

## GAME ONLINE DALAM PERSPEKTIF MAQASHID AL SYARI'AH

Muhammad Norhadi

Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya, Indonesia  
norhadi0220@gmail.com

---

Received: 27 Mei 2022; Revised: 03 Juni 2022; Accepted: 22 Juni 2022;

---

### ABSTRACT

*This research is motivated by the phenomenon of the rise of online game lovers. And this phenomenon has increased in the era of the COVID-19 pandemic in the last two years. Basically, online games are a means to relieve fatigue and stress from busy studies and work. However, the reality is that playing online games turns into a routine activity and even becomes a dependency. So that it interferes with study time, work, worship and others. Therefore, this study aims to determine how the legal status of the game when judging from maqashid al-syariah. The theory applied is the theory of maqashid al sharia. This research is a library research and is qualitative. Technical analysis of the data used is descriptive analysis with a normative juridical Islamic law approach. From this study, it was found that playing games offline and online has three applied laws, namely: Mubah, Makruh, and Haram. If the game is played just to relieve fatigue and stress for a moment without disturbing the more important activities, then the law is allowed. and can rise to makruh if it has interfered with the main time such as work, worship, family. It even becomes unlawful if the act causes us to leave our obligations, study, work, worship, and endanger the soul, mind and property.*

**Keywords:** *Online games, Maqashid al Sharia, Mubah, Makruh, and Haram*

### INTISARI

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh fenomena maraknya penikmat *game online*. Dan fenomena ini semakin meningkat di era pandemic covid 19 dua tahun terakhir. Pada dasarnya permainan *game online* merupakan sarana untuk melepas kepenatan dan stress oleh kesibukan belajar maupun pekerjaan. Namun, realita yang terjadi bermain *game online* berubah menjadi sebuah kegiatan rutin bahkan menjadi sebuah ketergantungan. Sehingga mengganggu waktu belajar, bekerja beribadah dan lainnya. Oleh karena itu penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana status hukum game apabila ditilik dari maqashid al-syariah. Teori yang diterapkan adalah teori maqashid al syariah. Penelitian ini merupakan penelitian kepustakaan dan bersifat kualitatif. Teknis analisis data yang digunakan adalah deskriptip analisis dengan pendekatan hukum Islam yuridis normatif. Dari penelitian ini didapat bahwa bermain *game offline* maupun *online* memiliki tiga hukum terapan yaitu: Mubah, Makruh, dan Haram. Apabila *Game* tersebut dimainkan sekedar menghilangkan rasa penat dan stress sesaat tanpa mengganggu aktivitas yang lebih utama maka hukumnya boleh. dan bisa naik menjadi makruh apabila telah mengganggu waktu utama seperti pekerjaan, ibadah, keluarga. Bahkan menjadi haram apabila perbuatan tersebut menyebabkan kita meninggalkan kewajiban, belajar, pekerjaan, ibadah, serta membahayakan pada jiwa, akal dan harta.

**Kata Kunci:** *Game Online, Maqashid al-Syariah, Mubah, Makruh, dan Haram*

## A. Pendahuluan

Islam adalah agama yang realistis, agama yang sesuai dengan fitrah manusia. Islam bukan hanya menuntut manusia menjadi malaikat yang selalu taat, sehingga melupakan fitrahnya. Islam mengakui fitrah dan insting manusia, karena Allah yang telah menciptakannya. Allah jadikan manusia makhluk yang suka bersuka ria, bersenang-senang, bersenda gurau dan bermain dengan aneka permainan, layaknya mereka menyukai makan dan minum. Oleh karena itu, sebagai manusia kita tidak akan pernah lepas dari hiburan, permainan dan kesenangan lainnya. Ketika kita telah disibukan dengan hal-hal yang pelik dan serius, maka akan datang perasaan bosan dan jenuh pada diri. Pada saat itulah kita akan berusaha mencari sarana untuk menghilangkan dan melenyapkan rasa bosan dan jenuh tersebut.

Pada masa sekarang ini, dengan pesatnya perkembangan teknologi. Kita akan dengan mudah menemukan pelbagai sarana dan fasilitas hiburan. Apalagi pada masa sekarang ini, sesiapa saja bisa menjadikan teknologi di dalam genggaman tangannya. Pelbagai aktivitas bisa dilakukan dengan android yang ada didalam genggaman. Dengan sebuah handphone pintar kita bisa mengerjakan tugas kantor, menulis, *telecomferen*, Transaksi bisnis, melihat tayangan berita, film, drama, diskusi, membuat film, merekam kejadian penting, bermain game baik offline/online, berkirim uang dan lain sebagainya.

Adapun hiburan yang cukup diminati oleh khalayak pada saat ini adalah game baik *offline* maupun *online*. Apalagi di masa pandemi yang terjadi selama 2 tahun terakhir ini. Hampir setiap orang yang memiliki android mempunyai aplikasi game di dalamnya. dan hampir setiap orang memainkan game yang ada di dalam handphonenya. di setiap sudut akan ditemukan orang-orang yang asik dengan gawainya. anak duduk santai di rumah sedang memegang android, di kantor karyawan atau pegawai duduk santai diwaktu istirahat, maka yang dipegang adalah gawainya. Ibu di rumah sementara memasak atau mengerjakan pekerjaan rumah ditangannya ada android. Di pasar para pedagang kelontong, pedangg pakaian, pengusaha elektronik, pedagang ikan dan sayur, pedagang kaki lima, dan tukang parkir semua memegang handphone. Dan ternyata ketika diteliti orang-orang tersebut sedang bermain game.

Teknologi gawai yang luar biasa membuat siapa saja dengan mudah memilih game atau permainan apa saja yang ingin dipasang dan dimainkan, dari game sederhana sampai game yang sulit dan pelik, dari game dengan kualitas rendah sampai game dengan kualitas tinggi. Sehingga para pengguna sangat dimanjakan oleh penyedia game. disamping itu, untuk memainkan sebuah game para pengguna gawai tidak akan disibukan oleh tempat, perangkat, daya, dan keadaan bahkan seseorang bisa memainkan game meskipun berada di dalam toilet. Karena cukup menggenggam sebuah android seseorang sudah bisa melakukan segala hal, termasuk bermain game.

Bermain game adalah salah satu sarana hiburan yang menyenangkan. Keasyikan dalam permainan game dapat melepaskan kita dari perasaan lelah, penat, galau dan stress yang dialami. Siapa saja akan dibuat rileks dan santai serta sejenak melupakan segala tekanan dan peliknya urusan yang dialami. Dan tentunya membuat perasaan dan suasana pikiran dan hati menjadi fresh kembali. Bahkan dalam beberapa keadaan game memiliki dampak positif bagi seseorang. Diantara nilai positif dalam game adalah membuat membuat kita rileks, kreatif dan berpikir cepat.

Namun disamping memiliki dampak positif game juga memiliki dampak negatif. Berdasarkan data yang disampaikan oleh jurnal. Seseorang yang terlalu sering bahkan sampai pada tahap kecanduan dalam bermain game, akan mengalami beberapa hal buruk diantaranya: Malas belajar, konsentrasi menurun, cenderung berperilaku phubbing, tidak memiliki skala prioritas dalam pekerjaan. Bahkan hal buruk yang lain adalah kecanduan game yang akut mampu membuat

seseorang melakukan tindak kejahatan. Sebagaimana dikabarkan dalam beberapa laman berita *online*. Disebutkan bahwa dua anak SD nekat mencuri agar bisa bermain game.

Berdasarkan paparan di atas permainan game online memiliki dualisme akibat, yaitu positif dan negatif. Namun apabila dilakukan sampai pada tahap addiction maka hal ini akan memberikan efek negatif yang cukup berbahaya. Padahal sejatinya bermain game offline maupun online adalah dibolehkan. Sebagai sarana kita menyalurkan fitrah kita untuk berhibur. Maka bagaimana syariat Islam melihat fenomena ini. Oleh karena itu penting untuk dilakukan penelitian bagaimana perpektif hukum Islam terhadap game online. Berdasarkan itulah penulis tertarik untuk mengkaji bagaimana Islam memandang permainan *game online* yang membawa hal-hal negatif dalam perspektif ushul *maqahsid al syariah*.

## B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian hukum normatif. Menggunakan Data Primer dari Referensi Pustaka. Dengan menggunakan pendekatan kualitatif-deskriptif. Dianalisis dengan ilmu Ushul Fikih yaitu teori *Maqashid al Syariah*.

## C. Hasil dan Pembahasan

### 1. Pengertian *Game online*

*Game online* merupakan sebuah frase atau gabungan kata dari kata “*Game* dan “*On Line*”. stilah *Game* adalah kata serapan dari bahasa inggris yang artinya adalah dasar permainan, bermain.<sup>1</sup> permainan merupakan bagian dari bermain dan permainan, kedua istilah ini saling keterkaitan. Lebih jelasnya Permainan adalah kegiatan yang kompleks, yaitu terdiri dari peraturan, permainan itu sendiri, dan unsur budaya. gameonline adalah salah satu saran permainan dalam dunia maya atau on line. Lebih rincinya adalah sebagai berikut. Dalam kamus Bahasa Indonesia “*Game*” adalah permainan. Permainan merupakan aktivitas yang bersifat rekreasi yang mengikutsertakan satu atau lebih pemainnya. Biasanya game melibatkan kompetisi di antara dua atau lebih pemain. *Game* bisa dijelaskan sebagai: a) sebuah tujuan yang harus dicapai oleh pemain dan b) beberapa perangkat peraturan yang menentukan apa yang harus dilakukan oleh pemain, sedangkan “*online*” diartikan terhubung, perpaduan dari tranliterasi *on* yang bermakna berada dan *line* yang artinya garis. Biasanya istilah online digunakan untuk menjelaskan jaringan internet pada suatu perangkat. Jadi *game online* bermakna permainan yang terhubung antara satu server dengan server yang lain melalui jaringan internet.<sup>2</sup> Jadi, yang dimaksud dengan game online adalah sebuah permainan yang dimainkan dengan sambungan internet melalui jaringan komputer (*computer network*), bisa menggunakan PC (*personal computer*), atau konsol game biasa, dan biasanya dimainkan oleh banyak pemain dalam waktu yang bersamaan dimana antar pemain bisa saling tidak mengenal.<sup>3</sup>

---

<sup>1</sup> Jhon M. Echols dan Hasan Sadily, *Kamus Inggris – Indoneisa*, (Jakarta: PT Gramedia Utama, 2010), 63.

<sup>2</sup> Aulia Ikhsani, *Jual Beli Game Online Dalam Perspektif Hukum Islam (Studi Pada Komunitas Game Online Banda Aceh)*, Skripsi UIN Ar Raniri, 46

<sup>3</sup> Sri Wahyuni Adiningtyas, *Peranan Guru dalam Mengatasi Kecanduan Game On Line*, *Jurnal KOPASTA*, 4, Vol 1 2017, 33

## 2. Kecanduan Game online

Menurut Kompas.Com KOMPAS.com - Pengguna internet di Indonesia pada awal 2021 ini mencapai 202,6 juta jiwa. Jumlah ini meningkat 15,5 persen atau 27 juta jiwa jika dibandingkan pada Januari 2020 lalu. Total jumlah penduduk Indonesia sendiri saat ini adalah 274,9 juta jiwa. Ini artinya, penetrasi internet di Indonesia pada awal 2021 mencapai 73,7 persen.<sup>4</sup> Meningkatnya pengguna internet juga berbanding lurus dengan peningkatan pengguna *game online*. Sebagaimana dilansir oleh CNN Indonesia dalam laman beritanya pada masa pandemic corona pengguna *game online* meningkat 75 persen.<sup>5</sup> Bahkan menurut republika on line jumlah gamer di Indonesia menempati peringkat terbanyak di Asia tenggara.<sup>6</sup> Data di atas menunjukkan peningkatan yang luar biasa pengguna internet dan *game online* di Indonesia. Hal ini perlu menjadi perhatian bagi kita karena banyaknya pengguna *game online* mengindikasikan semakin bertambahnya adiksi *game online* di Indonesia,<sup>7</sup> bahkan disinyalir pecandu *game online* di Indonesia adalah yang terbanyak di Asia.<sup>8</sup> apabila hal ini tidak segera ditangani, maka akan terjadi peningkatan para pecandu internet dan *game online*.

Kecanduan internet disebut sebagai *Internet Addiction Disorder* (IAD), Stephen Juan, seorang antropolog di University of Sydney mengemukakan tanda-tanda umum kecanduan internet, sebagai berikut: 1) Selalu ingin menghabiskan lebih banyak waktu di internet, sehingga akan menguras waktu efektif yang ada. 2) Jika tidak menggunakan internet, muncul gejala-gejala penarikan diri seperti kecemasan, gelisah, mudah tersinggung, bergetar, mengigil, gerakan mengetik tanpa sadar, hingga berkhayal atau bermimpi mengenai internet. 3) Jika terhubung dengan internet, gejala-gejala penarikan diri akan hilang ataupun berkurang. 4) Mengakses internet lebih lama dari yang diniatkan. 5) Cukup banyak porsi kegiatan yang digunakan untuk aktivitas terkait internet, termasuk *e-mail, browsing, chatting*. 6) Mengurangi kegiatan penting, baik dalam pekerjaan, sosial, atau rekreasi, demi menggunakan internet. 7) Menyembunyikan penggunaan

---

<sup>4</sup>Galuh Putri Riyanto, "Jumlah Pengguna Internet Indonesia 2021 Tembus 202 Juta " <https://tekno.kompas.com/read/2021/02/23/16100057/jumlah-pengguna-internet-indonesia-2021-tembus-202-juta>. Diakses tanggal 02 Juni 2021

<sup>5</sup><https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20200331163816-185-488789/pengguna-gim-online-meningkat-75-persen-kala-corona> diakses pada tanggal 02 Juni 2021

<sup>6</sup> <https://republika.co.id/berita/qkg7el463/jumlah-emgamers-onlineem-indonesia-terbanyak-di-asia-tenggara> diakses pada tanggal 02 Juni 2021

<sup>7</sup> Coba bandingkan dengan data dari AJPII berikut: Perkiraan tersebut dibuktikan dengan hasil survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) dan Teknopreneur pada tahun 2017, sebagaimana dirilis oleh Kominfo melalui web resminya. Hasil survei tersebut menyatakan bahwa sebanyak 54,68% yakni 143,26 juta jiwa dari total populasi penduduk Indonesia 262 juta orang, merupakan pengguna internet. Angka ini mengalami peningkatan dibanding pada tahun 2016 yaitu sebanyak 132,7 juta jiwa. Memang, jika dilihat dari grafik pertumbuhan pengguna internet yang dirilis, sejak tahun 1998 hingga 2017, jumlah pengguna internet bertambah dengan sangat pesat, terutama yang terjadi pada tahun 2016, terjadi penambahan sebanyak 22,5 juta jiwa pengguna internet dibanding tahun 2015 (APJII & Teknopreneur, 2017). Lihat Sri Wahyuni Adiningtyas, Peranan Guru dalam Mengatasi Kecanduan Game On Line, Jurnal KOPASTA, 4, Vol 1 2017, 3

<sup>8</sup> <https://fk.ui.ac.id/infosehat/jumlah-pecandu-game-online-di-indonesia-diduga-tertinggi-di-asia/> diakses 02 Juni 2021

internet dari keluarga atau teman. 8) Internet digunakan untuk melarikan diri dari perasaan bersalah, tidak berdaya, kecemasan, atau depresi.<sup>9</sup>

Disamping itu seseorang yang telah kecanduan game online akan mengalami beberapa efek negative diantaranya: beberapa gejala seperti *saliency* (berpikir tentang bermain *game online* sepanjang hari), *tolerance* (waktu bermain *game online* yang semakin meningkat), *mood modification* (bermain game online untuk melarikan diri dari masalah), *relapse* (kecendrungan untuk bermain *game online* kembali setelah lama tidak bermain), *withdrawal* (merasa buruk jika tidak dapat bermain *game online*), *conflict* (bertengkar dengan orang lain karena bermain *game online* secara berlebihan), dan *problems* (mengabaikan kegiatan lainnya sehingga menyebabkan permasalahan).<sup>10</sup>

Dalam jurnalnya Eryzal Novrialdy menjelaskan ada lima dampak negative kecanduan game online, yaitu: 1) Aspek kesehatan. Efek negative bagi kesehatan bagi orang yang telah kecanduan game online adalah menurunnya daya tahan tubuh, hal ini disebabkan kurang tidur karena begadang main game, terlambat makan karena asyik bermain game, dan kurang olah raga karena hanya sibuk di depan game.<sup>11</sup> 2) Aspek Psikologis. Seseorang kecanduan game online yang menampilkan tindak kekerasan, pembunuhan, dan kriminalitas tanpa sadar akan terpapar di alam bawah sadarnya bahwa tindakan tersebut layak di lakukan di kehidupan nyata. Sehingga menyebabkan dalam kesehariannya muncul sikap mudah marah, emosional dan gampang mengeluarkan kata-kata kotor. 3. Aspek Akademik. Seseorang Pelajar yang kecanduan game akan mengalami penurunan dalam bidang akademik. Karena fokus dan waktunya akan tersita oleh game online yang telah disenanginya. Sehingga menyebabkannya melalaikan tanggung jawab akademik di sekolah maupun kuliah. 4) Aspek Sosial. Seorang pecandu game akan sibuk dengan dunia game. Interaksi yang dilakukan akan melulu berhubungan dengan *gamer* yang ada di game. Hal ini akan mempengaruhi interaksi seorang dalam dunia nyatanya, karena hidupnya telah berada di dunia maya. Akhirnya seorang yang hidup di dunia maya mengalami kesulitan dalam sosialisasi dengan orang sekitarnya dalam kehidupan nyata. 5) Aspek Keuangan. Seseorang yang belum memiliki penghasilan akan mengalami masalah dalam memenuhi kecanduannya dalam bermain game. Karena untuk bisa memainkan game secara on line memerlukan paket (*voucher game*) yang harganya lumayan. Maka untuk memenuhi keperluan tersebut para pecandu gamer akan meminta kepada orang tua dan bahkan berbohong kepada orang tua. Dan apabila sudah tidak bisa

---

<sup>9</sup> Detria. Efektivitas Teknik Manajemen Diri Untuk Mengurangi Kecanduan Game Online. Tesis tidak diterbitkan. Bandung: UPI 2013, 19.

<sup>10</sup> Dona Febriandari dkk, Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Terhadap Identitas Diri Remaja, *Jurnal Keperawatan Jiwa* . Volume 4, No. 1, Mei 2016, 51

<sup>11</sup> bahkan orang tua yang datang ke dokter karena anaknya sudah mau di-DO (Drop Out) dari universitasnya di Purwokerto. Anak kecanduan game online, jam 1, 2 pagi masih online. Gak mau mandi, sampai pispot dibawa masuk ke kamar karena gak mau ke kamar mandi, dia gak mau meninggalkan game-nya, jadi dibawa kemari,” ujar Dr Kristiana Siste Kurniasanti. <https://fk.ui.ac.id/infosehat/jumlah-pecandu-game-online-di-indonesia-diduga-tertinggi-di-asia/> diakses 02 Juni 2021

mendapatkan uang untuk bermain game mereka mampu melakukan cara nekat seperti pencurian dan kriminal lainnya.<sup>12</sup>

### 3. Maqashid Syariah

Istilah Maqashid Syariah adalah sebuah frase atau gabungan kata yang terdiri dari kata Maqashid dan Syariah. Masing-masing dari kata tersebut memiliki arti dan pengertian tersendiri. Adapun Maqashid Secara etimologi adalah bentuk jamak dari kata “*Maqshad*”. Kata Maqshad sendiri adalah bentuk masdar dari kata “*Qashada*”, yang mempunyai beberapa arti, yaitu: Berpegang, Condong, mendatangi sesuatu, dan menghadap/menuju.<sup>13</sup> Syekh Ahmad Raisuni menerangkan bahwa Kata “*Qashada*” berarti niat dan tujuan kita dalam melakukan sesuatu baik perkataan maupun perbuatan.<sup>14</sup> Syariah secara bahasa artinya adalah sumber mata air, kemudian dipakai oleh orang arab sebagai ungkapan terhadap “jalan yang lurus”. Adapun menurut istilah Syari’ah adalah segala ketetapan dan peraturan yang dititahkan oleh Allah kepada hamba-Nya.<sup>15</sup> Adapun menurut KBBI

Selanjutnya para penulis buku tentang maqashid al syariah memberikan definisi masing-masing diantaranya: al-Syatibi sebagai peletak dasar sistematika pembahasan maqashid mendefinisikan Sesungguhnya syariat itu bertujuan mewujudkan kemaslahatan manusia di dunia dan akhirat dan hukum-hukum disyariatkan untuk kemaslahatan hamba. Muhammad Thahir bin Asyur mendefinisikan Maqashid al Syariah sebagai hikmah yang terkandung pada semua hukum syariat yang telah ditetapkan oleh Allah dan Rasul-Nya dan mencakup segala aspek hukum. Kemudian Ahmad Raisuni juga memberikan definis yang hampir sama yaitu: tujuan-tujuan peletakan syariat adalah untuk kemaslahatan umat.<sup>16</sup> Berdasarkan beberapa definisi tersebut Dapat ditarik benang merah bahwa maqashid al syariah adalah maksud dan tujuan dibebankannya hukum-hukum syariat oleh Allah SWT semata untuk Kemaslahatan dan kebaikan hidup hamba-Nya di dunia dan akhirat.

#### a. Jenis Maqashid al Syariah

Ahmad Raisuni seorang pakar maqashid dari Maroko dalam bukunya “*Ndzariat al Maqashid*.” menjelaskan bahwa imam syatibi melakukan pengklasifikasian terhadap Maqashid al Syariah, yaitu Maqashid terbagi dua yaitu Maqashid al syaari’ dan maqashid al mukallaf. Dan maqashid al syari’ terbagi menjadi empat bagian yaitu Qashdu al Syaari’ fi wadh’i al syariah, Qashdu al Syaari’ fi wadh’i al syariah lil Ifham, Qashdu al Syaari’ fi wadh’i al syariah li al taklif

---

<sup>12</sup> Eryzal Novrialdy, Kecanduan Gama On Line pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya, *Buletin Psikologi*, Vol 27 No. 2, 2019, 150-151.

<sup>13</sup> Muhammad al Yubi, *Maqashid Syariah al Islamiyyah wa alaqtuha bi al adillah al syariyyah*, (Arab Saudi: Dar Tajhiz li al Nasyr wa al Tauzi, 1997).

<sup>14</sup> Ahmad al Raisuni, *Madkhal Ila Maqashid al Syari’ah*, 7

<sup>15</sup> Manna’ al Qatthan, *Tarikh al Tasyri’i al Islamiy*, Kairo: Maktabah Wahbah, 2001, h. 13

<sup>16</sup> Mohammad Mufid, *Ushul Fikih Ekonomi dan Keuangan Kontemporer*, Jakarta: Kencana Group, 2016, h 166.

bi muqtadhaha, Qashdu al Syaari' fi wadh'i al syariah fi dukhul al mukallaf tahta ahkam al syariah.<sup>17</sup> Untuk lebih jelasnya akan diuraikan sebagaimana berikut.

Pertama,, Qashdu al Syaari' fi wadh'i al syariah (tujuan Allah dalam menetapkan syariat) Imam syatibi menyatakan bahwa Tujuan menetapkan syariat adalah untuk memberikan kemashlahatan manusia di dunia dan akhirat. Jadi Aturan-aturan yang terdapat dalam syariat agama tidak dibuat untuk syariat itu sendiri, melainkan untuk kemaslahatan manusia yang melaksanakan syariat tersebut.

Kedua, Tujuan Al Syari dalam menetapkan Syariat untuk dipahami (Qashdu al Syaari' fi wadh'i al syariah lil Ifham). Ketika membahas tujuan yang kedua ini imam syatibi menjelaskan dua hal yaitu: Syariat diturunkan dalam bahasa arab dan syariat ini bersifat Ummiyyah. Jadi untuk memahami syariat secara benar harus menguasai bahasa arab. Seseorang tidak akan mampu memahami syariat secara benar dan komprehensif apabila ia tidak memahami ilmu-ilmu kebahasa araban.<sup>18</sup> Adapun maksud bahasa arab ini bersifat ummiyyah adalah dalam memahami syariat ini tidak diperlukan ilmu-ilmu alam seperti: matematika, fisika, kimia, dan lainnya.

Ketiga, tujuan Allah dalam menetapkan syariat agar dapat dilaksanakan (Qashdu al Syaari' fi wadh'i al syariah li al taklif bi muqtadhaha), jadi menurut imam syatibi syariat yang berada diluar kemampuan manusia tidak akan menjadi *taklif* (beban) baginya. Selanjutnya beban syariat yang di dalamnya ada kesulitan. Imam syatibi menjelaskan bahwa masyaqqah yang dirasakan oleh seorang hamba ketika melaksanakan syariat bukanlah suatu siksaan atau kesusahan bagi pelakunya. Melainkan suatu beban yang akan membawa kepada kemaslahatan baginya di masa yang akan datang. Hal ini sama seperti ketika seseorang anak yang sakit diberi obat pahit oleh orang tuanya agar dia bisa sembuh dari sakit. Maka sejatinya obat tersebut diberikan bukan diberikan untuk menyusahkan si anak melainkan agar anak bisa segera sembuh dari sakitnya dan dapat beraktivitas dengan riang seperti biasanya.<sup>19</sup>

Keempat, tujuan Allah dalam membawa manusia ke dalam naungan syariat (Qashdu al Syaari' fi wadh'i al syariah fi dukhul al mukallaf tahta ahkam al syariah). Mengapa Allah membebaskan syariatnya kepada manusia, agar manusia terbebas dari belenggu hawa nafsunya.

### **b. Tingkatan Maqashid Syari'ah**

Sebagaimana disampaikan para ulama bahwa inti dari maqashid adalah kemaslahatan. dan kemaslahatan tidak akan tercapai apabila 5 pokok utama kunci kemaslahatan manusia tidak terpenuhi atau terjaga. Namun dalam implementasiannya ulama membagi amal atau tindakan

---

<sup>17</sup> Ahmad Al Raisuni, *Nadzariyat al Maqashid inda al Imam al Syatibi*, (Herdon: Al Ma'had al Ali li al Fikr al Islamiy, 1995), 143-145.

<sup>18</sup> Imam syatibi menekankan bahwa siapa saja yang ingin memahami syariat, maka dia harus memahami bahasa arab terlebih dahulu (baik dari teorinya maupun praktek kebahasaannya). Karena tanpa penguasaan bahasa arab secara baik maka mustahil dia akan memahami syariat dengan baik. Lihat, Abu Ishaq asy-Syatibi, *Al Muwafaqat*, (Kairo: Darul Hadis 2006), 305.

<sup>19</sup> Di antara perintah syariat yang dianggap menyusahkan dan menyakitkan misalnya potong tangan bagi pencuri. Apabila dilihat sekilas maka akan tampak bahwa hal ini kejam. Padahal tujuannya adalah untuk menjaga harta orang lain dari kezholiman para pencuri.

penjagaan terhadap 5 hal pokok di atas dalam tiga klasifikasi tingkatan berdasarkan sejauh mana urgensi dari amal tersebut yaitu, berikut penjelasan detailnya:

### **1) Memelihara Agama**

Pemeliharaan agama merupakan hal utama yang akan mengantarkan manusia kepada kebahagiaan serta kemaslahatan hidup baik di dunia maupun di akhirat. Memelihara agama dalam tingkatan dharuriyat, yaitu memelihara dan melaksanakan kewajiban keagamaan yang masuk pada peringkat primer dalam agama, contohnya adalah sholat lima waktu.<sup>20</sup> Apabila seorang muslim meninggalkan sholat maka itu akan menyebabkan kerusakan pada fondasi agamanya, karena perbedaan muslim dan kafir adalah meninggalkan sholat. Memelihara agama dalam tingkatan hajiyat, yaitu melaksanakan ketentuan agama dengan maksud menghindari kesulitan, contohnya adalah sholat jamak dan qashar dalam keadaan tertentu. Apabila tidak dilakukan maka tidak akan menyebabkan kerusakan pada agama dan hanya menyebabkan seseorang menjadi lebih sulit dalam pelaksanaannya. Memelihara agama dalam tingkat tahsiniyyat, yaitu menjalankan perintah agama untuk memuliakan derajat manusia, dan sebagai pelengkap kewajiban kepada Allah.

### **2) Memelihara jiwa**

Memelihara jiwa berdasarkan tingkat kepentingannya dapat dibedakan menjadi tiga peringkat, yaitu: memelihara jiwa dalam peringkat dharuriyat, hal ini terkait pemenuhan kebutuhan pokok berupa makanan untuk mempertahankan hidup. Kalau kebutuhan pokok ini diabaikan, maka akan berakibat terancamnya eksistensi jiwa manusia. Memelihara jiwa dalam peringkat hajiyat, seperti diperbolehkan berburu binatang untuk menikmati makanan yang lezat dan halal. Kalau kegiatan ini diabaikan, maka tidak akan mengancam eksistensi manusia, melainkan hanya mempersulit hidupnya. Memelihara jiwa dalam peringkat tahsiniyat, seperti diterapkannya tata cara makan dan minum. Kegiatan ini hanya berhubungan dengan kesopanan dan etika, sama sekali tidak mengancam eksistensi jiwa manusia, ataupun mempersulit kehidupan seseorang.

### **3) Memelihara akal**

Memelihara akal dilihat dari segi kepentingannya, dapat dibedakan menjadi tiga peringkat, yaitu: Memelihara akal dalam peringkat dharuriyat, seperti diharamkan meminum minuman keras. Jika ketentuan ini tidak diindahkan, maka akan berakibat terancamnya eksistensi akal. Memelihara akal dalam peringkat hajiyat, seperti dianjurkannya menuntut ilmu Penegetahuan. Sekiranya hal ini tidak dilakukan, maka tidak akan merusak akal, tetapi akan mempersulit diri seseorang itu sendiri, dalam kaitannya dengan pengembangan ilmu pengetahuan. Memelihara akal dalam peringkat tahsiniyat, seperti menghindarkan diri dari menyangkal atau mendengarkan sesuatu yang tidak berfaedah. Hal ini erat kaitannya dengan etika, tidak akan mengancam eksistensi akal secara langsung.

---

<sup>20</sup> Abu Ishaq asy-Syatibi, *al muwafaqat.....*, 266



#### 4) Memelihara Keturunan

Memelihara keturunan ditinjau dari segi tingkat kebutuhannya dapat dibedakan menjadi tiga peringkat, yaitu: Memelihara keturunan dalam peringkat dhoruriyat, seperti disyari'atkannya menikah dan larangan berzina. Kalau kegiatan ini diabaikan, maka eksistensi keturunan akan terancam. Memelihara keturunan dalam peringkat hajiyat, seperti ditetapkannya ketentuan menyebutkan mahar bagi suami pada waktu akad nikah dan diberikan hak talak padanya. Jika mahar itu disebutkan pada waktu akad, maka suami akan mengalami kesulitan, karena ia harus membayat mahar mitsl. Sedangkan dalam kasus talak, suami akan mengalami kesulitan jika ia tidak menggunakan hak talaknya, padahal situasi rumah tangganya tidak harmonis. Memelihara keturunan dalam peringkat tahsiniyat, seperti disyari'atkannya khitbah atau walimat dalam perkawinan. Hal ini dilakukan dalam rangka melengkapi kegiatan perkawinan. Jika hal ini diabaikan, maka tidak akan mengancam eksistensi keturunan dan tidak pula mempersulit orang yang melakukan perkawinan.

#### 5) Memelihara Harta

Memelihara harta dilihat dari segi kepentingannya dapat dibedakan menjadi tiga peringkat, yaitu: Memelihara harta dalam peringkat dhoruriyat, seperti syari'at tentang tata cara pemilikan harta dan larangan mengambil harta orang lain dengan cara yang tidak sah. Apabila aturan itu dilanggar, maka berakibat terancamnya eksistensi harta. Memelihara harta dalam peringkat hajiyat, seperti syari'at tentang jual beli dengan cara salam. Apabila cara ini tidak dipakai, maka tidak akan mengancam eksistensi harta, melainkan akan mempersulit orang yang memerlukan modal. Memelihara harta dalam peringkat tahsiniyat, seperti ketentuan tentang menghindarkan diri dari pengecohkan atau penipuan. Hal ini erat kaitannya dengan etika bermu'amalah atau etika berbisnis. Hal ini juga akan berpengaruh kepada sah tidaknya jual beli itu, sebab peringkat yang ketiga ini juga merupakan syarat adanya peringkat yang kedua dan pertama.

### 4. Kecanduan *Game Online* Dalam Tinjauan *Maqashid al Syariah*

Hukum asal bermain *game online* adalah boleh. Hal ini didasarkan kaidah fikih yang menyatakan bahwa hukum asal segala sesuatu itu adalah boleh selama tidak ada dalil yang mengharamkannya.<sup>21</sup> karena sifat dari game adalah permainan yang dilakukan untuk memberikan hiburan dan perasaan rileks bagi seseorang yang telah mengalami kepenatan dan tekanan dalam aktivitas kesehariannya. Walaupun menurut beberapa literatur dijelaskan bahwa game online memiliki dualisme efek samping yaitu Positif dan Negatif.<sup>22</sup> Namun permainan game online yang dalam penggunaannya telah mengarah kepada hal yang berlebihan dari porsi seharusnya, bahkan mengarah kepada adiksi atau kecanduan. Maka hal ini memerlukan tinjauan yang lebih mendalam. Apakah efek negatife yang muncul ketika pemain game telah mengalami kecanduan akan menjadikannya memiliki konsekensi status hukum tersendiri atau bagaiman? Maka pada paparan

---

<sup>21</sup> Jalaluddin al Suyuti, *al Asybah wa al Nadzair*, (Bairut: Dar Al Kutub Al Islamiyyah, 1973), 60

<sup>22</sup> Meidy D, Ar Noya dan Jenny M. Salaor, Dampak Kecanduan Game On Line Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling (Studi Tentang Kebiasaan Mahasiswa Bermain Game On Line Di Universitas Hein Namotemo), *Jurnal Bimbingan dan Konseling*, Vol 5 No. 1 2021, 20-22.

berikut ini penulis berusaha mengurai bagaiman tinjauan Maqashid Syariah terhadap game online ini.

Pendekatan hukum game online dengan fikih klasik tentu akan menemukan jalan buntu. Karena Dalam literatur Fikih tidak ditemukan secara gamblang terkait hukum game online ini. Karena tidak ada dalil yang *sharih* menyinggung hukum *Game online* ini. Selain itu *game online* merupakan hal baru dalam hukum Islam kontemporer. Belum ada pada masa klasik hingga modern. Oleh karena itu, dalam tulisan ini penulis akan mencoba mengurai kejelasan hukum game online ini melalui pendekatan ushul fikih dengan menggunakan teori *Maqashid al Syariah*.

Berdasarkan penjelasan para ulama Ushul maqashid al syariah adalah sebuah fondasi atau landasan utama terkait penerapan syariat-syariat Allah yang muaranya adalah kemaslahatan hamba baik itu di dunia terlebih di akhirat.<sup>23</sup> Dan Kemaslahatan tersebut bergantung atas terjaganya lima pokok utama kebutuhan manusia. Oleh karena itulah penulis akan menelaah praktik game online ini berdasarkan lima pokok utama kemaslahatan manusia. sehingga bisa didapat kesimpulan terkait status hukum game online ini.

#### **a. Bermain Game Online dalam Maqashid Menjaga Agama.**

Bermain *game online* merupakan suatu tren yang telah mewabah di kalangan anak-anak maupun remaja di Indonesia.<sup>24</sup> Apabila kita amati disekeliling kita, maka akan kita temukan anak-anak atau remaja yang sedang asik bermain *game online*. Dalam bermain game online mereka mampu menghabiskan waktu berjam-jam tanpa jeda, bahkan mungkin mengorbankan waktu istirahat mereka. Dalam Islam anak atau remaja yang telah baligh telah memiliki kewajiban untuk menjalankan perintah Agama secara keseluruhan (kaffah). Diantara Kewajiban standar muslim baligh adalah melaksanakan rukun Islam.<sup>25</sup> Diantara rukun yang lima adalah sholat. Dan sholat merupakan perintah agama yang paling intens dilakukan seorang muslim yaitu lima kali dalam sehari. maka apabila kita kaitkan kedisiplinan pelaksanaan perintah sholat dengan kegiatan bermain game anak atau remaja muslim. Maka didapati bahwa remaja yang sudah aktif bermain game akan mengalami gangguan kedisiplinan dalam melaksanakan sholat lima waktu.<sup>26</sup> Bahkan ada yang sampai meninggalkan sholat. Karena ada diantara mereka yang bermain game sampai 12 jam perhari.<sup>27</sup> Walaupun tidak semua remaja yang bermain game akan lupa waktu sehingga melalaikan kewajiban sholat lima waktu. Apabila kita tinjau dari *Maqashid al Syariah* maka tindakan meninggalkan sholat karena *game* ini jatuh pada tingkatan darurat dalam *hifzuhddin*.<sup>28</sup> Karena sholat merupakan tiang agama seorang muslim. Sehingga perilaku

---

<sup>23</sup> Moh. Mufid, *Ushul Fikih Ekonomi dan Keuangan.....*, 16.

<sup>24</sup> InfosehatFKUI, <https://fk.ui.ac.id/infosehat/jumlah-pecandu-game-online-di-indonesia-diduga-tertinggi-di-asia/> diakses 01 Juni 2022.

<sup>25</sup> Dalin rukun islam

<sup>26</sup> Menurut Wahbah Zuhaily segala sesuatu yang tidak ada gunanya seperti game online hukumnya adalah makruh. Karena dapat menyita waktu dan bisa melalaikan dari ibadah. Lihat Wahbah Zuhaily, *Al Fiqhu al Islami wa Adillatuh*, Juz 3, (Damaskus: Dar a Fikr, 1985), 571.

<sup>27</sup> Sepri Ridho, *Game On Line dan Religeusitas Remaja (Studi di Desa Tanjung Iman Kecamatan Blamabangan Pagar Kabupaten Lampung Utara)*, Skripsi Universitas Raden Intan, 69.

<sup>28</sup> Wahbah Zuhaily, *Ushul al Fiqh al Islamiy*, Juz 2 (Damaskus: Dar Al Fikr, 1976), 1021

seperti ini, apabila dilakukan terus menerus akan jatuh kepada perbuatan haram. Karena telah memalalkan perintah agama dikarenakan permainan *game online* yang tidak terkendali.

#### **b. Bermain *Game online* dalam Maqashid Menjaga Jiwa, akal, dan keturunan**

Bermain game online juga mengakibatkan pengaruh terhadap fisik pelakunya. Walaupun secara umum game online tidak memberikan efek yang parah bagi pelakunya. namun para pemain game yang intens<sup>29</sup> dalam bermain game online akan mengalami beberapa gangguan fisik, diantara pengaruh negatife bagbagi fisik game online adalah gangguan pada mata, kondisi fisik yang melemah karena kurang aktivitas, waktu tidur yang berkurang, sering terlambat maka sehingga bisa memicu maag, serta gangguan pada persendian.<sup>30</sup> Bahkan bagi para pemain game yang telah menjadi maniak game atau kecanduan maka efeknya akan lebih parah bahkan bisa membahayakan jiwa dan merenggut nyawa pelakunya. Sebagaimana kasus yang terjadi di beberapa tempat dibelahan dunia, yaitu: Seorang remaja 14 tahun di India tewas akibat kecanduan game online *free fire*.<sup>31</sup> Dan apabila dampak negatife kecanduan *game online* tersebut tidak sampai membahayakan jiwa pelakunya, paling tidak akan mengurangi atau merusak kinerja akalnya sebagaimana disampaikan oleh Tuti Rosyati di dalam jurnalnya, yaitu diantara dampak negative permainan *game online* yang berlebihan adalah menurunkan tingkat konsentrasi, serta menurunkan kinerja otak.<sup>32</sup> karena itu, apabila kita melihat fenomena ini dengan kaca mata Maqashid al-Syariah. Maka Permainan *game online* yang telah mengalami kecanduan bisa dihukumi haram, karena akibat yang dialami oleh pecandu game online yang berlebihan bisa membahayakan jiwanya bahkan mengakibatkan kematian.<sup>33</sup>

#### **c. *Game Online* dalam Maqashid menjaga Harta**

Bermain game online tidak hanya menguras fisik pengguna atau pemain. Namun ternyata juag menguras uang para pemainnya. Walaupun ada beberapa pemain professional game online yang mampu menjadikan kegemarannya bermain game online sebagai sumber penghasilan yang besar. Akan tetapi hal tersebut hanya terjadi pada segelintir orang saja. Namun, fakta yang terjadi adalah para pemain game online hanya menghabiskan uang untuk kesenangan dan kepuasan diri dalam permainan saja.<sup>34</sup> Bahkan pada kasus para

---

<sup>29</sup> Pada Realita yang terjadi, terjadi peningkatan para pemain game on line setiap tahunnya. Hal ini tentu akan meningkatkan kasus-kasus maniak dan pecandu game on line. Lihat, Sri Wahyuni Adiningtyas, Peranan Guru dalam Mengatasi Kecanduan ....., 3

<sup>30</sup> Eryzal Novriyaldi, Kecanduan Game Online: ....., 151

<sup>31</sup> [https://www.hindustantimes.com/cities/mumbai-news/14yearold-boy-dies-by-suicide-cops-suspect-gaming-addiction-1016450779\\_23161.html](https://www.hindustantimes.com/cities/mumbai-news/14yearold-boy-dies-by-suicide-cops-suspect-gaming-addiction-1016450779_23161.html) diakses 16 Mei 2022.

<sup>32</sup> Tuty Rosyati dkk, Effects of Games and How Parents Overcome Addiction to Children, *Journal of Critical Reviews*, Vol 7, Issue 1, 2020, 66.

<sup>33</sup> Nurul kausar, <https://www.merdeka.com/jabar/tragis-bocah-12-tahun-di-subang-meninggal-karena-kecanduan-game-online-begini-faktan.html>

<sup>34</sup> Aditya Nafidzurramadhan, Perilaku Konsumtif Pada Remaja Yang Bermain Game online, (Skripsi, Universitas Muhammadiyah Yogyakarta, Yogyakarta), 6.

pecandu on line mereka mampu mengeluarkan uang puluhan juta atau bahkan ratusan hanya untuk kepuasan bermain game.<sup>35</sup> Oleh karena itu, Permainan game yang telah berlebihan dan diluar batas kewajaran dalam pelaksanaannya telah menyalahi maqashid al syariah termasuk dalam pengelolaan dan penjagaan harta. Karena efeknya adalah penggunaan harta tidak sesuai fungsi dan porsinya. Bahkan bisa jatuh pada tindakan mubazir atau pemborosan dalam penggunaan harta. Tentu perbuatan seperti ini bisa dihukumi haram apabila dilakukan berkelanjutan.

#### D. Kesimpulan

Hukum Asal bermain *game online* merupakan suatu yang mubah atau dibolehkan dalam Islam. Bahkan bisa menjadi alternative penghilang stress ditengah kesibukan pekerjaan. Namun dalam perkembangannya game online berubah menjadi sebuah hobi dan kegiatan yang mengasyikan bagi penggemarnya, sehingga menyita waktu luang pemainnya. Dan ada yang terjatuh pada kecanduan yang akhirnya mengakibatkan efek negative bagi diri pemain game online tersebut. Oleh karena itu, diperlukan peninjaun ulang terhadap status hukum permainan game online yang telah jatuh pada kegiatan yang berlebihan dan membahayakan diri penggunanya. Maka berdasarkan tinjauan Maqshid al Syariah bahwa bermain game online memiliki tiga pandangan hukum yaitu: Mubah apabila dilakukan sekedar melepas penat dan stress dan tidak menyita waktu luang yang berlebihan seperti Bekerja, Ibadah dan Keluarga. Dan bisa berubah menjadi makruh apabila telah mengganggu waktu utama seperti pekerjaan, ibadah, keluarga. Bahkan menjadi haram apabila perbuatan tersebut menyebabkan kita meninggalkan kewajiban, pekerjaan, ibadah sosial serta membahayakan pada jiwa, akal dan harta.

#### DAFTAR PUSTAKA

- CNN Indonesia, <https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20200331163816-185-488789/pengguna-gim-online-meningkat-75-persen-kala-corona> diakses pada tanggal 02 Juni 2021
- Detria Efektivitas Teknik Manajemen Diri Untuk Mengurangi Kecanduan Game Online. Tesis tidak diterbitkan. Bandung: UPI 2013.
- Dona Febriandari dkk, Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Terhadap Identitas Diri Remaja, *Jurnal Keperawatan Jiwa* . Volume 4, No. 1, Mei 2016.
- Echols, Jhon M. dan Hasan Sadily , *Kamus Inggris – Indoneisa*, Jakarta: PT Gramedia Utama, 2010.
- Eryzal Novrialdy, Kecanduan Gama On Line pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya, *Buletin Psikologi*, Vol 27 No. 2, 2019
- [https://www.hindustantimes.com/cities/mumbai-news/14-year-old-boy-dies-by-suicide-cops-suspect-gaming-addiction-1016450779\\_23161.html](https://www.hindustantimes.com/cities/mumbai-news/14-year-old-boy-dies-by-suicide-cops-suspect-gaming-addiction-1016450779_23161.html) diakses 16 Mei 2022.
- Ikhsani, Aulia. Jual Beli Game Online Dalam Perspektif Hukum Islam (Studi Pada Komunitas Game Online Banda Aceh), Skripsi UIN Ar Raniri

---

<sup>35</sup> Maulana Ramadhan "Remaja Ini Nekat Habiskan Rp 195 Juta Milik Ibunya Demi Game Online", Klik untuk baca: <https://www.kompas.com/tren/read/2021/09/05/151000265/remaja-ini-nekat-habiskan-rp-195-juta-milik-ibunya-demi-game-online?page=all>.(diakses pada tanggal 30 Mei 2022)

- InfoSehatFKUI, <https://fk.ui.ac.id/infosehat/jumlah-pecandu-game-online-di-indonesia-diduga-tertinggi-di-asia/> diakses 02 Juni 2021
- InfosehatFKUI, <https://fk.ui.ac.id/infosehat/jumlah-pecandu-game-online-di-indonesia-diduga-tertinggi-di-asia/> diakses 01 Juni 2022.
- Kurniasanti, , Kristiana Siste <https://fk.ui.ac.id/infosehat/jumlah-pecandu-game-online-di-indonesia-diduga-tertinggi-di-asia/> diakses 02 Juni 2021
- Meidy D,Ar Noya dan Jenny M. Salaor, Dampak Kecanduan Game On Line Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling (Studi Tentang Kebiasaan Mahasiswa Bermain Game On Line Di Universitas Hein Namotemo), *Jurnal Bimbingan dan Konseling*, Vol 5 No. 1 2021.
- Mufid, Mohammad *Ushul Fikih Ekonomi dan Keuangan Kontemporer*, Jakarta: Kencana Group, 2016.
- Nafidzurramadhan, Aditya. Perilaku Konsumtif Pada Remaja Yang Bermain Game online, Skripsi, Universitas Muhammadiyah Yogyakarta, Yogyakarta
- Qatthan (al,) Manna'. *Tarikh al Tasyri'i al Islamiy*, Kairo: Maktabah Wahbah, 2001.
- Raisuni (al), Ahmad. *Madkhal Ila Maqashid al Syari'ah*, Kaio: Dar Kalimah li al Nasyr wa al Tauzi', 2010.
- \_\_\_\_\_. *Nadzariyat al Maqashid inda al Imam al Syatibi*, Herdon: Al Ma'had al Ali li al Fikr al Islamiy, 1995.
- Ramadhan , Maulana. "Remaja Ini Nekat Habiskan Rp 195 Juta Milik Ibunya Demi Game Online",[https://www.kompas.com/tren/read/2021/09/05/151000265/remaja-ini-nekat-habiskan-rp-195-juta-milik-ibunya-demi-game-online?page=all.%20\(diakses%20pada%20tanggal%2030%20diakses%2030%20Mei%202022\)](https://www.kompas.com/tren/read/2021/09/05/151000265/remaja-ini-nekat-habiskan-rp-195-juta-milik-ibunya-demi-game-online?page=all.%20(diakses%20pada%20tanggal%2030%20diakses%2030%20Mei%202022))
- Ridho, Sepri. Game On Line dan Religeusitas Remaja (Studi di Desa Tanjung Iman Kecamatan Blamabangan Pagar Kabupaten Lampung Utara), Skripsi Universitas Raden Intan.
- Riyanto, Galuh Putri "Jumlah Pengguna Internet Indonesia 2021 Tembus 202 Juta " <https://tekno.kompas.com/read/2021/02/23/16100057/jumlah-pengguna-internet-indonesia-2021-tembus-202-juta>. Diakse tanggal 02 Juni 2021
- Sri Wahyuni Adiningtyas, Peranan Guru dalam Mengatasi Kecanduan Game On Line, *Jurnal KOPASTA*, 4, Vol 1 2017.
- Sulistya, Rahma. <https://republika.co.id/berita/qkg7el463/jumlah-emgamers-onlineem-indonesia-terbanyak-di-asia-tenggara> diakses pada tanggal 02 Juni 2021
- Suyuti (al ) Jalaluddin, *al Asybah wa al Nadzair*, Bairut: Dar Al Kutub Al Islamiyyah, 1973
- Syatibi (al) Abu Ishaq, *Al Muwafaqat*, Kairo: Darul Hadis 2006.
- Tuty Rosyati dkk, Effects of Games and How Parents Overcome Addiction to Children, *Journal of Critical Reviews*, Vol 7, Issue 1, 2020.
- Yubi (al) Muhammad, *Maqashid Syariah al Islamiyyah wa alaqatuha bi al adillah al syariyyah*, Arab Saudi: Dar Tajhiz li al Nasyr wa al Tauzi, 1997.
- Zuhaily (al) Wahbah. *Al Fiqhu al Islami wa Adillatuh*, Juz 3, Damaskus: Dar a Fikr, 1985.
- \_\_\_\_\_, *Ushul al Fiqh al Islamiy*, Juz 2 Damaskus: Dar Al Fikr, 1976.