Semakin sering game dimainkan maka akan semakin berkurang chip dalam game tersebut karena resiko yang didapat antara menang atau kalah. Sehingga pada akhirnya pemain mencari alternatif untuk mendapatkan chip dengan cara transaksi jual beli, dengan cara membeli chip milik orang lain menggunakan uang cash maupun dengan pulsa.⁵

⁴Zakiyan Rifqi, "Pemahaman Pemain Game Online High Domino Kecamatan Bebesen Kabupaten Aceh Tengah Terhadap Ayat – ayat Tentang Judi", (Skripsi Ushuluddin dan Filsafat, UIN Ar-Raniry Banda Aceh, 2022), Hlm 1.

⁵Rizqiyah Fadhilatunn Nisa', "ANALISIS AL- BA'I DAN FATWA DSN MUI NOMOR 110/DSN MUI/IX/2017 TERHADAP TRANSAKSI CHIP DALAM

Banyak dari masyarakat yang membuang waktunya sia-sia hanya untuk bermain Smartphone, terlebih dengan adanya Internet siapapun bisa mencari dan mendownload apa saja yang diinginkan, Salah satunya seperti aplikasi game. Hal ini dikarenakan banyak yang lalai dalam beraktivitas keagamaan hanya karena sibuk dengan permainan games tersebut. Padahal jika di lihat, saat adanya perkumpulan para pemuda atau mahasiswa banyak dari mereka yang hanya sibuk dengan Smartphone masing-masing sehingga memunculkan kesenjangan interaksi sosial didalam perkumpulan tersebut. Sehingga hal ini bisa saja menimbulkan konflik dalam pertemanan.

Pada era kekinianlah dimana banyak menimbulkan segala perubahan dalam berbagai kehidupan bermasyarakat. Perubahanlah yang membawa kemajuan, disisi lain perubahan juga membawa kekhawatiran yang sangat mendalam oleh banyak orang. Diantaranya ialah tentang baik dan buruk tindakan atau perilaku manusia. Moral adalah tingkahlaku, perbuatan atau ucapan seseorang dalam berkomunikasi dengan oranglain. Sedangkan moralitas merupakan kapasitas dari suatu perbuatan seseorang yang oleh karenanya kita bisa berasumsi bahwa apakah perbuatan itu baik atau buruk. Moralitas mencakup pemahaman terkait baik-buruknya perbuatan seseorang.⁶

Adanya krisis moralitas ditandai pudarnya sikap, karakter, dan perilaku yang berhubungan dengan kebaikan dari seseorang. Pada dasarnya karakter merupakan suatu implementasi dari tingkah laku dan sikap seseorang, dimana sikap dan karakter tersebut merupakan salah satu pilar penting yang menentukan jalan hidup seseorang tersebut. Kemudian faktor sosial juga berperan penting

GAME ONLINE HIGGS DOMINO ISLAND DI DESA PADANGBANDUNG KECAMATAN DUKUN KABUPATEN GRESIK”, (Skripsi Hukum Perdata Islam, UIN Sunan Ampel Surabaya, 2021), Hlm 6.

⁶W. Poespoprojo, *Filsafat Moral kesusilaan dalam teori dan praktek*, (Bandung: Remaja Karya, 1988), Hlm 102.

terbentuknya perilaku seseorang, sisanya tergantung dari orang tersebut dengan memilih sosialisai sekundernya.⁷

Kesadaran moral yang didasari atas nilai yang benar-benar esensial dan fundamental. perbuatan manusia yang didasarkan atas kesadaran moral maka perbuatannya akan selalu di realisasikan sebagaimana yang seharusnya. Sekalipun tidak ada orang yang melihatnya, tindakan moral akan selalu dilakukan. Karena, tindakan yang berdasarkan atas kesadaran bukan berdasar pada suatu kekuasaan dan juga bukan karena paksaan tetapi berdasarkan kesadaran moral itu sendiri.⁸

Immanuel Kant berpendapat untuk menjadi pribadi bermoral atau beretika merupakan sebuah keharusan. Kant juga berpendapat bahwa hidup bermoral itu memiliki nilai lebih dari pada sekedar hidup secara bijaksana. Ketika seseorang melakukan perbuatan apapun motifnya haruslah benar kewajiban harus dilaksanakan demi kewajiban itu sendiri, dan bukan atas motif lain. Kebahagiaan atau faktor-faktor emosi lainnya dari luar. Kant juga berpendapat bahwa moralitas mengarah kepada agama melalui “pemahaman mengenai kebaikan tertinggi” (*Begriff des hochsten Guts*). Maksudnya, Tuhan adalah Yang Sempurna secara moral.⁹

Dalam islam nilai-nilai moral dikemas dalam balutan agama. Seperti kebanyakan karya-karya al- Ghazali yang bersifat etis moralitas yang menjamin kebahagiaan sempurna. Tentang masalah-masalah kebahagiaan, menurut al-Ghazali tujuan hidup manusia adalah kebahagiaan, yang bisa diperoleh dengan mengendalikan sifat-sifat manusia dan bukan dengan

⁷Muhammad Rafi Athallah Mewar, “KRISIS MORALITAS PADA REMAJA DI TENGAH PANDEMI COVID 19”, Jurnal Perspektif Yayasan Jaringan Kerja Pendidikan Bali, ISSN 2807- 1190, Hlm 134.

⁸Ahmad Charris Zubair, *Kuliah Etika*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 1987), Hlm 51.

⁹Hans Fink, *Filsafat Sosial: Dari Feodalisme hingga Pasar Bebas*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010), Hlm 91.

membuangnya. Karena itu ilmu dan amal merupakan syarat pokok memperoleh kebahagiaan.¹⁰

Mengenai fenomena yang peneliti sering temukan bahwa pemuda-pemuda, terutama mahasiswa. Dari pergerakan mahasiswa tersebut, menarik perhatian peneliti, bahwa banyak mahasiswa di Banda Aceh yang masih sering memainkan Game High Domino Island. terlihat diberbagai kedai kopi dimana masih banyak dari mereka yang sibuk memainkan game ini. Ciri-ciri yang ditemukan dari segelintir pemain game ini adanya teriakan dengan menyebut “jackpot” memang tidak semua pemain meneriakkan kata ini hanya beberapa saja, namun tetap saja hal ini dapat mengganggu orang lain disekitar, seperti sudah menjadi kecenderungan tersendiri ketika mereka mendapatkan hadiah utama berupa chip dari permainan tersebut.

Hal ini membuat peneliti percaya bahwa ada perasaan ketergantungan karena dampak dari permainan domino pada pola pikir dan sikap individu. Karena perbudakan game berbasis aplikasi ini, tanpa disadari dapat menjadikan generasi pemalas di masa depan. Selain itu, membuat orang apatis dan ini bisa memicu taruhan dan menjerumus kedalam perjudian. Karena hanya dengan memainkan ponsel seseorang bisa mendapatkan uang dari permainan tanpa memikirkan efek dan hukum permainan tersebut.

Ada beberapa kabar dimedia sosial juga mengangkat kasus ini, dimana pemain game High Domino Island dihukum cambuk oleh pihak Majelis Permusyawaratan Ulama (MPU). Bukan hanya dicambuk tetapi juga diberikan berbagai sanksi kepada masyarakat yang memainkan games Domino yang mengarah ke perjudian. Masyarakat yang bermain Games Domino juga berdampak pada pengurangan ekonominya, yang dimana mereka harus mengeluarkan uang untuk mendapatkan Chips agar dipergunakan untuk memulai kembali permainan games Domino, mengapa

¹⁰Hasyimsyah Nasution, *Filsafat Islam*, (Jakarta: Gaya Media Pratama, 1999), Hlm 87.

demikian? karena koin yang mereka miliki sebelumnya sudah habis oleh sebab itulah mereka harus membeli Chips tersebut.

Dari info salah satu media Aceh, bahwa terdapat beberapa remaja yang sengaja bolos sekolah hanya untuk bermain games Higgs domino. Hal seperti ini sangatlah disayangkan sekali, dimana hanya untuk bermain games saja kita dengan mudahnya untuk meninggalkan kegiatan pembelajaran. Bahkan banyak juga akhlak dan moral dari pemain games online ini menjadi lebih tidak sopan pada orang tua, sering kali untuk berkata kasar, etika yang sudah berkurang sehingga tindakan yang memiliki nilai positif sudah jarang ditemukan. Hal seperti ini bisa saja menjadi salah satu indikator yang akan merusak generasi bangsa kita. Bermain game bukanlah sepenuhnya kesalahan apalagi untuk menghilangkan kebosanan. namun, ketika kita sudah kecanduan maka yang merasa dirugikan ialah fisik, mental dan waktu yang terbuang percuma. Cara mengatasi kecanduan games online memanglah tidak mudah, tetapi harus tetap dilakukan demi menjaga kesehatan fisik dan mental.

Dari uraian-uraian di atas, yang kemudian memunculkan ide peneliti untuk melakukan penelitian **terhadap “Dampak Game High Domino Island Terhadap Kesadaran Moral Mahasiswa Di Banda Aceh (Ditinjau Dalam perspektif Filsafat Moral Immanuel Kant dan Al-Ghazali)”**. Maka atas dasar gagasan tersebut, peneliti akan mencoba menganalisa lebih dalam bagaimana dampak yang timbul terhadap kesadaran moral pada Mahasiswa akibat kecanduan Game High Domino Island.

B. Fokus Penelitian

Fokus dalam kajian penelitian ini hanya di batasi dalam lingkup dampak yang di timbulkan akibat pengaruh game High Domino Island terhadap kesadaran moral pada mahasiswa di daerah Banda Aceh. Dengan melihat bagaimana dampak positif dan negatif yang ditimbulkan dari kecanduan bermain game tersebut. Kemudian setelah semua data terkumpul peneliti akan

analisis secara filosofis dengan melihat bagaimana tawaran filsafat moral Immanuel Kant dan Al-Ghazali. Dan yang menjadi sasaran peneliti dalam memperoleh data wawancara adalah para Mahasiswa di sekitaran Kota Banda Aceh.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah di deskripsikan peneliti, maka masalah dalam penelitian ini dapat di rumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana dampak positif dan negatif pengaruh game higgs domino island terhadap moralitas mahasiswa di Kota Banda Aceh ?
2. Bagaimana dekadensi moral mahasiswa dari pengaruh game high domino island dengan meninjau filsafat moral Immanuel Kant dan Al-Ghazali?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan di atas, maka tujuan dalam penulisan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui dampak positif dan negatif game High Domino Island terhadap moralitas mahasiswa di Banda Aceh.
2. Untuk mengetahui bagaimana dekadensi moral mahasiswa akibat bermain game high domino island dengan meninjau filsafat moral Immanuel Kant dan Al-Ghazali.

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini di harapkan dapat menambah wawasan terkait pengaruh sebuah game bagi kehidupan. Kemudian penelitian ini juga dapat menjadi referensi tambahan bagi penelitian selanjutnya dan menjadi kajian dalam bidang filsafat dan sosial.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini di harapkan dapat berguna bagi masyarakat dan juga di kalangan mahasiswa, supaya membuka kesadaran kita agar membatasi diri dari rasa kecanduan akibat pengaruh game High Domino Island.



BAB II

KAJIAN KEPUSTAKAAN

A. Kajian Pustaka

Supaya hasil penelitian ini sempurna, peneliti mengkaji beberapa sumber rujukan yang hampir sama namun tidak serupa yang membahas tentang Dampak Game High Domino Island Terhadap Kesadaran Moral Mahasiswa di Banda Aceh dari berbagai sumber. Dalam tinjauan pustaka ini, peneliti menemukan beberapa sumber penelitian yang sedikit relevan dengan tema yang peneliti bahas. Diantaranya:

Dalam skripsi yang ditulis oleh Raudhah Tul Jannah, yang berjudul *Fenomena dan Respon atas Fatwa Haram MPU Aceh Terhadap Game Online Higgs Domino Island dalam Masyarakat Gampong Panjang Baru Kecamatan Susoh Kabupaten Aceh Barat Daya*.¹ Dalam skripsi ini raudhah mengangkat beberapa permasalahan mengenai apa saja faktor yang mendorong masyarakat di Gampong Panjang Baru mengakses game Higgs Domino Island. Kemudian bagaimana tanggapan masyarakat terhadap fatwa haram yang dikeluarkan oleh MPU Aceh dalam bermain game Higgs Domino Island. Dari hasil penelitian Raudhah mengungkapkan bahwa terdapat berbagai respon pada masyarakat terhadap fatwa haram MPU Aceh. MPU dianggap sangat responsif terhadap masalah-masalah sosial, sebagian juga menyayangkan keputusan MPU dengan mengeluarkan fatwa haram untuk game Higgs Domino Island. Adapun perbedaan yang dapat ditemukan dalam skripsi penulis dengan skripsi raudhah ialah mengenai fokus penelitiannya, yang mana Raudhah hanya membatasi pada

¹Raudhah Tul Jannah, "*Fenomena dan Respon Atas Fatwa Haram MPU Aceh Terhadap Game Online Higgs Domino island Dalam masyarakat Gampong Panjang Baru Kecamatan Susoh Kabupaten Aceh Barat Daya*", Skripsi Ushuluddin dan Filsafat, UIN Ar-raniry Banda Aceh, 2021.

fenomena dan respon masyarakat terhadap fatwa haram yang dikeluarkan oleh MPU Aceh tentang Game Higgs Domino Island. Sedangkan skripsi penulis lebih melihat bagaimana dampak game Higgs Domino Island terhadap kesadaran moral pada mahasiswa.

Dalam skripsi yang ditulis oleh Zakiyan Rifqa, yang berjudul: *Pemahaman Pemain Game Online Higgs Domino Kecamatan Bebesen Kabupaten Aceh Tengah Terhadap Ayat-Ayat Tentang Judi*.² Dalam skripsi ini, Zakiyan Rifqa mengkaji bagaimana pemahaman pemain game Higgs Domino terhadap ayat-ayat tentang judi dan faktor-faktor yang menyebabkan masyarakat bermain game Higgs Domino. Dari hasil penelitian Zakiyan mengungkapkan bahwa beberapa pemain game Higgs Domino memiliki tingkat pemahaman yang tinggi terhadap ayat-ayat tentang judi sehingga bisa memaknai ayat secara mendalam. Namun sebagian pemain hanya mampu menjelaskan makna ayat tersebut secara umum saja. Adapun perbedaan yang signifikan dengan skripsi penulis ialah, dalam skripsi ini Zakiyan hanya melihat bagaimana pemahaman pemain mengenai ayat yang menjelaskan tentang judi dan apa saja faktor yang menyebabkan masyarakat bermain game Domino. Sedangkan penulis lebih memfokuskan bagaimana dampak terhadap kesadaran moral seseorang akibat bermain game Higgs Domino Island.

Dalam skripsi yang ditulis oleh Rahma Wati, yang berjudul: *Unsur Pidana Perjudian Game Online Higgs Domino Ditinjau Menurut Hukum Pidana Islam (Studi Kasus di Kota Banda Aceh)*.³ Dalam skripsi ini Rahma mengkaji bagaimana pelaksanaan hukum jinayat terhadap perjudian online higgs domino di kota Banda Aceh. Kemudian apa unsur pidana yang terdapat pada game Higgs Domino menurut hukum pidana islam. Berdasarkan hasil penelitian

²Zakiya Rifqa, “*Pemahaman Pemain Game Online Higgs Domino Kecamatan Bebesen Kabupaten Aceh Tengah Terhadap Ayat-Ayat Tentang Judi*”, Skripsi Ushuluddin dan Filsafat, UIN Ar-Raniry Banda Aceh, 2022.

³Rahma Wati, “*Unsur Pidana Perjudian Game Higgs Domino Ditinjau Menurut Hukum Pidana Islam (Studi kasus di Kota Banda Aceh)*”, Skripsi Syari’ah dan Hukum, UIN Ar-Raniry Banda Aceh, 2022.

ini Rahma mengungkapkan bahwa permainan game Higgs Domino merupakan suatu perjudian, karena maisir sudah jelas dilarang dalam islam. Hukuman yang didapat pelaku maisir diantaranya hukuman jilid (cambuk) dan uqubat (denda). Adapun perbedaannya dengan skripsi penulis, tampak pada fokus yang ingin dikaji. Dalam skripsi penulis dampak game Higgs Domino Island terhadap kesadaran moral menjadi fokus utama dalam skripsi penulis. Sedangkan skripsi Rahma lebih kedalam ranah hukum bermain game Higgs Domino Island dan bagaimana tindak pidana terhadap pelaku.

Dalam skripsi yang ditulis oleh Meti Mulia, yang berjudul: *Tinjauan Hukum Islam Terhadap Penukaran Koin Game Online Domino Qiu-Qiu Dengan Pulsa Handphone (Studi Kasus di Desa Negeri Ratu Kecamatan Pesisir Utara Kabupaten Pesisir Barat Provinsi Lampung)*.⁴ Dalam skripsi ini, Meti Mulia mengangkat beberapa permasalahan mengenai bagaimana tindakan perdagangan koin game domino qiu dengan pulsa di desa negeri Ratu, dan bagaimana hukum Islam memandang perdagangan koin domino qiu game berbasis web dengan ponsel di desa tersebut. Dari hasil penelitian, Metia mengungkap bahwa tindakan jual beli koin domino qiu adalah jual beli yang dilakukan dengan aplikasi tidak di perbolehkan karena ada kegiatan perjudian. Dan menimbulkan kelalaian dalam menunaikan kewajiban agama. Adapun perbedaan yang signifikan dengan penelitian ini, yaitu terdapat pada fokus yang ingin di kaji, yang mana di dalam skripsi peneliti ingin melihat bagaimana dampaknya terhadap kesadaran moral dengan ditinjau dalam filsafat moral. Sedangkan dalam penelitian ini fokus terhadap tinjauan hukum islam.

Dalam skripsi yang ditulis oleh Evil Rahayu, yang berjudul: *Permainan Game Online Aplikasi Higgs Domino Island di Tinjau*

⁴Metia Mulia, “*Tinjauan Hukum Islam Terhadap Penukaran Koin Game Online Qiu-Qiu Dengan Pulsa Handphone* (studi kasus di Desa Negeri Ratu Kecamatan Pesisir Utara Kabupaten Pesisir Barat Provinsi Lampung), skripsi Hukum Ekonomi Syariah, UIN Raden Intan Lampung, 2020.

*Dari Pendapat Hukum Mazhab Syafi'i (studi kasus dusun 1 desa Tanjung Pasir kecamatan Pangkalan Susu kabupaten Langkat).*⁵ Dalam penelitian ini Evil Rahayu merinci masalah tentang bagaimana ide permainan diizinkan dan dilarang oleh mazhab Syafi'i. Kemudian, apakah game Domino Higgs diizinkan di dalam mazhab Syafi'i. Dari hasil pengkajian yang diarahkan oleh Rahayu, terungkap bahwa hukum permainan Higgs Domino Island menurut pandangan mazhab Syafi'i adalah haram. Karena saat itu para pemain membuat taruhan sebagai koin yang dapat diperdagangkan dan di tukar dengan pulsa. Perbedaan skripsi Evil rahayu dengan skripsi peneliti juga terdapat pada kajian analisisnya. Dalam penelitian ini lebih kepada tinjauan hukum islam yakni hukum dalam mazhab syafi'i. Sedangkan dalam penelitian peneliti ditinjau dalam filsafat moral.

Dalam skripsi yang ditulis oleh Febriani Umakamea, yang berjudul: *Perilaku Sosial Penggiat Game Higgs Domino di Kota Makassar (Dalam Tinjauan Post Modern)*⁶. Dalam penelitian ini febriani merinci masalah tentang bagaimana perilaku sosial para pemain game domino. Dari hasil pengkajian yang dilakukan oleh Febri, terungkap bahwa para penggiat game higgs domino memperlihatkan perubahan perilaku, baik perubahan perilaku di lingkungan keluarga, sekolah hingga lingkungan pertemanannya. Perilaku-perilaku tersebut seperti perilaku malas, kurangnya semangat belajar disekolah, dan memiliki perilaku menyendiri. Adapun perbedaan yang tampak dalam penelitian ini dengan skripsi peneliti yaitu pada fokus masalahnya, febri lebih menitik fokuskan masalah hanya pada perilaku sosial/lingkungan sekitar seperti didalam lingkungan keluarga, sekolah dan lingkungan pertemanan.

⁵Evil Rahayu, "*Permainan Game Online Aplikasi Higgs Domino Island Di Tinjau Dari Pendapat Hukum Mazhab Syafi'i (studi kasus dusun 1 desa Tanjung Pasir Kecamatan Pangkalan Susu kabupaten Langkat)*", Skripsi Hukum Ekonomi Syariah, UIN Sumatera Utara Medan, 2020).

⁶Febriani Umakamea, "*Perilaku Sosial Penggiat Game Higgs Domino Di Kota Makassar (Dalam Tinjauan Post Modern)*", (Skripsi Pendidikan Sosiologi, Universitas Muhammadiyah Makassar, 2022).

Sedangkan dalam skripsi peneliti hanya dibatasi pada masalah moral. Kemudian perbedaan yang signifikan juga terdapat pada tinjauan kajiannya, yang mana dalam skripsi febli ini ditinjau dalam perspektif Post Modern sedangkan peneliti ditinjau dalam perspektif filsafat moral Immanuel Kant dan Al-Ghazali.

Dalam jurnal yang ditulis oleh Nasruddin Khalil Harahap, yang berjudul: *Dampak Higgs Domino Island dalam Masyarakat (Kajian Dengan Perspektif Sosiologi Hukum)*⁷. Dalam penelitian ini Nasruddin mengkaji mengenai dampak positif dan negatif game Higgs Domino Island di dalam lingkungan masyarakat. Dari hasil pengkajian yang dilakukan oleh Nasruddin kemudian diarahkan menggunakan pendekatan sosiologis mengenai hubungan hukum dengan moral dan logika internal hukum. Fokus pendekatannya hanya pada pengaruh hukum terhadap perilaku sosial. Dalam penelitian ini terdapat persamaan dan perbedaan dengan skripsi peneliti. Persamaan dari penelitian ini terdapat pada objek penelitian, yaitu mengenai game *Higgs domino island*. Sedangkan perbedaannya terletak pada tahapan yang menjadi kajian analisa, dalam penelitian ini kajian analisisnya adalah tinjauan hukum islam terhadap transaksi jual beli Chip. Sedangkan dalam skripsi peneliti dikaji dalam tinjauan filsafat moral.

Dari beberapa penelitian di atas, penulis melihat perbedaan yang signifikan dengan penelitian ini, yaitu terdapat pada fokus yang ingin di kaji dan juga pada tinjauannya, yang mana di dalam penelitian peneliti ingin melihat bagaimana dampaknya terhadap kesadaran moral yang ditinjau dalam perspektif Filsafat moral Immanuel Kant dan Al-Ghazali. Seperti yang sudah di uraikan di atas.

⁷Nasruddin Khalil Harahap, “*Dampak Higgs Domino Island dalam Masyarakat (Kajian Dengan Perspektif Sosiologi Hukum)*”, Jurnal Penelitian Ilmu-ilmu Sosial dan Keislaman, Vol. 07 No. 2 Desember 2021.

B. Kerangka Teori

Dalam melakukan penelitian tidak lepas dari yang namanya teori. Dengan teori, seorang peneliti menginginkan dukungan pandangan/konsep pakar lain terhadap masalah yang diteliti. Seberapa banyak pakar yang membicarakan masalah yang sama terhadap apa yang menjadi kajian peneliti. Teori dapat dipahami sebagai seperangkat konsep, pemikiran kritis, atau definisi untuk menjelaskan suatu peristiwa, kejadian atau fakta. Teori juga dapat di pahami deskripsi terhadap sesuatu yang di bangun melalui hipotesis, analisis, proposisi dan variabel yang ada.⁸

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan dua kerangka teori, yaitu teori nilai moral dan teori dari pemikiran Martin Heidegger mengenai filsafat teknologi yang tertuang di dalam karyanya yang berjudul *The Question Concerning Tecnology*. Heidegger memang tidak hidup di zaman internet of thing. Ia hidup di abad ke 20 di mana teknologi industri (mesin-mesin besar) muncul dalam kehidupan sehari-hari. Akan tetapi, penyingkapan realitas dasariah antara being, manusia, dan benda-benda itu dapat digali inspirasinya dari tulisan-tulisan Heidegger.

Berdasarkan beberapa kajian terdahulu yang memperkuat isu mengenai relasi manusia dan teknologi dalam perspektif Heidegger. Proposisi yang dapat ditarik diantaranya: Heidegger memberikan jalan untuk mengurangi modus eksistensi manusia secara teknologis yang membuat manusia menjadi budak. Pergeseran eksistensi manusia oleh pelibatan teknologi dalam berkomunikasi, penyematan makna oleh manusia terhadap produk-produk teknologi, teknologi (techne) memiliki dualitas makna, instrumentasl dan sebagai penyingkapan realitas melalui seni (art)⁹

⁸Samsu, *Metode Penelitian: (Teori dan Aplikasi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Mixed Methods, serta Research & development)*, (Jambi: PUSAKA, 2017). Hlm 29.

⁹Oktarizal Drianus, *Manusia di Era Kebudayaan Digital: Interpretasi Ontologis Martin Heidegger*, Jurnal Dakwah dan Pengembangan Sosial Kemanusiaan, Vol. 9, no. 2 (2018), Hlm 181

Kemajuan sebuah game dapat di lihat dari perkembangan teknologi yang semakin pesat di era sekarang. Namun, masalah yang sebenarnya bagi Heidegger bukanlah keberadaan teknologi atau bentuknya, melainkan orientasi kita pada teknologi. Maka menjadi jelas bahwa tanggapan kita terhadap berbagai masalah yang di timbulkan oleh teknologi tidak dapat di selesaikan hanya dengan membuat teknologi menjadi lebih baik. Juga tidak mungkin untuk mengabaikan kesulitan-kesulitan ini hanya dengan memilih keluar dari teknologi.¹⁰

Heidegger meletakkan bahaya tersebut pada sebuah perangkat teknologi tertentu. Bagi Heidegger bagaimana kita menggunakan teknologi itu lebih penting ketimbang teknologi apa yang kita gunakan. Menurut Heidegger manusia kerap kesulitan untuk menyingkapi teknologi secara kritis karena secara tidak sadar memperlakukan teknologi sebagai bagian dari diri manusia.

Teknologi memiliki dampak besar yang kerap tidak di sadari ketika kita menggunakan teknologi terhadap cara manusia memandang dunianya. Teknologi tidak memperluas jangkauan manusia terhadap dunia ia memperkecil dunia sehingga dapat di genggam manusia dengan mudah. Heidegger melihat bahwa prinsip yang dihidupi oleh teknologi adalah efektivitas. Teknologi memanipulasi dunia untuk memenuhi kebutuhan serta melampaui keterbatasan yang dimiliki manusia. Sisi gelap dari efektivitas ini adalah bahwa manusia dapat kehilangan tujuan dari aktivitas yang ia lakukan. Oleh karenanya teknologi menjadi bahaya besar bagi otentitas manusia karena ia mendorong manusia untuk melakukan sesuatu hanya karena ia bisa melakukannya. Alih-alih mempermudah aktivitas manusia, teknologi justru mereduksi manusia.

Peneliti juga menggunakan pendekatan dari teori nilai moral. Menurut filsuf Jerman Immanuel Kant mengatakan bahwa

¹⁰Marti Heidegger, *The Question Concerning Technology And Other Essays*, translation by William Lovit, (New York & London: Garland Publishing, 1977), Hlm 311.

nilai moral bersifat imperatif (perintah), kategori dan nilai yang lain bersifat imperatif hipotesis. Artinya nilai moral mewajibkan seseorang tanpa syarat, dalam suatu keharusan yang mutlak harus dilakukan. Nilai moral menyangkut pribadi manusia sebagai totalitas (keseluruhan) dan tidak berasal dari luar diri manusia tetapi berakar dalam kemanusiaan seseorang. Jika tidak diakui dan dilaksanakan maka ia dianggap cacat sebagai manusia. *Keempat*, nilai moral bersifat formal, artinya nilai moral tidak bisa berdiri sendiri tetapi bersandar pada nilai-nilai lain dalam upaya mewujudkannya dalam suatu tingkah laku moral.

Perbuatan yang dilakukan oleh manusia dapat dikatakan baik apabila tujuan akhir atau sasaran, motivasi dan lingkungan juga baik. Ketiga hal ini merupakan faktor penentu moralitas perbuatan manusia. Jika salah satu diantara faktor-faktor tersebut tidak ada, maka keseluruhan dari perbuatan itu menjadi tidak baik. Sasaran atau tujuan akhir diwujudkan dalam pelaksanaan suatu perbuatan, perbuatan itu terjadi karena secara bebas dan sadar dikehendaki demikian. Kehendak yang bebas dan sadar merupakan motivasi dalam menjalankan perbuatan itu. Disini moralitas perbuatan terletak pada kehendak bebas sipelaku dalam mengerjakan sesuatu perbuatan. Perbuatan ini dikehendaki karena mempunyai nilai, dan dilakukan juga dengan berpatokan pada norma-norma tertentu pula.

C. Definisi Operasional

Mengenai istilah-istilah yang terdapat dalam judul ini agar dapat dipahami dengan mudah, maka perlu untuk dijelaskan pengertiannya yaitu sebagai berikut :

1. Dampak

Dampak menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah benturan, pengaruh yang mendatangkan akibat, baik positif maupun negatif. Pengaruh adalah daya yang ada dan timbul dari sesuatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang. Pengaruh adalah suatu keadaan dimana

ada hubungan timbal balik atau hubungan sebab akibat antara apa yang mempengaruhi dengan apa yang dipengaruhi.¹¹

Secara sederhana pengertian dampak dapat diartikan sebagai pengaruh atau akibat. Baik itu berupa dampak positif maupun dampak negatif. Pengertian dampak positif sendiri merupakan keinginan untuk membujuk, meyakinkan, mempengaruhi dan memberi kesan kepada orang lain, dengan tujuan agar orang lain mengikuti atau mendukung keinginannya yang baik. kemudian pengertian dampak negatif, dilihat dalam kamus besar Bahasa Indonesia merupakan pengaruh kuat yang mendatangkan akibat negatif. Berdasarkan beberapa penelitian ilmiah disimpulkan bahwa negatif adalah pengaruh buruk yang lebih besar dibandingkan dengan dampak positifnya.

2. Game

Pengertian game online menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) dipisahkan menjadi dua kata yakni game dan online. Dalam bahasa Indonesia game berarti permainan, sedangkan online berarti daring. Dalam KBBI, arti permainan adalah sesuatu yang digunakan untuk bermain. Sedangkan arti kata daring adalah sesuatu yang terhubung dengan jaringan internet.¹²

Game Higgs Domino Island merupakan game berbasis android dan dimainkan secara online. Didalam aplikasinya terdapat berbagai macam permainan, seperti kartu, Slot, Duo Fu, 5 Dragon, dan FaFaFa.

3. Kesadaran Moral

Arti kata moral menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), merupakan ajaran kesusilaan atau ajaran tentang baik buruk yang diterima mengenai perbuatan, sikap, kewajiban dan

¹¹Suharno dan Retnoningsih, *Kamus besar Bahasa Indonesia*, (Semarang: Widya Karya), Hlm. 243.

¹²*Pengertian Game Online Menurut Para Ahli dan Definisinya Menurut KBBI*, diakses pada <https://www.artikelbaca.com> tgl. 12 oktober 2022.

sebagainya. Kemudian arti kata kesadaran dalam KBBI adalah hal yang dirasakan atau dialami oleh seseorang.¹³ Jadi dapat disimpulkan bahwa kesadaran moral merupakan kewajiban atas suatu keharusan untuk meninggalkan perbuatan-perbuatan tertentu yang dianggap melanggar norma-norma kebajikan. Baik sikap sopan santun maupun penilaian baik buruk terhadap suatu perbuatan maupun perilaku. Dalam hal ini terdapat kesadaran akan sesuatu perbuatan dengan memadukan kekuatan nilai intelektual dengan nilai-nilai moral.



¹³*Moral kesadaran.* diakses pada <https://kbbi.co.id> tgl. 12 oktober 2022.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian

penelitian ini merupakan jenis penelitian lapangan (*field research*) dengan menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Artinya mendeskripsikan secara jelas tentang objek penelitian mengenai bagaimana dampak aplikasi game *higgs domino island* terhadap kesadaran moral yang dialami para mahasiswa di wilayah Banda Aceh. Pada hakikatnya jenis pendekatan penelitian kualitatif yang fokus pada pengalaman hidup seseorang maupun dalam kelompok tertentu, dimana tujuannya adalah penyelidikan dan penggambaran langsung suatu fenomena sosial tertentu sebagai pengalaman yang dibuat secara sadar.

Supaya penelitian ini menjadi sebuah karya ilmiah yang berbasis profesional dan struktural, maka metode penelitian kualitatif dirasa tepat dalam menjawab permasalahan yang akan diteliti. Hal ini sesuai dengan pandangan dari Bogdan dan Taylor mengungkapkan jika metodologi penelitian yang berbasis kualitatif sebagai prosedur penelitian yang dapat menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati.¹

B. Informan Penelitian

Adapun informan dalam penelitian ini merupakan pihak-pihak yang berhubungan dengan penelitian, informan berjumlah 10-15 orang yang dipilih secara acak di sekitaran kota Banda Aceh. Mahasiswa yang dipilih masih berstatus sebagai mahasiswa aktif,

¹Samsu, *Metode Penelitian (Teori Dan Aplikasi Penelitian, Kualitatif, Kuantitatif, Mixed Methods, Serta Research Dan Development)*. (Jambi: Pusaka, 2017). Hlm 86.

mulai dari angkatan 2017-2021. Dari semua informan yang diwawancarai tidak semuanya pemain, tetapi juga ada beberapa informan umum yang akan dimintai pendapatnya mengenai pemain game *high domino island*.

C. Instrumen Penelitian

Dalam melakukan penelitian kualitatif, instrumen penelitian menjadi hal penting guna menjadikan sebuah karya yang berbasis ilmiah. Instrumen pada penelitian skripsi ini adalah penulis sendiri sebagai instrumen pertama dalam menjangkau data dan informasi yang diperlukan, baik yang dihasilkan secara mengamati, bertanya, mendengar, serta mengambil data yang dianggap perlu sebagai penunjang keabsahan sebuah karya ilmiah.²

Selama berlangsungnya pengumpulan dan refleksi data tersebut, peneliti juga menggunakan alat-alat yang diperlukan selama proses penelitian berlangsung seperti mempersiapkan lembaran kertas pedoman wawancara, *Handphone* untuk merekam suara, pengambilan gambar proses wawancara peneliti dengan informan atau responden, kemudian alat tulis seperti pulpen dan buku guna mencatat hal-hal yang diperlukan selama penelitian.

D. Teknik Pengumpulan Data

Menyusun instrumen merupakan salah satu pekerjaan penting di dalam langkah penelitian, tetapi proses pengumpulan data jauh lebih utama, terutama jika peneliti menggunakan metodologi yang rawan terhadap masuknya unsur subjektif dari peneliti. Maka, penyusunan instrumen pengumpulan data harus dilakukan dengan serius dan teliti agar sesuai dengan variable penelitian.³

²Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabet, 2013), Hlm 222.

³Sandu dan Ali Sodik. Siyoto, *Dasar Metodologi Penelitian*, (Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015), Hlm 75.

Pengumpulan sumber data akan dilakukan dengan mengumpulkan data dilapangan melalui beberapa teknik, yaitu observasi, wawancara dan dokumentasi.

Teknik-teknik pengumpulan data dalam penelitian ini akan dijelaskan sebagai berikut:

a. Observasi

Metode observasi adalah pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada objek penelitian.⁴ Kemudian, dari pengertian lain observasi merupakan sebuah teknik pengumpulan data yang mengharuskan peneliti turun ke lapangan mengamati hal-hal yang berkaitan dengan ruang, tempat, pelaku kegiatan, benda-benda, waktu, peristiwa, tujuan, dan perasaan. Metode observasi merupakan cara yang baik untuk mengawasi perilaku subjek penelitian seperti perilaku dalam lingkungan atau ruang, waktu dan keadaan tertentu.⁵

Dalam penelitian ini peneliti melakukan observasi atau pengamatan di sekitaran daerah Banda Aceh. Dengan mengamati hal-hal yang berkaitan dengan permainan game High Domino Island di kalangan mahasiswa.

b. Wawancara

Wawancara merupakan sebuah dialog yang dilakukan oleh pewawancara (*interview*) untuk memperoleh informasi dari responden (narasumber). Metode ini di gunakan untuk memperoleh data melalui wawancara langsung secara terpimpin antara penulis dengan orang yang memberi informasi dengan menggunakan daftar wawancara. Daftar wawancara ini biasanya di sebut instrumen pengumpulan data (IPD). Wawancara ini dipakai untuk lebih mendalami data yang di peroleh dari observasi. Wawancara ini dilakukan untuk mengubah data menjadi informasi secara langsung

⁴Hadari Nawawi, *Metode Penelitian Bidang Sosial*, (Yogyakarta, Gajah Mada University Press, 1991), Hlm 100.

⁵Ida Bagoes Mantra, *Filsafat Penelitian dan Metode Penelitian Sosial*, (Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2008), Hlm 79.

yang diberikan oleh informan atau narasumber penelitian di lapangan. Pendekatan wawancara dilakukan untuk mengukur apa yang diketahui dan apa yang tidak di ketahui subjek penelitian mengenai informasi atau sejumlah data yang diperlukan.⁶

Dalam penelitian ini, wawancara digunakan untuk mendapatkan informasi yang lebih untuk memperkuat data yang diperoleh sebagai dokumentasi. Peneliti disini menggunakan bentuk wawancara terbuka, yang dibuat sesuai dengan instrumen penelitian yang berisi beberapa pertanyaan-pertanyaan. Dalam hal ini, agar wawancara berjalan dengan baik, maka penulis terlebih dahulu menyiapkan daftar pertanyaan wawancara serta untuk mendapatkan hasilnya maka perlu pula disiapkan alat perekam suara berupa *recording*.

c. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan bukti sumber data yang stabil dan akurat sebagai cerminan situasi atau kondisi yang sebenarnya peneliti lakukan. Dalam penelitian ini peneliti akan mengambil gambar/foto sebagai dokumen untuk membuktikan bahwa wawancara dan observasi dalam penelitian ini benar-benar ada di lakukan di lapangan.

Metode pengumpulan data seperti ini dirasa mudah dan efisiensi waktu terjamin karena hasilnya sudah dapat dilihat tanpa adanya perubahan yang berarti dan juga dapat dianalisis berulang-ulang. Data yang didapatkan dari hasil dokumentasi atau non fisik (manusia) ini dapat menjadi sumberacuan holistik dan *credible* sehingga dapat dijadikan sebagai penunjang hasil penelitian.⁷

E. Teknik Analisis Data

Dalam menganalisis data penelitian, peneliti berupaya untuk menggambarkan secara naratif, deskriptif atau tabulasi

⁶Samsu, *Metode Penelitian: (Teori dan Aplikasi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Mixed Methods, Serta Research & Development)*, (Jambi: PUSTAKA, 2017), Hlm 96.

⁷Ibid, Hlm 96-99.

terhadap data yang diperoleh. Setelah semua data terkumpul Peneliti akan memverifikasi mana data-data yang penting yang bisa di jadikan data (primer) dan mana data yang di anggap kurang penting (sekunder).⁸ Dalam proses analisis data dilakukan dengan menempuh beberapa tahap, yang mana hasil dikumpulkan kemudian dipisahkan sesuai dengan kategori masing-masing.

Sugiyono mengemukakan tiga komponen pokok dalam analisis data yakni:⁹

1. Reduksi Data

Reduksi data merupakan proses pemilihan dan pemusatan perhatian pada penyederhanaan data kasar yang muncul dari catatan-catatan tertulis di lapangan. Reduksi data juga merupakan suatu bentuk analisis yang mempertegas, memperpendek, membuang hal yang tidak penting, dan mengatur data sedemikian rupa sehingga kesimpulan akhir dapat dilakukan.

2. Penyajian Data

Penyajian data diartikan sebagai pemaparan informasi yang tersusun untuk memberi peluang terjadinya suatu kesimpulan. Selain itu, dalam penyajian data diperlukan adanya perencanaan kolom dan tabel bagi data kualitatif dalam bentuk khususnya. Penyajian data yang baik dan jelas sistematikanya diperlukan untuk melangkah kepada tahapan penelitian kualitatif selanjutnya.

3. Penarikan Kesimpulan

Penarikan kesimpulan merupakan tahap akhir dalam penelitian dimana data-data yang telah diperoleh akan ditarik garis besar atau kesimpulan sebagai hasil keseluruhan dari penelitian tersebut.

⁸Kris H. Timotius, *pengantar metodologi Penelitian*, (Yogyakarta: ANDI (Anggota IKAPI), 2017), Hlm 16.

⁹Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, Hlm. 110-112.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Umum Lokasi penelitian

a. Sejarah Kota Banda Aceh

Banda Aceh didirikan oleh Sultan Alaiiddin Johan Syah pada hari jumat tanggal 1 ramadhan 601 H (bertepatan dengan tanggal 22 april 1205). Sultan Alaiiddin Johan Syah sebagai seorang ulama (sarjana) yang telah dilatih dalam lembaga Pendidikan Islam Dayah Cot Kala Pereulak pada tanggal tersebut mengeluarkan dekrit tentang pembangunan ibu kota negara yang baru untuk menggantikan Lamuri (Ibukota Negara Kerajaan Hindu Indera Purba).¹

Kerajaan Aceh di masa lalu membuktikan bahwa di masa jayanya pada abad ke-17, Banda Aceh digelar dengan nama Banda Aceh Darussalam tersohor sebagai kota dagang, pusat agama islam, ilmu pengetahuan di Asia Tenggara. Selama pemerintahan Sultan Alaiiddin Johan Syah, Ibu Kota Negara masih tetap di Lamuri, sekalipun kota Banda Darussalam telah dinyatakan resmi berdiri, namun Banda Darussalam baru dengan resmi dipindahkan pada masa pemerintahan Sultan Alaiiddin Mahmud Syah I (1267-1309) yaitu cucu Sultan Alaiiddin Johan Syah. Pada masa sultan Alaiiddin Husain syah (1456-1408 M), berhasil menyatukan Kerajaan Darussalam, Kerajaan Islam Pidie dan Kerajaan Islam Jaya menjadi satu federasi dengan nama Kerajaan Aceh, Kota Banda Darussalam diubah nama menjadi Kota Banda Aceh.

Lintas sejarah Banda Aceh memiliki kronologis sejarah yang cukup panjang, bahkan setelah kemerdekaan Banda aceh masih memiliki berbagai dilema, diantaranya terjadi beberapa kali pergantian status sebagai Ibukota Keresidenan, lalu menjadi

¹Ridwan Azwad, *Sekilas Tentang Kota Banda Aceh*, (Banda Aceh: Pemerintahan Kota Banda Aceh, 2006), Hlm 4.

Ibukota Provinsi Daerah Aceh, kemudian kembali menjadi Ibukota Keresidenan Aceh yakni dengan menggabungkan daerah ini kedalam provinsi Daerah Istimewa Aceh. Dengan begitu Kota Banda Aceh sekaligus merangkap dua fungsi baik sebagai Ibukota Provinsi Daerah Istimewa Aceh maupun sebagai Ibukota Daerah Tingkat II Kota Madya Banda Aceh.

Kota Banda Aceh resmi menjadi Ibu Kota Provinsi Aceh sejak diproklamasikan pada hari jumat tanggal 1 Ramadhan 601 H (20 April 1205 M) yang merupakan pintu gerbang dari kebudayaan Aceh yang memiliki banyak sejarah. Sebagai ibu kota dari Kesultanan Aceh Darussalam yang dahulunya merupakan salah satu dari lima Kerajaan islam terbesar di dunia menyimpan berbagai situs peninggalan sejarah dari berbagai masa, mulai dari masa kesultanan, masa kolonial Belanda, masa bergabung dalam bingkai NKRI, masa konflik hingga bencana tsunami pada tahun 2004. Saat ini, Banda Aceh telah berusia 813 tahun. Banda Aceh merupakan salah satu Kota islam Tertua di Asia tenggara. Banda Aceh juga memegang peranan penting dalam penyebaran islam ke seluruh Indonesia. Oleh karena itu, kota ini juga dikenal sebagai serambi mekkah.²

b. Letak Geografis Kota Banda Aceh

Secara astronomis, kota Banda Aceh terletak antara $05^{\circ}16'15''$ - $05^{\circ}36'16''$ Lintang Utara dan $95^{\circ}16'15''$ - $95^{\circ}22'35''$ Bujur Timur dan berada di belahan bumi bagian utara. Berdasarkan posisi geografisnya, Kota Banda Aceh memiliki batas-batas :

- Utara : Selat Malaka
- Selatan : Kabupaten Aceh Besar
- Barat : Samudera Hindia
- Timur : Kabupaten Aceh Besar

²Tasya maulidar, *NILAI FILOSOFIS TARIAN SUFI JALALUDDIN RUMI DALAM PERSPEKTIF ZAWIYAH NURUN NABI (Studi Kasus Banda Aceh)*, (Skripsi Ushuluddin dan Filsafat, UIN Ar-Raniry, Banda Aceh, 2022), Hlm 25.

Berdasarkan letak geografisnya, Kota Banda Aceh berada di ujung utara pulau Sumatera sekaligus menjadi wilayah paling barat dari pulau Sumatera. Permukaan tanah di kota Banda Aceh rata-rata berada di ketinggian 0,80 meter di atas permukaan laut.³

Tabel I
Luas Daerah Menurut Kecamatan di Kota Banda Aceh, 2018

| No | kecamatan | Ibu Kota | Luas Daerah km ² /sq. km | Persentase Luas Wilayah |
|---------------------|--------------|-------------|---|-------------------------------|
| 1 | Meuraxa | Ulee Lheue | 7,26 | 11,83 |
| 2 | Jaya Baru | Lampoh Daya | 3,78 | 6,16 |
| 3 | Banda Raya | Lamlagan g | 4,79 | 7,81 |
| 4 | baiturrahman | Neusu Jaya | 4,54 | 7,40 |
| 5 | Lueng Bata | Lueng Bata | 5,34 | 8,70 |
| 6 | Kuta Alam | Bandar Baru | 10,05 | 16,38 |
| 7 | Kuta Raja | Keudah | 5,21 | 8,49 |
| 8 | Syiah Kuala | lamgugob | 14,24 | 23,21 |
| 9 | Ulee Kareng | Ulee Kareng | 6,15 | 10,02 |
| Jumlah Total | | 2018 | 61,36 | 100,00 |
| | | 2017 | 61,36 | 100,00 |
| | | 2016 | 61,36 | 100,00 |

Sumber : Badan Pusat Statistik Kota Banda Aceh Tahun 2019

c. Kependudukan Kota Banda Aceh

³Badan Pusat Statistik Kota Banda Aceh, *Banda Aceh Dalam Angka 2019*, Hlm 3

Jumlah data penduduk di Kota Banda Aceh pada tahun 2018 dari hasil proyeksi yaitu sebesar 265.111 jiwa. Data penduduk laki-laki sebanyak 136.372 jiwa dan data penduduk perempuan sebanyak 128.739 jiwa. Kecamatan Kuta Alam memiliki jumlah penduduk yang paling besar, yakni 52.645 jiwa dan diikuti jumlah penduduk kecamatan Syiah Kuala sebanyak 37.938 jiwa dan seterusnya bisa dilihat pada tabel II.

Kepadatan penduduk kota Banda Aceh di tahun 2018 adalah 4.321 jiwa setiap 1 km². Penduduk laki-laki lebih banyak dari penduduk perempuan. Hal ini ditunjukkan oleh sex rasio yaitu untuk setiap 100 penduduk perempuan dan terdapat 106 penduduk laki-laki.

Tabel II
Jumlah Penduduk Menurut Jenis Kelamin di Kota Banda Aceh Tahun 2018

| No | Kecamatan | Jenis Kelamin | | Jumlah Total |
|---------------------|--------------|----------------|----------------|----------------|
| | | Laki-laki | Perempuan | |
| 1 | Meuraxa | 10,673 | 9,493 | 20,166 |
| 2 | Jaya Baru | 13,408 | 12,605 | 26,013 |
| 3 | Banda Raya | 12,210 | 12,188 | 24,398 |
| 4 | baiturrahman | 19,131 | 18,324 | 37,455 |
| 5 | Lueng Bata | 13,370 | 12,749 | 26,119 |
| 6 | Kuta Alam | 27,369 | 25,276 | 52,645 |
| 7 | Kuta Raja | 7,292 | 6,340 | 13,632 |
| 8 | Syiah Kuala | 19,342 | 18,596 | 37,938 |
| 9 | Ulee Kareng | 13,577 | 13,168 | 26,745 |
| Jumlah Total | 2018 | 136,372 | 128,739 | 265,111 |
| | 2017 | 133,728 | 126,185 | 259,913 |
| | 2016 | 131,010 | 123,894 | 254,904 |

Sumber : Badan Pusat Statistik Kota Banda Aceh Tahun 2019

Tabel III
Jumlah Mahasiswa PTS/Akademi di Kota Banda Aceh Tahun
2018

| No | Universitas Perguruan Tinggi | Jumlah Mahasiswa |
|------------------------|---|------------------|
| 1 | Universitas Syiah Kuala | 27.654 |
| 2 | UIN Ar-Raniry | 22.934 |
| 3 | Universitas Serambi Mekkah | 6.843 |
| 4 | Universitas Ubudiyah | 1.068 |
| 5 | Sekolah Tinggi Ilmu Manajemen | 317 |
| 6 | Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Sabang | 1.609 |
| 7 | Sekolah Tinggi Teknil Iskandar Thani | 48 |
| 8 | Sekolah Tinggi Teknik Bina Cendekia | 185 |
| 9 | Politeknik Aceh | 447 |
| 10 | Akademi Keperawatan Kesdam Iskandar Muda Banda Aceh | 555 |
| 11 | Akademi Keuangan Perbankan Nusantara | 997 |
| 12 | Sekolah Tinggi ilmu Psikologi Harapan Bangsa | 388 |
| 13 | Akademi Maritim Aceh Darussalam | 206 |
| 14 | Akademi Kebidanan Yayasan Pendidikan Mona | 235 |
| 15 | Akademi Farmasi YPPM Mandiri | 105 |
| Total Mahasiswa | | 3.543,108 |

Sumber: Badan Pusat Statistik Kota Banda Aceh Tahun 2019

B. Game High Domino Island

a. Pengertian Game High Domino Island

Game High Domino Island merupakan game berbasis android yang menyediakan berbagai macam fitur atau genre permainan, seperti Domino, Kartu, Fuzzel, Dam dan Slot. Dalam permainan High Domino Island yang paling banyak digemari

adalah jenis permainan slot, diantaranya seperti Duo Fu Duo Cai, Rezeki Nomplok, 5 Dragon, dan FaFaFa.



Gambar 4.1. Tampilan Login Aplikasi High Domino Island

Game High Domino Island masuk kedalam salah satu varian perjudian modern yang banyak dimainkan oleh masyarakat umum, salah satunya dari kalangan mahasiswa. Kenapa game ini disebutkan sebagai salah satu perjudian modern, karena permainan game High Domino bersifat taruhan yang dimainkan secara online. Game online ini memberikan fitur taruhan hampir disetiap permainan yang disediakan. Saat memainkan game high domino pemain akan memberikan sejumlah coin (*Chip*) yang dimiliki untuk bertaruh. Kemudian jika kalah saat bermain otomatis taruhan yang diberikan akan diambil dan akan mengurangi jumlah coin (*chip*) yang dimiliki.

Aplikasi game Higgs Domino Island akan memberikan chip secara gratis untuk satu akun, dengan syarat pemain harus login kedalam aplikasi game Higgs Domino Island. Chip tersebut senilai 2 M (juta) yang diberikan secara bertahap dalam sehari sebanyak 3 kali. Bahkan jika pemain tidak memiliki chip sama sekali pemain bisa meminta chip kepada teman sepermainan, dengan menggunakan fitur “sedekah” yang disediakan didalam aplikasi Higgs Domino Island. Game Higgs Domino Island memiliki empat tingkatan ranking. Pertama tingkatan perunggu, kedua rank perak, ketiga rank gold dan keempat rank berlian. Kelebihan yang diberikan setiap rank juga berbeda-beda. Agar dapat menjual chip (coin) yang telah terkumpul, akun harus sudah mencapai tingkatan perunggu.



Gambar 4.2. Fitur Sedekah Koin Higgs Domino

Game High Domino menjadi menarik karena dalam game ini juga menyediakan fitur *top up* (isi ulang), kemudian fitur sedekah, dan fitur kirim chip. Oleh beberapa orang, fitur ini banyak dimanfaatkan oleh pemain atau bisa disebut sebagai bandar untuk melakukan transaksi jual beli koin (*chip*). Jika membeli melalui fitur top up dalam aplikasi untuk 400 milion (400 juta) *chip* maka harus membayar uang asli senilai Rp. 60.000. tetapi apabila beli melalui jasa bandar chip harganya akan lebih murah, mulai dari Rp. 65.000 sampai Rp. 80.000 untuk coin (chip) sebanyak 1Bilion (1 Miliar).



Gambar 4.3. Halaman Permainan Slot Game Higgs Domino Island

Dalam game Higgs Domino Island pemain juga bisa melakukan penukaran RP (Kupon) untuk mendapatkan pulsa. Adapun langkah-langkahnya *pertama*, pemain setidaknya memiliki 25.000 coin di dalam akun. *Kedua*, klik icon RP di bawah menu profil. *Ketiga*, klik menu tukar pulsa. *Keempat*, halaman transaksi akan terbuka sehingga pemain bisa melihat ID game, username, hingga nominal pulsa yang ingin ditukar. *Kelima*, pilih voucher isi

ulang, lalu masukan ID game dan password kemudian klik yakin. Setelah itu pulsa akan masuk kedalam Handphone.



Gambar 4.4. Tampilan Fitur Penukaran Koin

Aplikasi Game High Domino Island dapat diunduh di aplikasi Play Store dan App Store untuk pengguna perangkat Apple. Perangkat harus memiliki koneksi internet agar bisa memainkan game ini. Kemudian ketika masuk ke aplikasi game *high domino island* terdapat dua rule model login kedalam aplikasi, pertama bisa login langsung kedalam aplikasi tanpa menggunakan akun media sosial. Setelah itu pemain akan mendapatkan ID akun game. Kedua pemain bisa login menggunakan akun sosial media facebook, otomatis sosial media pemain akan langsung terhubung kedalam game.



Gambar 4.2. Fitur Sedekah Game Higgs Domino Island

Permainan slot game *High Domino Island* mirip dengan permainan mesin judi kasino. Cara bermainnya pun cukup simple, pemain hanya cukup menekan tombol dan gambar akan berubah sesuai keberuntungan. Pemain bisa mendapatkan *jackpot* jika gambar yang keluar dalam slot sama semua. Contoh, bila pemain

mendapatkan *jackpot* sebesar 11 B (11 Miliar) coin (*chip*), maka jika coin di tukar atau dijual pemain akan mendapatkan uang sekitar Rp. 660.000 sampai Rp. 880.000. Pada dasarnya dalam permainan *Higgs Domino island* uang yang didapatkan akan menyesuaikan pada jumlah chip yang ditaruhkan, bisa lebih sedikit maupun bisa lebih banyak.

b. Unsur-unsur Perjudian dalam Game Higgs Domino Island

Dalam Kamus Besar Indonesia (KBBI), yang dimaksud dengan judi adalah permainan yang memakai uang/barang berharga sebagai taruhan seperti main (dadu, kartu, slot).⁴ Perjudian secara tegas dinyatakan sebagai kejahatan terhadap kesopanan didalam KUHP, sehingga para pelakunya dapat dikenai suatu sanksi pidana.

yang dianggap perjudian ialah sengaja mempertaruhkan suatu hal yang dianggap bernilai, dengan menyadari adanya resiko dan harapan tertentu pada suatu permainan yang belum tentu hasilnya. Menurut G.W Bawengan perjudian merupakan pertaruhan uang atau benda berharga, mengharapkan keuntungan atau harapan untuk menang yang merupakan daya tarik bagi setiap perjudian.⁵

Pada hakekatnya perjudian bertentangan dengan agama islam, kesusilaan, dan moral dalam kehidupan masyarakat. Dampak judi menyebabkan seseorang yang baik dapat menjadi jahat, yang giat dan taat dapat menjadi jahil, malas bekerja, malas mengerjakan ibadah, dan terjatuh hatinya dalam mengingat Allah. Penjudi bisa jadi pemalas, pemarah, mata menjadi merah, lesu dan hanya berangan-angan kosong. Tanpa disadari akhlaknya rusak dengan sendirinya.

⁴Departemen Pendidikan Nasional 2008, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa*, (Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama, 2011), Hlm 479.

⁵G.W. Bawengan, *Masalah Kejahatan Dengan Sebab dan Akibatnya*, (Jakarta:Pradnya Paramitha, 1977), Hlm 81.

Suatu perbuatan bisa dikategorikan perjudian jika terdapat 3 faktor didalamnya yaitu, sebagai berikut:⁶

1. Permainan yang dilakukan biasanya berbentuk permainan atau perlombaan. Perbuatan ini dilakukan semata-mata untuk bersenang-senang di waktu senggang. Maksud dari perjudian dari permainan, disini pelaku tidak terlibat secara langsung dalam sebuah permainan, bisa jadi mereka hanyalah penonton atau orang yang ikut bertaruh terhadap jalannya sebuah permainan atau perlombaan.
2. Adanya untung-untungan dalam memenangkan permainan atau perlombaan, banyak digantungkan pada unsur spekulatif kebetulan atau untung-untungan, dikarenakan faktor kemenangan yang diperoleh disebabkan kebiasaan dan kepintaran pemain yang sudah terlatih.
3. Adanya taruhan yang dipasang oleh para pemain atau bandar. Taruhannya baik dalam bentuk uang ataupun benda berharga lainnya. Kemudian akibat dari taruhan tersebut tentu saja ada pihak yang diuntungkan dan juga ada pihak yang dirugikan. Taruhan seperti ini sering ditemukan, hal ini tentu menentukan apakah sebuah perbuatan dapat dikatakan perjudian atau bukan.

Dalam melakukan perjudian biasanya ada unsur harapan dan rasa ketegangan dikarenakan oleh ketidakpastian, membuat situasi semakin tegang sehingga dapat menumbuhkan efek rangsangan yang besar untuk terus bermain. Semua itu seperti menciptakan nafsu, apalagi ketika pernah merasakan kemenangan tentu hal ini akan semakin menimbulkan kekacauan dalam diri pelaku. Sehingga kemudian menimbulkan rasa ketagihan dan candu berat untuk terus bermain judi.

Majelis Permusyawaratan Ulama Aceh mengharamkan game Higgs Domino Island karena lebih banyak menimbulkan

⁶Rahma Wati, “Unsur Pidana Perjudian Game Online Higgs Domino Ditinjau Menurut Hukum Pidana Islam (Studi Kasus di Kota Banda Aceh)”, Skripsi Hukum Pidana Islam, UIN Ar-Raniry Banda Aceh, 2022, Hlm 23.

mudharat dari pada mashlahah dalam bermain. Adanya peruntungan serta transaksi jual beli *chip* menjadi alasan MPU Aceh mengharamkan game tersebut, sebab kegiatan itu dianggap mengandung unsur judi. Sebelumnya para ulama di Aceh telah mengeluarkan nasihat melalui fatwa MPU Aceh No. 3 Tahun 2019 tentang hukum game *player Unknown's Battlegrounds (PUBG)* dan sejenisnya haram menurut Fiqh Islam dalam sidang Paripurna MPU Aceh pada 15 Juni 2019. Mengingat dampak yang ditimbulkan dari bermain Higgs Domino Island tidak jauh berbeda dengan yang difatwakan haram sebelumnya, maka ulama di Aceh akan tetap menggunakan fatwa tersebut tanpa membuat sidang paripurna kembali. Selain fatwa haram game Higgs Domino Island oleh MPU Aceh, Nadhatul Ulama (NU) juga mengharamkan game Higgs Domino Island dikarenakan game tersebut mengandung praktik perjudian.⁷

Maka dapat disimpulkan terhadap alasan MPU Aceh tentang fatwa pengharaman game Higgs Domino Island berdasarkan keputusan Pengurus Wilayah Nadhatul Ulama (PWNU) Aceh, dikarenakan adanya praktek perjudian dalam permainan tersebut. Dalam keputusan tersebut tidak hanya mengharamkan game yang mengandung judi saja, namun juga game-game lainnya yang menimbulkan kemudharatan baik pada fisik maupun pada mental bisa dikategorikan haram.⁸

C. Deskripsi Hasil Penelitian

Dalam bagian ini, penulis akan memaparkan data hasil penelitian dari rumusan permasalahan yang pertama. Yaitu, bagaimana dampak negatif yang ditimbulkan akibat pengaruh game Higgs Domino Island terhadap kesadaran moral mahasiswa di Kota Banda Aceh. Data diperoleh langsung melalui observasi secara

⁷Raudhah Tul Jannah, “*Fenomena dan Respon atas Fatwa Haram MPU Aceh Terhadap Game Online Higgs Domino Island dalam Masyarakat Gampong Panjang Baru Kecamatan Susoh Kabupaten Aceh Barat Daya*”, Skripsi Sosiologi Agama, UIN Ar-Raniry Banda Aceh, Hlm. 26.

⁸Ibid, Hlm 27.

detail terhadap orang yang diamati kemudian dengan teknik wawancara secara terbuka tanpa adanya paksaan dari penulis. Berikut ini adalah hasil penelitiannya :

1) Motivasi Mahasiswa Bermain Game Higgs Domino Island

Motivasi merupakan suatu dorongan yang membuat seseorang bertindak atau berperilaku, dengan cara-cara yang mengacu pada sebab munculnya sebuah perilaku atau perbuatan. Seperti faktor-faktor yang mendorong manusia untuk melakukan sesuatu maupun tidak. Dari pengertian lain motivasi juga bisa dikatakan sebagai sebuah keadaan yang memberikan energi, mendorong kegiatan dan menyalurkan perilaku kearah mencapai kebutuhan yang bisa memberikan kepuasan.⁹

Seperti yang diketahui, perkembangan game sudah begitu pesat di seluruh dunia sampai ke pelosok-pelosok negeri sekalipun, tidak dapat dipungkiri bahwa di dunia serba teknologi sekarang semua bisa dilakukan hanya bermodal smartphone. Bahkan game bukan hanya sekedar untuk mencari kesenangan saja, tetapi sudah seperti menjadi sebuah profesi. Banyak cara untuk mencari kesenangan, bermain game salah satunya. Game populer yang sering dimainkan oleh mahasiswa di Kota Banda Aceh khususnya, yaitu game Higgs Domino Island. Berikut beberapa motivasi mahasiswa bermain game Higgs Domino island.

a. Awal Mengenal game Higgs Domino Island

Selama penelitian penulis menemukan beberapa pengakuan dari informan yang telah diwawancarai, bahwa kebanyakan dari mahasiswa mengenal game Higgs Domino Island, pertama dari lingkungan pertemanan, kemudian juga dari sosial media. Sebagaimana yang diutarakan oleh salah satu mahasiswa UIN Ar-Raniry berinisial F, sebagai berikut:

“pertama kali tau game ini dari kawan di kampung, kebetulan waktu itu pas masih pandemi corona, kuliah pun

⁹George Terry, *“Prinsip-prinsip Manajemen”*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1996), Hlm. 131.

dah daring jadi kan gak ada kegiatan apa-apa jadinya bosan sendiri. Kebetulan kawan nawarin sedekah chip kalo aku mau download aplikasinya, makanya aku coba mainin gamenya, sampai sekarang masih main”.¹⁰

Pernyataan senada juga disampaikan oleh informan berinisial M :

“tau dari kawan kos bg, Waktu itu disuruh tes-tes mainin punya dia, lama-lama seru aja karna chip yang kita kumpulin tu bisa di tukar ke uang kan lumayan dapat uang jajan, di ig sama fb banyak kali iklan yang promoin game ini”.¹¹

Mahasiswa berinisial DCF juga mengutarakan hal yang sama :

“pertama tau dari status WA kawan, dia sering upload foto pas dapat jakpot. Kata dia waktu itu kok dapat jakpot lumayan banyak dapat chip. Katanya chip tu bisa di tukar sama pulsa, makanya aku langsung download karna mainnya juga simple”.¹²

Dari pernyataan di atas memberi kesan bahwa lingkungan pertemanan sangat penting dalam menentukan bagaimana pola pergaulan seseorang. Untuk mendapatkan pergaulan yang berkualitas, maka harus mampu memilih lingkungan pertemanan yang berkualitas juga. Karena jika berada dalam lingkaran pertemanan yang positif tentu akan membentuk moral seseorang menjadi lebih baik dan sehat dalam kehidupan. Begitu juga sebaliknya, jika berada dalam lingkungan pertemanan yang tidak sehat tentu akan terjerumus kedalam hal-hal yang negatif. Jika melihat pengakuan dari informan F, M, dan DCF bahwasanya pengalaman pertama mengenal game Higgs Domino island justru

¹⁰Hasil Wawancara dengan F , tanggal 21 November 2022, Pukul 15.32, di Darussalam.

¹¹Hasil Wawancara dengan M, tanggal 21 November 2022, pukul 20.45, di Kuta Alam.

¹²Hasil Wawancara dengan DCF, tanggal 22 November 2022, pukul 09.11, di Darussalam.

dari teman dekat sendiri. Yang awalnya hanya sekedar coba-coba, malah keterusan yang pada akhirnya menimbulkan kecanduan.

b. Persepsi Tentang Keuntungan

Melihat beberapa pengakuan para informan di atas bila ditelisik lebih lanjut, hal ini tentu ada dorongan atau motivasi kuat yang membuat seseorang berkeinginan memainkan game Higgs Domino Island. Dan maksud dari motivasi yang peneliti kehendaki ialah sebuah motif rasional yang masuk akal, yang dimiliki para mahasiswa sehingga membuat kecanduan pada game Higgs Domino island.

Mayoritas informan yang peneliti wawancarai mengakui bahwa adanya keuntungan atau hadiah, menjadi motivasi kuat yang membuat mereka ikut berkecimpung untuk bermain game Higgs Domino Island. Disamping benefit yang didapatkan, motif lain yang menjadi alasan, juga untuk kebutuhan *refreshing* dan menghilangkan *strees*. Hal tersebut dapat terjadi karena bermain game Higgs Domino merupakan suatu aktivitas yang mudah dilakukan oleh siapa saja sekaligus juga menguntungkan bagi mereka, seperti yang disampaikan oleh R, berikut pernyataannya:

“Salah satu motivasi aku main game ini, pertama ya Cuma untuk iseng-iseng aja sebenarnya. Kayak untuk hilangin stress sama juga untuk tambah-tambah penghasilan. Saya biasanya Cuma modal sedekah dari kawan aja bisa dapat keuntungan yang lumayan. Kayak pernah Cuma modal chip 3 M bisa dapat 2 B chip, kalo di jual bisa dapat uang Rp. 120.000. sebenarnya semua orang yang main game ini pasti pada dasarnya untuk nambah-nambah penghasilan aja. Tapi kok ditanya rugi pasti ada sih”.¹³

Pernyataan senada juga disampaikan oleh AH :

“Kalau saya bg sebenarnya dari awal mainin game Higgs Domino ini, niatnya memang untuk senang-senang aja

¹³Hasil Wawancara dengan R, tanggal 21 November 2022, pukul 15.40, di darussalam.

sambil tambah-tambah uang jajan. Gamenya juga simple, ya paling cuma harus ada chip aja. Sebenarnya dari dulu memang suka main game, disini lain juga bisa buat refreshing, misalnya kalau lagi banyak tugas kuliah biasanya kan stress, pasti larinya ke game”.¹⁴

Berdasarkan wawancara dengan R dan AH, peneliti menyimpulkan bahwa salah satu motif kuat yang membuat mahasiswa bermain game Higgs Domino Island ialah pertama untuk menghilangkan rasa jenuh, stress, dan juga sebagai refreshing. Kemudian, alasan kuat lainnya adalah untuk bisa mendapatkan hadiah yang ditawarkan. Hal ini tentu banyak menarik peminat, karena keuntungan yang didapatkan tidak main-main, sekali saja memenangkan jackpot pemain bisa mendapatkan keuntungan yang besar bahkan bisa kaya mendadak. Tidak heran jika banyak dari mahasiswa yang tertarik memainkan game Higgs Domino island, disamping sebagai kebutuhan refreshing juga guna mendapatkan uang tambahan.

Kelabilan cara berpikir kerap menyeret mahasiswa pada kondisi yang mana bila dibiarkan terus menerus dapat menimbulkan kerusakan moral, sampai membuat mahasiswa itu sendiri menjadi kecanduan terhadap suatu hal yang dianggap menyenangkan. Padahal hal yang kita anggap menyenangkan belum tentu sesuai dengan ajaran yang terdapat dalam agama Islam.

2) Frekuensi Mahasiswa Bermain Game Higgs Domino Island

Dari beberapa pengakuan mahasiswa yang telah peneliti wawancarai bahwa Frekuensi mahasiswa bermain game Higgs Domino Island, rata-rata mereka membutuhkan waktu sekitar 2-8 jam dalam waktu 1x24 jam. Bisa dibayangkan banyak sekali waktu yang terbuang hanya untuk bermain sebuah game. Ketergantungan seseorang terhadap game Higgs Domino Island yang telah

¹⁴Hasil Wawancara dengan AH, tanggal 23 November 2022, pukul 17.00, di Darussalam

membutakan mereka sehingga rela mengorbankan waktunya hanya demi sekedar bermain game. Kecanduan tersebut yang ditakutkan akan mempengaruhi mahasiswa dalam manajemen waktu. Berikut pengakuan dari salah satu mahasiswa UIN Ar-Raniry :

“kalau ditanya berapa lama main Higgs Domino Island, biasanya kalo di akun ada chip itu aku bisa sampe seharian main game. Ya paling 5 jam kadang bisa lebih. Karna kalo ada chip itu pasti terus-terusan main sampai banyak terkumpul chip ya kadang bisa rugi juga tergantung keberuntungan. Kadang juga jadwal tidurku jadi gak menentu makan juga gak teratur, kuliah juga kadang gak masuk, tapi ya dah biasa sih bg”.¹⁵

Dari hasil wawancara dengan AA memberikan gambaran bahwa kesanggupan seseorang dalam mengatur waktu merupakan hal yang cukup sulit jika sudah menjadi suatu kebiasaan. Karena salah satu faktornya bisa berasal dari kesadaran diri mahasiswanya. Namun dengan melihat jawaban yang diberikan oleh AS, peneliti dapat sedikit menyimpulkan bahwa semakin banyak chip yang didapatkan maka semakin sulit pula mahasiswa dalam mengatur waktunya, ada juga mahasiswa jika mendapatkan banyak kerugian dari game Higgs Domino, mahasiswa tersebut akan terus bermain Higgs Domino Island sampai uangnya balek modal. Seperti yang diutarakan oleh ZF berikut ini :

“saya main game Higgs Domino sudah cukup lama, pertama kali main tahun 2019 sampe sekarang. Kalo ditanya untung rugi jelas ada. Dulu pernah ada modal chip 2 B diakun tu hangus semua karena kalah terus, kawanku pun juga ada yang sampe ngutang kekawannya gara-gara gak ada lagi uang buat balikin modal di gamenya. Kalo dibandingkan untung ruginya menurutku lebih banyak ke

¹⁵Hasil Wawancara dengan AA, Tanggal 23 November 2022, pukul 14.00, di Darussalam.

ruginya sih, sampe gak kehitung lagi dah berapa banyak keluarin uang buat top up chip”¹⁶

Tidak dapat dipungkiri bahwasanya game Higgs Domino Island, telah banyak tersebar keseluruh pelosok negeri. Hingga menjadi suatu trend dikalangan mahasiswa di Kota Banda Aceh. Sifat yang selalu menonjol pada mahasiswa sekarang ialah selalu mengikuti perkembangan zaman, namun ada juga mahasiswa yang terlalu idealis. Di era modern sekarang telah menjadikan pola pikir konsumsi seseorang lebih sering terjadi disebabkan adanya kelompok referensi orang lain yang menyebabkan rasionalitas konsumsi sering terjadi.

Dari wawancara para informan di atas dapat peneliti simpulkan, bahwa awal mula mahasiswa mulai mengenal dan bermain game Higgs Domino island ialah karena adanya faktor lingkungan pertemanan. Tentu diawali dengan rasa penasaran mahasiswa, dan adanya ajakan dari teman yang pada akhirnya membuat mahasiswa itu sendiri mulai mencari tahu. Sehingga lambat laun membuat mahasiswa terjerumus kedalam pergaulan negatif tersebut. Kemudian para informan di atas, rata-rata juga mengaku bahwa motivasi kuat mereka bermain game Higgs Domino Island karena adanya keuntungan yang ditawarkan dari permainan game Higgs Domino Island. Tidak hanya sebatas sebagai sarana hiburan juga sebagai penghasilan tambahan. Tentu hal ini bisa terjadi karena kurangnya kesadaran moral pada diri mahasiswa serta kurangnya iman, sehingga membuat seseorang bebas ingin melakukan apa saja tanpa memperdulikan larangan-larangan yang diterapkan dalam agama islam.

3) Dampak Positif Permainan Higgs Domino Island

Tidak dapat dipungkiri bahwasanya di era modernisasi sekarang, marak sekali perubahan dan perkembangan yang terjadi di kehidupan masyarakat khususnya dikalangan mahasiswa.

¹⁶Hasil Wawancara dengan ZF, Tanggal 22 November 2022, Pukul 16.00, di Kuta Alam

Adanya globalisasi mengakibatkan perubahan yang dipengaruhi karena adanya ilmu pengetahuan dan juga kemajuan sebuah teknologi yang menciptakan keragaman budaya dan gaya hidup yang bersifat homogen.

a. Hiburan

Dampak positif dalam bermain game higgs domino ini yaitu dampak yang dapat dikatakan memberi manfaat atau pengaruh baik. berikut pernyataan dari salah satu mahasiswa berinisial D.

“Dari dulu aku memang senang bermain game apalagi semenjak higgs domino ini ada saya tambah suka karena dapat mengisi waktu luang saya juga saya jadikan sebagai hiburan”¹⁷

b. Meningkatkan Koordinasi

Penelitian yang dilakukan di Manchester University dan Central Lancashire University menyatakan bahwa orang yang bermain game 18 jam seminggu atau sekitar dua setengah jam perhari dapat meningkatkan koordinasi antara mata dan tangan.¹⁸ seperti yang diutarakan oleh salah satu informan berikut.

”positifnya ya kayak buat cepat jari kita waktu main. Karna game buat kita fokus kapan harus start kapan harus sabar. Ya salah satunya meningkatkan kesabaran juga sih”¹⁹

c. Menghasilkan Uang

Kebanyak dari pemain yang diwawancarai rata-rata setuju bahwa menghasilkan uang dari game high domino ini sedikit bisa meringankan kebutuhan mereka, seperti membayar kebutuhan pokok, juga membayar kebutuhan-kebutuhan lainnya.

¹⁷Hasil Wawancara dengan D, Tanggal 19 November 2022, Pukul 10.00, di Kuta Alam.

¹⁸ Raudhah Tul Jannah, “*Fenomena dan Respon Atas Fatwa Haram MPU Aceh Terhadap Game Online Higgs Domino island Dalam masyarakat Gampong Panjang Baru Kecamatan Susoh Kabupaten Aceh Barat Daya*”, Skripsi Ushuluddin dan Filsafat, UIN Ar-raniry Banda Aceh, 2021. Hlm 18

¹⁹Hasil Wawancara dengan AH, Tanggal 23 November 2022, Pukul 17.00, di Darussalam.

4) Dampak Negatif Game High Domino Island Terhadap Kesadaran Moral

Jika diperhatikan, moralitas yang ada pada generasi muda khususnya dikalangan Mahasiswa kini sudah mulai memudar. Hal ini terjadi karena pada dasarnya generasi muda merupakan generasi yang rentan dengan pergeseran moral, ini terjadi karena mahasiswa sudah berperilaku terlalu bebas tanpa memperdulikan batasan-batasan yang ada dalam islam. Banyak fenomena permasalahan sosial yang terjadi karena game Higgs Domino Island sehingga menyebabkan kemerosotan moral bisa terjadi pada mahasiswa.

Dampak game Higgs Domino Island terhadap moralitas sosial dan keagamaan ditandai dengan adanya berbagai pelanggaran dan penyimpangan moral yang ada di lingkungan sosial masyarakat, diantaranya seperti pencurian, perkataan toxic (kasar), hilangnya rasa hormat (adab) kepada yang lebih tua, perjudian, dan lain sebagainya. Adapun dampak negatif game Higgs Domino Island terhadap kesadaran moralitas sosial dan keagamaan ini diawali karena ada rasa kecanduan pada mahasiswa, yang menyebabkan hal-hal yang bertentangan dengan moral dapat terjadi. Kecanduan game Higgs Domino Island merupakan bentuk kecanduan yang dikenal dengan nama Internet Addiction Disorder. Maksudnya adalah penggunaan game online secara berlebihan yang dimainkan secara terus-menerus hingga menimbulkan efek negatif, baik itu pada pola pikir, psikis, moralitas maupun pada fisik personal.

Pergeseran nilai moralitas sosial berkenaan dengan sifat seseorang terhadap orang lain dalam lingkup kehidupan sosial. Dalam moralitas sosial rasa tanggung jawab personal akan mengarah pada rasa tanggung jawab moral terhadap manusia lainnya atau sosial.²⁰

²⁰S.P. Lili Tjahjadi, *Hukum Moral: Ajaran Immanuel Kant tentang Etika dan Imperatif Kategoris*, (Yogyakarta: Kanisius, 1991), Hlm 57.

Nilai moralitas sosial menyangkut tentang hubungan manusia dengan manusia lain dalam lingkungan disekitarnya. Pergeseran nilai moral sosial ditandai dengan kurangnya rasa saling menghormati dan menghargai. Munculnya permainan game Higgs Domino Island, menjadikan game tersebut salah satu hiburan populer di Indonesia. Hal ini dikarenakan game menawarkan banyak keuntungan, dimana mahasiswa diajak untuk menghadapi dilema moral, interaksi sosial, adab terhadap lingkungan sekitar sampai mengendalikan emosional. Berikut beberapa dampak game Higgs Domino Island terhadap pergeseran moralitas sosial.

a) Dampak Psikologis

Paradigma perilaku kecanduan game Higgs Domino Island dapat menyebabkan mahasiswa tertantang untuk terus bermain game selama berjam-jam. Membuat mahasiswa tidak memiliki prioritas dalam menjalankan aktivitasnya sehari-hari. Hal ini yang terkadang membuat seseorang tidak bisa mengendalikan emosional mereka sendiri saat bermain game. Sehingga menunjukkan bahwa kecanduan game Higgs Domino Island menyebabkan merosotnya moralitas sosial mahasiswa. Seperti yang diutarakan oleh MF yang merupakan salah pemain yang berstatus mahasiswa al-Wasliyah di Banda Aceh :

“kalau soal dampak negatif gara-gara bermain game Higgs Domino Island, semua orang pasti sudah tau bg. Salah satunya menyebabkan rasa ketagihan atau kecanduan, lupa waktu. Kalo aku kadang seharian sanggup ngeslot kalo memang lagi ada chip, dan aku gak bisa diganggu bg kok dah main game, karna kok dah main game kadang pikiran kacau tu kadang cepet naik pitam kok disenggol aja sikit. gak game domino aja sih game-game lain pasti juga buat candu”.²¹

²¹Hasil Wawancara dengan MF, Tanggal 22 November 2022, Pukul 14.30, di Kajhu.

Pernyataan serupa juga diungkapkan oleh informan AH, berikut pernyataannya:

“aku jujur emosian kalo lagi main, apalagi kalo diganggu. Tapi sering emosi tu pas lagi ngeslot abis tu kalah abis semua uang tu aku paling jengkel sih. Ya yang jelas game ini buat kita emosi sih”.²²

Dari hasil wawancara yang telah disampaikan oleh MF dan AH, memberikan kesan bahwa mahasiswa sulit mengatur emosional mereka ketika sedang bermain game Higgs Domino Island. Dikarenakan faktor pertama yang membuat seseorang cepet emosional karena waktu yang dihabiskan mahasiswa untuk bermain game terbilang lama, sehingga terkadang membuat mahasiswa merasakan strees.

b) Berbicara Kotor

Game Higgs Domino Island disamping menyebabkan mahasiswa sulit mengendalikan emosional mereka, juga menyebabkan pengaruh buruk terhadap lingkungan pertemanan. Seperti *toxic*/menyusahkan orang-orang disekitarnya, dan juga sering berbicara kotor. Seperti yang diungkapkan oleh D :

“lumayan sering zis, ya namanya emosi kadangkannya kita gak sadar ngomong apa ya lepas-lepas aja. Apalagi kalo kalah main game wah itu sapa aja disampingku bisa kumaki-maki. Misalnya kayak gak dapat jakpot, rasanya kesel banget tu, karna kita juga ngeluari uang buat beli chip dan rupanya abis chip kita gara-gara kalah, pasti emosi lah, ya kalo ngomong kotor ya pasti ada sih”.²³

Ungkapan senada juga disampaikan oleh AF yang merupakan teman dari salah satu pemain game Higgs Domino Island :

²²Hasil Wawancara dengan AH, Tanggal 23 November 2022, Pukul 17.00, di Darussalam.

²³Hasil Wawancara dengan D, Tanggal 19 November 2022, Pukul 10.00, di Kuta Alam.

“aku juga sering liat kawan pas nongkrong di warkop, kalo lagi main game tu suka toxic tiba-tiba ngomong kotor kek orang gak jelas. Kadang orang yang disampingnya kena maki, padahal dia sendiri yang kalah main. Tapi karna kawan dah kenal jadi kami dah biasa liat dia kek gitu. Kecuali kalo orang baru kenal tiba-tiba liat orang ngomong-ngomong anjing pasti risih kayak gak nyaman”.²⁴

Dari keterangan yang disampaikan oleh informan D dan AF, mengungkapkan bahwa penyebab mahasiswa sering berbicara kotor karena pertama, banyaknya waktu yang dipakai untuk bermain game High Domino Island, hal ini membuat mahasiswa stres sehingga mudah emosional. Kedua, adanya gangguan saat bermain game, baik itu gangguan jaringan internet, ataupun gangguan dari orang-orang disekitar. Kemudian dikarenakan mudahnya emosional menyebabkan mahasiswa sering berkata kotor. Alasannya kesal karena kekalahan, sehingga membuat mahasiswa rugi karena sudah mengeluarkan modal banyak buat beli chip.

c) Adab Sopan Santun

Di sisi lain game Higgs Domino Island juga menyebabkan mahasiswa kehilangan adabnya terhadap lingkungan sekitar. Seperti rasa hormat kepada orang yang lebih tua, berbicara sopan santun, kemudian juga rasa saling menghargai. Seperti yang diutarakan salah satu informan yang merupakan teman salah satu mahasiswa pemain game High Domino Island berikut:

“ada kawan juga yang main game tu, kadang kalo kami nongkrong di warkop atau dimana aja dia selalu main. Orangnya memang kok dah main game Higgs Domino suka diam sendiri, kalo kita ajak ngomong kadang gak dijawab. Jadi kesannya sibuk sendiri-sendiri padahal lagi duduk

²⁴Hasil Wawancara dengan AF, Tanggal 22 November 2022, Pukul 17.00, di Kuta Alam.

rame-rame. banyak kawanku yang kek gitu, kok dah main Domino kek dah anggap aja kek org asing”.²⁵

Dari pengakuan yang disampaikan oleh MFA, terlihat bahwa mahasiswa penggiat game Higgs Domino Island ketika berada didalam lingkungan pertemanan cenderung suka menyendiri atau bersifat individualisme saat sedang bermain game. Dan sering mengabaikan orang yang ada disekitarnya.

Selanjutnya juga ada pernyataan yang disampaikan oleh salah satu informan yang peneliti wawancarai, bahwa ada salah satu teman AS yang merupakan salah satu pemain dari game Higgs Domino Island, yang menurutnya sudah sangat ketergantungan. Pernyataan tersebut dia sampaikan karena, pemain tidak lagi bisa mengontrol diri kapan waktu untuk berhenti. Bahkan pemain pernah sempat-sempatnya bermain game Higgs Domino island di saat Ayahanda meninggal dunia yang saat itu rencananya ingin segera untuk dimakamkan. berikut pernyataan AS yang merupakan teman karib salah satu mahasiswa yang bermain game Higgs Domino Island :

“Ada kawan aku yang juga main game Higgs Domino dah cukup lama. Dia kek dah parah kali candunya, bahkan dia punya 40 akun sekaligus. Uang didapat pun lumayan banyak hasil dari dia mainin 40 akunnya. Tiap hari dia main game Domino Cuma dari modal sedekah. Saking gilanya dia main sampe pernah waktu ayahnya meninggal pas mau dimakamkan dia masih sempat-sempatnya main game di belakang. Aku dah gak tau lagi apa yang dipikiran kawanku. Setidaknya kan harus ada adab apalagi yang meninggal ayahnya sendiri. Ya menurutku jelas kalo game Higgs Domino Island bisa merusak moral pemainnya, tapi yang gak tau juga tergantung individu masing-masinglah”.²⁶

²⁵Hasil Wawancara dengan MFA, Tanggal 23 November 2022, Pukul 13.30. di Lamprit.

²⁶Hasil Wawancara dengan AS, Tanggal 21 November 2022, Pukul 13.25, di Darussalam.

Dari beberapa hasil wawancara diatas menyadarkan peneliti, bahwa hal ini sedikit ironis. Terlihat kurangnya memperhatikan adanya kesadaran moral dalam diri mereka akan pentingnya mengendalikan emosional, menjaga perilaku, serta menjadi manusia yang beradab. Saat manusia mulai merasa dimudahkan oleh kemajuan teknologi, justru disisi lain manusia menjadi ketergantungan dan tanpa sadar menjadi budak teknologi. Jika mahasiswa tidak mampu meregulasi emosional mereka, hal ini tentu dapat mempengaruhi psikis mahasiswa, seperti sulit berbaur dengan lingkungannya, menjadi toxic bahkan bisa mengalami depresi berat.

Pergeseran nilai moralitas keagamaan merupakan sikap manusia berkenaan dengan ajaran agama yang dianutnya. Terlihat jelas di mana dalam moralitas keagamaan, manusia mengandaikan agama sebagai pengawas tindakan moral yang dilakukannya. Sementara itu dalam moralitas religius manusia mengandaikan Tuhan sebagai pengawas tindakan moralnya. Moralitas religius merupakan sikap manusia berkenaan dengan kepatuhannya terhadap perintah Tuhan secara langsung.²⁷ Berikut beberapa pergeseran moralitas keagamaan akibat bermain game Higgs Domino Island.

d) Melaksanakan Ibadah Sholat

Ibadah Sholat merupakan kewajiban yang harus dikerjakan oleh tiap-tiap orang islam. Sebagai bentuk kepatuhan seorang hamba kepada Allah SWT. Kewajiban melaksanakan sholat ketika seseorang sudah baliq atau sudah cukup umur, tak terkecuali pada mahasiswa yang menginjak umur rata-rata 18-25 tahun.

Dari hasil wawancara yang peneliti temukan di lapangan, bahwasanya para mahasiswa pemain game Higgs Domino Island mengakui sering sekali lalai dalam melaksanakan ibadah sholat

²⁷D. Hendropuspita, *Sosiologi Agama*, (Yogyakarta: Kanisius, 2000), Hlm 45.

lima waktu. Namun ada juga beberapa informan yang mengaku sempat melaksanakan shalat. Akan tetapi mereka sering tidak fokus dengan shalatnya, alasannya karena pikiran mereka selalu terarah pada kelanjutan game Higgs Domino. Berikut penuturan dari salah satu mahasiswa Muhammadiyah berinisial MS :

“menurutku dampaknya lebih ke konsentrasi kita waktu lagi shalat. Kadang pas waktu shalat tiba-tiba kepikiran sama game sehingga buat shalat tu gak khusyuk lagi, bahkan parahnya lagi aku sampe pernah gak ingat udah berapa rakaat aku shalat. Ya mungkin fokus kita terganggu akibat main slot kelamaan, tapi kalo shalat insya Allah ada walaupun kadang gak tepat waktu.”²⁸

Kemudian ada juga beberapa informan yang mengaku sering menunda-nunda waktu shalat tiba, hingga akhirnya sampai meninggalkan shalat. Alasannya tentu akibat keasyikan bermain game Higgs Domino Island. Seperti yang disampaikan oleh mahasiswa Berinisial F berikut :

“jujur aja aku lumayan sering tinggal shalat, rasanya kalo dah asyik main game apalagi kalo udah duduk di warkop kek males aja bangkit dari tempat duduk. Kadang pas lagi main game trus dah azan zuhur misalnya bawaannya nanggung main game dulu jadi ditunda-tunda tiba-tiba gak sadar udah lewat aja waktu shalat. Jarang bisa shalat tepat waktu, ya mungkin Cuma magriblah paling sempat shalat tepat waktu, karena waktunya juga singkat. Tapi kalo subuh hampir tiap hari tinggal hehe.”²⁹

Dari hasil wawancara dengan informan MS dan F, dapat peneliti simpulkan bahwa bermain game Higgs Domino island memberikan pengaruh negatif terhadap kesadaran moral mahasiswa dalam menjaga waktu dan melaksanakan ibadah shalat wajib.

²⁸Hasil Wawancara dengan MS, Tanggal 20 November 2022, Pukul 20.00, di Batoh.

²⁹Hasil Wawancara dengan F, Tanggal 21 November 2022, Pukul 20.00, di Darussalam.

Penyebabnya karena mahasiswa yang terlalu asyik menghabiskan waktunya untuk bermain game Higgs Domino, yang pada akhirnya membuat para mahasiswa malas bangkit dari tempatnya untuk melaksanakan sholat. Disamping ketagihan bermain game hingga lalai melaksanakan sholat, game Higgs Domino juga mengganggu fokus mahasiswa ketika sedang melaksanakan sholat sehingga tidak khusyuk.

e) Menghadiri Majelis Taklim

Menghadiri majelis taklim merupakan pendidikan non formal guna meningkatkan keimanan dan ketakwaan kepada Allah SWT. Biasanya majelis taklim sering ditemukan di tempat-tempat seperti balai pengajian, masjid, dan juga di rumah-rumah. Majelis taklim terbuka umum dan siapa saja bisa menghadirinya, salah satunya mahasiswa yang merupakan *Thalibul Ilmi* (orang yang menuntut ilmu).³⁰

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan para informan, rata-rata mahasiswa pemain game Higgs Domino cenderung lebih suka menghabiskan waktu mereka nongkrong di warung kopi dibandingkan duduk menghadiri majelis ilmu. Seperti yang diungkapkan oleh salah satu informan berinisial MAC yang kebetulan juga bekerja sebagai waiters/pelayan di salah satu warung kopi di Banda Aceh :

“di warkop tempat aku kerja rata-rata kebanyakan memang mahasiswa. Kebanyakan memang main game, memang gak semua orang di warkop tu main Higgs Domino Island tapi ada beberapa mahasiswa yang nampak samaku. Kawan sejurusan denganku yang juga pemain game Higgs Domino kalo malam sering duduk di warkop ku kerja. Ya dari ku perhatikan termasuk juga aku memang rata-rata mahasiswa lebih banyak menghabiskan waktu mereka di warkop/cafe-

³⁰Memahami Istilah Majelis Taklim, Diakses pada <https://www.republika.co.id/berita/p4suiq313/memahami-istilah-majelis-taklim> Tanggal 24 November 2022.

cafe dibandingkan pergi ke majelis taklim. Yang jelas pasti ada main game, termasuk juga banyak yang main game chip. Bahkan pernah ada razia bandar dan pemain game higgs domino di warkop kukerja, sampe dua mobil truk diangkut. Disekitaran tempatku sering ada razia game judi online ini. Jadi dilihat sekarang udah main secara sembunyi-sembunyi.”³¹

Ungkapan senada juga disampaikan oleh informan DCF yang merupakan salah satu mahasiswa di UIN Ar-Raniry, berikut penuturannya :

“kalo malam aku sering duduk di warkop sama kawan. Jarang sih aku ikut pengajian di masjid-masjid, karna gak ada kawan juga. Semua pada duduk di warkop, main game dah pasti. Mungkin karna dah keseringan asyik sama duniawi jadi kek rada acuh sama pengajian-pengajian. Ya kek mana ya aku pribadi susah banget ngelawan rasa males tu, kok dah main game bisa sampe larut malam jadi kek dah susah bagiin waktu.”³²

Dari penjelasan yang disampaikan oleh informan MAC dan DCF tersebut, terlihat bahwa mayoritas mahasiswa pemain game Higgs Domino cenderung lebih banyak menghabiskan waktu mereka untuk bermain game di warkop dibandingkan menghadiri majelis taklim. Dari perhatian peneliti alasan mahasiswa jarang pergi ke majelis-majelis taklim pertama, akibat keasyikan bermain Higgs Domino Island bersama teman sehingga membuat mahasiswa malas, kedua faktor pertemanan, dikarenakan kebanyakan teman dari mahasiswa yang asyik nongkrong sambil main game sehingga membuat si mahasiswa juga ikut terjerumus. Lebih jelasnya karena kurangnya kesadaran moral mahasiswa

³¹Hasil Wawancara dengan MAC, Tanggal 21 November 2022, Pukul 20.00, di Lampineng.

³²Hasil Wawancara dengan DCF, Tanggal 21 November 2022, Pukul 15.32, di Darussalam.

sehingga membuat mereka acuh terhadap man yang baik dan mana yang buruk.

D. Analisis Dekadensi Moral Pada Mahasiswa Akibat Pengaruh Game High Domino Island Dengan Meninjau Filsafat Moral Immanuel Kant dan Al-Ghazali

Menurut Immanuel Kant moralitas (*Moralitat/sittlichkeit*) merupakan kesesuaian sikap dan perbuatan dengan norma atau hukum bathiniah, yakni apa yang dipandang sebagai kewajiban. Moralitas akan tercapai apabila mentaati hukum lahiriah bukan lantaran hal itu membawa akibat yang menguntungkan atau lantaran takut pada kuasa sang pemberi hukum, melainkan menyadari sendiri bahwa hukum itu merupakan kewajiban.³³

a. Imperatif Kategoris

Di dalam mengembangkan etikanya, Kant bertolak belakang dalam pendekatan dengan filsuf sebelumnya. Ia menolak pola etika sebelumnya yang berpusat pada pertanyaan mengenai “kebahagiaan”. Dan etika sebelumnya berkepentingan untuk mengajak manusia cara hidup yang harus dilalui agar bahagia. Hal tersebut bagi Kant bukan persoalan mendasar yang menentukan dalam moralitas, melainkan pertanyaan: “apa yang membuat manusia menjadi baik”.³⁴

Lalu bagaimana kita mengetahui apa yang menjadi kewajiban kita, dan apakah kriteria kewajiban moral? Bagi Kant, tindakan wajib dilakukan atau tidak, didasarkan pada patokan-patokan, yang olehnya disebut *maxime*, yaitu “prinsip subjektif yang menentukan kehendak”. Jadi *maxime* bukan segala macam pertimbangan. *Maxime* adalah sikap-sikap dasar yang memberikan arah bersama kepada sejumlah maksud dan tindakan konkret.

³³Lili Tjahjadi, *Hukum Moral: Ajaran Immanuel Kant Tentang Etika dan Imperatif Kategoris*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 1991), hlm 47

³⁴Islah Gusmian, “*FILSAFAT MORAL IMMANUEL KANT Suatu Tinjauan Paradigmatik*”, *Jurnal Pemikiran Islam dan Filsafat*, IAIN Surakarta, Vo. XI, No. 2, Juli-Des 2014. Hlm 60.

Contoh: orang yang berniat untuk selalu memperhatikan perasaan orang lain, atau sebaliknya, yang selalu akan memperjuangkan kepentingannya sendiri, seperlunya dengan mengorbankan orang lain. Jadi, *maxime* itu bisa baik dan bisa juga tidak baik. Sehingga moralitas itu ditentukan oleh *maxime* ini. Moral itu baik jika *maxime* yang melandasinya baik, dan jahat apabila *maxime* yang melandasinya jahat.³⁵

Mereka mahasiswa pada dasarnya terlahir dari fitrah yang baik yang kemudian terjerumus pada dunia judi online ini memang sangat merugikan diri sendiri juga orang lain, dan melawan hukum dengan argumen-argumen yang menguatkan atas tindakan buruknya dalam berperilaku, lantas yang membuat mahasiswa ini bermain game tersebut, biasanya mereka melakukan itu didasari oleh faktor keuangan, lingkungan pertemanan dan psikologis. Latar belakang tindakan seseorang biasanya dari psikologis yang memang banyak misterinya, adanya permainan bersamaan antara Intelek dan Kehendak. Untuk bisa melihat tingkahlaku seseorang dari perspektif filsafat moral Kant adalah dengan melihat moralnya dan itu terdapat pada batiniyah dan lahiriyah. Manusia yang lahir batin nya baik pasti lahir batin nya dikuasai oleh kebaikan. Manusia memiliki ras kemanusiaan karena memiliki rasa kepedulian dan sikap yang baik pada oranglain. Dari batin baik kita akan terlihat orang saat perbuatan lahiriyah kita baik ke oranglain

Kant membagi bahwa perintah (*imperatif*) dalam dua macam: (1) *imperatif hipotesis*, yaitu perintah yang mengemukakan suatu perbuatan sebagai alat untuk mencapai sesuatu. Misalnya, jika anda ingin pandai, harus rajin belajar. (2) *imperatif kategoris*, yaitu perintah yang tidak mengenal pertanyaan “untuk apa?” Perintah tidak ada hubungannya dengan suatu tujuan yang harus dicapai.³⁶

³⁵Ibid, Hlm 61.

³⁶Harun Hadiwijono, *Sari Sejarah Filsafat Barat 2*, (Yogyakarta: Kanisius, 1980), Hlm 74.

Bisa dimengerti juga, bahwa perbuatan yang baik dari segi hukum, belum tentu baik juga dari segi etika. Supaya menjadi baik di mata hukum, yang diperlukan hanyalah bahwa perbuatan itu sesuai dengan hukum, terlepas dari motif apa pun mengapa perbuatan dilakukan. Namun, agar menjadi baik secara moral, itu tidak cukup. Perbuatan baru dianggap baik secara moral, bila dilakukan karena kewajiban atau memang harus dilakukan. Bagi hukum adalah legalitas perbuatan (segi lahiriah perbuatan). Dalam konteks etika, legalitas tidak cukup, tapi harus diperhatikan juga “moralitas” perbuatan, yang meliputi juga dari segi batinnya.³⁷

b. Moralitas Kant

moralitas (*moralitat*) yang dimaksud Kant adalah kesesuaian sikap dan perbuatan dengan norma atau hukum batiniah, yakni apa yang kita pandang sebagai kewajiban. Moralitas akan tercapai bila ketaatan atas hukum lahiriah bukan lantaran hal itu membawa akibat yang menguntungkan atau sebab takut pada kuasa sang pemberi hukum, melainkan kita sendiri menyadari bahwa hukum itu merupakan kewajiban. Nilai moral, baru diperoleh di dalam moralitas ini.³⁸

Kant kemudian membedakan moralitas menjadi dua: (1) moralitas heteronom, yakni sikap di mana kewajiban ditaati dan dilaksanakan bukan karena kewajiban itu sendiri, melainkan karena sesuatu yang berasal dari luar kehendak si pelaku sendiri; dan (2) moralitas otonom, yakni kesadaran manusia akan kewajibannya yang ia taati sebagai sesuatu yang dikehendaknya sendiri karena diyakininya sebagai baik. Dalam moralitas otonom ini, orang mengikuti dan menerima hukum lahiriah bukan lantaran mau mencapai tujuan yang diinginkannya atau sebab takut terhadap penguasa pemberi hukum itu, melainkan karena itu dijadikan kewajibannya sendiri berkait nilainya yang baik.³⁹

³⁷Ibid,

³⁸Lili Tjahjadi, “*Hukum Moral*”, Hlm 47

³⁹ Ibid, Hlm 48.

Bagi Immanuel Kant untuk menjadi pribadi yang bermoral atau beretika merupakan sebuah keharusan. Ia berpendapat bahwa hidup bermoral memiliki nilai lebih daripada sekedar hidup secara bijaksana.⁴⁰ Kebaikan moral suatu perbuatan terletak dalam kehendak baik yang melaksanakan kewajiban demi kewajiban itu sendiri. Kant yakin bahwa hanya satu yang baik tanpa batas di dunia ini yakni kehendak baik tanpa syarat. Penilaian moral yang diletakkan pada motif perbuatan pada hakekatnya mengundang orang untuk berani mempersoalkan dirinya. Karena setiap orang harus mampu menilai tindakannya. Penilaian moral yang paling orisinal terhadap sebuah perbuatan harus dikembalikan kepada diri sendiri.⁴¹

Sesungguhnya menuntut pada prinsip *bonum faciendum et vitandum* (kebaikan harus dilakukan dan keburukan harus dihindarkan)⁴², seharusnya sudah menjadi dasar prinsip moral pada mahasiswa zaman sekarang. Akan tetapi seiring perkembangan zaman, dampak-dampak dari kemajuan teknologi justru membuat kemerosotan moral pada mahasiswa.

Immanuel Kant mengatakan bahwa kesadaran moral adalah hal yang menyangkut baik dan buruk. Tetapi bukan sembarang baik dan buruk melainkan dalam bahasa Kant, apa yang baik pada dirinya sendiri tanpa pembatasan. Sementara kebaikan yang tanpa pembatasan adalah kehendak baik. Berbeda dengan hal itu, adalah bakat rohani, ciri perangai dan sifat-sifat watak seseorang hanya akan mempunyai nilai moral apabila diabdikan pada kehendak baik itu. Kehendak yang menentukan apakah watak seseorang digunakan

⁴⁰ Ibid, Hlm 4.

⁴¹ Fransiskus Sales Lega, *Martabat Manusia Dalam Perspektif Filsafat Moral Immanuel Kant*, dalam Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan Missio, Vol 7, No 1, Januari 2014, Hlm 98.

⁴² Agustinus A. Dewantara, *Filsafat Moral Pergumulan Etis Keseharian Hidup manusia*, (Yogyakarta: PT Kanisius, 2017), Hlm 44.

dengan baik atau buruk. Syarat kebaikan berbagai sifat manusia adalah kehendak yang baik.⁴³

Tidak dapat dipungkiri, akibat pengaruh dari kemajuan teknologi kini game High Domino Island seperti sudah menjadi kebutuhan dan berdampak besar bagi kesadaran moral mahasiswa. Seharusnya kejelihan mahasiswa dalam menentukan mana yang baik dan buruk sudah menjadi kesadaran mutlak agar mahasiswa tidak terbawa pengaruh yang buruk. Faktanya, banyak mahasiswa yang rentan terhadap berbagai tantangan teknologi termasuk game Higgs Domino island.

Sebagaimana yang sudah penulis ungkapkan di bagian deskripsi hasil penelitian. Salah satu motif mahasiswa bermain game High Domino Island ialah karena adanya hadiah/keuntungan yang didapatkan. Dengan pemain harus mempertaruh sebagian dari chip/coin yang mereka miliki guna mendapatkan chip yang lebih banyak. Tentu dalam islam hal ini termasuk kedalam unsur-unsur perjudian sehingga hukumnya menjadi haram. Seperti yang telah disebutkan dalam fatwa MPU Aceh No.3 Tahun 2019 tentang hukum game PUBG dan sejenisnya haram menurut fiqh islam dalam sidang paripurna MPU Aceh pada tanggal 15 Juni 2019.

Jika melihat dari filsafat moral Immanuel Kant bahwasanya suatu perbuatan tidak pernah menjadi baik hanya karena hasilnya baik, melainkan hanya karena keinginan untuk dilakukan. Oleh karena itu, bisa dipahami bahwa deontologi Kant selalu menekankan bahwa permainan game High Domino Island tidak dihalalkan karena tujuannya. Maka meskipun game Higgs Domino island memiliki tujuan yang baik yakni ingin mendapatkan keuntungan, namun cara yang ditempuh salah maka tetap perbuatan itu tidak bisa dianggap baik.⁴⁴

⁴³Moh Dahlan, *Pemikiran Filsafat Moral Immanuel Kant (Deontologi, Imperatif Kategoris dan Postulat Rasio Praktis)*, dalam Jurnal Ilmu ushuluddin, Vol 8, No. 1, Januari 2009, Hlm 42.

⁴⁴Agus Hamzah dan Septiana Dwiputri, *LGBT dalam Perspektif Deotologi Immanuel kant*, Jurnal Filsafat Indonesia, Vol 4 No. 1 Tahun 2021, Hlm 108-109.

Disamping itu, para informan juga sependapat bahwa game Higgs Domino Island dapat menyebabkan mahasiswa terlena, sehingga menyebabkan rasa kecanduan. Dari hasil wawancara, diketahui adanya dampak terhadap kesadaran moral mahasiswa diantaranya, emosional yang tidak stabil, sering berkata buruk, dan kurang dalam menjaga adab ketika sedang berkumpul dengan teman maupun dengan orang-orang disekitar.

Secara substansial Immanuel Kant berpendapat bahwa perilaku bermoral itu mesti melibatkan kesadaran diri pelaku, yakni menekankan sifat perilaku manusia. Menjadi pribadi bermoral adalah usaha menjalin hubungan manusia dengan manusia. Kant bertumpu pada keyakinan bahwa moralitas adalah sesuatu yang berhubungan dengan erat dengan manusia. Kemudian akibat dampak kecanduan bermain game Higgs Domino membuat mahasiswa emosional sehingga bisa menyebabkan kualitas moral menjadi buruk. Sifat pemain game Higgs Domino jika dilihat dari perspektif sosial dan psikologi, game ini dapat merugikan dan menyalahi aturan kodrat sebagai manusia. Maka game Higgs Domino Island dianggap dapat menyebabkan perilaku yang tidak bermoral.

Immanuel Kant membedakan moralitas menjadi dua yaitu, moralitas *heteronom* dan moralitas *otonom*. Dalam moralitas heteronom suatu kewajiban ditaati tapi bukan karena kewajiban itu sendiri, melainkan karena sesuatu yang berasal dari luar kehendak orang itu sendiri, misalnya karena adanya imbalan tertentu. Sedangkan moralitas otonom, kesadaran manusia akan kewajibannya yang harus ditaati sebagai sesuatu yang ia kehendaki.⁴⁵

Immanuel Kant berpendapat agama adalah hal utama mengenai moralitas, yakni kewajiban yang harus dipenuhi oleh seorang manusia. Istilah agama (*religion*) kerap dipakai Kant untuk menunjuk pada pranata sosial yang partikular dan rasa kepercayaan kepada yang Illahi. Kant memaknai istilah agama dalam arti khusus

⁴⁵Lili Tjahjadi, op.cit, Hlm 48.

bahwa agama adalah pengakuan kewajiban-kewajiban seorang hamba kepada perintah Allah. Dari hasil penelitian mayoritas informan mengakui bahwa alasan mahasiswa sering menunda bahkan meninggalkan ibadah sholat, dikarenakan sibuk menghabiskan waktunya untuk bermain game Higgs Domino island. Jelas hal ini berpengaruh buruk terhadap moralitas religius mahasiswa. Disisi lain faktor sebab mahasiswa sering mengabaikan perintah agama karena sudah tidak ada lagi kesadaran moral dalam diri mahasiswa. Yakni semua kewajiban yang harus dipenuhi.⁴⁶

Moralitas dalam islam mempunyai asal-usul dalam agama yang dikembangkan secara eksklusif dalam kerangka eskatologinya. Kerangka eskatologik ini membuat tujuan akhir manusia tergantung pada apa yang ia lakukan di muka bumi. Kemudian dengan referensi khusus apakah perilakunya berada dalam jalan Allah atau sebaliknya menentang Allah.⁴⁷

Al-Ghazali menjadikan moral sebagai misinya yang tertinggi, mengkaitkan moral dengan agama dalam korelasi perkembangan zaman. bahkan Al-Ghazali menjadikan moral sebagai jiwa dan tujuan agama. Mengaitkan segala prinsip dan cabang ibadah dengan berbagai corak moralitas yang menanamkannya kedalam jiwa. Mengutamakan peran akal dalam pandangan Al-Ghazali untuk mengutamakan moral sebagai peran tindakan yang dilakukan, dalam kajian moral Al-Ghazali sangat memegang teguh makna dari adanya akal sebagai pembeda dalam kebaikan dan keburukan. Meskipun realitas sekarang dikalangan mahasiswa tidak lagi dapat menggunakan peran akal sebagai bentuk pembeda antara yang baik dan buruk dalam setiap perbuatannya.⁴⁸ Al-Ghazali berpendapat bahwa watak manusia

⁴⁶Lili Tjahjadi, *Hukum Moral: Ajaran Immanuel Kant Tentang Etika dan Imperatif Kategoris*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 1991), Hlm 57.

⁴⁷Marzuki, *Prinsip Dasar Akhlak Mulia (Pengantar Studi Konsep-konsep Dasar Etika Dalam Islam)*, (Yogyakarta: Debut Wahana Press, 2009), Hlm 29.

⁴⁸Beni Ahmad Saebani, *K.H Abdul hamid Ilmu Akhlak*, (Bandung: Pustaka Setia, 2010), Hlm 190.

pada dasarnya adalah seimbang. Lingkungan, pergaulan dan kurangnya pendidikan agama yang memperburuknya. Menurut imam al Ghazali, akhlak yang tercela dikenal dengan sifat-sifat *muhlikat*, yakni segala tingkah laku manusia yang dapat membawanya kepada kebinasaan dan kehancuran diri yang tentu saja bertentangan dengan fitrahnya untuk selalu mengarah kepada kebaikan⁴⁹

Moralitas yang diajarkan oleh Imam Al-Ghazali tidak lain untuk kebaikan masyarakat Islam dengan menggunakan segala prinsip-prinsip dasar yang diajarkan oleh agama, sebuah perilaku moral yang baik dalam kehidupan sosial pada intinya adalah berperilaku sopan santun dan berbudi luhur. Dengan adanya konsep moral Imam Al-Ghazali, yang mana setiap moral yang tumbuh dalam perilaku remaja atau seorang anak tidak lain adalah sumber dari kalbu sebagai pendorong dalam setiap perbuatannya. Penggerak utama dalam setiap perilaku seseorang adalah hati yang sesungguhnya suci

Pergeseran moral yang terjadi pada mahasiswa di Banda Aceh karena kurangnya kontrol diri terhadap permainan High Domino Island. Sehingga menyebabkan mahasiswa acuh tak acuh dengan lingkungan sekitarnya, tidak bisa menjaga sikap di tempat umum, juga hilangnya kesadaran diri dalam menjalankan kewajiban yang telah ditetapkan dalam agama islam.

Dari hasil wawancara dengan para informan, Sebagian besar pergeseran moral yang terjadi pada mahasiswa diakibatkan oleh lingkungan pertemanan yang kurang sehat, penggunaan sosial media yang kurang bijak, dan juga adanya kebebasan dari orang tua. Tanpa disadari hal ini yang terkadang membuat mahasiswa menjadi liar tanpa bimbingan secara moral, sehingga mahasiswa rentan terpengaruh kedalam pergaulan bebas. Jika terus dibiarkan tentu akan membuat mahasiswa merasa acuh tak acuh terhadap lingkungan sekitar.

⁴⁹ Ibid,

Dari keterangan para informan mahasiswa pemain game Higgs Domino Island kerap berkata kotor ketika sedang bermain game. Ini salah satu bentuk hilangnya kesadaran moral pada diri, sehingga para pemain tidak peduli dengan lingkungan sekitar. Salah satu penyebab mahasiswa menjadi toxic, karena waktu yang dihabiskan untuk bermain game cukup banyak. Hal ini membuat mahasiswa pemain game Higgs Domino terkadang bisa stres.

Sistem game Higgs Domino island pemain harus siap mempertaruhkan coinnya untuk bisa bermain dan mendapatkan coin lebih banyak. Namun sebelum ada coin itu pemain tentu harus top up dengan menggunakan uang asli. Dan jika kemudian pemain mengalami kekalahan pemain akan terus bermain untuk bisa membalikkan modal. Ini salah satu mahasiswa sulit dalam manajemen waktu ketika sedang bermain game Higgs Domino Island. Hilangnya moralitas sosial pada diri mahasiswa membuat orang-orang disekitar tentu akan merasa terganggu. Moral yang baik tentu akan memberikan kontribusi yang sangat besar kepada lingkungan begitu juga sebaliknya.

Kesadaran moralitas yang diterapkan oleh Al-Ghazali tidak lain untuk kebaikan masyarakat islam dengan menggunakan prinsip-prinsip dasar yang diajarkan oleh agama islam. Sebuah perilaku moral yang baik dalam kehidupan sosial pada intinya adalah berperilaku sopan santun dan berbudi luhur, sehingga seorang mahasiswa patuh pada peraturan moral sebagai wujud adanya sistem pendidikan dalam akademik kampus. Tidak seperti di era modern sekarang yang kebanyakan mahasiswa hanya menggunakan waktunya untuk bersenang-senang bermain game Higgs Domino island di warkop, dan mengabaikan tanggung jawabnya sebagai seorang yang terdidik secara akademik.

Peran orang tua sangat penting dalam pembentukan moral pada anak. Orang tua jika memiliki kualitas agama yang baik, tentu akan dapat membimbing anak ke jalan yang benar dan memberikan pengajaran akhlak yang baik dalam kehidupan. Berdasarkan wawancara peneliti dengan para orang tua,

beranggapan bahwa mereka ada memberikan pendidikan agama baik di pesantren maupun di rumah. Namun yang menjadi kendala orang tua dalam membina moral anak ialah, karena adanya pengaruh dari pergaulan anak sehingga terkadang membuat orang tua susah buat mengontrol. Dari pernyataan yang disampaikan oleh informan, mayoritas orang tua tidak mempermasalahkan anak bermain game pada saat sepulang sekolah. Hal ini yang menurut peneliti menjadi sebab anak yang terlalu bebas sehingga rentan terpengaruh kedalam game Higgs Domino Island.

Berdasarkan hasil penelitian, penulis memandang bahwa para informan mengubah hidup menjadi semakin hedonis dengan berusaha mencari keuntungan dari hanya memainkan sebuah game, yang sebenarnya cara dan usaha tidak dibenarkan didalam agama. Hal tersebut terjadi karena kebanyakan mahasiswa menganggap bahwa teknologi bisa memberikan efektifitas, kebahagiaan dan keuntungan dalam kehidupan, sehingga mahasiswa menganggap hal ini merupakan sebuah kemajuan bagi kehidupan yang modern. Rasionalitas hedonisme yang dilakukan oleh para informan dari ketergantungan bermain game High Domino Island menjadikan konsumsi aktivitas mahasiswa terlihat rasional, karena kecanduan yang mereka alami atas dasar untuk menambang keuntungan. Sehingga untuk membuat tindakan tersebut dapat diterima oleh orang lain, para informan membuat suatu alasan dan rasionalisasi sendiri guna mendasari tindakan konsumsi yang dilakukan tersebut. Yakni berupa tindakan yang mengarah pada pemahaman yang akan menghasilkan tindakan berbasas pada rasionalitas yang dapat dimaklumi oleh orang lain.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai Dampak Game High Domino island Terhadap kesadaran Moral Mahasiswa Di Banda Aceh (Ditinjau Dalam Perspektif Filsafat Moral Immanuel Kant dan Al-Ghazali), maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

Pertama, motivasi yang mendorong para mahasiswa di Banda Aceh menjadi kecanduan bermain game High Domino Island ialah karena, (1) adanya keuntungan yang didapatkan, yang mana nantinya chip yang sudah dimenangkan bisa dijual dan pemain bisa mendapatkan uang asli, atau juga bisa ditukar menjadi pulsa. (2) adanya ajakan dari teman. (3) sebagai kebutuhan refreshing untuk menghilangkan kebosanan.

Kedua, Dampak Positif dari permainan high domino island seperti , (1) Hiburan Dampak positif dalam bermain game higgs domino ini yaitu dampak yang dapat dikatakan memberi manfaat atau pengaruh baik. (2) Meningkatkan Koordinasi Penelitian yang dilakukan di Manchester University dan Central Lancashire University menyatakan bahwa orang yang bermain game 18 jam seminggu atau sekitar dua setengah jam perhari dapat meningkatkan koordinasi antara mata dan tangan. (3) Menghasilkan Uang, Kebanyakan dari pemain yang diwawancarai rata-rata setuju bahwa menghasilkan uang dari game high domino ini sedikit bisa meringankan kebutuhan mereka, seperti membayar kebutuhan pokok, juga membayar kebutuhan-kebutuhan lainnya.

Ketiga, dampak negatif game High Domino island terhadap degradasi moral yaitu, (1) sulit dalam mengontrol emosional. Karena waktu yang dihabiskan cukup sehingga menyebabkan mahasiswa stress. (2) sering berkata buruk/toxic. Hal ini ditandai kekalahan atau kerugian yang dialami pemain, sehingga kata-kata buruk sering terucap begitu saja tanpa memperdulikan lingkungan

sekitar. (3) kurang memperhatikan adab dan sopan santun, seperti ketika mahasiswa bermain game High Domino mereka cenderung tidak memperdulikan lingkungan sekitar. Seperti saat berkumpul dengan teman, pemain sering mengabaikan obrolan orang yang disampingnya karena terlalu asyik dengan game. (4) sering menunda-nunda bahkan sampe meninggalkan waktu ibadah sholat 5 waktu. Disebabkan karena keasyikan bermain game High Domino island sehingga terlewatkan waktu sholat. (5) rata-rata mahasiswa lebih sering menghabiskan waktunya di warung kopi sambil bermain game Domino, dibandingkan pergi menghadiri majelis taklim.

Keempat, tinjauan Filsafat Moral Immanuel Kant dan Al-Ghazali dalam melihat dampak game High Domino island terhadap moral mahasiswa. Secara substansial Immanuel Kant berpendapat bahwa perilaku bermoral itu mesti melibatkan kesadaran diri pelaku, yakni menekankan sifat perilaku manusia. Menjadi pribadi bermoral adalah usaha menjalin hubungan manusia dengan manusia. Kant bertumpu pada keyakinan bahwa moralitas adalah sesuatu yang berhubungan dengan erat dengan manusia. Kemudian akibat dampak kecanduan bermain game High Domino membuat mahasiswa emosional sehingga bisa menyebabkan kualitas moral menjadi buruk. Sifat pemain game High Domino jika dilihat dari perspektif sosial dan psikologi, game ini dapat merugikan dan menyalahi aturan kodrat sebagai manusia. Maka game High Domino Island dianggap dapat menyebabkan perilaku yang tidak bermoral.

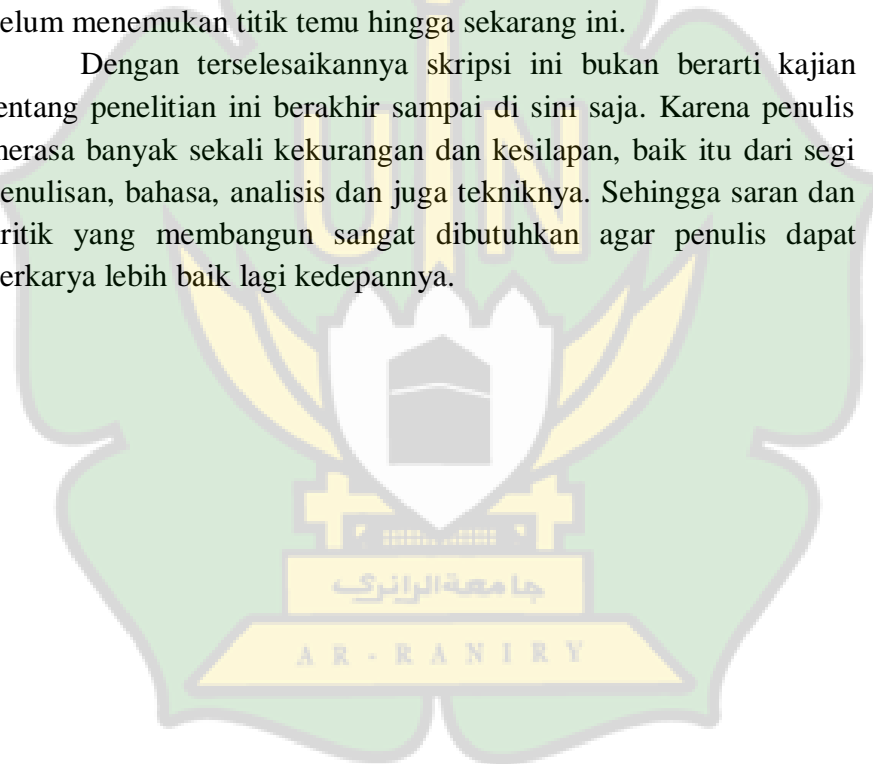
Kesadaran moralitas yang diterapkan oleh Al-Ghazali tidak lain untuk kebaikan masyarakat Islam dengan menggunakan prinsip-prinsip dasar yang diajarkan oleh agama Islam. Sebuah perilaku moral yang baik dalam kehidupan sosial pada intinya adalah berperilaku sopan santun dan berbudi luhur, sehingga seorang mahasiswa patuh pada peraturan moral sebagai wujud adanya sistem pendidikan dalam akademik kampus. Tidak seperti di era modern sekarang yang kebanyakan mahasiswa hanya

menggunakan waktunya untuk bersenang-senang bermain game Higgs Domino island di warkop, dan mengabaikan tanggung jawabnya sebagai seorang yang terdidik secara akademik.

B. Saran

Dengan selesainya penelitian skripsi yang telah penulis susun ini, diharapkan dapat sebagai penunjang ilmu pengetahuan khususnya di bidang filsafat. Terutama bagaimana merefleksikan filsafat moral Immanuel Kant dan Al-Ghazali dalam upaya menjawab persoalan-persoalan masyarakat modern yang masih belum menemukan titik temu hingga sekarang ini.

Dengan terselesaikannya skripsi ini bukan berarti kajian tentang penelitian ini berakhir sampai di sini saja. Karena penulis merasa banyak sekali kekurangan dan kesilapan, baik itu dari segi penulisan, bahasa, analisis dan juga tekniknya. Sehingga saran dan kritik yang membangun sangat dibutuhkan agar penulis dapat berkarya lebih baik lagi kedepannya.



DAFTAR PUSTAKA

Buku:

- Aji, Candra Zebeh, 2012, *Berburu Rupiah Lewat Game Online*, Yogyakarta: Bouna Books.
- Azward, Ridwan, 2006, *Sekilas Tentang Kota Banda Aceh*, Banda Aceh: Pemerintahan Kota Banda Aceh.
- Badan Pusat Statistik Kota Banda Aceh, *Banda Aceh Dalam Angka 2019*.
- Bawengan, G.W, 1977, *Masalah Kejahatan Dengan Sebab dan Akibatnya*, Jakarta:Pradnya Paramitha.
- D. Hendropuspita, 2000, *Sosiologi Agama*, Yogyakarta: Kanisius.
- Departemen Pendidikan Nasional 2008, 2011, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa*, (Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Dewantara, Agustinus A, 2017, *Filsafat Moral Pergumulan Etis Keseharian Hidup manusia*, Yogyakarta: PT Kanisius.
- Fink, Hans, 2010, *Filsafat Sosial: Dari Feodalisme hingga Pasar Bebas*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Heidegger, Martin, 1977, *The Question Concerning Tecnology And Other Essays, translation by William Lovit*, New Yory & London: Garland Publishing.
- Mantra, Ida Bagoes, 2008, *Filsafat Penelitian dan Metode Penelitian Sosial*, Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Marzuki, 2009, *Prinsip Dasar Akhlak Mulia (Pengantar Studi Konsep-konsep Dasar Etika Dalam Islam)*, Yogyakarta: Debut Wahana Press.
- Morissan, 2012, *Metode Penelitian Survei*, Jakarta: Kencana.
- Nasution, Hasyimasyah, 1999, *Filsafat Islam*, Jakarta: Gaya Media Pratama.
- Nawawi, Hadari, 2019, *Metode Penelitian Bidang Sosial*, Yogyakarta, Gajah Mada University Press.

- Nurdin, Ismail dan Sri Hartati, 2019, “*Metodologi Pendekatan Sosial*”, Surabaya: Media Sahabat Cendikia.
- Nurhalimah, Siti, 2019, *Media Sosial Dan Masyarakat Pesisir: Refleksi Pemikiran Mahasiswa Bidikmisi*, Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Saebani, Beni Ahmad, 2010, *K.H Abdul hamid Ilmu Akhlak*, Bandung: Pustaka Setia.
- Samsu, 2017, *Metode Penelitian: (Teori dan Aplikasi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Mixed Methods, serta Research & development)*, Jambi: PUSAKA.
- Sandu dan Ali Sodik, 2015, *Dasar Metodologi Penelitian*, Yogyakarta: Literasi Media Publishing.
- Sugiyono, 2013, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabet.
- Suharno dan Retnoningsih, *Kamus besar Bahasa Indonesia*, Semarang: Widya Karya.
- Terry, George, 1996, “*Prinsip-prinsip Manajemen*”, Jakarta: Bumi Aksara.
- Timotius, Kris H, 2017, *pengantar metodologi Penelitian*, Yogyakarta: ANDI (Anggota IKAPI).
- Tjahjadi, Lili, 1991, *Hukum Moral: Ajaran Immanuel Kant Tentang Etika dan Imperatif Kategoris*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Zubair, Ahmad Charris, 1987, *Kuliah Etika*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Skripsi:

- Jannah, Raudhah Tul, 2021, “*Fenomena dan Respon Atas Fatwa Haram MPU Aceh Terhadap Game Online Higgs Domino island Dalam masyarakat Gampong Panjang Baru Kecamatan Susoh Kabupaten Aceh Barat Daya*”, Skripsi Ushuluddin dan Filsafat, UIN Ar-raniry Banda Aceh.

- Maulidar, Tasya, 2022, *NILAI FILOSOFIS TARIAN SUFI JALALUDDIN RUMI DALAM PERSPEKTIF ZAWIYAH NURUN NABI (Studi Kasus Banda Aceh)*, Skripsi Ushuluddin dan Filsafat, UIN Ar-Raniry, Banda Aceh.
- Mulia, Meutia, 2020, “*Tinjauan Hukum Islam Terhadap Penukaran Koin Game Online Qiu-Qiu Dengan Pulsa Handphone* (studi kasus di Desa Negeri Ratu Kecamatan Pesisir Utara Kabupaten Pesisir Barat Provinsi Lampung), skripsi Hukum Ekonomi Syariah, UIN Raden Intan Lampung.
- Rahayu, Evil, 2020, “*Permainan Game Online Aplikasi Higgs Domino Island Di Tinjau Dari Pendapat Hukum Mazhab Syafi’i (studi kasus dusun 1 desa Tanjung Pasir Kecamatan Pangkalan Susu kabupaten Langkat)*, Skripsi Hukum Ekonomi Syariah, UIN Sumatera Utara Medan.
- Rifqa, Zakiya, 2022, “*Pemahaman Pemain Game Online Higgs Domino Kecamatan Bebesen Kabupaten Aceh Tengah Terhadap Ayat-Ayat Tentang Judi*”, Skripsi Ushuluddin dan Filsafat, UIN Ar-Raniry Banda Aceh.
- Umakamea, Febriani, 2022, “*Perilaku Sosial Penggiat Game Higgs Domino Di Kota Makassar (Dalam Tinjauan Post Modern)*”, Skripsi Pendidikan Sosiologi, Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Wati, Rahma, 2022, “*Unsur Pidana Perjudian Game Higgs Domino Ditinjau Menurut Hukum Pidana Islam (Studi kasus di Kota Banda Aceh)*”, Skripsi Syari’ah dan Hukum, UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Jurnal:

- Dahlan, Moh, *Pemikiran Filsafat Moral Immanuel Kant (Deontologi, Imperatif Kategoris dan Postulat Rasio Praktis)*, dalam Jurnal Ilmu ushuluddin, Vol 8, No. 1, Januari 2009.

Drianus, Oktarizal, *Manusia di Era Kebudayaan Digital: Interpretasi Ontologis Martin Heidegger*, Jurnal Dakwah dan Pengembangan Sosial Kemanusiaan, Vol. 9, no. 2 2018.

Hamzah, Agus dan Septiana Dwiputri, *LGBT dalam Perspektif Deotologi Immanuel Kant*, Jurnal Filsafat Indonesia, Vol 4 No. 1 Tahun 2021.

Harahap, Nasruddin Khalil, “*Dampak Higgs Domino Island dalam Masyarakat (Kajian Dengan Perspektif Sosiologi Hukum)*”, Jurnal Penelitian Ilmu-ilmu Sosial dan Keislaman, Vol. 07 No. 2 Desember 2021.

Lega, Fransiskus Sales, *Martabat Manusia Dalam Perspektif Filsafat Moral Immanuel Kant*, dalam Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan Missio, Vol 7, No 1, Januari 2014.

Paper Presentasi:

Retno, Dwiyaniti, “*Peran Orang Tua Dalam Perkembangan Moral Anak (Kajian Teori Kohlberg)*”, Paper Persentasi Pada Prosiding Seminar Nasional Parenting 2013.

Wabsite:

Memahami Istilah Majelis Taklim, Diakses pada <https://www.republika.co.id/berita/p4suiq313/memahami-istilah-majelis-taklim> Tanggal 24 November 2022.

Moral kesadaran. diakses pada <https://kbbi.co.id> tgl. 12 oktober 2022.

Pengertian Game Online Menurut Para Ahli dan Definisinya Menurut KBBI, diakses pada <https://www.artikelbaca.com> tgl. 12 oktober 2022.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1. SK Pengangkatan Pembimbing



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS USHULUDDIN DAN FILSAFAT
Jl. Syekh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
<http://fuf.uin.ar-raniry.ac.id/>

Surat Keputusan Dekan Fakultas Ushuluddin dan Filsafat UIN Ar-Raniry Banda Aceh
Nomor: B-2889/Un.08/FUF/KP.01.2/12/2021

Tentang

Pengangkatan Pembimbing Skripsi Mahasiswa Program Studi Aqidah dan Filsafat Islam
pada Fakultas Ushuluddin dan Filsafat UIN Ar-Raniry Banda Aceh

DEKAN FAKULTAS USHULUDDIN DAN FILSAFAT UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

- Menimbang :
- bahwa dalam usaha untuk lebih meningkatkan mutu dan kualitas lulusan Fakultas Ushuluddin dan Filsafat UIN Ar-Raniry Banda Aceh, dipandang perlu untuk mengangkat dan menetapkan Pembimbing Skripsi mahasiswa pada Fakultas Ushuluddin dan Filsafat UIN Ar-Raniry Banda Aceh.
 - bahwa yang namanya tersebut di bawah ini, dipandang mampu dan memenuhi syarat untuk diangkat dan diserahkan tugas sebagai Pembimbing Skripsi tersebut.

- Mengingat :
- Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003; tentang Sistem Pendidikan Nasional;
 - Undang-undang Nomor 12 Tahun 2012; tentang Pendidikan Tinggi;
 - Keputusan Menteri Agama No. 89 Tahun 1963; tentang Pendirian IAIN Ar-Raniry.
 - Keputusan Menteri Agama Nomor 12 Tahun 2014; tentang Organisasi dan Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh.
 - Peraturan Presiden RI Nomor 64 tahun 2013 tentang Perubahan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.
 - Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003; tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Departemen Agama RI.
 - Peraturan Menteri Agama Nomor 21 Tahun 2015; tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh.
 - Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 Tahun 2014; tentang Jenis-jenis Pemberian Kuasa dan Pendelegasian Wewenang kepada Para Dekan dan Direktur Pascasarjana dalam Lingkungan

MEMUTUSKAN

Menetapkan

- KESATU : Mengangkat / Menunjuk saudara
- | | |
|----------------------------------|-----------------------|
| a. Prof. Dr. Syamsul Rijal, M.Ag | Sebagai Pembimbing I |
| b. Drs. Miskahuddin, M.Si | Sebagai Pembimbing II |

Untuk membimbing Skripsi yang diajukan oleh :

Nama : Aziz Maulana
NIM : 180301018
Prodi : Aqidah dan Filsafat Islam
Judul : Dampak *Game High Domino Island* terhadap Kesadaran Moral Mahasiswa di Banda Aceh (Ditinjau dalam Perspektif Filsafat Moral Immanuel Kant dan al-Ghazali)

KEDUA : Pembimbing tersebut pada diktum pertama di atas ditugaskan untuk membimbing skripsi mahasiswa sesuai dengan ketentuan yang ditetapkan.

KETIGA : Kepada Pembimbing tersebut diberikan honorarium sesuai dengan ketentuan yang berlaku dan dibebankan pada dana DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Surat keputusan ini mulai berlaku sejak ditetapkan, dengan ketentuan akan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, jika ternyata terdapat kekeliruan dalam penetapan ini.

Ditetapkan di : Banda Aceh
pada tanggal : 31 Desember 2021



Tembusan :

- Wakil Dekan I Fak. Ushuluddin dan Filsafat UIN Ar-Raniry Banda Aceh
- Ketua Prodi AFI Fak. Ushuluddin dan Filsafat UIN Ar-Raniry Banda Aceh
- Pembimbing I
- Pembimbing II
- Kasub. Bag. Akademik Fak. Ushuluddin dan Filsafat UIN Ar-Raniry Banda Aceh
- Yang bersangkutan

Lampiran 2. Pedoman Wawancara

A. Daftar Pertanyaan Wawancara Pemain (Mahasiswa)

1. Apakah anda mahasiswa yang aktif bermain game?
2. Apakah anda familiar dengan game high domino island?
3. Dari mana anda pertama kali mengenal game High Domino island?
4. Apa motivasi anda bermain game Higgs Domino Island?
5. Berapa lama waktu yang anda habiskan bermain game Higgs Domino Island dalam sehari?
6. apakah game Higgs Domino Island membuat anda kecanduan?
7. Apakah bermain game high domino island meyebabkan anda lalai dalam menunaikan kewajiban, seperti menunaikan ibadah sholat tepat waktu?
8. Apakah bermain game High Domino island menyebabkan toxic dengan lingkungan sekitar?
9. Apa saja keuntungan yang telah anda dapatkan selama bermain game high domino island?
10. Apa saja dampak negatif yang ditimbulkan dari bermain game high domino island?

B. Daftar Pertanyaan Wawancara Orang Tua

1. Bagaimana tanggung jawab bapak/ibu dalam menanamkan nilai-nilai moral pada anak ?
2. Apakah bapak/ibu selalu memberikan perhatian terhadap anak saat di rumah ?
3. Apakah bapak/ibu selalu memberikan kebebasan pada anak dalam segala hal yang anak bapak/ibu lakukan, contoh seperti bermain game ?
4. Bagaimana sikap bapak/ibu, apabila anak terjerumus kedalam pergaulan bebas, seperti kecanduan game judi online ?

C. Daftar Pertanyaan Wawancara Masyarakat Umum

1. Bagaimana pandangan anda tentang game higgs domino island?
2. Bagaimana pandangan anda tentang maraknya pemain game higgs domino island di Banda Aceh, salah satunya dari kalangan mahasiswa ?
3. Menurut anda apa motivasi seseorang bermain game higgs domino island ?
4. Dari pandangan anda bagaimana sikap pemain game higgs domino saat sedang berkumpul ?
5. Apakah bermain game higgs domino island dapat merusak moral ?
6. Apa faktor yang membuat seseorang kecanduan bermain game higgs domino island ?
7. Menurut pandangan anda berapa lama waktu yang dihabiskan seseorang saat bermain game higgs domino island ?

Lampiran 3. Daftar Informan

1.



Nama Inisial : MS

Asal Universitas : UIN Ar-Raniry

2.



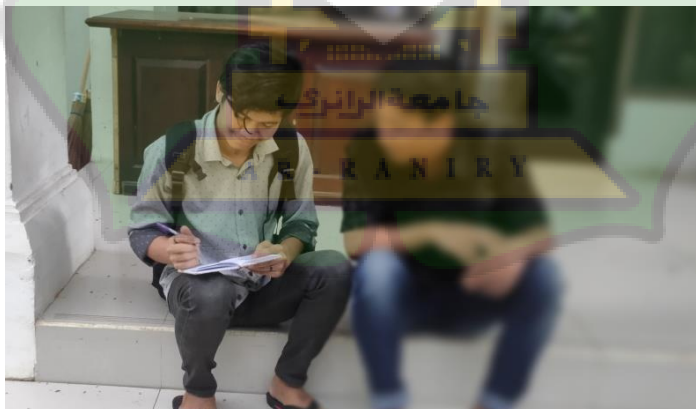
Nama Inisial : AS
Asal Universitas : Muhammadiyah

3.



Nama Inisial : ZF
Asal Universitas : Unsiyah

4.



Nama Inisial : F
Asal Universitas : UIN Ar-Raniry

5.



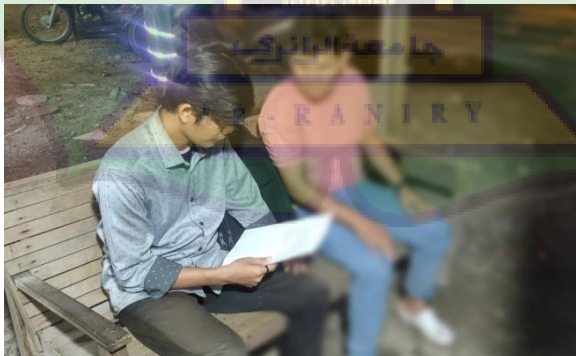
Nama Inisial : MF
Asal Universitas: al-Wasliyah

6.



Nama Inisial : AH
Asal Universitas: UIN Ar-Raniry

7.



Nama Inisial : M
Asal Universitas: Unsiyah

8.



Nama Inisial : DCF
Asal Universitas: Serambi Mekkah

9.



Nama Inisial : MFA
Asal universitas: Unsiyah

10.



Nama Inisial : R
Asal Universitas: UIN Ar-Raniry

11.



Nama Inisial : AA
Asal universitas: UIN Ar-Raniry

12.



Nama Inisial : AF
Asal Universitas : UIN Ar-Raniry

13.



Nama Inisial : D
Asal Universitas : UBBG

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Nama : Azis Maulana
Tempat/Tanggal lahir : Sawang/30 Maret 2000
Email : azismaulana060@gmail.com
NIM : 180301018
Jenis Kelamin : Laki-laki
Pekerjaan : Mahasiswa
Agama : Islam
Kebangsaan : Indonesia
Alamat : Trieng Meuduro Tunong, Kec. Sawang, Kab. Aceh Selatan.

Nama Orang Tua

- Ayah : Lilik Hartono
- Pekerjaan : Wiraswasta
- Ibu : Tiamnah
- Pekerjaan : IRT

Riwayat Pendidikan

- SD/Sederajat : SD Negeri Lhok Igeuh
- SMP/Sederajat : SMP Negeri 2 Sawang, Lulus 2015
- SMA/Sederajat : SMA Negeri 1 Sawang, Lulus 2018
- Perguruan Tinggi : UIN Ar-Raniry, Masuk Tahun 2018