

**DAMPAK TERPAAN GAME ONLINE HIGGS DOMINO
ISLAND PADA MAHASANTRI PUTRA MA'HAD AL-
JAMI'AH IAIN CURUP**

**Diajukan untuk Memenuhi Syarat-Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana (S.1)
Pada Ilmu Komunikasi**



OLEH :

ANDREAN HAZBULLOH

(19521008)

**PROGAM STUDI KOMUNIKASI DAN PENYIARAN ISLAM
FAKULTAS USHULUDIN ADAB DAN DAKWAH
INSITUT AGAMA ISLAM NEGRI CURUP
TAHUN 2023**

PERSETUJUAN SKRIPSI

Hal : Pengajuan Skripsi

Kepada

Yth. Bapak Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup

Di_

Tempat

Assalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Setelah diadakan pemeriksaan dan perbaikan seperlunya, maka kami berpendapat skripsi Saudara **Andrean Hazbulloh** mahasiswa Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup yang berjudul "**Dampak Terpaan Game Online Higs Domino Island pada Mahasantri Putra Ma'had Al-Jami'ah IAIN Curu**". Sudah dapat diajukan dalam siding Munaqasyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.

Demikian Permohonan kami ajukan atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Curup, Januari 2023

Pembimbing I



Dita Verolyna, M.I.Kom
NIP.199204242019031013

Pembimbing II



Nur Cholis, M.Ag
NIP.198512182019032004

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Andrean Hazbulloh

NIM : 19521008

Fakultas : Ushuluddin Adab dan Dakwah

Program Studi : Komunikasi dan Penyiaran Islam

Judul : Dampak Terpaan Game Online Higgs Domino Island Pada Mahasantri Putra Ma'had Al Jami'ah IAIN Curup

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar sarjana di suatu perguruan tinggi, dan juga tidak ada karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali secara tertulis dirujuk dalam naskah ini dan disebutkan dalam referensi. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, saya bersedia menerima hukuman atau sanksi sesuai peraturan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, untuk dapat digunakan seperlunya.

Curup, 26 Juli 2023

Penulis



Andrean hazbulloh
NIM. 19521008



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP
FAKULTAS USHULUDDIN ADAB DAN DAKWAH**

Jalan Dr. A.K. Gani No. 01 Kotak Pos 108
Telp. (0732) 21010-21759 Fax 21010 Kode Pos 39119
Website: Facebook : iainCurup, Email : iaincurup@gmail.com.id

PENGESAHAN SKRIPSI MAHASISWA

Nomor : 620 /In.34/I/FU/PP.00.9/07/2023

Nama : **Andean Hazbulloh**
NIM : **19521008**
Fakultas : **Ushuluddin Adab dan Dakwah**
Prodi : **Komunikasi dan Penyiaran Islam (KPI)**
Judul : **Dampak Terpaan Judi Online Higgs Domino Island Pada Mahasantri Putra Ma'had Al Jami'ah IAIN Curup**

Telah dimunaqasyahkan dalam sidang terbuka Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup, pada:

Hari/Tanggal : **Jumat, 07 Juli 2023**
Pukul : **13.30 s/d 14.30 WIB**
Tempat : **Ruang Ujian I FUAD IAIN Curup**

Dan telah diterima untuk melengkapi sebagai syarat guna memperoleh gelar Sarjana Sosial (S.Sos) dalam bidang Ilmu Dakwah.

TIM PENGUJI

Ketua

Dita Verolyna, M.I. Kom
NIP. 19851216 201903 2 004

Sekretaris

Nur Cholli, M. Ag
NIP. 19920424 201903 1 013

Penguji I

Anriah, M.A
NIDN. 2003018101

Penguji II

Dete Konggoro, M.I. Kom
NIDN. 2028108602



Dr. H. Achmad, S.Ag, M.Pd.I
NIP. 19690504 199803 1 006

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Warahmatulahi Wabarakatuh

Puji syukur penyusun panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan karunia beserta rahmat-Nya, sehingga dapat menyelesaikan Skripsi ini yang berjudul Komunikasi Antar Budaya Mahasiswa Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam Angkatan 2019 Institut Agama Islam Negeri Curup (*Dampak Judi Online Higgs Domino Island Terhadap Ahlak Mahasantri Putra Mahad Al'jamiah IAIN Curup*). Shalawat dan Salam semoga selalu tercurahkan kepada junjungan Nabi Agung Muhammad SAW, serta para sahabat, keluarga dan pra pengikutnya yang senantiasa istiqomah di jalan-Nya, dan semoga kita termasuk dalam golongan Shaff Umatnya di Yaumul Akhir. Aamiin!!!

Adapun tujuan penulisan skripsi ini merupakan salah satu syarat yang harus dipenuhi untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu (S1) pada Mahasiswa Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.

Penulis menyadari bahwa dalam menyelesaikan tugas akhir ini, tidaklah lepas dari kerjasama dengan berbagai pihak. Oleh karena itu dengan segenap kerendahan hati penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada semua pihak yang telah sudi memberikan sumbangsih dalam menyelesaikan skripsi ini terutama kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Idi Warsah, M.Pd.I Selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri Curup.
2. Bapak Dr. H. Nelson, M.Pd.I Selaku Dekan Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah.
3. Bapak Anrial, MA selaku Dosen Pembimbing I yang telah banyak juga memberikan bimbingan penulis dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan mengorbankan waktu, tenaga dan pikirannya.
4. Ibunda Femalia Valentine, M.A Selaku Ketua Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam (KPI), dan juga selaku Dosen Pembimbing II yang telah membimbing penulis dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan mengorbankan waktu, tenaga dan pikirannya.
5. Bapak H. Ngadri Yusro, M. Ag selaku Dosen Pembimbing Akademik.
6. Seluruh Dosen Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam (KPI) Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah Institut Agama Islam Negeri Curup yang selama beberapa semester telah memberikan arahan dan bimbingan selama perkuliahan.
7. Terkhusus untuk kedua Orang tua yang tak henti-hentinya selalu mendoakan dan memotivasi untuk senantiasa bersemangat dan tak mengenal kata putus asa. Terima kasih atas segala dukungannya, baik secara material maupun spiritual hingga terselesaikannya skripsi ini.
8. Teman-teman Seperjuangan dan Semua pihak yang telah membantu dan memotivasi hingga terselesaikannya skripsi ini.

Penyusun menyadari adanya keterbatasan didalam penyusunan skripsi ini. Besar harapan penyusun akan saran dan kritik yang bersifat membangun. Akhirnya Penyusun berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi penyusun dan bagi pembaca sekalian.

Wassalamualaikum Warahmatulahi Wabarakatuh

Curup, 28 Oktober 2023

Penulis

ANDREAN HAZBULLOH
NIM 19521008

MOTTO

**“HIDUPLAH SEOLAH ENGKAU MATI BESOK.
BELAJARLAH SEOLAH ENGKAU HIDUP SELAMANYA”**

HALAMAN PERSEMBAHAN

Sembah sujud serta syukur kepada Allah SWT. Taburan cinta dan kasih sayang-Mu telah memberikanku kekuatan, membekaliku dengan ilmu serta memperkenalkanku dengan cinta. Atas karunia serta kemudahan yang Engkau berikan akhirnya skripsi yang sederhana ini dapat terselasaikan. Shalawat dan salam selalu terlimpahkan keharibaan Rasullah Muhammad SAW.

Kupersembahkan karya sederhana ini kepada orang yang sangat kukasihi dan kusayangi.

Ibunda dan Ayahanda Tercinta

Sebagai tanda bakti, hormat dan rasa terima kasih yang tiada terhingga kupersembahkan karya kecil ini kepada Ibu (Suprihati) dan Ayah (Agus Yuwono) yang telah memberikan kasih sayang, secara dukungan, ridho, dan cinta kasih yang tiada terhingga yang tiada mungkin dapat kubalas hanya dengan selebar kertas yang bertuliskan kata persembahan. Semoga ini menjadi langkah awal untuk membuat Ibu dan Ayah bahagia karena kusadar, selama ini belum bisa berbuat lebih. Untuk Ibu dan ayah yang selalu membuatku termotivasi dan selalu menyirami kasih sayang, selalu mendoakanku, selalu menasehatiku serta selalu meridhoiku melakukan hal yang lebih baik, Terima kasih Ibu... Terima kasih Ayah...

Adik-adik dan Orang terdekatku

Sebagai tanda terima kasih, aku persembahkan karya kecil ini untuk Adik ku (Farhan Ruhul Jahdan). Dan terimakasih untuk (Nadya Rahmah Pratiwi)Terima kasih telah memberikan semangat dan inspirasi dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini. Semoga doa dan semua hal yang terbaik yang engkau berikan menjadikan ku orang yang baik pula.. Terima kasih... Teman – teman Buat kawan-kawanku yang selalu memberikan motivasi, nasihat, dukungan moral serta material yang selalu membuatku semangat untuk menyelesaikan skripsi ini,dan teman teman seperjuangan yang selalu mengarahkan dan memberi support untuk melangkah menuju wisuda. Dosen Pembimbing Tugas Akhir, sudah diajari, dan mengarahkan saya sampai skripsi ini selesai

DAMPAK TERPAAN GAME ONLINE HIGGS DOMINO ISLAND PADA MAHASANTRI PUTRA MAHAD AL JAMIAH IAIN CURUP

ABSTRAK

Oleh : ANDREAN HAZBULLOH

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses dampak terpaan game online higgs domino island pada mahasiswa mahad al jamiah

Jenis penelitian yang di gunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Waktu penelitian ini selama 2 bulan dimulai dari april hingga mei. Data dalam penelitian ini diperoleh dari observasi, wawancara dan dokumentasi. Data yang diperoleh tersebut dipaparkan dalam bahan penulisan sendiri dengan tetap berpedoman pada aturan penulisan karya ilmiah.

Hasil ini di simpukan bahwa dampak terpaan game online higgs domino island pada mahasiswa putra mahad al jamiah iain curup. dampak terpaan dari game online ini berimbas kepada para mahasiswa yang tidak ikut bermain dan para pengurus, akibat dari para pengguna para mahasiswa sering merasa tidak nyaman ketika tinggal secepat dengan para pengguna seperti keseringan begadang yang mengakibatkan sering tidak melaksanakan sholat berjamaah dimasjid dan ngaji malam dan peraturan lainnya.

Sedangkan bagi para pengguna yang bermain game higgs domino island sendiri keasikan bermain dengan harapan uang yang di pertaruhkan dapat dikalilipatkan, atau hanya iseng iseng bermain padahal hampir keseluruhan para pengguna mengerti hukum bermain game online tersebut merupakan hal yang dilarang dalam hukum islam (haram). menurut peneliti untuk meminimalisir para pengguna yang bermain game higgs domino island dengan cara sering mensosialisasikan bahwasanya perjudian merupakan hal yang merugikan bagi pengguna dan sangat berdampak bagi mahasiswa yang tidak bermain game tersebut.

Kata kunci : Dampak Terpaan, Game Online, Higgs Domino Island, Pada Mahasiswa Putra.

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan masalah	10
C. Batasan masalah	10
D. Tujuan Penelitian	10
E. Manfaat Penelitian	11
F. Kajian Literatur.....	11
BAB II LANDASAN TEORI	17
A. Pengertian game Higgs Domino Island	17
1. Jenis - jenis permainan didalam higgs domino island	19
B. Pengertian Dampak.....	24
C. Mahasantri	26
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	27
A. Pendekatan dan Metode Penelitian.....	27
B. Lokasi Penelitian	30
C. Jenis Penelitian	30
D. Subyek Peneltian	31
E. Obyek Penelitian.....	32
1. Penentuan Informan	32
F. Teknik Pengumpulan data	33
1. Wawancara.....	33
2. Observasi	33
3. Dokumentasi	34
4. Teknik Validitas Data	34
5. Teknik Analisa Data	35
6. Pengumpulan Data.....	35
BAB IV	37
HASIL PENELITIAN	37
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	37
1. Sejarah Mahad Al Jamiah Institute Agama Negri Curup	37

2. Visi Dan Misi Mahad Al Jamiah Institute Agama Islam Negri Curup	38
a. Visi Mahad Al Jamiah	38
b. Misi Mahad Al Jamiah.....	39
3. Profil mahad al jamiah.....	39
4. Struktur Mahad Al Jamiah.....	40
B. Temuan Penelitian	42
1. Faktor Penyebab Mahasantri Mahad Al Jamiah Terjerumus Kedalam Permainan Judi Online Higgs Domino Island.....	42
a. Faktor lingkungan dan pergaulan	42
b. Faktor kecanduan	45
c. Factor ekonomi	46
d. Faktor keimanan	49
2. Dampak Dari Aplikasi Higgs Domino Island Terhadap Moral Mahasantri Mahad Al Jami'ah IAIN Curup.....	50
C. Pembahasan.....	61
BAB V	1
KESIMPULAN DAN SARAN	1
A. Kesimpulan.....	1
Daftar Pustaka.....	1

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Di era ini ilmu pengetahuan dan teknologi semakin canggih, tentunya membawa pengaruh baik negatif maupun positif dikalangan mahasiswa. Manusia mampu menciptakan kreatifitas dari temuan baru yang disebut game online. Game online ini bisa menjadi pengganti interaksi sosial antar mahasiswa satu dengan yang lain tanpa harus bertemu secara langsung.

Di dunia modern ini, manusia tergantung dan tidak lepas dari komunikasi. Di kehidupan saat ini alat komunikasi modern berguna untuk mempermudah berkomunikasi antar individu satu dengan yang lainnya. Sebelum adanya teknologi komunikasi manusia berinteraksi secara langsung tanpa adanya alat elektronik. Teknologi sebagai membantu kehidupannya. Manusia saling membutuhkan satu sama lain dikehidupannya dan memperbaharui pergaulan atau wawasan kehidupan yang baru dan saling bekerjasama satu sama lain untuk terwujudnya suatu tujuan. Namun tetap terjadinya pertikaian, persaingan, dan sebagainya.¹

Fenomena yang sedang marak dalam kehidupan manusia sekarang ini dengan perkembangan IPTEK (Ilmu Pengetahuan Teknologi dan Komunikasi) salah satunya game online. Sudah tidak asing lagi ditelinga kita jika mendengar game online. Game online merupakan permainan yang dilakukan secara online

¹ Salsabilla Senja Safitri “*Game Online Dan Pengaruh Interaksi Sosial Di Kalangan Mahasiswa Univeristas Muhammadiyah Surakarta*” diakses tanggal 21 juni 2023 hal. 2

dengan menggunakan jaringan internet dan smartphone. Berbagai jenis game online digunakan oleh manusia.²

Game online memiliki daya tarik tersendiri bagi para gamer. Tampilan dan tantangan game membuat para penggemar game menjadi semakin tertarik untuk menggunakannya. Apalagi dengan game online yang dapat dengan mudah digunakan dimana saja tanpa menggunakan perangkat yang berat dan susah. Cukup punya modal smartphone dan kuota internet, game online pun sudah biasa dengan mudah dan cepat digunakan penggunanya.³

Kehidupan sekarang ini game online digunakan dengan berbagai variasi. Ada yang hanya bermain untuk seru-seruan, ada yang bermain untuk mencari uang (penghasilan), sampai ada yang mengadakan turnamen game online. Hal-hal seperti ini memberikan tantangan tertentu bagi penggemar online. Hal ini menunjukkan bahwa game online sudah menjadi fenomena sosial manusia dalam kehidupan sehari-hari.

Dari sekian banyak game online yang ada, salah satu yang saat ini sangat terkenal dan dijadikan sebagai sarana bisnis adalah game online higgs domino. Higgs domino adalah aplikasi permainan untuk bermain gable, poker dan slot.⁴ Taruhan dibuat menggunakan chip⁵ alih-alih uang untuk memainkan game

² Dewi Mariana "Fenomena Game Online di Kalangan Anak Sekolah Dasar" diakses tanggal 21 Juni 2023 hal.1

³ *Ibid.* hal 2

⁴ Slot adalah salah satu jenis permainan judi yang menggunakan mesin, seiring perkembangan zaman akses judi online slot sudah dapat digunakan dengan mudah melalui smartphone diakses pada tanggal 21 Juni 2023

⁵ Chip adalah suatu koin pengganti uang yang digunakan sebagai alat pembayaran pada game baik secara online maupun offline. diakses pada tanggal 21 Juni 2023

tersebut. Game online higgs domino juga memiliki menu trading atau transaksi dengan chip sebagai sarana untuk melakukan 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.⁶

Islam mengharamkan segala permainan yang di dalamnya bercampur dengan judi, karena salah satu ciri judi adalah mengandung untung dan rugi bagi salah satu dari kedua belah pihak.⁷ Oleh karena itu, diharamkan dan dilarang bagi seorang muslim untuk berjudi demi kesenangan dan mengisi waktu luang.

⁶ Yussuf al-Qardawi, *Fikih Hiburan, terj. Dimas Hakamsyah* (Jakarta: Pustaka al-Kausar, 2005), hlm. 59.

⁷ Yusuf al-Qardawi, *Hadyul Islām Fatāwa Mu'āsirah, Jilid 3, Terj. Abdul Hayyie al-Kattani dkk, Fatwa-Fatwa Kontemporer*, (Jakarta: Gema Insani, 2001), hlm. 499 diakses tanggal 21 juni 2023

Apalagi menjadikan judi sebagai sarana mencari nafkah.⁸ Ulama fiqh mendefinisikan perjudian sebagai “permainan yang menjanjikan keuntungan tanpa melalui jalur yang wajar menurut hukum syariah”. Judi adalah permainan untung-untungan yang membuat orang berharap bisa mendapatkan keuntungan dengan mudah.⁹

Untung-untungan yang dimaksudkan di atas akan menjadikan seseorang tenggelam ke dalam khayal dan anganangan, sebab jika ia menang, otomatis ia akan mendapat keuntungan tanpa usaha yang lebih. Kemenangannya tersebut akan mendorongnya untuk mengulangi lagi kemenangan berikutnya dengan tujuan untuk mendapatkan lebih banyak lagi keuntungan. Namun apabila ia kalah, akan timbul hasrat yang mendorongnya untuk kembali lagi melakukan perjudian yang kedua, demi menutupi kerugiannya yang pertama. Begitulah perputaran dalam permainan judi yang dapat membuat manusia lalai dan lupa dengan penciptanya.

Ahmad Mustafa al-Maraghi mengutip perkataan Abu Hayyan dalam kitab tafsirnya “Allah menyebut dalam judi terdapat dua kerusakan: Pertama, kerusakan di dunia, karena orang yang berjudi akan senantiasa berjudi hingga harta bendanya habis. Kedua, kerusakan di akhirat. Orang yang bermain judi, baik ia dalam keadaan kalah maupun menang maka akan tetap lupa dari mengingat Allah

⁸ Yusuf al-Qardawi, *Halal dan Haram*, Penerjemah: *Abu Sa'id alFalahi dan Aunur Rafiq Shaleh Tamhid*, Cet. 9 (Jakarta: Robbani Press, 2010), hlm. 294.

⁹ Hasan Muarif Ambary, *Suplemen Ensiklopedia Islam* (Jakarta: Ichtiar Baru Van Hoeve, 1996), hlm. 297.

dan salat.”¹⁰ Keadaan orang-orang yang melakukan hal semacam itu cukuplah untuk menjadi bukti, bahwa orang yang bermain judi tidak akan pernah meninggalkan perbuatan judinya tersebut selama ia masih mempunyai harta yang dapat dijadikan sebagai bahan taruhan. Sedangkan orang yang kehabisan harta, akan melakukan segala cara bahkan dengan jalan yang tidak benar demi mendapatkan harta sebagai syarat dalam bermain judi.

Quraish Shihab juga menegaskan bahwa yang dimaksud dengan “menghalangi kamu dari mengingat Allah” adalah lalai dari zikir dengan hati dan lidah, juga dapat berarti melupakan zikir atau peringatan yang disampaikan oleh Rasulullah saw berupa Alquran dan sunah.¹¹ Lupa berzikir kepada Allah tentunya sangat berbahaya bagi manusia, inilah yang menyebabkan orang yang kecanduan bermain judi hidup tanpa arah dan tujuan sehingga akan mempengaruhi ketakwaan dan ibadahnya, terutama dalam hal pelaksanaan salat.

Pembahasan mengenai game online higgs domino ini menjadi kajian yang menarik, karena sedang menjadi tren di semua kalangan. Bahkan pada pagelaran rapat kerja Komite I Dewan Perwakilan Daerah (DPD) RI dengan Menteri Komunikasi dan Informatika yang membahas tentang perkembangan teknologi informasi dan internet di daerah, Fachrul Razi (Ketua Komite I DPD RI) mengusulkan kepada Menteri Komunikasi dan Informatika untuk segera

¹⁰ Ahmad Mustafa al-Maraghi, *Tafsir al-Maragi, Juz VII* (Semarang: PT. Karya Toha Putra, 1992), hlm. 98.

¹¹ M. Quraish Shihab, *Tafsir al-Misbah Pesan Kesan dan Keserasian Alquran, Vol III* (Jakarta: Lentera hati, 2002), hlm. 195.

memblokir aplikasi game online higgs domino di Aceh karena dianggap sangat meresahkan masyarakat.¹²

Tidak hanya itu, Masyarakat Informasi dan Teknologi (MIT)¹³ Aceh mengungkapkan terhitung sampai tanggal 02 September 2020 aplikasi game online higgs domino telah diunduh lebih dari sepuluh juta kali. Penggemar dari permainan ini bahkan dari usia anak-anak hingga dewasa. Fakta di lapangan menunjukkan, game online higgs domino terang-terangan dimainkan di ruang publik karena aksesnya yang cukup mudah. Bahkan dari pengakuan para orangtua, mereka tidak mengetahui bahwa setiap hari anaknya bermain judi.¹⁴ Secara garis besar, dalam 12 bulan terakhir Aceh menjadi provinsi teratas untuk kata kunci Higgs Domino berdasarkan Google Trends bila dibandingkan dengan provinsi-provinsi lainnya di Indonesia.¹⁵ Data tersebut membuktikan bahwa masyarakat Aceh sangat tergila-gila dengan game online higgs domino.

Game Online Higgs Domino Island tidak hanya trend di kota banda aceh namun juga di Bengkulu. Pemerintah Kota (Pemkot) Bengkulu mengirim surat kepada Kementerian Komunikasi dan Informasi (Kemenkominfo) terkait permainan daring 'Higgs Domino' yang saat ini digandrungi masyarakat Kota Bengkulu, Provinsi Bengkulu. Kepala Dinas Kominfo Kota Bengkulu, Eko Agusrianto mengatakan, surat itu dikirim sebagai bentuk tanggung jawab Wali

¹² <https://prohaba.tribunnews.com/amp/2021/09/24/menteri-kominfodiminta-blokir-situs-judi-online-dan-chip-higgs-domino-di-aceh> Diakses pada 21 juni 2023.

¹³ *MIT adalah lembaga nirlaba yang berdiri sejak tahun 2010 berbasis di Kota Banda Aceh. MIT bergerak di bidang pendidikan, sosial dan kemanusiaan khususnya pengembangan sumber daya manusia di bidang teknologi informasi dan komunikasi.* Diakses pada 21 juni 2023.

¹⁴ https://www.hidayatullah.com/berita/nasional/read/2020/09/02/19141_7/mit-virus-game-judi-online-kembali-mewabah-di-aceh-pemerintah-diam.html Diakses pada 21 juni 2023

¹⁵ <https://exp.itemku.com/higgs-domino-dan-aceh/?amp> Diakses pada 21 juni 2023

Kota Helmi Hasan untuk mencapai visi misi Kota Bengkulu. "Ini salah satu bentuk tanggung jawab moral Wali Kota, sesuai dengan visi misi Kota Bengkulu, yaitu religius dan bahagia.

Dalam surat tersebut, pihaknya meminta Kemenkominfo untuk menindaklanjuti dan menentukan langkah yang dapat memperkecil dampak negatif dari permainan Higgs Domino. Saat ini, kata Eko, situasi dan kondisi masyarakat Kota Bengkulu sama dengan beberapa daerah lainnya yang menggandrungi permainan daring tersebut.

Kami meminta langkah-langkah yang dapat memperkecil dampak dari permainan tersebut dan jika bisa diblokir," terangnya. Selain itu, Pemkot Bengkulu juga mengeluarkan Surat Edaran Wali Kota terkait imbauan untuk tidak bermain permainan daring tersebut.

Permainan game daring berdampak negatif dari sisi pendidikan, perkembangan anak dan kesehatan, karena mereka telah menjadi pencandu game online yang dapat merugikan diri sendiri. Terakhir, Polisi Pamong Praja (Satpol-PP) Kota Bengkulu untuk melakukan pengawasan terhadap ASN dan PTT di lingkungan Pemkot Bengkulu yang menggunakan aplikasi gim daring saat jam kerja. Terkait sanksi hanya dapat diberikan kepada aparatur sipil negara (ASN) apabila ditemukan mereka bermain game online di jam kerja dan sanksi yang diberikan berupa teguran sebab sifatnya hanya himbauan.¹⁶

¹⁶ <https://news.republika.co.id/berita/r2e4eo484/pemkot-bengkulu-minta-kemenkominfo-blokir-gim-higgs-domino> diakses tanggal 21 juni 2023

Didalam agama islam ada beberapa ayat Al Qur'an yang melarang keras atau mengharamkan segala bentuk macam permainan judi apapun. Salah satunya yaitu sebagaimana Allah SWT telah berfirman

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

Artinya : Mereka menanyakan kepadamu (Muhammad) tentang khamar dan judi. Katakanlah, “Pada keduanya terdapat dosa besar dan beberapa manfaat bagi manusia. Tetapi dosanya lebih besar daripada manfaatnya.” Dan mereka menanyakan kepadamu (tentang) apa yang (harus) mereka infakkan. Katakanlah, “Kelebihan (dari apa yang diperlukan).” Demikianlah Allah menerangkan ayat-ayat-Nya kepadamu agar kamu memikirkan.¹⁷

Game online higgs domino tentu saja di gemari dikalangan mahasiswa pada dasar manusia ingin kebutuhan hidupnya dapat terpenuhi. Begitu pula yang terjadi di kalangan mahasiswa. Gaya hidup yang tinggi membuat mahasiswa semakin mencari kebutuhan akan uang dan hiburan untuk mencapai kepuasan yang dicari. Kebutuhan inilah yang menjadi landasan mereka termotivasi untuk melakukan kegiatan mana yang mampu memenuhi kebutuhannya. Hampir semua manusia selalu ingin mendapatkan sesuatu dengan cara yang cepat dan instan meskipun harus melakukan kegiatan yang menyimpang.¹⁸

Disini yang menarik adalah dimana Mah'ad Al jami'ah merupakan tempat tinggal naungan IAIN Curup, tempat ini di tinggali Mahasiswa dan mahasiswi yang memiliki pemahaman agama yang lumayan, dikarenakan tinggal di Ma'had

¹⁷ Alkhaledi Kurnialam, Red: Nashih Nashrullah(ayat qur'an hal,5)

¹⁸ Kartono, Kartini, *Patologi Sosial*,(Rajawali Press Jakarta 2009), hal 65

Al jami'ah diharuskan atau diwajibkan sholat 5 waktu dan wajib menghafal Al Qur'an, namun walaupun di lingkungan yang agamis tidak menutup kemungkinan adanya hal yang menyimpang disini peneliti sering menemukan mahasantri yang bermain aplikasi higgs domino island.

Salah satu kegiatan yang menyimpaang sedang melanda generasi muda saat ini adalah adanya perjudian higgs domino, ini menjadi pilihan yang menarik apalagi jika terdapat kesamaan hobi pada pelakunya. Perjudian higgs domino ini pada umumnya dilakukan secara langsung melalui handpone yang dapat diakses dengan mendonwload aplikasinya dengan mempertaruhkan chips yang dapat di beli secara online. Berdasarkan pengamatan peneliti di lapangan melalui interaksi dengan teman teman sesama mahasantri Ma'had Al jami'ah, peneliti menemukan sebuah fenomena bahwa terdapat mahasantri yang terlibat dalam permainan judi online ini.

Table1.1
Jumlah Mahasantri Putra Mahad Al Jami Ah

Asrama Abu Bakar	Asrama Ali	Asrama Umar
51 santri	20 santri	15 santri
Total santriwan	86 santri putra	

Jumlah santri yang tinggal dimahad dari tahun 2019 sampai tahun 2023 berjumlah 86 santri dan yang menjabat sebagai pengurus sekitar 14 orang. Seperti keterangan di table diatas bahwasanya mahasantri putra dari Angkatan 2019 sampai dengan 2023 berkisar 86 osantri. Sehingga disini peneliti tertarik untuk melakukan sebuah penelitian yang mendalam untuk mengetahui hal tersebut beserta faktor yang mendasari sehingga mereka terlibat dalam permainan judi

higgs domino ini. Bertitik tolak pada permasalahan diatas dijadikan sebagai pedoman atau tumpuan untuk mengadakan penelitian.¹⁹

Maka dari latar belakang yang sudah peneliti jelaskan di atas maka, peneliti mengangkat sebuah judul ” **Dampak Judi Online Higgs Domino Island Terhadap Ahlak Mahasantri Ma’had Al jami’ah IAIN Curup**” sehingga dengan adanya penelitian ini akan menjadi refrensi baru bagi dunia pendidikan islam khususnya untuk di zaman modern yang semakin banyaknya berkembang aplikasi perjudian online yang dapat menjuruskan anak muda ke dunia yang negative.

B. Rumusan masalah

Dari latar belakang di atas dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

1. Apa faktor penyebab Mahasantri Mahad Al Jamiah Terjerumus Kedalam Permainan Game Online Higgs Domino Island ?
2. Bagaimana dampak dari Game Online Higgs Domino Island pada Mahasantri Mahad Al Jami’ah IAIN Curup?

C. Batasan masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka dibuatlah suatu pembatasan masalah dalam perancangan. Hal ini dilakukan agar penelitian lebih tefokus makia penelitian ini dibatasi pada masalah Game Online Higgs Domino Island Yang Terjadi Dikalangan Mahasantri Putra Mahad Al Jamiah IAIN Curup

¹⁹ Zulrahmand rasyid,(*perjudian online dikalangan mahasiswa Yogyakarta*),universitas negeri sunan kalijaga Yogyakarta hal.13

D. Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk memahami tentang apa itu judi online yang berbasis aplikasi seperti higgs domino island dan juga untuk memahami karakter Mahasantri Ma'had Al Jami'ah yang terlibat dalam perjudian di dalam universitas IAIN Curup, sebagaimana :

1. Memahami tentang apa itu Game Online Higgs Domino Island Dikalangan Mahasantri Putra Mahad Al Jami'ah IAIN Curup.
2. Memahami karakteristik dan dampak dari Game Online Domino Island Pada Mahasantri Putra Mahad Al Jamiah IAIN Curup.

E. Manfaat Penelitian

1. Hasil penelitian ini diharapkan mahasantri mengetahui akan bahaya dan dampak negative dari permainan aplikasi higgs domino island terhadap ahlak mahasantri putra ma'had ajami'ah IAIN Curup.
2. Penelitian ini di harapkan agar mahasiswa mengetahui hukum islam tentang Permainan Higgs Domino Island dan berhenti untuk bermain aplikasi ini terkadang mereka beranggapan hanya untuk hiburan semata menghilangkan kejenuhan,tapi itu merupakan permulaan akan terjun lebih jauh terlibat dalam permainan ini.

F. Kajian Literatur

Sebagai acuan pembuatan skripsi peneliti melakukan kajian kajian terdahulu sebagai referensi pembuatan karya ilmiah ini seperti:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Zulrahman Rasyid dengan judul Skripsi “Perjudian Online Di Kalangan Mahasiswa Yogyakarta” Adapun hasil penelitian yang diperoleh menunjukkan bahwa ada beberapa faktor faktor yang mempengaruhi perilaku berjudi bahwa perilaku berjudi memiliki banyak hal negatif yang bagi pelaku maupun keluarganya, terlebih lagi keadaan tersebut sudah banyak disadari oleh pelaku. Aneh nya tetep saja mereka sulit meninggalkan perjudian tersebut di dalam kehidupannya,dari berbagai penelitian lintas budaya yang dilakukan beberapa ahli terdapat 5 faktor yang amat berpengaruh dalam memberikan kontribusi pada perilaku berjudi kelima faktor tersebut adalah:²⁰
 - a. Faktor social dan ekonomi, bagi masyarakat dengan status dan ekonomi yang rendah, perjudian sering kali di anggap sebagai suatu sarana untuk meningkatkan taraf hidup mereka. Dengan modal yang kecil mereka berharap mendapatkan keuntungan sebesar besarnya dalam sekejap tanpa usaha yang besar.
 - b. Faktor situasional, tekanan dari teman teman atau lingkungan untuk berpartisipasi dalam perjudian dan metode metode pemasaran yang dilakukan oleh para pengelola perjudian. Hal ini biasanya terjadi karena sang calon penjudi merasa tidak enak jika tidak terlibat dalam permainan tersebut, atau menunjukkan contoh dari hasil kemenangan yang didapatkan.
 - c. Faktor belajar, sangat masuk akal jika faktor belajar memili efek yang sangat besar terhadap perilaku berjudi. Perilaku tertentu akan cenderung

²⁰ Zulrahmand rasyid,(*perjudian online dikalangan mahasiswa Yogyakarta*),universitas negeri sunan kalijaga Yogyakarta. hal. 18

diperkuat atau diulangi bila mana diikuti dengan mendapatkan hadiah atau hal yang menyenangkan.

- d. Faktor persepsi tentang *probabilitas*, persepsi perilaku dalam membuat evaluasi terhadap peluang menang yang diperoleh jika dia melakukan perjudian. Biasanya mereka memiliki persepsi keliru tentang kemungkinan untuk menang, mereka pada umumnya merasa sangat yakin kemenangan yang diperolehnya. Meski pada kenyataanya peluang untuk menang sangatlah kecil karena keyakinan yang ada hanyalah suatu ilusi yang diperoleh dari suatu peluang berdasarkan situasi kejadian yang tidak menentu dan sangat subyektif.
 - e. Faktor persepsi terhadap keterampilan, pejudi yang merasa dirinya sangat terampil dalam salah satu atau beberapa permainan judi, bahwa kemenangan yang diperoleh adalah keterampilan yang dimilikinya. Keterampilan yang dimiliki membuat mereka mampu mengendalikan situasi untuk mendapatkan kemenangan, seringkali mereka tidak dapat membedakan kemenangan yang diperoleh karena keterampilan atau hanya semata saja.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Achamd Zurohman, Tri Marhaeni Pudji Astuti dan Tjaturahono Budi Sanjoto dengan judul “Dampak Fenomena Judi Online terhadap Melemahnya Nilai-nilai Sosial pada Remaja” Adapun hasil penelitian yang diperoleh menunjukkan bahwa Berdasarkan temuan di lapangan, peneliti menemukan kesesuaian nilai yang melemah pada remaja dengan pernyataan Notonegoro dalam Suyahmo (2014) yaitu nilai material, nilai vital dan nilai kerokhanian. Di mana nilai-nilai yang dinyatakan Notonegoro dalam Suyahmo

(2014), tersebut mulai melemah pada remaja yang melakukan judi online di Campusnet Cabang Sadewa.²¹

3. Penelitian yang dilakukan oleh Roby Suhada dengan judul penelitian “ Makna Judi Online Bagi Remaja Di Surabaya “ adapun hasil penelitian penelitian yang diperoleh adalah awal mula terjadinya pelaku pemain judi online higgs domino diawali dengan berinteraksi antara teman melalui social media dengan saling menukar informasi yang berkaitan dengan sesuatu yang menjadi trend seperti mengajak teman untuk bermain higgs domino dengan di iming imingi atau di perlihatkan kemenangan dalam bermain judi online, akhirnya timbul rasa penasaran dan mencoba kesenangan yang menjadi awal pengenalan remaja terhadap judi online. Jadi faktor awal mula terjun ke dunia perjudian salah satunya teman dan juga lingkungan.²²
4. Penelitian yang dilakukan oleh Putu Trisna permana, Anak Agung Ngurah Yusa Darmadi, Sagung Putri M.E Purwani Perjudian online dikategorikan sebagai cyber crime karena dalam melakukan kejahatannya, perjudian online menggunakan komputer dan internet sebagai media untuk melakukan tindak pidana perjudian tersebut. Perjudian pada dasarnya bertentangan dengan norma agama, kesusilaan, dan moral Pancasila, serta dapat membahayakan bagi keberlangsungan hidup masyarakat, Bangsa dan Negara.²³
5. Penelitian yang dilakukan oleh Nazaruddin Zainal dengan judul “ Judi online (studi kasus pada mahasiswa universitas negeri makasar) adapun hasil

²¹ Achamd Zurohman, Tri Marhaeni Pudji Astuti dan Tjaturahono Budi Sanjoto, *Dampak Fenomena Judi Online terhadap Melemahnya Nilai-nilai Sosial pada Remaja* Desember 2016

²² Roby Suhada, *Makna Judi Online Bagi Remaja Di Surabaya*, universitas air langga

²³ Lanka Amar, 2017, *Peranan Orang Tua Dalam Proses Persidangan Tindak Pidana Perjudian Yang Dilakukan Oleh Anak*, CV. Mandar Maju, Bandung, hal 1.

penelitian penelitian yang diperoleh adalah asil penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa UNM bermain judi bola *online* didorong oleh berbagai faktor, mulai dari faktor sosial ekonomi berupa alasan ekonomi,serta kurangnya pengetahuan agama, faktor situasional berupa ajakan dari teman serta aman dan mudahnya mengakses situs judi bola *online*, faktor belajar baik belajar dari teman maupun belajar sendiri, faktor persepsi tentang probabilitas kemenangan, dan faktor persepsi terhadap keterampilan. Sedangkan dampak negatif yang muncul pada mahasiswa UNM yang melakukan judi bola *online* ada dua yaitu dapat dilihat dari dampak akademik dan dampak non-akademik. Dampak akademik yang dirasakan berupa seringnya begadang serta sulitnya melakukan aktivitas perkuliahan yang berpengaruh pada rendahnya IPK. Sedangkan dampak non akademik yang dirasakan seperti kecanduan bermain serta kesulitan ekonomi.²⁴

²⁴ Nazaruddin Zainal, *Judi online* (studi kasus pada mahasiswa universitas negeri makasar)

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Pengertian game Higgs Domino Island

Game Higgs Domino Island mulai dirilis 12 November 2018 di aplikasi PlayStore maupun AppStore dan merupakan game online yang sangat populer di Indonesia termasuk di Kota Curup. Adanya transaksi jual beli koin game membuat arah tujuan dalam bermain menjadi berubah, awalnya game Higgs Domino Island dijadikan sebagai sarana hiburan namun saat ini justru dijadikan mata pencaharian bagi sebagian pemainnya.

Karena dalam bermain memerlukan pembelian koin, kebanyakan pemainnya adalah kalangan masyarakat produktif yang telah memiliki pekerjaan dan menghasilkan nilai ekonomis. Untuk menemukan pemain maupun agen jual beli koin game dapat ditemukan di beberapa tempat seperti di group facebook, warung harian, pos ronda maupun konter pulsa.

Dalam perkembangannya, transaksi jual beli koin game Higgs Domino Island mulai terindikasi kepada perjudian, hal tersebut dibuktikan dengan adanya beberapa penangkapan agen koin game oleh pihak berwajib di beberapa wilayah di Indonesia seperti di Aceh Timur, Rokan Hulu dan Lhokseumawe. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis motif, pemaknaan dan pengalaman komunikasi kalangan masyarakat produktif dalam bermain game Higgs Domino Island di IAIN Curup.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologi Alfred Shutz. Subjek penelitian terdiri dari lima orang pada kalangan mahasiswa komunikasi penyiaran islam angkatan 2020 yang ada dikampus IAIN Curup dipilih menggunakan teknik accidental sampling. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data yakni observasi partisipan, wawancara mendalam dan dokumentasi.

Hasil penelitian menunjukkan pertama, motif kalangan masyarakat produktif dalam bermain game Higgs Domino Island di IAIN Curup terdiri dari motif karena yakni hobi, rasa penasaran, percaya diri dan lingkungan sosial. Sedangkan motif untuk yakni hiburan, uang dan rasa senang. Kedua, pemaknaan terhadap game dikategorikan menjadi tiga yakni game keberuntungan, game menghasilkan uang dan game merugikan.

Ketiga, pengalaman komunikasi dibagi menjadi dua bentuk yakni pengalaman komunikasi interpersonal dikategorikan menjadi dua yakni pengalaman komunikasi menyenangkan berupa adanya penerimaan dari keluarga, lingkungan sosial dan antara sesama pemain.

Sedangkan pengalaman komunikasi tidak menyenangkan berupa adanya cacian, tekanan dan perselisihan antara sesama pemain. Bentuk kedua yakni pengalaman komunikasi intrapersonal dikategorikan menjadi dua yakni kesadaran diri karena telah kecanduan game Higgs Domino Island dan penyesalan diri karena telah banyak dirugikan berupa uang, waktu dan kesehatan.

1. Jenis - Jenis Permainan Didalam Higgs Domino Island

Judi biasanya dilakukan didunia nyata namun seiring nya berkembangannya teknologi internet, perjudian pada saat ini bisa dilakukan secara *online* yang segala sesuatunya dapat dilakukan dengan secara pragmatis, sehingga penegasan hukum tentang perjudian *online* sangat sulit untuk ditindaki secara tuntas. Hal ini disebabkan selain dengan cara permainanya yang aman, tempat perkara kejadiannya pun tidak jelas para pelaku dengan mudah dapat memindahkan tempat permainan judi mereka dengan sarana komputer dan internet.

Adapun Higgs Game merupakan sebuah startup yang digulirkan oleh beberapa anak muda asal Indonesia. Kelebihan utama dari game ini adalah tidak menuntut pemainnya berpikir keras, sehingga lebih cocok sebagai game hiburan. Hampir semua permainan lebih banyak menguji keberuntungan meski ada pula kebutuhan untuk mengasah kemampuan berpikir pemainnya. Permainan di Higgs Domino Island ini adalah permainan berbasis kartu Domino dan kartu Remi. Sudah menjadi pilihan standar untuk sebuah aplikasi permainan kartu dengan memiliki permainan poker, remi dan qiuqiu, akan tetapi Higgs Domino masih memiliki beberapa permainan lain. Lalu, apa sajakah jenis permainan di Higgs Domino Island yang bisa kamu mainkan?

a. Permainan Kartu 41

Permainan Kartu 41 merupakan permainan kartu yang menggunakan kartu Remi atau kartu Poker. Permainan ini dimainkan dengan 4 orang pemain dengan setiap pemain mendapatkan pembagian 5 buah kartu. Tugas

para pemain adalah mengumpulkan kartu sejenis agar memiliki total poin sebanyak 41. Kartu memiliki nilai sesuai dengan angka yang tertera; sedangkan kartu As memiliki nilai 11 dan kartu Jack, King dan Queen memiliki nilai 10.

Pemain akan mendapat giliran mengambil kartu dari tumpukan deck, kemudian membuang salah satu kartu agar kartu yang dipegang tetap berjumlah 5. Pemain berikutnya yang mendapat giliran mengambil kartu boleh memilih mengambil kartu dari deck atau mengambil kartu yang dibuang.

Permainan selesai ketika salah satu pemain berhasil mengumpulkan 5 kartu bernilai 41 dengan memberi tanda menutup kartu yang dibuang. Permainan juga dinyatakan selesai ketika tidak ada kartu pada deck yang tersisa. Kartu yang dipegang setiap pemain kemudian akan dihitung dan pemain dengan nilai terendah akan dinyatakan kalah.

b. Permainan ludo

Ludo merupakan sebuah permainan papan yang dahulu umum dimainkan oleh anak – anak ataupun orang dewasa dengan memakai sebuah papan permainan. Permainan Ludo ini merupakan salah satu jenis permainan papan Higgs Domino yang sangat seru untuk dimainkan.

Permainan ini menuntut setiap pemain untuk berjalan mengitari papan permainan sebanyak satu kali, kemudian kembali ke rumah atau base yang menjadi awal permainan. Permainan ini bisa dimainkan oleh 4 orang

pemain; seorang pemain bisa bermain melawan tiga pemain lain. Akan tetapi ada pula pilihan permainan 1 pemain melawan 1 pemain lain. Setiap pemain akan memiliki 4 bidak atau pion dengan warna tertentu sehingga tidak akan saling bertukar.

Setiap kali pemain memperoleh giliran bermain, maka dadu akan dilempar dan hasil lemparan dadu akan menentukan langkah yang bisa dilakukan oleh bidak pemain. Sebuah bidak juga bisa memakan bidak pemain lawan jika berada di satu titik lokasi berhenti yang sama. Bidak yang dimakan harus kembali mengulang perjalanan dari base. Pemain terakhir yang gagal setelah pemain lain berhasil menyelesaikan satu putaran akan dinyatakan kalah.

c. Permainan kartu cangkulan

Permainan kartu cangkulan merupakan salah satu jenis permainan higgs domino yang merupakan variasi permainan kartu remi atau kartu poker. Permainan kartu ini terbilang cukup populer di kalangan penggemar permainan kartu karena seru dan menyenangkan.

Pada permainan kartu cangkulan, setiap pemain akan diminta membuang sebuah kartu dan kemudian pemain lain juga mengikuti membuang satu kartu. Kartu yang dibuang pemain pertama akan menjadi acuan jenis kartu yang harus diikuti oleh pemain – pemain berikutnya.

Jika ada pemain yang tidak memiliki kartu yang sama, maka pemain tersebut harus mencangkul atau mengambil kartu dari deck hingga

mendapatkan kartu berjenis sama. Pemain yang membuang kartu dengan nilai tertinggi akan menjadi pemain pertama yang membuang kartu di putaran berikutnya.

Pola urutan tersebut akan terus diulang hingga permainan selesai. Permainan cangkulan dianggap selesai ketika kartu di deck untuk dicangkul habis atau ketika salah satu pemain sudah membuang seluruh kartu miliknya.

d. Permainan Kamar 5 Kartu

Permainan Kamar 5 Kartu ini merupakan salah satu jenis permainan kartu di higgs domino yang menggunakan kartu Domino atau kartu Gapple. Kamar 5 Kartu ini akan dimainkan oleh 4 orang pemain; pada awal permainan setiap pemain akan mendapatkan 5 buah kartu Domino untuk dipegang.

Permainan dimulai dengan para pemain membuang kartu yang sesuai dengan nomor kartu yang dibuka di atas meja. Cara bermain Kamar 5 Kartu ini sebenarnya serupa dengan permainan Domino pada umumnya. Permainan akan dianggap selesai ketika salah seorang pemain sudah membuang semua kartu yang dimainkan atau tidak ada lagi kartu tersisa untuk dimainkan oleh para pemain.

e. Permainan Dam

Dam merupakan sebuah Permainan Papan atau Board Game yang bisa dimainkan di aplikasi Higgs Domino Island. Permainan ini dimainkan oleh

dua orang pemain dan masing – masing pemain akan mendapatkan pion dengan warna putih atau hitam.

Setiap pion akan digerakkan dengan cara bergerak menyilang oleh setiap pemain secara bergantian. Pion salah satu pemain bisa memakan pion lawan dengan cara melompatinya. Permainan Dam akan dinyatakan berakhir ketika salah satu pemain kehabisan pion atau tidak lagi ada pion yang bisa dijalankan karena sudah tersudut.

f. Slot online

Slot online adalah mesin slot virtual yang dapat dimainkan di berbagai perangkat dan platform. Mereka mirip dengan mesin slot tradisional yang ditemukan di kasino, tetapi dengan lebih banyak gulungan dan pilihan taruhan yang lebih luas.

Saat bermain slot online, pemain bertaruh pada hasil putaran, yang ditentukan oleh sistem penghasil angka acak dan pengembalian spesifik ke pemain. Hasil dari setiap putaran ditentukan pada saat itu berdasarkan algoritma matematika yang dikomunikasikan melalui RNG.

Permainan slot online tidak memiliki memori, artinya tidak ada pelacak untuk mencatat kemenangan dan kekalahan pemain. Bermain slot hanya didasarkan pada keberuntungan. Slot online telah berkembang pesat, dengan tema yang lebih menarik, cerita yang mendebarkan, dan berbagai aturan dan simbol. Mereka adalah permainan kasino yang paling banyak

dimainkan di seluruh dunia karena permainannya yang sederhana dan fitur-fiturnya yang menarik.²⁵

Semua permainan slot online sama Cuma yang mebedakan antara slot satu dengan permainan slot lainnya adalah fitur yang ada dan sistem perkaliannya namun cara bermain sama.

Itulah 5 jenis permainan higgs domino yang bisa dimainkan untuk tujuan hiburan ataupun berusaha memenangkan bonus. Kelima permainan tersebut terbilang sangat mudah untuk dimainkan meski juga menantang karena membutuhkan kejelian dan taktik yang tepat.²⁶

Penelitian ini berkaitan dengan teori jarum suntik atau juga disebut dengan teori hipodermik (peluru) teori ini menjelaskan bahwa media massa dapat menimbulkan pengaruh yang kuat terhadap khalayak. Seperti halnya menyuntikkan obat yang langsung masuk ke dalam tubuh si penerima. Dari pengertian teori jarum suntik berkaitan dengan penelitian lakukan dimna game online higgs domino island memilikin pengaruh kuat bagi pengguna sesebagai khalayak.

B. Pengertian Dampak

Pengertian dampak dalam kamus besar bahasa Indonesia adalah pengaruh kuat yang mendatangkan suatu akibat tertentu (baik positif maupun negatif). Dampak adalah setiap perubahan yang terjadi dalam lingkungan akibat adanya

²⁵ <https://id.quora.com/Apa-itu-slot-online-1> diakses tanggal 22 juni 2023

²⁶ *Jenis jenis permainan higgs domino island*. akses tanggal 2 november 2022 by unipin 2019

aktifitas manusia. Dampak suatu proyek pembangunan pada aspek sosial ekonomi khususnya untuk negara berkembang terdapat pada komponen-komponen berikut yang ditetapkan sebagai indikator sosial ekonomi antara lain : 1) penyerapan tenaga kerja 2) berkembangnya struktur ekonomi, yaitu timbulnya aktifitas perekonomian lain akibat proyek tersebut seperti toko, warung, restoran, transportasi dan lain-lain 3) peningkatan pendapatan masyarakat 4) kesehatan masyarakat 5) persepsi masyarakat 6) penambahan penduduk dan lain-lain sebagainya.²⁷

Dalam setiap keputusan yang diambil maka akan mendatangkan suatu dampak, baik itu berupa dampak positif maupun negatif. Adapun pengertian dampak positif dan negatif, yaitu :

1. Pengertian dampak positif

Dampak positif merupakan pengaruh yang ditimbulkan dari suatu perbuatan yang berakibat baik seseorang ataupun lingkungan.

2. Pengertian dampak negatif

Dampak negatif adalah pengaruh yang ditimbulkan dari suatu perbuatan yang berakibat tidak baik/ buruk bagi seseorang ataupun lingkungan.²⁸

Jadi dampak secara umum dapat diartikan segala sesuatu yang ditimbulkan akibat adanya sesuatu, dampak itu sendiri bisa diartikan sebagai sebuah konsekuensi akibat sesuatu yang terjadi. Begitu pula saat terjadinya suatu aktivitas

²⁷ Gunawan Suratno, *Analisis Mengenai Dampak Lingkungan*, (Yogyakarta : Gajah Mada University Press, 2004), hal. 24

²⁸ Andreas G.Ch Tampi, Evelin J.R Kawung dan Julian W Tumiwa, “*Dampak Pelayanan Badan Penyelenggara Jaminan Sosial Kesehatan Terhadap Masyarakat di Kelurahan Tingkulu*”, E-journal “Acta Diurna” Vol V. No 1, (Manado:UNSRAT:2016) dalam <http://ejournal.unsrat.ac.id> diakses pada 28 Maret 2023

pariwisata maka akan mendatangkan suatu dampak tertentu pula. Dampak ini terjadi karena perubahan aktivitas masyarakat yang sebelumnya tidak ada kegiatan pariwisata, selain berpengaruh pada masyarakat, dampak ini juga berpengaruh kepada pemerintah bahkan berpengaruh kepada negara.

C. Mahasantri

Mahasantri atau Mahasiswa Santri merupakan Mahasiswa yang mendalami ilmu agama di Pondok Pesantren. Selain kuliah, Mahasantri seperti santri pada biasanya, melaksanakan sholat berjama'ah, membaca, mengkaji dan menghafal Al-Qur'an dan Kitab, namun bedanya santri dan Mahasantri adalah Santri biasa sangatlah ketat tidak boleh membawa alat komunikasi seperti handphone dan laptop, namun Mahasantri boleh membawanya.

Banyak orang mengira menjadi Mahasantri itu berat dan pasti tidak akan bisa membagi waktunya untuk belajar. Kiraan tersebut tidaklah benar, mengapa? Menjadi Mahasiswa memiliki waktu yang sangat luang untuk belajar di luar kampus, sehingga mereka malah banyak menghabiskan waktunya untuk besenang-senang, seperti jalan-jalan, nongkrong sana-sini, melakukan hal yang tidak bermanfaat.

Dengan menjadi Mahasantri kita dapat membagi waktu dan mendisiplinkan waktu. Dan dengan menjadi Mahasantri kita mendapatkan ilmu akhirat di Pondok Pesantren, apalagi jika kita memiliki mata kuliah yang berkaitan dengan Agama Islam, maka kita memiliki referensi dari yang kita pelajari di pondok. Dengan tinggal di pondok kita memiliki banyak teman dan rsa kekeluargaan dan jiwa korsa yang tinggi. Namun, tidak semua Mahasiswa yang tidak menjadi Mahasantri itu buruk, semua itu kembali kedalam diri kita masing-masing, akankah kita akan mematuhi

segala perintah dan larangan Allah? Dan menjaga kepercayaan orang tua yang telah memberikan kepercayaan dan harapan kepada kita? Semua tergantung pada diri kita masing-masing.²⁹

²⁹ Wahdah Oktafia Hasanah. ''*mengenal mahasantri*'' jogjakarta pktoberr 2019.diakses pada tanggal 17 maret 2023

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Pendekatan dan Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif dimana penelitian kualitatif sebagai metode ilmiah sering digunakan dan dilaksanakan oleh sekelompok peneliti dalam bidang ilmu social, termasuk juga ilmu pendidikan. Sejumlah alasan juga dikemukakan yang intinya bahwa penelitian kualitatif memperkaya hasil penelitian kuantitatif. Penelitian kualitatif dilaksanakan untuk membangun pengetahuan melalui pemahaman dan penemuan. Pendekatan penelitian kualitatif adalah suatu proses penelitian dan pemahaman yang berdasarkan pada metode yang menyelidiki suatu fenomena social dan masalah manusia. Pada penelitian ini peneliti membuat suatu gambaran kompleks, meneliti kata-kata, laporan terini dari pandangan responden dan melakukan studi pada situasi yang alami.³⁰

Penelitian kualitatif dilakukan pada kondisi alamiah dan bersifat penemuan. Dalam penelitian kualitatif, peneliti adalah instrument kunci. Oleh karna itu peneliti harus memiliki bekal teori dan wawasan yang luas jadi bisa bertanya, menganalisis dan mengkonstruksi objek yang diteliti menjadi lebih jelas. Penelitian ini lebih menekankan pada makna dan terikat nilai. Hakikat penelitian kualitatif adalah mengamati orang dalam lingkungan hidupnya berinteraksi dengan mereka, berusaha memahami bahasa dan tafsiran mereka tentang dunia

³⁰ Iskandar, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Jakarta: Gaung Persada, 2009) cet.1 h. 11 akses tanggal 5 november 2022

sekitarnya, mendekati atau berinteraksi dengan orang-orang yang berhubungan dengan focus penelitian dengan tujuan mencoba memahami, menggali pandangan dan pengalaman mereka untuk mendapat informasi atau data yang diperlukan³¹

Penelitian kualitatif dimana peran peneliti adalah sebagai instrument kunci dalam mengumpulkan data, dan menafsirkan data. Alat pengumpulan data biasanya menggunakan pengamatan langsung, wawancara, studi dokumen. Sedangkan kesahihan dan keterandalan data menggunakan triangulasi dengan menggunakan metode induktif, hasil penelitian kualitatif lebih menkankan pada makna daripada generalisasi. Penelitian kualitatif digunakan jika masalah belum jelas, untuk mengetahui makna yang tersembunyi, untuk memahami interaksi social, untuk mengembangkan teori, untuk memastikan kebenaran data dan meneliti sejarah perkembangan. Mengingat bahwa penelitian ini bertujuan untuk memahami dan memaknai berbagai fenomemna yang ada atau yang terjadi dalam kenyataan sebagai ciri khas penelitian kualitatif, dalam hal ini bagaimana Dampak Game Online Aplikasi Higgs Domino Island pada Mahasantri Putra Ma'had Al Jami'ah maka peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Selain itu seperti yang dinyatakan oleh moleong, metode kualitatif dilakukan dengan beberapa pertimbangan, pertama menyesuaikan metode kualitatif lebih mudah apabila berhadapan dengan kenyataan ganda; kedua, metode ini menyajikan secara langsung hubungan antara peneliti dengan responden; ketiga,

³¹ Ibid, hal.51

metode ini lebih peka dan lebih dapat menyesuaikan diri dengan banyak penajaman pengaruh bersama dan terhadap pola-pola nilai yang dihadapi³²

Bogdan dan Taylor menjelaskan bahwa metodologi penelitian kualitatif merupakan prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa katakata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati.⁴ Dalam penelitian kualitatif seorang peneliti berbicara langsung dan mengobservasi beberapa orang, dan melakukan interaksi selama beberapa bulan untuk mempelajari latar, kebiasaan, perilaku dan cirri-ciri fisik dan mental orang yang diteliti. Bogdan dan Biklen mengemukakan bahwa karakteristik dari penelitian kualitatif adalah: (1) alamiah, (2) data bersifat deskriptif bukan angka-angka, (3) analisis data dengan induktif, dan (4) makna sangat penting dalam penelitian kualitatif³³

Penelitian tentang dampak Game Online Higgs Domino Island pada Mahasantri Putra Ma'had Al Jami'ah IAIN Curup dengan menggunakan penelitian kualitatif karna memenuhi karakteristik penelitian kualitatif, terutama dalam hal pengungkapan data secara mendalam melalui wawancara, observasi dan kajian dokumen terhadap apa yang dilakukan para informan, bagaimana mereka melakukan kegiatan, untuk apa kegiatan-kegiatan dilakukan dan mengapa mereka melakukukan kebajikan atau kebaikan (akhlak yang baik) dalam realitas yang sesungguhnya.

³² Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2000) cet. 18, hal.5

³³ Robert C. Bogdan and sari Knop Biklen, *Qualitative Reseach for Eduication* (London: Allyn & Bacon, Inc, 1982) hal. 28

B. Lokasi Penelitian

Demi tercapainya penelitian yang terkait dengan Game *Online* Higgs Domino Island di kalangan Mahasantri Putra Ma'had Al Jami'ah maka lokasi yang diambil untuk dijadikan sebagai penelitian adalah tempat tinggal Mahasantri yaitu di Ma'had Al Jami'ah lokasi kampus, asrama sebagai tempat tinggal serta tempat mereka bermain Game Online.

C. Jenis Penelitian

Pendekatan penelitian ini adalah pendekatan fenomenologis. Oleh karena itu, data yang dikumpulkan dalam penelitian ini berupa informasi berupa informasi dan bukan berupa angka-angka. Namun, data tersebut digunakan dan dianalisis untuk mendapatkan makna yang terkandung dalam data itu sendiri. Analisis kualitatif dianggap lebih tepat dalam penelitian ini agar dapat memahami dan memberikan gambaran yang jelas tentang permasalahan yang terkait dengan pembahasan.³⁴

Sesuai dengan tujuannya, penelitian bertujuan untuk memahami fenomena sosial dari sudut pandang atau perspektif partisipan. Partisipan adalah orang yang diwawancarai yang diminta untuk memberikan data, pendapat, pemikiran dan persepsinya. Diperoleh melalui analisis berbagai kepentingan peserta dan melalui deskripsi "Dampak Terpaan Game Online Higgs Domino Island Pada Mahasantri Putra Ma'had Al Jami'ah Lain Curup" tentang situasi dan pemahaman peristiwa. Makna partisipan meliputi perasaan, keyakinan, ide, pemikiran, dan

³⁴ Febryani Umakamea, *Perilaku Sosial PEnggiat Game Higgs Domino dikota makasar (Dalam Tinjauan Post Modern)* hal.31

aktivitas partisipan. Penelitian diarahkan di luar pemahaman fenomena tetapi juga mengembangkan teori. Kajian ini juga mengkaji perspektif partisipan dengan multistrategi yang bersifat interaktif, seperti observasi langsung, observasi partisipatif, wawancara mendalam, dokumen, dan teknik pelengkap seperti pemotretan.

Dalam mengungkapkan semua fenomena dan makna secara alami, penulis menggunakan metode fenomenologis. Penelitian kualitatif memiliki ciri-ciri dan menggambarkan suatu keadaan yang nyata. Menggambarkan sesuatu yang menggambarkan apa, mengapa dan bagaimana sesuatu terjadi, dan penulis akan mencoba menganalisis, mengetahui dan mendeskripsikan Perilaku Sosial Penggiat Game Higgs Domino Di Asrama Ma'had Al Jami'ah IAIN Curup.

D. Subyek Penelitian

Subyek penelitian adalah sumber utama dalam penelitian, dalam hal ini peneliti memilih narasumber yang dianggap mengetahui permasalahan yang akan dikaji serta mampu memberikan informasi yang dikembangkan untuk memperoleh data. Subyek dalam penelitian ini adalah mahasiswa di komonikasi penyiaran islam yang terlibat langsung dalam permainan Game *Online*. Untuk melengkapi data penelitian ada beberapa golongan narasumber yang dipilih diantaranya³⁵ :

1. Mahasantri yang tidak terbatas oleh lama waktu terlibat perjudian *online*.
2. Mahasantri Putra Ma'had Al Jami'ah.

³⁵ Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif*, (Bandung : CV Alfabeta, 2007) hlm.11

3. Tidak terbatas oleh tingkatan latar belakang ekonomi keluarga Mahasantri Putra, baik dari kalangan menengah kebawah ataupun menengah keatas.

E. Obyek Penelitian

Obyek penelitian adalah Game *Online* dan Dampak Terpaan Pada Mahasantri Putra Di Ma'had Al Jami'ah mencakup macam-macam jenis Game *Online* yang tersedia di Playstore, serta mengkaji apa faktor penyebabnya Mahasantri Putra terlibat dalam permainan judi *online* dan bagaimana dampak yang telah dialami ketika telah terlibat dalam Game *Online*.

1. Penentuan Informan

Teknik penentuan informan menggunakan purposive sampling. Purposive sampling menentukan subjek atau objek sesuai tujuan. Kriteria informan dapat diuraikan sebagai berikut:³⁶

- a. Mahasantri putra yang menguasai atau memahami sesuatu melalui proses enkulturasi sehingga sesuatu itu bukan sekedar diketahui, tetapi juga dihayatinya.
- b. Mahasantri Putra yang tergolong masih sedang berkecimpung atau terlibat pada kegiatan yang tengah diteliti.
- c. Mahasantri Putra yang mempunyai waktu yang memadai untuk dimintai informasi.
- d. Mahasantri Putra yang tidak cenderung menyampaikannya informasi hasil “kemasan” sendiri.

³⁶ Satori dan Aan, *Metode Penelitian Kualitatif* dan (Bandung, Alfabet, 20014) halaman 47

- e. Mahasantri Putra yang pada mulanya tergolong “cukup asing” dengan penelitian sehingga lebih menggairahkan untuk dijadikan semacam guru atau narasumber.

Penelitian ini menggunakan purposive sampling. Adapun yang menjadi informan adalah Mahasantri Putra Ma’had Al Jami’ah yang terdapat di kampus IAIN Curup terkhusus Mahasantri Putra yang terlibat langsung dalam Game *Online*.

F. Teknik Pengumpulan data

Untuk mendapatkan data, informasi, serta fakta yang terkait dengan penelitian, maka penelitian ini menggunakan beberapa metode pengumpulan data dalam penelitian lapangan. Metode pengumpulan data tersebut adalah:

1. Wawancara

Wawancara diartikan sebagai pertemuan dua orang dan ide melalui tanya jawab sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topic tertentu. Dalam penelitian ini menggunakan wawancara terstruktur dan secara mendalam serta memuat garis besar pokok-pokok permasalahan yang akan ditanyakan, guna diharapkan dapat menggali informasi yang lebih lengkap. Wawancara dalam penelitian ini dilakukan kepada mahasantri yang disebutkan oleh penulis sebagai informan dan tidak disebutkan namanya satu persatu karena terkait dengan privasi.³⁷

2. Observasi

Observasi merupakan metode pengumpulan data dimana penelitian

³⁷ Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif*, (Bandung : CV Alfabeta, 2007) hlm. 72

mengamati secara visual sehingga validitas data sangat tergantung pada kemampuan pengamat.³⁸ Dalam penelitian ini menggunakan pengamatan lapangan terhadap game *online* yang melibatkan Mahasantri Putra Ma'had Al Jam'iah yang fokusnya terhadap gambaran jenis-jenis perjudian *online*, faktor penyebab, serta dampak negatif terlibatnya dalam Game *Online*.

3. Dokumentasi

Dalam dokumentasi terdapat teknik yang digunakan untuk mendapatkan data dengan cara mempelajari, mencatat arsip atau data pendukung melalui dokumen-dokumen segala hal yang berkaitan dengan penelitian, untuk dijadikan sebagai data tambahan dan sebagai bahan menganalisis permasalahan. Dokumentasi dalam penelitian yang dibutuhkan.³⁹

4. Teknik Validitas Data

Validitas dilakukan agar data yang diperoleh dilapangan pada saat penelitian dapat dipertanggung jawabkan kebenarannya, dan ketepatan antara data yang terdapat pada objek penelitian dengan data yang dilaporkan oleh peneliti.⁴⁰ Dalam validitas data ini peneliti menggunakan teknik triangulasi, triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain diluar data itu untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data itu. Triangulasi dalam penelitian ini berperan sebagai untuk melakukan pembandingan, pengamatan, dan pemeriksaan

³⁸ Basrowi dan Suwandi, *Memahami Penelitian Kualitatif*, (jakarta : Rineka Cipta, 2008) hlm. 130

³⁹ Soehartono, I, *Metode Penelitian Sosial*, (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2004) hlm. 69

⁴⁰ Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (bandung: Remaja Rosdakarya, 2010) hlm 330-332

terhadap kebenaran data yang telah peneliti peroleh dari hasil observasi, wawancara, maupun dokumentasi.

5. Teknik Analisa Data

Analisis data merupakan proses dan mengurutkan data dan mengorganisasikan data sehingga ditemukan tema dan rumusan *hipotesis* kerja seperti yang disarankan oleh data. Adapun secara *skematis* empat tahapan dalam analisis data yang dikemukakan oleh Miles dan Huberman adalah sebagai berikut: reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan, verifikasi.

6. Pengumpulan Data

Data yang telah diperoleh dari hasil wawancara dan observasi, dicatat dan diamati sesuai dengan apa yang terjadi di lapangan terdiri dari dua aspek yaitu deskripsi dan refleksi. Catatan deskripsi merupakan data alami yang berisi apa yang dilihat, didengar, dirasakan, disaksiakan, dan dialami sendiri oleh peneliti tentang fenomena yang dijumpai, sedangkan catatan refleksi adalah catatan yang memuat kesan, komentar, tafsiran peneliti tentang temuan yang dijumpai dan merupakan bahan rencana pengumpulan data untuk tahap selanjutnya.

a. Reduksi Data

Reduksi data merupakan proses seleksi, pemfokusan, penyederhanaan dan abstraksi semua data yang diperoleh di lapangan. Reduksi data juga merupakan bagian dari analisis data dengan suatu bentuk analisis yang menajamkan, menggolongkan, mengarahkan, membuang data sehingga kesimpulan final dapat diambil dan diverifikasi.

b. Penyajian Data

Data dan informasi yang didapat dilapangan kemudian dimasukkan ke dalam suatu *matriks*, data disajikan sesuai data yang diperoleh dalam penelitian dilapangan sehingga akan dapat menguasai data dan tidak salah dalam menganalisis data serta menarik kesimpulan. Penyajian data bertujuan untuk menyederhanakan informasi yang kompleks menjadi data yang sederhana sehingga lebih mudah untuk dipahami.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

1. Sejarah Mahad Al Jamiah Institute Agama Negri Curup

Sejarah Mahad telah mampu memberikan sumbangan besar bangsa ini melalui alumninya. Dengan demikian, keberadaan mahad dalam komunitas tinggi islam merupakan keniscayaan yang akan menjadi pilar penting dari sebuah bangunan akademik.

Beranjak dari pengertian tersebut, sangatlah tepat jika IAIN curup memandang bahwa keberadaan sangat urgen untuk direalisasikan dengan progam kerja dan semua kegiatannya berjalan secara intergal dan sistematis dengan mempertimbangkan progam progam yang sinergis dengan visi dan misi IAIN Curup.

Seiring dengan pergantian pimpinan IAIN Curup,keberadaan asrama mendapat perhatian langsung yang penuh dari ketua IAIN Curup (periode 2003 2007) Bapak Drs.A bd. Hamid As'ad M.Pd.I. Menyadari keterbatasan sarana yang ada kurangnya perhatian pimpinan terhadap pengelolaan asrama, padahal disisi lain asrama menjadi daya tarik yang kuat bagi calon mahasiswa yang berasal dari luar kota Curup dan dianggap sangat efektif membina mahasiswa untuk mewujudkan Visi Misi IAIN Curup, munculah gagasan dari beliau untuk meningkatkan status asrama menjadi "Ma'had Al Jami'ah semacam pesantren perguruan tinggi.

Gagasan itu dimulai dengan melakukan study banding pada tahun 2004 ke Mahad Sunan Al Aliy yang ada di UIN Malang sangat sukses dengan program mahadnya. Kemudian ditahun 2005 mulai diangarkan pembangunan gedung mahad sebagai sarana tempat mondok yang layak dan nyaman untuk para santri. Lokasi gedung ini tepat di belakang asrama lama lokal 8, 9 dan 10. Setelah selesai proses pembangunannya, gedung tersebut mulai ditempati pada pertengahan tahun 2006. Selanjutnya tahun 2010 IAIN Curup dibawah pimpinan Ketua Dr. H. Budi Kasworo, M.Ag merenovasi ruang belajar yang dahulunya ruang belajar yang dahulunya tempat asrama lama. Renovasi bangunan tersebut menghasilkan gedung bertingkat dua dengan dua fungsi,yaitu ruang bawah dijadikan asrama putri dan ruang atas di jadikan tempat belajar.⁴¹

Kini ditahun 2023 Mahad Al Jamiah menjadi tujuan utama bagi para calon mahasiswa baru terutama yang tinggal di luar daerah karna jumlah gedung tempat tinggal sudah memadai, hingga bisa menampung kisaran 800 mahasiswa, banyak alasan mengapa Mahad menjadi tujuan utama mahasiswa baru selain biaya tinggal yang murah disini mahasiswa didik menjadi mahasiswa yang agamis sesuai dengan tempat kuliah IAIN Curup.

2. Visi Dan Misi Mahad Al Jamiah Institute Agama Islam Negri Curup

a. Visi Mahad Al Jamiah

Menjadikan mahad yang bermutu dalam pembinaan dan karakter mahasiswa berbasis islam moderasi tingkat asia tenggara tahun 2045.

⁴¹ <https://sejarah-mahad-aljamiah.stain.curup.com> diakses pada tanggal 7 mei 2023

b. Misi Mahad Al Jamiah

- 1) Melaksanakan pendidikan dan pengajaran akidah, ahlak, dan ibadah.
- 2) Melaksanakan pendidikan dan pengajaran Tahsin dan Tahfiz Qur'an.
- 3) Melakukan pengajaran dan pengkajian keislaman yang moderat.
- 4) Membina dan mengembangkan potensi bakat minat kemahasiswaan
- 5) Melaksanakan pengajaran dan pembinaan keterampilan berbahasa asing

3. Profil mahad al jamiah

- a. Melaksanakan sholat wajib diawal waktu dan berjamama'ah
- b. Membaca dan menghafal al qur an setiap hari
- c. Memakai busana syar'i berahlak karimah
- d. Bersih hati, diri dan lingkungan
- e. Tekun dan tawadhu dalam menuntut ilmu
- f. Empati dan suku menolong sesam

4. Struktur Mahad Al Jamiah

Gambar 4.1
Struktur Mahad Al Jamiah

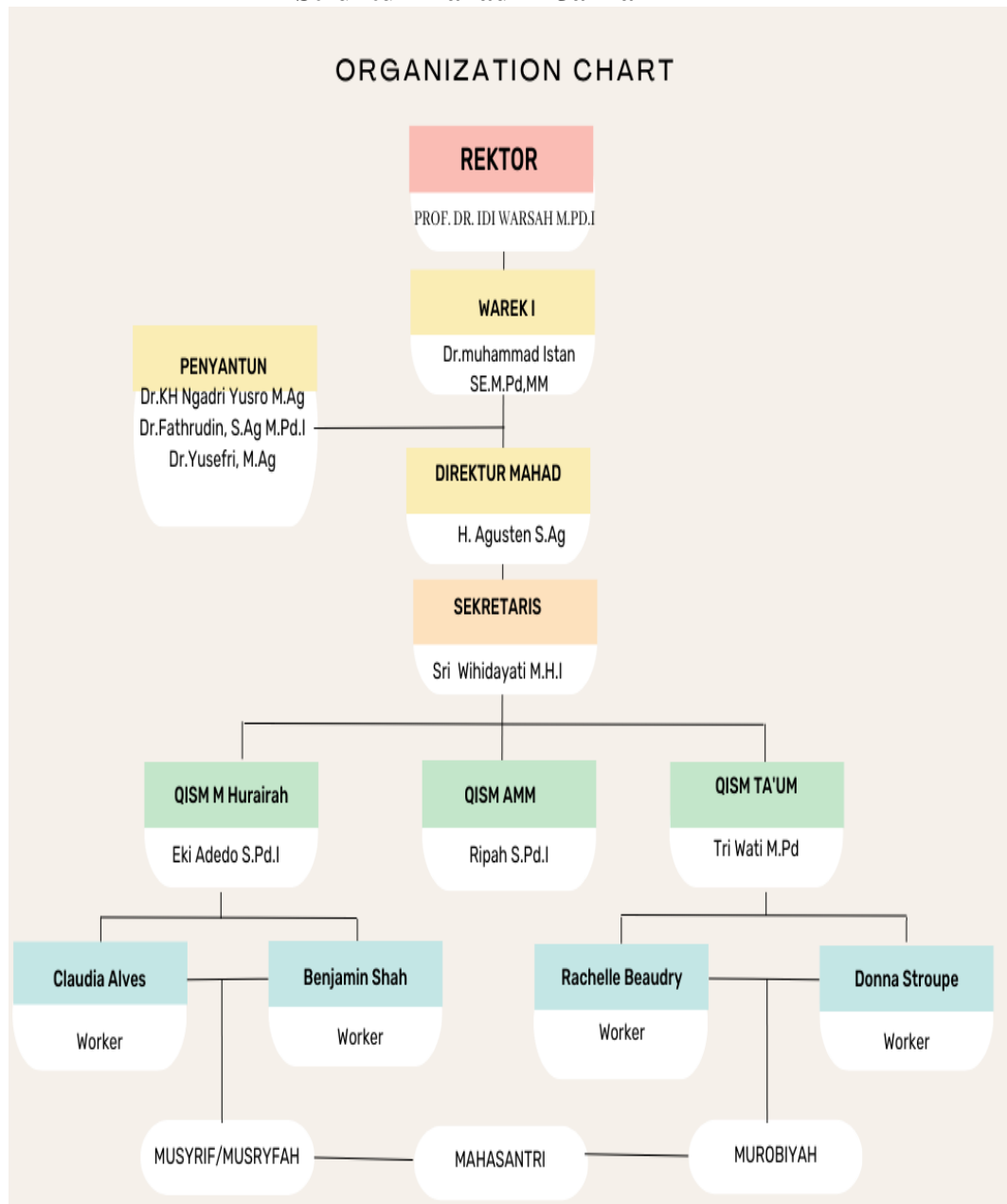


Table 4.1
Kepengurusan Mahasantri Putra

Nama	Menjabat	Tugas
Gelong permadi	Musrif	Tangan kanan ustadz untuk mengawasi santri
Ahamd Aji Nur Fahmi	Dps	Menjadi perwakilan santri dan mengatur mahasantri
Muhammad Hariyansah	Wakil Dps	Menjadi tangan kanan Dps
Angga Aditya Pratama & Wily Saputra	Mentri Ibadah	Mengontrol dan mengabsen ibadah antri baik itu sholat ataupun ngaji malam
Iman Wahyudi & Nopi Irawan	Mentri Keamanan	Mengontrol keamanan asrama, mengecek dan mengawasi santri ada tidak nya di asrama
Andrean Hazbulloh & Ardi Setiawan	Mentri Kebersihan	Mengontrol dan mengawasi santri setiap pagi untuk melaksanakan piket kebersihan dan memberikan saksi bagi yang tidak melaksanakan piket
Fari Arifan & Alan Irawan	Mentri Pendidikan	Membuat jadwal kultum pidato dan kreasi santri dan akan ditampilkann setiap malam sabtu
Ahlun Naza	Mentri Olahraga	Mengontrol senam pagi yang diulaksanakan setiap pagi sabtu dan minggu
Febriyansah	Mentri Perlengkapan	Mengecek fasilitas asrama baik itu lemari kamar ranjang dan kamar mandi bila ada yang rusak maka melapor atasan agar segera di perbaiki

B. Temuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian yang telah di uraikan dari BAB 1 yaitu Dampak Judi Online Aplikasai Higgs Domino Island Bagi Ahlak Mahasantri Mahad Al Jamiah IAIN Curup. Untuk mengetahui hal tersebut maka peneliti menggunakan teknik pengumpulan data yang beragam yaitu, melalui wawancara, observasi dan dokumentasi. Berikut akan di uraikan deskripsi hasil dari kegiatan penelitian:

1. Faktor Penyebab Mahasantri Mahad Al Jamiah Terjerumus Kedalam Permainan Judi Online Higgs Domino Island

Ada beberapa faktor penyebab Mahasantri Mahad Al Jamiah terjerumus kedalam permainan judi online higgs domino island dikalangan mahasantri putra mahad al jamiah diantaranya lingkungan, pergaulan, perilaku, ekonomi dan kurang nya iman. Berdasarkan pengamatan penulis di Mahad Al jamiah IAIN Curup para mahasantri yang terlibat seperti yang disebutkan. Tidak hanya pengamatan saja menurut hasil wawancara adalah sebagai berikut :

a. Faktor lingkungan dan pergaulan

Faktor lingkungan dan pergaulan situasi yang bisa dikategorikan sebagai pemicu perilaku berjudi, diantaranya adalah tekanan dari teman-teman atau kelompok atau lingkungan untuk berpartisipasi dalam perjudian dan metode-metode pemasaran yang dilakukan oleh pengelola perjudian. Tekanan kelompok membuat sang calon penjudi merasa tidak enak jika tidak menuruti apa yang diinginkan oleh kelompoknya. Sementara metode pemasaran yang dilakukan oleh para pengelola perjudian dengan selalu

mengekspose para penjudi yang berhasil menang memberikan kesan kepada calon penjudi bahwa kemenangan dalam perjudian adalah suatu yang biasa, mudah dan dapat terjadi pada siapa saja (padahal kenyataannya kemungkinan menang sangatlah kecil). Peran media massa seperti televisi dan film yang menonjolkan keahlian para penjudi yang "seolah-olah" dapat mengubah setiap peluang menjadi kemenangan atau mengagung-agungkan sosok sang penjudi, telah ikut pula mendorong individu untuk mencoba permainan judi.⁴²

Adapun hasil wawancara dari mahasantri putra saudra pengguna 1 semester 6 menyampaikan :

“Awal mula saya tertarik kedalam permainan aplikasi higgs domino island bermula ketika banyak kawan kawan bermain apk ini mendapatkan keuntungan yang berkalilipat dengan modal kecil sehingga saya pun tertatik untuk coba coba bermain judi online tersebut”.⁴³

Dari hasil observasi dan wawancara bahwasannya benar jika informan saudara pengguna 1 pada tanggal 13 April 2023 bahwasanya faktor penyebab dari awal mula bermain aplikasi higgs domino island bermula dari ajakan kawan kawan.

Faktor lingkungan dan pergaulan para mahasantri putra sangat berpengaruh terlibatnya para mahasantri tertarik bermain judi walaupun

⁴² Abi Arsyian Makarim Subagyo, Laras Astuti''faktor yang mempengaruhi mahasiswa melakukan judi online'' hal 8 diakses pada tanggal 32 mei 2023

⁴³ Pengguna 1 mahasantri putra mahad al jamiah iain curup, wawancara pada tanggal 13 april 2023

mereka tinggal di mahad yang identik dengan lingkungan agamis. seperti yang diungkapkan juga oleh saudara pengguna 2 Semester 6 menyampaikan:

“Awal mula saya bermain aplikasi higgs domino island ini bermula ketika kumpul bareng sama kawan kawan kamar disaat itu mereka membicarakan hasil kemenangan yang didapat dari hasil bermain apk tersebut dimana kemenangan yang didapat berkalilipat dari modal yang mereka pertaruhkan hingga saya pun tertarik mencobanya hingga kecanduan sampai sekarang”.⁴⁴

Dari hasil wawancara Dandi Akbar pada tanggal 13 april 2023 dimana lingkungan atau sirkel pertemanan sangat berpengaruh bagi karakter seseorang, walaupun awal mula mereka yang mencoba tidak ikut ikutan untuk bermain, namun dengan seiringnya waktu dan ajakan yang terus menerus dari kawan sebaya lambat laun, bakal ikut bermain walupun dengan niatan hanya ingin coba coba.

Di lingkungan tempat tinggal para mahasantri putra juga, teman-temannya juga rata-rata bermain judi online sehingga setiap hari mereka bermain judi online tersebut. Seperti halnya dengan semua informan utama yang mengenal judi online dari teman-teman pergaulannya atau tergiur dengan hasil yang didapatkan dari temannya, ditambah dengan terlibatnya mereka pertama kali terhadap judi online disaat awal-awal pandemic covid-19, yang tentunya seluruh kegiatan belajar secara tatap muka dirumahkan. Tentunya ini sangat berdampak kepada karakter setiap informan, Apabila mengarah kepada situasi dan kondisi yang mereka rasakan pada saat itu,

⁴⁴ Pengguna 2 semester 6 mahad al jamiah iain curup''wawancara pada tanggal 13 april 2023

seharusnya mereka dapat menentukan sikap dan keputusan yang didasari oleh pertimbangan yang matang, akankah harus ikut bermain juga atau tidak dan bisa juga dengan menjauh atau keluar dari zona yang mereka tempati saat ini.

Berdasarkan kasus diatas penulis dapat mengambil kesimpulan bahwa lingkungan yang baik dapat membawa seseorang ke jalan yang baik. Lingkungan yang kurang sehat dapat dikategorikan sebagai pemicu perilaku berjudi, diantaranya yaitu tekanan dari teman teman yang berkelempok atau diajak selalu untuk berpartisipasi dalam perjudian. Tekanan kelompok yang membuat calon penjudi merasa tidak enak jika tidak diikuti apa yang diinginkan teman temannya.

b. Faktor kecanduan

Faktor kecanduan merupakan perilaku seseorang yang sudah kecanduan berjud, menang atau kalah bukanlah masalah baginya. Dikarenakan walaupun mereka kalah dalam permainan, mereka akan terus bertaruh untuk mencapai kemenangan. Mereka tidak akan pernah puas dengan apa yang diperolnya mereka akan terus mengulang dan mencoba lagi. Seperti yang di ungkapkan saudara pengguna 3 semester 6 menyampaikan :

“Saya mulai kecanduan berjudi sudah sejak lama namun saya mulai terjun atau bermain game online higgs domino island ketika itu saya iseng iseng mencoba bermain dan pada saat itu juga saya dikasih

menang yang lumayan besar karena hal itulah saya sampai sekarang masih tetap bermain aplikasi judi tersebut”.⁴⁵

Dari kasus diatas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa seseorang yang telah kecanduan dengan apapun akan sangat sulit untuk tidak melaksanakan kembali meskipun hal tersebut berdampak negative bagi dirinya dan orang lain. Kecanduan memang sangat sukar dilepaskan jika sudah masuk mendarah daging dalam seseorang. Hanya kesadaran yang tinggi, niat yang kuat, yang dapat membantunya lepas dari kecanduan tersebut.

c. Factor ekonomi

Bagi masyarakat dengan status prekonomi yang rendah perjudian seringkali dianggap sebagai suatu sarana untuk meningkatkan prekonomian dengan kemenangan yang diperoleh. Karena mereka berfikir, dengan modal yang sangat kecil mereka akan mendapatkan keuntungan yang besar dan akan menjadi orang kaya dalam sekejap tanpa usaha yang besar.⁴⁶

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

⁴⁵ Pengguna 3 semester 6 “wawancara mengenai game online higgs domino island terhadap ahlak mahasantri mahad al jamiah,,tanggal 17 april 2023

⁴⁶ M.Zayn Sychrullah, *Penyebab Perjudian Dan Solusi Mencegahnya*, 2011 diakses dari : <http://zenuciha.blogspot.co.id/2011/12/penyebab-perjudian-dan-solusi-mecegahya>. diakses tgl 20 april 2023

1. Manusia selalu membutuhkan sandang, pangan untuk hidupnya.
2. Naluri kringinan untuk medang dalam tebakan, yang sifatnya menetap.

Hal inilah apabila kita perhatikan yang menjadi permasalahan di lingkungan masyarakat Indonesia, permasalahan ini sangat rumit untuk ditangani mengingat banyaknya urbanisasi dari desa atau pinggiran kota. Dimana semakin meningkatnya penduduk akan bertambah pulalah sehingga tindakan perjudian semacam ini akan terus berkembang mengingat dari prekonomian sangat rendah, dan kurangnya lapangan pekerjaan dan akan berusaha mencari jalan pintas dengan cara berjudi, baik itu judi biasa maupun judi online yang sangat marak pada era saat ini.

Sehingga bagi masyarakat dengan status sosial dan ekonomi yang rendah perjudian seringkali dianggap sebagai suatu sarana untuk meningkatkan taraf hidup mereka. Tidaklah mengherankan jika pada masa undian SDSB di Indonesia zaman orde baru yang lalu, peminatnya justru lebih banyak dari kalangan masyarakat. Ekonomi rendah seperti tukang becak, buruh, atau pedagang kaki lima. Dengan modal yang sangat kecil mereka berharap mendapatkan keuntungan yang sebesar-besarnya atau menjadi kaya dalam sekejap tanpa usaha yang besar. Selain itu kondisi sosial masyarakat yang menerima perilaku berjudi juga berperan besar terhadap tumbuhnya perilaku tersebut dalam komunitas.

Keterbelakangan perekonomian dapat menjadi suatu faktor yang menjadi permasalahan bagi setiap orang yang melakukan perjudian yang

dimana dengan serangkaian fenomena yang berintegrasi secara kompleks sehingga menimbulkan ketimpangan yang menyolok di bidang kesejahteraan dan kemiskinan, stagnasi, maupun keterbelakangan relative dibandingkan dengan Negara-Negara lain.⁴⁷

Dalam menganalisa sebuah kehidupan masyarakat perlu kita pahami bahwa pada nilai-nilai kehidupan dapat kita lihat tingkat sejahtera yang berkaitan dengan perekonomian masyarakat dapat dilihat dari sudut subyektif kondisional yang artinya faktor kepribadian seseorang itu untuk hidup, yang pada dasar alamiahnya berkaitan erat dengan karakter yang dimilikinya, misalnya pemalas, boros, sifat pasrah pada nasib secara langsung merupakan faktor yang mendorong mereka pada kehidupan yang pasif, sehingga dari kondisi yang dialami oleh pelakunya ada kemauan dalam melaksanakan suatu perbuatan pidana yang melakukan perjudian baik langsung atau melalui media elektronik (secara online).

Hal ini lah juga jadi alasan para pelaku mahasantri pura untuk bermain Game Online Higgs Domino Island dikarenakan factor ekonomi yang pas pasan atau hayalan dengan bermain Game Online uang yang dia investasikan bias dikalilipatkan, seperti keterangan yang diberikan oleh saudara Adi Wijaya semester 4 menyampaikan :

“saya bermain aplikasi higgs doino island tergiur karna banyak yang mendapatkan uang dari aplikasi terseut dimana mereka bertaruh degan modal yang terbilang kecil bisa di kailipatkan atau di gandakan

⁴⁷ Anwar, Yesmil & Adang, 2013, Kriminologi, Refika Aditama, Bandung, diakses pada tanggal 20 april 2023

karna hal ituah dimana saya mulai bermain aplikasi tersebut dengan harapan uang yang seharusnya di gunakan untuk kebutan sehari dapat di kailipatkan”⁴⁸

Dari keterangan saudara adi Wijaya semester 4 yang tinggal di Ma’had Al Jami’ah bahwasanya faktor ekonomi juga menjadi alasan mengapa para maasantri bermain game online aplikasi higgs domino island dengan angan angan bisa berkalilipat uang yang ditaruhkan .

d. Faktor keimanan

Faktor keimanan juga menjadi hal pemicu banyak orang terjerumus ke dalam bermain Game Online Higgs Domino Island dimana banyak nya orang terjerumus karena kurangnya pengetahuan mengenai bagaimana hukum bermain game higgs domino island, dimana jelas jelas di dalam alquran bahwasanya larangan mengai bermain judi seperti ang disebut dalam surah QS. Al Baqarah/ 2:219

لِلنَّاسِ وَمَنَافِعِ أَبِيرٍ إِنَّمَا فِيهِمَا قُلٌّ وَالْمَيْسِرِ الْخَمْرِ عَنِ يَسْأَلُونَكَ
 اللَّهُ يُبَيِّنُ أَدْلِكَ الْعَفْوِ قُلٌّ يُنْفِقُونَ مَاذَا وَيَسْأَلُونَكَ نَفْعِهِمَا مِنْ أَبِيرٍ وَإِثْمُهُمَا
 تَتَفَكَّرُونَ لَعَلَّكُمْ الْآيَاتِ لَكُمْ

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

⁴⁸ Pengguna 4 mahasantri putra mahad a jamiah “wawancara dampakgame online higgs domino island terhadap ahlak mahasantr putra mahad aljamiah iain curup” tanggal 5 mei 2023

Namun walaupun mereka tau uang yang dihasilkan dari aplikasi higgs domino island merupakan uang haram karna sudah terbiasa atau pun banyak alasan lain yng membuat mereka menyangalnya mereka masih bermain game online.

Seperti apa yang di nyatakan oleh salah seseorang mahasantri putra yang berhasil di wawancara bernama Daniel semester 6 dimana dalam wawancara tersebut pengguna 5 semester 4 memerikan keterangan sebagai berikut :

Saya tau bermain judi itu merupakan perbuatan yang dilarang oeh agama namun ada beberapa faktor yang membut saya tetap bermain yatu salah satunya saya sudah kecanduan bermin serta teman temn sebya banyak yang bermain judi dan sudah menjadi hal yang lumrah dikalangan kami”⁴⁹

Dari keterangan mahasantri yang memberikan keterangan bahwasanya mereka kebanyakan sudah mengetahui bagaimana hukum danakibat bermain game online tersebut namun para pelaku mengaku sudah kecanduan dan banyak factor mereka masih saja menggulati permainan tersebut.

2. Dampak Dari Aplikasi Higgs Domino Island Terhadap Moral Mahasantri Mahad Al Jami’ah IAIN Curup

Dampak yang pertama adalah dampak terhadap prestasi belajar, waktu yang seharusnya digunakan untuk belajar atau mengulas materi yang diberikan

⁴⁹Pengguna 5 semester 6 mahasantri putra mahad aljamiah “wawancara dampak judi onlie aplikasi higgs domino island terhadap ahlak mahasantri putrra mahad al jamiah iain curup”

dosen dikampus maupun di mahad al jamiah tidak dipergunakan, para pelaku justru sibuk dan asik bermain atau pun bertaruh bermain aplikasi higgs domino island karna Ketika bermain mereka akan lupa watu atau pun kegiatan yang lain. Karna Ketika memutar slot atau memutar spin pertaruhan mereka akan asik bermain bergadang semalaman karena kebanyakan Ketika mereka bermain harus stand bye dengan hp tanpa para pelaku sadari jam demi jam berlalu hingga larut malam, hal tersebut akan mengganggu kebugaran mahasantri keesokan harinya, karena rasa lelah dan kantuk yang dirasakan membuat mereka tidak berkonsentrasi ketika kegiatan pembelajaran berlangsung.

Seperti yang telah disampaikan dari salah seorang pengurus yang ada di Ma'had Al Jami'ah Iain curup, saudara Ardi Setiawan semester 8 menjabat menjadi mentri kebersihan hasil wawancara seperti berikut :

Ketika saya menjabat menjadi pengurus mahasantri atau pun sebelum menjabat hal yang saya rasakan yang menonjol dari sikap atau pun perilaku para penjudi yang pertama biasanya para pelaku judi online sering sekali izin baik itu Ketika sholat subuh, mengaji, ataupun kegiatan lainnya dengan alasan sakit banyak tugas kuliah dan alasan lainnya, dan saya kebetulan menjabat menjadi mentri kebersihan Ketika disuruh piket para pelaku biasanya bermalasan di ranjang tidur dan acuh tak acuh dengan kebersihan kemungkinan para pelaku begadang semalaman hingga Ketika pagi hari merasakan kantuk yang sangat berat.⁵⁰

Seperti keterangan yang telah di berikan oleh saudara ardi Setiawan yang menjabat menjadi mentri kebersihan bahwasanya kebanyakan perilaku para penjudi online menyimpang dari aturan mahad al jami ah dimana yang dirasakan saudara Ardi Setiawan yang menjabat sebagai mentri kebersihan

⁵⁰ Ardi setiawan semester 8 pengurus mahad al jamiah menjabat mentri kebersihan “wawancara dampak judi online terhadap ahlak mahasantri mahad al jami ah iain curup”

banyak mahasantri yang bermain judi bermalasan dan jarang melaksanakan kebersihan yang telah ditugaskan setiap harinya. Seperti juga yang diberikan oleh saudara Angga Aditya Ramadhan semester 8 menjabat sebagai menteri ibadah sebagai berikut :

Yang saya rasakan selama saya menjabat sampai kini banyak mahasantri yang bermain judi online, dimana mereka sering sekali tidak sholat berjamaah baik yang diwajibkan seperti sholat magrib dan subuh dengan alasan sakit. Ketika subuh dan banyak tugas. Ketika magrib mungkin faktor penyebab mereka sering lalai dalam ibadah adalah keseringan begadang atau keasikan bermain judi online.⁵¹

Dari keterangan yang diberikan saudara Angga Aditya Ramadhan selaku menjabat menjadi menteri ibadah atau yang berkecimbung didalam peribadahan baik itu mengurus sholat santri sampai mengaji dan kegiatan peribadatan lainnya. Seperti juga yang diberikan oleh saudara Alan Irawan semester 8 selaku menjabat menjadi menteri Pendidikan penjelasannya sebagai berikut:

Saya selama menjabat menjadi menteri Pendidikan dimana saya mengurus atau menentukan siapa siapa saja yang akan berpidato atau ceramah di pentas seni dan lain sebagainya, hampir sebagian ketika saya menyuruh atau menunjuk para pelaku untuk berpidato atau pun yang lain mereka banyak yang beralasan kalau nggak pas hari dimana dia saatnya tampil tidak hadir atau dalam artian sering membangkang.⁵²

Seperti keterangan Alan Irawan dimana para pelaku rata rata memiliki sifat atau perilaku yang melanggar peraturan Mahad Al Jami'ah baik itu mulai dari ibadah kebersihan dan Pendidikan namun terkadang perilaku mereka kurang baik.

⁵¹ Angga Aditya Ramadhan semester 8 pengurus mahad menjabat menteri ibadah :wawancara dampak judi online terhadap ahlak mahasantri mahad al jami ah"

⁵² Alan Irawan semester 8 menjabat menteri Pendidikan mahad al jami ah "wawancara dampak judi online terhadap ahlak mahad al jami ah iain curup"

Ketika bersosial dengan teman sebaya ataupun kakak kakak tingkat yang ada di Mahad karena para pelaku cenderung mudah emosi terhadap apapun dikarenakan Ketika bermain Judi Online adrenalin atau emosi mereka sering terpacu baik itu menang dan kalah disini peneliti mendapatkan keberagaman dalam penelitian bsik itu dari para pelaku maupun mereka yang mendapatkan dampak dari para penjudi.

Mulai dari para pelaku awal mula bermain judi baik dari lingkungan yang kurang baik, ajakan teman teman yang terus menerus maupun factor lainnya seperti factor ekonomi dimana uang jajan mungkin tidak memenuhi kebutuhan sehari hari,dengan iming iming dari teman teman bahwasanya Ketika uang jajan tersebut dipertaruhkan untuk berjudi bisa dikalilipatkan sehingga dapat memenuhi kebutuhan sehari hari.ataupun emang pelaku sudah bermain sejak dulu sebelum trend namanya Judi Online.

Sedangkan para pengurus yang lebih terkena imbas dari perilaku penjudi dimana rata rata para Pemain Game Online berperilaku tidak sesuai dengan aturan Mahad, seperti sering meninggalkan ibadah sholat jam ah di masjid sering tidak mengaji malam, bermalas malasan Ketika disuruh piket kebersihan menolak atau bahkan tidak piket mereka acuh tak acuh terhadap asrama dan banyak lagi pelanggaran lain yang mereka perbuat, dimana para pelaku judi online keseringan begadang sampai larut malam akibat keasikan memutar spin dalam permainan yang ada di Aplikasi Game Online tersebut dengan angan angan akan menang ataupun untung banyak. Tanpa mereka sadari bahwasanya hari sudah mulai malam berjam jam menatap layar hp dan tidak memikirkan

akibat dari kelamaan mentap hp dan tidak teraturnya jam tidur, itulah penyebab awal mula sering males malesan sering meninggalkan sholat tidka mengaji dan piket kebersihan atau hal hal lain.

Tidak hanya para pengurus yang terkena dampak dari para pengguna Game Online Higgs Domino Island namun teman sebaya yang tidak ikut dalam permainan Game Online Higgs Domino Island tersebut dimana seperti informan Muhammad Subhan Masruri yang tinggal di Mahad selaku teman dari para pengguna Game Online Higgs Domino Island dimana keterangannya sabagi berikut :

“Banyak hal yang saya rasakan ketika ada beberapa teman saya yang bermain game online higgs domino island dari segi kenyamanan, saya merasa sangat terganggu dengan suara yang ditimbulkan akibat bermain game higgs domino island bahkan membuat saya susah tidur malam ketika malam hari, dari segi ekonomi berdampak bagi perekonomian saya juga, karena ketika saya memiliki teman yang bermain game online, mereka biasanya meminjam uang kepada saya, dan itu berdampak bagi perekonomian saya, dari segi agama para pengguna ini biasanya lalai dan jarang sholat dan ngaji malam, menyebabkan teman saya jauh dari Allah SWT”.⁵³

Dari keterangan informan Muhammad Subhan Masruri yang tinggal sekamar dengan para pengguna yang ada di asrama dimana informan menjadi korban atau berdampak mulai dari kenyamanan dikarenakan suara para pengguna terlalu berisik ketika malam hari dikarenakan keasikan bermain game onlin tersebut, dari segi ekonomi informan sering kali para pengguna meminjam uang kepada informan untuk beli chip agar bisa bermain game

⁵³ Muhammad Subhan Masruri “wawancara mahasantri yang terdampak akibat game online higgs domino islam” tanggal 4 juni 2023

online tersebut, dan dari segi ibadah para pengguna biasanya sering lalai terhadap ibadah nya dan ngaji malam.

Seperti juga keterangan yang diberikan informan lainnya Sanusi Pane Semester 6 selaku teman dari pengguna berikan:

“Sebenarnya tidak ada dampak yang terlalu signifikan berhubung game online tersebut yang dilakukan para pengguna juga tidak menarik minat minat dari saya pribadi,dan juga mereka tidak ada intervensi terhadap saya, namun yang sanusi amati dari para pengguna sering kali melanggar atau tidak taat dengan aturan yang mereka tempati signifikanyo asrama mahad al jami ah curup seperti kelalaian waktu,karena alokasi waktu,alokasi waktu yang mereka habiskan hanya untuk bermain game online tersebut karena memang bakal adiktif untuk penikmatnya”.⁵⁴

Seperti keterangan yang diberika saudara sanusi pane selaku teman yang tinggal satu atap dengan para pengguna Game Online tersebut tidak ada dampak yang signifikan bagi dirinya karena memang dari awal informan tidak tertarik untuk ikut ikutan bermain Game Online tersebut namun dari hasil pengamatan informan para pelaku sering kali lalai dan tidak menaati peraturan yang ada di Mahad.

Seperti juga keterangan dari Andre Wijaya semester 4 selaku teman dari para pengguna Game Onlione Higgs Domino Island keterangannya sebagai berikut:

“Adapun yang saya rasakan tidak terlalu signifikan dimana mungkin hanya kenyamanan tinggal seatap dengan para pengguna dimana seharusnya

⁵⁴ Sanusi pane “wawancara mahsantri yang terkena dampak dari game online higgs domino island” 5 juni 2023

jam untuk beristirahat para pengguna terlalu berisik tanpa memperdulikan mahasantri lainnya”⁵⁵

Seperti juga keterangan yang diberikan oleh informan bernama Abdul Aziz semester 4 selaku teman dari para pengguna dari Game Online Higgs Domino Island Sebagai berikut :

“Mengenai dampak terhadap temen yg bermain game online higgs domino island bagi diri saya tidak ada dampak apapun, tetapi rasa penasaran dan keinginan mau bermain judi online itu ada aja. Tapi alhamdulillah iman masih kuat dan otak masih berpikir lurus bahwasanya uang yang dikasih orang tua itu untuk makan dan biaya kehidupan sehari-hari bukan untuk disalahgunakan seperti judi online itu. Dan yang saya sayangkan terhadap temen yg bermain game online tersebut terutama temen yang tinggal di asrama ialah ketika berada atau tinggal di asrama itu kental dengan ajaran agama dan sering juga ada kajian dari ustadz setiap malam jum'at untuk mengingatkan santri bahwa apa yang telah disampaikan oleh ustadz maupun ustadzah tak lain tak untuk direalisasikan tetapi kebanyakan santri ini pemahamannya luas tapi keinginan untuk mengimplementasikan ilmu itu sangat rendah atau sulit.”⁵⁶

Dari keterangan abdul aziz dimana dia terkadang hampir tergiur dari untung para penbgguna ketika menang namun balik lagi banyak sisi negatif yang akan didapat ketika bermain game tersebut uang yang seharusnya untuk makan dan kebutuhan selama di Mahad malah dipergunakan untuk berjudi dengan hasil yang belum tentu.

Seperti juga keterangan yang diberikan dari ustadz muda tinggal di Asrama Mahad Al Jamiah saudara Muhammad Hariyansah memberikan keterangan sebagai berikut :

Saya mengalami sedikit kewalahan dalam melakukan pembinaan, karena santri yang kecanduan judi online ini sulit di identifikasi tingkatan

⁵⁵ Andre Wijaya “wawancara mahsantri yang terkena dampak dari game online higgs domino island” 5 juni 2023

⁵⁶ Abdul Aziz “wawancara mahsantri yang terkena dampak dari game online higgs domino island” 5 juni 2023

kecanduannya tersebut, sebab sebagian dari mereka menampilkan perilaku yang tampak baik ketika didepan, namun dengan kemalasan yang tampak dari mereka sudah menjadi indikator bagi kami, oleh sebab itu menumbuhkan kesadaran pada santri menjadi tugas utama agar mereka mengurangi atau berhenti dalam pengaruh judi online ini dan menurut saya untuk meminimalisir para santri yang bermain game online higgs domino island adalah memberikan tindakan preventif yakni memberikan informasi berkenaan bahaya dari judi online, ancaman Allah terhadap pelaku perjudian, dan bagaimana pengaruh psikologis dan ekonomi yang akan mereka alami ketika kecanduan judi online. Kedua adalah melakukan tindakan kuratif yakni melakukan bimbingan yang tepat sesuai dengan kadar atau intensitas kecanduan yang mereka alami. Kemudian yang ketiga memberikan tindakan tegas tapi mendidik kepada mahasantri yang mengulangi perbuatannya.⁵⁷

Dari keterangan yang diberikan oleh ustadz Muahammad Hariyansah selaku orang yang selalu berinteraksi dengan para Santri dimana saudara hariyansah sedikit kewalahan menghadapi mahasantri yang bermain Game Online Higgs Domino Island dimana para pelaku susah di identifikasi tingkatan kecanduannya tersebut, sebab sebagian dari mereka menampilkan perilaku yang tampak baik ketika didepan, namun dengan kemalasan yang tampak dari mereka sudah menjadi indikator bagi kami, oleh sebab itu menumbuhkan kesadaran pada santri menjadi tugas utama agar mereka mengurangi atau berhenti dalam pengaruh judi online ini dan menurut saya untuk meminimalisir para santri yang bermain Game Online Higgs Domino Island adalah memberikan tindakan preventif yakni memberikan informasi berkenaan bahaya dari judi online, dimana harus sering di sosialisasikan bagi para pengguna akan bahaya game online tersebut baik dari segi agama, ekonomi Santri dan dampak dari permainan tersebut.

⁵⁷ Muhammad hariyansah “wawancara dampak game online higgs domino island pada mahasantri putra mahad al jamiah”

Seperti juga keterangan yang diberikan informan ahmad aji njur fahmi dimana informan selaku dewan perwakilan mahasiswa :

“Baik jadi di sini saya akan menjawab pertanyaan Bagaimana yang dampak saya rasakan selaku menjadi DPS di Mahad ini jadi dampaknya yaitu pertama dengan adanya Maha santri yang bermain judi online higgs domino island terutama dan Maha santri Putra itu mereka jauh lebih tidak taat dengan aturan yang pertama yang jelas dan kurang kondusif ketika mengikuti kegiatan-kegiatan yang nanti asrama salah satunya sholat berjamaah yang kedua ada kegiatan senam yang ketiga ada kegiatan muhadhoroh yang keempat berkaitan dengan kebersihan yang sangat menjadi permasalahan di situ terus di sini terutama tentang di sholat berjamaah karena mereka-mereka yang bermain di online ini pasti mereka akan bergadang hingga larut malam dan akhirnya paginya mereka terbengkalai untuk dan payah susah dibangunkan dibangunkan untuk salat berjamaah terutama salah subuh yang kedua yang sangat bermasalah di sini di kebersihan nah mereka selain bergadang mereka juga mengotori lingkungan-lingkungan di asrama karena banyak dari mereka merokok dan makan dan minum-minuman seperti itulah yang mereka lakukan mereka pasti merokok tidak tahu tempat merokok di sembarang tempat dan mengotori di sana di sini itu tentang yang saya rasakan yang kedua Bagaimana cara menanggulangi pemain game online higgs domino island ini yang ada di mahal terutama Santi Putra caranya ya lebih ke pendekatan lebih ke pendekatan kepribadi masing-masing kita melalui pendekatan dan kita nasehati karena dampaknya bukan di lingkungan dampaknya di pribadi mereka sendiri karena selain uang mereka habis pakatnya habis kuliah tidak beraturan Terus salat juga tidak beraturan intinya sangat berdampak dengan mereka sendiri selain berdampak dengan orang lain seperti ini caranya yaitu tadi menyadarkan kembali mereka menasehati kembali mengingatkan kembali.”⁵⁸

Seperti keterangan yang diberikan informan selaku menjabat menjadi dewan perwakilan Santri dimana para santri yang bermain Game Online Higgs Domino Island ini sering melanggar peraturan dari suah nya dibangun kan ketika subuh untuk sholat berjamaah di masjid dikarenakan begadang hingga larut malam, dan juga sangat bermasalah di kebersihan selain mereka begadang ketika bermain dan rata rata para pengguna Game Online Higgs Domino Island perokok didalam begadang para pengguna biasanya merokok

⁵⁸ Ahmad Aji Nur Fahmi “wawancara dampak terpaan game online higgs domino island pada mahasiswa mahad aljamiah”

makan minum jajanan ringan untuk menemani bermain Game Online tersebut dan biasanya para pelaku membuang sampah sembarangan sehingga pagi hari sampah berserak mengotori asrama, dari keterangan yang diberikan informan bahwasanya banyak sekali dampak yang dirasakan di sekeliling para pengguna Game Online Higgs Domino Island ini.

Tabel 4.2
Informan Pengguna Game Online Online Mahasantri Putra

Nama	Kamar	Semester
Pengguna 1	Umar	Semester 6
Pengguna 2	Abu Bakar 4	Semester 6
Pengguna 3	Abu Bakar 4	Semester 6
Pengguna 4	Abu Bakar 2	Semester 4
Pengguna 5	Abu Bakar 4	Semester 6
Pengguna 6	Ali 1	Semester 2

Dari table diatas merupakan para pengguna yang bersedia peneliti wawancara dan bersedia memberikan keterangan dimana para pengguna banyak faktor indikasi mengapa mereka bermain Game Online tersebut baik itu dari faktor lingkungan teman sebaya, faktor ekonomi, dan faktor keimanan. Disini peneliti menyimpulkan bahwasanya banyak indikasi yang membuat mahasantri terjerumus kedalam Game Online Higgs Domino Island walaupun rata rata mahsantri yang bermain rata rata mengetahui hukum dari bermain game tersebut.

mengetahui hukum dari bermain game tersebut.

Mereka tidak merasakan dampak yang signifikan ataupun ada sebagian pengguna merasakan dampak dari Game Online Higgs Domino Island namun susah lepas atau berhenti untuk bermain, sedangkan akibat dari pengguna Game

Online Higgs Domino Island berdampak bagi teman sebaya dan para pengurus tentunya berikut table mahasantri yang terkena imbas dari para pengguna game online higgs domino island:

Tabel 4.3
Mahasantri Yang Terkena Dampak Yang Signifikan Dari Game Online Higgs Domino Island

Nama	Semester	Kamar	Menjabat
Ardi Setiawan	Semester 8	Kamar umar	Sebagai mentri kebersihan
Angga Aditya Ramadhan	Semester 8	Kamar Umar	Mentri Ibadah
Alan Irawan	Semester 8	Kamar 3 Abu Bakar	Mentri Pendidikan
Muhammad Subhan Masruri	Semester 4	Kamar 2 Abu Bakar	Teman Sekamar Dari Para pengguna
Sanusi Pane	Semester 6	Kamar 4 Abu Bakar	Teman Sekamar Dari Para pengguna
Abdul Aziz	Semester 4	Kamar 2 Abu Bakar	Teman Sekamar Dari Para pengguna
Andri Yuda Hendra	Semester 4	Kamar 2 Abu Bakar	Teman Sekamar Dari Para pengguna
Andre Wijaya	Semester 4	Kamar Abu Bakar	Teman Sekamar Dari Para pengguna
Muhammad Hariyansah	Semester 8	Kamar Ali 2	Ustadz muda mahad al jami ah
Gelong permadi	Semester 8	Kamar Ali 1	Ustadz muda mahad al jami ah

Ahmad Aji Nur Fahmi	Semester 8	Kamar Umar	Dewan perwakilan santri
------------------------	------------	------------	----------------------------

Dari table diatas dimana akibat dari pengguna game online higgs domino island banyak mahasiswa yang terkena imbas atau dampak dari para pengguna game online tersebut baik dari kalangan teman sebaya dan para pengurus. Hasil dari penelitian dimana dampak yang sering para mahasiswa rasakan adalah kenyamanan dikarenakan para pengguna tidak tau jam dan waktu yang menyebabkan terganggunya mahasiswa lain, akibat dari lupa waktu saat bermain para pengguna keseringan begadang akhirnya ketika subuh sering tidak berjamah dimasjid dan tidak ikut serta piket kebersihan dan masih banyak lagi hal hal yang dilanggar di dalam mahad al jamiah.

C. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian di atas peneliti menemukan permasalahan dimana Game Online Higgs Domino Island dapat menimbulkan pengaruh yang kuat terhadap khalayak. Seperti halnya menyuntikkan obat yang langsung masuk ke dalam tubuh si penerima. Seperti penjelasan pengguna 1 dimana dia kecanduan bermain Game Online Higgs Domino Island walaupun dia tau bermain game ini sama saja dengan berjudi dan dilarang agama. Game Online Higgs Domino Island sangat berdampak buruk bagi pengguna berdasarkan wawancara yang telah peneliti lakukan bahwasanya akibat dari bermain game online higgs domino island berdampak pada mahasiswa seperti informan yang terdampak dimana

akibat dari pengguna Game Online Higgs Domino Island seperti jarang mengikuti kegiatan Mahad, sering tinggal sholat jama'ah di masjid dan kegiatan ngaji malam

Acuh tak acuh dengan kebersihan asrama di karenakan para pengguna keasikan berjam jam bermain Game Online Higgs Domino Island hingga larut malam mengakibatkan para pengguna sering melanggar peraturan yang ada di Ma'had Al Jami'ah dan juga biasanya para pengguna sering meminjam uang kepada teman teman hanya demi ingin bermain game online tersebut ,

Sedangkan bagi para pengguna yang bermain Game Higgs Domino Island sendiri keasikan bermain dengan harapan uang yang di pertaruhkan dapat dikalilipatkan, atau hanya iseng iseng bermain padahal hampir keseluruhan para pengguna mengerti hukum bermain Game Online tersebut merupakan hal yang dilarang dalam hukum islam (haram).menurut peneliti untuk meminimalisir para pengguna yang bermain Game Higgs Domino Island dengan cara sering mensosialisasikan bahwasanya perjudian merupakan hal yang mrugikan bagi pengguna dan sangat berdampak bagi mahasantri yang tidak bermain game tersebut.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Game Online memiliki daya tarik tersendiri bagi para gamer. Tampilan dan tantangan game membuat para penggemar game menjadi semakin tertarik untuk menggunakannya. Apalagi dengan game online yang dapat dengan mudah digunakan dimana saja tanpa menggunakan perangkat yang berat dan susah. Cukup punya modal smartphone dan kuota internet, game onlinepun sudah bias dengan mudah dan ceppat digunakan penggunanya.

Dari sekian banyak game online yang ada, salah satu yang saat ini sangat terkenal dan dijadikan sebagai sarana bisnis adalah Game Online Higgs Domino. Higgs domino adalah Aplikasi permainan untuk bermain gaple, poker dan slot. Taruhan dibuat menggunakan chip alih-alih uang untuk memainkan game tersebut. Game Online Higgs Domino juga memiliki menu trading atau transaksi dengan chip sebagai sarana untuk melakukan 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.

Islam mengharamkan segala permainan yang di dalamnya bercampur dengan judi, karena salah satu ciri judi adalah mengandung untung dan rugi bagi salah satu dari kedua belah pihak. Oleh karena itu, diharamkan dan dilarang bagi seorang muslim untuk berjudi demi kesenangan dan mengisi waktu luang. Apalagi menjadikan judi sebagai sarana mencari nafkah. Ulama fiqh mendefinisikan perjudian sebagai “permainan yang menjanjikan keuntungan tanpa melalui jalur yang wajar menurut hukum syariah”. Judi adalah permainan untung-untungan yang membuat orang berharap bisa mendapatkan keuntungan dengan mudah.

Untung-untungan yang dimaksudkan di atas akan menjadikan seseorang tenggelam ke dalam khayal dan anganangan, sebab jika ia menang, otomatis ia akan mendapat keuntungan tanpa usaha yang lebih. Kemenangannya tersebut akan mendorongnya untuk mengulangi lagi kemenangan berikutnya dengan tujuan untuk mendapatkan lebih banyak lagi keuntungan. Namun apabila ia kalah, akan timbul hasrat yang mendorongnya untuk kembali lagi melakukan perjudian

yang kedua, demi menutupi kerugiannya yang pertama. Begitulah perputaran dalam permainan judi yang dapat membuat manusia lalai dan lupa dengan penciptanya.

Game online higgs domino tentu saja di gemari dikalangan mahasiswa pada dasar manusia ingin kebutuhan hidupnya dapat terpenuhi. Begitu pula yang terjadi di kalangan mahasiswa. Gaya hidup yang tinggi membuat mahasiswa semakin mencari kebutuhan akan uang dan hiburan untuk mencapai kepuasan yang dicari. Kebutuhan ini lah yang menjadi landasan mereka termotivasi untuk melakukan kegiatan mana yang mampu memenuhi kebutuhannya. Hampir semua manusia selalu ingin mendapatkan sesuatu dengan cara yang cepat dan instan meskipun harus melakukan kegiatan yang menyimpang.

Disini yang menarik adalah dimana Mah'ad Al jami'ah merupakan tempat tinggal naungan IAIN Curup, tempat ini di tinggali Mahasiswa dan mahasiswi yang memiliki pemahaman agama yang lumayan, dikarenakan tinggal di Ma'had Al jami'ah diharuskan atau diwajibkan sholat 5 waktu dan wajib menghafal Al Qur'an, namun walaupun di lingkungan yang agamis tidak menutup kemungkinan adanya hal yang menyimpang disini peneliti sering menemukan mahasantri yang bermain aplikasi higgs domino island.

Salah satu kegiatan yang menyimpang sedang melanda generasi muda saat ini adalah adanya perjudian higgs domino, ini menjadi pilihan yang menarik apalagi jika terdapat kesamaan hobi pada pelakunya. Perjudian higgs domino ini pada umumnya dilakukan secara langsung melalui handpone yang dapat diakses

dengan mendownload aplikasinya dengan mempertaruhkan chips yang dapat di beli secara online. Berdasarkan pengamatan peneliti di lapangan melalui interaksi dengan teman teman sesama mahasantri Ma'had Al jami'ah, peneliti menemukan sebuah fenomena bahwa terdapat mahasantri yang terlibat dalam permainan judi online ini.

Ada beberapa faktor penyebab mahasantri mahad aljamiah terjerumus kedalam permainan judi online higgs domino island dikalangan mahasantri putra mahad al jamiyah diantaranya lingkungan, pergaulan, perilaku, ekonomi dan kurangnya iman. Faktor lingkungan dan pergaulan situasi yang bisa dikategorikan sebagai pemicu perilaku berjudi, diantaranya adalah tekanan dari teman-teman atau kelompok atau lingkungan untuk berpartisipasi dalam perjudian dan metode-metode pemasaran yang dilakukan oleh pengelola perjudian. Tekanan kelompok membuat sang calon penjudi merasa tidak enak jika tidak menuruti apa yang diinginkan oleh kelompoknya.

Sedangkan faktor kecanduan merupakan perilaku seseorang yang sudah kecanduan berjudi, menang atau kalah bukanlah masalah baginya. Dikarenakan walaupun mereka kalah dalam permainan, mereka akan terus bertaruh untuk mencapai kemenangan. Mereka tidak akan pernah puas dengan apa yang diperolnya mereka akan terus mengulang dan mencoba lagi. Faktor ekonomi juga menjadi alasan mengapa para maasantri bermain game online aplikasi higgs domino island dengan angan angan bisa berkalilipat uang yang ditaruhkan .

Dari hasil peneliti lakukan bahwasanya mereka kebanyakan sudah mengetahui bagaimana hukum dan akibat bermain Game Online tersebut namun para pelaku mengaku sudah kecanduan dan banyak factor mereka masih saja menggulati permainan tersebut.

Dari kegiatan atau perbuatan para pengguna game online higgs domino island berimbas kepada teman teman yang tidak ikut bermain game tersebut dan juga berimbas kepada para pengurus tentunya seperti yang di utarakan dari salah satu informan salah satu mahasantri yang tinggal sekamar dengan para pengguna dimana informan merasa Banyak hal yang saya rasakan ketika ada beberapa teman saya yang bermain Game Online Higgs Domino Island dari segi kenyamanan, saya merasa sangat terganggu denga suara yang ditimbulkan akibat bermain Game Higgs Domino Island bahkan membuat saya susah tidur malam ketika malam har,dari segi ekonomi berdampak bagi perekonomian saya juga, karena ketika saya memiliki teman yang bermain Game Online, mereka biasanya meminjam uang kepada saya, dan itu berdampak bagi perekonomian saya,dari segi agama para pengguna ini biasanya lalai dan jarang sholat dan ngaji malam,menyebabkan teman saya jauh dari Allah SWT.

Dari keterangan yang di berikan dari informan bahwasanya kegiatan para pengguna sangat merugikan bagi teman teman yang tidak ikut bermain game tersebut.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah peneliti buat, maka berikut di sajikan saran terhadap peneliti selanjutnya. Untuk mahasiswa yang akan meneliti tentang penelitian tentang dampak terpaan game online agar hendaknya memperkaya teori teori dan referensi tentang dampak terpaan game online. Selain itu masih banyak mahasiswa yang bermain game online belum mengetahui dampak terpaan game online higgs domino island bagi dirinya dan orang sekitar dimana akibat permainan game online tersebut mengakibatkan tidak nyamanan teman tyeman seataap tempat mereka tinggal, kelalaian terhadap peraturan yang ada di mahad seperti sering tidak ikut jamaah di masjid dan tidak ikut mengaji malam dan masih banyak lagi dampak terpaan dari Game Online tersebut. Alangkah baiknya peneliti selanjutnya bisa fokus kembali untuk meneliti bagaimana dampak terpaan yang dialami pengguna dan orang sekitarnya.

Daftar Pustaka

Buku:

Yussuf al-Qardawi, *Fikih Hiburan*, terj. Dimas Hakamsyah (Jakarta: Pustaka al-Kausar, 2005),

Yusuf al-Qardawi, *Hadyul Islām Fatāwa Mu'āsirah, Jilid 3, Terj. Abdul Hayyie al-Kattani dkk, Fatwa-Fatwa Kontemporer*, (Jakarta: Gema Insani, 2001),
hlm. 499 diakses tanggal 21 juni 2023

Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2000)

Robert C. Bogdan and sari Knop Biklen, *Qualitative Reseach for Eduication* (London: Allyn & Bacon, Inc, 1982)

Yusuf al-Qardawi, *Halal dan Haram*, Penerjemah: Abu Sa'id alFalahi dan Aunur Rafiq Shaleh Tamhid, Cet. 9 (Jakarta: Robbani Press, 2010),

Hasan Muarif Ambary, *Suplemen Ensiklopedia Islam* (Jakarta: Ihtiar Baru Van Hoeve, 1996),

Lanka Amar, 2017, *Peranan Orang Tua Dalam Proses Persidangan Tindak Pidana Perjudian Yang Dilakukan Oleh Anak*, CV. Mandar Maju, Bandung,

Ahmad Mustafa al-Maraghi, *Tafsir al-Maragi, Juz VII* (Semarang: PT. Karya Toha Putra, 1992),

M. Quraish Shihab, *Tafsir al-Misbah Pesan Kesan dan Keserasian Alquran*, Vol III (Jakarta: Lentera hati, 2002),

Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2000)

Robert C. Bogdan and sari Knop Biklen, *Qualitative Reseach for Eduication* (London: Allyn & Bacon, Inc, 1982)

Iskandar, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Jakarta: Gaung Persada, 2009)

Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif*, (Bandung : CV Alfabeta, 2007)

Satori dan Aan, *Metode Penelitan Kualitatif dan* (Bandung, Alfabet, 20014

Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif*, (Bandung : CV Alfabeta, 2007)

Basrowi dan Suwandi, *Memahami Penelitian Kualitatif*, (jakarta : Rineka Cipta, 2008)

Soehartono, I, *Metode Penelitian Sosial*, (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2004)

Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (bandung: Remaja Rosdakarya, 2010)

Anwar, Yesmil & Adang, 2013, *Kriminologi*, Refika Aditama, Bandung

Jurnal :

M.Zayn Sychrullah, *Penyebab Perjudian Dan Solusi Mencegahnya*, 2011

Wahdah Oktafia Hasanah. ''*mengenal mahasantri*'' jogjakarta pktoberr 2019

<https://sejarah-mahad-aljamaah.staincurup.com> diakses pada tanggal 7 mei 2023

Andreas G.Ch Tampi, Evelin J.R Kawung dan Julian W Tumiwa, “*Dampak Pelayanan Badan Penyelenggara Jaminan Sosial Kesehatan Terhadap Masyarakat di Kelurahan Tingkulu*”, E-journal “Acta Diurna” Vol V. No 1, (Manado:UNSRAT:2016) dalam <http://ejournal.unsrat.ac.id>

<https://news.republika.co.id/berita/r2e4eo484/pemkot-bengkulu-minta-kemenkominfo-blokir-gim-higgs-domino> diakses tanggal 21 juni 2023

Alkhaledi Kurnialam, Red: Nashih Nashrullah(ayat qur'an hal,5)

Slot adalah salah satu jenis permainan judi yang menggunakan mesin, seiring perkembangan zaman akses judi online slot sudah dapat digunakan dengan mudah melalui smartphone

Chip adalah suatu koin pengganti uang yang digunakan sebagai alat pembayaran pada game baik secara online maupun offline.

<https://prohaba.tribunnews.com/amp/2021/09/24/menteri-kominfo-diminta-blokir-situs-judi-online-dan-chip-higgs-domino-di-aceh>

MIT adalah lembaga nirlaba yang berdiri sejak tahun 2010 berbasis di Kota Banda Aceh. MIT bergerak di bidang pendidikan, sosial dan kemanusiaan khususnya pengembangan sumber daya manusia di bidang teknologi informasi dan komunikasi.

<https://www.hidayatullah.com/berita/nasional/read/2020/09/02/191417/mit-virus-game-judi-online-kembali-mewabah-di-aceh-pemerintah-diam.html>

<https://exp.itemku.com/higgs-domino-dan-aceh/?amp>

<https://news.republika.co.id/berita/r2e4eo484/pemkot-bengkulu-minta-kemenkominfo-blokir-gim-higgs-domino>

Skripsi, Disertation :

Salsabilla Senja Safitri “*Game Online Dan Pengaruh Interaksi Sosial Di Kalangan Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Surakarta*”

Dewi Mariana “*Fenomena Game Online di Kalangan Anak Sekolah Dasar*”

Zulrahmand Rasyid (*perjudian online dikalangan mahasiswa Yogyakarta*) Universitas Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta

Roby Suhada, *Makna Judi Online Bagi Remaja Di Surabaya*, Universitas Air Langga

Gunawan Suratno, *Analisis Mengenai Dampak Lingkungan*, (Yogyakarta : Gajah Mada University Press, 2004),

Abi Arsyah Makarim Subagyo, *Laras Astuti ‘faktor yang mempengaruhi mahasiswa melakukan judi online’*

Wawancara :

Pengguna 1 Mahsantri Putra Mahad Al Jamiah Iain Curup, wawancara pada tanggal 3 Mei 2023

Pengguna 2 Semester 6 Mahad Al Jamiah Iain Curup” wawancara pada tanggal 4 Mei 2023

Pengguna 3 semester 6 “wawancara mengenai game online higgs domino island terhadap ahlak mahasiswa mahad al jamiah,,tanggal 4 mei 2023

Pengguna 4 mahasiswa putra mahad al jamiah “wawancara dampak game online higgs domino island terhadap ahlak mahasiswa putra mahad al jamiah iain curup” tanggal 5 mei 2023

Pengguna 5 semester 6 mahasiswa putra mahad al jamiah “wawancara dampak judi online aplikasi higgs domino island terhadap ahlak mahasiswa putra mahad al jamiah iain curup” tanggal 5 mei 2023

Ardi setiwan semester 8 pengurus mahad al jamiah menjabat menteri kebersihan “wawancara dampak judi online terhadap ahlak mahasiswa mahad al jamiah iain curup” 6 mei 2023

Angga Aditya Ramadhan semester 8 pengurus mahad al jamiah menjabat menteri ibadah :wawancara dampak judi online terhadap ahlak mahasiswa mahad al jamiah” 6 mei 2023

Alan Irawan semester 8 menjabat menteri Pendidikan mahad al jamiah “wawancara dampak judi online terhadap ahlak mahasiswa mahad al jamiah iain curup” 6 mei 2023

Muhammad Subhan Masruri “wawancara mahasiswa yang terdampak akibat game online higgs domino islam” tanggal 4 juni 2023

Sanusi pane “wawancara mahasiswa yang terkena dampak dari game online higgs domino island” tanggal 4 juni 2023

Andre Wijaya “wawancara mahasiswa yang terkena dampak dari game online higgs domino island” 5 juni 2023

Abdul Aziz “wawancara mahsantri yang terkena dampak dari game online higgs domino island” 5 juni 2023

Muhammad hariyansah “wawancara dampak game online higgs domino island pada mahasantri putra mahad al jamiah” 5 juni 2023

Ahmad Aji Nur Fahmi “wawancara dampak terpaan game online higgs domino island pada mahasantri mahad aljamiah”

**L
A
M
P
I
R
A
N**

- Menyebut**
- bahwa untuk kelengkapan penilaian skripsi mahasiswa perlu ditambah dalam ...
 - bahwa mahasiswa yang ...
- Menyebut**
- Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional
 - Peraturan Presiden RI Nomor 34 Tahun 2013 tentang Institut Agama Islam Negeri Islam Curup
 - Peraturan Menteri Agama RI Nomor 2 Tahun 2014 tentang STATUTA Institut Agama Islam Negeri Curup
 - Peraturan Menteri Agama Nomor 24 Tahun 2022 Tentang Organisasi dan Tata Kerja Institut Agama Islam Negeri Curup
 - Keputusan Menteri Pendidikan Nasional RI Nomor 184/U/2001 Tentang Pedoman Pengurusan Pengangkatan dan penempatan Program Diploma, Sarjana dan Pascasarjana di Perguruan Tinggi
 - Keputusan Menteri Agama RI Nomor ... tanggal 18 April 2022 Tentang Pengangkatan Rektor IAIN Curup Periode 2022-2026
 - Keputusan Rektor IAIN Curup Nomor : 0116/2022/KP/ST.6/05/2022 tanggal 15 Mei 2022 tentang Pengangkatan Dekan Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah Islam Agama Islam Negeri Curup
- Menyebut**
- Berita resmi seminar proposal Program Studi Komunikasi Dan Penyiaran Islam Curup 21 September 2022

MEMUTUSKAN:

- Menyebut**
- Menunjuk Dekan :
- Dita Verolyna, M.I.Kom. : 19851216 201903 2 004
 - Nur Chella, M.Ag. : 19920424 201903 3 013
- Dekan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup masing-masing :
- Menyebut**
- 1 dan Pembimbing II dalam penilaian skripsi mahasiswa :
- Menyebut**
- Nama : Andrew Hazbullah
 NIM : 19921008
 Judul Skripsi : Dampak Judi Online Aplikasi Higgs Domino Island Bagi Akhlak Mahasiswa Putra sis'had Al-Jamiah IAIN Curup.

Ketua Proses bimbingan dibuktikan sebanyak 8 jam pertemuan ...

Ketua dibuktikan dengan kartu bimbingan skripsi.

Ketua Pembimbing I bertugas membimbing dan mengarahkan bimbingan yang berkaitan dengan substansi dan konteks skripsi. Untuk pembimbing II bertugas dan menggerakkan dalam penggunaan bahasa dan metodologi penelitian.

Ketua Kepada masing-masing pembimbing diberi honorarium sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Ketua Surat keputusan ini disampaikan kepada yang bersangkutan untuk diketahui dan dilaksanakan sebagaimana mestinya.

Ketua Surat keputusan ini berlaku sejak ditetapkan dan berlaku setelah skripsi tersebut dinyatakan sah oleh IAIN Curup atau masa bimbingan telah mencapai 1 tahun sejak SK ini ditetapkan.

Ketua Apabila terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini, akan diperbaiki sebagaimana mestinya sesuai peraturan yang berlaku.

Ditandatangani di Curup
 Pada tanggal 23 Mei 2022



- Menyebut**
- Bimbingan IAIN Curup
 - Kamling AKA FUAD IAIN Curup
 - Timun Pembimbing I dan II
 - Prodi yang bersangkutan
 - Layanan Bagi Aka (L.B.A)
 - Mahasiswa yang bersangkutan



KARTU KONSULTASI PEMERIKHAAN SKRIPSI

Nama: Alvin Luky

UIN Ar-Raniry

Alamat: Jember, Jember, Jawa Timur

Diajukan oleh: Dr. I. Kurni

Di: UIN Ar-Raniry

Tanggal: 15 Januari 2024

Di: Jember, Jawa Timur

* Kartu ini berfungsi sebagai tanda bukti bahwa mahasiswa telah mengikuti proses pendaftaran dan pengisian formulir pendaftaran ini.

* Jika mahasiswa mengalami kesulitan atau pertanyaan, harap menghubungi dosen pembimbing atau kepala bagian administrasi di bagian administrasi.

* Agar lebih mudah, setiap surat pendaftaran harus disertai dengan foto terbaru yang berukuran 3x4 cm dan berwarna.



KARTU KONSULTASI PEMERIKHAAN SKRIPSI

Nama: Alvin Luky

UIN Ar-Raniry

Alamat: Jember, Jember, Jawa Timur

Diajukan oleh: Dr. I. Kurni

Di: UIN Ar-Raniry

Tanggal: 15 Januari 2024

Di: Jember, Jawa Timur

Kartu ini berfungsi sebagai tanda bukti bahwa mahasiswa telah mengikuti proses pendaftaran dan pengisian formulir pendaftaran ini.

Pembimbing:

[Signature]

No. Pendaftaran: 15/01/2024

Pembimbing:

[Signature]

No. Pendaftaran: 15/01/2024



ITS CLERK

NO	TANGGAL	Hal-hal yang Dibicarakan	Paraf Pembimbing I	Paraf Mahasiswa
1	10/04/2023	Revisi bab I	M	Amandu
2	24/04/2023	revisi bab II	M	Amandu
3	13/05/2023	Acc bab III	M	Amandu
4	20/05/2023	Lanjutan bab IV dan V	M	Amandu
5	01/06/2023	revisi bab IV	M	
6	01/06/2023	revisi bab IV	M	
7	05/06/2023	revisi bab IV dan V	M	
8	05/06/2023	acc skripsi	M	



ITS CLERK

NO	TANGGAL	Hal-hal yang Dibicarakan	Paraf Pembimbing II	Paraf M. Hani
1	16/03/2023	Revisi bab 4	M	Amandu
2	26/04/2023	Revisi bab II	M	Amandu
3	11/05/2023	revisi bab III	M	Amandu
4	31/05/2023	Lanjutan bab IV	M	Amandu
5	10/06/2023	revisi bab IV	M	Amandu
6	14/06/2023	revisi bab IV	M	Amandu
7	05/06/2023	Lanjutan bab V	M	Amandu
8	05/06/2023	acc skripsi	M	Amandu



Nomor : 306 /In.34/FU/PP.00.9/06/2023 27 Juni 2023
Sifat : Penting
Lampiran : Proposal dan Instrumen
Perihal : Rekomendasi Izin Penelitian

Yth. Rektor IAIN Curup

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Dalam rangka penyusunan Skripsi S.I pada Institut Agama Islam Negeri Curup :

Nama : Andrean Hazbulloh
NIM : 19521008
Prodi : Komunikasi dan Penyiaran Islam (KPI)
Judul Skripsi : Dampak Terpaan Game Online higgs Domino Island Pada Mahasantri Putra Ma'had Al-Jami'ah IAIN Curup
Waktu Penelitian : 27 Juni s.d 27 September 2023
Tempat Penelitian : Ma'had Al- Jami'ah IAIN Curup

mohon kiranya Bapak memberikan izin penelitian kepada mahasiswa yang bersangkutan.

Demikianlah, atas kerjasama dan izinnya diucapkan terima kasih.

Dekan.

Dr. Nelson, M.Pd.I
NIP. 19690504 199803 1 006

DRAF WAWANCARA SUBJEK PENELITIAN

DAMPAK TERPAAN GAME ONLINE HIGGS DOMINO ISLAND PADA MAHASANTRI PUTRA MA'HAD AL JAMI'AH IAIN CURUP

A. Indikator Pertanyaan Pengguna Game Online Higgs Domino Island

1. Apa faktor penyebab anda bermain game online higgs domino island?
2. Bagaimana awal mula anda bermain game online higgs domino island?
3. Apakah anda mengetahui hukum bermain game online higgs domino island dan mengapa anda masih bermain game tersebut ?

B. Indicator pertanyaan bagi para mahasiswa yang terdampak dari game online higgs domino island

1. Apakah ada dampak yang signifikan akibat dari para pengguna yang bermain game online higgs domino island ?
2. Apakah dampak terpaan bagi pengurus rasakan akibat dari game online higgs domino island ?
3. Bagaimana tanggapan ustadz mengenai para pengguna game online higgs domino island dan cara menanggulangi para santri yang bermain game tersebut ?

STRUKTUR DI LOKASI PENELITIAN

Wawancara Peran Pengguna Game Online Higgs Domino Island

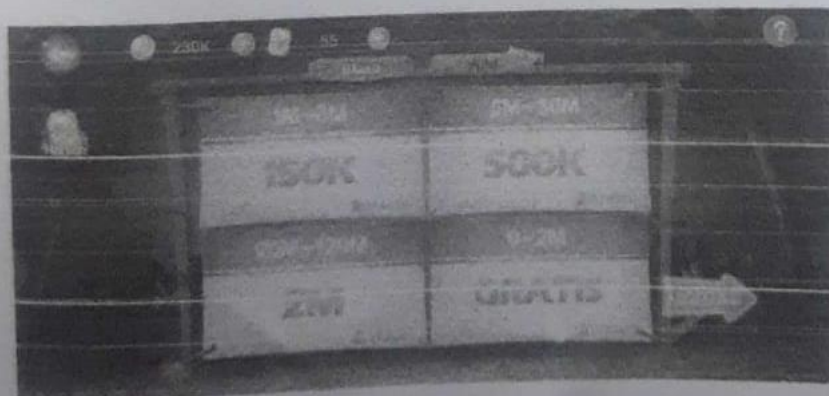




Wawancara Para Mahasantri Yang Terdampak Akibat Para Pengguna Game Online



Jenis-Jenis Game Online Higgs Domino Island



KETERANGAN TELAH WAWANCARA

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Menerangkan dengan sebenarnya,

Nama : *Pengguna Satu (1)*

Selaku : *Pelaku Game online*

Menerangkan sebenar benarnya bahwa :

Nama : Andrean Hazbulloh

Nim : 19521008

Fakultas : Ushuludin Adab Dan Dakwah

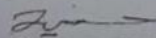
Prodi : Komunikasi Penyiaran Islam

Telah melakukan wawancara dalam rangka menyusun skripsi yang berjudul
**"DAMPAK TERPAAN GAME ONLINE HIGGS DOMINO ISLAND
PADA MAHASANTRI PUTRA MAHAD AL JAMIAH IAIN CURUP"**.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenar benarnya untuk di gunakan
sebagaimana mestinya.

Curup,.....-.....-2023

Responden wawancara


Pengguna..Satu (1)
Mahsantri putra

KETERANGAN TELAH WAWANCARA

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Menerangkan dengan sebenarnya,

Nama : pengguna 2

Selaku : pengguna game online (Hbe)

Menerangkan sebenar benarnya bahwa :

Nama : Andrean Hazbulloh

Nim : 19521008

Fakultas : Ushuludin Adab Dan Dakwah

Prodi : Komunikasi Penyiaran Islam

Telah melakukan wawancara dalam rangka menyusun skripsi yang berjudul
**"DAMPAK TERPAAN GAME ONLINE HIGGS DOMINO ISLAND
PADA MAHASANTRI PUTRA MAHAD AL JAMIAH IAIN CURUP"**.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenar benarnya untuk di gunakan
sebagaimana mestinya.

Curup,.....-.....-2023

Responden wawancara

CamuP
pengguna 2
Mahasiswa putra

KETERANGAN TELAH WAWANCARA

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Menerangkan dengan sebenarnya,

Nama : Pengguna 3

Selaku : Pengguna game online

Menerangkan sebenar benarnya bahwa .

Nama : Andrean Hazbulloh

Nim : 19521008

Fakultas : Ushuludin Adab Dan Dakwah

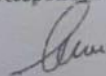
Prodi : Komunikasi Penyiaran Islam

Telah melakukan wawancara dalam rangka menyusun skripsi yang berjudul
**"DAMPAK TERPAAN GAME ONLINE HIGGS DOMINO ISLAND
PADA MAHASANTRI PUTRA MAHAD AL JAMIAH IAIN CURUP"**.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenar benarnya untuk di gunakan
sebagaimana mestinya.

Curup.....-2023

Responden wawancara



.....Pengguna 3
Mahsantri putra

KETERANGAN TELAH WAWANCARA

Yang bertanda tangan dibawah ini :
Menyatakan dengan sebenarnya,

Nama : *Pengguna q*

Selaku : *Selaku Pengguna game Online*

Menyatakan sebenar benarnya bahwa :

Nama : Andrean Hazbulloh

Nim : 19521008

Fakultas : Ushuludin Adab Dan Dakwah

Prodi : Komunikasi Penyiaran Islam

Telah melakukan wawancara dalam rangka menyusun skripsi yang berjudul
**"DAMPAK TERPAAN GAME ONLINE HIGGS DOMINO ISLAND
PADA MAHASANTRI PUTRA MAHAD AL JAMIAH IAIN CURUP"**.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenar benarnya untuk di gunakan
sebagaimana mestinya.

Curup,.....-.....-2023

Responden wawancara



Pengguna q
Mahsantri putra

KETERANGAN TELAH WAWANCARA

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Menerangkan dengan sebenarnya,

Nama : Penopuna J

Selaku : Jelaku Pemasaran Game Online

Menerangkan sebenar benarnya bahwa :

Nama : Andean Hazbulloh

Nim : 19521008

Fakultas : Ushuludin Adab Dan Dakwah

Prodi : Komunikasi Penyiaran Islam

Telah melakukan wawancara dalam rangka menyusun skripsi yang berjudul
**"DAMPAK TERPAAN GAME ONLINE HIGGS DOMINO ISLAND
PADA MAHASANTRI PUTRA MAHAD AL JAMIAH IAIN CURUP"**.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenar benarnya untuk di gunakan
sebagaimana mestinya.

Curup.....-.....-2023

Responden wawancara

OSP

Penopuna J

Mahsantri putra

KETERANGAN TELAH WAWANCARA

yang bertanda tangan dibawah ini :

dinyatakan dengan sebenarnya,

Nama : Pengguna 6

Selaku : Pemain Game Online

menyatakan sebenar benarnya bahwa :

Nama : Andean Hazbulloh

Nim : 19521008

Fakultas : Ushuludin Adab Dan Dakwah

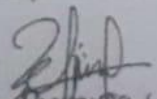
Prodi : Komunikasi Penyiaran Islam

Telah melakukan wawancara dalam rangka menyusun skripsi yang berjudul
**"DAMPAK TERPAAN GAME ONLINE HIGGS DOMINO ISLAND
PADA MAHASANTRI PUTRA MAHAD AL JAMIAH IAIN CURUP"**.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenar benarnya untuk di gunakan
bagaimana mestinya.

Curup,.....-.....-2023

Responden wawancara


Pengguna 6
Mahsantri putra

KETERANGAN TELAH WAWANCARA

Fang bertanda tangan dibawah ini :

Menyatakan dengan sebenarnya,

Nama : ABDUL AZIZ

Selaku : TEMAN PENGGUNA GAME ONLINE.

Menyatakan sebenar benarnya bahwa :

Nama : Andrean Hazbulloh

Nim : 19521008

Fakultas : Ushuludin Adab Dan Dakwah


Prodi : Komunikasi Penyiaran Islam

Telah melakukan wawancara dalam rangka menyusun skripsi yang berjudul
**"DAMPAK TERPAAN GAME ONLINE HIGGS DOMINO ISLAND
PADA MAHASANTRI PUTRA MAHAD AL JAMIAH IAIN CURUP"**.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenar benarnya untuk di gunakan
sebagaimana mestinya.

Curup,.....-.....-2023

Responden wawancara


ABDUL AZIZ
Mahsantri putra

KETERANGAN TELAH WAWANCARA

Yang bertanda tangan dibawah ini ;

Menerangkan dengan sebenarnya,

Nama : Adli Setiawan

Sebagai : wawancaran (Pengurus Mahad)

Menerangkan sebenar benarnya bahwa :

Nama : Andrean Hazbulloh

Nim : 19521008

Fakultas : Ushuludin Adab Dan Dakwah

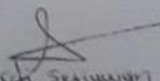
Prodi : Komunikasi Penyiaran Islam

Telah melakukan wawancara dalam rangka menyusun skripsi yang berjudul
**"DAMPAK TERPAAN GAME ONLINE HIGGS DOMINO ISLAND
PADA MAHASANTRI PUTRA MAHAD AL JAMIAH IAIN CURUP"**.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenar benarnya untuk di gunakan
sebagaimana mestinya.

Curup,.....-.....-2023

Responden wawancara


Adli Setiawan
Mahsantri putra

KETERANGAN TELAH WAWANCARA

Yang bertanda tangan dibawah ini :

menyatakan dengan sebenarnya,

Nama : *Angga Adhitya R*

Selaku : *Menteri Peribadatan*

menyatakan sebenar benarnya bahwa :

Nama : *Andreas Hazbulloh*

Nim : *19521008*

Fakultas : *Ushuludin Adab Dan Dakwah*

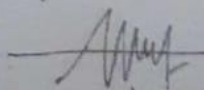
Prodi : *Komunikasi Penyiaran Islam*

Telah melakukan wawancara dalam rangka menyusun skripsi yang berjudul
**"DAMPAK TERPAAN GAME ONLINE HIGGS DOMINO ISLAND
PADA MAHASANTRI PUTRA MAHAD AL JAMIAH IAIN CURUP"**.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenar benarnya untuk di gunakan
bagaimana mestinya.

Curup,.....-.....-2023

Responden wawancara



Angga Adhitya R.

Mahsantri putra

KETERANGAN TELAH WAWANCARA

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Menerangkan dengan sebenarnya,

Nama : *Antri Widyada*

Selaku : *Terima Kiri Pengguna game online*

Menerangkan sebenar benarnya bahwa :

Nama : Andrean Hazbulloh

Nim : 19521008

Fakultas : Ushuludin Adab Dan Dakwah

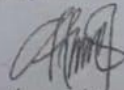
Prodi : Komunikasi Penyiaran Islam

Telah melakukan wawancara dalam rangka menyusun skripsi yang berjudul
**"DAMPAK TERPAAN GAME ONLINE HIGGS DOMINO ISLAND
PADA MAHASANTRI PUTRA MAHAD AL JAMIAH IAIN CURUP"**.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenar benarnya untuk di gunakan
sebagaimana mestinya.

Curup,.....-.....-2023

Responden wawancara



Antri Widyada
Mahsantri putra

KETERANGAN TELAH WAWANCARA

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Menerangkan dengan sebenarnya,

Nama : *Andri wijaya*

Selaku : *Teman selaku pengguna game online*

Menerangkan sebenar benarnya bahwa :

Nama : Andrean Hazbulloh

Nim : 19521008

Fakultas : Ushuludin Adab Dan Dakwah

Prodi : Komunikasi Penyiaran Islam

Telah melakukan wawancara dalam rangka menyusun skripsi yang berjudul
**"DAMPAK TERPAAN GAME ONLINE HIGGS DOMINO ISLAND
PADA MAHASANTRI PUTRA MAHAD AL JAMIAH IAIN CURUP"**.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenar benarnya untuk di gunakan
sebagaimana mestinya.

Curup,.....-.....-2023

Responden wawancara

Andri wijaya
Andri wijaya
Mahsantri putra

KETERANGAN TELAH WAWANCARA

yang bertanda tangan dibawah ini :

menyatakan dengan sebenarnya,

Nama : M. SUKMAN MAKSUD

Selaku : TEMAN PENGGUNA GAME ONLINE

menyatakan sebenar benarnya bahwa :

Nama : Andrean Hazbulloh

Nim : 19521008

Fakultas : Ushuludin Adab Dan Dakwah

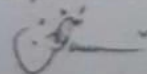
Prodi : Komunikasi Penyiaran Islam

Telah melakukan wawancara dalam rangka menyusun skripsi yang berjudul **"DAMPAK TERPAAN GAME ONLINE HIGGS DOMINO ISLAND PADA MAHASANTRI PUTRA MAHAD AL JAMIAH IAIN CURUP"**.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenar benarnya untuk di gunakan dimanapun mestinya.

Curup,-.....-2023

Responden wawancara



M. SUKMAN MAKSUD

Mahsantri putra

KETERANGAN TELAH WAWANCARA

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Menerangkan dengan sebenarnya,

Nama : Alan Irawan

Selaku : pengurus mahad aljamilah (mentri pendidikan

Menerangkan sebenar benarnya bahwa :

Nama : Andrean Hazbulloh

Nim : 19521008

Fakultas : Ushuludin Adab Dan Dakwah

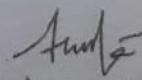
Prodi : Komunikasi Penyiaran Islam

Telah melakukan wawancara dalam rangka menyusun skripsi yang berjudul
**"DAMPAK TERPAAN GAME ONLINE HIGGS DOMINO ISLAND
PADA MAHASANTRI PUTRA MAHAD AL JAMIAH IAIN CURUP"**.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenar benarnya untuk di gunakan
sebagaimana mestinya.

Curup,.....-.....-2023

Responden wawancara


Alan Irawan
Mahsantri putra

