

## RESPON PEMAIN *GAME ONLINE* TERHADAP FATWA MAJELIS PERMUSYAWARATAN ULAMA ACEH TENTANG LARANGAN JUDI *ONLINE*

Fitri Meliya Sari\*✉, Syukur Kholil\*\*

\*Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh, Indonesia  
E-mail: [fitri.meliya@ar-raniry.ac.id](mailto:fitri.meliya@ar-raniry.ac.id)

\*\*Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Indonesia  
E-mail: [syukurkholil@uinsu.ac.id](mailto:syukurkholil@uinsu.ac.id)

### Abstract

*Online games are a game that is very loved today. In Banda Aceh City, there are very many online game players based on online gambling. This is very troubling for the people of Aceh, especially Banda Aceh City. Seeing this, the Aceh Ulema Consultative Assembly (MPU) made a ban or prohibit online gambling games. This research was conducted to see the response of online game players to the ban using qualitative research methods. Research data were obtained from field observations and interviews. From this research it was found that there were several forms of prohibition made by the Aceh MPU regarding online games, especially online gambling, namely fatwa, tausiyah and matlummat. The results of this research can also be seen that many online gambling players are also found in crowded places such as coffee shops that use Wifi, which is usually visited a lot to complete tasks or work, although there has been a fatwa prohibiting playing online gambling. So researchers hope that the Aceh government can take stricter action for rule breakers, as well as be more aggressive in socializing about the ban on online gambling.*

**Keywords:** Online Games; Bans; Majelis Permusyawaratan Ulama Aceh.

---

✉Corresponding author:

Email Address: [fitri.meliya@ar-raniry.ac.id](mailto:fitri.meliya@ar-raniry.ac.id)

Received: May 6, 2023; Accepted: June 26, 2023; Published: June 30, 2023

Copyright © 2023 Fitri Meliya Sari, Syukur Kholil

DOI: [10.22373/al-ijtimaiyyah.v9i1.17825](https://doi.org/10.22373/al-ijtimaiyyah.v9i1.17825)

### Abstrak

*Game online* merupakan sebuah *game* yang sangat digandrungi saat ini. Di Kota Banda Aceh sangat marak pemain *game online* yang berbasis judi *online*. Hal ini sangat meresahkan masyarakat Aceh, khususnya Kota Banda Aceh. Melihat hal tersebut Majelis Permusyawaratan Ulama (MPU) Aceh membuat larangan atau mengharamkan permainan judi *online*. Penelitian ini dilakukan untuk melihat respon para pemain *game online* terhadap larangan tersebut dengan menggunakan metode penelitian kualitatif. Data penelitian diperoleh dari observasi lapangan dan wawancara. Dari penelitian ini ditemukan bahwa ada beberapa bentuk larangan yang dibuat oleh MPU Aceh terkait *game online* terkhususnya judi *online*, yaitu fatwa, tausiyah dan matlummat. Hasil dari penelitian ini juga dapat dilihat bahwa banyak ditemukan pula pemain judi *online* ini di tempat ramai seperti warung kopi yang menggunakan *Wifi*, yang biasanya banyak dikunjungi untuk menyelesaikan tugas atau pekerjaan, meskipun sudah ada fatwa yang melarang untuk bermain judi *online*. Sehingga peneliti berharap agar pihak Pemerintah Aceh dapat mengambil tindakan yang lebih tegas untuk pelanggar aturan, juga dapat lebih gencar melakukan sosialisasi tentang larangan judi *online*.

**Kata Kunci:** Game Online; Larangan; Majelis Permusyawaratan Ulama Aceh.

### PENDAHULUAN

Banyaknya warung kopi di Banda Aceh menjadi perhatian bagi masyarakat. Warung kopi di Aceh banyak digunakan untuk berbagai hal seperti, untuk membicarakan tentang politik, bisnis, program beasiswa, membuat tugas bagi mahasiswa, ruang kerja umum buat para pekerja *freelance*, ataupun menjadi tempat bermain *game online* yang sedang digandrungi saat ini. Keberadaan warung kopi yang memiliki *wifi* di Aceh merupakan hal yang biasa, hal ini dilakukan agar menarik peminat untuk mampir dan berlama-lama di warung kopi tersebut. Dengan adanya warung kopi ber-*wifi* membuat masyarakat Aceh terbantu dalam hal melakukan pekerjaan jika berhubungan dengan internet. Namun hal ini juga menjadi masalah tersendiri untuk masyarakat Aceh, terlebih generasi muda, karena mereka jadi memiliki tempat untuk membuang waktu atau bermain *game online* terlebih judi *online*. Generasi muda Aceh jadi merasa bebas dan tidak terkawal lagi, mereka dapat dengan leluasa bermain *game online*.

*Game online* sudah merebak di seluruh wilayah Indonesia, termasuk Aceh. *Game online* diakses menggunakan jaringan internet ini banyak digemari di kalangan masyarakat

karena dianggap sebagai salah satu sarana hiburan atau aktivitas untuk mengisi waktu luang.<sup>1</sup> Para pemain *game online* merasa senang saat bermain. *Game online* yang banyak digemari saat ini salah satunya adalah judi *online*. Masyarakat masih saja memainkan permainan judi *online*, padahal permainan tersebut sudah dilarang di dalam agama maupun di dalam negara karena dapat mengakibatkan kerusakan pada generasi muda dan hubungan rumah tangga. Peneliti sudah melakukan pra penelitian dengan observasi di lapangan, yang ditemukan banyaknya masyarakat terutama generasi muda seperti mahasiswa yang sering ke warung kopi, bukan untuk bekerja ataupun membuat tugas, tetapi bermain *game online*, berupa judi *online*. Salah satu alasannya adalah karena ajakan teman, sehingga mereka terlena dan lalai dengan kegiatan yang tidak bermanfaat.

Melihat hal tersebut Majelis Permusyawaratan Ulama (MPU) Aceh mengeluarkan larangan dan fatwa tentang *game online* terkhusus judi *online*. Fatwa menurut Zamakhysri merupakan suatu jalan yang lempeng atau lurus.<sup>2</sup> Menurut bahasa, fatwa berarti jawaban dari sebuah kejadian.<sup>3</sup> Fatwa memiliki kedudukan penting dalam hukum Islam, dikarenakan fatwa adalah pendapat ahli hukum Islam tentang kedudukan hukum dari sebuah masalah baru yang muncul di masyarakat.

Fatwa dari MPU Aceh yang mengatur tentang *game online* terutama tentang judi *online* adalah Fatwa MPU Aceh Nomor 1 Tahun 2016 tentang Judi Online, "Judi *online* adalah permainan yang memasang taruhan uang atau bentuk lain, melalui media internet dan media sosial hukumnya adalah haram".<sup>4</sup> Rincian bunyi keputusan fatwa ulama Aceh sebagai berikut: 1) Judi *online* adalah permainan yang memasang taruhan uang atau bentuk lainnya, melalui media internet dan media sosial lainnya. 2) Judi *online* hukumnya haram. 3) Pemerintah dan masyarakat wajib memberantas segala jenis perjudian.

Fatwa MPU Aceh Nomor 1 Tahun 2016 tentang Judi Online menyatakan bahwa permainan judi *online* merupakan perbuatan yang dilarang dan bertentangan dengan ajaran Islam. Fatwa tersebut dikeluarkan oleh Majelis Permusyawaratan Ulama (MPU) Aceh,

---

<sup>1</sup>Raudhah Tul Jannah, *Fenomena dan Respon Atas Fatwa Haram MPU Aceh terhadap Game Online Higgs Domino Island dalam Masyarakat Gampong Panjang Baru Kecamatan Susoh Kabupaten Aceh Barat Daya*, Skripsi, (Universitas Islam Negeri Ar-Raniry. Aceh, Indonesia, 2021), hlm. 1.

<sup>2</sup>Fatah, Abdul dan Rohadi, *Analisis Fatwa Keagamaan dalam Fiqih Islam*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2006), hlm. 7.

<sup>3</sup>Yusuf Qardawi, *Fatwa Antara Ketelitian dan Kecerobohan*, (Jakarta: Gema Insani Press, 1997), hlm. 5.

<sup>4</sup>Fatwa MPU ACEH Nomor 1 Tahun 2016 tentang Judi Online.

sebuah lembaga yang memiliki kewenangan dalam memberikan fatwa di Aceh. Dalam fatwa tersebut, MPU Aceh menyatakan bahwa judi *online* merupakan perbuatan yang merusak moral, merugikan individu, keluarga, dan masyarakat, serta melanggar hukum. MPU Aceh juga menegaskan bahwa siapa saja yang terlibat dalam perjudian *online* akan dikenai sanksi sesuai dengan ketentuan hukum yang berlaku.

Fatwa MPU Aceh Nomor 1 Tahun 2016 tentang judi *online* menjadi dasar hukum bagi Pemerintah Aceh untuk memberantas perjudian *online* di wilayahnya. Pemerintah Aceh telah menetapkan peraturan yang mengatur tentang larangan perjudian *online* dan memberikan sanksi bagi pelanggar.

Tidak hanya fatwa MPU Aceh, Pemerintah Indonesia juga memiliki aturan hukum yang jelas tentang perjudian. Perjudian *online* dimulai pada tahun 1994 dengan “*Free Trade and Processing Zone Act 1994*” yang disahkan oleh Pemerintah Antigua Barbuda, banyaknya judi *online* saat ini masih beroperasi berdasarkan undang-undang tersebut.<sup>5</sup>

Perjudian dapat mengakibatkan rusak pribadi dan moral, karena membuat si penjudi terus berangan-angan untuk mendapatkan keuntungan dengan cara yang mudah. Kartini Kartono berpendapat bahwa perjudian adalah pertaruhan dengan sengaja, mempertaruhkan sesuatu yang dianggap bernilai dengan hal yang belum tentu hasilnya dengan menyadari resiko dan harapan-harapan tertentu.<sup>6</sup> Judi *online* adalah permainan judi melalui media elektronik dengan akses internet sebagai perantara dan tempatnya bisa berpindah-pindah, sehingga para pelaku sulit dijerat oleh hukum. Namun tetap ada upaya hukum lain yang bisa dilakukan yaitu dengan menggunakan UU ITE.<sup>7</sup> Meskipun sudah ada aturan secara agama dan hukum, namun judi *online* masih saja merebak di Aceh.

## LANDASAN TEORITIS

Penelitian ini menggunakan teori *dependency* media. *Dependency* media adalah teori yang menfokuskan pada efek media massa berupa kognitif, afektif, dan behavior kepada individu, kelompok dan masyarakat. Teori ini dikembangkan oleh Sandra Ball-Rokeach dan Melvin De Fleur tahun 1975 dalam artikel “*A Dependency Model or Mass-Media Effects*”. Teori ini memiliki gagasan bahwa semakin orang tergantung pada media massa untuk

---

<sup>5</sup>Antigua & Barbuda. *The Free Trade and Prossesing Zone Act No. 12 of 1994*.

<sup>6</sup>Kartini Kartono, *Patologi Sosial, Jilid 1*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2009).

<sup>7</sup>Siaran Pers No. 340/HM/KOMINFO/08/2022.

memenuhi kebutuhan maka media massa semakin berperan penting dan memiliki pengaruh yang besar.

Teori *dependency* media adalah teori yang mengemukakan bahwa individu-individu atau kelompok-kelompok tertentu memiliki ketergantungan terhadap media massa dalam memperoleh informasi dan pengaruh sosial. Teori ini mengasumsikan bahwa media massa memiliki kekuatan untuk mengontrol informasi yang disampaikan kepada publik dan oleh karena itu, individu atau kelompok yang bergantung pada media massa akan memiliki tingkat ketergantungan yang tinggi pada informasi tersebut. Menurut teori ini, ketergantungan individu pada media massa tergantung pada beberapa faktor, seperti kesulitan dalam memperoleh informasi dari sumber-sumber alternatif, ketidakmampuan individu untuk mengevaluasi informasi yang diperoleh dari media massa, dan kebutuhan individu untuk mengikuti tren dan norma sosial yang diwakili oleh media massa.

Teori *dependency* media juga mengemukakan bahwa media massa dapat mempengaruhi pandangan dan perilaku individu dengan cara yang sangat kuat. Media massa dapat mempengaruhi persepsi individu terhadap berbagai masalah sosial dan politik, serta dapat membentuk pandangan mereka tentang budaya, etnis, dan kelompok-kelompok sosial tertentu.

Respon merupakan reaksi yang bergantung pada stimulus, baik dalam berbentuk positif atau negatif, menyenangkan ataupun tidak, baik maupun buruk.<sup>8</sup> Respon memiliki empat fungsi yaitu; a) sebagai alat penyesuaian diri, b) sebagai pengatur tingkah laku, c) sebagai pengatur pengalaman, dan yang terakhir d) sebagai pernyataan kepribadian.<sup>9</sup> Respon memiliki peran penting dalam komunikasi. Respon dalam penelitian ini adalah reaksi balik dari masyarakat yang bermain *game online* khususnya judi *online* terhadap fatwa yang dikeluarkan oleh MPU Aceh. Berdasarkan paparan ini, peneliti ingin mengkaji tentang bagaimana respon masyarakat dari fatwa yang dibuat oleh MPU Aceh tentang judi *online*?

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Pendapat Masyarakat Terhadap Fatwa MPU Aceh

Menurut Merton, masyarakat terdiri dari berbagai elemen yang terstruktur, seperti ekonomi, sosial dan budaya, pendidikan, dan teknologi, yang jika dimaknai dengan salah

---

<sup>8</sup>Saifuddin Azwar, *Reabilitas dan Validitas*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2000), hlm. 14.

<sup>9</sup>Abu Ahmadi, *Psikologi Sosial*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), hlm. 175-176.

maka akan timbul konflik atau perubahan dalam masyarakat.<sup>10</sup> Seperti pemaknaan tentang larangan bermain *game online* yang dikeluarkan oleh MPU Aceh.

Ada beberapa bentuk larangan yang dikeluarkan oleh MPU Aceh terkait *game online*, terutama judi *online*, yaitu berupa fatwa, taushiyah dan matlummat. Fatwa merupakan hasil dari musyawarah para alim ulama terhadap permasalahan yang terjadi di masyarakat. Fatwa menempati kedudukan strategis dan sangat penting. Seperti yang dikatakan oleh Wakil Ketua II MPU Aceh, Bapak Muhibuthabary yakni:

“MPU Aceh sudah mengeluarkan Fatwa Nomor 1 Tahun 2016 terkait judi *online* dan Fatwa Nomor 3 Tahun 2019 terkait tentang haramnya bermain *game online* berupa PUBG dan *game domino*, dikarenakan adanya taruhan uang di dalamnya. Fatwa ini berlaku selamanya dan berlaku untuk semua kalangan masyarakat Aceh”.

Menurut keterangan Wakil Ketua II MPU Aceh, fatwa yang dikeluarkan sesuai dengan karakter dan kearifan lokal masyarakat Aceh. Kemunculan judi *online* yang makin marak di Aceh sudah tidak dapat ditoleransi lagi, karena sangat merusak moral masyarakat Aceh, terlebih yang berada di Kota Banda Aceh.

Dalam penelitian ini peneliti juga mewawancarai pemilik warung kopi, selaku tempat biasa berlangsungnya permainan judi *online*. Para pemilik warung kopi tidak mengetahui apa saja hal yang dilakukan oleh para pengunjungnya. Yang mereka perhatikan hanyalah pemasukan dari hasil penjualan makanan serta minuman. Namun setelah mengetahui dengan maraknya para pengunjung yang bermain judi *online*, pihak pemilik warung kopi cukup keras menghimbau agar masyarakat yang duduk di warung kopi milik mereka untuk tidak bermain hal tersebut di area warung kopi, karena mengganggu ketertiban dan merusak citra serta nama baik warung kopi tersebut. Pihak warung kopi tidak pernah secara khusus memfasilitasi orang-orang yang bermain *game online*, pihak warung kopi juga menegur orang yang kedapatan bermain *game online* serta membuat himbauan “Dilarang Main Chip di Sini” sesuai fatwa MPU Aceh.

Sedangkan respon dari para pemain *game* judi *online*, banyak memberikan keterangan bahwa mereka mengetahui tentang fatwa larangan yang dikeluarkan oleh MPU Aceh seperti keterangan yang diberikan oleh Fajar Mukaram:

“Saya sering bermain judi *online* sehari-hari, dan saya mengetahui tentang fatwa yang dikeluarkan MPU Aceh tentang larangan judi *online*. Saya tetap bermain judi *online* karena

---

<sup>10</sup>Ritzer, George dan Goodman, *Teori Sosiologi Modern*, (Jakarta: Predana Media, 2008).

*susahnya bekerja sambil kuliah, tujuan saya bermain untuk mendapatkan uang sampingan untuk membeli rokok dan membayar kopi meskipun banyak kalahnya”.*

Tidak jauh berbeda dengan yang dikatakan oleh Fajar, Gebi Fajri Gebrina juga mengatakan bahwa:

*“Saya tau fatwa MPU Aceh tentang larangan bermain judi online, namun saya tetap bermain game judi online tersebut karena tidak ada kerjaan lain. Saya pernah menjual chip hasil dari bermain judi online tersebut dan memperoleh keuntungan yang besar”.*

Ada juga Ilham Firnando yang mengatakan:

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

Dari hasil wawancara yang dilakukan peneliti menemukan beberapa alasan masyarakat bermain *game online* khususnya *judi online* meskipun telah mengetahui tentang fatwa larangan bermain *judi online*, yaitu disebabkan tidak adanya kegiatan atau pengisi waktu luang, susahya bekerja sambil berkuliah, mengikuti trend, sarana hiburan dari tugas yang banyak, serta untuk memenuhi rasa keingintahuan akan *game* tersebut.

Peneliti juga mewawancarai warga masyarakat lain yang beraktivitas di warung kopi yang tidak bermain *game judi online* tersebut. Ada juga masyarakat yang tidak bermain bahkan tidak mengetahui tentang *game* tersebut, tetapi mereka mengetahui tentang fatwa larangan bermain *game online*. Seperti yang dikatakan oleh Bapak Marwan:

*“Saya tidak mengetahui tentang game-game seperti itu karena tidak pernah mengaksesnya, saya hanya sekedar mendengarnya saja. Tetapi saya mengetahui tentang fatwa larangan dari MPU Aceh”.*

Sedangkan menurut Bapak Anifuddin:

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

Bermain *game judi online* tersebut adalah hal yang dianggap tidak baik karena mengganggu kegiatan sehari-hari dan membuat para pemain tidak menghiraukan aktivitas yang lain.

### Larangan Judi *Online* di Aceh

Aceh adalah provinsi di Indonesia yang menerapkan hukum syariat Islam. Berdasarkan hukum ini, perjudian dalam bentuk apa pun dilarang di Aceh, baik itu judi *online* maupun *offline*. Sanksi hukuman yang diberikan untuk pelanggaran hukum ini sangatlah berat. Orang yang terbukti berjudi di Aceh bisa dikenai hukuman cambuk, penjara, atau bahkan hukuman mati. Oleh karena itu, sangat tidak disarankan untuk melakukan perjudian *online* maupun *offline* di Aceh.

Selain itu, sebagai warga negara yang baik, kita harus mematuhi hukum dan peraturan yang berlaku di daerah tempat kita tinggal. Jika Anda ingin bermain *game* atau taruhan, pastikan untuk melakukan aktivitas tersebut hanya di tempat yang diizinkan dan sesuai dengan hukum yang berlaku. Terdapat beberapa larangan yang berhubungan dengan *game online*, di antaranya:

1. Larangan *game online* yang melanggar hukum. *Game online* yang melanggar hukum seperti *game* judi, *game* yang mengandung unsur kekerasan atau pornografi, dan *game* yang melanggar hak cipta atau hak kekayaan intelektual dapat dilarang oleh pemerintah atau badan regulasi.
2. Larangan *game online* yang merugikan kesehatan. *Game online* yang dapat mengganggu kesehatan fisik atau mental, seperti *game* yang memicu kecanduan, *game* yang menyebabkan kurang tidur, dan *game* yang memicu gangguan psikologis dapat dilarang atau diatur penggunaannya.
3. Larangan *game online* yang merugikan moral. *Game online* yang merugikan moral atau norma-norma sosial dapat dilarang oleh pemerintah atau lembaga yang terkait, seperti *game* yang merangsang perilaku kekerasan, diskriminasi, atau penghinaan terhadap kelompok tertentu.
4. Larangan *game online* yang mengganggu keamanan. *Game online* yang dapat membahayakan keamanan pribadi atau nasional, seperti *game* yang memfasilitasi kejahatan siber, *game* yang memicu penggunaan narkoba atau obat-obatan terlarang, dan *game* yang digunakan untuk tujuan peretasan atau sabotase, dapat dilarang atau diatur penggunaannya.

5. Larangan *game online* yang merugikan lingkungan. *Game online* yang merusak lingkungan atau merugikan ekosistem dapat dilarang atau diatur penggunaannya oleh pemerintah atau lembaga yang terkait.<sup>11</sup>

Namun, larangan *game online* harus dilakukan dengan cermat dan bijak, karena *game online* juga memiliki manfaat dan potensi untuk meningkatkan pendidikan, keterampilan, kreativitas, dan interaksi sosial.

Judi *online* atau perjudian *online* adalah bentuk perjudian yang dilakukan melalui internet menggunakan perangkat elektronik seperti komputer atau *smartphone*. Karena adanya risiko kecanduan dan dampak negatif lainnya, banyak negara telah melarang judi *online* atau mengatur ketat kegiatan perjudian tersebut. Beberapa alasan mengapa judi *online* bisa dilarang antara lain:

1. Kecanduan. Judi *online* dapat menyebabkan kecanduan yang serupa dengan kecanduan narkoba atau alkohol. Kecanduan ini bisa menyebabkan masalah finansial, kesehatan mental, dan hubungan sosial yang buruk.
2. Penipuan. Ada banyak situs judi *online* yang tidak terpercaya dan memanipulasi peluang kemenangan, sehingga pemain dapat dirugikan secara finansial.
3. Keamanan. Transaksi keuangan dalam judi *online* biasanya dilakukan melalui internet, yang dapat rentan terhadap penipuan atau pencurian data pribadi.

Larangan judi *online* dalam masyarakat Aceh sudah tercatat dalam fatwa MPU Aceh. Fatwa tersebut memuat dengan jelas tentang tidak diperbolehkannya bermain *game* judi *online*. Namun meskipun ada fatwa tersebut belum dapat secara efektif membuat masyarakat Aceh berhenti bermain *game online* tersebut.

Dalam konteks umum, efektivitas fatwa dapat bervariasi tergantung pada sejumlah faktor, termasuk tingkat penerimaan dan kepatuhan masyarakat terhadap fatwa tersebut, dukungan dan implementasi pemerintah, serta peran ulama dan lembaga keagamaan terkait dalam mempromosikan dan mengawasi pelaksanaan fatwa.

Namun, perlu dicatat bahwa efektivitas fatwa sering kali dipengaruhi oleh berbagai dinamika sosial, politik, dan budaya di suatu wilayah. Terkadang, fatwa dapat

---

<sup>11</sup>Sari, Noni Permata. *Analisis Fatwa MPU Aceh No. 3 Tahun 2019 Tentang Hukum PUBG (Player Unknown Battle Ground) dan Sejenisnya Menurut Fiqih Islam*. Skripsi, UIN Ar-Raniry Fakultas Dakwah dan Komunikasi, 2022.

mempengaruhi kehidupan masyarakat dengan signifikan, sementara dalam beberapa kasus, mereka mungkin tidak memperoleh penerimaan yang luas atau pelaksanaan yang konsisten.

Dampak fatwa terhadap penyakit yang ada pada masyarakat, dapat bervariasi tergantung pada faktor-faktor seperti tingkat kepatuhan masyarakat terhadap fatwa tersebut, efektivitas penegakan hukum, dan upaya pencegahan dan rehabilitasi yang dilakukan oleh pemerintah dan lembaga terkait.

Dalam hal judi *online*, efektivitas fatwa dan upaya pencegahan dapat membantu membatasi aksesibilitas dan popularitas judi *online* di masyarakat. Namun, penting untuk diingat bahwa judi *online* adalah fenomena yang melibatkan teknologi dan internet, sehingga pengendalian penuh atas praktik ini bisa menjadi tantangan.

Selain fatwa, peran pemerintah dan lembaga penegak hukum dalam menangani judi *online* juga sangat penting. Upaya penegakan hukum yang efektif, termasuk pengawasan situs judi ilegal, pemblokiran akses, dan penindakan terhadap pelaku judi *online* ilegal, dapat membantu mengurangi dampak negatif yang disebabkan oleh praktik ini.

Selain itu, penting juga untuk memberikan edukasi dan sumber daya yang cukup kepada masyarakat mengenai risiko dan konsekuensi negatif dari judi *online*. Dengan meningkatkan kesadaran akan bahaya judi *online* dan menawarkan alternatif yang lebih positif, masyarakat dapat menjadi lebih sadar dan berpotensi mengurangi partisipasi dalam praktik tersebut.

### ***Dependency Media dan Judi Online***

Teori *dependency* media adalah sebuah konsep yang menjelaskan bagaimana pengaruh media massa terhadap masyarakat. Teori ini berpendapat bahwa media massa memiliki kekuatan untuk mempengaruhi perilaku, sikap, dan pandangan masyarakat, dan bahwa masyarakat membutuhkan media massa untuk memperoleh informasi dan memenuhi kebutuhan komunikasi mereka.

Menurut teori ini, ada tiga jenis ketergantungan (*dependency*) antara media dan masyarakat:

1. Ketergantungan pada akses. Masyarakat membutuhkan akses ke media massa untuk mendapatkan informasi dan hiburan.

2. Ketergantungan pada isi media. Masyarakat membutuhkan isi media massa untuk memahami dunia di sekitar mereka dan memperoleh pemahaman tentang isu-isu sosial, politik, dan budaya.
3. Ketergantungan pada efek media. Masyarakat dapat dipengaruhi oleh efek media massa, termasuk pengaruh pada perilaku, sikap, dan pandangan.<sup>12</sup>

Teori *dependency* media juga menganggap bahwa media massa berada dalam posisi yang kuat untuk mengontrol dan memanipulasi masyarakat, terutama dalam hal pandangan politik dan ideologi. Oleh karena itu, teori ini menekankan pentingnya kritis terhadap media massa dan pengembangan keterampilan media yang sehat untuk membantu masyarakat memahami, menafsirkan, dan mengontrol dampak media massa.

Teori *dependency* media menyatakan bahwa media dapat memiliki pengaruh kuat pada pemirsa atau pengguna dan dapat menciptakan ketergantungan pada konten tertentu. Dalam hal judi *online*, teori *dependency* media dapat berlaku dengan cara yang sama seperti dalam hal penggunaan media sosial atau permainan video.

Pada dasarnya, ketika seseorang terpapar terus-menerus pada konten yang berhubungan dengan judi *online* melalui media, mereka dapat menjadi terbiasa dengan hal itu dan mulai merasa ketergantungan. Ini dapat memicu perilaku berjudi yang tidak sehat dan berpotensi menyebabkan kerugian finansial dan masalah lainnya.

Selain itu, media juga dapat mempengaruhi persepsi seseorang tentang judi *online*. Jika media sering memperlihatkan judi *online* sebagai sesuatu yang menyenangkan dan menguntungkan, orang mungkin cenderung memandang positif tentang aktivitas tersebut dan merasa terdorong untuk mencobanya.

Namun, teori *dependency* media tidak menjelaskan sepenuhnya mengapa seseorang menjadi tergantung pada konten tertentu. Ada faktor-faktor lain seperti faktor genetik, lingkungan, dan psikologis yang juga memainkan peran penting dalam hal ini. Oleh karena itu, penting untuk mengambil pendekatan yang holistik dan beragam dalam mencegah ketergantungan pada judi *online* dan masalah perjudian lainnya.

---

<sup>12</sup>Soliha, S. F. 'Tingkat Ketergantungan Pengguna Media Sosial dan Kecemasan Sosial'. *Interaksi: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 4 (1), 1-10, 2015.

### Respon Masyarakat Terhadap Fatwa

Fatwa menempati kedudukan penting dalam hukum Islam, dikarenakan fatwa adalah pendapat yang dikemukakan oleh para ahli hukum Islam tentang peraturan dan kedudukan hukum dari suatu masalah yang baru dan belum memiliki ketentuan hukum yang tegas di kalangan masyarakat, seperti fatwa tentang larangan bermain *game* judi *online* yang dirumuskan oleh MPU Aceh pada tahun 2016.

Bermain *game online* seperti judi *online* banyak dilakukan oleh masyarakat saat ini, terlebih generasi muda. Para pemain *game* ini mengetahui bahwa adanya fatwa larangan yang dikeluarkan oleh MPU Aceh tentang bermain judi *online*. Dalam fatwa tersebut disebutkan dengan jelas hukuman apa yang akan diberikan apabila tertangkap tangan sedang bermain *game online* tersebut. Meskipun bermain *game* juga memiliki dampak positif berupa wadah sosialisasi dengan orang dari luar negeri, menambah wawasan dalam menyusun strategi, serta melatih kerja sama. Namun jika *game online* yang dimainkan adalah *game* yang berkaitan dengan judi, malah berdampak negatif, seperti mengikis empati dan gangguan kesehatan serta motorik. Karena hal tersebut juga diperlukannya aturan yang jelas untuk mengatur para pemain *game online* yang menunjukkan hukuman yang jelas bagi para pemain *game* judi *online*.

Qanun yang menjerat para pemain *game online* adalah Qanun Maisir dengan sanksi hukuman cambuk. Namun ada pro dan kontra respon dari masyarakat terhadap fatwa larangan tersebut. Masyarakat yang pro terhadap fatwa tersebut salah satunya adalah para pemilik warung kopi yang tidak ingin citra baik dari warung kopi yang mereka miliki tercoreng, akibat banyaknya pemain *game* judi *online*. Cara para pemilik warung kopi untuk mendukung fatwa yang dikeluarkan oleh MPU Aceh adalah mengeluarkan himbauan “*Dilarang Bermain Chip di Sini*” dan memberikan peringatan untuk tidak duduk di warung kopi milik mereka jika bermain *game* tersebut.

Berbeda dengan para pemain *game*, mereka lebih kontra terhadap fatwa tersebut, meskipun tidak mengatakannya secara terang-terangan. Yang menjadi alasan beberapa pemain ini kontra adalah karena mereka menganggap bahwa itu bukanlah hal yang merugikan. Mereka bermain *game online* hanya untuk mengisi waktu luang dan sebagai hiburan selingan. Para pemain *game online* memaknai bahwa bermain *game* tidak selamanya

berdampak negatif, namun ada juga hal yang positif berupa terbentuknya komunitas yang dapat bermain secara profesional dan dapat mengikuti turnamen yang dibuat secara legal.

Fatwa larangan dari MPU Aceh diawali dengan pemahaman yang mendalam tentang kebiasaan manusia, di mana pada hakikatnya manusia sesungguhnya karena adanya keterarahan pada sesuatu sehingga menghasilkan suatu pemaknaan oleh masyarakat terhadap apa yang diamati. Fatwa ini didasarkan pada hukum Islam yang melarang segala bentuk perjudian karena dapat merugikan individu dan masyarakat. Fatwa ini juga mencatat bahwa perjudian *online* memiliki risiko yang lebih tinggi daripada perjudian tradisional, karena mudah diakses dan dapat dimainkan tanpa batasan waktu atau ruang.

Fatwa MPU Aceh menganggap bahwa *game online* tersebut dapat mengubah pola pikir dan tingkah laku seseorang menjadi buruk atau negatif karena mengandung unsur perjudian yang merugikan orang lain dan masyarakat banyak. Respon beragam yang diberikan para pemain *game judi online* terhadap fatwa tersebut. Respon seseorang dapat berbentuk baik dan buruk, positif atau negatif, menyenangkan atau tidak.<sup>13</sup>

Menurut MPU Aceh, *game online* yang banyak dimainkan generasi muda saat ini banyak yang menjurus kepada judi *online* yang membuat para penggemarnya ketagihan. Hal ini juga dilihat dari syarat memainkan *game* tersebut adalah harus memiliki chip atau koin emas, dengan cara para pemain harus menang terlebih dahulu agar bisa bermain. Sehingga banyak para pemain yang sudah memiliki chip banyak menjual chip mereka kepada teman atau orang lain yang juga bermain *game* tersebut dengan harga tertentu. Hal tersebut membuat masyarakat sekitar resah dan membuat MPU Aceh mengeluarkan fatwa melarang atau mengharamkan *game online* tersebut.

Respon pada prosesnya dimulai dari sikap seseorang karena sikap merupakan kecenderungan atau kesediaan seseorang untuk bertingkah laku jika menghadapi suatu rangsangan. Dalam hal ini rasangannya adalah dikeluarkan fatwa MPU Aceh yang mengusik kenikmatan para pemain *game online* dalam bermain, dikarenakan kesenangan mereka terganggu akibat adanya fatwa tersebut. Terlebih didalam fatwa tersebut dijelaskan ganjaran yang didapatkan para pemain *game judi online* jika tertangkap.

Respon para pemain *game judi online* dipengaruhi oleh tiga faktor, yaitu:

---

<sup>13</sup>Saifuddin Azwar, *Reabilitas dan Validitas*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2000), hlm. 14.

1. Diri orang yang bersangkutan, si pemain *game* tersebut yang melihat dan berusaha memberikan intepretasi tentang fatwa tersebut dengan dipengaruhi oleh sikap, motif, kepentingan dan harapan.
2. Sasaran dari responnya yang berupa fatwa yang melarang permainan *game* judi *online*.
3. Situasi, faktor yang berperan dalam pembentukan tanggapan terhadap fatwa yang dikeluarkan MPU Aceh.<sup>14</sup>

Respon dalam perilaku manusia ada tiga, yaitu:

1. Respon kognitif, adalah respon yang berhubungan langsung dengan pikiran atau penalaran, pengetahuan, keterampilan dan informasi seseorang mengenai sesuatu.
2. Respon afektif adalah respon yang mengena pada perasaan.
3. Respon konatif, adalah dampak yang timbul dalam bentuk perilaku, tindakan atau kegiatan.<sup>15</sup>

Jika ditinjau dari tindakan MPU Aceh dalam merumuskan fatwa tentang larangan bermain *game online* dapat disimpulkan bahwa MPU Aceh melakukan respon konatif terhadap laporan atas maraknya judi *online* yang digandrungi masyarakat saat ini. Di mana para pemain *game* tersebut banyak terdapat perubahan sikap ke arah negatif, seperti hilangnya rasa sopan santun, hilangnya rasa hormat kepada yang lebih tua, kurangnya partisipasi dalam masyarakat, lebih individual.

Sedangkan dari pihak masyarakat respon yang ingin dilihat oleh peneliti adalah hasil dari perumusan fatwa tersebut. Di mana fatwa tersebut sudah berlaku di kalangan masyarakat saat ini. Hasil yang diperoleh oleh peneliti saat mewawancarai informan adalah para pemain *game online* tersebut baru sampai pada tahapan respon kognitif, di mana mereka telah mengetahui tentang fatwa tersebut, meskipun masih ada yang kontra. Tetapi ada juga beberapa masyarakat yang sudah sampai pada tahapan konatif, yaitu mereka yang setuju dengan adanya fatwa tersebut dan tidak bermain *game online*. Hal tersebut terjadi karena manusia punya kebiasaan menerima dengan baik hal yang dianggap mempunyai keuntungan untuknya.

---

<sup>14</sup>Asriadi, *Analisi Kecanduan Judi Online (Studi Kasus Pada Siswa SMAK An-Nas Mandai Maros Kabupaten Maros)*, Skripsi, Universitas Negeri Makassar, 2021.

<sup>15</sup>Elvi Anggraeni Tjandra dan Siska Rosiani Tjandra, *Hubungan Antara Komponen Kognitif, Komponen Afektif dan Komponen Perilaku Terhadap Sikap Konsumen Memanfaatkan Teknologi Internet*. (Jurnal Manajemen, Vol. 17, No. 01, Feb 2013).

## SIMPULAN

Berdasarkan pada hasil penelitian di atas maka dapat disimpulkan adalah:

1. Adanya fatwa yang melarang *game judi online* yang dirumuskan oleh MPU Aceh, yaitu Fatwa Majelis Permusyawaratan Ulama Aceh Nomor 1 Tahun 2016 Tentang Judi Online.
2. Pembuatan fatwa tersebut didasari atas keresahan masyarakat akan makin maraknya pemain *game judi online*.
3. Respon dari pemilik warung kopi tempat para pemain *game online* bermain, sangat menerima aturan tersebut dan mendukung, salah satu bentuk dukungannya adalah dengan membuat himbauan “*Dilarang Main Chip di Sini*”.
4. Terkait fatwa yang dikeluarkan MPU Aceh, ditanggapi sekedarnya oleh para pemain, bahkan ada yang kontra dengan alasan bahwa mereka bermain hanya untuk mengisi waktu luang dan juga susahny mencari pekerjaan sambil saat masih berkuliah.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Abu. (2003). *Psikologi Sosial*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Antigua & Barbuda. *The Free Trade and Prossesing Zone Act No. 12 of 1994*.
- Asriadi, A. (2021). *Analisis Kecanduan Judi Online (Studi Kasus Pada Siswa SMK An-Nas Mandai Maros Kabupaten Maros)*. Skripsi, Universitas Negeri Makassar.
- Azwar, Saifuddin. (2000). *Reabilitas dan Validitas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Elvi Anggraeni Tjandra dan Siska Rosiani Tjandra. (2013). *Hubungan Antara Komponen Kognitif, Komponen Afektif dan Komponen Perilaku Terhadap Sikap Konsumen Memanfaatkan Teknologi Internet*. Jurnal Manajemen, Vol. 17, No. 01, Feb 2013.
- Fatah, Abdul dan Rohadi. (2006). *Analisis Fatwa Keagamaan dalam Fiqih Islam*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Fatwa MPU Aceh Nomor 1 Tahun 2016 tentang Judi Online.
- Jannah, Raudhah Tul. (2021). *Fenomena dan Respon Atas Fatwa Haram MPU Aceh terhadap Game Online Higgs Domino Island dalam Masyarakat Gampong Panjang Baru Kecamatan Susoh Kabupaten Aceh Barat Daya*. Skripsi. Universitas Islam Negeri Ar-Raniry. Aceh, Indonesia.
- Kartini Kartono. (2005). *Patologi Sosial, Jilid 1*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Majelis Permusyawaratan Ulama Aceh. *Qanun Aceh Nomor 2 Tahun 2009 tentang Majelis Permusyawaratan Ulama*.

- Qardawi, Yusuf. (1997). *Fatwa Antara Ketelitian dan Kecerobohan*. Jakarta: Gema Insani Press.
- Ritzer, George dan Goodman. (2008). *Teori Sosiologi Modern*. Jakarta: Predana Media.
- Sari, N. P. (2022). *Analisis Fatwa MPU Aceh No. 3 Tahun 2019 Tentang Hukum PUBG (Player Unknown Battle Ground) dan Sejenisnya Menurut Fiqih Islam*. Skripsi, UIN Ar-Raniry Fakultas Dakwah dan Komunikasi.
- Siaran Pers No. 340/HM/KOMINFO/08/2022.
- Solihah, S. F. (2015). *Tingkat ketergantungan pengguna media sosial dan kecemasan sosial*. *Interaksi: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 4(1), 1-10.
- Sugiyono. (2015). *Metodelogi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Undang-undang Republik Indonesia Nomor 11 tentang Pemerintah Aceh Tahun 2006*. (2006). Jakarta: CV. Tamita Utama.
- Wawancara dengan Aniffudin, Banda Aceh, 5 Maret 2023.
- Wawancara dengan Fajar Mukaram, Banda Aceh, 6 Maret 2023.
- Wawancara dengan Gebi Fajri Gebrina, Banda Aceh, 6 Maret 2023.
- Wawancara dengan Ilham Firnando, Banda Aceh, 6 Maret 2023.
- Wawancara dengan Marwan, Banda Aceh, 7 Maret 2023.
- Wawancara dengan Muhibuthabary, Banda Aceh, 7 Maret 2023.