

**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

Diajukan Oleh:

RAUDHAH TUL JANNAH

NIM. 160305087

Mahasiswa Fakultas Ushuluddin dan Filsafat
Program Studi Sosiologi Agama



**FAKULTAS USHULUDDIN DAN FILSAFAT
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
BANDA ACEH, DARUSSALAM
2021 M / 1443 H**

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya :

Nama : Raudhah Tul Jannah
NIM : 160305087
Jenjang : Strata Satu (S1)
Prodi Studi : Sosiologi Agama

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

Banda Aceh, 9 November 2021
Yang menyatakan,



Raudhah

Raudhah Tul Jannah
NIM. 160305087

**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

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

Diajukan Oleh:

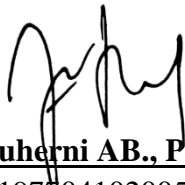
RAUDHAH TUL JANNAH

NIM. 160305087

Mahasiswa Fakultas Ushuluddin dan Filsafat
Program Studi Sosiologi Agama

Disetujui Oleh:

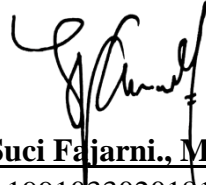
Pembimbing I,



Zuherni AB., Ph.D

NIP. 197704102005012004

Pembimbing II,



Suci Fajarni., M.A

NIP. 19910330201812003

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
Sosiologi Agama

Pada hari/Tanggal : Jum'at, 24 Desember 2021 M
20 Jumadil Awal 1443 H

di Darussalam – Banda Aceh
Panitia Ujian Munaqasyah

Ketua,

Zuherni AB., Ph.D

NIP. 197704102005012004

Sekretaris,

Suci Fajarni, M.A

NIP. 199103302018012003

Anggota I,

Dr. Sehat Ihsan Shadiqin, M.Ag

NIP. 197905082006041001

Anggota II,

Murdawati, M.A

NIP. 197509102009012002

Mengetahui,

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

Dr. Abd. Wahid, M.Ag

NIP.197209292000031001

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah segala puji beserta syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah serta inayah-Nya kepada penulis, sehingga dapat menyusun skripsi ini dengan judul “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”. Shalawat beriring salam kepada Nabi Muhammad SAW beserta keluarga dan sahabat, semoga syafaat beliau tercurahkan kepada kita semua.

Penulisan skripsi ini dilakukan sebagai tugas akhir dalam menyelesaikan studi pada Fakultas Ushuluddin dan Filsafat UIN Ar-Raniry Banda Aceh. Dalam penyusunan skripsi ini penulis memperoleh bimbingan dan bantuan serta dukungan dari berbagai pihak. Maka dari itu penulis ucapkan banyak terima kasih kepada seluruh pihak yang telah banyak membimbing, membantu serta mendukung, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir penulisan skripsi ini.

Dalam kesempatan ini, penulis mempersembahkan bakti dan hormat kepada kedua orang tua, ayahanda Aniffuddin dan ibunda Suwarni yang dengan ikhlas tanpa mengenal lelah dalam mengasuh, mendidik serta membina penulis sejak dalam kandungan sampai dengan sekarang. Ucapan terima kasih kepada kedua kakak tercinta, Nelly Susanti, S.Pd. dan Enda Novianti, A.Md. Farm. serta adik tersayang Naufal Munif yang selalu memberi dukungan dan motivasi untuk membangkitkan semangat penulis dalam menggapai sarjana. Mereka semua merupakan energi positif dalam menyelesaikan tugas akhir ini.

Penulis mengucapkan terima kasih dan rasa hormat kepada Ibu Zuherni AB., Ph.D sebagai pembimbing I dan Ibu Suci Fajarni, M.A sebagai pembimbing II yang sudah meluangkan waktu memberikan bimbingan kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini. Ucapan terima kasih kepada Bapak Hardiansyah sebagai Penasehat Akademik yang telah banyak memberikan masukan serta ilmu yang bermanfaat. Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada dosen serta seluruh karyawan di lingkungan Fakultas Ushuluddin dan Filsafat.

Peneliti juga mengucapkan terima kasih yang sebanyak-banyaknya kepada:

1. Dekan Fakultas Ushuluddin dan Filsafat UIN Ar-Raniry, Bapak Dr.Abd.Wahid, S.Ag
2. Ketua Prodi Sosiologi Agama Bapak Dr. Sehat Ihsan Shadiqin, S.Pd. M.Ag Serta Penasehat Akademik yang sudah mendengar keluh kesah saya dari awal semester hingga proses penelitian skripsi, Bapak Hardiyansyah A, S.Th.I., M.Hum
3. Teman dekat yang membantu dan memberikan dorongan dari awal semester hingga akhir penelitian skripsi ini: Raisul Munji, Zahratun Aini, Nadilla Sufa.
4. Ucapan terima kasih juga kepada keluarga opolong unit 3 yang sudah memberi dukungan dalam proses pembelajaran dan penelitian skripsi
5. Teman-teman lainnya yang ikut membantu dan memberikan semangat dalam perkuliahan dan penelitian skripsi: Hibatul Azizi, Hasfi Altifar, Zakiatul Wardah Andika, Zakiatul Naria Fitri, Zakiatul Dina Fajriah.

Terima kasih kepada tokoh agama dan tokoh masyarakat Gampong Panjang Baru serta masyarakat yang telah membantu dan memberikan informasi mengenai hal-hal yang diperlukan penulis dalam menyelesaikan penelitian, meluangkan waktu untuk menjawab beberapa pertanyaan penulis sehingga penulis mendapatkan data, informasi dan hal lainnya yang penulis butuhkan.

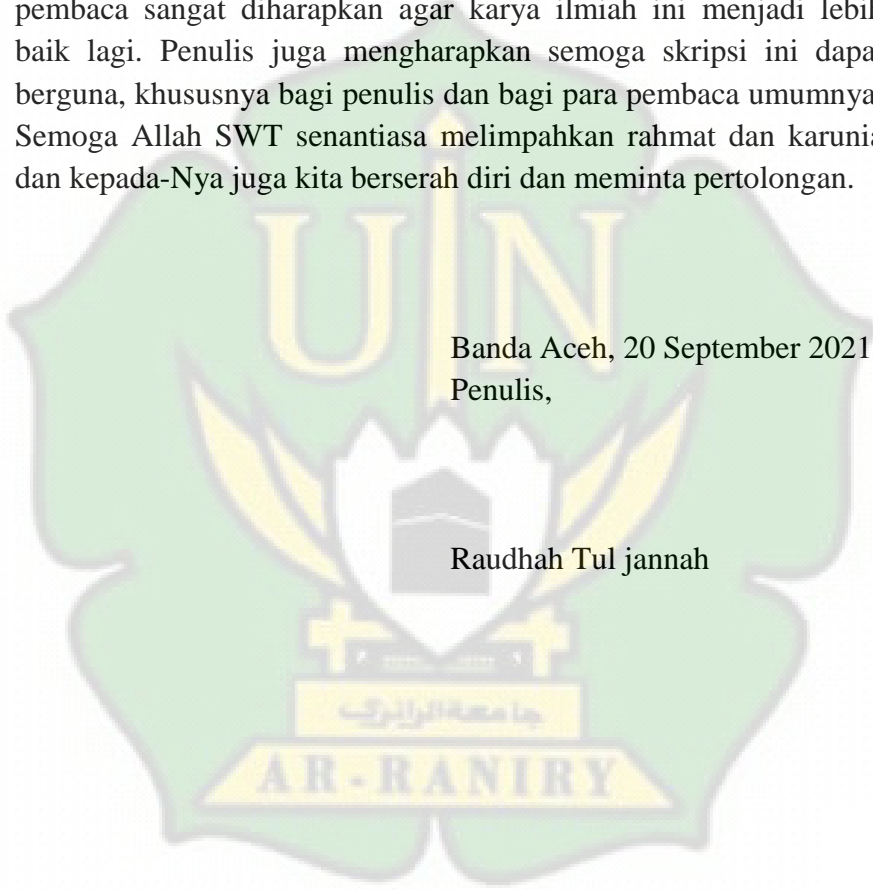
Terima kasih atas segala kebaikan yang telah diberikan, semoga dibalas oleh Allah Swt dengan yang lebih baik. semoga amal yang kita lakukan dijadikan amal yang tiada putus pahalanya, dan bermanfaat di dunia maupun akhirat.

Penulis sangat menyadari bahwa skripsi ini jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, kritik dan saran konstruktif dari pembaca sangat diharapkan agar karya ilmiah ini menjadi lebih baik lagi. Penulis juga mengharapkan semoga skripsi ini dapat berguna, khususnya bagi penulis dan bagi para pembaca umumnya. Semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan rahmat dan karunia dan kepada-Nya juga kita berserah diri dan meminta pertolongan.

Banda Aceh, 20 September 2021

Penulis,

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**

Nama/NIM : Raudhah Tul Jannah/160305087
Tebal Skripsi : 62 Halaman
Prodi : Sosiologi Agama
Pembimbing I : Zuherni AB., Ph.D
Pembimbing II : Suci Fajarni, M.A

ABSTRAK

Skripsi ini berisikan tentang 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. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendalami apa saja faktor yang mendorong masyarakat mengakses *game online Higgs Domino Island*, serta menjelaskan bagaimana tanggapan pemain *game online* dan masyarakat terhadap fatwa haram yang dikeluarkan oleh MPU Aceh dalam bermain *game online Higgs Domino Island*. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif melalui pendekatan fenomenologis. Teknik pengumpulan data yang peneliti gunakan dalam penelitian ini diantaranya observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik sampling yang digunakan adalah dengan *purposive sampling*. Teknik dalam analisis data adalah reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Hasil dalam penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat berbagai respon pada kalangan masyarakat terhadap fatwa haram MPU Aceh serta memunculkan polemik. Sebagian menilai bahwa MPU Aceh telah melangkah tepat dengan menetapkan rumusan fatwa haram *game online* tersebut. MPU Aceh dianggap sangat responsif terhadap masalah-masalah sosial yang terjadi. Sebagian juga menyayangkan mengapa MPU Aceh hanya menyudutkan *game online Higgs Domino Island* tanpa mengharamkan *game online* secara umum. Sementara pendapat yang lainnya menilai tidak setuju dan menganggap MPU Aceh tidak perlu mengeluarkan fatwa tersebut.

Kata Kunci: *Game Online*, *Fatwa Haram MPU Aceh*, *Higgs Domino Island*

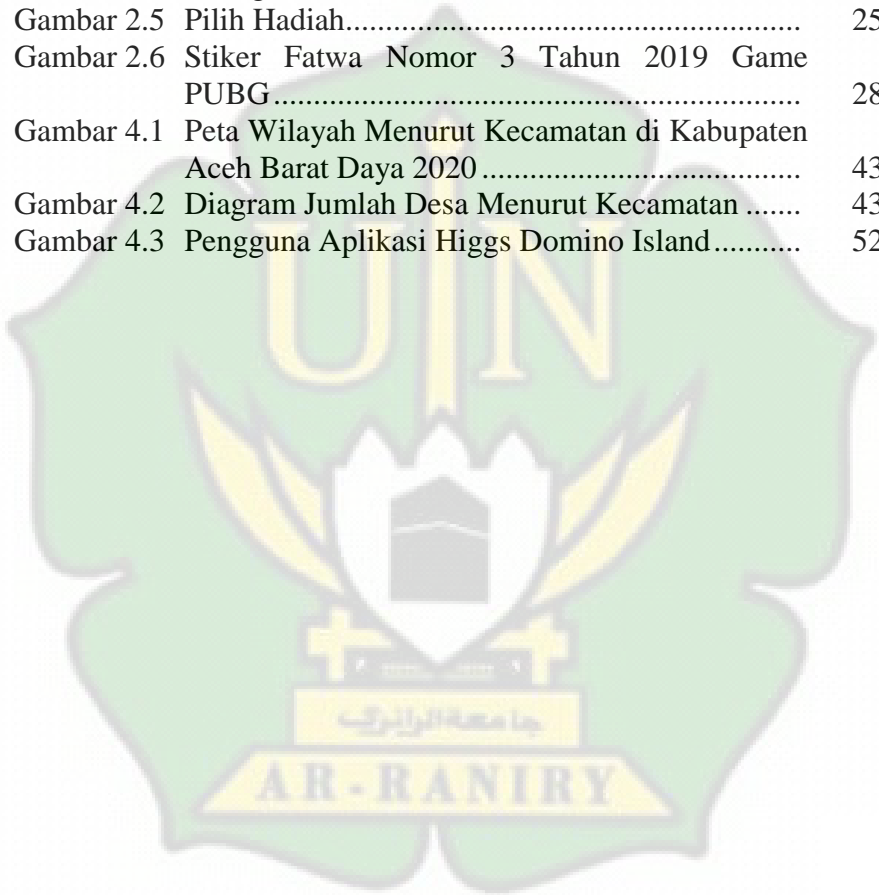
DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN.....	i
LEMBARAN PENGESAHAN.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iii
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI.....	ix
BAB I	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Fokus Penelitian.....	4
C. Rumusan Masalah.....	5
D. Tujuan dan Manfaat Penelitian	5
E. Sistematika Penelitian	6
BAB II.....	8
KAJIAN KEPUSTAKAAN.....	8
A. Kajian Pustaka	8
B. Kerangka Teori	11
C. Definisi Operasional	16
1. <i>Game Online</i>	16
2. <i>Higgs Domino Island</i>	20
3. Fatwa Haram MPU Aceh Terhadap <i>Game Online</i> <i>Higgs Domino Island</i>	26
BAB III.....	32
METODE PENELITIAN	32
A. Pendekatan Penelitian	32
B. Lokasi dan Informan Penelitian.....	33
1. Lokasi Penelitian.....	33
2. Informan Penelitian.....	33
3. Instrumen Penelitian	35

C. Teknik Pengumpulan Data.....	36
1. Observasi.....	36
2. Wawancara.....	37
3. Dokumentasi	38
D. Teknik Analisis Data	38
1. Reduksi data.....	39
2. Penyajian Data	40
3. Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi.....	41
 BAB IV	 42
HASIL PENELITIAN.....	42
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	42
1. Demografi Kabupaten Aceh Barat daya	42
2. Demografi Gampong Panjang Baru	46
B. Dalil-Dalil Yang Digunakan MPU Aceh Dalam Menetapkan Fatwa Nomor 3 Tahun 2019 Tentang Hukum Game PUBG dan Sejenisnya dan Fatwa Nomor 1 Tahun 2016 Tentang Judi Online.....	50
C. Fenomena <i>Game Online Higgs Domino Island</i> di Gampong Panjang Baru	51
D. Respon Masyarakat Terhadap Fatwa Haram MPU Aceh Terhadap <i>Game Online Higgs Domino Island</i>	56
E. Analisis Hasil	60
 BAB V.....	 63
PENUTUP.....	63
A. Kesimpulan	63
B. Saran	64
 DAFTAR PUSTAKA	 65
LAMPIRAN	71

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Aplikasi <i>Higgs Domino Island</i>	23
Gambar 2.2	Penukaran Kode	24
Gambar 2.3	<i>Login</i>	24
Gambar 2.4	Ruang Permainan	25
Gambar 2.5	Pilih Hadiah.....	25
Gambar 2.6	Stiker Fatwa Nomor 3 Tahun 2019 Game PUBG.....	28
Gambar 4.1	Peta Wilayah Menurut Kecamatan di Kabupaten Aceh Barat Daya 2020	43
Gambar 4.2	Diagram Jumlah Desa Menurut Kecamatan	43
Gambar 4.3	Pengguna Aplikasi Higgs Domino Island.....	52



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Informan Penelitian	34
Tabel 4.1 Jumlah Mukim dan Desa Menurut Kecamatan	44
Tabel 4.2 Fasilitas Pendidikan di Aceh Barat Daya	45
Tabel 4.3 Kepadatan Penduduk Menurut Kecamatan Tahun 2016	46
Tabel 4.4 Jumlah Penduduk Menurut Lorong atau Dusun	47
Tabel 4.5 Orbitasi	47
Tabel 4.6 Fasilitas Sosial Desa	49



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : SK Pengangkatan Pembimbing
- Lampiran 2 : Panduan Wawancara
- Lampiran 3 : Daftar Informan
- Lampiran 4 : Dokumentasi di Lokasi Penelitian
- Lampiran 5 : Surat Ketereangan Bebas Plagiasi



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Masyarakat memiliki berbagai cara untuk memenuhi kebutuhan akan hiburan. Hiburan yang tidak dibatasi oleh ruang, waktu, biaya, atau usia. Seperti bermain, ini menjadi salah satu olahraga pilihan yang mudah dilakukan oleh masyarakat setempat. Bermain tentu saja merupakan salah satu rangsangan yang menyenangkan dan merupakan kebutuhan yang ada pada diri manusia dan tidak melihat batasan usia.¹

Di era globalisasi saat ini, kemajuan dalam bidang teknologi semakin cepat dan modern, segala sesuatu dapat dengan mudah didapatkan. Kemajuan ini secara positif memberikan keuntungan dan akomodasi bagi daerah diberbagai bidang seperti pendidikan, kesehatan, dan bahkan hiburan. Salah satu teknologi yang umumnya dimanfaatkan oleh masyarakat sekitar adalah sebagai media hiburan seperti bermain *game online*. *Game online* adalah game yang dimainkan oleh satu atau lebih pemain melalui jaringan internet.²

Game online yang diakses dengan menggunakan jaringan internet telah berkembang pesat dan digemari banyak kalangan sebagai sarana hiburan atau aktivitas mengisi waktu luang. Para pemain merasa terhibur dan sangat menikmati *game online* tersebut sehingga membuat seseorang lupa waktu karena perasaan yang menyenangkan ketika bermain.

Bersifat menyenangkan dan menghilangkan rasa jenuh, *game online* semakin dianggap sebagai sesuatu yang membuat

¹ Ardanareswari Ayu Pitaloka, “Perilaku Konsumtif Game Online Pada Pelajar (Studi Fenomenologi tentang Perilaku Konsumsi Game Online Pada Pelajar di Kelurahan Gemolong, Kabupaten Sragen tahun 2013)”, Jurnal Pendidikan Sosiologi-Antropologi, Universitas Sebelas Maret, hlm. 2.

² Romadhon Egi Dwi Cahyo, Skripsi : “Dampak Kecanduan Game Online Pada Kalangan Remaja di Kelurahan Sidotopo Wetan Kecamatan Kenjeran Surabaya”, (Surabaya:UIN Sunan Ampel, 2019), hlm. 1.

seseorang kecanduan. Pemain yang memainkannya merasa selalu sanggup duduk dan menatap layar dengan waktu yang lama dengan konsentrasi yang penuh. Bermain adalah sebuah kebutuhan yang dapat dimanfaatkan sebagai tempat untuk menghidupkan kembali jiwa atau menyegarkan, namun ketika permainan berubah menjadi sesuatu yang mendominasi dan menyebabkan paksaan, itu adalah kehancuran.³

Jika seseorang telah candu dalam bermain *game online*, maka bisa dipastikan mereka akan banyak menghabiskan waktu hanya untuk main sehingga tidak ada waktu untuk melakukan hal yang lain. Mereka yang kecanduan akan cenderung kurang memperdulikan lingkungan sekitar, baik itu diri sendiri, keluarga, ataupun orang lain.⁴

Salah satu *game online* yang sedang populer dikalangan masyarakat saat ini adalah *Higgs Domino Island* yang eksis sejak tahun 2018. *Game online* ini digemari oleh semua kalangan mulai anak-anak sampai orang dewasa.⁵

Game online Higgs Domino Island merupakan game slot yang berkategori sebagai gameboard, dan dibawah naungan perusahaan pembuat dan pengembang game android bernama *Higgs Games*. Aplikasi *Higgs Games* muncul diseratus teratas dalam peringkat Google lebih dari sepuluh negara. Pengembang *game online* ini berisi enam game, diantaranya yang paling populer adalah *Higgs Domino Island* dengan lebih dari sepuluh juta pengunduhan dan salah satu aplikasi terpopuler di Google Playstore.⁶

³Syahrul Perdana Kusumawardani, “*Game Online Sebagai Pola Perilaku (Studi Deskriptif Tentang Interaksi sosial Gamers Clash Of Class Pada Clan Indo Spirit)*”, Jurnal Antropologi, Vol. IV/No.2/Juli 2015, hlm. 156.

⁴ Romadhon Egi Dwi Cahyo, Skripsi : “*Dampak Kecanduan Game Online Pada Kalangan Remaja di Kelurahan Sidotopo Wetan Kecamatan Kenjeran Surabaya*”, (Surabaya:UIN Sunan Ampel, 2019), hlm. 5.

⁵ <https://www.ajnn.net/news/virus-game-judi-online-kembali-mewabah-di-aceh/index.html>, diakses pada tanggal 23 Mei 2021 jam 12:40 WIB.

⁶<https://www.appbrain.com/dev/Higgs+Games/>, diakses tanggal 28 Oktober 2020 jam 09:36 WIB.

Game online Higgs Domino Island dilakukan dengan menggunakan koin emas (chip) sebagai akses dan imbalan memainkannya. *Game online* ini juga menyediakan fitur transaksi chip, sehingga menjadi ladang bisnis jual beli chip diantara pemain dengan harga atau pembayaran yang ditentukan sesuai dengan kesepakatan umum. Jika beruntung atau menang, pemain bisa mendapatkan banyak chip atau imbalannya begitu pula sebaliknya.

Jika ditelusuri dari tinjauan hukum khususnya hukum islam, Majelis Permusyawaratan Ulama (MPU) Provinsi Aceh mengharamkan permainan *Higgs Domino Island*. MPU Aceh menilai permainan ini lebih banyak menimbulkan mudharat daripada mashlahat. Adanya peruntungan serta transaksi jual beli chip menjadi alasan MPU Aceh mengharamkan game tersebut, sebab kegiatan itu dianggap memenuhi unsur judi. Sebelumnya, para ulama di Aceh mengeluarkan nasehat melalui fatwa Majelis Permusyawaratan Ulama (MPU) Aceh No. 3 Tahun 2019 tentang hukum game *PlayerUnknown'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.⁷

Selain fatwa haram terhadap *game online Higgs Domino Island* yang dikeluarkan oleh Majelis Permusyawaratan Ulama Aceh, Nahdatul Ulama juga mengharamkan *game online Higgs Domino Island* tersebut dikarenakan mengandung praktik perjudian. Game tersebut bukan hanya sekedar permainan mengisi waktu luang, tetapi telah menjadi ajang tempat mencari uang. Keputusan tersebut dihasilkan melalui Rapat Komisi Bahlul Masail Pengurus Wilayah Nahdatul Ulama (PWNU) Aceh yang

⁷<https://www.idntimes.com/news/indonesia/amp/muhammad-saifullah-3/mpu-aceh-haramkan-unsur-jual-beli-chip-di-domino-online>, diakses pada tanggal 28 Oktober 2020 jam 09:43 WIB.

mengambil tema status hukum terhadap game daring *Higgs Domino Island* atau sering disebut game chip.⁸

Sebagai media hiburan *game online Higgs Domino Island* dewasa ini mulai marak di kalangan masyarakat Aceh. Begitu juga di Gampong Panjang Baru kita bisa melihat banyak kalangan masyarakat mulai dari anak-anak, remaja, bahkan kalangan tua menggandungi permainan ini. Gampong Panjang Baru adalah salah satu gampong atau desa pesisir yang berada di Kecamatan Susoh Kabupaten Aceh Barat Daya.

Masyarakat Gampong Panjang Baru memanfaatkan *game online* untuk hiburan dan mengisi waktu luang, tidak sedikit dari mereka mulai kecanduan dengan kegiatan tersebut. Para pemain yang candu menghabiskan waktu yang lama untuk bermain diberbagai sudut desa mulai dari warung kopi, pos ronda bahkan ada kumpulan anak muda yang berkumpul pada suatu acara keagamaan atau acara adat. Peneliti sering menjumpai berbagai macam *game online* yang sering dimainkan oleh masyarakat salah satunya *game online Higgs Domino Island*.

Berdasarkan uraian-uraian diatas peneliti tertarik untuk mendalami fenomena *game online Higgs Domino Island* yang terjadi diberbagai kalangan masyarakat dengan menjadikan Gampong Panjang Baru Kecamatan Susoh Kabupaten Aceh Barat Daya sebagai objek penelitian.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas maka penulis memfokuskan penelitian pada fenomena dan respon pemain *game online* dan masyarakat Gampong Panjang Baru Kecamatan Susoh Kabupaten Aceh Barat Daya atas fatwa haram MPU Aceh terhadap *game online Higgs Domino Island*.

⁸ <https://jakarta.suara.com/read/2020/12/27/091415/nahdlatul-ulama-haramkan-game-online-higgs-domino-island-karena-main-judi>, diakses pada tanggal 23 Mei 2021 jam 13:02 WIB.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan diatas, maka rumusan permasalahan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Apa saja faktor yang mendorong masyarakat di Gampong Panjang Baru Kecamatan Susoh Kabupaten Aceh Barat Daya mengakses *game online Higgs Domino Island*?
2. Bagaimana tanggapan pemain game online dan masyarakat Gampong Panjang Baru Kecamatan Susoh Kabupaten Aceh Barat Daya terhadap fatwa haram yang dikeluarkan oleh Majelis Permusyawaratan Ulama Provinsi Aceh dalam bermain *game online Higgs Domino Island*?

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Adapun tujuan penulisan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui apa saja faktor yang mendorong masyarakat di Gampong Panjang Baru Kecamatan Susoh Kabupaten Aceh Barat Daya mengakses *game online Higgs Domino Island*
2. Untuk mengetahui tanggapan pemain *game online* dan masyarakat Gampong Panjang Baru Kecamatan Susoh Kabupaten Aceh Barat Daya terhadap fatwa haram yang dikeluarkan oleh Majelis Permusyawaratan Ulama Provinsi Aceh dalam bermain *game online Higgs Domino Island*

Adapun yang menjadi manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Akademis

Penelitian diharapkan dapat menjadi bahan telaah ataupun bahan kajian akademik maupun menjadi sebuah kajian sebagai hazanah keilmuan yang dibutuhkan akademisi dan intelektual

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi tuntunan untuk menambahkan wawasan, ilmu dan pemikiran serta mengimplementasikan ilmu pengetahuan yang didapatkan dari perkuliahan khususnya dari 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.

b. Bagi Lembaga

Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan oleh mahasiswa Universitas Islam Negeri Ar-raniry Banda Aceh khususnya mahasiswa Fakultas Ushuluddin dan Filsafat untuk menambah hazanah kepustakaan dengan guna mengembangkan karya-karya ilmiah lanjut.

E. Sistematika Penelitian

Penelitian karya ilmiah ini tentunya tidak terlepas dari sistematika penelitian. Oleh karena itu sistematika penelitian dalam penelitian ini terdiri dari lima Bab sebagaimana sistematika penelitian dalam karya ilmiah secara keseluruhan. Adapun penyusunan sistematika dalam penelitian ini sebagai berikut:

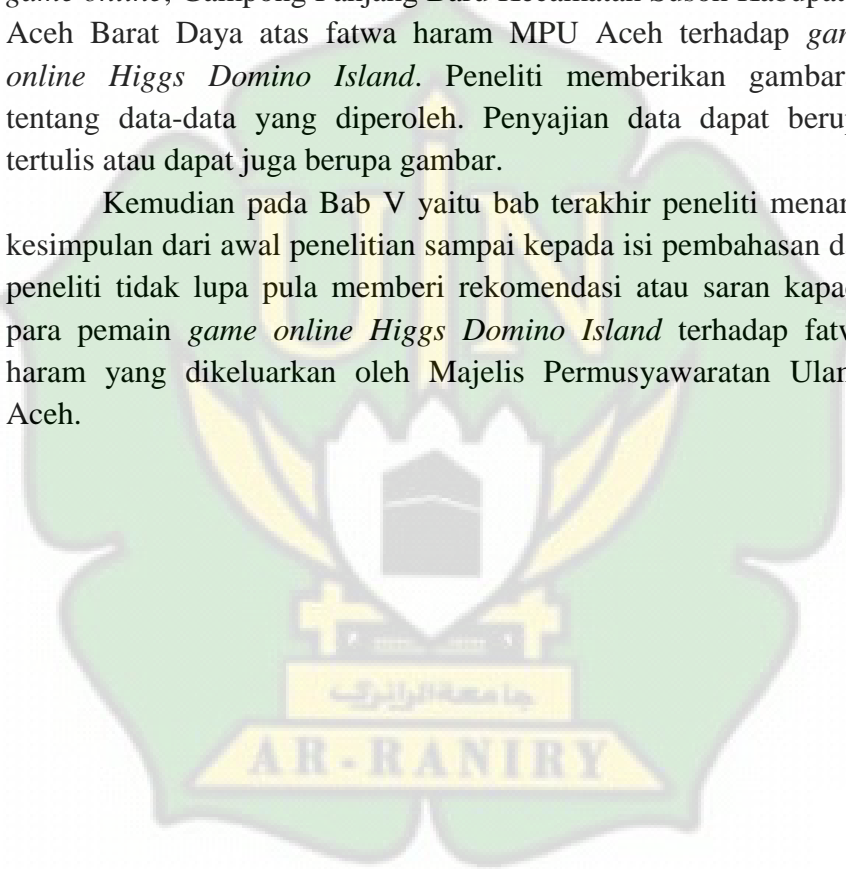
Bab I Pendahuluan, pada bab ini peneliti memberikan gambaran tentang latar belakang masalah yang diteliti, fokus penelitian, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian dan sistematika penelitian.

Bab II Kajian Kepustakaan, pada bab ini peneliti menjelaskan kajian pustaka yang terdiri dari beberapa referensi yang digunakan untuk menelaah objek kajian, kerangka teori yaitu teori yang digunakan untuk menganalisis masalah penelitian, serta definisi operasional yang berhubungan dengan *game online Higgs Domino Island*.

Bab III Metode Penelitian, pada bab ini peneliti menjelaskan tentang pendekatan penelitian, populasi dan sampel, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data yaitu dengan cara wawancara, observasi dan dokumentasi, serta teknik analisis data.

Bab IV Hasil Penelitian, pada bab ini berisikan tentang hasil penelitian dan pembahasan yang menjelaskan respon para pemain *game online*, Gampong Panjang Baru Kecamatan Susoh Kabupaten Aceh Barat Daya atas fatwa haram MPU Aceh terhadap *game online Higgs Domino Island*. Peneliti memberikan gambaran tentang data-data yang diperoleh. Penyajian data dapat berupa tertulis atau dapat juga berupa gambar.

Kemudian pada Bab V yaitu bab terakhir peneliti menarik kesimpulan dari awal penelitian sampai kepada isi pembahasan dan peneliti tidak lupa pula memberi rekomendasi atau saran kepada para pemain *game online Higgs Domino Island* terhadap fatwa haram yang dikeluarkan oleh Majelis Permusyawaratan Ulama Aceh.



BAB II

KAJIAN KEPUSTAKAAN

A. Kajian Pustaka

Ada beberapa kajian yang menjadi tinjauan informasi dasar yang peneliti pakai dalam penelitian ini yang telah dilakukan penelitian oleh peneliti terdahulu serta relevan dengan penelitian ini antara lain:

Pertama, jurnal ilmiah yang ditulis oleh Ardanareswari Ayu Pitaloka dengan judul “Perilaku Konsumtif *Game Online* Pada Pelajar (Studi Fenomenologi tentang Perilaku Konsumsi *Game Online* Pada Pelajar di Kelurahan Gemolong, Kabupaten Sragen)”, penelitian ini berfokus pada beberapa aspek diantaranya alasan penggunaan *game online*, strategi mengakses dan membagi waktu bermain serta dampak positif dan dampak negatif dari bermain *game online*.⁹

Terdapat persamaan mengenai objek yang diteliti yaitu *game online*. Dimana *game online* menjadi salah satu permainan yang tidak memandang usia dan waktu. Disamping itu adapun alasan para pelajar di Kelurahan Gemolong Kabupaten Sragen dan masyarakat Gampong Panjang Baru Kecamatan Susoh Kabupaten Aceh Barat Daya bermain *game online* adalah sebagai sarana hiburan bagi mereka. Akan tetapi memiliki perbedaan mengenai kajian yaitu dampak positif dan dampak negatif *game online*. Adapun pada dampak positif penelitian terdahulu yang didapat dari bermain *game online* seperti menimbulkan rasa senang, merasa terhibur dan menambah teman baru. Sedangkan dampaknya banyak dari para pelajar tersebut yang mulai malas belajar, lupa waktu, boros, suka berbicara kasar, pergaulan tidak terkontrol

⁹ Ardanareswari Ayu Pitaloka, “Perilaku Konsumtif *Game Online* Pada Pelajar (Studi Fenomenologi tentang Perilaku Konsumsi *Game Online* Pada Pelajar di Kelurahan Gemolong, Kabupaten Sragen tahun 2013)”, Jurnal Pendidikan Sosiologi-Antropologi, Universitas Sebelas Maret, hlm. 11.

sehingga membuat orang tua merasa khawatir. Dalam penelitian ini tidak membahas secara khusus dampak positif dan dampak negatif dalam bermain *game online* melainkan menjelaskan secara umum akibat yang ditimbulkan dari bermain *game online* tersebut.

Kedua, jurnal yang berjudul “*Game Online Sebagai Pola Perilaku (Studi Deskriptif Tentang Interaksi Sosial Gamers Clash Of Class Pada Clan Indo Spirit)*”, ditulis oleh Syahrul Perdana Kusumawardani, jurnal ini membahas tentang interaksi sosial yang terjadi diantara para pemain *game online Clash of Clans* dan pola perilaku yang ditimbulkannya.¹⁰ Dalam penelitian ini, terdapat perbedaan dalam kerangka teori dalam menganalisis. Tinjauan ini melihat dan mengkaji suatu masalah dengan memusatkan perhatian pada sudut pandang yang diidentifikasi dengan kekhasan sosial di masyarakat umum, perilaku manusia dari segi kerangka berfikir, serta cara individu bertindak sendiri. Sedangkan penelitian sebelumnya lebih mengamati pada pola perilaku pemain *game online* dan proses interaksi yang dapat mengubah cara hidup mereka.

Ketiga, jurnal yang ditulis oleh Hudzaifah Achmad, Iqbal Syafri dan Noor Naemah binti Abdul Rahman dengan judul penelitian “*Analysis On Fatwa Of Majelis Permusyawaratan Ulama Aceh (MPU) On Against Prohibition Of PUBG: A Legal View Based On Masalahah and Mafsadah*”, penelitian ini memfokuskan pada faktor, dalil, dan analisis terhadap fatwa yang dikeluarkan MPU Aceh atas larangan *game online* PUBG.¹¹ Perbedaan dalam penelitian ini yaitu mengenai apa yang diteliti, penelitian peneliti mengkaji tentang penggunaan *game online* dalam masyarakat yang mana sudah dianggap sebagai sesuatu yang candu. Pemain yang

¹⁰ Syahrul Perdana Kusumawardani, “*Game Online Sebagai Pola Perilaku (Studi Deskriptif Tentang Interaksi sosial Gamers Clash Of Class Pada Clan Indo Spirit)*”, Jurnal Antropologi, Vol. IV/No.2/Julai 2015, hlm. 160-161.

¹¹ Hudzaifah Achmad, dkk. “*Analysis On Fatwa Of Majelis Permusyawaratan Ulama Aceh (MPU) On Against Prohibition Of PUBG: A Legal View Based On Masalahah and Mafsadah*”, Jurnal Ilmiah Islam Futura, Vol.20, No.02, Agustus 2020, hlm. 192.

memainkanya mampu menatap layar dengan waktu yang cukup lama dan konsentrasi yang penuh hanya untuk bermain game serta mengkaji bagaimana tanggapan mereka terhadap fatwa haram Majelis Permusyawaratan Ulama Aceh dalam bermain *game online Higgs Domino Island*. Sedangkan penelitian terdahulu berfokus pada alasan Majelis Permusyawaratan Ulama Aceh mengeluarkan fatwa tersebut. Menjelaskan hal-hal serta dalil-dalil hukum yang menjadi pijakan dan melatarbelakangi Majelis Permusyawaratan Ulama Aceh mengeluarkan fatwa haram bagi *game online* PUBG melalui konsep *mashlahah* dan *mafshadahnya*.

Keempat, skripsi milik Romadhon Egi Dwi Cahyo mahasiswa jurusan ilmu social pada program studi sosiologi pada fakultas ilmu sosial dan ilmu politik Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya yang berjudul “Dampak Kecanduan *Game Online* Pada Kalangan Remaja di Kelurahan Sidotopo Wetan Kecamatan Kenjeran Surabaya”. Skripsi tersebut membahas faktor dan dampak kecanduan *game online* terhadap remaja pecandu *game online*, keluarga dan masyarakat sekitar.¹² Dalam penelitian ini memiliki persamaan yaitu *game online* sebagai objek penelitian yaitu *game online*, tetapi terdapat perbedaan pada kajian dan subjek penelitian. Penelitian ini tidak membatasi usia masyarakat yang diteliti. Adapun yang menjadi responden dalam penelitian ini antara lain pemain *game online*, tokoh masyarakat, dan tokoh agama yang berdomisili di Gampong Panjang Baru Kecamatan Susoh Kabupaten Aceh Barat Daya. Sedangkan penelitian terdahulu hanya berfokus pada usia remaja yaitu mereka yang sedang beranjak dari masa kecil menuju masa dewasa.

Kelima, skripsi dengan judul “*Game Online* dan Religiusitas Remaja di Desa Tanjung Iman Kecamatan Blambangan Pagar Kecamatan Lampung Utara” yang ditulis oleh Sepri Ridho mahasiswa prodi sosiologi agama fakultas ushuluddin

¹² Romadhon Egi Dwi Cahyo, Skripsi : “*Dampak Kecanduan Game Online Pada Kalangan Remaja di Kelurahan Sidotopo Wetan Kecamatan Kenjeran Surabaya*”, (Surabaya:UIN Sunan Ampel, 2019), hlm. 84-85.

dan studi agama Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. Skripsi ini membahas aktivitas pengguna *game online* dan dampak *game online* terhadap religiusitas remaja.¹³ Dan didapat persamaan mengenai objek yang diteliti yaitu *game online*, sedangkan perbedaannya yaitu mengenai kajian dan subjek penelitian. Penelitian ini memfokuskan pada fenomena dan respon pemain *game online* dan masyarakat Gampong Panjang Baru Kecamatan Susoh Kabupaten Aceh Barat Daya atas fatwa haram Majelis Permusyawaratan Ulama Aceh terhadap *game online Higgs Domino Island*. Sedangkan penelitian terdahulu memfokuskan pada kecenderungan para remaja yang melakukan *game online* sehingga berdampak pada merosotnya keberagaman remaja di Desa Tanjung Iman Kecamatan Blambangan Pagar Kabupaten Lampung Utara. Adapun hal lain yang menjadi perbedaan yaitu subjek penelitian. Penelitian terdahulu lebih memfokuskan pada usia remaja, sedangkan penelitian ini tidak membatasi usia subjek yang diteliti melainkan lebih mengarah kepada masyarakat secara umum

B. Kerangka Teori

Kerangka teori merupakan hal yang harus ada didalam suatu penelitian. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teori fenomenologi yang dikembangkan oleh Edmund Husserl. Edmund Husserl (1859-1938) dikenal luas sebagai pendiri modern fenomenologi, sebuah gerakan yang sangat berpengaruh dalam filsafat barat abad ke-20. Husserl adalah salah satu pemikir Eropa terkemuka abad ke-20.¹⁴

Edmund Husserl dikenal sebagai bapak fenomenologi karena jasanya menempatkan pengetahuan sebagai bahan untuk diteliti.

¹³ Sepri Ridho, Skripsi: “*Game Online dan Religiusitas Remaja di Desa Tanjung Iman Kecamatan Blambangan Pagar Kecamatan Lampung Utara*”, (Lampung: UIN Raden Intan Lampung, 2018), hlm. 77.

¹⁴ Hardiansyah A, “*Teori Pengetahuan Edmund Husserl*”, Jurnal Substantia, Vol. 15, No. 2, Oktober 2013, hal. 229.

Terlepas dari kenyataan bahwa ia bukanlah individu utama yang menggunakan istilah fenomenologi, tetapi melalui karyanya seolah-olah dunia mengangkatnya sebagai bapak fenomenologi.

Fenomenologi yang dikembangkan oleh seorang filosof berkebangsaan Jerman ini yaitu Edmund Husserl di awal abad ke-20 menampilkan dirinya pada dunia sebagai manusia. Dengan tujuan untuk mempelajari fenomena manusia tanpa menanyakan penyebab, realitas yang sebenarnya, dan penampilannya.¹⁵

Fenomenologi sebagai istilah linguistik berasal dari bahasa Yunani, yaitu *phainomenon* dan *logos*. *Phainomenon* berarti menunjukkan, sedangkan *logos* berarti kata, ucapan, rasio, pertimbangan. Oleh karena itu, fenomenologi berarti ilmu tentang fenomena atau segala sesuatu yang nampak.¹⁶

Fenomenologi merupakan suatu pendekatan yang dapat melihat suatu fenomena sosial yang terjadi di masyarakat, sebagai peneliti yang berperan sebagai subjek harus melihat dengan baik apa yang menjadi objek penelitian agar tidak adanya manipulasi data. Sebagai metode penelitian, fenomenologi adalah metode membangun pemahaman tentang dunia nyata, pemahaman ini muncul dari perspektif para pelaku sosial yang mengalami suatu peristiwa dalam kehidupannya sehari-hari.

Seperti yang disebutkan oleh Husserl dalam sejarah fenomenologi, bagi Husserl fenomenologi adalah ilmu yang fundamental dalam berfilsafat. Husserl menghususkan pembahasannya pada fenomenologi, yang didefinisikan sebagai ilmu mengenai pokok-pokok kesadaran (*The Science of The Essence of consciousness*).

Sebagai seorang filsuf, fenomenologi menurut Husserl fenomenologi memberikan informasi penting dan mendasar tentang apa yang ada. Dalam berbagai fase penelitiannya, ia menemukan

¹⁵ Ritzer, George dan Goodman, *Teori Sosiologi Modern* (Jakarta: Predana Media, 2008). Hlm. 76.

¹⁶ Ghofur. Abd, "*Mengenal Filsafat Fenomenologi*" <https://kampungtadris.wordpress.com/2009/11/09/mengenal-filsafat-fenomenologis/>, diakses pada tanggal 3 juni 2021, jam 11:33 WIB.

objek-objek yang membentuk dunia yang kita alami. Dengan fenomenologi kita dapat berkonsentrasi pada jenis-jenis keterlibatan menurut perspektif individu yang mengalaminya secara langsung, seolah-olah kita sendiri yang mengalaminya.¹⁷

Tugas utama fenomenologi yaitu membangun hubungan manusia dengan dunia nyata. Kebenaran bukanlah sesuatu selain dari apa yang diharapkan dengan sendirinya terlepas dari apa yang diamati. Husserl menyatakan bahwa hubungan antara persepsi dengan bendanya bukannya tidak berkaitan. Terlepas dari apa yang mungkin diharapkan, justru sebaliknya kesadaran manusia secara efektif membentuk objek pengalaman.¹⁸

Fenomenologi dalam kaitannya dengan dunia penelitian dipandang sebagai salah satu bentuk penelitian kualitatif. Pada dasarnya penelitian kualitatif adalah penelitian yang sepenuhnya bertujuan untuk mendapatkan apa yang dialami oleh subjek penelitian, seperti persepsi, inspirasi, tindakan, praktik dan sebagainya secara keseluruhan. Fenomenologi ini berasal dari cara berfikir mencakup kesadaran manusia yang dicetuskan oleh Edmund Husserl (1859-1938).

Pada awalnya teori ini digunakan dalam sosiologi. Teori ini merupakan hasil dari perlindungan dari spekulasi masa lalu yang memandang sesuatu dari pandangan dunia surgawi. Jadi wajar saja, fenomenologi dicirikan sebagai tinjauan yang memiliki karya untuk memahami dan menggambarkan sebuah fenomena tentang apa yang mampu dilakukan oleh subjek penelitian dengan karakteristik penelitian fenomenologi sebagai berikut:¹⁹

¹⁷ Sudarman, "Fenomenologi Husserl Sebagai Metode Filsafat Eksistensial", Al-adYaN, Vol IX, No. 2, Juli-Desember 2014, hal 112.

¹⁸ Sobur, Alex. *Filsafat Komunikasi Tradisi dan Metode Fenomenologi*, (Bandung: PT. Remaja Rosda Karya. 2014). Hlm. 37.

¹⁹ Affandi, Abdullah Khozin. "Fenomenologi, Pemahaman Terhadap Pemikiran-pemikiran Edmund Husserl", (Surabaya: Lembaga Kajian Filsafat dan Agama, 2007), hlm. 57.

1. Mereka tidak berharap bahwa mereka tau arti bagi individu mereka mempelajari sesuatu itu.
2. Mulailah penelitian dengan ketenangan/keheningan untuk menangkap arti penting yang sesungguhnya dari apa yang diteliti.
3. Menonjolkan bagian emosional dari perilaku manusia, peneliti mencoba memasuki alam semesta yang diperhitungkan dari subjek untuk melihat bagaimana dan apa arti yang mereka berkembang disekitar peristiwa dalam kehidupan sehari-hari mereka.
4. Ahli fenomenologi menerima bahwa dalam kehidupan manusia ada banyak cara yang dapat digunakan untuk menguraikan pengalaman manusia, melalui hubungan seseorang dengan orang lain dan ini adalah pentingnya makna pengalaman dunia nyata.
5. Semua bagian dari penelitian kualitatif menerima bahwa untuk memahami suatu subjek adalah dengan melihatnya dari sudut pandang mereka sendiri. bagaimanapun, fenomenologi tidak seradikal itu.

Adapun langkah-langkah penelitian terstruktur yang mudah untuk diikuti dengan tetap menggunakan fenomenologi Edmund Husserl adalah sebagai berikut:²⁰

1. Menentukan fenomena yang ingin diteliti dan peran peneliti dalam penelitian.

Menentukan fenomena yang menjadi fokus penelitian memerlukan beberapa pertimbangan, antara lain keefektifan fenomenologi Husserl untuk menghasilkan pemahaman yang lebih baik tentang fenomena. Selanjutnya peran peneliti juga harus jelas. Sesuai dengan filosofi fenomenologi Husserl, peneliti adalah seseorang yang mampu mentransformasikan data yang berasal dari partisipan menjadi gambaran yang murni dan utuh dari fenomena.

²⁰ Dewi Asih. Imalia, "Fenomenologi Husserl: Sebuah cara "Kembali ke Fenomena", Jurnal Keperawatan Indonesia, Vol. 9, No. 2, September 2005, hal 79.

2. Pengumpulan Data

Proses pengumpulan data meliputi proses pemilihan partisipan atau sampel dan metode pengumpulan data. Pada umumnya, fenomenologi menggunakan teknik *Purposeful Sampling*, dimana setiap orang yang mempunyai pengalaman tentang fenomena yang sedang diteliti berhak untuk menjadi partisipan. Teknik pengumpulan data yang sering digunakan adalah wawancara. Wawancara yang dilakukan dapat berbentuk wawancara terbuka atau semi-terstruktur. Proses wawancara direkam dan pada umumnya dilakukan lebih dari satu kali untuk melengkapi atau memvalidasi data yang diperlukan.

3. Perlakuan dan Analisis Data

Analisis data didahului dengan proses transkripsi hasil wawancara secara *verbatim* atau apa adanya. Setiap transkrip diberi identitas, diperiksa keakuratannya, dan dianalisis. Terdapat bermacam-macam prosedur analisis yang dianggap cocok dan sesuai, yang meliputi membaca transkrip berulang-ulang untuk menyatu dengan data, mengekstrak pertanyaan-pertanyaan spesifik, memformulasi makna dari pertanyaan spesifik, memformulasi tema dan kluster tema, memformulasikan deskripsi lengkap dari fenomena dan memvalidasi deskripsi lengkap dengan cara memberikan deskripsi kepada partisipan.

4. Studi Literatur

Setelah proses analisis data selesai maka peneliti melakukan studi literatur secara mendalam untuk mengetahui hubungan dan posisi hasil penelitian terhadap hasil-hasil penelitian yang telah ada.

5. Mempertahankan Kebenaran Hasil Penelitian

Seperti halnya penelitian kuantitatif, penelitian kualitatif juga menuntut adanya validitas dan reliabilitas. Dalam penelitian kualitatif pada umumnya validitas dan reliabilitas dikenal sebagai *credibility, auditability, and fittingness*.

6. Pertimbangan Etik

Pertimbangan etik yang harus diperhatikan meliputi pemberian informasi tentang sifat penelitian, keikutsertaan yang bersifat sukarela, ijin untuk merekam *interview*, kerahasiaan identitas partisipan baik pada rekaman, transkrip, maupun pada deskripsi lengkap.

Dengan pendekatan ini peneliti melihat perilaku dan sikap masyarakat Gampong Panjang Baru dalam bermain game online. Dimana sudah banyak dari mereka yang kecanduan akan *game online Higgs Domino Island* sehingga banyak menghabiskan waktu hanya untuk bermain *game online* tanpa memperdulikan lingkungan sekitar, baik itu diri sendiri, keluarga, maupun orang lain.

C. Definisi Operasional

1. *Game Online*

Secara bahasa *Game* berasal dari bahasa Inggris yaitu *Games* yang berarti bentuk permainan. Dengan bantuan teknologi, kini *game* dapat diartikan lebih luas lagi. Jadi secara istilah, *game* adalah permainan yang di program pada suatu perangkat yang dapat dijalankan secara *offline* maupun *online*.

Game online adalah suatu permainan yang dimainkan oleh beberapa pemain dengan menggunakan jaringan internet yang dilakukan dengan komputer atau smartphone. Biasanya disediakan untuk tambahan layanan dari suatu perusahaan penyedia jasa daring juga dapat diakses langsung melalui sistem yang tersediakan dari perusahaan yang menyediakan permainan tersebut.²¹

Game online sendiri mulai muncul di Indonesia pada bulan Maret 2001 sebagai salah satu bentuk penggunaan internet yang sudah sangat variatif. Dahulu hanya bisa dimainkan maksimal dua orang, sekarang dengan adanya internet bisa mencapai lebih dari

²¹ John C. Beck, *Gamer Juga Bisa Sukses*, (Jakarta:PT Grasindo, 2007), hlm. 92.

ratusan orang bahkan dapat terhubung antara satu dengan yang lain secara bersamaan. Belakangan ini *game online* telah mengalami perkembangan yang amat pesat baik itu di kalangan anak-anak, remaja, bahkan dewasa pun sudah menjadi sebuah gaya hidup yang biasa mereka lakukan ketika mempunyai waktu luang.²²

Berkembangnya *game online* tidak terlepas dari perkembangan teknologi komputer dan jaringan komputer itu sendiri. Maraknya *game online* merupakan salah satu gambaran dari pesatnya perkembangan jaringan yang dahulu berskala kecil hingga menjadi internet dan terus berkembang sampai saat ini.²³

Game online saat ini tidaklah sama dengan *game online* yang diperkenalkan pertama kali pada tahun 1960. Komputer hanya bisa digunakan oleh 2 (dua) orang saja untuk bermain. Kemudian muncul komputer yang memiliki kemampuan *time sharing* sehingga para pelaku yang biasa memainkan *game* tersebut bisa menjangkau lebih banyak pelaku dan tidak harus berada di suatu tempat yang sama (*multiplayer games*).²⁴

Fenomena *game online* jika dilihat dari sudut pandang sosial hal ini merupakan suatu fakta sosial yang telah mengikat seseorang tanpa disadari oleh individu tersebut. Hal ini telah merubah pola perilaku sosial maupun interaksi sosial seseorang terhadap lingkungannya. Secara sosial hubungan dengan keluarga, teman, lingkungan menjadi renggang karena waktu mereka untuk bersama menjadi sangat berkurang. Pergaulan hanya pada *game online*, sehingga membuat para pemain *game online* jadi terisolir dari teman-teman dan lingkungan pergaulan. Keterampilan sosial berkurang, sehingga semakin terasa sulit berhubungan dengan

²² Derajat Edy Kurniawan, *Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan dan Konsling Universitas PGRI Yogyakarta*, Januari-Juni 2017, hlm. 99.

²³ Khusaeri. Akhmad, Skripsi : “*Game Online Pada Perilaku Gamer Divisualisasikan Dalam Karya Seni Kriya Logam*”, (Yogyakarta: Institut Seni Indonesia, 2015), hlm. 3.

²⁴ Husna, Alfi. Skripsi: “*Analisis Jual Beli Akun Game Online Mobile Legend Menurut Fatwa DSN MUI Nomor 110 Tahun 2017*”, (Medan: Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, 2019), Hlm. 28.

orang lain dan juga tidak bisa membagi waktu antara keluarga dan bermain *game online Higgs Domino Island*.²⁵

Beberapa dampak positif dari permainan *game online* adalah sebagai berikut:²⁶

a. Meningkatkan Konsentrasi

Kemampuan konsentrasi pemain *game online* akan meningkatkan karena merasa harus menyelesaikan beberapa tugas, mencari celah yang mungkin bisa dilewati dan memonitor jalannya permainan. Semakin sulit sebuah *game* maka semakin diperlukan tingkat konsentrasi yang tinggi.

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.

c. Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Inggris

Sebuah studi menemukan bahwa *gamer* mempunyai *skill* berbahasa Inggris yang lebih baik meskipun tidak mengambil kursus pada masa sekolah maupun kuliah. Ini karena banyak alur cerita yang diceritakan dalam bahasa Inggris dan kadang kala mereka *chat* dengan pemain lain dari berbagai Negara.

d. Meningkatkan Pengetahuan Tentang Perangkat Komputer

Agar bisa menikmati permainan dengan nyaman dan kualitas gambar yang bagus pemain *game online* pada umumnya akan berusaha mencari informasi tentang spesifikasi perangkat dan koneksi jaringan internet yang bisa digunakan untuk bermain.

²⁵ Ismail, Kukuh Azhari. "*Fenomena Permainan Game Online Defense Of The Ancients (Dota 2) Pada Prestasi Akademik Mahasiswa Perguruan Tinggi di Kota Malang*", (Malang: Universitas Maulana Malik Ibrahim, 2016), hlm. 83.

²⁶ Khusaeri. Akhmad, Skripsi : "*Game Online Pada Perilaku Gamer Divisualisasikan Dalam Karya Seni Kriya Logam*", (Yogyakarta: Institut Seni Indonesia, 2015), hlm. 4.

e. Dapat Menghasilkan Uang

Pada era sekarang banyak terdapat tempat untuk bermain *game online*, dulunya disebut dengan warnet lalu banyak juga kompetisi *game* yang bisa diikuti oleh para *gamers* yang intinya dapat menghasilkan uang.

Beberapa dampak negatif dari permainan *game online* adalah sebagai berikut:²⁷

a. Menimbulkan Adiksi (Rasa Candu) Yang Kuat

Sebagian besar dari *game online* yang tersebar dewasa ini sering dibentuk supaya menimbulkan kecanduan para penggunanya. Hal ini menjadi masalah yang dihadapi oleh para pemain yang bisa mengendalikan diri namun semakin seorang candu pada sebuah *game* maka pencipta *game* tersebut semakin untung karena peningkatan pembelian didalam aplikasi dan sejenisnya semakin meningkat tinggi.

b. Mendorong Melakukan Hal-hal Negatif

Ada beberapa kasus yang ditemui dalam dunia *game*, ketika *gamer* mencuri ID *gamer* yang lainnya melalui berbagai cara. Kemudian mengambil keuntungan didalamnya seperti melucuti item yang berharga. Aktivitas pencurian ini biasanya juga berlanjut pada pencurian akun media sosial lain seperti *email*, *facebook*. Bentuk pencurian tersebut tidak hanya terbatas pada pencurian suatu item didalam aplikasi saja tetapi juga bisa menimbulkan pencurian pada dunia nyata, mencuri uang SPP untuk membayar permainan misalnya, dan pencurian waktu, seperti membolos sekolah demi bermain *game online*.

c. Terbengkalainya Kegiatan di Dunia Nyata

Terikatnya pada waktu dalam menyelesaikan misi pada sebuah permainan dan perasaan asik ketika bermain seringkali membuat berbagai kegiatan lain menjadi teracuhkan. Waktu beribadah, tugas kuliah, ataupun pekerjaan menjadi terbengkalai

²⁷ Khusaeri. Akhmad, Skripsi : “*Game Online Pada Perilaku Gamer Divisualisasikan Dalam Karya Seni Kriya Logam*”, (Yogyakarta: Institut Seni Indonesia, 2015), hlm. 5.

karena ketergantungan dalam bermain sebuah *game*. Apalagi banyak permainan yang terus berjalan meskipun kita sudah *offline* dan itu berakibat pada menurunnya semangat belajar remaja, meliputi: sering bolos sekolah, lalai mengerjakan tugas, bahkan ada beberapa kasus remaja yang sampai putus sekolah akibat kecanduan *game online*.

d. Mengganggu Kesehatan

Pola makan dan tidur yang tidak teratur sehingga mudah terserang penyakit serta duduk terus-menerus di depan komputer selama berjam-jam akan menimbulkan dampak negatif bagi tubuh.

e. Menimbulkan Pengaruh Psikologis

Menghayaal dan pikiran yang selalu tertuju pada *game* adalah efek negatif yang ditimbulkannya. Mempengaruhi pola pikir dan tingkah laku, jika *game online* telah menjadi candu maka ia dapat mengorbankan apapun demi keinginannya.

2. *Higgs Domino Island*

Pengaruh dunia teknologi sangat erat dan tidak bisa ditinggalkan oleh manusia di era digital saat ini. Mengamati secara langsung sisi negatif yang mempengaruhi dan terus mendukung sisi positif kehadiran perkembangan dunia digital, salah satunya hadir aplikasi *smartphone* yang dibangun dan dikembangkan oleh developer aplikasi mobile seperti *Chatting*, *Office*, jejaring sosial dan permainan *game*.

Perkembangan teknologi saat ini sangatlah berkembang pesat, khususnya dibidang internet. Hampir setiap aspek melalui internet. Internet telah mengubah pola sosiologis saat ini ke arah yang lebih global karena setiap informasi dari belahan dunia bisa masuk secara bebas kepada masyarakat.

Mayoritas pengguna internet memang memanfaatkannya untuk melakukan percakapan atau bermedia sosial. Namun bermain *game online* adalah salah satu yang sering dilakukan. Sekitar 60,2% pengguna internet mengakses aplikasi *game online*.

Penggemar game terus meningkat terutama game online atau permainan piranti bergerak, yakni permainan video yang dimainkan pada telepon seluler, komputer tablet, konsol, kalkulator, atau jam digital.

Menurut Statista, jumlah pemain game online di Indonesia mencapai 54,7 juta pada 2021. Jumlahnya naik 24% dibandingkan 2020 sebanyak 44,1 juta. Hal ini sekaligus membuat porsi unduhan game online Indonesia yang terbesar di Asia Tenggara. Hal ini sekaligus membuat porsi unduhan game online Indonesia yang terbesar di Asia Tenggara.²⁸

Aplikasi *Higgs Domino Island* yang sudah menjamur diberbagai daerah se Indonesia makin marak dengan adanya transaksi jual beli chip secara *online*. Diduga game *Higgs Domino Island* memiliki unsur gambling perjudian yang bisa dimainkan tanpa batas, ruang dan waktu. Berkembangnya developer dalam mengembangkan aplikasi android perlu diawasi oleh Kementerian Komunikasi Informasi bersama *Cyber Crime* khusus untuk menegaskan kepada developer yang menghadirkan aplikasi berkonten pornoaksi dan gambling. Lebih khusus membahas konten aplikasi gambling, maraknya pengguna aplikasi *game gambling* yang berkedok nama *Higgs Domino Island* memuat *game slot* menggunakan *Chip* dengan pembelian uang elektronik melalui *Top Up online*.

Higgs Domino Island merupakan *game slot* yang berkategori sebagai *gameboard*, dan dibawah naungan perusahaan pembuat dan pengembang game android bernama *Higgs Games*. Aplikasi *Higgs Games* muncul diseratus teratas dalam peringkat *Google* lebih dari sepuluh negara. Pengembang *game online* ini berisi enam *game*, diantaranya yang paling populer adalah *Higgs*

²⁸<https://www.statista.com/statistics/1119389/>, diakses pada tanggal 28 Oktober 2021 jam 01:21 WIB.

Domino Island dengan lebih dari sepuluh juta pengunduhan dan salah satu aplikasi terpopuler di *Google Playstore*.²⁹

Higgs Domino Island yang sudah didownload oleh 10 juta pengguna ini dibuat oleh developer beralamat di jalan MH Thamrin, Jakarta Pusat. Game ini memiliki fitur pilihan permainan seperti *Domino Gaple*, *Domino QiuQiu 99*, *Texas Poker*, *Slot Duo Fu Cai*, *Fafa*, dan *Dragon*.³⁰

Game Online Higgs Domino Island adalah sejenis permainan kartu generik. Di Indonesia umumnya berupa kartu kecil berukuran 3x4 cm. dengan warna dasar kuning terdapat endol-endol yang berfungsi sebagai pengganti angka. Domino dimainkan dengan menggunakan urbin persegi panjang kecil yang digunakan sebagai kartu domino, yaitu titik yang dipisahkan menjadi dua bagian atas dan bawah yang dibatasi oleh garis ditengah kartu.³¹

Game Online Higgs Domino Island ini dimainkan secara *online*, meski mengandalkan keberuntungan/hoki, namun penting untuk terlebih dahulu dipahami mengenai dasar-dasar dalam permainan domino berbasis online ini. *Game Online Higgs Domino Island* ini dimainkan oleh 2-4 individu dalam setiap putaran.

Setiap pemain harus mengambil tujuh kartu yang harus dikombinasikan menjadi 2 (dua) pasang nilai. Pemain yang memenangkan kartu pertama dengan lawan jenis atau dengan nilai kombinasi terendah akan sebagai pemenang. Nilai kartu ini dilihat dari penjumlahan 2 (dua) kartu dengan pengambilan angka belakangnya saja. Masing-masing akan diberikan tujuh buah kartu jika dimainkan 4 (empat) orang. Pada saat bermain berlangsung pemain saling bertaruh koin jika salah satu pemain tidak bisa

²⁹ <https://www.appbrain.com/dev/Higgs+Games>, diakses pada tanggal 28 Oktober 2020 jam 09:36 WIB.

³⁰ Redaksi. *Disinyalir Mengandung Unsur Gambling, Aplikasi Higgs Domino Island Perlu di Blok Kominfo*. <https://sinkap.info/2020/08/disinyalir-mengandung-unsur-gambling-aplikasi-higgs-domino-island-perlu-di-blok-kominfo/>. diakses pada 22 Mei 2021 jam 08:50 WIB.

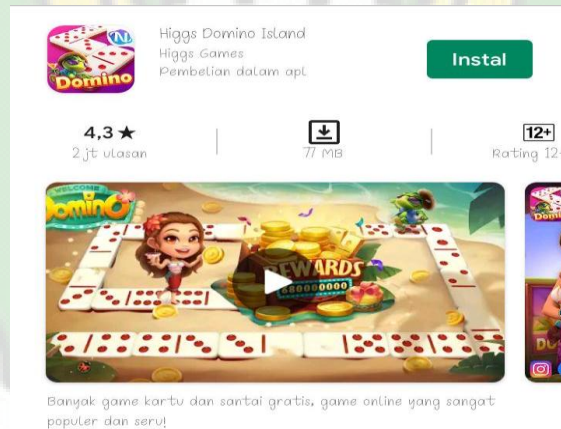
³¹ AJNN.net. <https://id.m.wikipedia.org/wiki/Domino>, Diakses pada 22 Mei 2021 jam 09:25 WIB.

mengeluarkan kartu untuk bermain dengan lawan pemain lainnya maka koin si pemain tersebut akan dipotong sebanyak 150k koin untuk diberikan kepada pihak lawan pemain dengan koin yang diberikan oleh aplikasi *game online Higgs Domino Island*.

Selanjutnya dari *game online Higgs Domino island* ini tersebut pemain bisa mendapatkan pulsa dengan cara penukaran RP (kupon) hasil menang bermain *game online Higgs Domino Island*. Koin dalam permainan bisa didapatkan dua macam 2 (dua) koin yang berbeda, koin yang pertama untuk pemain, jika habis bisa membelinya dengan *top up* atau bisa mendapatkan setiap hari kalau log in. koin bisa didapatkan pada menginstal Aplikasi akan mendapatkan koin perdana secara gratis sebesar 1M (1 juta) koin.

Sebelum mulai bermain *game online Higgs Domino Island*, maka terlebih dahulu pemain mengunduh aplikasinya di *Google Playstore*.

Gambar 2. 1 Aplikasi *Higgs Domino Island*



Setelah terunduh, masukkan kode penukaran untuk mendapatkan point chip gratis.

Gambar 2. 2 Penukaran Kode



Untuk masuk ke aplikasi *Higgs Domino Island* ini menggunakan akun *facebook* atau juga bisa masuk sebagai tamu dengan menggunakan *Login* ke handphone android.

Gambar 2. 3 *Login*



Selanjutnya jika sudah *Login*, maka permainan sudah bisa dimainkan. Hasil bermain tersebut akan mendapatkan hadiah yang bisa ditukarkan dengan pulsa sebanyak nilai kupon rupiah tersebut, dan emakin banyak kesempatan menang, maka semakin banyak kupon Rupiah yang didapatkan.

Gambar 2. 4 Ruang Permainan



Untuk penukaran kupon Rupiah yang didapatkan di aplikasi *Higgs Domino Island* hasil bermain tersebut bisa ditukar dengan pulsa Rp. 10.000,-. Adapun cara untuk menukarnya tinggal pilih hadiah pada aplikasi *Higgs Domino Island*. Penukaran hanya bisa dilakukan hanya 1 (satu) kali dalam seminggu.

Gambar 2. 5 Pilih Hadiah



Langkah terakhir yaitu pemain akan menerima sms paling lambat 1 (satu) hari setelah kupon ditukarkan.

3. Fatwa Haram MPU Aceh Terhadap *Game Online Higgs Domino Island*

Majelis Permusyawaratan Ulama Aceh adalah suatu lembaga independen yang menjadi wadah para ulama Aceh atau pemuka agama untuk membimbing, membina, dan mengayomi umat islam yang berada di Aceh.³² Seperti halnya dalam bermain *game online Higgs Domino Island*, Majelis Permusyawaratan Ulama Aceh memiliki peran penting dalam menyikapi hal ini.

Majelis Permusyawaratan Ulama Aceh mengharamkan *game online Higgs Domino Island* karena lebih banyak menimbulkan mudharat dari pada mashlahah dalam bermain. Adanya peruntungan serta transaksi jual beli *chip* menjadi alasan MPU Aceh mengharamkan game tersebut, sebab kegiatan itu dianggap memenuhi unsur judi.

Sebelumnya, para ulama di Aceh mengeluarkan nasehat melalui fatwa Majelis Permusyawaratan Ulama (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.³³

Selain fatwa haram terhadap *game online Higgs Domino Island* yang di keluarkan oleh Majelis Permusyawaratan Ulama Aceh, Nahdatul Ulama juga mengharamkan *game online Higgs Domino Island* tersebut dikarenakan mengandung praktik

³² mpu.acehprov.go.id. 1970. "Profil Majelis Permusyawaratan Ulama (MPU) Aceh".<https://mpu.acehprov.go.id/index.php/page/1/profil>. Diakses pada 05 November 2020 jam 12:20 WIB.

³³ Saifullah, Muhammad.
<https://www.idntimes.com/news/indonesia/amp/muhammad-saifullah-3/mpu-aceh-haramkan-unsur-jual-beli-chip-di-domino-online>, diakses pada tanggal 28 Oktober 2020 jam 09:43 WIB.

perjudian. Keputusan tersebut dihasilkan melalui Rapat Komisi Bahlul Masail Pengurus Wilayah Nahdatul Ulama (PWNU) Aceh yang mengambil tema status hukum terhadap *game daring Higgs Domino Island* atau sering disebut *game chip*.³⁴

Maka dapat dianalisa terhadap alasan MPU Aceh tentang fatwa pengharaman Game HDI berdasarkan putusan Pengurus Wilayah Nahdlatul Ulama (PWNU) Aceh, dikarenakan adanya praktek perjudian dalam permainan tersebut. Pada putusan tersebut tidak hanya mengharamkan game online yang mengandung judi, namun game online yang tidak mengandung unsur judi bisa dikategorikan haram apabila game tersebut menimbulkan kemudharatan (segi buruk) baik pada fisik maupun pada mental para pemainnya. Ulama Aceh juga merekomendasikan agar pemerintah memblokir semua situs situs perjudian daring dan game online yang mengandung kriteria perjudian. Ulama Aceh juga meminta agar setiap orangtua memberikan perhatian dan melakukan pengawasan yang serius kepada anak-anaknya sehingga terhindar dari penggunaan game online.

Berdasarkan hal tersebut di atas bahwa sangat jelas status hukum haramnya game online Higgs Domino Island. MPU dan ormas mengeluarkan fatwa bahwa haramnya game online tersebut dikarenakan Higgs Domino Island mengandung maysir/judi (adanya faktor keberuntungan), melalaikan penggunaannya, dan membentuk karakter yang buruk.³⁵

³⁴ Suarajakarta.id. *Nahdlatul Ulama Haramkan Game Online Higgs Domino Island karena Main Judi*.
<https://jakarta.suara.com/read/2020/12/27/091415/nahdlatul-ulama-haramkan-game-online-higgs-domino-island-karena-main-judi>, diakses pada tanggal 23 Mei 2021 jam 13:02 WIB.

³⁵ Nasruddin 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, hal 270.

Gambar 2. 6 Stiker Fatwa Nomor 3 Tahun 2019 Game PUBG



Adapun bahaya-bahaya yang ditimbulkan karena bermain game online dibedakan menjadi beberapa aspek sebagai berikut:³⁶

1. Aspek Kesehatan

Bagi anak-anak, *game* bisa menyebabkan pada keterlambatan pertumbuhan fisik. Disamping itu pantulan cahaya dari layar komputer juga dapat menyebabkan kerusakan pada mata dan kerapuhan struktur tulang. Menurunnya aktivitas gelombang otak yang mengakibatkan menurunnya kemampuan pengendalian emosi. Sehingga pemain game rentan mengalami perubahan suasana hati, seperti mudah marah, tidak konsentrasi, mengalami masalah dalam hubungan sosial, dan lain sebagainya.

Aktivitas gelombang beta yang mulai menurun merupakan efek jangka panjang yang terus berlangsung meskipun pemain tidak sedang memainkan game. Kondisi tubuh para pemain game akan mengalami pengelabuan dimana sekresi adrenalin meningkat, sehingga tekanan darah, denyut jantung, dan kebutuhan oksigen terpacu untuk meningkat.

2. Aspek Moral

³⁶ <https://tarjih.or.id/hukum-game-online/>. diakses pada 22 Mei 2021 jam 10.00 WIB.

Seorang peneliti dari Amerika pernah mempublikasikan hasil penelitiannya yang dilakukan terhadap anak yang candu bermain *game*. Ternyata *game* dapat membentuk perilaku menjadi brutal dan radikal dalam seorang anak. Mereka terinspirasi dari kekerasan yang mereka mainkan melalui *game*. Riset ini bahkan menyebutkan bahwa bahaya *game* yang mengandung kekerasan lebih besar daripada film yang menayangkan kekerasan.

Hal ini disebabkan dalam *game* terdapat hubungan interaktif antara pikiran anak dengan dunia maya. Sulitnya konsentrasi dan susah bersosialisasi merupakan dampak psikis orang yang sering memainkan *game online*. Karena terus-terusan keasikan bermain *game*, bahkan kecanduan, itu akan membuat orang malas belajar dan sulit berkonsentrasi. Banyak pelajar suka membolos sekolah demi permainan ini. Dampak sosialnya *game online* membuat orang jadi cuek, kurang peduli terhadap lingkungannya.

3. Aspek Ekonomi

Beberapa *game* terutama yang *online*, sangat berpotensi membuat seseorang pada kebangkrutan. Terutama pada jenis *game* tertentu yang hanya dapat dimainkan ketika seseorang telah memiliki *account*, agar pemain bisa bertahan dalam permainan, ia harus memastikan bahwa ia tidak mengalami kekeringan dalam akunnya.

Maka untuk itu pemain harus selalu menang, ataupun jika kalah dan ingin memainkan lagi permainan tersebut, ia harus memperoleh chip dengan cara membelinya. *Game* tersebut mematikan kreativitas lokal bahkan Usaha Kecil Menengah juga menjadi mati. Industri mainan tradisional seperti kelereng, layang-layang dan masih banyak yang lainnya mengalami kebangkrutan karena tersisih oleh *game* yang lebih diminati oleh anak-anak dewasa ini. Selain itu, anak-anak juga akan terasingkan dari alam sekitarnya, padahal permainan natural bagi anak adalah permainan terbaik mereka.

Yusuf al-Qardawi dalam bukunya *Fiqhu Al-Lahwi wa Al-Tarwihi*, menyebutkan jenis-jenis hiburan atau permainan yang dilarang dalam agama islam, yaitu:³⁷

1. Permainan atau hiburan yang mengandung unsur berbahaya, seperti tinju, karena didalamnya terdapat unsur menyakiti badan sendiri dan orang lain.
2. Permainan atau hiburan yang menampilkan fisik dan aurat wanita didepan laki-laki bukan mahramnya, seperti renang dan gulat.
3. Permainan yang mengandung unsur magis (sihir).
4. Permainan atau hiburan yang menyakiti binatang seperti menyabung ayam.
5. Permainan atau hiburan yang mengandung unsur judi.
6. Permainan yang menghina dan melecehkan orang atau kelompok lain.
7. Permainan atau hiburan yang dilakukan secara berlebihan.

Game atau permainan menjadi haram ketika ada unsur-unsur haram didalamnya. Untuk itu, perlu diperhatikan batasan-batasan berikut ini:

1. Memastikan bahwa materi permainan yang disajikan tidak bertentangan dengan prinsip-prinsip pokok dalam agama Islam, baik di ranah akidah, akhlak dan ibadah. Hendaknya *game* tidak bertentangan pula dengan unsur-unsur kebudayaan Islam dan kebudayaan lokal yang telah mengakar di tengah-tengah masyarakat.
2. Hendaknya *game-game* dimainkan sesuai dengan porsinya, alias tidak berlebihan. Jangan sampai hiburan menyita seluruh waktu, menghalangi dari aktivitas lainnya dan mengambil waktu-waktu belajar serta bekerja. *Game* jangan sampai melalaikan seseorang dari tugas-tugas pokoknya dalam beribadah, dalam rumah tangga, selain itu jangan

³⁷ <https://tarjih.or.id/hukum-game-online/>. diakses pada 22 Mei 2021 jam 10.00 WIB.

sampai pula membuat orang lupa dari *game* yang lebih penting (*dlaruriy*), seperti olahraga fisik untuk menyehatkan badan. *Game* juga jangan sampai membuat orang terjerumus pada kecanduan (*addicted*).



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Metode penelitian kualitatif adalah metode yang bersifat deskriptif, menggunakan analisa, mengacu pada data, memanfaatkan teori yang ada sebagai bahan pendukung, serta menghasilkan suatu teori.

Menurut Sugiyono, metode penelitian kualitatif merupakan metode yang berlandas pada filsafat post positivisme, yang digunakan untuk meneliti pada suatu kondisi ilmiah dimana peneliti sendiri adalah instrument penelitian.³⁸

Arikunto mengemukakan penelitian kualitatif adalah penelitian deskriptif yang memiliki tujuan untuk membantu menjelaskan karakteristik objek dan subjek penelitian, untuk mengungkapkan berbagai gejala yang ada didalam masyarakat, peneliti menggunakan jenis penelitian deskriptif yaitu studi untuk menemukan fakta dengan interpretasi yang tepat dan akurat.³⁹

Penelitian kualitatif lebih menekankan pada kondisi lapangan. Sehingga yang menjadi tujuan dari penelitian kualitatif ini adalah untuk menggambarkan realitas sosial dibalik fenomena yang tampak, serta menggabungkannya dengan teori yang berlaku menggunakan metode deskriptif.⁴⁰

Peneliti diharuskan dapat menyesuaikan diri dan mengamati semua objek yang diteliti. Peneliti berhubungan langsung dengan

³⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D*, (Bandung: PT Alfabet, 2018), hlm. 330.

³⁹ Arikunto, *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta:Rinka Cipta, 2010), hlm. 88.

⁴⁰ Lexy, J. Moelong, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2004), hlm. 131.

masyarakat, yang mana peneliti tidak lagi mencari hipotesa melainkan mencari jawaban atas pertanyaan yang diajukan pada rumusan masalah.

B. Lokasi dan Informan Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ialah letak dimana penulis akan melakukan penelitian untuk mendapatkan data atau informan yang terkait dengan masalah penelitian. Lokasi penelitian tersebut merupakan tempat penelitian yang diharapkan mampu memberikan informasi yang peneliti butuhkan dalam penelitian ini. Penelitian ini berlokasi di Gampong Panjang Baru, Kecamatan Susoh, Kabupaten Aceh Barat Daya. Adapun alasan peneliti memilih lokasi tersebut karena di Gampong Panjang Baru, Kecamatan Susoh, Kabupaten Aceh Barat Daya terdapat berbagai spekulasi masyarakat khususnya pemain *game online Higgs Domino Island* terhadap fatwa haram yang dikeluarkan Majelis Permusyawaratan Ulama Aceh.

2. Informan Penelitian

Teknik yang peneliti gunakan dalam menentukan responden penelitian ini adalah melalui teknik *Purposive Sampling* yaitu teknik dalam pengambilan sampel sumber data diambil berdasarkan kebutuhan penelitian dengan pertimbangan tertentu.⁴¹ Peneliti memilih orang yang mengetahui atau memiliki kompetensi yang terkait dengan judul yang sedang peneliti lakukan.⁴²

Adapun informan yang akan menjadi populasi dalam penelitian ini adalah para pemain *game online* yang berada di

⁴¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kombinasi: Mix Method*, (Bandung: PT. Alfabet, 2015), hlm. 300.

⁴² Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Tindakan Praktik* (Jakarta: Rinka Cipta, 2006), hlm. 138.

Gampong Panjang Baru, Kecamatan Susoh, Kabupaten Aceh Barat Daya. Selanjutnya untuk menunjang data agar lebih valid, peneliti juga melibatkan informan lainnya seperti tokoh masyarakat dan tokoh agama.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka karakteristik yang akan peneliti jadikan sampel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Para pemain yang telah aktif menggunakan *game online Higgs Domino Island* selama kurang lebih 1 tahun.
2. Para tokoh masyarakat dan tokoh agama yang memiliki peran penting dalam Gampong Panjang Baru, Kecamatan Susoh, Kabupaten Aceh Barat Daya.

Tabel 3. 1 Informan Penelitian

NO	NAMA	KETERANGAN
1	Naufal Munif	Pemain aktif <i>game online Higgs Domino Island</i>
2	Ilham Firnando	Pemain aktif <i>game online Higgs Domino Island</i>
3	Zulkarnain	Pemain aktif <i>game online Higgs Domino Island</i>
4	Hibatul Azizi	Pemain aktif <i>game online Higgs Domino Island</i>
5	Bpk. Aniffuddin	Kepala Dusun Datuk Tuo Gampong Panjang Baru
6	Bpk. Marwan	Keuchik Gampong Panjang Baru
7	Tgk. Murni	Imam Masjid Jamaah Amaliah

3. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur suatu fenomena (variabel penelitian) social tertentu yang akan diamati. Sedangkan menurut Sugiyono, “yang menjadi instrumen penelitian atau alat yang digunakan untuk mengumpulkan data atau informasi dalam penelitian kualitatif adalah peneliti itu sendiri”.⁴³

Instrumen yang penulis maksud adalah peneliti sebagai alat itu sendiri, yang berfungsi menentukan focus dalam penelitian, pemilihan informan sebagai sumber data, melakukan pengumpulan data, menganalisis data, membuat tafsiran serta membuat kesimpulan atas data yang ditemukan.

Dalam penelitian kualitatif, alat atau instrument utama dalam penelitian adalah peneliti itu sendiri dengan cara mengamati, bertanya, mendengar, meminta dan mengambil data penelitian. Adapun guna peneliti sebagai instrument penelitian ini untuk mendapatkan data yang valid dan realible. Oleh karena itu kondisi informan juga harus jelas sesuai dengan kebutuhan data agar dapat diakui kebenaran datanya.⁴⁴

Namun untuk membantu kelancaran dalam melaksanakannya peneliti juga didukung oleh instrumen pembantu seperti:

1. Panduan wawancara berupa tulisan singkat yang berisikan daftar informasi yang perlu dikumpulkan.
2. Pertanyaan-pertanyaan yang bersifat umum yang memerlukan jawaban panjang, bukan jawaban yang hanya sekedar “Ya” atau “Tidak”.
3. Alat perekam yang biasa digunakan oleh peneliti yaitu seperti telepon seluler, tape recorder untuk merekam hasil

⁴³ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, Hlm. 305.

⁴⁴ Thalha Alhamid dan Budur Anufia, *Resume : Instrument Pengumpulan Data*, (Sorong: Sekolah Tinggi Islam Negeri, 2019), hlm. 5.

wawancara jika peneliti mengalami kesulitan untuk mencatat hasil wawancara.

Dalam penelitian ini yang dijadikan sebagai responden adalah sekelompok masyarakat yang aktif dalam permainan *game online Higgs Domino Island*, tokoh masyarakat dan tokoh agama Gampong Panjang Baru.

C. Teknik Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data yang diperlukan dalam penelitian ini maka akan digunakan beberapa teknik dalam pengumpulan data yaitu melalui observasi (pengamatan), wawancara mendalam (*in dept interview*), dan dokumentasi.

1. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data melalui cara mengamati sesuatu melalui pengamatan terhadap suatu objek penelitian secara langsung tanpa ada pertolongan aspek lain untuk keperluan tersebut.⁴⁵

Observasi yang dilakukan oleh peneliti dapat diamati dengan cara bertemu dan melihat langsung orang-orang yang sedang bermain game online. Instrumen yang dapat digunakan adalah lembar pengamatan, panduan pengamatan seperti lokasi, pemeran, aktivitas, objek, kejadian atau peristiwa dan waktu. Observasi dilakukan untuk mengumpulkan data dengan jalan melakukan pengamatan dan keterlibatan langsung di lokasi yang diteliti.⁴⁶

Suatu kegiatan pengamatan baru dikategorikan sebagai kegiatan pengumpulan data penelitian apabila memiliki kriteria sebagai berikut:

⁴⁵ Moh. Nazir, *Metode Penelitian*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2014), hlm. 154.

⁴⁶ Juliansyah Nor, *Metode Penelitian: Skripsi, Tesis, Disertasi, dan Karya Ilmiah*, (Jakarta: Kencana Abdurrahman dan Muhidin, 2011), hlm. 140.

- a. Pengamatan digunakan dalam penelitian dan telah direncanakan secara serius.
- b. Pengamatan harus berkaitan dengan tujuan penelitian yang telah ditetapkan.
- c. Pengamatan dicatat secara sistematis dan dihubungkan dengan proporsi umum dan bukan dipaparkan sebagai sesuatu yang hanya menarik perhatian.
- d. Pengamatan dapat dicek dan control mengenai keabsahan.

Berdasarkan dari hasil observasi di gampong panjang baru. Penulis banyak menjumpai masyarakat gampong yang mengakses game online di berbagai tempat baik yang tersedia fasilitas internet maupun tidak, seperti warung kopi, kios, pos ronda, kantor keuchik, pondok tongkrongan. Banyak kita temui berbagai macam jenis game online, mulai dari permainan perang, sepakbola, dan permainan slot seperti HDI.

Dari pengamatan secara umum permainan game paling rata-rata dikonsumsi oleh laki-laki, meskipun terkadang terdapat juga beberapa perempuan yang menyukainya. Akan tetapi, perempuan cenderung tidak menonjolkan dan menutup diri, melainkan hanya bermain sendiri sebagai hiburan sementara atau hanya ingin mencoba di sela-sela kesibukan..

2. Wawancara

Wawancara mendalam adalah cara paling umum untuk melihat dalam penelitian sambil bertatap muka diantara pewawancara dan orang yang diwawancarai tanpa menggunakan pedoman wawancara, wawancara berlangsung sampai akhir dimana penanya akan terlibat dengan aktivitas publik untuk waktu sementara waktu.⁴⁷

⁴⁷ Juliansyah Nor, *Metode Penelitian: Skripsi, Tesis, Disertasi, dan Karya Ilmiah*, (Jakarta: Kencana Abdurrahman dan Muhidin, 2011), hlm. 138.

Wawancara digunakan sebagai prosedur pengumpulan informasi untuk mengamati masalah yang harus digali dan selanjutnya untuk mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam.⁴⁸

Peneliti mempersiapkan daftar pertanyaan wawancara untuk dipertanyakan langsung kepada masyarakat pada umumnya termasuk para pemain *game online Higgs Domino Island*, tokoh masyarakat, dan tokoh agama yang berada di Gampong Panjang Baru, Kecamatan Susoh, Kabupaten Aceh Barat Daya.

3. Dokumentasi

Sebagian besar informasi dan kenyataan disimpan dalam bahan sebagai dokumentasi, banyak informasi yang dapat diakses seperti foto, jurnal, dan laporan. Ide utama dari informasi ini tidak dibatasi oleh keberadaan sehingga dapat memberikan kebebasan kepada para peneliti untuk menemukan semua yang telah terjadi sebelumnya.⁴⁹

Berdasarkan teknik dokumentasi, peneliti dapat mengambil foto, video atau bukti-bukti lain yang berkaitan dengan penelitian untuk mempermudah penyajian hasil penelitian dan mengakuratkan kebenaran data.

D. Teknik Analisis Data

Menurut Sugiyono analisis data adalah proses mencari serta menyusun data secara sistematis yang diperoleh melalui berbagai sumber seperti catatan lapangan, dokumentasi, hasil wawancara, dan sumber lainnya supaya bisa mudah dipahami sehingga hasil penelitian dapat diinformasikan dengan mudah kepada orang lain.

⁴⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: PT Alfabet, 2016), hlm. 317.

⁴⁹ Juliansyah Nor, *Metode Penelitian: Skripsi, Tesis, Disertasi, dan Karya Ilmiah*, (Jakarta: Kencana Abdurrahman dan Muhidin, 2011), hlm. 141.

Analisis data adalah metode yang terlibat untuk mendapatkan informasi yang lebih jelas. Analisis data digunakan untuk menangani informasi subjektif sehingga implikasi atau tujuan yang sah dapat ditarik dan berisi informasi yang didapat oleh peneliti di lapangan.

Teknik analisis data dimulai dengan melihat setiap informasi yang diperoleh dari persepsi, wawancara, dan hasil dokumentasi yang disajikan menggunakan metode deskriptif.

Metode deskriptif bertujuan untuk menggambarkan realitas sosial yang ada di mata publik. Metode deskriptif adalah teknik yang sangat identik dengan kesimpulan atau pemikiran dari wacana, penyusunan, dan pelaksanaan objek pemeriksaan yang dilihat oleh analis.⁵⁰

Adapun analisis data yang biasa digunakan dalam penelitian antara lain yaitu:

1. Reduksi data

Proses reduksi data adalah metode yang terlibat dengan memilih, memusatkan perhatian pada penataan ulang, mengabstraksi, dan mengubah informasi kasar dari catatan yang disusun dari bidang pemeriksaan. Reduksi data ini terjadi secara berkelanjutan sesuai dengan pemeriksaan yang berlangsung. Melakukan reduksi data yaitu memilih hal-hal yang utama untuk kemudian menitikfokuskan pada hal yang penting dengan mencari tema dan pola sesuai dengan masalah penelitian.

Menurut Sugiyono, “mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting dari data-data yang diperoleh oleh peneliti dilapangan. Atau dengan kata lain, mereduksi data adalah menegaskan, memperpendek,

⁵⁰ Alamsyah Taher, *Metode Penelitian Sosial*, (Banda Aceh: Syiah kuala Universitas Perss, 2009) hlm. 4.

memfokuskan dan mengatur data sedemikian rupa sehingga kesimpulan dari penelitian dapat dilakukan”.⁵¹

Data yang dikumpulkan di lapangan dengan jumlah yang cukup banyak, maka penting untuk segera mengarahkan penyelidikan data melalui reduksi data. Dengan begitu data yang telah saring akan menunjukkan gambaran yang lebih jelas dan memudahkan para peneliti untuk mengumpulkan informasi lebih lanjut jika diperlukan.⁵²

2. Penyajian Data

Setelah mereduksi data, proses selanjutnya adalah melakukan penyajian data melalui uraian singkat dalam bentuk narasi sehingga memudahkan peneliti untuk bisa memahami yang sedang terjadi saat ini.⁵³

Penyajian data adalah kumpulan data yang tersusun yang memberikan kesempatan untuk mencapai tujuan dan membuat langkah. Dalam penelitian kualitatif, penyajian data harus dilakukan dengan penggambaran singkat, grafik atau hubungan antar pengelompokannya. Penyajian data yang sering digunakan adalah teks yang bersifat naratif untuk mempermudah memahami sesuatu yang terjadi dan perencanaan kerja selanjutnya berdasarkan apa yang sudah dipahami sebelumnya.⁵⁴

Penyajian data dalam penelitian ini dilakukan dengan menguraikan secara singkat hasil penelitian yang kemudian diakhir penguraian dibuat suatu table yang dapat mempermudah untuk melihat hasil penelitian.

⁵¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D*, (Bandung: PT Alfabet, 2018), hlm. 339.

⁵² Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D*, (Bandung: PT Alfabet, 2008), hlm. 247.

⁵³ Ernzir, *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kuantitatif dan Kualitatif*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2010), hlm. 131.

⁵⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: PT Alfabet, 2008), hlm. 349.

3. Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi

Langkah terakhir dari aktivitas menganalisis data adalah penarikan kesimpulan lalu verifikasi yang dilakukan dengan cara merumuskan kesimpulan dari permulaan pengumpulan data yang masih bersifat sementara hingga ditemukannya bukti-bukti untuk mendukung tahap pengumpulan data berikutnya. Pemberian makna harus sejauh pemahaman peneliti dan interpretasi yang dibuat. Proses untuk mendapatkan bukti-bukti ini dinamakan dengan verifikasi data.⁵⁵ Kesimpulan mendasar yang diajukan masih bersifat sementara, dan akan berubah jika tidak ada bukti valid dan dapat diprediksi ketika peneliti kembali ke lapangan untuk mengumpulkan informasi, maka pada saat itu kesimpulan yang dikumpulkan dapat dikatakan dengan kesimpulan yang valid.⁵⁶

⁵⁵ Ernzir, *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kuantitatif dan Kualitatif*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2010), hlm. 133.

⁵⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D*, (Bandung: PT Alfabet, 2018), hlm. 252.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

1. Demografi Kabupaten Aceh Barat daya

Wilayah Kabupaten Aceh Barat Daya berdasarkan geografis terletak pada bagian barat selatan Provinsi Aceh. Kabupaten Aceh Barat Daya terletak pada bujur $3^{\circ}34'24''$ - $4^{\circ}05'37''$ Lintang Utara dan $96^{\circ}34'57''$ - $97^{\circ}09'19''$ dan pada bujur Timur dengan luas wilayah $1.882,05 \text{ km}^2$, dengan luas hutan yang mencapai $129.219,10 \text{ ha}$, dengan diikuti lahan perkebunan dan persawahan se luas $27.504,28 \text{ ha}$. Kabupaten Aceh Barat Daya terletak dengan jarak ± 120 kilo meter dari Kota Meulaboh dan $\pm 375,55$ kilo meter dari Kota Banda Aceh.⁵⁷

Terbentuknya Kabupaten Aceh Barat Daya yaitu pada tahun 2002 dengan peraturan Undang-Undang No. 04 tahun 2002 pada tanggal 10 April tahun 2002 tentang Pembentukan kabupaten Aceh Barat Daya sebagai kabupaten Otonom bersama dengan, Kabupaten Nagan Raya, Kabupaten Aceh Jaya, Kabupaten Gayo Lues, dan Aceh Tamiang. Sampai pada tahun 2020, Kabupaten Aceh Barat Daya terbagi menjadi 9 Kecamatan, 21 kemukiman dengan 152 Desa.⁵⁸

Berdasarkan administrasi, Kabupaten Aceh Barat Daya mempunyai batas wilayah sebagai berikut:

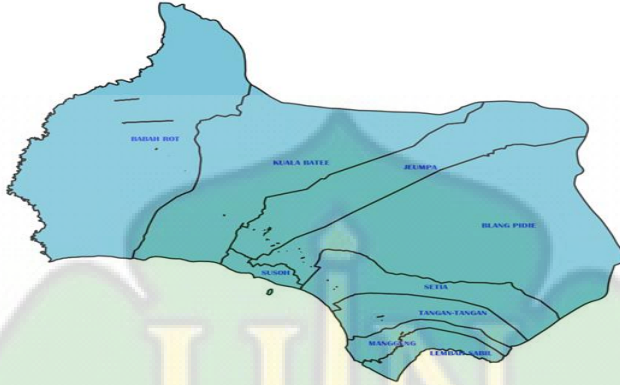
1. Sebelah utara berbatasan dengan Kabupaten Gayo Lues
2. Sebelah timur berbatasan dengan Kabupaten Aceh Selatan
3. Sebelah barat berbatasan dengan Kabupaten Nagan Raya

⁵⁷ Badan Pusat Statistik Kabupaten Aceh Barat Daya, *Kabupaten Aceh Barat Daya Dalam Angka*, (Aceh Barat Daya: BPS Kabupaten Aceh Barat Daya, 2021), hlm. 5.

⁵⁸ Situs Resmi: <http://www.acehbaratdayakab.go.id/>, di akses pada tanggal 28 Juni 2021

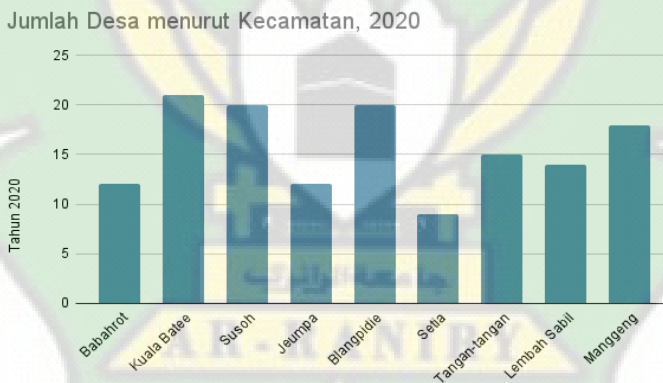
4. Sebelah selatan berbatasan dengan Samudera Hindia

Gambar 4. 1 Peta Wilayah Menurut Kecamatan di Kabupaten Aceh Barat Daya 2020



Sumber: Badan Pusat Statistik Kabupaten Aceh Barat Daya

Gambar 4. 2 Diagram Jumlah Desa Menurut Kecamatan Tahun 2020



Sumber: Badan Pusat Statistik Kabupaten Aceh Barat Daya

Berdasarkan data dari sensus penduduk per 31 Desember 2020 jumlah penduduk di Aceh Barat Daya berkisar 152.949 jiwa terdiri dari laki-laki berjumlah 77.389 jiwa dan perempuan yang berjumlah 75.560 jiwa. Dan jumlah dari kepala keluarga seluruhnya berjumlah 44.952 jiwa.⁵⁹

Tabel 4. 1 Jumlah Mukim dan Desa Menurut Kecamatan

No.	Kecamatan	Mukim	Desa
1	Babahrot	1	14
2	Kuala Batee	3	21
3	Jeumpa	1	12
4	Susoh	5	29
5	Blangpidie	4	20
6	Setia	1	9
7	Tangan-Tangan	2	15
8	Manggeng	3	18
9	Lembah Sabil	1	14
Total		21	152

Sumber data: RPJMK Aceh Barat Daya 2017-2022

⁵⁹ Badan Pusat Statistik Kabupaten Aceh Barat Daya, *Kabupaten Aceh Barat Daya dalam Angka 2021*, Hlm. 43.

Tabel 4. 2 Fasilitas Pendidikan di Aceh Barat Daya

Nama Kecamatan	Jumlah Sarana Pendidikan						
	Umum				Agama		
	SD	SMP	SMA	SMK	MI	MTs	MA
Babahrot	15	5	1	1	2	1	0
Kuala Batee	13	4	2	0	3	2	1
Jeumpa	8	1	1	0	1	0	0
Susoh	14	7	5	2	5	1	0
Blangpidie	17	3	1	0	2	1	1
Setia	7	1	1	0	0	0	0
Tangan-Tangan	12	2	1	0	2	1	1
Manggeng	12	3	1	0	2	1	1
Lembah Sabil	11	3	2	2	3	1	0
Total	109	29	15	5	20	8	4

Sumber data: Kabupaten Aceh Barat Daya Dalam Angka 2021

Tabel 4. 3 Kepadatan Penduduk Menurut Kecamatan Tahun 2016

No.	Kecamatan	Luas Wilayah (Km ²)	Jumlah Penduduk (Jiwa)	Kepadatan Penduduk (Jiwa/Km ²)
1	Babahrot	9.915	21.167	40
2	Kuala Batee	4.094	22.304	126
3	Jeumpa	4.392	11.707	25
4	Susoh	13.291	25.439	1335
5	Blangpidie	47.368	24.981	53
6	Setia	1.905	9.295	212
7	Tangan-Tangan	36.712	14.191	107
8	Manggeng	52.828	15.963	390
9	Lembah Sabil	17.699	11.798	119
Total		188.205	156.845	79

Sumber data: RPJMK Aceh Barat Daya 2017-2022

2. Demografi Gampong Panjang Baru

Gampong Panjang Baru merupakan salah satu gampong yang berada di Kecamatan Susoh, Aceh Barat Daya. Adapun batas-

batas wilayah Gampong Panjang Baru yaitu; Sebelah selatan berbatasan dengan laut, pada sebelah utara berbatasan dengan Gampong Palak Hilir, sebelah barat berbatasan dengan Gampong Kedai Susoh, pada sebelah timur berbatasan dengan Gampong Ladang.

Tabel 4. 4 Jumlah Penduduk Menurut Lorong atau Dusun

No.	Dusun	Jumlah (KK)	Laki-laki (Jiwa)	Perempuan (Jiwa)	Jumlah (Jiwa)
1	Datuk Tuo	77	109	125	234
2	Mushalla	74	120	116	236
3	Ujung Tanah	68	120	107	227
Jumlah		219	349	348	697

Sumber: RPJM Gampong Panjang Baru

Tabel 4. 5 Orbitasi

No.	Uraian	Satuan		Keterangan
I	Orbitasi Umum			
1	Jarak dengan Ibu Kota Provinsi	361	Km	Banda Aceh

2	Jarak dengan Ibu Kota Kabupaten	3,6	Km	Blangpidie
3	Jarak dengan Ibu Kota Kecamatan	3,8	Km	Blangpidie
II	Orbitasi Khusus			
1	Jarak dengan Gunung	6	Km	
2	Jarak dari Laut	250	M	Pantai Jilbab
3	Jarak dari Sungai	150	M	
4	Jarak dari Hutan	6	Km	
5	Jarak dari Pasar	3,2	Km	Pasar Tradisional
6	Jarak dari Pelabuhan	1,5	Km	Pelabuhan Susoh
7	Jarak dari Kantor Polisi Militer	2,5	Km	Polsek Susoh
8	Jarak dari Tempat Wisata	550	M	Pantai Jilbab

Sumber: RPJM Gampong Panjang Baru

Tabel 4. 6 Fasilitas Sosial Desa

No.	Jenis Fasilitas	Jumlah (Unit)	Penggunaan Fasilitas
1	Fasilitas Keagamaan <ul style="list-style-type: none"> • Masjid • Mushalla Wanita • TPA 	1 Unit 1 Unit 1 Unit	Aktif Aktif Aktif
2	Fasilitas Pemerintahan <ul style="list-style-type: none"> • Balai Gampong • Balai Pertemuan 	1 Unit 1 Unit	Aktif Aktif
3	Fasilitas Olahraga <ul style="list-style-type: none"> • Lapangan Bola Sepak • Lapangan Bola Voli • Lapangan Tenis Meja 	- 1 Unit 1 Unit	- Aktif Aktif

Sumber: RPJM Gampong Panjang Baru

B. Dalil-Dalil Yang Digunakan MPU Aceh Dalam Menetapkan Fatwa Nomor 3 Tahun 2019 Tentang Hukum Game PUBG dan Sejenisnya dan Fatwa Nomor 1 Tahun 2016 Tentang Judi Online

Adapun dalil-dalil yang menjadi dasar Majelis Permusyawaratan Ulama dalam menetapkan fatwa tentang hukum judi dan *game online* ialah sebagai berikut:

1. Al-Qur'an
Surat Al-Maidah ayat 90

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

*Wahai orang-orang beriman! Sesungguhnya minuman keras, berjudi, (berkurban untuk) berhala, dan mengundi nasib dengan anak panah, adalah perbuatan keji dan termasuk perbuatan setan. Maka jauhilah (perbuatan-perbuatan) itu agar kelak kamu beruntung.*⁶⁰

2. Hadis

Dari Abu Musa Al-Asy'ari radhiallahu 'anhu, Rasulullah SAW bersabda:

مَنْ لَعِبَ بِالنَّرْدِ ، فَقَدْ عَصَى اللَّهَ وَرَسُولَهُ

“Siapa yang bermain dadu, berarti dia telah bermaksiat kepada Allah dan Rasul-Nya.” (HR. Abu Daud 4938, Ibn Majah 3762 dan dinilai Hasan oleh al-Albani).⁶¹

⁶⁰ MPU, “Fatwa MPU Nomor 1 Tahun 2016 Tentang Judi Online”, (Banda Aceh: Majelis Permusyawaratan Ulama Aceh, 2016), hlm. 1.

⁶¹ MPU, “Fatwa MPU Nomor 3 tahun 2019 Tentang Hukum Game PUBG dan Sejenisnya”, (Banda Aceh: Majelis Permusyawaratan Ulama Aceh, 2019), hlm. 1.

C. Fenomena *Game Online Higgs Domino Island* di Gampong Panjang Baru

Game atau permainan bukan sekedar untuk mencari hiburan saja, tetapi sudah menjadi kebutuhan manusia dewasa ini. *Game* juga dapat digunakan untuk menambahkan penghasilan seperti menjual akun sebuah *game* yang sudah berada di level tinggi atau mengikuti turnamen-turnamen bergengsi dalam *game online*.

Perkembangan *game* sekarang ini begitu pesat, mungkin dahulu kita belum mengenal permainan seperti *game online*, melainkan hanya permainan nyata diluar jaringan seperti permainan tradisional. Tetapi seiring berkembangnya teknologi, kini bermain bisa dilakukan dirumah sendiri hanya dengan bermodalkan kecanggihan teknologi saja kita sudah dapat bermain dengan mengakses *game online* dengan puas dan tidak harus keluar rumah untuk menyewa warung internet.

Banyak cara manusia untuk mendapatkan kesenangan, salah satunya adalah dengan memainkan *game online* seperti permainan yang paling populer sekarang yaitu *Higgs Domino Island*.

Permainan *game online Higgs Domino Island* saat ini marak dilakukan oleh masyarakat Aceh khususnya di Gampong Panjang Baru. Kegiatan tersebut dilakukan untuk mengisi waktu luang yang kemudian menjadi kebiasaan dikarenakan adanya keuntungan hadiah berupa chip yang dapat ditukar dengan pulsa dan juga bisa diperjual belikan untuk menghasilkan uang dari permainan tersebut sehingga membuat masyarakat menjadi antusias untuk bermain.

Dari observasi yang dilihat, banyak masyarakat terutama kalangan remaja yang menghabiskan waktu di warung kopi dan warung internet untuk bermain *game online Higgs Domino Island*. Banyaknya tempat yang menyediakan fasilitas internet gratis membuat masyarakat mudah dalam mengakses berbagai informasi dan media sosial termasuk dalam mengakses *game online Higgs Domino Island* ini.

Gambar 4. 3 Pengguna Aplikasi Higgs Domino Island



Permainan *Higgs Domino Island* ini adalah sebuah *game online* yang terdiri dari jenis permainan *Domino Gaple*, *Domino QiuQiu 99*, *Texas Poker*, *Slot Duo Fu Cai*, *Fafa*, dan *Dragon*.

Menurut Ilham Firnando, adapun salah satu permainan yang sering dimainkan dalam *Game Online Higgs Domino island* adalah *Dragon*, dan faktor yang mendorongnya untuk bermain disebabkan oleh faktor teman yang bermain game yang sama, mengikuti trend, serta sebagai sarana hiburan untuk menghilangkan stres ketika tugas kuliah menumpuk.

“Saya lebih memilih main *game online* ini ketika tidak ada perkuliahan daripada keluar keluyuran gak jelas. Hal ini saya lakukan untuk menghilangkan rasa suntuk dan bosan dengan kegiatan perkuliahan sembari beristirahat sejenak terus kembali lagi untuk mengerjakan tugas kuliah.”⁶²

⁶² Ilham Firnando, Pengguna Aplikasi Higgs Domino Island, Wawancara Pribadi, Dusun Ujung Tanah, Gampong Panjang Baru, Kecamatan Susoh, 03 Juni 2021

Sedangkan menurut Naufal Munif, permainan *Higgs Domino Island* ini dimainkan awalnya karena rasa keingintahuan sehingga mencobanya. Kemudian dia menambahkan juga karena tersedia hadiah berupa pulsa yang diberikan tanpa harus membayarnya dengan uang. Dan jika mendapatkan banyak koin (chip) maka biasanya akan menghasilkan keuntungan dengan menjual kepada orang lain sesuai ketentuan dan kesepakatan bersama dalam permainan berkisar seharga Rp. 65.000. sampai Rp. 80.000 per koinnya.⁶³

Menurut Zulkarnain:

“Saya mulai rutin bermain game ini sejak teman-teman di kampung banyak yang memainkannya. Bersama teman-teman saya sering mabar (main bareng) sehingga lama kelamaan ini membuat saya kecanduan dan menghabiskan banyak waktu untuk bermain. Kami sering bermain di warung kopi atau ditempat-tempat tongkrongan.”⁶⁴

Begitu pula menurut Saudara Hibatul Azizi, pertama kali ia mengetahui *game online Higgs Domino Island* dari teman-temannya yang terlebih dahulu sudah mengunduh dan memainkannya. Kemudian Azi juga ikut mengunduh *game online* tersebut dengan alasan menurutnya menarik dimainkan untuk mengisi waktu luang, hingga sampai saat ini ia masih sangat bersemangat dalam memainkannya. Menurutnya, dengan bermain *game online Higgs Domino Island*, terdapat kepuasan tersendiri

⁶³ Naufal Munif, Pengguna Aplikasi Higgs Domino Island, Wawancara Pribadi, Dusun Datuk Tuo, Gampong Panjang Baru, Kecamatan Susoh, 05 Juni 2021

⁶⁴ Zulkarnain, Pengguna Aplikasi Higgs Domino Island, Wawancara Pribadi, Dusun Ujung Tanah, Gampong Panjang Baru, Kecamatan Susoh, 06 Juni 2021

dan menjadi hiburan ketika sedang berkumpul bersama teman-temannya.⁶⁵

Hasil penelitian mengungkapkan bahwa kegiatan yang dilakukan dalam melakukan transaksi jual beli *chip Game Online Higgs Domino* diawali dari penjual dapat yang menawarkan pembeli untuk membeli *chip Game Online Higgs Domino* dengan nominal chip yang dijual dan juga nominal harga jualnya. Jika sudah sepakat maka akan terjadi transaksi antara penjual dan pembeli untuk pengiriman *chip* ke akun *Higgs Domino* pembeli, dan pembeli memberikan uang sesuai yang sudah disepakati. Sedangkan transaksi jual beli chip dalam metode transfer dimana pembeli membayar terlebih dahulu sesuai dengan harga yang telah di sepakati. Kemudian penjual baru mengirimkan chip kepada akun *Higgs Domino* pembeli.⁶⁶

Adapun hasil dari wawancara menurut Bapak Anifuddin ketika ditanyakan apa yang beliau ketahui tentang *game online Higgs Domino Island* adalah:

“Yang saya tau permainan ini merupakan judi online yang menjadi hobi baru pemuda-pemuda sekarang ini. Mereka awalnya coba-coba dan ketagihan karena keuntungan yang didapatkan, sehigga melakukannya berulang kali dan menjadi kebiasaan. Lalu karena itu mereka jadi menghiraukan aktivitas yang lain”.⁶⁷

⁶⁵ Hibatul Azizi, Pengguna Aplikasi Higgs Domino Island, Wawancara Pribadi, Dusun Mushalla, Gampong Panjang Baru, Kecamatan Susoh, 07 Juni 2021

⁶⁶ Hibatul Azizi, Pengguna Aplikasi Higgs Domino Island, Wawancara Pribadi, Dusun Mushalla, Gampong Panjang Baru, Kecamatan Susoh, 07 Juni 2021

⁶⁷ Aniffuddin, Kepala Dusun Datuk Tuo, Wawancara Pribadi, Dusun Datuk Tuo, Gampong Panjang Baru, Kecamatan Susoh, 09 Juni 2021

Sedangkan menurut Bapak Marwan beliau menjelaskan bahwa aktivitas dalam memainkan *game online Higgs Domino Island* adalah suatu penyakit dalam masyarakat yang harus diberantas. Menurutnya, pengaruh lingkungan dan tren dalam masyarakat juga menjadi penyebab permainan ini menjadi ramai. Ketika seseorang memainkannya maka besar kemungkinan akan memancing orang lain untuk mengikuti. Mirisnya, terdapat juga ajakan bahkan tekanan dari seseorang dalam memaksa temannya untuk ikut berpartisipasi.

Kemudian pernyataan menurut Tgk. Murni selaku imam masjid Jamaah Amaliah Gampong Panjang Baru adalah:

“Sudah sangat jelas *game online* tersebut merupakan judi. Orang-orang sangat bebas memilih melakukannya karena kurang tegasnya hukum kita. Para penjudi ini merasa aman karena tidak ada yang menindak, ditambah lagi permainan itu tidak terlalu tampak saat dimainkan. Sangat disayangkan masyarakat kita sangat mudah terpengaruh budaya luar yang tidak baik bahkan menyimpang dari ajaran agama. Kewajiban kita dalam keluarga, masyarakat dan agama kita tinggalkan demi hal itu, ini disebabkan lemahnya iman seseorang kurangnyanya ilmu”.⁶⁸

Berdasarkan hasil diatas, dapat disimpulkan bahwa faktor yang mendorong mengakses *game online Higgs Domino Island* diantaranya karena faktor lingkungan, rasa keingintahuan, sebagai sarana hiburan, adanya hadiah sebagai imbalan, dan kurangnya iman serta ilmu keagamaan.

⁶⁸ Tgk. Murni, Imam Masjid Jamaah Amaliah, Wawancara Pribadi, Dusun Mushalla, Gampong Panjang Baru, Kecamatan Susoh, 11 Juni 2021

D. Respon Masyarakat Terhadap Fatwa Haram MPU Aceh Terhadap *Game Online Higgs Domino Island*

Dalam menyikapi sesuatu tentu menjadi hal yang biasa jika terdapat perbedaan didalam masyarakat, seperti yang menjadi fokus dalam penelitian ini yaitu dalam menyikapi fatwa yang dikeluarkan MPU Aceh tentang *game online Higgs Domino Island*. Didalam masyarakat Gampong Panjang Baru terdapat pro dan kontra terhadap fatwa yang dikeluarkan. Menurut pendapat Naufal Munif selaku salah satu pelaku *game online*:

“Saya mendengar MPU membuat fatwa atau mengharamkan game chip ini melalui postingan-postingan di media sosial akun-akun berita terutama berita seputaran aceh. Banyak saya lihat diberitakan di media sosial terkait ini pada saat itu. Menurut saya adanya fatwa tersebut tidak akan berpengaruh sama sekali terhadap apa yang telah menjadi kebiasaan para pemuda yang memainkan game ini sebagai sarana hiburan maka akan terus memainkannya selama mereka merasa tidak merugikan orang lain.”⁶⁹

Pendapat lain juga dijelaskan oleh Zulkarnain:

“Saya sedikit tidak setuju terhadap fatwa yang dikeluarkan oleh MPU Aceh karena menurut saya aktivitas bermain game ini kami lakukan untuk mengisi waktu luang ketimbang melakukan aktivitas-aktivitas yang negatif seperti balap liar, mabuk-mabukan, pacaran. Seharusnya

⁶⁹ Naufal Munif, Pengguna Aplikasi Higgs Domino Island, Wawancara Pribadi, Dusun Datuk Tuo, Gampong Panjang Baru, Kecamatan Susoh, 05 Juni 2021

yang dilakukan adalah membatasi dan mengurangi bukan langsung melarang bahkan sampai mengharamkan.”⁷⁰

Begitu pula seperti yang dikatakan oleh Ilham Firnando bahwa:

“Pertama saya mendengar adanya isu fatwa haram hukum dalam bermain game ini dari teman-teman kampus. Setelah itu saya juga dapat di internet dan sosial media, memang pada saat itu banyak media yang memberitakan kabar tersebut. Setelah sedikit tau dan saya baca saya berpikir menurut saya bermain *game Higgs Domino Island* ini hanya sebagai selingan saja, saya tidak begitu mencari keuntungan dari apa yang saya mainkan ini. Sebagai mahasiswa saya tetap fokus pada perkuliahan saya. Saya biasanya bermain game ini saat tidak ada perkuliahan. Menurut saya tidak ada masalah jika seseorang bermain *game chip* ini asalkan selalu membagi waktu dan tidak memanfaatkannya untuk mencari keuntungan atau judi. Memang terkadang banyak orang yang menyalahgunakannya tetapi MPU Aceh seharusnya tidak langsung mengharamkan karena banyak juga pemain yang hanya menjadikan ini sebagai hiburan selingan. Kalau memang diharamkan atas dasar mengandung judi, kenapa hanya *game online* ini yang disudutkan, sebab masih banyak permainan-permainan atau kegiatan-kegiatan lain yang dimanfaatkan sebagai media perjudian.”⁷¹

⁷⁰ Zulkarnain, Pengguna Aplikasi Higgs Domino Island, Wawancara Pribadi, Dusun Ujung Tanah, Gampong Panjang Baru, Kecamatan Susoh, 06 Juni 2021

⁷¹ Ilham Firnando, Pengguna Aplikasi Higgs Domino Island, Wawancara Pribadi, Dusun Ujung Tanah, Gampong Panjang Baru, Kecamatan Susoh, 03 Juni 2021

Narasumber lainnya yang bernama Hibatul Azizi juga menjelaskan bahwa ia kurang menyetujui terkait fatwa yang mengharamkan *game online Higgs Domino Island* karena pasti masih ada cara lain yang lebih baik dalam menyikapinya. Menurut Azi, *game* tersebut hanyalah salah satu permainan untuk hiburan semata dan tidak semua pengaruhnya sama dengan hal-hal seperti yang tertulis dalam fatwa haram tersebut. Menurutnya, baik buruknya sifat seseorang tergantung pada pola pikir seseorang tersebut meskipun tidak dapat dipungkiri terkadang memang sebagian besar dari pengaruh *game online* tersebut berefek buruk.⁷²

Pada sisi lain, orang tua dan tokoh masyarakat mendukung bahkan mendesak pemerintah untuk turut mensosialisasikan fatwa haram *game online Higgs Domino Island* serta merealisasikan aturan secara menyeluruh. Seperti yang disampaikan Bapak Aniffudin yaitu salah satu tokoh masyarakat Gampong Panjang Baru:

“Kami sebagai orang tua sangat resah melihat kegiatan-kegiatan kaum muda saat ini terutama dalam hal penggunaan teknologi yang disalah fungsikan dan cenderung tidak bermanfaat. Langkah yang diambil MPU dalam memberikan fatwa haram terhadap permainan chip ini sangat tepat dan tidak terbantahkan, karena setiap keputusan yang diputuskan oleh para ulama pastinya sudah melalui pengkajian yang sangat mendasar dari berbagai sisi, supaya menjadi pedoman yang benar kita dalam berkehidupan. Kita juga berharap ini bukan hanya sekedar fatwa yang tertulis, tetapi juga harus terberantaskan demi masa depan generasi muda yang lebih baik”.⁷³

⁷² Hibatul Azizi, Pengguna Aplikasi Higgs Domino Island, Wawancara Pribadi, Dusun Mushalla, Gampong Panjang Baru, Kecamatan Susoh, 07 Juni 2021

⁷³ Aniffuddin, Kepala Dusun Datuk Tuo, Wawancara Pribadi, Dusun Datuk Tuo, Gampong Panjang Baru, Kecamatan Susoh, 09 Juni 2021

Begitu juga menurut Bapak Marwan, selaku keuchik Gampong Panjang Baru:

“Sejak dari dulu praktik permainan judi online seperti ini meresahkan kita masyarakat, mulai dari togel sampai yang saat ini sedang marak yaitu judi putar yang kita kenal dengan sebutan *game domino* atau *weng chip* yang dimainkan secara bebas dimana-mana. Mirisnya yang memainkan ini bukan hanya kalangan muda saja, orang tua, tokoh masyarakat bahkan oknum penegak hukum pun juga ada yang memainkannya. Adanya fatwa dari Majelis Permusyawaratan Ulama itu menjadi tolak ukur pribadi kita dalam berperilaku terutama dalam membedakan yang mana yang halal mana yang haram. Selain fatwa sebagai tolak ukur diri, juga harus ada tindakan langsung dari luar dalam menumpas penyakit masyarakat ini oleh aparat penegak hukum seperti kepolisian atau WH. Kemudian yang terpenting, harapan kita kepada pemerintah untuk menghilangkan atau menghapus aplikasi yang digunakan sebagai sarana perjudian online ini, sebab akar dari masalah ini dikarenakan adanya media atau aplikasi yang memfasilitasi praktek yang menjadi candu dalam masyarakat terutama masyarakat aceh”⁷⁴.

Sedangkan menurut Tgk. Murni:

“Keberadaan *chip* ini sangat meresahkan karena banyaknya pemuda yang menjadikan itu sebagai suatu kebiasaan sehari-hari. Kita sangat bersyukur MPU menanggapi maraknya judi *online* ini dengan mengeluarkan fatwa. Kemudian saya sangat berharap fatwa ini terealisasikan dengan kesadaran masyarakat serta tindakan dari aparat penegak hukum. Kita mengharapkan ketegasan aparat kepolisian, karena *chip* ini sangat merusak generasi muda.

⁷⁴ Marwan, Keuchik Gampong Panjang Baru, Wawancara Pribadi, Dusun Ujung Tanah, Gampong Panjang Baru, Kecamatan Susoh, 09 Juni 2021

Jika satu generasi rusak maka akan rugi 25 tahun yang akan datang. Anak-anak muda dari SMA maupun SMP sudah main itu semua. Jadi kita berharap bantuan dari semua pihak untuk memberantasnya.”⁷⁵

Adapun menurut perspektif keagamaan berdasarkan wawancara terhadap Tgk. Murni, dalam melakukan transaksi jual beli *chip game online higgs domino* ijab dan qabul ini sudah jelas. Karena dengan jelas penjual dapat menjual dengan keadaan sadar dan pembeli juga membeli dalam keadaan sadar. Tetapi objek yang diperjual tidak memenuhi rukun jual beli. Karena objek mengandung unsur judi. Dan sudah jelas bahwasanya diharamkan untuk menjual barang atau sesuatu yang didapat dari perbuatan haram. Jadi transaksi jual beli *chip game online higgs domino* yaitu haram untuk dilakukan. Dari hukum asal mendapatkan objek sudah haram, karena dilakukan dengan cara berjudi.⁷⁶

E. Analisis Hasil

Game online telah muncul sebagai salah satu jenis penggunaan internet yang sudah sangat bervariasi. *Game online* merupakan sebuah fenomena yang sudah menyebar sangat luas dan berkembang di Indonesia, kemunculan *game online* ini sebenarnya dapat mempengaruhi keuntungan menimbulkan dampak negatif dari pada manfaat positifnya yang masih pro dan kontra di masyarakat, tetapi tergantung pada individu masing-masing dalam menyikapi fenomena ini.⁷⁷

⁷⁵ Tgk. Murni, Imam Masjid Jamaah Amaliah, Wawancara Pribadi, Dusun Mushalla, Gampong Panjang Baru, Kecamatan Susoh, 11 Juni 2021

⁷⁶ Tgk. Murni, Imam Masjid Jamaah Amaliah, Wawancara Pribadi, Dusun Mushalla, Gampong Panjang Baru, Kecamatan Susoh, 11 Juni 2021

⁷⁷ Kuku Azhari Ismail, “*Fenomena Permainan Game Online Defence of The Ancients (Dota 2) Pada Prestasi Akademik Mahasiswa Perguruan Tinggi di Kota Malang*”, (Malang: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2016), hlm. 42.

Hasil wawancara dengan informan terjadi ketika proses akhir dari pengamatan terhadap fenomena dan respon masyarakat terkait fatwa haram MPU Aceh terhadap *game online Higgs Domino Island* yang diawali dengan pemahaman yang mendalam tentang manusia untuk menjelaskan hakikat manusia sesungguhnya karena adanya keterarahan pada sehingga menghasilkan suatu pemaknaan oleh masyarakat terhadap apa yang diamati. Melalui fenomena yang tampak nyata ini seseorang dapat menyadari dan mengerti tentang keadaan lingkungan sekitarnya maupun keadaan dalam dirinya sendiri

Proses fenomena ini biasanya dipengaruhi oleh hal-hal yang nyata ada secara empiris. Sehingga hasil penelitian ini banyak yang berasumsi bahwa yang mendorong masyarakat mengakses *game online Higgs Domino Island* antara lain karena rasa keingintahuan terhadap game tersebut, untuk mengisi waktu luang, pengaruh lingkungan, menghilangkan rasa suntuk dan bosan, mengharap keuntungan dari imbalan hadiah yang didapat, dan kurangnya iman serta ilmu keagamaan. Tanpa disadari itu akan merusak melalui banyak sisi dan fenomena sosial memandang ini sebagai sesuatu kebiasaan yang telah menjamur dikalangan masyarakat tanpa mereka sadari telah membawa perubahan-perubahan terhadap lingkungan masyarakat dimanapun individu tersebut tinggal.

Dalam menyikapi fatwa yang dikeluarkan oleh MPU Aceh tentang *game online Higgs Domino Island* terdapat pro dan kontra. Sebagian menilai bahwa MPU Aceh telah melangkah tepat dengan menetapkan rumusan fatwa haram *game online* tersebut., sedangkan dari pihak lain tidak menyetujuinya dikarenakan *game online Higgs Domino Island* tidak memiliki pengalaman buruk dalam proses permainan.

Berdasarkan teori fenomenologi yang dikembangkan oleh Edmund Husserl, dapat diketahui bahwa semua orang mempunyai pengalaman dari sudut pandang yang berbeda. Fenomenologi adalah cara membangun pemahaman tentang realitas, pemahaman

tersebut timbul dari pandangan para pelaku sosial yang mengalami suatu peristiwa dalam kehidupannya, dengan tujuan untuk mempelajari fenomena manusia tanpa menanyakan penyebab, realitas yang sebenarnya, dan penampilannya.⁷⁸

Terkait fatwa haram yang dikeluarkan oleh MPU Aceh terhadap *game online Higgs Domino Island* mempunyai makna bahwa *game online Higgs Domino Island* tersebut adalah sebuah *game* yang dapat mengubah pola pikir dan tingkah laku seseorang menjadi buruk atau negatif. Hal ini disebabkan karena fatwa yang dikeluarkan tersebut menganggap bahwa *game online Higgs Domino Island* mengandung unsur perjudian yang dapat merugikan orang lain.

Hasil dalam penelitian ini bukan sebagaimana apa yang dipikirkan oleh penulis tetapi sebagaimana berdasarkan data yang terjadi di lapangan yakni pengalaman apa yang dipikirkan, dirasakan, dan dialami oleh masyarakat sebagai informan.

⁷⁸ Ritzer, George dan Goodman. *Teori Sosiologi Modern* (Jakarta: Predana Media, 2008). Hlm. 76.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian yang sudah dikemukakan oleh peneliti tentang “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” dengan menggunakan metode deskriptif, melalui langkah-langkah penelitian observasi, wawancara dan dokumentasi. Peneliti mendapatkan data hasil wawancara untuk menjawab pertanyaan dari rumusan masalah. Maka dengan ini peneliti bisa menarik kesimpulan bahwa:

- a. Faktor-faktor yang mendorong masyarakat mengakses *game online Higgs Domino Island* antara lain: rasa keingintahuan terhadap game tersebut, untuk mengisi waktu luang, pengaruh lingkungan, rasa keingintahuan, menghilangkan rasa suntuk dan bosan, mengharap keuntungan dari imbalan hadiah yang didapat, dan kurangnya iman serta ilmu keagamaan.
- b. Dalam menyikapi fatwa yang dikeluarkan oleh MPU Aceh tentang *game online Higgs Domino Island* terdapat pro dan kontra. Sebagian menilai bahwa MPU Aceh telah melangkah tepat dengan menetapkan rumusan fatwa haram *game online* tersebut., sedangkan dari pihak lain tidak menyetujuinya dikarenakan *game online Higgs Domino Island* tidak memiliki pengalaman buruk dalam proses permainan.
- c. Berdasarkan teori fenomenologi yang dikembangkan oleh Edmund Husserl, dapat diketahui bahwa semua orang mempunyai pengalaman dari sudut pandang yang berbeda. Terkait fatwa haram yang dikeluarkan oleh MPU Aceh terhadap

game online Higgs Domino Island mempunyai makna bahwa *game online Higgs Domino Island* tersebut adalah sebuah *game* yang dapat mengubah pola pikir dan tingkah laku seseorang menjadi buruk atau negatif. Hal ini disebabkan karena fatwa yang dikeluarkan tersebut menganggap bahwa *game online Higgs Domino Island* mengandung unsur perjudian yang dapat merugikan orang lain.

B. Saran

Hasil penelitian yang telah penulis dapatkan, dan berdasarkan kesimpulan yang telah penulis ambil, penulis mengajukan beberapa saran kepada pemerintah, dan kepada masyarakat pada umumnya, yaitu:

- a. Diharapkan kepada MPU Aceh agar tidak hanya menyudutkan *game online Higgs Domino Island* ini saja karena masih banyak *game online* lain yang tersesan buruk.
- b. Diharapkan kepada para pemain *game online Higgs Domino Island* agar lebih selektif lagi dalam menerima dan memainkan permainan *game online*, jangan sampai diperbudak oleh *game online* yang dapat mengubah perilaku remaja khususnya perilaku dalam bidang keagamaan serta meninggalkan kewajiban-kewajiban yang harus mereka kerjakan. Pemain harus bisa membagi waktu antara bermain *game* dengan hal-hal yang bermanfaat.

DAFTAR PUSTAKA

1. Buku

- Affandi, Abdullah Khozin. (2007), *Fenomenologi, Pemahaman Terhadap Pemikiran-pemikiran Edmund Husserl*, Surabaya: Lembaga Kajian Filsafat dan Agama.
- Arikunto. (2002). *Metodologi Penelitian Suatu Pendekatan Proposal*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Arikunto. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Tindakan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto. (2010). *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta:Rineka Cipta.
- Beck, John C. (2007). *Gamer Juga Bisa Sukses*. Jakarta: PT Grasindo.
- Emzir. (2010). *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kuantitatif dan Kualitatif*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Kasiram, Moh. (2008). *Metodologi Penelitian Kuantitatif-Kualitatif*. Malang: UIN Maliki Perss.
- Moleong. Lexy J. (2004). *Metode Penelitian Kualitati*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Nazir, Moh. (2014). *Metode Penelitian*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Noor, Arifin. (1997). *Ilmu Sosial Dasar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Noor, Juliansyah. (2011), *Metode Penelitian: Skripsi, Tesis, Disertasi, dan Karya Ilmiah*. Jakarta: Kencana Abdurrahman dan Muhiddin.

Ritzer, George dan Goodman, (2008). *Teori Sosiologi Modern* Jakarta: Predana Media.

Sobur, Alex. (2014). *Filsafat Komunikasi Tradisi dan Metode Fenomenologi*, Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.

Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kombinasi: Mix Methods*. Bandung: PT. Alfabeta.

Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: PT Alfabet.

Sugiono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: PT Alfabet.

Taher, Alamsyah. (2009). *Metode Penelitian Sosial*. Banda Aceh: Syiah kuala Universitas Perss.

2. Jurnal

Achmad, Hudzaifah, Iqbal Syafri, dan Noor Naemah. “*Analysis On Fatwa Of Majelis Permusyawaratan Ulama Aceh (MPU) On Against Prohibition Of PUBG: A Legal View Based On Masalahah and Mafsadah*”. Jurnal Ilmiah Islam Futura. Vol.20. No.02. (2020).

Alhamid Thalha, Budur Anufia. *Resume : Instrument Pengumpulan Data*. Sorong: Sekolah Tinggi Islam Negeri. (2019).

Asih, Dewi Imalia, “*Fenomenologi Husserl: Sebuah cara “Kembali ke Fenomena”*”, Jurnal Keperawatan Indonesia, Vol. 9, No. 2. (2005).

Ayu Pitaloka, Ardanawari. “*Perilaku Konsumtif Game Online Pada Pelajar (Studi Fenomenologi tentang Perilaku Konsumsi Game Online Pada Pelajar di Kelurahan Gemolong, Kabupaten Sragen tahun 2013)*”. Jurnal

Pendidikan Sosiologi-Antropologi. Universitas Sebelas Maret. (2013).

Hardiansyah A, “*Teori Pengetahuan Edmund Husserl*”, Jurnal Substantia, Vol. 15, No. 2. (2013).

Kurniawan, Drajat Edy. *Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta*. (2017).

Kusumawardani, Syahrul Perdana. “*Game Online Sebagai Pola Perilaku (Studi Deskriptif Tentang Interaksi sosial Gamers Clash Of Class Pada Clan Indo Spirit)*”. Jurnal Antropologi. Vol. IV/No.2. (2015).

Sudarman, “*Fenomenologi Husserl Sebagai Metode Filsafat Eksistensial*”, Al-adYaN, Vol IX, No. 2. (2014).

Surbakti, Krista, “*Pengaruh Game Online Terhadap Remaja*”, Jurnal Curere, Vol. 01/No. 01/ (2017).

3. Internet

AJNN.net. <https://www.ajnn.net/news/virus-game-judi-online-kembali-mewabah-di-aceh/index.html>, Diakses pada tanggal 23 Mei 2021.

Appbrain.com. 2019. *Higgs Games*. <https://www.appbrain.com/dev/Higgs+Games/>. Diakses pada 28 Oktober 2020.

Badan Pusat Statistik Kabupaten Aceh Barat Daya, *Kabupaten Aceh Barat Daya Dalam Angka*, (Aceh Barat Daya: BPS Kabupaten Aceh Barat Daya, 2021).

Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 1989. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.

mpu.acehprov.go.id. 1970. “*Profil Majelis Permusyawaratan Ulama (MPU) Aceh*”.
<https://mpu.acehprov.go.id/index.php/page/1/profil>. Diakses pada 05 November 2020.

Redaksi. *Disinyalir Mengandung Unsur Gambling, Aplikasi Higgs Domino Island Perlu di Blok Kominfo*.
<https://sinkap.info/2020/08/disinyalir-mengandung-unsur-gambling-aplikasi-higgs-domino-island-perlu-di-blok-kominfo/>. Diakses pada 22 Mei 2021.

Saifullah, Muhammad. 2020. “*MPU Aceh Haramkan Unsur Jual Beli Chip di Domino Online*”.
<https://www.idntimes.com/news/indonesia/amp/muhammad-saifullah-3/mpu-aceh-haramkan-unsur-jual-beli-chip-di-domino-online>. Diakses pada 28 Oktober 2020.

Situs Resmi: <http://www.acehbaratdayakab.go.id/>. Diakses pada tanggal 28 Juni 2021.

Tarjih.or.id. *Hukum Game Online*. <https://tarjih.or.id/hukum-game-online/>. Diakses pada 22 Mei 2021.

4. Skripsi

Cahyo, Romadhon Egi Dwi. “*Dampak Kecanduan Game Online Pada Kalangan Remaja di Kelurahan Sidotopo Wetan Kecamatan Kenjeran Surabaya*”. Surabaya: UIN Sunan Ampel. (2019).

Husna, Alfi. “*Analisis Jual Beli Akun Game Online Mobile Legend Menurut Fatwa DSN MUI Nomor 110 Tahun 2017*”, Medan: Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, (2019).

Ismail, Kukuh Azhari. *“Fenomena Permainan Game Online Defence of The Ancients (Dota 2) Pada Prestasi Akademik Mahasiswa Perguruan Tinggi di Kota Malang”*, Malang: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, (2016).

Khusaeri, Akhmad. *“Game Online Pada Perilaku Gamer Divisualisasikan Dalam Karya Seni Kriya Logam”*, Yogyakarta: Institut Seni Indonesia, (2015).

Ridho, Sepri. *“Game Online dan Religiusitas Remaja di Desa Tanjung Iman Kecamatan Blambangan Pagar Kecamatan Lampung Utara”*. Lampung: UIN Raden Intan Lampung. (2018).

5. Sumber Lainnya

RPJMK Aceh Barat Daya 2017-2022

RPJM Gampong Panjang Baru

MPU, *Fatwa MPU Nomor 1 Tahun 2016 Tentang Judi Online*, Banda Aceh: Majelis Permusyawaratan Ulama Aceh, (2016).

MPU, *Fatwa MPU Nomor 3 tahun 2019 Tentang Hukum Game PUBG dan Sejenisnya*, Banda Aceh: Majelis Permusyawaratan Ulama Aceh, (2019).

6. Sumber Wawancara

Wawancara dengan Ilham Firnando sebagai pengguna aplikasi *Higgs Domino Island* Dusun Ujung Tanah, Gampong Panjang Baru, Kecamatan Susoh, pada tanggal 03 Juni 2021.

Wawancara dengan Naufal Munif sebagai pengguna aplikasi *Higgs Domino Island*, Dusun Datuk Tuo, Gampong Panjang Baru, Kecamatan Susoh, pada tanggal 05 Juni 2021.

Wawancara dengan Zulkarnain sebagai pengguna aplikasi *Higgs Domino Island*, Dusun Ujung Tanah, Gampong Panjang Baru, Kecamatan Susoh, pada tanggal 06 Juni 2021.

Wawancara dengan Hibatul Azizi sebagai pengguna aplikasi *Higgs Domino Island*, Dusun Mushalla, Gampong Panjang Baru, Kecamatan Susoh, pada tanggal 07 Juni 2021.

Wawancara dengan Bapak Aniffuddin selaku Kepala Dusun Datuk Tuo, Gampong Panjang Baru, Kecamatan Susoh, pada tanggal 09 Juni 2021.

Wawancara dengan Bapak Marwan selaku Keuchik Gampong Panjang baru, Kecamatan Susoh, pada tanggal 09 Juni 2021.

Wawancara dengan Tgk. Murni selaku Imam Masjid Jamaah Amaliah Gampong Panjang Baru, Kecamatan Susoh, pada tanggal 11 Juni 2021.



LAMPIRAN

Lampiran 1. SK Pengangkatan Pembimbing



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS USHULUDDIN DAN FILSAFAT
Jl. Syekh Abdurrauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
http://ar-raniry.ac.id/fakultas/3/fakultas-ushuluddin-dan-filsafat

SURAT KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS USHULUDDIN DAN FILSAFAT UIN AR-RANIRY
Nomor: B-1003/Un.08/FUF/PP.00.9/04/2021

Tentang

**PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA PADA PROGRAM STUDI SOSIOLOGI AGAMA
FAKULTAS USHULUDDIN DAN FILSAFAT UIN AR-RANIRY SEMESTER GENAP
TAHUN AKADEMIK 2020/2021**

DEKAN FAKULTAS USHULUDDIN DAN FILSAFAT UIN AR-RANIRY

- Menimbang:**
- bahwa dalam usaha untuk lebih meningkatkan mutu dan kualitas lulusan Fakultas Ushuluddin dan Filsafat UIN Ar-Raniry, dipandang perlu untuk mengangkat dan menetapkan Pembimbing Skripsi mahasiswa pada Fakultas Ushuluddin dan Filsafat UIN Ar-Raniry.
 - bahwa yang namanya tersebut dibawah 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.
 - Peraturan Presiden RI Nomor 64 tahun 2013; tentang Perubahan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh menjadi Universitas Islam Negeri 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.
 - 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 UIN Ar-Raniry.

MEMUTUSKAN

Menetapkan: **PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA PADA PRODI SOSIOLOGI AGAMA FAKULTAS USHULUDDIN DAN FILSAFAT UIN AR-RANIRY SEMESTER GENAP TAHUN AKADEMIK 2020/2021**

KESATU : Mengangkat / Menunjuk saudara
a. Zuherni AB, Ph.D. Sebagai Pembimbing I
b. Suci Fajarni, M.A. Sebagai Pembimbing II

Untuk membimbing Skripsi yang diajukan oleh :

Nama : Raudhah Tul Jannah
NIM : 160305087
Prodi : Sosiologi Agama
Judul : Fenomena dan Respon atas Fatwa Haram MPU Aceh terhadap Game Online Higgs Domino Island dalam Masyarakat Gampong Panjang-Baru Kecamatan Susch Kabupaten Aceh Barat Daya

KEDUA : Pembimbing tersebut pada diktom pertama diatas ditugaskan untuk membimbing skripsi mahasiswa sesuai dengan ketentuan yang ditetapkan.

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 : 28 April 2021

Abu Wahid

- Tembusan :**
- Wakil Dekan I Fak. Ushuluddin dan Filsafat
 - Ketua Prodi Sosiologi Agama Fak. Ushuluddin dan Filsafat
 - Pembimbing I
 - Pembimbing II
 - Kasub. Bag. Akademik
 - Yang bersangkutan



dengan CamScanner

Lampiran 2. Panduan Wawancara

A. Daftar Pertanyaan Wawancara Pemain

1. Siapa nama saudara? Berapakah umur saudara?
2. Apakah saudara suka bermain *game online Higgs Domino Island*?
3. Darimana awal mula anda mengetahui *game online Higgs Domino Island*?
4. Sejak kapan saudara mulai bermain *game online Higgs Domino Island*?
5. Berapa lama waktu yang saudara gunakan untuk bermain *game online Higgs Domino Island*?
6. Faktor apa saja yang mendorong saudara mengakses *game online Higgs Domino Island*?
7. Apa saja manfaat yang saudara dapat dalam bermain *game online Higgs Domino Island*?
8. Bagaimana perasaan saudara jika sehari tidak bermain *game online Higgs Domino Island*?
9. Apakah saudara mengetahui adanya fatwa MPU Aceh yang melarang *game online Higgs Domino Island*?
10. Bagaimana pendapat saudara tentang fatwa tersebut?
11. Apakah saudara setuju terhadap fatwa tersebut?
12. Tindakan apa yang saudara lakukan setelah mengetahui fatwa tersebut?

B. Daftar Pertanyaan Wawancara Tokoh Masyarakat

1. Apakah Bapak mengetahui *game online Higgs Domino Island*?
2. Apakah di lingkungan Bapak banyak terdapat masyarakat yang bermain *game online Higgs Domino Island*?
3. Bagaimana pendapat Bapak terhadap seseorang yang sudah kecanduan *game online Higgs Domino Island*?
4. Apakah Bapak mengetahui adanya fatwa MPU Aceh yang mengharamkan *game online Higgs Domino Island*?
5. Bagaimana pendapat Bapak terhadap fatwa yang dikeluarkan oleh MPU Aceh terkait *game online Higgs Domino Island*?
6. Menurut Bapak apakah langkah yang diambil oleh MPU sudah tepat?
7. Apa harapan Bapak terhadap fatwa yang dikeluarkan oleh MPU Aceh terkait *game online Higgs Domino Island*?
8. Tindakan apa yang Bapak lakukan setelah mengetahui fatwa yang dikeluarkan oleh MPU Aceh terkait *game online Higgs Domino Island*?

Lampiran 3. Daftar Informan

1. ILHAM FIRNANDO

Usia : 20 tahun
Posisi/Jabatan : Pelajar (Pemain)
Alamat : Dusun Ujung Tanah, Gampong Panjang Baru

2. NAUFAL MUNIF

Usia : 18 tahun
Posisi/Jabatan : Pelajar (Pemain)
Alamat : Dusun Datuk Tuo, Gampong Panjang Baru

3. ZULKARNAIN

Usia : 22 tahun
Posisi/Jabatan : Pelajar (Pemain)
Alamat : Dusun Ujung Tanah, Gampong Panjang Baru

4. HIBATUL AZIZI

Usia : 24 tahun
Posisi/Jabatan : Wiraswasta (Pemain)
Alamat : Dusun Mushalla, Gampong Panjang Baru

5. MARWAN

Usia : 57 tahun
Posisi/Jabatan : Keuchik Gampong Panjang Baru
Alamat : Dusun Ujung Tanah, Gampong Panjang Baru

6. ANIFFUDDIN

Usia : 62 tahun
Posisi/Jabatan : Kepala Dusun Datuk Tuo
Alamat : Dusun Datuk Tuo, Gampong Panjang Baru

7. Tgk. MURNI

Usia : 55 tahun
Posisi/Jabatan : Imam Masjid Jamaah Amaliah
Alamat : Dusun Mushalla, Gampong Panjang Baru

Lampiran 4. Dokumentasi di Lokasi Penelitian


FATWA
MAJELIS PERMUSYAWARATAN ULAMA ACEH
NOMOR 3 TAHUN 2019
TENTANG
HUKUM GAME PUBG (PLAYER UNKNOWN'S BATTLE GROUNDS)
DAN SEJENISNYA MENURUT FIQH ISLAM

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

MAJELIS PERMUSYAWARATAN ULAMA ACEH,

- Menimbang :
- a. bahwa perkembangan teknologi informasi yang pesat, telah melahirkan berbagai macam permainan interaktif elektronik;
 - b. bahwa diantara permainan interaktif elektronik yang telah meresahkan masyarakat adalah permainan game PUBG (Player Unknown's Battle Grounds) dan sejenisnya;
 - c. bahwa dengan semakin maraknya permainan game PUBG dan sejenisnya maka MPU Aceh memandang perlu mengkaji secara mendalam tentang permainan game PUBG dan sejenisnya;
 - d. bahwa berdasarkan pertimbangan sebagaimana dimaksud dalam huruf a, huruf b, dan huruf c, perlu menetapkan fatwa tentang Hukum Game PUBG (Player Unknown's Battle Grounds) dan Sejenisnya Menurut Fiqh Islam;




Menetapkan :

- KESATU** : Game PUBG (Player Unknown's Battle Grounds) dan sejenisnya adalah sebuah permainan interaktif elektronik dengan jenis pertemuan yang mengandung unsur kekerasan dan kebrutalan, mempengaruhi perubahan perilaku menjadi negatif, menimbulkan perilaku agresif, kecanduan pada level yang berbahaya dan mengandung unsur penghinaan terhadap simbol-simbol Islam.
- KEDUA** : Hukum bermain Game PUBG (Player Unknown's Battle Grounds) dan sejenisnya adalah haram.
- KETIGA** : TAUSHIYAH
1. Diminta kepada Pemerintah untuk mensosialisasikan Peraturan Menteri Nomor 11 Tahun 2016 tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik.
 2. Diminta kepada pemerintah untuk membatasi dan memblokir situs-situs dan permainan-permainan yang mengandung unsur kekerasan dan pornografi.
 3. Diharapkan kepada pemerintah untuk mengawasi penyedia game station.
 4. Diharapkan kepada penyedia game station untuk tidak menyediakan permainan yang mengandung unsur kekerasan dan pornografi.
 5. Diharapkan kepada semua lembaga pendidikan di Aceh untuk mengawasi secara ketat penggunaan alat teknologi informasi bagi peserta didik.
 6. Diharapkan kepada orang tua dan masyarakat untuk membatasi penggunaan alat teknologi informasi bagi anak-anak.
 7. Diharapkan kepada pemerintah meminimalisir dampak negatif daripada permainan elektronik.

Ditetapkan di : Banda Aceh
pada tanggal : 15 Syawal 1440 H
19 Juni 2019 M

MAJELIS PERMUSYAWARATAN ULAMA ACEH
Ketua,

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

Wakil Ketua Wakil Ketua Wakil Ketua
  
Tgk. H. M. Daud Zamzamy Tgk. H. Faisal Ali Tgk. H. Hasbi Albayuni

Lampiran surat edaran MPU Aceh terhadap *game online*
Higgs Domino Island



Stiker Fatwa Nomor 3 Tahun 2019 Game PUBG



Sekumpulan pemuda Gampong Panjang Baru sedang memainkan *Game Online Higgs Domino Island* bersama-sama (Mabar).



Wawancara dengan Keuchik Gampong Panjang Baru



Wawancara dengan Kepala Dusun Datuk Tuo,
Gampong panjang Baru



Wawancara dengan salah satu pemain *game online*
Higgs Domino Island



Wawancara dengan Imam Masjid Gampong Panjang Baru

Lampiran 5. Surat Keterangan Bebas Plagiasi



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS USHULUDDIN DAN FILSAFAT
Jl. Syeikh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
Telp. 0651- 7551295 website: ar-raniry.ac.id/fakultas/3/fakultas-ushuluddin-dan-filsafat

SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIASI

Ketua Laboratorium Fakultas Ushuluddin dan Filsafat Universitas Islam Negeri Ar-Raniry menerangkan bahwa mahasiswa dengan identitas berikut:

Nama : Raudhah Tul Jannah
NIM : 160305087
Program : Sarjana (S.1)
Program Studi : Sosiologi Agama (SA)

Judul Skripsi: **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** dinyatakan sudah memenuhi syarat batas maksimal similarity 30%. Surat Keterangan ini digunakan sebagai prasyarat untuk mengikuti ujian skripsi.

Banda Aceh, 14 Desember 2021

Ketua,

Maizuddin