



dalam sehari atau dalam jangka dua hari. Rasa penasaran untuk terus bermain yang terlalu tinggi hingga intensitas bermain pun semakin sering dan meningkat. Mereka merasakan perasaan yang membosankan jika mereka tidak bermain *play station*.

Seseorang bermain *play station* karena mereka merasa senang dengan permainan yang mereka mainkan. Semua informan yang peneliti teliti, beragumen bahwa bermain *play station* untuk mencari kesenangan, dan mereka menganggap *play station* dapat memberikan hiburan dan kesenangan yang tidak akan mereka dapatkan di tempat lain. Karena intensitas bermain yang tinggi seorang pemain *game* dinilai sebagai pemborosan, mereka cenderung menjadi sangat konsumtif terhadap permainan *play station*.

Tercatat bagi pemain *play station* yang bermain di rental setidaknya harus mengeluarkan sejumlah biaya untuk membayar sewa *play station*, *snack* dan minuman serta hal-hal tidak terduga lainnya. Kebanyakan dari mereka tentu akan banyak menghabiskan waktunya di tempat rental. Hal ini disebabkan mereka tidak memiliki perangkat permainan sendiri, selain itu bermain di rental akan semakin menambah *chemistry* dengan komunitas pecinta *play station*.

Dalam Islam segala sesuatu diatur dengan baik, setiap kegiatan manusia diatur oleh pedoman ajaran Islam, salah satunya adalah aturan dalam mengkonsumsi barang atau jasa. Kegiatan bermain *play station* termasuk dalam konsumsi yaitu menggunakan jasa *play station* untuk mendapatkan suatu kepuasan. Islam sendiri mengajarkan dalam mengkonsumsi untuk tidak

berbuat yang berlebihan atau *isrāf* karena konsumsi sendiri harus sesuai dengan pedoman *syariah*.

Bermain *play station* dengan indikator yang sudah dijabarkan pada bab sebelumnya mencerminkan sikap konsumsi yang bertentangan dengan ajaran agama karena mereka yang mengkonsumsi *play station* berlebihan akan berefek pada kesehatan pemain. Dengan intensitas bermain yang tinggi tidak menutup kemungkinan konsumen yang bermain *play station* dalam membelanjakan uangnya tidak terkontrol dan tanpa aturan, sehingga dinilai sebagai pemborosan.

Ada aturan sendiri dalam mengkonsumsi segala sesuatu agar hidup manusia tidak terancam, salah satunya memperhatikan etika dalam mengkonsumsi. Islam sendiri mengatur bahwa segala sesuatu konsumsi ditujukan untuk sarana ibadah sehingga tujuannya adalah pencapaian *maṣlahah*. Jika bermain *play station* dengan durasi waktu yang lama dan sampai pada meninggalkan kewajiban sebagai makhluk Tuhan maka hal ini sangat dilaknat oleh Allah.

Adanya prinsip kesederhanaan dalam mengkonsumsi juga harus diperhatikan, jangan sampai bermain *play station* sampai berlebihan hingga mengganggu kesehatan, menyebabkan malas kuliah yang berakibat nilai akademik menjadi turun. Dampak yang ditimbulkan oleh *play station* sangat besar terhadap aspek akademis, dari masalah kesehatan sampai masalah keuangan. Dengan jelas Islam mengajarkan untuk memenuhi kebutuhan sesuai





munculnya suatu keinginan juga didukung dengan beberapa faktor antara lain karena menghilangkan kejenuhan, mengisi waktu senggang, kecanduan, dll. Tetapi untuk memenuhinya agar dapat terarah dan tidak menjadi suatu yang *maḍarat*, *play station* harus dimainkan sesuai dengan porsinya.

Sebuah permainan sebenarnya dimanfaatkan oleh manusia sebagai pelengkap saja, jadi bermain *play station* yang melebihi batas kewajaran akan menjadi sesuatu yang *mubadzir* (berlebihan). Pada kenyataannya *play station* yang dimainkan sesuai dengan aturan memang mengandung manfaat, tetapi berkah tidak dapat diperoleh ketika permainan *play station* itu merusak jasmani dan jiwanya.

Secara tidak langsung keseringan mengkonsumsi *play station* akan mempengaruhi pola konsumsi mahasiswa, seperti masalah pengeluaran uang yang lebih besar karena sebagian informan mengakui kalau setiap harinya mereka menghabiskan sepuluh ribu rupiah hanya untuk bermain *play station*. uang yang seharusnya dialokasikan untuk kebutuhan tugas dan kuliah dipakai juga untuk bermain *play station*, jika hal ini tidak dapat ditanggulangi, maka dapat tenggelam dalam kehidupan yang materialistis dan hedonistis yang dilarang oleh agama Islam.

Pemenuhan kebutuhan ataupun keinginan tetap dibolehkan selama hal itu mampu menambah *maṣlahah* atau tidak mendatangkan *maḍarat*. Bermain *play station* yang sudah mengganggu aktivitas yang lain dapat dinilai sebagai kemadharatan, hal yang *maḍarat* tidak mengandung *maṣlahah* didalamnya. Kita ketahui bahwa manusia memiliki kebutuhan yang beragam dan banyak,

namun kebutuhan tersebut tidak semena-mena dipenuhi melainkan ada tingkatan dalam pemenuhannya, tidak semua kebutuhan diprioritaskan. Bermain *play station* merupakan kebutuhan pelengkap saja, tetapi kenyataannya *play station* menjadi kebutuhan yang diutamakan oleh para mahasiswa yang sudah kecanduan permainan ini.

Kebiasaan mereka yang sudah keasyikan bermain akan lupa makan, mandi, shalat. Menjadi mahasiswa justru banyak kebutuhan tunjangan yang seharusnya dipenuhi seperti tugas kuliah, praktik lapangan, serta organisasi. Namun kebutuhan yang utama tersebut menjadi disampingkan oleh mahasiswa. Karena bagi mereka yang menggemari *play station*, sehari tidak bermain akan menimbulkan ketidak tenangan dalam diri penikmat *game* ini, mahasiswa menjadi malas dalam melakukan kegiatan hingga sampai rela bolos kuliah dan lebih memilih menghabiskan waktunya di rental-rental *play station*.

Pada umumnya seorang yang mengkonsumsi suatu barang atau jasa mengalami kepuasan ketika kebutuhan dan keinginannya terpenuhi, tetapi jika konsumsi barang atau jasa tersebut terjadi terus-menerus maka nilai kepuasan tersebut akan menurun karena adanya rasa kebosanan dan kejenuhan. Lain halnya dengan mahasiswa yang sudah kecanduan terhadap *play station*, mereka tidak akan mengalami kejenuhan dan kebosanan ketika mengkonsumsi *play station* secara terus-menerus, sehingga perilaku yang demikian dalam mengkonsumsi dikategorikan sebagai perilaku konsumen yang menyimpang.

Memang pada kenyataannya bermain *play station* dapat memberikan kepuasan tersendiri, tetapi perlu diketahui tidak semua barang/jasa yang memberikan kepuasan itu mengandung *masalah* didalamnya, sehingga tidak semua barang/jasa dapat dan layak dikonsumsi oleh umat Islam.

#### **B. Analisis Dampak *Play station* terhadap Pola Konsumsi Mahasiswa IAIN Sunan Ampel Surabaya dalam Perspektif *Maqāsid al-Syarīah***

Permainan *play station* bisa dikatakan sebuah barang mewah, sehingga tidak setiap orang mampu untuk membelinya. Namun hal itu tidak menyurutkan keinginan seseorang untuk bermain permainan ini. Karena telah banyak bermunculan rental-rental permainan *play station* yang menyediakan permainan tersebut baik untuk dimainkan ditempat maupun untuk disewa dibawa pulang kerumah. Tentu saja jika sekali-kali hal tersebut dilakukan akan mengobati rasa penat dan stres pikiran kita dan jika hal tersebut dilakukan secara terus-menerus tentu yang terjadi akan menjadikan seseorang menjadi konsumtif, dan yang terjadi adalah seseorang tersebut menjadi boros dalam membelanjakan uangnya.

Hal semacam ini kadang tidak disadari oleh para penggemar permainan *play station*, kemudian sifat boros yang tanpa adanya kesadaran diri ini mengakibatkan seseorang yang gemar bermain permainan *play station* hidupnya bisa menjadi susah dan serba kekurangan. maka hal ini menjadi hal yang melampaui batas dan agama Islam melarang hal yang demikian itu, Allah berfirman dalam al-An'am ayat 141.





Jika manusia minim pengetahuannya tentang agama, maka manusia tanpa sadar akan melakukan hal-hal yang dilarang oleh agama karena kurangnya pengetahuan tentang ilmu agama. Segala cara akan dilakukan demi memenuhi hasrat untuk bermain permainan *play station* walaupun untuk memperoleh uang menyewa permainan ini di rental dengan cara-cara yang dilarang oleh agama, misalnya mencuri. Tentu hal ini secara tidak langsung akan merusak eksistensi harta.

Ketika bermain di suatu rental tentu saja tidak cuma-cuma, maka uang jajan atau bahkan uang tabungan mereka pun jadi bahan untuk menyewa sebuah permainan di sebuah rental *play station*. Seringkali uang yang seharusnya untuk kebutuhan lain dipakai untuk menyewa permainan ini sehingga sangat tidak dapat dipngkiri mahasiswa yang gemar bermain *play station* tidak dapat menabungkan uangnya. Permainan *play station* merupakan sebuah candu bagi mahasiswa, pulang kuliah setelah makan mereka akan segera datang ke rental *play station*. Ketika malam mereka pun mereka kadang ke rental lagi untuk bermain *play station*. Rental permainan *play station* dapat dikatakan rumah kedua bagi mereka pecandu permainan *play station*.

Bermain *play station* bisa menjadi sesuatu yang dapat menyenangkan serta dapat menghilangkan kepenatan. Namun ketika mahasiswa sudah keasyikan bermain *play station*, mereka menjadi tidak terkontrol dan melalaikan aktivitas yang lainnya seperti shalat, mengaji, makan, dan aktivitas

lainnya menjadi hal yang tidak penting dibandingkan dengan bermain *play station* maka hal semacam ini sudah melampaui batas kewajaran

Agama adalah suatu yang harus dimiliki oleh manusia supaya martabatnya terangkat lebih tinggi dari martabat makhluk lain, dan untuk memenuhi hajat jiwanya. Memelihara dan melaksanakan kewajiban keagamaan yang masuk peringkat primer, seperti melaksanakan shalat lima waktu. Kalau shalat itu diabaikan demi bermain *play station*, maka akan terancam eksistensi agama.

Minimnya pengetahuan tentang agama sangat memengaruhi perilaku seseorang dalam kehidupan sehari-harinya, karenanya eksistensi jiwa, akal, keturunan dan harta akan terancam karena satu hal, yaitu rusaknya eksistensi agama. Eksistensi agama akan dapat terjaga apabila kita menjalankan shalat. Tujuan dari hukum Islam adalah guna mencapai kemaslahatan. Kaitannya dengan hal di atas adalah suatu rental permainan *play station* yang diharapkan menjadi suatu peluang usaha yang cukup menguntungkan, namun disisi lain justru menimbulkan *mudarat* yang menggiring pada rusaknya generasi muda penerus bangsa.

Permainan *play station* telah menjadi momok yang perlu diwaspadai. Banyaknya rental permainan *play station* yang semakin hari semakin bertambah kondisi yang semakin bertambahnya rental-rental *play station* disinyalir akan menjadi sesuatu yang dapat merusak eksistensi agama. Ancaman ini tertuju pada generasi penerus, yang masih butuh suatu pembelajaran keilmuan guna menyongsong masa depan. Dengan adanya

rental-rental permainan *play station* yang semakin mewabah maka hal ini tentu sangat perlu dicemaskan, karena secara tidak langsung akan menggiring generasi muda menjadi manusia yang lupa akan suatu kewajiban agama.

Secara tidak langsung maka hal ini dapat dikatakan, bahwa dengan adanya rental-rental permainan *play station* yang semakin mewabah dimanamana, dapat menjadikan terancamnya eksistensi agama. Tujuan utama dari sebuah agama adalah kemaslahatan individu dan masyarakat. Agama telah mengatur berbagai hal sendi-sendi kehidupan baik di dunia maupun di akhirat kelak. Hal itu tidak luput juga dengan dunia muamalat atau dunia bisnis. Mendirikan rental permainan *play station* memang menggiurkan dalam hal keuntungan. Akan tetapi, dampak yang ada dari sebuah rental permainan *play station* ini juga perlu menjadi bahan pertimbangan yang perlu dicermati.

Jika dalam membuka peluang bisnis rental permainan *play station* tanpa didasari oleh sebuah ilmu pengetahuan tentang agama, yaitu mengenai segala hal yang dapat merusak para generasi muda karena lupa akan sebuah kewajiban agama, maka hal ini dapat merusak eksistensi agama. Karena mereka lupa dengan kewajiban shalat serta lupa akan kewajiban mencari ilmu agama dan ilmu pengetahuan. Hal ini perlu menjadi pertimbangan bagi para pengusaha rental permainan *play station*, karena alih-alih guna mendapatkan keuntungan yang besar namun tanpa disadari justru merusak generasi muda bangsa.





Mahasiswa yang sudah kecanduan *play station* rela mengeluarkan uang yang seharusnya dipakai untuk kebutuhan lain hanya untuk mengikuti keinginan bermain, jika mahasiswa dalam bermain sudah melewati batas kewajaran maka uang yang dipakai untuk bermain *play station* menjadi tidak bernilai berkah. Dampak dari permainan *play station* ini lebih banyak mendatangkan *mudarat* bagi pengguna yang tidak dapat mengontrol jam bermainnya.

Islam mengatur untuk memelihara harta agar dipelihara dan disalurkan secara baik dan benar, dalam membelanjakan harta ada aturan dalam Islam untuk tidak berbuat boros dan pelit. Mahasiswa yang setiap harinya bermain *play station* di rental dalam membelanjakan hartanya dikategorikan sebagai pemborosan. Tujuan dari hukum Islam sendiri adalah untuk mencapai kemaslahatan duni akhirat, salah satu untuk mencapainya adalah dengan memelihara harta dengan cara tidak membelanjakan harta untuk hal-hal yang tanpa guna dan mendatangkan *mudarat*, jika hal itu dilanggar maka eksistensi harta akan terancam .

Permainan *play station* merupakan suatu teknologi yang diciptakan guna menghibur manusia untuk sekedar menghilangkan penat dan stres karena kesibukan seseorang. Namun hal ini bagi sebagian orang justru disalah artikan. Permainan *play station* yang awalnya sebagai media bermain untuk hiburan justru dijadikan sebagai kebutuhan pokok yang mengesampingkan kebutuhan lainnya yang justru lebih penting.

Mahasiswa yang hobi *game* ini memilih tidak masuk kuliah untuk bermain *play station* mengakibatkan kualitas keilmuan mereka pun otomatis sangatlah rendah. Konsumsi *game* yang tak dibatasi akan membuat konsumennya berperilaku kompulsif, abai dan acuh tak acuh terhadap lingkungan sekitar karena mereka terbiasa hidup dalam dunia khayalannya sendiri, malas belajar yang akhirnya bisa membuat prestasi akademik menurun drastis. Hal yang demikian akan membuat seseorang yang gemar bermain dengan *game* terutama jenis permainan *play station* dengan berlebih-lebihan akan mengakibatkan orang tersebut menjadi kurang bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya.

Islam mengajarkan manusia agar menuntut ilmu guna memperoleh pengetahuan, namun dengan adanya *play station* ini maka seseorang menjadi terganggu jika bermain dengan *play station* secara berlebih-lebihan. Bukan hanya itu saja yang terjadi, seseorang yang menjadi maniak permainan *play station* ini kadang kala hilang akal sehatnya karena lupa waktu, lupa makan, lupa dengan apa yang ada di lingkungannya. Hal yang seperti ini bisa jadi akan semakin menggila ketika bermain permainan *play station* telah menjadi suatu kebutuhan pokok yang tak bisa untuk dihentikan.

Jelas hal yang demikian menjadikan akal seseorang terancam. Karena segala sesuatunya telah tergantikan oleh dunia yang disebut permainan *play station*. Secara tidak langsung hal ini dapat dikatakan bahwa seseorang yang bermain *play station* secara berlebih-lebihan dapat merusak akal seseorang



