

**RESPONS ISTRI TERHADAP SUAMI BERMAIN *GAME ONLINE CHIP HIGGS DOMINO* PADA MASYARAKAT
GAMPONG LAMPUUK KECAMATAN LHOKNGA
KABUPATEN ACEH BESAR**

SKRIPSI

Diajukan Oleh :

**SALSABILA
NIM. 170401077**

**Mahasiswa Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry
Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam**



**FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
BANDA ACEH
2022 M/1443 H**

SKRIPSI

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

Oleh

**SALSABILA
NIM. 170401077**

Disetujui Oleh:

Pembimbing I

Pembimbing II

**Drs. Baharuddin AR, M.Si
NIP. 1965123119930031035**

**Fairus, S.Ag., M.A
NIP. 197405042000031002**

A R - R A N I R Y

SKRIPSI

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

Diajukan Oleh

**SALSABILA
NIM. 170401077**

Pada Hari/Tanggal

**Sabtu, 24 Desember 2022 M
30 Jumadil Awal 1444 H**

**di
Darussalam-Banda Aceh**

Panitia Sidang Munaqasyah

Ketua,

Sekretaris,

**Drs. Baharuddin, M.Si
NIP. 1965123119930031035**

**Fairus, S.Ag., M.A.
NIP. 197405042000031002**

Anggota I,

Anggota II,

**Dra. Muhsinah, M.Ag.
NIP. 196312311992032015**

**Drs. Yusri, M.L.I.S.
NIP. 196712041994031004**



Mengetahui,

Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry

**Dr. Kusmanaji Hatta, M.Pd.
NIP. 196412101984122001**

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya :

Nama : Salsabila
NIM : 170401077
Jenjang : Strata Satu (S-1)
Jurusan/Prodi : Komunikasi dan Penyiaran Islam

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

Banda Aceh, 16 Desember 2022

Yang Menyatakan,

A R - R A N I R Y
METERAI TEMPEL
FIDAKX118083289


SALSABILA
NIM. 170401077

ABSTRAK

Penelitian ini berjudul Respons Istri Terhadap Suami Bermain *Game Online Chip Higgs Dominno* Pada Masyarakat Gampong Lampuuk Kecamatan Lhoknga Kabupaten Aceh Besar. Permasalahan yang ingin diteliti adalah Bagaimana respons istri terhadap suami yang gemar bermain *game online chip higgs domino* pada masyarakat Gampong Lampuuk Kecamatan Lhoknga Kabupaten Aceh Besar dan apa saja dampak positif dan negatif dari *game* tersebut. Sedangkan tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui bagaimana respons istri terhadap suami yang gemar bermain *game online higgs domino* yang dikaji menggunakan teori respons. Metode Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah Pendekatan kualitatif yaitu suatu prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa ucapan atau tulisan dan perilaku yang dapat diamati dari subjek itu sendiri. Data dalam penelitian ini dikumpulkan melalui 3 (tiga) cara yaitu observasi, wawancara dan dokumentasi. Sedangkan informan penelitian yang penulis ambil berjumlah 9 (sembilan) orang yang terdiri dari 3 (tiga) pasangan suami istri dan 3 (tiga) orang tokoh masyarakat. Hasil dari penelitian ini yaitu Respon istri terhadap suami yang kecanduan bermain *game online higgs domino island* dapat dikatakan sangat tidak baik. Respon yang diberikan adalah respon-respon negatif terhadap *game* tersebut. Kebanyakan para istri mengeluh karena suaminya bermain *game online higgs domino island* yang menyebabkan sering terjadinya keributan dalam Rumah Tangga. Dampak positif yang diberikan *game online higgs domino island* hanya sebatas kesenangan dan bersifat hiburan untuk mengisi waktu luang bagi suami yang gemar bermain *game* tersebut. Selain itu juga ada yang mengatakan bisa meningkatkan konsentrasi dan menambah teman. Selain itu, dampak negatif yang ditimbulkan dari *game online higgs domino island* tersebut pada kenyataannya lebih banyak dan berbahaya jika dibandingkan dengan dampak positif yang ada. Diantara dampak negatif yang ditimbulkan yaitu munculnya sifat boros, malas bekerja, kurang waktu bersama keluarga, sering melalaikan kewajiban beribadah, melalaikan kewajiban nafkah bagi keluarga, sering terjadi keributan dalam rumah tangga, bahkan dalam beberapa kasus sampai pada tindak kriminal pencurian dan masih banyak lagi dampak negatif lainnya.

Kata Kunci: *Respons Istri, Game Online, Higgs Domino Island*

KATA PENGANTAR



Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT dengan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi penelitian dengan judul “**Respons Istri Terhadap Suami Yang Bermain Game Online Higgs Domino Island Pada Masyarakat Gampong Lampuuk Kecamatan Lhoknga Kabupaten Aceh Besar**”. Selanjutnya shalawat beserta salam pada junjungan alam Nabi Muhammad SAW, beserta kepada keluarga, para sahabat, dan para alim ulama.

Adapun maksud dan tujuan dari penyusunan skripsi skripsi ini yaitu untuk memenuhi sebagian syarat guna penulisan skripsi dalam rangka untuk memperoleh gelar sarjana pada Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry. Dalam penulisan skripsi ini penulis telah banyak mendapat bimbingan, dorongan semangat serta bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah *Subhanahu Wa Ta'ala*, karena dengan izin-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan berbagai macam kemudahan berbagai jalan.
2. Prof. Dr. Mujiburrahman, M.Ag., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.
3. Dr. Kusmawati Hatta, M.Pd, selaku Dikan Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry Banda Aceh.
4. Drs. Baharuddin, M.Si., dan Fairus, S.Ag., M.A., selaku Pembimbing 1 dan Pembimbing 2 yang telah memberikan bimbingan dan banyak masukan untuk kesempurnaan skripsi ini.
5. Syahril Furqany, S.I.Kom., M.I.Kom. dan ibu Hanifah, S.Sos.I, M., selaku Ketua Prodi dan Sekretaris Prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam.

6. Allah menambahkan nikmat yang tak terhingga dengan menjadikan peneliti terlahir dari pasangan hebat, terima kasih kepada Ayah tercinta Syafruddin, SKM dan Ibu tercinta (Alm.) Salmawati yang telah menjadi orang tua yang luar biasa dan selalu memberi do'a dan dukungan bagi peneliti. Serta kepada seluruh keluarga besar yang telah mendo'akan kelancaran bagi peneliti untuk kelancaran dalam penyusunan skripsi ini.
7. Seluruh dosen Prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam yang senantiasa memberikan ilmu pengetahuan dan bimbingan selama perkuliahan.
8. Terima kasih kepada sahabat-sahabat tersayang telah memberikan do'a serta dukungan kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. Teman-teman mahasiswa seangkatan 2017 yang saya cintai saling bekerja sama dan saling membantu, memberi masukan untuk penulis.

Penulis tidak dapat membalas semua kebaikan yang telah diberikan kepada penulis, hanya kepada Allah SWT penulis serahkan semua kebaikannya. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, maka dari itu, segala kritikan dan saran yang membangun sangat diharapkan dari berbagai pihak. Demikian semoga skripsi skripsi ini semoga dapat berguna bagi siapa saja yang membacanya.

جامعة الرانيري
A R - R A N I R Y

Banda Aceh, 16 Desember 2022

Penulis,



Salsabila

DAFTAR ISI

LEMBARAN JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH.....	i
ABSTRAK	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
BAB 1 PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	9
C. Tujuan Penelitian	11
D. Manfaat Penelitian.....	11
E. Definisi Operasional.....	12
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Teori Respons	14
1. Pengertian Respons	14
2. Penyebab Terbentuknya Respons	15
3. Macam-macam Respons	16
4. Hubungan Respons Dan Perilaku	17
B. Game Online	18
1. Pengertian Game Online	18
2. Kategori Game Online	20
3. Dampak Game Online Di Indonesia	21
4. Game Online Higgs Domino Island	23
5. Sejarah Game Online Higgs Domino Island	24
C. Game Online Dan Rumah Tangga	25
1. Pengertian Rumah Tangga	25
2. Rumah Tangga Sebagai Lembaga Terkecil	27

3.	Rumah Tangga Sebagai Madrasah	28
D.	Islam Dan Game Online	29
1.	Pengertian Perjudian	29
2.	Hubungan Dasar Larangan Maysir Atau Perjudian	30
3.	Pandangan Islam Terhadap Game Online	34
E.	Penelitian Terdahulu Yang Relevan	35
BAB III	METODE PENELITIAN	
A.	Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	39
B.	Kehadiran Peneliti.....	41
C.	Informan Penelitian.....	41
D.	Sumber Data.....	42
E.	Teknik Pengumpulan Data.....	44
F.	Teknik Analisis Data.....	46
G.	Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data.....	48
H.	Tahapan Penelitian.....	50
BAB IV	DATA DAN HASIL PENELITIAN	
A.	Profil Lokasi Penelitian.....	52
B.	Hasil dan Pembahasan.....	53
1.	Respons Istri Terhadap Suami Bermain <i>Game online</i> Chip Higgs Domino#Pada Masyarakat Gampong Lampuuk Kecamatan Lhoknga Kabupaten Aceh Besar	54
2.	Dampak Penggiat Game Higgs Domino Pada Masyarakat Gampong Lampuuk Kecamatan Lhoknga Kabupaten Aceh Besar	57
BAB V	PENUTUP	
A.	Kesimpulan	72
B.	Saran.....	73
	DAFTAR PUSTAKA	75
	DAFTAR LAMPIRAN	79
	RIWAYAT HIDUP	82

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Informan Penelitian



DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1. Peta Gampong Lampuuk



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Era modern ini perkembangan teknologi dan informasi dan komunikasi semakin pesat, hal ini telah mempengaruhi hampir seluruh aspek kehidupan dan kegiatan masyarakat. Dengan adanya jaringan informasi yang bersifat terbuka memungkinkan manusia untuk berinteraksi dan bertransaksi secara langsung dan cepat ke berbagai belahan dunia. Berbagai macam keperluan juga dapat diakses dengan menggunakan teknologi yang canggih dan memadai yang disertai dengan jaringan internet. Dengan memakai internet, seluruh jaringan komputer dapat saling terhubung dan berkomunikasi ke seluruh dunia tanpa mengenal batas geografis dan waktu.¹

Dewasa ini, dunia secara keseluruhan menyatu dengan dunia *cyber* ataupun biasa disebut dengan dunia maya. Semua bidang kehidupan telah mendapat banyak manfaat dari kemajuan ilmiah dan teknologi yang telah terjadi begitu cepat. Salah satu manfaatnya adalah ketersediaan game elektronik dan visual, kadang-kadang dikenal sebagai game online, sebagai sumber hiburan.²

Permainan *higgs domino* merupakan semacam permainan kartu generik. Di Indonesia biasanya berbentuk kartu kecil berukuran 3x4 cm, berwarna dasar kuning terdapat endol-endol yang berfungsi sebagai ptidaknti angka. Domino dimainkan menggunakan ubin persegi panjang kecil yang digunakan sebagai kartu

¹ Nirwan, *Game Online Higgs Domino Dalam Pandangan Pendidikan Agama Islam*, Skripsi Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Makassar, 2022, hlm. 1

² A. Rini, *Menanggulangi Kecanduan Game Online Pada Anak*, (Jakarta: Pustaka Mina, 2011), hlm. 47

domino, yang merupakan titik terbagi dua bagian atas dan bawah dibatasi oleh garis ditengah kartu.³

Penggiat permainan *higgs domino* ini dimainkan secara online. Meskipun mengandalkan keberuntungan atau hoki, namun perlu dipahami terlebih dahulu mengenai dasar-dasar dalam permainan domino online ini. Permainan *higgs domino island* ini dimainkan oleh 2-4 orang dalam setiap putarannya. Setiap pemain akan dibagikan 7 (tujuh) buah kartu yang harus dikombinasikan menjadi 2 (dua) pasang nilai. Pemain yang menghabiskan kartu pertama dengan lawan jenis atau nilai kombinasi terendah akan keluar sebagai pemenang. Nilai kartu ini dilihat dari penjumlahan 2 (dua) kartu dengan pengambilan angka belakangnya saja. Masing-masing pemain akan diberikan 7 (tujuh) buah kartu jika dimainkan 4 (empat) orang. Pada saat permainan berlangsung pemain saling bertaruh koin, jika salah satu pemain tidak bisa mengeluarkan kartu untuk bermain dengan lawan pemain lainnya maka koin si pemain tersebut akan dipotong sebanyak 150 koin untuk diberikan kepada pihak lawan pemain dengan koin yang diberikan oleh aplikasi *game online higgs domino island*.⁴

Game online *higgs domino* adalah salah satu dari banyak game online yang tersedia yang saat ini sangat terkenal dan digunakan untuk tujuan komersial. Sebuah *game online higgs domino* memungkinkan untuk bermain slot, poker, dan gable. Dalam permainan yang disebutkan di atas, taruhan ditempatkan menggunakan *chip* daripada uang sungguhan. *Game online higgs domino* juga

³ Rahayu, E, *Permainan Game Online Aplikasi Higgs Domino Island Ditinjau Dari Pendapat Hukum Mazhab Syafi'I*, Skripsi UIN Sumatera Utara, 2020, hlm. 1

⁴ Febryani Umakamea, *Perilaku Sosial Penggiat Game Higgs Domino di Kota Makassar (Dalam Tinjauan Post Modern)*, Skripsi Prodi Pendidikan Sosiologi Universitas Muhammadiyah Makassar, hlm. 2

menampilkan menu *trading* atau transaksi chip untuk jual beli. Syarat utama untuk memainkan *game* ini adalah *chip*, dalam *game online higgs domino* disediakan *chip* secara terbatas, jadi pemain *game* bisa menggunakannya secara cuma-cuma untuk memainkan *game* ini.

Semakin sering pemain *game* memainkannya maka semakin berkurang *chip* yang terdapat di dalam *game* tersebut karena tidak semua orang beruntung dan mendapat kemenangan, pada akhirnya pemain *game* mencari alternatif untuk mendapatkan chip tersebut dengan cara transaksi jual beli, yaitu dengan cara membeli chip milik orang lain yang lebih beruntung. Hal ini dilakukan agar pemain *game* bisa terus memainkan *game online higgs domino*.

Pada dasarnya Islam tidak melarang berbagai hiburan dan permainan bagi umat Islam. Asalkan tidak melanggar syariat Islam seperti penipuan terhadap orang lain, kemungkinan menyakiti, memperlihatkan bagian tubuh atau aurat wanita kepada seseorang yang bukan mahramnya, permainan yang mengandung unsur perjudian serta terdapat unsur menyakiti hewan.⁵

Islam melarang permainan apa pun yang melibatkan perjudian karena salah satu elemen perjudian adalah melibatkan untung dan rugi. Akibatnya, berjudi untuk bersenang-senang atau menghabiskan waktu sangat dilarang bagi umat Islam. Menjadikan perjudian sebagai sumber penghasilan adalah hal lain. "Permainan yang menawarkan keuntungan tanpa melalui saluran yang sah menurut hukum syariah," menurut tujuh ahli Fiqh, adalah apa yang dimaksud dengan istilah "perjudian." Orang-orang yang memainkan permainan judi yang

⁵ Yusul al-Qardawi, *Fikih Hiburan*, Terj. Dimas Hakamsyah (Jakarta: Pustaka al-Kausar, 2005), hlm. 59

berharap mendapatkan keuntungan dengan menghasilkan uang melalui cara yang mudah.

Keuntungan seperti yang disebutkan di atas akan mendorong seseorang untuk tenggelam pada fantasi dan angan-angan karena, jika dia menang, dia akan mendapatkan manfaat tanpa melakukan lebih banyak usaha. Keberhasilannya akan memotivasinya untuk mengulangi kemenangan berikut untuk menuai hasil yang lebih besar lagi. Namun, jika dia kalah, keinginan akan muncul untuk bermain lagi dalam upaya untuk menebus kekalahan awalnya. Perputaran permainan judi seperti itu berpotensi menyebabkan manusia menjadi lalai dan melupakan penciptanya.

Pembahasan tentang *game online higgs domino* adalah studi yang menarik, karena sedang menjadi trend di semua kalangan. Bahkan pada rapat kerja Komite I Dewan Perwakilan Daerah (DPD) RI dengan Menteri Komunikasi dan Informatika yang membahas perkembangan teknologi informasi dan internet di daerah, Fachrul Razi (Ketua Komite I DPD RI) mengusulkan kepada Menteri Komunikasi dan Informatika untuk segera memblokir aplikasi *game online higgs domino* di Aceh karena dinilai sangat meresahkan masyarakat.⁶

Dalam menanggapi banyaknya efek negatif yang ditimbulkan oleh permainan *game online higgs domino*, Majelis Permusyawaratan Ulama (MPU) Aceh mengharamkan serta melarang segala bentuk transaksi dan permainan *chip game online higgs domino* berdasarkan Fatwa MPU Aceh Nomor 1 Tahun 2016 tentang Judi *Online* dan Fatwa MPU Aceh Nomor 3

⁶ <https://prohaba.tribunnews.com/amp/2021/09/24/menteri-kominfo-diminta-blokir-stus-judi-online-dan-chip-higgs-domino-di-aceh> , diakses pada 09 Desember 2022, Pukul 08.38 WIB

Tahun 2019 tentang Hukum *Game PUBG*. Alasan dari pengharaman tersebut jelas, sebab terdapat unsur judi di dalam permainan tersebut. Efek dari keputusan yang dilakukan MPU Aceh tersebut menyebabkan banyak terjadi penangkapan-penangkapan yang dilakukan oleh aparat di tiap-tiap daerah Provinsi Aceh terhadap para pemain *game online higgs domino*. Sebagai contoh, polisi menangkap tiga agen *chip higgs domino* di Aceh Tengah. Berdasarkan putusan hakim Nomor 12/JN/2021/MS.Tkn dan Nomor 14/JN/2021/MS.Tkn dua dari tiga tersangka dinyatakan bersalah melakukan *jarimah maysir* seperti yang diatur dalam *uqubat*/pidana dalam pasal 19 Qanun Aceh Nomor 6 Tahun 2014 tentang hukum jinayat.⁷

Dalam praktek permainan *game online higgs domino island* di Aceh umumnya dan Kabupaten Aceh besar khususnya terdapat banyak kasus-kasus penangkapan setelah kebijakan tersebut dikeluarkan. Akan tetapi, pada kenyataannya adanya penangkapan bagi pihak yang masih memperjualbelikan *chip* atau koin untuk bermain *game* tersebut tidak juga membuat masyarakat jera untuk memainkan permainan yang sudah jelas diharamkan oleh MPU Aceh.

Dalam memainkan *game online higgs domino* ini sering muncul dan menyebabkan kecanduan. Hal ini disebabkan karena permainan yang memberikan keuntungan bagi yang menang yang bisa dijadikan lahan untuk komersial. Tidak sedikit didapati Kabupaten Aceh Besar orang-orang yang menjadi bandar *chip* atau koin yang biasanya dijual lebih murah kepada

⁷ Zakiyan Rifqa, *Pemahaman Pemain Game Online Higgs Domino Kecamatan Bebesan Kabupaten Aceh Tengah Terhadap Ayat-Ayat Tentang Judi*, Skripsi Fakultas Ushuluddin Universitas UIN Ar-Raniry Banda Aceh, 2021, hlm. 6

pemain daripada jika harus melakukan *top up* melalui aplikasi *game* secara langsung.

Rasa kecanduan yang muncul juga disebabkan karena rasa tidak ingin kalah dan ingin membalas kekalahan pada permainan sebelumnya sampai pemain bisa memenangkan *game* tersebut dan mendapatkan keuntungan yang berlipat ganda. Hal inilah yang menyebabkan kenapa para pemain yang gemar bermain *game online higgs domino* betah memainkan permainan tersebut hingga lupa waktu.

Kecanduan yang ditimbulkan oleh *game online higgs domino island* tersebut sangat berbahaya. WHO (*World Health Organization*) mendefinisikan kecanduan *game online* sebagai gangguan mental yang termasuk dalam *International Classification of Disease (ICD-11)*. Hal ini ditandai dengan kontrol yang buruk atas *game*, dimana *game* diberi prioritas lebih tinggi daripada aktivitas lainnya. Perilaku ini terus berlanjut meskipun memiliki konsekuensi negatif baginya. Sebuah studi menunjukkan bahwa kecanduan *game online* lebih sering terjadi pada remaja. Akan tetapi tidak menutup kemungkinan jika kecanduan *game online* juga terjadi pada orang dewasa.⁸

Di Kabupaten Aceh Besar sendiri efek dari kecanduan *game online higgs domino island* sangat besar dan berbahaya bagi masyarakat. Dalam berita yang penulis kutip dari merdika.com ada sebanyak 315 orang istri di Kabupaten Aceh Besar yang melakukan gugatan cerai kepada suaminya yang salah satu penyebabnya adalah *game online*. Mahkamah Syar'iyah (MS)

⁸ Hadisaputra, *Fenomena kecanduan game online di Kalangan Remaja Pedesaan (Studi Kasus Dua Desa di Sulawesi Selatan)*, Edu Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan Volume 2 Nomor 2 Agustus 2022, hlm. 392

Jantho menyebutkan bahwa perkara perceraian istri gugat suami di Kabupaten Aceh Besar sepanjang tahun 2021 mencapai 315 perkara. Dari jumlah tersebut sebanyak 308 perkara diakibatkan perselisihan yang terjadi terus menerus dalam rumah tangga hingga memilih berpisah. Salah satu faktor yang mengakibatkan terjadinya perselisihan dalam rumah tangga adalah karena suami yang kecanduan bermain *game online higgs domino island*.⁹

Selain itu masih ada kasus lainnya yang disebabkan karena kecanduan bermain *game online higgs domino* seperti yang penulis kutip dari Mahkamah Syar'iyah (MS) Jantho, dimana seorang suami digugat cerai istrinya karena terlibat perjudian online *higgs domino*. Parahnya lagi, sang suami sampai berhutang kepada mertuanya dengan alasan untuk modal bisnis. Akan tetapi kemudian ia merekayasa dugaan perampokan dengan kekerasan berdalih uang tersebut telah dirampok di jalan. Untuk meyakinkan bahwa benar telah dirampok, sang suami sampai menusuk dirinya sendiri lalu melaporkannya ke pihak berwajib. Dalam kasus ini yang paling merasakan dampak besar dari suami yang kecanduan *game online higgs domino* adalah anak laki-laki yang berusia 7 (tujuh) tahun yang harus hidup tanpa kasih sayang lengkap dari kedua orang tuanya yang sudah bercerai.¹⁰

Berdasarkan observasi awal yang telah peneliti lakukan di Gampong Lampuuk Kecamatan Lhoknga Kabupaten Aceh Besar, penulis mendapati bahwa kecanduan *game online* tidak hanya terjadi pada remaja saja, akan tetapi

⁹<https://m.merdika.com/peristiwa/315-istri-di-aceh-besar-gugat-cerai-suami-game-online-salah-satu-sebabnya.html> , diakses pada 09 Desember 2022, Pukul 14.00 WIB.

¹⁰ <https://ms-jantho.go.id/gara-gara-chip-domino-suami-utang-ke-mertua-dan-rekayasa-prampokan-istri-gugat-cerai/> , diakses pada 09 Desember 2022, Pukul 14.43 WIB

juga terjadi pada orang dewasa bahkan yang sudah menikah. Sifat kecanduan yang ditimbulkan oleh *game online higgs domino* ini tentunya memiliki dampak yang akan mempengaruhi kehidupan dalam berumah tangga dan bermasyarakat. Dampak yang nantinya akan ditimbulkan tersebut dapat berupa dampak positif maupun dampak negatif.

Dalam kasus suami yang gemar dan memiliki kecanduan terhadap *game online higgs domino island* cukup menjadi hal yang sangat menarik untuk diteliti, pasalnya yang merasakan dampak baik positif maupun negatif dari bermain *game online higgs domino island* ini bukan hanya pribadi pemain, akan tetapi juga dirasakan oleh orang-orang yang berada disekitar suami yang kecanduan bermain *game online higgs domino* tersebut termasuk khususnya istri dan anak.

Berdasarkan hasil wawancara awal bersama para istri dari suami yang gemar bermain *game online higgs domino island* di Gampong Lampuok Kecamatan Lhoknga Kabupaten Aceh Besar, para suami yang kecanduan bermain *game online higgs domino* seringkali membuat para istri kesal lantaran para suami mereka banyak menunjukkan dampak-dampak negatif dari bermain *game online higgs domino island* tersebut. Dampak yang ditimbulkan sendiri berbeda-beda, mulai dari kelalaian suami dalam memberi nafkah keluarga, suami yang bermain *game online* hingga lupa waktu, suami yang mengabaikan kewajiban dalam beribadah dan keluarga, serta suami yang malas bekerja dan kurang memperhatikan keluarga, dan lain sebagainya.

Dampak negatif yang muncul lebih besar dan banyak daripada dampak positif dari bermain *game online* ini tentunya membuat para istri memberikan respon terhadap kebiasaan suami yang menyebabkan Rumah Tangga menjadi tidak harmonis dan keluarga juga kurang mendapatkan perhatian karena sang suami lebih memilih asik dengan permainan *game online higgs domino island* tersebut.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, Peneliti tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut mengenai bagaimana respons para istri terhadap suami mereka yang sering bermain *game online higgs domino* bahkan sampai pada tahap kecanduan, dengan mengangkat judul penelitian **“Respons Istri Terhadap Suami Bermain *Game online Chip Higgs Domino* Pada Masyarakat Gampong Lampuuk Kecamatan Lhoknga Kabupaten Aceh Besar.”**

B. Identifikasi dan Rumusan Masalah

1. Identifikasi Masalah

- a). Pada dasarnya permainan diciptakan sebagai sarana hiburan yang dapat dimainkan untuk mengisi waktu luang dan bermain bersama keluarga. Akan tetapi, seiring perkembangan zaman dan teknologi tujuan tersebut berubah haluan. *Game online higgs domino* merupakan *game online* yang bisa dimainkan melalui perangkat android dan IOS dengan internet yang muncul pada abad ke-20. Sejak *game* tersebut muncul sudah begitu banyak dampak yang diberikan kepada pemainnya, tidak terkecuali bagi keluarga di Gampong Lampuuk

Kecamatan Lhoknga Kabupaten Aceh Besar. *Game online higgs domino* ini menjadi salah satu penyebab sering terjadinya keributan dalam rumah tangga di Gampong Lampuuk, dan bahkan dampak yang diberikan bisa lebih dari itu sehingga mengakibatkan para istri dari pemain *game online* tersebut bereaksi dengan memberikan respons mereka terhadap suami yang gemar bermain *game online higgs domino* tersebut.

- b). Setiap permainan *game online* pasti memiliki dampak negatif dan positif, begitu juga dengan *game online higgs domino island*. Akan tetapi pada kenyataannya dampak negatif yang ditimbulkan bisa saja lebih besar daripada dampak positifnya. Sehingga hal ini menyebabkan *game* tersebut ditolak oleh masyarakat bahkan dalam praktik keagamaan sekalipun karena mengandung unsur *mudharat* yang lebih besar.

2. Rumusan Masalah

Berdasarkan beberapa permasalahan yang sudah penulis jelaskan di latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana respons istri terhadap suami yang gemar bermain *game online chip higgs domino* pada masyarakat Gampong Lampuuk Kecamatan Lhoknga Kabupaten Aceh Besar ?

- b. Apa saja dampak negatif dan positif terhadap suami yang gemar bermain *game online higgs domino* pada masyarakat Gampong Lampuuk Kecamatan Lhoknga Kabupaten Aceh Besar ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Respons istri terhadap suami yang gemar bermain *game online higgs domino* pada masyarakat Gampong Lampuuk Kecamatan Lhoknga Kabupaten Aceh Besar.
2. Dampak negatif dan positif terhadap suami yang gemar bermain *game online chip higgs domino* pada masyarakat Gampong Lampuuk Kecamatan Lhoknga Kabupaten Aceh Besar.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian terkait dengan respons istri terhadap suami bermain *game online chip higgs domino* pada masyarakat Gampong Lampuuk Kecamatan Lhoknga Kabupaten Aceh Besar dapat memberikan manfaat antara lain:

1. Secara Teoritis

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai tambahan informasi dan menambah wawasan bagi penulis dan pembaca mengenai bentuk yang diindikasikan memiliki kemiripan dengan unsur maysir yang ada dalam suatu permainan.
2. Secara Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan bisa berguna bagi para pengguna aplikasi game tersebut, yaitu untuk lebih memberikan kesadaran dan pemahaman

yang lebih tentang syariat. Terutama pada kegiatan bermuamalah agar memahami sejauh mana batasan yang diberikan syariat, serta dapat memahami peran dan perasaan istri bagi suami yang kerap dan gemar bermain game tersebut.

E. Definisi Operasional

1. Respons

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia respon memiliki arti tanggapan, reaksi dan jawaban. Tanggapan diartikan sebagai sesuatu yang muncul akibat adanya sebuah peristiwa ataupun masih bersifat gejala peristiwa. Secara umum respon atau tanggapan dapat diartikan sebagai hasil atau kesan yang didapat (ditinggal) dari pengamatan tentang subjek, peristiwa atau hubungan-hubungan yang diperoleh dengan menyimpulkan informasi dan menafsirkan pesan-pesan.

2. *Game online*

Secara bahasa, game berasal dari bahasa Inggris yaitu *game* yang artinya permainan. Dalam bahasan ini, permainan adalah sebuah video yang dapat dimainkan oleh pemain melalui alat permainan seperti komputer atau laptop, dan smartphone. Sedangkan secara terminologi *game online* berasal dari dua kata, yaitu *game* dan *online*. *Game* adalah permainan dan *online* adalah terhubung dengan internet. *Game online* adalah aktivitas yang dilakukan untuk *fun* atau kesenangan, yang memiliki aturan sehingga ada yang menang dan ada yang kalah yang dilakukan melalui jejaring internet¹¹.

¹¹ Baby Cher Stores, "Teori *Game online*", Official Website of Baby Cher Stores. <https://www.scribd.com/doc/91529393/TEORI-Game-Online-Keterampilan-Sosial> (15 Juni 2022).

3. *Higgs Domino Island*

Higgs Domino Island adalah semacam permainan kartu generik. Di Indonesia biasanya berbentuk kartu kecil berukuran 3x4 cm, berwarna dasar kuning terdapat endol-endol yang berfungsi sebagai pengganti angka. Domino dimainkan menggunakan ubin persegi panjang kecil yang digunakan sebagai kartu domino, yang merupakan titik terbagi menjadi dua bagian atas dan bawah dibatasi oleh garis ditengah kartu. Permainan *Higgs Domino* ini dimainkan secara online¹².



¹² <https://id.m.wikipedia.org/wiki/Domino>

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Teori Respons

1. Pengertian Respons

Respons berasal dari kata *response* yang berarti jawaban, balasan atau tanggapan (*reaction*).¹³ Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia respons memiliki arti tanggapan, reaksi dan jawaban. Tanggapan diartikan sebagai sesuatu yang muncul akibat adanya sebuah peristiwa ataupun masih bersifat gejala peristiwa. Secara umum respons atau tanggapan dapat diartikan sebagai hasil atau kesan yang didapat (ditinggal) dari pengamatan tentang subjek, peristiwa atau hubungan-hubungan yang diperoleh dengan menyimpulkan informasi dan menafsirkan pesan-pesan. Soenarjo (2011) menyatakan bahwa respons dalam komunikasi merupakan kegiatan komunikasi yang diharapkan mempunyai hasil atau setelah komunikasi dinamakan efek. Suatu kegiatan komunikasi itu memberikan efek berupa respons dari komunikasi terhadap sesuatu pesan yang dilancarkan oleh komunikator.¹⁴

Selain itu, Ahmad Subandi (2003) juga mengemukakan bahwa respons dengan istilah baik (*feedback*) yang memiliki peranan atau pengaruh yang besar dalam menentukan baik atau tidaknya suatu komunikasi. Selanjutnya menurut Saifuddin Azwar (2011) respons merupakan suatu reaksi atau

¹³ Jhon. M. Echoles dan Hasan Shadily, *Kamus Bahasa Inggris-Indonesia*, Cet. Ke-27, (Jakarta: PT. Gramedia, 2003), hlm. 481.

¹⁴ <https://eprints.umm.ac.id/41177/3/BAB%20II.pdf> , diakses pada 10 Desember 2022, Pukul 23.45 WIB.

jawaban yang bergantung pada suatu stimulus, respon hanya timbul apabila individu dihadapkan pada stimulus yang menghendaki adanya reaksi individu. Respon yang diberikan seseorang dapat berwujud dalam bentuk yang baik maupun buruk, positif atau negatif, menyenangkan atau tidak menyenangkan.¹⁵

2. Penyebab Terbentuknya Respon

Tanggapan yang dilakukan seseorang dapat terjadi jika terpenuhi faktor penyebabnya. Hal ini perlu diketahui agar individu yang bersangkutan dapat menanggapi dengan baik, pada proses awalnya individu mengadakan tanggapan tidak hanya dari stimulus yang ditimbulkan oleh keadaan sekitar. Tidak semua stimulus itu mendapat respon dari individu, karena individu melakukannya terhadap stimulus yang ada persesuaian atau yang menarik dirinya. Dengan demikian maka stimulus juga bergantung pada individu itu sendiri. Dengan kata lain, stimulus akan mendapatkan pemilihan dan individu akan bergantung pada 2 (dua) faktor yaitu:¹⁶

- a. Faktor Internal, yaitu faktor yang ada dalam individu manusia itu sendiri dari 2 (dua) unsur yakni rohani dan jasmani. Seseorang yang memberikan tanggapan terhadap stimulus tetap dipengaruhi oleh eksistensi kedua unsur tersebut. Apabila salah satu unsur mengalami gangguan, maka akan mengakibatkan hasil tanggapan yang berbeda intensitasnya pada diri individu yang melakukan

¹⁵ Saifuddin Azwar, *Sikap Manusia Teori dan Pengukurannya Respon*, (Bandung: Bina Cipta, 2011), hlm. 17

¹⁶ Bimo Walsito, *Psikologi Umum*, (Yogyakarta: Universitas Gadjah Mada, 1999), hlm. 55.

tanggapan atau akan berbeda tanggapannya antara satu orang dengan orang lain. Unsur jasmani atau fisiologis meliputi keberadaan, ketuhanan dan cara kerja atau alat indera, urat syaraf dan bagian-bagian tertentu pada otak. Unsur-unsur rohani dan fisiologisnya yang meliputi keberadaan dan perasaan (*feeling*), akal, fantasi, pandangan jiwa, mental, pikiran, motivasi dan sebagainya.

- b. Faktor Eksternal, yaitu faktor yang ada pada lingkungan. Faktor ini intensitas dan jenis benda perangsang atau yang menyebutnya dengan faktor stimulus. Bimo Walgio menyatakan bahwa faktor psikis berhubungan dengan objek yang menimbulkan stimulus dan stimulus tersebut akan mengenai alat indera.

3. Macam-Macam Respons

Dalam buku Psikologi Komunikasi dijelaskan bahwa menurut *Steven M. Chaffe* bahwa macam-macam respons terbagi menjadi 3 (tiga) bagian, yaitu:

- a. Respons Kognitif, yaitu respons yang berkaitan erat dengan pengetahuan keterampilan dan informasi seseorang mengenai sesuatu. Respons ini timbul apabila adanya perubahan terhadap yang dipahami atau dipersepsi oleh khalayak. Efek kognitif adalah akibat yang muncul pada diri komunikan yang sifatnya informatif bagi dirinya, dalam efek kognitif ini bagaimana media massa dapat

membantu khalayak dalam mempelajari informasi yang bermanfaat dan mengembangkan keterampilan kognitif.¹⁷

- b. Respons afektif, yaitu respons yang berhubungan dengan emosi, sikap dan menilai seseorang terhadap sesuatu. Respons ini timbul apabila ada perubahan yang disenangi khalayak terhadap sesuatu. Tujuan respons afektif bukan hanya sekedar memberitahu kepada khalayak agar menjadi tahu tentang sesuatu, tetapi lebih dari itu, setelah mengetahui informasi yang diterimanya, khalayak diharapkan dapat merasakannya.¹⁸
- c. Respons konatif, yaitu respons yang berhubungan dengan perilaku nyata, yang meliputi tindakan atau kebiasaan.¹⁹

4. Hubungan Respons dan Perilaku

Perilaku adalah segenap manifestasi hayati individu dalam berinteraksi dalam lingkungan, mulai dari perilaku yang paling nampak sampai yang tidak tampak, dari yang dirasakan sampai paling yang tidak dirasakan.²⁰ Perilaku merupakan hasil daripada segala macam pengalaman serta interaksi manusia dengan lingkungannya yang terwujud dalam bentuk pengetahuan, sikap dan tindakan. Perilaku merupakan respons atau reaksi seorang individu terhadap stimulus yang berasal dari luar maupun dari dalam dirinya.

¹⁷ Bimo Walgito, *Psikologi Sosial: Sebuah Pengantar*, (Yogyakarta: Andi, 2002), hlm. 80

¹⁸ Sumarno, dkk., *Filsafat dan Etika Komunikasi* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2007)

¹⁹ Jalaludin Rakhmat, *Psikologi Komunikasi*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2004), cet. Ke-21, hlm. 218

²⁰ Rina Oktaviana, *Hubungan Antara Kelompok Teman Sebaya Dengan Perilaku Seksual Pranikah Pada Remaja di Kelurahan "X" Palembang*, Jurnal Ilmiah PSYCHE Vol. 9 No. 1 Juli 2015: 11-26

Skinner dan Notoatmodjo (2011) merumuskan bahwa perilaku merupakan respons atau reaksi seseorang terhadap stimulus (rangsangan dari luar). Pengertian ini dikenal dengan teori “S-O-R” atau “*Stimulus-Organisme-Respons*”. Respons dibedakan menjadi dua yaitu:

- a. Respons *respondent* atau Reflektif, yaitu respon yang dihasilkan oleh rangsangan-rangsangan tertentu. Biasanya respons yang dihasilkan bersifat relatif tetap disebut juga *eliciting stimuli*. Perilaku emosional yang menetap misalnya orang akan tertawa apabila mendengar kabar gembira atau lucu, sedih jika mendengar musibah, kehilangan dan gagal serta minum ketika merasa haus.
- b. Operan Respons
Respons *operant* atau instrumental respon yang timbul dan berkembang diikuti oleh stimulus atau rangsangan lain berupa penguatan. Perangsang perilakunya disebut *reinforcing stimuli* yang berfungsi memperkuat respon. Misalnya, petugas kesehatan melakukan tugasnya dengan baik dikarenakan gaji yang diterima cukup, kerjanya yang baik menjadi stimulus untuk memperoleh promosi jabatan.

B. Game online

1. Pengertian Game online

Game online merupakan permainan video yang dimainkan selama beberapa bentuk jaringan komputer, menggunakan komputer pribadi atau

konsol video game. Jaringan ini biasanya internet atau teknologi setara, tetapi game selalu digunakan apapun teknologinya saat ini. Perluasan *game online* telah mencerminkan keseluruhan perluasan jaringan komputer dari jaringan lokal kecil ke internet dan pertumbuhan akses internet itu sendiri.

Game online adalah teknologi daripada genre, sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama daripada pola tertentu gameplay. Salah satu keuntungan dari *game online* adalah kemampuan untuk terhubung ke permainan *multiplayer*, meskipun *single-player game online* yang cukup umum juga. Keuntungan kedua dari *game online* adalah permainan tidak memerlukan pembayaran. Juga ketiga yang perlu diperhatikan adalah ketersediaan berbagai jenis permainan untuk semua jenis pemain game.²¹

Saat ini *game online* bisa menjadi ajang bisnis bagi seseorang yang sudah mahir dalam memainkannya. Bahkan *game online* ini tidak hanya tersedia di komputer saja. Namun bisa diakses melalui handphone masing-masing yang berbasis android maupun IOS. Dimana jika ingin memiliki *game online* yang kita inginkan hanya tinggal mengakses melalui aplikasi *play store* atau *apple store*, bahkan bermain *game online* sendiri pada saat ini bisa dimainkan dengan pemain lain karena dengan hal itu akan terasa lebih nyata dan menantang jika dimainkan. Tidak heran jika saat ini *game online* mengalami perkembangan yang sangat pesat karena banyak sekali yang memainkannya.²²

²¹ Krista Surbakti, *Pengaruh Game online Terhadap Remaja*, Jurnal Curere Vol. 1 No. 1 April 2017, hlm. 30-31

²² Darma, Jarot S, Shenia Ananda, *Buku Pintar Menguasai Internet*, (Jakarta Selatan: PT. Transmedia, 2009), hlm. 399

Perkembangan *game online* sendiri tidak lepas juga dari perkembangan teknologi komputer dan jaringan komputer itu sendiri. Meledaknya *game online* sendiri merupakan cerminan dari pesatnya jaringan komputer yang dahulunya berskala kecil (*small local network*) sampai menjadi internet dan terus berkembang sampai sekarang.

2. Kategori *Game online*

Game online merupakan salah satu jenis permainan komputer yang memanfaatkan media jaringan komputer baik berupa LAN atau internet. Biasanya *game online* disediakan sebagai tambahan layanan dari perusahaan penyedia jasa online, atau dapat diakses langsung melalui sistem yang disediakan dari perusahaan yang menyediakan permainan tersebut.

Game online memiliki jenis yang banyak, mulai dari permainan yang sederhana sampai yang menggunakan grafik kompleks dan membentuk dunia virtual yang ditempati oleh banyak pemain sekaligus. Menurut Aji, ada beberapa pembagian game berdasarkan *genre* atau jenisnya:

a. *Shooter Game*

Game ini memiliki konsep game yang berjenis permainan tembak menembak. Game *genre* ini antara lain *Counter Strike*, *Point Blank*, *Call of Duty*.

b. *Adventure Game*

Game petualangan adalah game yang paling menarik untuk dikembangkan dan dimainkan. Game dengan konsep petualangan adalah jenis game awal yang nanti kemudian berkembang. Game

petualangan seperti *Mario Bross* dan *Sonic* adalah game yang terkenal pada tahun 90-an.

c. Action Game

Game *action* mengandalkan teknik dan kecepatan tangan untuk menyelesaikan permainan. *Action game* perkembangannya sering digabungkan dengan *adventure game* dan menjadi *genre* baru *action adventure game*, game yang mengandalkan teknik dan kecepatan tangan juga mempunyai jalan cerita yang menarik untuk diselesaikan. Game *genre* ini awalnya bisa dilihat di *Mortal Combat* dan *Street Fighter*.²³

3. Dampak Game Online di Indonesia

Game online dapat memberikan dampak baik yang bersifat negatif maupun positif. Dampak negatif dari bermain *game online* dapat menyebabkan kecanduan bermain *game online*. Menurut para pemain tidak tahu kapan akan dapat menyelesaikan game karena para pembuat game membuat para pemain ketagihan dengan cara membuat *gamers* mencapai suatu level atau posisi baru, ataupun memiliki kekuatan baru secara acak.²⁴ Kecanduan sendiri merupakan kondisi dimana individu merasakan ketergantungan terhadap suatu hal yang disenangi akibat kurangnya kontrol terhadap perilaku ingin mengulanginya secara terus menerus.

Adapun secara umum dampak negatif dari bermain *game online* antara lain sebagai berikut:

²³ C.Z. Aji, *Berburu Rupiah Lewat Game online*, (Jakarta Bounabooks, 2012), hlm. 35

²⁴ S. Margaretha, *Dampak Buruk Kecanduan Bermain Game Online* (Jakarta: Bahana, 2008), hlm. 80-81.

- a. Dapat menurunkan kesehatan.
- b. Menimbulkan sifat malas dan tindakan kriminal.
- c. Dapat membuat pemainnya lupa waktu, lupa belajar, lupa tugas dan tanggung jawab.
- d. Dapat membuat pemainnya tidak produktif karena waktunya habis dipergunakan untuk bermain *game online*.
- e. Dapat meningkatkan sifat agresivitas pemainnya, karena pengaruh aksi-aksi kekerasan yang terbiasa disaksikannya.
- f. Dapat menyebabkan anti-sosial, karena kerajinan main *game online*.
- g. Dapat menyebabkan ketegangan emosional antara orang tua dengan anak yang kecanduan.²⁵

Selain dampak negatif, juga masih terdapat dampak positif yang diambil secara umum dari *game online*, yaitu:

- a. Meningkatkan konsentrasi
- b. Meningkatkan koordinasi mata dan tangan
- c. Mengembangkan daya berpikir atau penalaran
- d. Meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris
- e. Meningkatkan kemampuan membaca
- f. Meningkatkan kemampuan mengetik
- g. Meningkatkan pengetahuan tentang komputer
- h. Menghibur, mengalihkan perhatian, dan mengurangi stres

²⁵ Kautsar, *Dampak Game Online Terhadap Prestasi Akademik Peserta Didik di MAN 3 Aceh Besar*, Skripsi Prodi PAI, UIN Ar-Raniry Banda Aceh, 2019, hlm. 19-20

i. Mendapat teman baru.²⁶

Dari beberapa dampak yang disebutkan, dapat disimpulkan bahwa bermain *game online* tidak hanya memiliki dampak negatif namun juga terdapat dampak positif apabila bermain *game online* dilakukan semata-mata hanya untuk mencari hiburan dan mengisi waktu luang, bukan sebagai rutinitas harian yang dilakukan hingga lupa waktu dan mengabaikan kewajiban.

4. Game Online Chip Higgs Domino

Game online Chip Higgs Domino merupakan salah satu varian perjudian modern yang saat ini marak digemari oleh masyarakat. Secara teknis, perjudian jenis ini sangat mudah dan fleksibel untuk dimainkan. Cukup meng-*install* aplikasi dan membuat akun *game Higgs Domino Island* sudah bisa mengakses beberapa jenis permainan secara *online*, diantaranya *domino*, *qiu-qiu*, dan yang paling digemari yaitu permainan slot.

Permainan slot *Higgs Domino Island* ini menggunakan *chip* atau koin yang digunakan sebagai taruhan untuk bermain. Semakin banyak *chip* yang dimiliki dan dijadikan sebagai modal, potensi kemenangan juga akan semakin besar. Apabila *chip* yang dimiliki kemudian habis, permainan (aplikasi) ini juga menyediakan solusi untuk mengisi ulang *chip*, tetapi dianggap mahal dan tidak sebanding antara uang yang dikeluarkan dengan *chip* yang didapatkan. Maka dari itu, beberapa masyarakat menggunakan kesempatan ini untuk

²⁶ Kautsar, *Dampak Game Online Terhadap Prestasi Akademik Peserta Didik di MAN 3 Aceh Besar, ..., hlm. 20*

menjadi bandar *chip* dan melakukan praktik jual beli *chip* yang dianggap masyarakat lebih murah dan sebanding dengan *chip* yang diperoleh.

Sebagai gambaran, jika pemain membeli melalui fasilitas *top up* untuk *chip* sebanyak 400M (400 juta) harus membayar Rp 60.000. Akan tetapi apabila pemain melakukan pembelian melalui jasa bandar *chip* harganya lebih murah, berkisar antara Rp 65.000 sampai Rp 80.000 untuk *chip* sebanyak 1 B (1 miliar).

Dalam permainan slot ini apabila seorang pemain menang jackpot sebesar 11 B (11 miliar) *chip*, jika dijual maka ia akan mendapatkan uang berkisar antara Rp 660.000 sampai Rp 880.000. Uang yang didapatkan akan menyesuaikan bergantung pada jumlah *chip* yang ditransaksikan bisa lebih sedikit maupun lebih banyak.²⁷

5. Sejarah Game Online Chip Higgs Domino

Perkembangan *game online* sendiri tidak lepas juga dari perkembangan teknologi komputer dan jaringan komputer itu sendiri. Meledaknya *game online* sendiri merupakan cerminan dari pesatnya jaringan komputer yang dulunya berskala kecil (*small local network*) sampai menjadi internet dan terus berkembang sampai sekarang.

Game online saat ini tidaklah sama seperti ketika *game online* diperkenalkan untuk pertama kalinya. Pada saat muncul pertama kalinya tahun 1960, komputer hanya bisa dipakai untuk 2 (dua) orang saja untuk bermain *game*. Lalu muncul komputer dengan kemampuan *time-sharing* sehingga

²⁷ Muhammad Riast Umar A.H., *Tinjauan Yuridis Terhadap Tindak Pidana Jual Beli Chip Online Higgs Domino Island (Studi Kasus Nomor 121/Pid.B/2021/PN.Bls)*, Skripsi Fakultas Hukum Universitas Hasanuddin Makassar, 2021, *hlm.* 34-36.

pemain yang bisa memainkan *game* tersebut bisa lebih banyak dan tidak harus berada di suatu ruangan yang sama (*Multiplayer Games*).

Game online higgs domino island pertama kali dirilis pada tahun 2018 tepatnya pada tanggal 12 November oleh pemilik pengembangannya yang sah yaitu *Higgs Game*. *Game* ini bersalah dari Tiongkok. Berbeda dengan jenis *game war*, *game* ini tidak mengharuskan pemainnya untuk mengatur strategi berperang. Akan tetapi mengasah cara berpikir dan sejauh mana keberuntungan untuk bisa menang.

Di Indonesia sendiri sejak *game* ini diterbitkan hingga sekarang penyebarannya sangat luas dan mencakup hampir ke seluruh Indonesia. Permainan ini juga telah di blokir di beberapa daerah di Indonesia, salah satunya di Provinsi Aceh dimana MPU Aceh mengeluarkan fatwa haram terhadap *game online higgs domino island* karena membawa banyak dampak negatif bagi para penggiat *game* tersebut.

C. *Game online* dan Rumah Tangga

1. Pengertian Rumah Tangga

Pengertian rumah tangga tidak tercantum dalam ketentuan khusus, akan tetapi dalam Pasal 1 ayat 30 Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1981 tentang Kitab Undang-Undang Hukum Acara Pidana menjelaskan tentang pengertian keluarga yang berbunyi “keluarga adalah mereka yang mempunyai hubungan darah sampai derajat tertentu atau hubungan perkawinan. Tujuan perkawinan sendiri adalah membentuk dan membina keluarga yang kekal,

bahagia lahir dan batin. Untuk itu suami istri harus saling membantu dan melengkapi, supaya masing-masing dapat mengembangkan kepribadiannya untuk mencapai kesejahteraan spiritual dan materil. Dengan demikian kata rumah tangga mencakup pengertian dan memberikan gambaran yang kuat adanya kehangatan, rasa aman dan cinta kasih.²⁸

Badan Pusat Statistik memberikan pengertian rumah tangga adalah sekelompok orang yang mendiami sebagian atau seluruh bangunan fisik dan biasanya tinggal serta makan dari satu dapur. Makan dari satu dapur berarti pembiayaan keperluan apabila pengurusan kebutuhan sehari-hari dikelola bersama-sama.

Jenis rumah tangga terdiri dari beberapa kategori dan dibedakan menurut jenis pemukiman, yaitu rumah tangga biasa dan rumah tangga khusus.

- a. Rumah tangga biasa, yaitu seseorang atau sekelompok orang yang mendiami sebagian atau seluruh bangunan fisik atau sensus, dan biasanya tinggal bersama dan makan dari satu dapur. Rumah tangga terdiri dari bapak, ibu, dan anak. Rumah tangga termasuk juga seorang yang menyewa kamar atau sebagian bangunan sensus tetapi makannya diurus sendiri. Keluarga yang tinggal pada bangunan sensus tetapi makannya dari satu dapur, asal kedua bangunan sensus terdapat dalam blok yang sama. Pondokan dengan pemondoknya kurang dari 10 (sepuluh) orang.

²⁸ Soeroso Moerti Hadiati, *Kekerasan Dalam Rumah Tangga Dalam Perspektif Yuridis-Viktimologis*, (Jakarta: Sinar Grafika, 2010), hlm. 62

Pemondokan dianggap sebagai anggota rumah tangga induk. Beberapa orang yang bersama-sama mendiami satu kamar dalam bangunan sensus walaupun mengurus makannya sendiri-sendiri dianggap satu rumah tangga biasa.

- b. Rumah tangga khusus, yaitu terdiri dari orang-orang yang tinggal di asrama yaitu tempat tinggal yang pengurusan kebutuhan sehari-harinya diatur oleh suatu yayasan atau badan. Orang-orang yang tinggal di lembaga pemasyarakatan, panti asuhan dan rumah tahanan. Sekelompok orang yang mondok dengan makan yang berjumlah lebih besar atau sama dengan 10 (sepuluh) orang.²⁹

2. Rumah Tangga Sebagai Lembaga Terkecil

Rumah tangga merupakan unsur lembaga terkecil dalam suatu masyarakat, rumah tangga terdiri dari beberapa orang yang disebut keluarga. Keluarga dapat terbentuk melalui ikatan perkawinan maupun hubungan darah. Perkawinan merupakan sarana untuk membentuk rumah tangga sebagai sebuah ikatan yang diakui oleh masyarakat di mana mereka tinggal sebagai pasangan suami isteri yang sah. Perkawinan tersebut dilaksanakan oleh orang yang sudah cukup umur tidak peduli profesi, suku bangsa, agama, kekayaan, tempat tinggal dan lain sebagainya.

Adanya ikatan perkawinaan mengindikasikan leburnya kepribadian suami dan isteri. Kedua belah pihak harus merasa saling memiliki dan saling menyatu sehingga kekurangan masing-masing sebisa mungkin ditutupi dengan

²⁹ <https://adoc.pub/download/bab-ii-kajian-pustaka-seluruh-bangunan-fisik-dan-biasanya-ti.html> , diakses pada 11 Desember 2022, Pukul 09.14 WIB.

melihat sisi positif atau kelebihan-kelebihan yang ada pada diri masing-masing. Dengan demikian hubungan kerja sama antara suami istri sebagai mitra sejajar dapat diwujudkan dengan jalinan pola sikap dan perilaku sehari-hari, baik dalam kehidupan keluarga maupun dalam kehidupan bermasyarakat.³⁰

Horton mendefinisikan bahwa seperti semua lembaga keluarga, keluarga merupakan suatu sistem norma dan tata cara yang diterima dalam menyelesaikan sejumlah tugas penting untuk anggotanya yang tidak mudah untuk didefinisikan.

3. Rumah Tangga Sebagai Madrasah

Pendidikan merupakan kebutuhan penting bagi semua manusia, karena dengan manusia yang berpendidikan dapat merubah tatanan kehidupan dirinya sendiri dan kehidupan sosial masyarakat di sekitarnya. Peranan pendidikan sangat menentukan peradaban suatu kondisi masyarakat dan wilayah dalam sebuah negara.

Adapun pendidikan dasar yang diterima seseorang adalah dari pendidikan keluarga. Keluarga sebagai tempat tumbuh dan berkembang di dalamnya pasti terdapat nilai-nilai pendidikan yang dapat menentukan karakter seseorang. Abdullah mendefinisikan bahwa pendidikan keluarga adalah segala usaha yang dilakukan oleh orang tua berupa pembiasaan dan improvisasi untuk membantu perkembangan pribadi anak. Dalam hal ini peran orang tua tidak hanya menjadi orang tua yang mampu mengarahkan dan

³⁰ Meita Djohan Oe, *Tugas Pokok dan Fungsi BPP dan Pelestarian Perkawinan dalam Mediasi Permasalahan Perkawinnan*, Jurnal KEADILAN PROGRESIF, Volume 5 Nomor 1 Maret 2014, hlm. 37

menasehati anak, melainkan sebagai figur teladan melalui sikap dan pembiasaan cara hidup sehari-hari.³¹

Keluarga merupakan lingkungan terdekat yang dimiliki oleh seseorang. Keluarga adalah bagian lembaga pendidikan yang pertama dan utama bagi anak, karena melalui keluargalah nantinya seorang anak akan belajar, tumbuh dan berkembang.³² Oleh karena itu mendesain/menciptakan lingkungan keluarga menjadi lingkungan positif edukatif sangatlah penting dalam rangka mengkondisikan proses pembelajaran anak sejak dini.

D. Islam dan *Game online*

1. Pengertian Perjudian

Perjudian adalah salah satu permainan paling tua didunia dan hampir setiap negara menganggapnya sebagai permainan peluang dan untung-untungan. Perjudian juga merupakan masalah sosial karena memiliki dampak yang sangat negatif terhadap kepentingan nasional. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (1995) judi adalah permainan yang menggunakan uang sebagai taruhannya. Perjudian adalah bertaruh pada sejumlah uang atau properti tertentu berdasarkan keberuntungan dalam permainan kebetulan,

³¹ Ulil Hidayah, *Makna Ibu Sebagai Madrasah Pertama Dalam Pendidikan Keluarga Perspektif Studi Gender*, EGALITA: Jurnal Kesetaraan dan Keadilan Gender, Vol. 16 Nomor 2, 2021, hlm. 32

³² Khairi, *Keluarga Sebagai Madrasah Pertama Anak (Memaksimalkan Peran Orang Tua dalam Perkembangan Anak Usia 1-4 Tahun, T.A. 2019/2020)*, Jurnal Pendidikan dan Konseling Mitra Ash-Shibyan, Vol. 03 No. 02, Juli 2020, hlm. 106

untuk mendapatkan jumlah uang atau properti yang lebih besar dari uang atau properti asli.³³

Dalam istilah agama perjudian didefinisikan sebagai tindakan yang dilakukan oleh dua pihak atau lebih untuk memperoleh suatu objek atau jasa yang menguntungkan satu pihak dan merugikan pihak lain dengan mengaitkannya dengan tindakan atau peristiwa tertentu. Hasbi ash-Shiddieqy mendefinisikan perjudian dengan segala bentuk permainan yang memiliki bentuk menang-kalah. Pihak yang kalah mempertaruhkan jumlah uang atau barang yang disepakati kepada pihak yang menang. Syekh Muhammad Rasyid Ridha juga mengatakan bahwa *masyir* adalah permainan mencari keuntungan tanpa harus berpikir dan bekerja keras.

Dalam buku Imam Syafi'I (1996), jika dua orang yang bertanding dalam pacuan kuda bertaruh bersama (yaitu yang kalah harus memberi kepada yang menang), maka dilarang untuk melakukan itu. Namun apabila keduanya memasukkan *muhallil* (penengah) maka hal itu diperbolehkan jika kuda yang dipakai oleh si *muhallil* setara dengan kuda milik kedua orang yang berpacu tersebut. *Muhallil* disini berfungsi sebagai penghalal akad dan mengeluarkan dari bentuk judi yang diharamkan.³⁴

2. Hukum Dasar Larangan *Maysir* atau Perjudian

Allah menggambarkan perjudian dengan kata *al-maysir* dalam Al-Qur'an, kata *maysir* dalam Al-Qur'an disebutkan 3 (tiga) kali dalam Surah Al-

³³ Poerwadarminta, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Edisi Kedua (Jakarta: Balai Pustaka, 1995), hlm. 419

³⁴ Hasan Muarif Ambary, *Suplemen Ensiklopedia Islam* (Jakarta: Ihtiar Baru Van Hoeve, 1996), hlm. 297-298

Baqarah ayat 219 dan Surah Al-Maidah ayat 90-91. Ketiga ayat ini berbicara mengenai beberapa kebiasaan buruk yang berkembang pada masa jahiliah, yaitu *khamar*, *al-maysir*, *al-ansab* dan *al-azlam*. Dengan penjelasan ini, Al-Qur'an sebenarnya menetapkan hukum bagi perbuatan-perbuatan tersebut.

a. Q.S. Al-Baqarah ayat 219:

Allah Subhanahu Wa Ta'ala berfirman:

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

"Mereka bertanya kepadamu (Muhammad) tentang *khamar* dan judi. Katakanlah, "Pada keduanya terdapat dosa besar dan beberapa manfaat bagi manusia. (Akan tetapi) dosa keduanya lebih besar daripada manfaatnya." Mereka (juga) bertanya kepadamu (tentang) apa yang mereka infakkan. Katakanlah, "(Yang diinfakkan adalah kelebihan (dari apa yang diperlukan)." Demikian Allah menerangkan ayat-ayat-Nya kepadamu agar kamu berpikir." (QS. Al-Baqarah 2: Ayat 219)³⁵

Arti kata *maysir* adalah judi, diambil dari akar kata yang berarti "mudah". Judi disebut *maysir* karena penghasilan dari judi didapat dengan mudah dan tanpa susah payah. Keuntungan materi, kesenangan sementara dan memiliki pekerjaan adalah berkah duniawi bagi segelintir penjudi. Kerugian tindakan ini lebih besar

³⁵Surah Al-Baqarah: 219, Syaamil Al-Qur'an Terjemahan Tafsir Perkata, Karangan Ust. H. Muhammad Saifudin, Lc, M.Ag., dkk., (Bandung: Sygma Publishing), Cetakan Pertama, Desember 2010.

daripada manfaatnya. Tidak hanya mereka akan menderita kelak di akhirat, perjudian juga menyebabkan pelakunya menerima kerugian besar di dunia ini, seperti menipu, berbohong, memperoleh harta secara tidak adil, dan menabur benih permusuhan.³⁶

b. Q.S. Al-Maidah ayat 90-91:

Allah Subhanahu Wa Ta'ala berfirman:

يٰۤاَيُّهَا الَّذِيْنَ ءَامَنُوْا اِنَّمَا الْخَمْرُ وَالْمَيْسِرُ وَالْاَنْصَابُ وَالْاَزْلَمُ رِجْسٌ مِّنْ عَمَلِ
 الشَّيْطٰنِ فَاجْتَنِبُوْهُ لَعَلَّكُمْ تَفْلِحُوْنَ ﴿٩٠﴾
 اِنَّمَا يُرِيْدُ الشَّيْطٰنُ اَنْ يُوقِعَ بَيْنَكُمْ الْعَدٰوَةَ وَالْبَغْضَاةَ فِي الْخَمْرِ
 وَالْمَيْسِرِ وَيَصُدَّكُمْ عَنْ ذِكْرِ اللّٰهِ وَعَنِ الصَّلٰوةِ فَهَلْ اَنْتُمْ مُّنْتَهُوْنَ ﴿٩١﴾

“Wahai orang-orang yang beriman, sesungguhnya minuman keras, berjudi, (berkorban untuk) berhala, dan mengundi nasib dengan anak panah adalah perbuatan keji (dan) termasuk perbuatan setan. Maka, jauhilah (perbuatan-perbuatan) itu agar kamu beruntung (90).” Sesungguhnya setan hanya bermaksud menimbulkan permusuhan dan kebencian di antara kamu melalui minuman keras dan judi serta (bermaksud) menghalangi kamu dari mengingat Allah dan (Melaksanakan) salat, maka tidakkah kamu mau berhenti? (91).” (Q.S. Al-Maidah ayat 90-91)³⁷

³⁶ M. Quraish Shihab, *Tafsir al-Misbah Pesan Kesan dan Keserasian Alquran*, Vol. 1, (Jakarta: Lentera Hati, 2002), hlm. 467

³⁷ Surah Al-Maidah: 90-91, Syaamil Al-Qur'an Terjemahan Tafsir Perkata, Karangan Ust. H. Muhammad Saifudin, Lc, M.Ag., dkk., (Bandung: Sygma Publishing), Cetakan Pertama, Desember 2010.

M. Quraish Shihab dalam kitab tafsirnya menuliskan bahwa judi disebut dengan *maysir* karena pelakunya akan memperoleh dan kehilangan harta dengan sangat mudah. Kata ini juga berarti pemotongan dan pembagian. Ayat ini turun pada saat Islam baru muncul, sehingga iman kaum muslimin pada saat itu belum terlalu kokoh. Mereka juga belum mampu untuk meninggalkan apa yang telah menjadi kebiasaan dan kegemaran mereka, yang sebenarnya dilarang di dalam agama Islam.

Al-Qurtubi mengatakan ayat ini menunjukkan bermain kartu dan catur baik dengan taruhan maupun tidak, hukumnya adalah haram. Setiap permainan yang melipatgandakan harta, menyebabkan permusuhan dan kebencian di antara orang-orang yang melakukan permainan itu, menghalangi dari zikir kepada Allah dan shalat hukumnya adalah haram.

Selain dalil Al-Qur'an, dalam hadis riwayat Abu Dawud ra, Rasulullah bersabda:

عَنْ عَبْدِ اللَّهِ ابْنِ عَمْرِو بْنِ رَضِيٍّ أَنَّ اللَّهَ عَزَّ وَجَلَّ قَالَ: قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ: إِنَّ اللَّهَ حَرَّمَ عَلَيَّ الْخَمْرَ وَالْمَيْسِرَ وَالْمِزْرَ وَالْكُوبَةَ وَالْقَنِينَ وَقَالَ: وَكُلُّ مُسْكِرٍ حَرَامٌ. (رواه أبو داود)

“Dari Abdullah bin Amr ra., Rasulullah saw. Bersabda : Sesungguhnya Allah mengharamkan *khamar*, perjudian, dan minuman keras dari jelai terhadap umatku dan permainan gendang kecil dan jenis alat music. Nabi Saw. Juga bersabda : Semua yang memabukkan adalah haram. (Hr. Abu Dawud)”.

Inilah yang menjadi landasan hukum tentang *game online higgs domino*. Selain karena rukun dan syarat jual beli *chip*-nya yang belum terpenuhi, *game online higgs domino* haram dari segi pengamalannya. Walaupun bisa saja *game online higgs domino* selamat dari unsur judi bagi orang-orang yang tidak berniat memperjualbelikan *chip game online higgs domino*. Sekurang-kurangnya mudarat dari permainan tersebut adalah membuang-buang waktu untuk sesuatu yang tidak bermanfaat dan melalaikan manusia dari berzikir kepada Allah, maka menyia-nyiakan waktu tersebut adalah perbuatan mubazir dan termasuk ke dalam kategori haram.

3. Pandangan Islam Terhadap *Game online*

Permainan *game online* adalah permainan yang baru saja muncul pada abad ke-20 sehingga pada zaman Rasulullah tidak terdapat dalil yang menjelaskan halal atau haramnya bermain *game online*, oleh karena itu hukum yang berkaitan dengan bermain *game online* diserahkan kepada para ulama untuk menetapkan hukum terhadap sesuatu yang belum memiliki hukum dalam Islam, hal ini disebut juga dengan *masailul fiqhiyah*, hal ini diadakan agar masyarakat terhindar dari selisih paham atau jalan yang salah.

Dalam pandangan hukum islam bermain *game online* pada dasarnya dihukumi boleh, atau mubah. Hanya saja kebolehan dalam bermain *game online* dapat berubah hukumnya menjadi makruh bahkan haram.

Bermain *game online* merupakan permainan yang dapat mengisi waktu luang atau menjadi sebuah hiburan, akan tetapi hukumnya dapat berubah

makruh bahkan haram apabila seseorang menyia-nyiakan waktu yang berharga bahkan sampai meninggalkan kewajibannya.

a. Makruh

Asal hukum bermain *game* adalah mubah namun asal hukumnya dapat berubah menjadi makruh jika permainan tersebut justru membuat orang-orang yang memainkannya lupa waktu dan menyia-nyiakan waktu yang berharga.

b. Haram

Bermain *game online* adalah mubah atau boleh, akan tetapi asal hukumnya dapat berubah menjadi haram apabila seseorang meninggalkan kewajibannya akibat bermain *game online* seperti seseorang yang sengaja meninggalkan shalat akibat dari bermain *game online*.

Selain keharaman bermain *game online* ketika meninggalkan shalat juga ada hal lain yang dapat menjadikan permainan *game online* itu menjadi haram yaitu terdapat unsur perjudian di dalam permainan *game online*.

E. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Berdasarkan beberapa literatur yang penulis telusuri, didapati bahwa penelitian dengan topik yang serupa sudah pernah diteliti oleh beberapa orang peneliti sebelumnya dengan subjek dan lokasi penelitian yang berbeda.

Penelitian pertama yang dilakukan oleh Febriani Umakamea dengan judul “Perilaku Sosial Penggiat *Game Higgs Domino* Di Kota Makassar (Dalam Tinjauan Post Modern)”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana perilaku sosial penggiat *game higgs domino* di kota Makassar dan bagaimana dampak penggiat *game higgs domino*. Lokasi penelitian ini berada di kota Makassar. Informan dalam penelitian ini yaitu, penggiat game, masyarakat Kota Makassar, tokoh masyarakat, dan masyarakat yang tidak bermain game. Teknik pengumpulan datanya menggunakan tiga cara yaitu, observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa memainkan *game online* dengan cara berlebihan akan mengurangi aktivitas positif yang seharusnya dijalani oleh anak pada usia perkembangan seperti mereka. Motivasi belajar mereka menjadi rendah, waktu untuk bersosialisasi dengan teman sebaya mereka juga berkurang.³⁸

Bermain game telah menjadi salah satu hiburan paling populer di dunia, jauh mengungguli bentuk-bentuk permainan dan hiburan anak lainnya. Hal ini terjadi karena game menawarkan banyak pilihan, dimana para pemain game diajak untuk menghadapi dilema moral, interaksi sosial, dan memecahkan berbagai masalah yang sering kali terjadi dalam kehidupan nyata, sehingga mereka selalu tertarik pada hal-hal baru. Dalam hal ini, anak-anak akan selalu ingin bermain game, dan akhirnya menjadi kecanduan game. Jika seorang remaja menjadi kecanduan bermain *game online*, sudah dapat dipastikan waktu mereka akan banyak

³⁸ Febri Ukamea, “Perilaku Sosial Penggiat *Game Higgs Domino* Di Kota Makassar (Dalam Tinjauan Post Modern)”, (Skripsi, Makassar, Unismuh, 20, hlm. 6.

dihabiskan untuk bermain game sehingga waktu untuk melakukan hal-hal lain tidak ada. Hal ini lama kelamaan dapat mempengaruhi kepribadian penggiat.

Penelitian kedua dilakukan oleh Nasruddin Khalil Harahap dengan judul “Dampak *Higgs Domino Island* dalam Masyarakat (Kajian Dengan Perspektif Sosiologi Hukum)”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengguna atau pemain game *high domino* dapat melakukan transaksi *chip*/uang yang dimiliki kepada pengguna atau pemain lain. Penelitian ini merupakan penelitian lapangan (*field research*) dengan menggunakan metode wawancara pada pengguna aplikasi *game online Higgs Domino Island*. Harapan dari penelitian ini agar masyarakat dapat memahami permainan yang diperbolehkan dan permainan mana yang dilarang dalam peraturan perundang-undangan yang berlaku dan pemerintah harus membatasi game yang dapat dipergunakan oleh setiap warga negara dengan membuat regulasi.³⁹

Kedua penelitian diatas membuktikan bahwa penelitian yang penulis lakukan belum pernah diteliti sebelumnya. Persamaan kedua penelitian sebelumnya dengan penelitian ini adalah sama-sama memiliki topik yang sama yang dibahas tentang pengguna atau dampak permainan *chip higgs domino* dan berdampak negatif terhadap dirinya, keluarga bahkan masyarakat sekitar. Penelitian pertama dan kedua juga memiliki persamaan lain dengan penelitian ini yaitu pada metode penelitian, sama-sama menggunakan metode kualitatif atau penelitian lapangan dengan teknik pengumpulan datanya menggunakan tiga cara yaitu, observasi, wawancara dan dokumentasi.

³⁹Nasruddin Khlmil Harahap, *Dampak Higgs Domino Island dalam Masyarakat (Kajian Dengan Perspektif Sosiologi Hukum)*, Jurnal Tazkir, Padang Sidempuan, IAIN Padangsidempuan, 2021), hlm. 257.

Sedangkan perbedaan kedua penelitian sebelumnya dengan penelitian ini adalah pada fokus penelitian. Penelitian yang dilakukan oleh Febriani Umakamea dan Nasruddin Khalil Harahap memfokuskan pada dampak sosial penggiat atau pemain game *chip higgs domino* pada masyarakat secara umum, sedangkan penulis berfokus pada respons istri terhadap suaminya yang candu akan bermain game *chip higgs domino*.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

1. Pendekatan Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif yaitu suatu prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa ucapan atau tulisan dan perilaku yang dapat diamati dari subjek itu sendiri.⁴⁰ Data deskriptif dalam penelitian ini dengan mengungkapkan tinjauan Respons Istri Terhadap Suami Bermain *Game online Chip Higgs Domino* Pada Masyarakat Gampong Lampuuk Kecamatan Lhoknga Kabupaten Aceh Besar yang kemudian disajikan dalam bentuk narasi laporan penelitian.

Penelitian dengan menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Menurut Donald Ary Sebagaimana dikutip oleh Imam Suprayogo dan Tobroni, mempunyai beberapa jenis, yaitu “studi kasus, survey, penelitian pengembangan (*developmental study*), penelitian lanjutan (*follow up study*), analisis dokumen (*content analysis/hermeneutika*), analisis kecenderungan (*trend analysis*) dan penelitian korelasi”.⁴¹

Penelitian ini termasuk penelitian deskriptif jenis studi kasus. Menurut Muhammad Nazir, studi kasus adalah “penelitian tentang status subyek penelitian yang berkenaan dengan suatu fase spesifik atau khas dari keseluruhan

⁴⁰ArifFurchan, *Pengantar Metodologi Penelitian Kualitatif* (Surabaya, Usaha Nasional, 1992), hlm.21

⁴¹ Imam Suprayogo dan Tobroni, *Metodologi Penelitian Sosial-Agama*, (Bandung: Remaja RosdaKarya, 2003), cet ke-2, hlm. 137.

personalitas.⁴² Dalam konteks penelitian ini, maka subyek penelitian adalah istri dan suami di Gampong Lampuuk Kecamatan Lhoknga Kabupaten Aceh Besar dalam kaitannya dengan hak nafkah istri dan anak yang dilalaikan suami, faktor penyebab terjadinya kelalaian suami dalam memberi nafkah istri dan anak, dan tinjauan hukum Islam terhadap suami melalaikan nafkah istri dan anak.

2. Jenis Penelitian

Penelitian ini termasuk jenis penelitian lapangan (*field research*). Penggunaan jenis kualitatif lapangan dikarenakan “peneliti harus terjun ke lapangan, terlibat dengan masyarakat setempat. Terlibat dengan partisipan atau masyarakat berarti turut serta merasakan apa yang mereka rasakan dan juga sekaligus mendapatkan gambaran yang lebih komprehensif tentang situasi setempat.⁴³

Penelitian lapangan adalah penelitian yang berusaha mencari suatu informasi langsung kepada pihak-pihak yang terkait secara terstruktur, dapat dilakukan dengan cara *snowball*, yaitu mencari informasi dari satu pihak ke pihak lain untuk memperkuat hasil dari penelitian yang dilakukan.

Permasalahan yang diteliti dikatakan dinamis dan kompleks, karena obyek yang diteliti adalah Respons Istri Terhadap Suami Bermain *Game online Chip Higgs Domino* Pada Masyarakat Gampong Lampuuk Kecamatan Lhoknga Kabupaten Aceh Besar yang memerlukan kajian mendalam tentang faktor-faktor

⁴² Muhammad Nazir, *Metodologi Penelitian*, (Jakarta: Ghlmia Indonesia, 2009), cet ke-7, hlm. 57.

⁴³ J. R. Raco, *Metode Penelitian Kualitatif, Jenis, Karakteristik, dan Keunggulannya*, (Jakarta: Grasindo, 2010), hlm. 9.

yang menyebabkan suami melalaikan nafkah istri dan anak dikarenakan kecanduan bermain game tersebut.

B. Kehadiran Peneliti

Kehadiran peneliti merupakan hal yang sangat penting, seperti yang dikatakan Moleong dalam penelitian kualitatif kehadiran peneliti sendiri atau bantuan orang lain merupakan alat pengumpul data utama.⁴⁴ Dalam penelitian kualitatif, kehadiran peneliti dilapangan sangatlah penting dan diperlukan secara optimal. Peneliti merupakan instrumen kunci utama dalam mengungkapkan makna dan sekaligus sebagai alat pengumpul data.

C. Informan Penelitian

Informan pemilihan informan dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode *purposive sampling*, yakni dengan cara mengambil subjek yang didasarkan pada tujuan tertentu dengan syarat-syarat yang harus dipenuhi. Hal ini dilakukan karena subjek dianggap mampu memberikan informasi terkait dengan masalah yang diteliti. Adapun kriteria informan dalam penelitian ini yaitu informan merupakan 3 (tiga) pasangan suami istri dimana dalam kasus ini pasangan suami istri yang mana si suami gemar bermain *game online higgs domino island*. Selain itu penulis juga menjadikan beberapa masyarakat Gampong Lampuuk sebagai informasi tambahan terkait respons masyarakat sekitar terhadap

⁴⁴Moleong J. Lexy, Penelitian Kualitatif, (Bandung : PT. Remaja Rosdakarya, 2008), *hlm.*

suami yang gemar bermain *game online higgs domino island* di Gampong Lampuuk Kecamatan Lhoknga Kabupaten Aceh Besar.

Tabel 3.1. Informan Penelitian

No.	Informan	Keterangan	Jumlah
1	N.F	Istri	1 Orang
2	R.A	Istri	1 Orang
3	A.H	Istri	1 Orang
4	P.A	Suami	1 Orang
5	A.Y	Suami	1 Orang
6	B.I	Suami	1 Orang
7	Mumtaran	Tokoh Masyarakat	1 Orang
8	Riski Agusnanda	Masyarakat	1 Orang
9	Fazrian	Masyarakat	1 Orang
Jumlah Total			9 Orang

D. Sumber Data

Penelitian kualitatif menempatkan sumber data sebagai subyek yang memiliki kedudukan penting. Konsekuensi lebih lanjut dari posisi sumber data tersebut dalam penelitian kualitatif, ketepatan memilih dan menentukan jenis sumber data akan menentukan kekayaan data yang diperoleh.⁴⁵

Sumber data dalam penelitian ini berasal dari perkataan, tindakan, dan dokumentasi yang diperlukan, terbagi menjadi dua macam, yaitu sumber data primer dan sumber data sekunder. Klasifikasi sumber data tersebut bermanfaat sebagai acuan untuk memilih data yang seharusnya menjadi prioritas dalam penelitian.

⁴⁵ Imam Suprayogo dan Tobroni, Metodologi Penelitian., *hlm.* 163.

1. Sumber Data Primer

Sumber data primer adalah data yang diperoleh secara langsung dari sumbernya, baik melalui wawancara, observasi, maupun laporan dalam bentuk dokumen tidak resmi yang kemudian diolah oleh peneliti.⁴⁶ Sumber data primer dalam penelitian ini adalah suami yang melakukan penelantaran atau lalai, kemudian istri yang dilalaikan nafkahnya, dan tokoh agama di Gampong Lampuuk, dari sumber primer tersebut dikumpulkan data tentang hak nafkah, faktor penyebab terjadinya kelalaian suami memberi nafkah istri dan anak.

2. Sumber Data Sekunder

Sumber data sekunder adalah sumber data yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data, misalnya lewat orang lain atau lewat dokumen.⁴⁷ Sumber data sekunder terdiri dari atas berbagai macam, dari surat pribadi, kitab harian, notulen rapat perkumpulan, sampai dokumen-dokumen resmi.⁴⁸ Sumber data sekunder dalam penelitian ini adalah buku-buku tentang perkawinan yang dapat dijadikan acuan teoretik tentang hak nafkah dan bagaimana suami yang melalaikan nafkah istri dan anak.

Sumber sekunder yang digunakan peneliti diantara adalah: buku Fiqh Munakahat, karya H.M.A. Tihami dan Sohari Sahrani, buku Risalah hukum Nikah, karya Fatihuddin Abul Yasin, buku Hukum Perkawinan Islam di

⁴⁶ Ali Zainuddin, *Metode Penelitian Hukum*, (Jakarta: Sinar Jakarta, 2009), hlm. 106

⁴⁷ Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif*, hlm. 62.

⁴⁸ S. Nasution, *Metode Research*, (Jakarta, PT. Bumi Aksara : 2006, jilid VIII), hlm. 143.

Indonesia, karya Amir Syarifuddin, Psikologi keluarga Islam, karya Mufidah Ch, buku Fiqh Munakahat, karya Siti Zulaikha, dan Kompilasi Hukum Islam.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mengumpulkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar yang ditetapkan. “Dalam penelitian kualitatif, pengumpulan data dilakukan pada natural setting (kondisi alamiah), sumber data primer dan teknik pengumpulan data lebih banyak pada wawancara mendalam (*in dept interview*) dan dokumentasi.⁴⁹

Mencermati uraian di atas, maka metode pengumpulan dalam penelitian ini adalah metode wawancara dan dokumentasi.

1. Observasi

Observasi, atau pengamatan dapat dikatakan sebagai pengumpulan data secara langsung dimana peneliti terlibat langsung dengan perangkat desa dan masyarakat desa. Menurut Sugiyono (2006) mengatakan bahwa observasi merupakan teknik pengumpulan data yang digunakan untuk mengamati perilaku manusia, proses kerja, dan gejala-gejala alam, dan responden.⁵⁰

Dalam penelitian ini peneliti melakukan pengamatan langsung untuk menemukan fakta-fakta yang ada di lapangan. Peneliti melakukan observasi non-partisipan tidak terstruktur, hal ini karena sifat instrumen yang tidak baku

⁴⁹ S. Nasution, *Metode Research*, hlm. 63

⁵⁰ <https://eprints.uny.ac.id/> (diakses pada 2 April 2022, Pukul 10.22 WIB)

memudahkan peneliti untuk menggali informasi yang berkaitan dengan respons istri terhadap suami yang gemar bermain *game online higgs domino island* pada masyarakat di Gampong Lampuuk Kecamatan Lhoknga Kabupaten Aceh Besar.

2. Wawancara (*Interview*)

Wawancara adalah sebuah dialog yang dilakukan oleh pewawancara (*interviewer*) untuk memperoleh informasi dari terwawancara.⁵¹ Menurut Burhan Bungin, wawancara adalah proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab sambil bertatap muka antara pewawancara dengan responden atau orang yang diwawancarai.⁵²

Jenis wawancara yang digunakan adalah wawancara mendalam, yaitu wawancara yang dilakukan secara informal.⁵³ Dalam konteks wawancara mendalam hubungan pewawancara dengan yang diwawancarai adalah dalam suasana wajar, sedangkan pertanyaan dan jawabannya berjalan seperti pembicara biasa dalam kehidupan sehari-hari.⁵⁴

Data yang diharapkan diperoleh dari metode wawancara mendalam tersebut meliputi: data tentang hak nafkah, faktor penyebab terjadinya kelalaian suami dalam memberi nafkah istri dan anak.

Metode wawancara digunakan untuk mewawancarai suami yang melakukan penelantaran di Gampong Lampuuk Kecamatan Lhoknga

⁵¹Suharsimi Arikunto, *Metode Penelitian (Suatu Pendekatan Praktis)*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), *hlm.* 132

⁵² Burhan Bungin, *Metodologi Penelitian Sosial*, (Surabaya: Airlangga University Press, 2001), *hlm.* 133

⁵³Ibid., *hlm.* 136

⁵⁴ Imam Suprayogo dan Tobroni, *Metodologi Penelitian.*, *hlm.* 173

Kabupaten Aceh Besar dan istri yang dilalaikan nafkahnya, dan tokoh agama di Gampong Lampuuk Kecamatan Lhoknga Kabupaten Aceh Besar.

3. Dokumentasi

Penelitian yang penulis gunakan selanjutnya adalah dokumentasi, yakni catatan tertulis tentang berbagai kegiatan atau peristiwa pada waktu yang lalu.⁵⁵ Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Dokumen yang berbentuk tulisan misalnya catatan harian, sejarah kehidupan (*life histories*), ceritera, biografi, peraturan, kebijakan. Dokumen yang berbentuk gambar, misalnya foto, gambar hidup, sketsa dan lain-lain.⁵⁶

Dalam penelitian ini dokumentasi dilakukan pada saat pelaksanaan penelitian guna mendapatkan data yang efektif. Dengan mencatat hasil wawancara dengan mendokumentasi lagi dengan mengetik ulang dalam file di komputer. Dokumentasi tersebut berupa gambar keadaan Gampong suami dan istri, dan lain-lain yang berkaitan dengan peran istri terhadap suami dan nafkah yang dilalaikan suami di Gampong Lampuuk Kecamatan Lhoknga Kabupaten Aceh Besar.

F. Teknik Analisis Data

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah model analisis data yang digunakan oleh Miles dan Huberman, yang meliputi tiga hal yaitu:

⁵⁵ Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009), hlm. 216

⁵⁶ Sugiyono, *Metode penelitian Manajemen Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi (Mixed Methods), Penelitian Tindakan (Action Research), Penelitian Evaluasi*, (Bandung :Alfabeta, 2013), hlm. 396

1. Reduksi Data

Reduksi data adalah proses pemilihan, penyederhanaan, pemusatan, pengabstrakan dan transformasi data kasar yang muncul-muncul dari catatan-catatan tertulis yang didapatkan di lapangan. Reduksi ini akan berlangsung secara terus menerus selama yang berorientasi penelitian kualitatif berlangsung. Bahkan akan terus berlanjut terus sesudah penelitian lapangan sampai laporan akhir diselesaikan dan tersusun. Reduksi data merupakan bentuk analisis data yang prosesnya menajamkan, kemudian menggolongkan dan mengarahkan, serta membuang yang tidak perlu, dan mengorganisasikan data dengan cara yang sedemikian rupa hingga kesimpulan akhirnya dapat ditarik dan diverifikasi.

2. Penyajian Data

Analisis data yang kedua merupakan bagian penting dalam penyajian data. Data-data penelitian yang digunakan dalam penulisan hasil lapangan setelah melalui proses reduksi data diatas sangat penting dalam proses penelitian ini. Penyajian yang lebih baik merupakan sebuah cara utama bagi analisis data yang valid. Penyajian data yang akan dibahas dalam data ini berupa matriks, grafik, jaringan dan bagan. Semuanya dirancang guna untuk tidak membungkan informasi yang tersusun dalam bentuk yang rapi dan padu. Dengan demikian, seorang analisis dapat melihat apa yang sedang terjadi dan menentukan apakah penarikan kesimpulan yang benar atau akan terus melangkah untuk melakukan analisis yang menurut saran yang dikisahkan oleh penyajian sebagai sesuatu yang dianggap berguna.

3. Penarikan Kesimpulan

Langkah ketiga dalam analisis data kualitatif menurut Miles dan Huberman, adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan awal yang dikemukakan atau diuraikan masih bersifat sementara dan akan berubah apabila tidak ditemukan fakta-fakta atau bukti-bukti yang kuat untuk mendukung pada tahap selanjutnya yaitu pengumpulan data. Akan tetapi, apabila kesimpulan yang dikemukakan pada tahap awal didukung oleh fakta dan bukti-bukti yang valid dan konsisten saat peneliti kembali kelapangan mengumpulkan data maka kesimpulan tersebut merupakan kesimpulan yang kredibel dan benar.⁵⁷ Dengan begitu, kesimpulan dalam penelitian kualitatif akan menjawab permasalahan dalam penelitian ini sebagaimana yang telah dirumuskan sejak awal dan mungkin juga sebaliknya. Karena rumusan dalam penelitian kualitatif masih bersifat sementara dan akan berkembang setelah penelitian berada di lapangan.

G. Teknik Pengecekan Keabsahan Data

Keabsahan atau kebenaran data merupakan hal yang penting dalam penelitian. Ada 4 kriteria teknik pemeriksaan, yaitu derajat kepercayaan (*credibility*), keteralihan (*transferability*), kebergantungan (*dependability*), dan kepastian (*confirmability*).⁵⁸ Berikut pengecekan keabsahan data yang dilakukan di dalam penelitian ini:

⁵⁷Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. (Bandung: Alfabeta, 2013), hlm 337.

⁵⁸ Lexy J Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012), hlm 327-337.

1. Perpanjangan Keikutsertaan

Peneliti dalam penelitian kualitatif adalah instrumen itu sendiri. Keikutsertaan peneliti sangat menentukan dalam pengumpulan data. Keikutsertaan tersebut tidak hanya dilakukan dalam waktu singkat, tetapi memerlukan perpanjangan keikutsertaan pada latar penelitian. Dalam penelitian ini, peneliti telah memilih subjek untuk diwawancarai namun ternyata subjek tersebut tidak komunikatif dan tidak bisa memberikan informasi dengan baik. Kemungkinan ada faktor lain yang mempengaruhi sehingga peneliti kembali berdiskusi dengan pemerintah Gampong Lampuok dan memilih lagi subjek yang lain untuk diwawancarai sampai yang diharapkan oleh peneliti terpenuhi yaitu berusaha mengungkapkan proses respons istri terhadap suami yang bermain *game online chip domino* yang berada di Gampong tersebut.

2. Ketekunan Pengamatan

Peneliti hendaknya mengadakan pengamatan dengan teliti dan rinci secara berkesinambungan terhadap faktor – faktor yang menonjol. Kemudian ditelaah secara rinci. Dengan kata lain, ketekunan pengamatan menyediakan kedalaman. Peneliti mengadakan pengamatan terhadap hasil wawancara dengan para istri dengan melihat bagaimana responnya terhadap suami pasca bermain *game online chip domino*. Kemudian dengan pengamatan yang rinci hasil respons istri pada suami dapat terungkap.

3. Triangulasi

Triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain. Di luar data itu untuk keperluan pengecekan atau sebagai perbandingan terhadap data itu. Adapun triangulasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah triangulasi metode. Triangulasi metode dalam penelitian ini dilakukan dengan cara membandingkan hasil observasi dengan hasil wawancara dengan subjek. Jika terdapat kesesuaian antara hasil observasi dan hasil wawancara maka dapat disimpulkan data yang diperoleh dapat dipercaya.

H. Tahapan Penelitian

Pendekatan dan teori yang menjadi akar dari penelitian kualitatif pada intinya memiliki ciri-ciri yang berbeda bila dibandingkan dengan Pendekatan dan teori yang menjadi akar dari penelitian kuantitatif. Oleh karena itu, prosedur dan tahap-tahap yang harus dilalui untuk melakukan penelitian kualitatif juga berbeda dari prosedur dan tahap-tahap penelitian kuantitatif. Prosedur dan tahap-tahap yang harus dilalui apabila melakukan penelitian kualitatif adalah sebagai berikut.⁵⁹

1. Menetapkan Fokus Penelitian

Prosedur penelitian kualitatif mendasarkan pada logika berfikir induktif sehingga perencanaan penelitiannya bersifat sangat fleksibel. Walaupun bersifat fleksibel, penelitian kualitatif harus melalui tahap-tahap dan prosedur penelitian yang telah ditetapkan.

⁵⁹Bagong Suyanto dan Sutinah. *Metode Penelitian Sosial Berbagai Alternatif Pendekatan*. (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2005), hlm 170-173.

2. Menentukan Setting dan Subjek Penelitian

Sebagai sebuah metode penelitian yang bersifat holistik, setting penelitian dalam penelitian kualitatif merupakan hal yang sangat penting dan telah ditentukan ketika menetapkan fokus penelitian. Setting dan subjek penelitian merupakan suatu kesatuan yang telah ditentukan sejak awal penelitian.

3. Pengumpulan Data, Pengolahan Data, dan Analisis Data.

Penelitian kualitatif merupakan proses penelitian yang berkesinambungan sehingga tahap pengumpulan data, dalam penelitian kualitatif pengolahan data dan analisis data dilakukan secara bersamaan selama proses penelitian. Dalam penelitian kualitatif pengolahan data tidak harus dilakukan setelah data terkumpul, atau analisis data tidak mutlak dilakukan setelah pengolahan data selesai.

4. Penyajian Data

Prinsip dasar penyajian data adalah membagi pemahaman kita tentang sesuatu hal pada orang lain. Oleh karena ada data yang diperoleh dalam penelitian kualitatif berupa kata-kata dan tidak dalam bentuk angka, penyajian biasanya berbentuk uraian kata-kata dan tidak berupa tabel-tabel dengan ukuran-ukuran statistik.

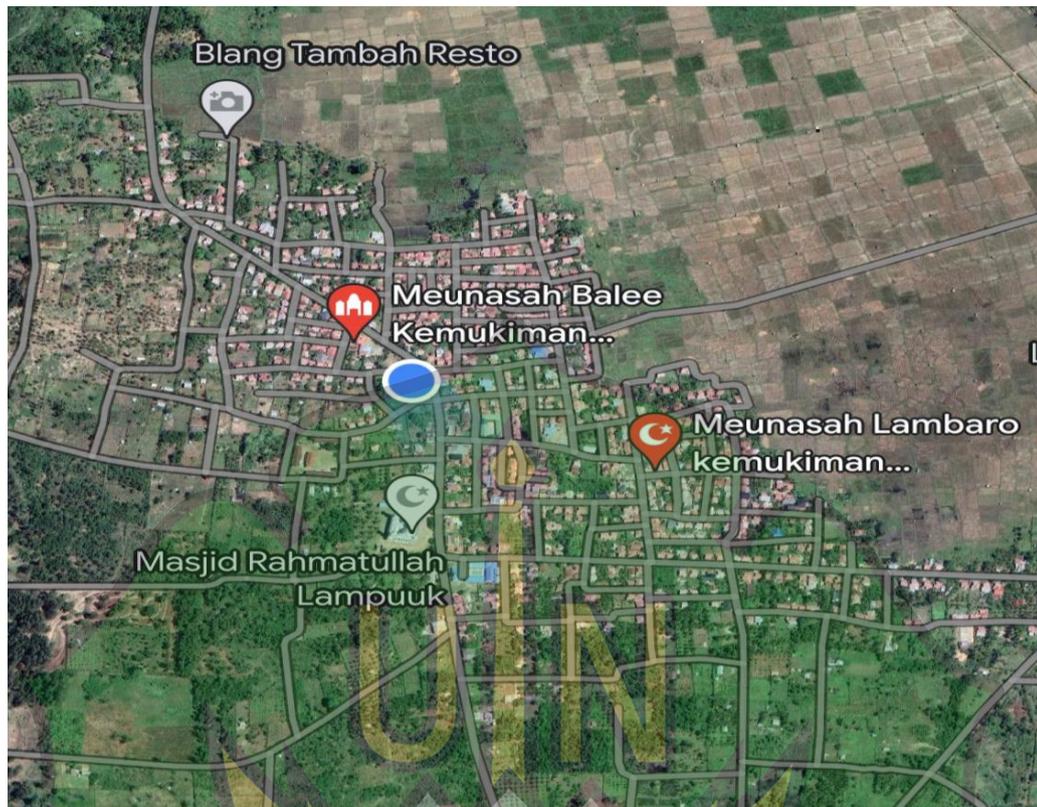
BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Profil Lokasi Penelitian

Gampong Lampuuk merupakan salah satu Gampong yang terletak di dalam wilayah Kemukiman Lampuuk Kecamatan Lhoknga Kabupaten Aceh Besar. Gampong Lampuuk merupakan salah satu saksi bisu terjadinya peristiwa tsunami Aceh 2004. Peristiwa tersebut banyak menelan warga, terhitung hingga saat ini jumlah masyarakat Lampuuk +- 2.300 Penduduk. Gampong Lampuuk memiliki sebuah wisata yang cukup terkenal dengan keindahan alam pantai yang berpasir putih. Masyarakat Gampong Lampuuk dengan jumlah 2.300 penduduk yang rata-rata mata pencarian penduduk adalah sebagai petani dan dagang.

Gampong Lampuuk yang terletak di kemukiman Lampuuk yang berjarak +- 3 km dari pusat kecamatan yang berada disekitar sebelah Utara Gampong Mouniken, sebelah Selatan Gampong Lamgirek, sebelah Timur Gampong Tanjong dan sebelah Barat (Lautan). Gampong Lampuuk merupakan sebuah gampong yang kecil yang padat penduduknya yang terbagi menjadi empat Meunasah, yaitu Meunasah Blang, Meunasah Cut, Meunasah Mesjid dan Meunasah Balee. Yang mayoritas mata pencaharian penduduk yaitu 50% pedagang dan 10% sebagai petani. Dan masyarakat Gampong Lampuuk merupakan suku Aceh dan beragama islam.



Gambar 4.1. Peta Gampong Lampuuk

B. Hasil dan Pembahasan

Setelah melakukan observasi dan wawancara di lokasi penelitian maka pada bagian ini peneliti akan memaparkan hasil dari wawancara dan mendapatkan menjawab dari informan dengan menggunakan pedoman wawancara, observasi dan dokumentasi pada saat wawancara berlangsung. Sebelum hasil penelitian yang penulis lakukan dijelaskan, terlebih dahulu penulis ingin menyatakan bahwa semua informan yang menjadi narasumber peneliti dalam penelitian ini namanya dirahasiakan dan penulis hanya menuliskan inisialnya saja. Berikut pembahasan hasil dari penelitian ini:

1. Respons Istri Terhadap Suami Bermain *Game online Chip Higgs Domino* Pada Masyarakat Gampong Lampuuk Kecamatan Lhoknga Kabupaten Aceh Besar.

Sebanyak 416 pasangan di Kabupaten Aceh Besar bercerai selama 2021, dan salah satunya disebabkan *game online chip higgs domino*, sehingga banyak istri yang menggugat cerai suami gara-gara permainan tersebut. Perkara cerai talak 101 perkara, perkara istri menggugat suami mendominasi yaitu sejumlah 315 perkara.

Salah satu istri dari suami yang pemain game *chip higgs domino* di Gampong Lampuuk Kecamatan Lhoknga mengungkapkan:

“saya hampir bercerai dengan suami karena suami saya kecanduan bermain game chip ini, dan pernah juga saya minta pendapat ke ibu mertua (ibunya suami) untuk memberikan nasehat kepada anaknya, kepada ayah anak-anak agar dapat mengurangi dan meninggalkan game yang tidak ada manfaat ini, yang seharusnya fokus mencari nafkah dan rezeki sehingga anak-anak mendapatkan pendidikan yang mumpuni dan layak. Harapan saya hanya itu, dik. Tidak muluk-muluk, saya cuma ingin suami sadar akan tanggung jawabnya dan memberikan perhatian lebih ke keluarganya”.⁶⁰

Disisi lain, salah seorang istri yang juga suaminya pemain dan pecandu *game high domino* di Gampong Lampuuk Kecamatan Lhoknga menegaskan :

“saya sudah tegaskan ke suami, jika memang dalam waktu dikat dia nya tidak bisa memberikan perhatian penuh kepada keluarganya, kepada kami. Saya siap untuk tidak lagi bersama, dan akan mengajukan fasah. Gara-gara game chip ini, banyak hutang di luar dan nafkah tidak pernah

⁶⁰ Wawancara dengan Ibu A, salah satu isteri dari suami yang gemar bermain game online higgs domino pada 02 Agustus 2022

lagi datang untuk kami, jadi untuk apa juga di pertahankan hubungan jika hanya tersiksa batin. Saya juga sudah mengingatkan, kalau game chip ini hanya membawa mudharat dan tidak ada manfaatnya.”⁶¹

Hasil wawancara peneliti dengan salah seorang masyarakat Gampong Lampuuk yang juga merasa resah dengan banyaknya pemuda, khususnya para suami yang gemar bermain *game online higgs domino* bahkan sampai tahap kecanduan. Beliau menemukan bahwa sejak adanya *game online higgs domino* ini warung kopi tidak pernah sepi dan selalu ribut dengan suara-suara orang yang bermain game tersebut. Bahkan di Gampong Lampuuk sendiri ada beberapa istri diantaranya Ibu A, Ibu R, dan Ibu N, yang mengeluh karena suaminya kecanduan bermain *game online higgs domino*.

“Saya selaku masyarakat Gampong ini juga merasa resah. Karena sejak game ini heboh banyak sekali anak-anak muda yang mau duduk lama-lama di warkop dan melupakan kewajibannya, baik itu kewajiban antar sesama manusia maupun kewajiban dengan sang pencipta. Selain itu, warkop itu juga sering ribut dengan suara-suara orang yang bermain itu, bahkan ada yang sampai berkata kasar karena kalah. Tidak hanya itu, juga ada beberapa isteri yang mengeluh karena suaminya ini kecanduan *game chip* ini. Sehingga ada yang lalai sama kewajibannya untuk keluarga.”⁶²

Berdasarkan pernyataan salah satu masyarakat di atas menunjukkan bahwa tidak hanya para istri yang merasakan keresahan terhadap *game online higgs domino* ini, akan tetapi masyarakat sekitar juga mengalami keresahan yang sama

⁶¹ Wawancara dengan Ibu N.A, salah satu isteri dari suami yang gemar bermain game online higgs domino pada 04 Agustus 2022

⁶² Wawancara dengan Bapak Riski Agusnanda, salah satu masyarakat Gampong Lampuuk pada 02 Agustus 2022

meskipun dalam hal yang berbeda. Menurut masyarakat sendiri sejak adanya *game online higgs domino* ini, warkop yang ada di sekitaran gampong sering penuh dengan orang yang bermain *game* tersebut dan kerap kali terdengar kata-kata kasar yang cukup mengganggu pengunjung warkop lainnya yang tidak bermain *game* tersebut.

Fenomena kecanduan *game online higgs domino* yang banyak terjadi saat ini khususnya terhadap beberapa suami yang ada di Gampong Lampuuk menimbulkan keresahan tersendiri bagi para istri. Alasannya seringkali para suami yang kecanduan bermain *game* tersebut sering pulang hingga larut malam karena terlalu lama menghabiskan waktu untuk duduk di warung kopi bersama teman-temannya untuk bermain *game online chip higgs domino* ini, sehingga waktu bersama keluarga jadi berkurang dan keluarga jadi terabaikan serta berpengaruh kepada kesehatannya sendiri. Hal ini sesuai dengan apa yang disampaikan oleh Ibu R dalam wawancaranya bersama penulis yang menyatakan bahwa:

“saya ini sebagai istri pastinya resah ya dik, karena suami saya itu sejak main *game* pulang selalu tengah malam. Jadi saya sebagai istri merasa khawatir juga karena itu kan nanti efeknya ke kesehatan dia juga, jadi sering sakit kepala, demam karena kurang istirahat. Saya juga sedikit kesal karena seharusnya malam itu waktu dihabiskan dengan keluarga, karena kan siang kita kerja. Tapi ini tidak, lebih asik main *game* chip daripada dirumah sama keluarga, jadi saya dan anak jadi diabaikan, waktunya kurang buat keluarga.”⁶³

⁶³ Wawancara dengan Ibu R.A, salah satu isteri dari suami yang gemar bermain *game online higgs domino* pada 06 Agustus 2022

Berdasarkan pernyataan dari Ibu R menunjukkan bahwa respons istri terhadap suami yang gemar bermain *game online higgs domino* tergolong negatif bahkan menjurus kepada keresahan. Karena para istri beranggapan bahwa sejak suami mereka mengenal dan kecanduan bermain *game* tersebut keluarga jadi diabaikan dan bahkan sampai ada ancaman untuk bercerai dari istri kepada suami yang gemar bermain *game online higgs domino*.

2. Dampak Penggiat Games *Higgs Domino* di Lampuuk Kecamatan Lhoknga Kabupaten Aceh Besar

a. Dampak Positif

Dampak positif dalam bermain *game higgs domino* ini yaitu dampak yang dapat dikatakan memberi manfaat atau pengaruh baik bagi penggunaannya dapat dilihat bahwa *game online* memiliki dampak positif bagi pemainnya.

Berdasarkan hasil wawancara yang disampaikan oleh salah satu suami yang bermain *game online higgs domino* mengenai dampak positif dari bermain *game* tersebut yaitu dapat dimainkan untuk mengisi waktu luang sehingga bisa menjadi hiburan bagi diri sendiri.

“jadi dari dulu saya memang senang bermain *game* apalagi semenjak *higgs domino* ini ada, saya tambah suka karena dapat mengisi waktu luang saya juga saya jadikan sebagai hiburan setelah lelah dalam bekerja. Bermain *game* ini hanya untuk mengisi waktu luang saja, sebagai hiburan.”⁶⁴

Keterangan yang disampaikan oleh salah satu pemain *higgs domino* ini yaitu dari awal pengguna *higgs domino* memang sudah gemar bermain *game online*

⁶⁴ Wawancara dengan Bapak A.Y, salah satu suami yang gemar bermain *game online higgs domino* pada 06 Agustus 2022

maka dari itu disaat game higgs domino ini ada pemain ini menjadi semangat karena dapat mengisi waktu luangnya dan dijadikan sebagai hiburan.

Adapun hal yang serupa juga disampaikan dalam hasil wawancara yang disampaikan oleh suami yang gemar bermain *game online chip higgs domino* lainnya mengenai dampak positif menyatakan bahwa:

“sebenarnya dalam bermain game online higgs domino ini juga efeknya bisa meningkatkan konsentrasi. Selain itu dengan bermain game ini saya juga menjadikannya sebagai sarana hiburan untuk mengisi waktu. Dan juga dengan bermain game ini saya juga bisa menambah teman baru dan akrab bersama teman-teman lainnya yang juga bermain game yang sama.”⁶⁵

Berdasarkan pernyataan hasil wawancara tersebut dapat penulis simpulkan bahwa bermain *game online* juga memiliki dampak positif salah satunya bisa meningkatkan konsentrasi. Karena dalam bermain game tersebut dibutuhkan konsentrasi tinggi dan harus benar-benar fokus. Selain itu juga bermain *game online higgs domino* juga dapat menambah teman baru dan membuat semakin akrab dengan teman yang lainnya.

Sementara itu hasil wawancara dengan salah satu pemain *chip higgs domino* menyatakan bahwa:

“game ini sebenarnya bagus dapat melatih otak saya untuk selalu berfikir misalnya jika saya bermain game saya selalu berfikir bagaimana caranya agar level saya naik terus.”⁶⁶

⁶⁵ Wawancara dengan Bapak P.A, salah satu suami yang gemar bermain game online higgs domino pada 04 Agustus 2022

⁶⁶ Wawancara dengan Bapak B.I, salah satu suami yang gemar bermain game online higgs domino pada 02 Agustus 2022

Keterangan yang disampaikan oleh salah satu pemain higgs domino yaitu *game online* tersebut dapat melatih otak pemain dan juga dapat melatih kefokuskan pemain tersebut. Dari penjelasan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa permainan higgs domino memiliki dampak positif misalnya menjadi media hiburan ataupun untuk mengisi waktu luang dari segudang aktivitas selain itu dan mengobati rasa kejenuhan dan juga dapat melatih otak bagi para pemainnya.

b. Dampak Negatif

Selain dampak positif, permainan *game online higgs domino island* ini juga memberikan dampak negatif yang cukup banyak baik bagi penggiat *game* tersebut maupun bagi keluarga dan masyarakat. Berikut beberapa dampak negatif dari *game online higgs domino island*:

c. Dampak Terhadap Ekonomi Keluarga

Kecanduan *game higgs domino* merupakan salah satu jenis bentuk kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang lebih dikenal dengan internet *addictive disorder* (kecanduan internet). Seperti yang disebutkan bahwa internet dapat menyebabkan kecanduan salah satunya adalah *computer game addiction* (berlebihan bermain game). Dari sini terlihat bahwa *game higgs domino* merupakan bagian dari internet yang sering dikunjungi dan sangat digemari bahkan bisa mengakibatkan kecanduan yang memiliki intensitas yang sangat tinggi.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti mengenai dampak negatif dari *game higgs domino* sebagaimana hasil wawancara dengan salah satu pemain *higgs domino* yaitu:

“jadi semenjak saya bermain game online ini saya menjadi kecanduan dan sangat susah di kontrol, saya juga menjadi malas bekerja dan biasa di tempat kerja pun sering tidak fokus bekerja bahkan saya bermain game dibelakang.”⁶⁷

Keterangan yang disampaikan oleh salah satu pemain higgs domino yaitu semenjak bermain game pemain ini menjadi kecanduan dalam bermain game menjadi susah mengontrol apa yang akan dilakukannya dan menjadi malas bekerja.

Adapun yang disampaikan oleh salah satu pemain higgs domino yaitu:

“dampak negatifnya itu saya menjadi boros karena dalam permainan ini saya harus membeli chip supaya level saya naik terus, bahkan terkadang lupa istri dan anak di rumah yang memang perlu saya nafkahi.”⁶⁸

Keterangan yang disampaikan oleh salah satu pemain higgs domino yaitu pemain ini menjadi lebih boros dibanding sebelum-sebelumnya karena dalam permainan ini mereka harus membeli yang bernama *chip* untuk menaikkan levelnya tersebut, bahkan tanggungjawabnya terhadap istri dan anak terabaikan.

Hal serupa juga disampaikan oleh Istri dari Bapak B, yaitu Ibu A. Dalam wawancaranya bersama penulis beliau mengatakan bahwa suaminya sejak kecanduan bermain *game online higgs domino* sering boros sehingga uang belanja yang diberikan kepada istri sering kurang karena sebagian lainnya digunakan oleh suami untuk *top up* koin untuk bermain *game online higgs domino*. Hal ini

⁶⁷ Wawancara dengan Bapak A.Y, salah satu suami yang gemar bermain game online higgs domino pada 06 Agustus 2022

⁶⁸ Wawancara dengan Bapak B.I, salah satu suami yang gemar bermain game online higgs domino pada 02 Agustus 2022

membuat istri menjadi kesal karena yang seharusnya menjadi prioritas suami adalah keluarga.

“saya sebagai istri ya sering merasa kesal sama suami saya karena terlalu boros. Uang yang seharusnya diberikan untuk keperluan belanja di rumah tangga malah digunakan untuk isi koin game itu, padahal seharusnya yang menjadi prioritas itu kan kebutuhan keluarganya supaya tercukupi, kebutuhan dapur, jajan anak, kebutuhan sekolah anak.”⁶⁹

Berdasarkan hasil wawancara tersebut menunjukkan bahwa dampak negatif dari keseringan bermain *game online higgs domino* adalah menjadi lebih boros dan mengakibatkan nafkah kepada keluarga berkurang. Hal seperti inilah yang sering menjadi penyebab keributan dalam Rumah Tangga sehingga rumah tangga menjadi tidak harmonis, karena tidak bisa dipungkiri bahwa faktor ekonomi merupakan salah satu faktor penyebab perceraian terbesar di Indonesia. Hal ini juga berdampak pada psikologis anak yang sering melihat orang tua mereka ribut dan cekcok karena sang suami terlalu boros untuk bermain game sehingga nafkah untuk istri dan anak berkurang atau bahkan tidak ada sama sekali.

d. Melalaikan Kewajiban

Selain menjadi semakin boros, dampak negatif lain yang diberikan yaitu melalaikan kewajiban dan lupa waktu sehingga berdampak terhadap keharmonisan rumah tangga. Berdasarkan hasil wawancara yang disampaikan oleh Bapak A, salah satu suami yang gemar bermain *game online higgs domino* menyatakan bahwa:

⁶⁹ Wawancara dengan Ibu A.H, salah satu isteri dari suami yang gemar bermain game online higgs domino pada 02 Agustus 2022

“sebenarnya semenjak saya bermain game ini saya menjadi lebih sering lupa waktu dalam hal apapun misalnya saja jika saya bermain malam dan tidak sadar kalau sudah subuh, sering lupa akan kewajiban untuk menghabiskan waktu dengan keluarga, terutama istri dan anak dirumah.”

Hal serupa juga disampaikan oleh Ibu R yaitu istri dari Bapak A dalam wawancaranya, dimana sang suami sejak kecanduan bermain *game online higgs domino* sering pulang larut malam dan bahkan hingga subuh. Selain itu sang suami juga sudah jarang untuk mengantar anaknya ke sekolah karena selalu bangun siang lantaran pulang larut malam bahkan subuh, sehingga anak kurang mendapatkan perhatian dan jarang menghabiskan waktu dengan sang ayah.

“seperti yang saya sampaikan tadi dik, kalau pulang pasti selalu tengah malam, bahkan kadang sampai subuh juga. Terus yang dulunya setiap hari antar anak ke sekolah, sekarang sudah jarang karena ga bisa bangun pagi lantaran masih mengantuk karena kurang tidur. Selain itu, waktu dirumah juga kurang, karena siang kerja, malam pergi ke warkop main chip. Sehingga anak-anak ini kurang perhatian dan jarang menghabiskan waktu sama ayah mereka.”⁷⁰

Berdasarkan hasil wawancara tersebut menunjukkan bahwa salah satu dampak negatif dari bermain *game online higgs domino* yaitu sering lupa waktu dan kurang istirahat. Sehingga hal tersebut dapat mempengaruhi waktu bersama keluarga dan juga kesehatan. Bahkan lebih parahnya sang ayah jarang menghabiskan waktu dengan anaknya, sehingga dikhawatirkan hal ini akan menyebabkan hubungan ayah dan anak menjadi jauh dan tidak akrab.

⁷⁰ Wawancara dengan Ibu R.A, , salah satu isteri dari suami yang gemar bermain game online higgs domino pada 06 Agustus 2022

Selain dua dampak negatif dari bermain *game online higgs domino* tersebut, juga ada dampak lainnya yaitu menjadi lalai dan melupakan kewajiban yang seharusnya dilakukan, yaitu melupakan shalat dan ibadah lainnya. Selain itu, suami yang gemar bermain *game online* ini juga sering mengabaikan nasihat-nasihat atau kritikan dari istri perihal kebiasaan bermain *game online higgs domino* yang dilakukan istrinya. Disisi lain juga tidak jarang suami jarang merespon apabila istrinya mengajak berbicara karena terlalu sibuk dengan *game* yang sedang dimainkan sehingga seringkali terjadi cekcok antara suami istri dan berakhir ribut.

Hal tersebut sesuai dengan yang disampaikan oleh Ibu N, dimana beliau mengatakan bahwa sejak kecanduan *game online higgs domino* suaminya sering melalaikan ibadah terutama apabila masuk waktu shalat. Sang suami sering menunda-nunda atau bahkan sampai tidak menjalankan kewajiban shalat sama sekali. Padahal suami merupakan imam yang berperan menjadi contoh bagi keluarga terutama bagi istri dan anak di rumah.

“suami saya itu sejak kecanduan bermain *game chip* itu sering lalai, bahkan pas masuk waktu shalat pun sering menunda-nunda sampai habis waktu sehingga dia tidak menjalankannya. Saya juga sudah sering memberitahu, saya beri nasihat baik-baik, tapi tidak diindahkan. Terus pas saya ngomong juga responnya seadanya saja, dan saya juga merasa diabaikan ketika lagi ngomong sama dia karena asik sama hp saja, pas saya marahi dia malah balik marah kepada saya sampai bahkan ribut. Saya juga geram, karena kan seharusnya suami sebagai imam buat

keluarga ya dik, harus menunjukkan contoh yang baik buat istri dan anak.⁷¹

Berdasarkan hasil wawancara tersebut menunjukkan bahwa dampak negatif yang diberikan oleh *game online higgs domino* sangat besar. Bahkan jika dibandingkan dengan dampak positifnya, dampak negatif dari bermain *game* tersebut jauh lebih banyak. Hal ini disebabkan karena *game* yang dimainkan mengandung unsur yang bisa membuat pemainnya lalai dan menginginkan hal yang lebih lagi ketika berhasil memenangkan permainan.

e. Dampak Terhadap Kehidupan Sosial Masyarakat

Selain dampak negatif yang dirasakan oleh para pemain dan para istri dari suami yang gemar bermain *game online higgs domino*, dampak-dampak negatif ini juga ikut dirasakan oleh masyarakat Gampong. Dampak yang ditimbulkan bagi masyarakat antara lain keresahan yang hadir karena banyaknya pemuda-pemuda yang sering nongkrong hingga larut malam bahkan subuh. Sehingga masyarakat khawatir akan kondisi pemuda yang ada di Gampong tersebut yang nantinya mereka juga akan menjadi generasi penerus di Gampong Lampuuk.

Hal tersebut disampaikan oleh salah satu masyarakat Gampong Lampuuk yaitu Bapak F dalam wawancaranya bersama penulis, beliau menyampaikan bahwa banyak masyarakat Gampong yang resah karena banyak pemuda-pemuda yang suka nongkrong hingga subuh. Melihat bagaimana dampak negatif yang diberikan oleh pengaruh bermain *game online higgs domino* ini membuat

⁷¹ Wawancara dengan Ibu N.A, salah satu isteri dari suami yang gemar bermain game online higgs domino pada 04 Agustus 2022

masyarakat resah karena hal tersebut bisa berpengaruh kepada generasi penerus yang ada di Gampong mereka. Karena dampaknya bisa mengakibatkan rasa malas dan kurang produktif dalam melakukan hal yang bermanfaat.

“ya, masyarakat banyak yang resah ya. Karena sejak maraknya *game online higgs domino* sangat banyak anak-anak muda yang suka nongkrong di warkop hingga subuh. Masyarakat sendiri khawatir karena mereka merupakan generasi penerus yang ada di Gampong Lampuuk, apabila hal tersebut terus berlanjut dalam waktu lama pastinya akan berdampak ke rasa malas dan kurang produktif dalam melakukan aktivitas sehari-hari karena keasyikan bermain *game online*”⁷²

Berdasarkan hasil wawancara tersebut menunjukkan bahwa dampak negatif dari kecanduan *game online higgs domino* ini sangat berbahaya bagi pemuda dan anak-anak khususnya yang tinggal di Gampong Lampuuk. Ini juga bisa menjadi salah satu penyebab menurunnya produktivitas pemuda di Gampong tersebut karena seringkali kegiatan yang dilakukan hanya bermain *game online higgs domino* sehingga kurang aktif dalam melakukan kegiatan lain yang lebih bermanfaat.

Hal serupa juga disampaikan oleh Bapak M selaku tokoh masyarakat yang ada di Gampong Lampuuk. Beliau menjelaskan bahwa hal-hal seperti di atas menjadi sebuah kecamasan juga bagi para tokoh masyarakat. Karena seperti yang kita ketahui bahwa pemuda-pemuda yang ada saat ini merupakan generasi yang penerus kita di masa yang akan datang. Jika pemuda sekarang rusak dikarenakan

⁷² Wawancara dengan Bapak Fazrian, salah satu masyarakat Gampong Lampuuk Kecamatan Lhoknga Kabupaten Aceh besar, Pada 05 Agustus 2022

dampak negatif dari kecanduan *game online higgs domino*, maka sudah bisa dipastikan bahwa generasi kedepannya juga akan ikut rusak jika hal ini tidak segera dihentikan.

“saya sebagai salah satu tokoh masyarakat di Gampong Lampuuk ya merasa prihatin ya, karena pemuda-pemuda yang ada sekarang ini kan akan jadi penerus kita ya. Saya khawatir jika dampak negatif dari *game higgs domino* ini tidak segera dihentikan nanti akan muncul dampak negatif yang lebih besar lagi. Saya khawatirnya itu, anak muda sekarang apalagi anak-anak usia sekolah itu daripada mereka di rumah belajar, mereka lebih memilih berkumpul bersama temannya ada yang di warung kopi, ada yang di rumah, mereka lebih seru bermain *game higgs domino* ini daripada belajar. Jadi takutnya generasi kedepan itu jadi menurun dari segi moral dan pengetahuannya.”⁷³

Selain itu, beliau juga menambahkan bahwa:

“Saya takut generasi sekarang ini itu rusak karena asyik bermain *game chip*. Karena saya perhatikan pagi, siang, malam, warkop itu tidak pernah sepi karena selalu ada saja pemuda yang bermain *game online* ini, hal itu menyebabkan mereka kurang produktif dan jarang mau melakukan dan belajar hal-hal baru dan mengerjakan kegiatan yang lebih bermanfaat. Belum lagi banyak berita yang suami istri bercerai karena suami kecanduan *game higgs domino*, mudharatnya sangat besar sekali. Makanya Pemerintah juga sudah mengambil langkah yang bagus menurut saya untuk memblokir *game* ini karena sangat membahayakan.”⁷⁴

Berdasarkan hasil wawancara tersebut dapat dilihat bahwa dampak negatif dari *game online higgs domino* ini sangat banyak dan menyebabkan keresahan di

⁷³ Wawancara dengan Bapak Mumtaran, salah satu tokoh masyarakat di Gampong Lampuuk Kecamatan Lhoknga, Kabupaten Aceh Besar, Pada 05 Agustus 2022

⁷⁴ Ibid.

tengah-tengah masyarakat. Generasi muda yang harusnya banyak mempelajari hal-hal baru, lebih suka menghabiskan waktu berjam-jam untuk bermain permainan tersebut yang sudah jelas bahayanya.

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian di atas, maka penulis dapat menyimpulkan bahwa respon istri terhadap suami yang gemar bermain *game online higgs domino* di Gampong Lampuuk Kecamatan Lhoknga Kabupaten Aceh Besar berupa respon negatif terhadap kebiasaan suami bermain *game online*. Respon yang diberikan merupakan efek yang mereka rasakan baik dalam keadaan ekonomi dan sosial yang terjadi dalam rumah tangga karena suami yang gemar bermain *game online higgs domino* yang menyebabkan berbagai konflik dalam rumah tangga.

Selain itu *game online higgs domino island* juga memberikan dampak negatif yang lebih banyak daripada dampak positif sehingga lebih banyak mudharat daripada maslahat yang ditimbulkan. Selain itu efek lalai dan meninggalkan kewajiban hingga adanya praktik judi dalam permainan *game online higgs domino island* ini dapat merubah hukum asal permainan tersebut yang awalnya mubah (boleh) menjadi haram karena unsur-unsur tersebut. Sehingga kita perlu lebih memperhatikan kembali permainan apa yang bisa diterima oleh masyarakat luas dan minim dampak negatif yang ditimbulkan.

Dampak yang diberikan oleh *game online higgs domino* ini juga tidak terlepas dari dampak sosial dan ekonomi yang terjadi dalam rumah tangga. Dampak yang berhubungan dengan masalah sosial dan ekonomi tersebut

merupakan dampak negatif yang ditimbulkan oleh permainan ini, dampak negatif tersebut diantaranya:

f. Terhadap Keharmonisan Rumah Tangga

Salah satu dampak negatif dari suami yang gemar bermain *game online higgs domino* adalah terhadap keharmonisan rumah tangga. Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian di atas, karena suami terlalu sering bermain game online hingga lupa waktu, hal ini menyebabkan keluarga khususnya anak dan istri merasa terabaikan dan kurang mendapatkan perhatian dari suami. Hal ini tentunya dapat menyebabkan masalah dalam rumah tangga, karena suami seharusnya ikut berperan dalam mengayomi keluarga, memberikan rasa aman dan nyaman kepada anak dan istri.

Akan tetapi sebaliknya, sejak suami gemar bermain *game online higgs domino*, waktu luang yang seharusnya dihabiskan bersama keluarga seringkali digunakan untuk bermain *game online higgs domino* dengan alasan untuk mencari hiburan. Hal tersebut terus berulang hingga *game* tersebut mengakibatkan kecanduan, sehingga beberapa istri yang ada di Gampong Lampuuk mengeluh karena suaminya sering pulang larut malam dan jarang menghabiskan waktu bersama keluarga karena keasyikan bermain *game online* baik di rumah maupun di warung kopi.

Selain itu, kecanduan bermain *game online* ini juga menyebabkan suami lalai dari kewajibannya dalam hal beribadah. Padahal seharusnya suami menjadi menjadi imam dan contoh yang baik bagi keluarga khususnya anak dan istri

termasuk dalam hal beribadah. Hal ini juga membuat para istri kesal karena ketika di beri nasihat sang suami sering mengabaikan sehingga terjadi keributan.

g. Terhadap Pendidikan Anak

Dampak negatif selanjutnya dari *game online higgs domino* yaitu juga terjadi terhadap pendidikan anak. Orang tua yang seharusnya memberikan perhatian kepada anak termasuk dalam bidang pendidikan seringkali acuh terhadap hal tersebut. Hal ini juga sering didapati terhadap suami yang gemar bermain *game online higgs domino*. Karena terlalu sering dan asyik bermain *game* tersebut hingga lupa waktu, perhatian yang seharusnya diterima oleh keluarga khususnya anak tidak dirasakan.

Hal ini menyebabkan anak merasa kurang diperhatikan terutama dalam hal pendidikan sehingga anak menjadi malas dalam belajar karena tidak didorong oleh motivasi dan arahan dari orang tua khususnya dari sang ayah. Hal ini tentunya bisa berpengaruh kepada prestasi belajar anak di sekolah yang bisa saja menurun karena kesadaran dari orang tua yang kurang dimana anak tidak hanya mendapatkan pendidikan di sekolah tapi juga di rumah. Karena rumah tangga sendiri berperan sebagai madrasah pertama bagi anak, dan kewajiban dalam mendidik anak bukan hanya menjadi tugas dan tanggung jawab salah satu dari orang tua, akan tetapi menjadi tanggung jawab kedua orang tuanya.

Oleh karena itu, dampak negatif dari suami yang gemar bermain *game online higgs domino* adalah dalam pendidikan anak, karena kurang memperhatikan dan kurang menghabiskan waktu bersama anak untuk mengajarnya atau bahkan

sekedar menanyakan pelajaran apa yang diterima disekolah dan kesulitan apa saja yang anak alami dalam belajar.

h. Terhadap Ekonomi Keluarga

Dampak selanjutnya yaitu terhadap ekonomi keluarga. Perilaku boros suami yang kerap kali ditimbulkan karena kecanduan bermain *game online higgs domino* menjadi salah satu penyebab dampak negatif dari segi ekonomi rumah tangga. Perilaku boros tersebut seringkali membuat beberapa istri merasa kesal karena hal tersebut berdampak pada nafkah yang diterimanya dari suami. Seperti yang kita ketahui bahwa salah satu kewajiban suami adalah memberikan nafkah yang cukup untuk kebutuhan keluarganya, apabila nafkah yang diberikan kurang tentunya akan mengakibatkan berbagai masalah dalam keluarga. Apalagi nafkah yang kurang tersebut diakibatkan karena perilaku boros sang suami karena uang yang seharusnya diberikan kepada istri sebagai nafkah digunakan untuk kebutuhan bermain *game online higgs domino*. hal ini jugalah yang menyebabkan banyak pasangan suami istri yang ada di Aceh Besar umumnya bercerai karena permasalahan ekonomi.

Dampak terhadap ekonomi keluarga merupakan hal yang sangat rawan mengakibatkan perceraian, karena salah satu faktor penyebab kasus kekerasan dan perceraian dalam rumah tangga adalah faktor ekonomi. Oleh karena itu *game online higgs domino* ini memberikan dampak yang sangat berbahaya dalam hal tersebut karena mudharat yang diberikan sangat besar. Suami yang seharusnya memberikan nafkah untuk kebutuhan keluarganya menjadi lalai terhadap kewajiban tersebut, sehingga membuat sang istri kesal dan marah, bahkan sampai

berakhir pada kasus perceraian. Jika sudah begini, yang menerima efek paling besar yaitu sang anak karena harus menyaksikan kedua orang tuanya berpisah dan tidak bisa merasakan kasih sayang dan perhatian dari orang tua yang lengkap.

i. Terhadap Sosial Masyarakat

Dampak lainnya yang ditimbulkan karena bermain *game online higgs domino* yaitu terhadap sosial masyarakat. Kebiasaan bermain *game online* hingga lupa waktu bahkan lalai terhadap kewajiban membuat para pemain *game* tidak jarang mendapatkan pandangan dan citra yang kurang baik dalam masyarakat. Selain itu, kebiasaan pemuda yang betah duduk berjam-jam di warung kopi untuk bermain *game online higgs domino* tersebut menjadi keresahan sendiri bagi masyarakat karena melihat generasi penerus mereka terjebak dalam kemalasan dan kegiatan yang kurang bermanfaat. Masyarakat merasa khawatir karena pemuda yang seharusnya banyak melakukan aktivitas yang positif dan belajar hal-hal baru malah lebih suka dan sering menghabiskan waktu untuk bermain *game online higgs domino* yang sudah jelas diharamkan oleh Pemerintah Aceh. Selain itu, para pemain *game* yang setiap hari hanya bermain *game online higgs domino* juga menjadi terpisah dari masyarakat dan menjadi sangat jarang bersosialisasi dengan masyarakat luas karena hanya terpaku dan berteman dengan orang-orang yang memiliki kebiasaan yang sama.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang Perilaku sosial penggiat game higgs domino di Gampong Lampuuk Kecamatan Lhoknga Kabupaten Aceh Besar maka dapat ditarik kesimpulan bahwa:

1. Respon istri terhadap suami yang kecanduan bermain *game online higgs domino island* dapat dikatakan sangat tidak baik. Respon yang diberikan adalah respon-respon negatif terhadap *game* tersebut. Kebanyakan para istri mengeluh karena suaminya bermain *game online higgs domino island* yang menyebabkan sering terjadinya keributan dalam Rumah Tangga. Keluhan tersebut terjadi dalam berbagai bentuk mulai dari keluhan karena nafkah, waktu dan suami yang melalaikan kewajibannya sebagai kepala rumah tangga.
2. Dampak positif yang diberikan *game online higgs domino island* hanya sebatas kesenangan dan bersifat hiburan untuk mengisi waktu luang bagi suami yang gemar bermain *game* tersebut. Selain itu juga ada yang mengatakan bisa meningkatkan konsentrasi dan menambah teman. Sedangkan Dampak negatif yang ditimbulkan dari *game online higgs domino island* tersebut pada kenyataannya lebih banyak dan berbahaya jika dibandingkan dengan dampak positif yang ada. Diantara dampak negatif yang ditimbulkan yaitu munculnya sifat boros, melas bekerja,

kurang waktu bersama keluarga, sering melalaikan kewajiban beribadah, melalaikan kewajiban nafkah bagi keluarga, sering terjadi keributan dalam rumah tangga, bahkan dalam beberapa kasus sampai pada tindak kriminal pencurian dan masih banyak lagi dampak negatif lainnya.

B. Saran

1. Saran Bagi Masyarakat Penggiat Game *Higgs Domino*

Kepada masyarakat atau pelaku penggiat game *higgs* seharusnya dapat mengurangi perilaku sosial dalam bermain game karena sebagian pengaruh bermain game itu kebanyakan membawa dampak negatif yang membuat seseorang ketagihan dalam bermain game sehingga ketika seseorang sudah berhenti bermain game maka yang dirasakan seseorang itu hampa ketika sudah tidak bermain game lagi sehingga pada saat ini game sudah di jadikan sebuah budaya yang tidak bisa di hilangkan, juga berdampak kepada perceraian dan rusaknya rumah tangga.

2. Saran Bagi Pembaca جامعة الرانري

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

3. Saran Bagi Peneliti Selanjutnya

Untuk peneliti selanjutnya dapat lebih mengkaji secara mendalam lagi mengenai perilaku sosial penggiat game higgs domino di masyarakat dan bagaimana cara agar masyarakat dapat mengurangi aktivitas dalam bermain game dan lebih berfokus pada apa dampak dari bermain game secara berlebihan.



DAFTAR PUSTAKA

Daftar Rujukan Buku dan Jurnal:

- Ali Zainuddin, *Metode Penelitian Hukum*, (Jakarta: Sinar Jakarta, 2009), *hlm.* 106
- ArifFurchan, *Pengantar Metodologi Penelitian Kualitatif* (Surabaya, Usaha Nasional, 1992), *hlm.*21
- A. Rini, *Menanggulangi Kecanduan Game Online Pada Anak*, (Jakarta: Pustaka Mina, 2011), *hlm.* 47
- Bagong Suyanto dan Sutinah. *Metode Penelitian Sosial Berbagai Alternatif Pendekatan*. (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2005), *hlm* 170-173.
- Bimo Walgito, *Psikologi Umum*, (Yogyakarta: Universitas Gadjah Mada,1999), *hlm.* 55.
- Bimo Walgito, *Psikologi Sosial: Sebuah Pengantar*, (Yogyakarta: Andi, 2002), *hlm.* 80
- Burhan Bungin, *Metodologi Penelitian Sosial*, (Surabaya: Airlangga University Press, 2001), *hlm.* 133
- C.Z. Aji, *Berburu Rupiah Lewat Game online*, (Jakarta Bounabooks, 2012), *hlm.* 35
- Darma, Jarot S, Shenia Ananda, *Buku Pintar Menguasai Internet*, (Jakarta Selatan: PT. Transmedia, 2009), *hlm.* 399
- Febryani Umakamea, *Perilaku Sosial Penggiat Game Higgs Domino di Kota Makassar (Dalam Tinjauan Post Modern)*, Skripsi Prodi Pendidikan Sosiologi Universitas Muhammadiyah Makassar, *hlm.* 2
- Hadisaputra, *Fenomena kecanduan game online di Kalangan Remaja Pedesaan (Studi Kasus Dua Desa di Sulawesi Selatan)*, Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan Volume 2 Nomor 2 Agustus 2022, *hlm.* 392
- Hasan Muarif Ambary, *Suplemen Ensiklopedia Islam* (Jakarta: Ichtiar Baru Van Hoeve, 1996), *hlm.* 297-298
- Imam Suprayogo dan Tobroni, *Metodologi Penelitian Sosial-Agama*, (Bandung: Remaja RosdaKarya, 2003), cet ke-2, *hlm.* 137.

- Jalaludin Rakhmat, *Psikologi Komunikasi*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2004), cet. Ke-21, hlm. 218
- Jhon. M. Echoles dan Hasan Shadily, *Kamus Bahasa Inggris-Indonesia*, Cet. Ke-27, (Jakarta: PT. Gramedia, 2003), hlm. 481.
- J. R. Raco, *Metode Penelitian Kualitatif, Jenis, Karakteristik, dan Keunggulannya*, (Jakarta: Grasindo, 2010), hlm. 9.
- Kautsar, *Dampak Game Online Terhadap Prestasi Akademik Peserta Didik di MAN 3 Aceh Besar*, Skripsi Prodi PAI, UIN Ar-Raniry Banda Aceh, 2019, hlm. 19-20
- Khairi, *Keluarga Sebagai Madrasah Pertama Anak (Memaksimalkan Peran Orang Tua dalam Perkembangan Anak Usia 1-4 Tahun, T.A. 2019/2020)*, Jurnal Pendidikan dan Konseling Mitra Ash-Shibyan, Vol. 03 No. 02, Juli 2020, hlm. 106
- Krista Surbakti, *Pengaruh Game online Terhadap Remaja*, Jurnal Curere Vol. 1 No. 1 April 2017, hlm. 30-31
- Lexy J Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012).
- Meita Djohan Oe, *Tugas Pokok dan Fungsi BPP dan Pelestarian Perkawinan dalam Mediasi Permasalahan Perkawinnan*, Jurnal KEADILAN PROGRESIF, Volume 5 Nomor 1 Maret 2014, hlm. 37
- Muhammad Riasat Umar A.H., *Tinjauan Yuridis Terhadap Tindak Pidana Jual Beli Chip Online Higgs Domino Island (Studi Kasus Nomor 121/Pid.B/2021/PN.Bls)*, Skripsi Fakultas Hukum Universitas Hasanuddin Makassar, 2021, hlm. 34-36.
- Muhammad Nazir, *Metodologi Penelitian*, (Jakarta: Ghlmia Indonesia, 2009), cet ke-7, hlm. 57.
- M. Quraish Shihab, *Tafsir al-Misbah Pesan Kesan dan Keserasian Alquran*, Vol. 1, (Jakarta: Lentera Hati, 2002), hlm. 467
- Moleong J. Lexy, *Penelitian Kualitatif*, (Bandung : PT. RemajaRosdakarya, 2008), hlm. 87
- Nasruddin Khlmil Harahap, *Dampak Higgs Domino Island dalam Masyarakat (Kajian Dengan Perspektif Sosiologi Hukum)*, Jurnal Tazkir, Padang Sidempuan, IAIN Padangsidempuan, 2021), hlm. 257.

- Nirwan, *Game Online Higgs Domino Dalam Pandangan Pendidikan Agama Islam*, Skripsi Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Makassar, 2022, *hlm.* 1
- Poerwadarminta, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Edisi Kedua (Jakarta: Balai Pustaka, 1995), *hlm.* 419
- Rahayu, E, *Permainan Game Online Aplikasi Higgs Domino Isand Ditinjau Dari Pendapat Hukum Mazhab Syafi'i*, Skripsi UIN Sumatera Utara, 2020, *hlm.* 1
- Rina Oktaviana, *Hubungan Antara Kelompok Teman Sebaya Dengan Perilaku Seksual Pranikah Pada Remaja di Kelurahan "X" Palembang*, Jurnal Ilmiah PSYCHE Vol. 9 No. 1 Juli 2015: 11-26
- Saifuddin Azwar, *Sikap Manusia Teori dan Pengukurannya Respon*, (Bandung: Bina Cipta, 2011), *hlm.* 17
- Sumarno, dkk., *Filsafat dan Etika Komunikasi* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2007)
- S. Margaretha, *Dampak Buruk Kecanduan Bermain Game Online* (Jakarta: Bahana, 2008), *hlm.* 80-81.
- S. Nasution, *Metode Research*, (Jakarta, PT. Bumi Aksara : 2006, jilid VIII), *hlm.* 143.
- Soeroso Moerti Hadiati, *Kekerasan Dalam Rumah Tangga Dalam Perspektif Yuridis-Viktimologis*, (Jakarta: Sinar Grafika, 2010), *hlm.* 62
- Sugiyono, *Metode penelitian Manajemen Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi (Mixed Methods), Penelitian Tindakan (Action Research), Penelitian Evaluasi*, (Bandung :Alfabeta, 2013), *hlm.* 396
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. (Bandung: Alfabeta, 2013), *hlm* 337.
- Suharsimi Arikunto, *Metode Penelitian (Suatu Pendekatan Praktis)*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), *hlm.* 132
- Syaamil Al-Qur'an Terjemahan Tafsir Perkata, Karangan Ust. H. Muhammad Saifudin, Lc, M.Ag., dkk., (Bandung: Sygma Publishing), Cetakan Pertama, Desember 2010.

Ulil Hidayah, *Makna Ibu Sebagai Madrasah Pertama Dalam Pendidikan Keluarga Perspektif Studi Gender*, EGALITA: Jurnal Kesetaraan dan Keadilan Gender, Vol. 16 Nomor 2, 2021, hlm. 32

Yusul al-Qardawi, *Fikih Hiburan*, Terj. Dimas Hakamsyah (Jakarta: Pustaka al-Kausar, 2005), hlm. 59

Zakiyan Rifqa, *Pemahaman Pemain Game Online Higgs Domino Kecamatan Bebesan Kabupaten Aceh Tengah Terhadap Ayat-Ayat Tentang Judi*, Skripsi Fakultas Ushuluddin Universitas UIN Ar-Raniry Banda Aceh, 2021, hlm. 6

Daftar Rujukan Online:

<https://prohaba.tribunnews.com/amp/2021/09/24/menteri-kominfo-diminta-blokir-stus-judi-online-dan-chip-higgs-domino-di-aceh>, diakses pada 09 Desember 2022, Pukul 08.38 WIB

<https://m.merdeka.com/peristiwa/315-istri-di-aceh-besar-gugat-cerai-suami-game-online-salah-satu-sebabnya.html>, diakses pada 09 Desember 2022, Pukul 14.00 WIB.

<https://ms-jantho.go.id/gara-gara-chip-domino-suami-utang-ke-mertua-dan-rekayasa-prampokan-istri-gugat-cerai/>, diakses pada 09 Desember 2022, Pukul 14.43 WIB

<https://eprints.umm.ac.id/41177/3/BAB%20II.pdf>, diakses pada 10 Desember 2022, Pukul 23.45 WIB.

<https://adoc.pub/download/bab-ii-kajian-pustaka-seluruh-bangunan-fisik-dan-biasanya-ti.html>, diakses pada 11 Desember 2022, Pukul 09.14 WIB.

<https://aceh.antaraneews.com/berita/260801/game-chip-domino-sebabkan-istri-di-aceh-besar-gugat-cerai-suami>, diakses pada 10 Agustus 2022

https://www.bacaanmadani.com/2017/08/ayat-al-quran-dan-hadits-tentang_4.html?m=1 diakses pada 26 Desember 2022, Pukul 21.09 WIB.

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Daftar Pertanyaan Wawancara

Daftar pertanyaan penulis terkait judul skripsi “Respons Istri Terhadap Suami Bermain Game Online Chip Higgs Domino Pada Masyarakat Gampong Lampuuk Kecamatan Lhoknga Kabupaten Aceh Besar” sebagai berikut :

1. Apa pekerjaan dan status anda dalam keluarga?
2. Biasanya dimana tempat anda bermain game online higgs domino ini?
3. Sejak kapan anda mengenal game higgs domino ini?
4. Siapa yang mengenalkan anda bermain *higgs domino*?
5. Dimanakah sisi menarik dari permainan *higgs domino* tersebut bagi diri anda?
6. Adakah keuntungan materi yang anda peroleh dari game higgs domino yang anda mainkan ini?
7. Adakah sisi positif dan negatif terhadap diri anda selama mengenal dan bermain *game higgs domino*?
8. Apa tanggapan keluarga anda ketika mengetahui anda suka bermain *game online higgs domino* ini?
9. Sejak kapan anda mengetahui suami anda suka bermain game judi ini?
10. Seberapa jauh anda mengetahui fenomena tersebut?
11. Bagaimana respon anda sebagai istri ketika mengetahui suami anda gemar bermain *game online higgs domino*?
12. Masalah apa saja yang sering muncul ketika anda mengetahui suami anda gemar bermain *game* ini?
13. Apakah hal tersebut berdampak dalam rumah tangga?
14. Adakah dampak game judi ini terhadap keharmonisan rumah tangga anda?
15. Adakah upaya dari Ibu agar suami lepas dari permainan game judi ini?
16. Masihkah suami anda memenuhi tanggung jawabnya terhadap keluarga selama gemar bermain *game online higgs domino*?
17. Apa harapan anda untuk kasus *game online higgs domino* ini ? terutama harapan terhadap suami sendiri?

Lampiran 3. Dokumentasi Penelitian





DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Identitas Diri

1. Nama Lengkap : Salsabila
2. Tempat/Tanggal Lahir : Lampuuk/26 Oktober 1999
3. Jenis Kelamin : Perempuan
4. Agama : Islam
5. NIM/Jurusan : 170401077/Komunikasi dan Penyiaran Islam
6. Kebangsaan : Indonesia
7. Alamat : Dusun Mns. Blang, Gampong Lampuuk
 - a. Kecamatan : Lhoknga
 - b. Kabupaten : Aceh Besar
 - c. Provinsi : Aceh
8. Email : 170401077@student.ar-raniry.ac.id

Riwayat Pendidikan

9. MIN Lampuuk : Lulus Tahun 2011
10. MTsN Tgk. Chik Oemar Diyan : Lulus Tahun 2014
11. MA Tgk. Chik Oemar Diyan : Lulus Tahun 2017

Orang Tua/Wali

12. Ayah : Syafruddin, SKM
13. Ibu : Salmawati (Alm)
14. Pekerjaan Orang Tua : PNS
15. Alamat Orang Tua : Dusun Mns. Blang, Gampong Lampuuk
 - a. Kecamatan : Lhoknga
 - b. Kabupaten : Aceh Besar
 - c. Provinsi : Aceh

Banda Aceh, 16 Desember 2022

Penulis



Salsabila