

**TINJAUAN HUKUM ISLAM TERHADAP PEMBERIAN
NAFKAH DARI GAME ONLINE DI KECAMATAN
NGANJUK KABUPATEN NGANJUK**

SKRIPSI

Oleh:

ADE MAULANA PUTRAWAN

NIM: C71218034



**Universitas Islam Negeri Sunan Ampel
Fakultas Syari'ah dan Hukum
Jurusan Hukum Perdata Islam
Progam Studi Hukum Keluarga Islam
Surabaya
2023**

PERNYATAAN OTENTITAS SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : ADE MAULANA PUTRAWAN

NIM : C71218034

Program Studi : Hukum Keluarga

Fakultas : Syariah dan Hukum

Institusi : Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa karya skripsi yang berjudul *Tinjauan Hukum Islam Terhadap Pemberian Nafkah Dari Game Online Di Kecamatan Nganjuk Kabupaten Nganjuk* adalah hasil karya sendiri, kecuali pada hal-hal yang dirujuk sumbernya.

Surabaya, 04 Maret 2023

Yang bertanda tangan,



The image shows a 1000 Rupiah postage stamp from Indonesia. The stamp features the Garuda Pancasila emblem and the text 'REPUBLIK INDONESIA', '1000', and 'METERAL TAMBAH'. A handwritten signature is written over the stamp. Below the stamp, the name 'Ade Maulana Putrawan' is printed in bold.

NIM. C71218034

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Yang bertanda tangan di bawah ini untuk menyetujui:

Nama : Ade Maulana Putrawan

NIM : C71218034

Program Studi : Hukum Keluarga

Judul Skripsi : TINJAUAN HUKUM ISLAM TERHADAP PEMBERIAN
NAFKAH DARI GAME ONLINE DI KECAMATAN
NGANJUK KABUPATEN NGANJUK

Surabaya, 4 Maret 2023

Pembimbing



Dr. Sri Warjivati, S.H., MH.

NIP.196808262005012001

PENGESAHAN

Skripsi yang ditulis oleh Ade Maulana Putrawan ini telah dipertahankan di depan sidang Majelis Munaqasah Skripsi Fakultas Syariah dan Hukum UIN Sunan Ampel pada hari Kamis, 15 Mei 2023 dan dapat diterima sebagai salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program sarjana strata satu dalam Ilmu Hukum Keluarga.

Majelis Munaqasah Skripsi

Penguji I

Dr. Sri Warjiyati, SH, MH
NIP.196808262005012001

Penguji II

Prof. Dr. H. Muh. Fathoni Hasyim, M.Ag
NIP.195601101987031001

Penguji III

Muhammad Jazil Rifqi, S.Sy., M.H.
NIP.199111102019031017

Penguji IV

Rizky Abrian, M. Hum.
NIP.199110052020121017

Surabaya, 5 Juli 2023

Mengesahkan,

Fakultas Syariah dan Hukum
Universitas Islam Negeri Sunan Ampel
Dekan,



Dr. H. Nuzuliah Musyafa'ah, M.Ag
NIP.196303271999032001

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN
Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Ade Maulana Putrawan
NIM : C71218034
Fakultas/Jurusan: Syaria^h dan Hukum/ Hukum Keluarga Islam
E-mail address : ademaulanaputrawan02@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :
 Sekripsi Tesis Desertasi Lain-lain (.....)
yang berjudul :

Tinjauan Hukum Islam Terhadap Pemberian Nafkah dari Game Online di Kecamatan Nganjuk Kabupaten Nganjuk

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 5 Juli 2023

Penulis



(Ade Maulana Putrawan)

ABSTRAK

Skripsi ini bertujuan untuk meneliti perspektif hukum Islam dalam memandang pemberian nafkah dari hasil Game Online dalam dua rumusan masalah, pertama, bagaimana game online dalam pandangan Islam?. Kedua, bagaimana hukum pemberian nafkah terhadap keluarga di kecamatan Nganjuk dari hasil game online?.

Jenis penelitian menggunakan penelitian kualitatif, dengan menggunakan teknik pengumpulan data melalui wawancara, observasi, dokumentasi dan *library research* atau studi Pustaka. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan bersifat deskriptif. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif.

Hasil dari penelitian ini, Dapat dipahami bahwasannya bermain game online hukumnya adalah boleh, namun kebolehan tersebut bergantung pada keadaan dan dampak yang terjadi pada pemain game tersebut. Jika bermain game online dilakukan secara terus menerus dan menjadikan terbelakainya kewajiban, menjadikannya pemalas dan menimbulkan efek negatif lainnya maka status hukumnya berubah menjadi haram. Adapun nafkah yang diberikan pada keluarga dari hasil bermain game online tersebut disandarkan pada bagaimana cara mendapatkannya. Jika permainan game online tersebut terdapat unsur perjudian ataupun pemain game online berlebihan dalam memainkan game tersebut sehingga menimbulkan mudharat bagi diri sendiri maupun keluarganya maka nafkah yang didapatkan dan diberikan kepada keluarganya berubah status menjadi haram.

Sebagai saran, seorang pemain game online mampu mengatur waktunya dengan baik demi mencapai kemaslahatan bagi diri dan keluarganya. Jika seorang pemain game ingin memberikan nafkah kepada keluarganya, hendaknya mencari sebuah platform yang menghindari adanya unsur perjudian namun hasilnya juga menjanjikan.

DAFTAR ISI

PERNYATAAN OTENTITAS SKRIPSI.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
PENGESAHAN	iv
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
PEDOMAN TRANSLITERASI.....	xi
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi dan Batasan Masalah	5
C. Rumusan Masalah	5
F. Kajian Pustaka.....	7
G. Definisi Operasional.....	10
1. Pemberian nafkah	10
2. Game Online.....	10
H. Metode Penelitian	11
1. Sumber Data	11
2. Teknik Analisis Data	12
I. Sistematika Pembahasan	13
BAB II.....	14

TINJAUAN UMUM NAFKAH DAN GAME ONLINE	14
A. Nafkah.....	14
B. Keluarga, Fungsi dan Kewajiban Nafkah didalamnya.....	21
C. Game Online dan Perkembangannya	26
D. Faktor dan Alasan Bermain Game Online	28
E. Dampak Bermain Game Online	30
F. Game Online Dalam Pandangan Islam	34
BAB III.....	34
GAMBARAN UMUM TENTANG GAME ONLINE DI KABUPATEN NGANJUK.....	34
A. Gambaran Umum Kabupaten Nganjuk.....	34
B. Gambaran Umum Game Online.....	41
BAB IV	49
TINJAUAN HUKUM ISLAM TENTANG GAME ONLINE DAN PEMBERIAN NAFKAH DARI HASIL GAME ONLINE	49
A. Analisis Game online Dalam Perspektif Hukum Islam	49
B. Tinjauan Hukum Islam Terhadap Nafkah Yang Dihasilkan Dari Game Online	54
C. Aspek Maysir Dalam <i>Game Online (Slot Online)</i>	59
BAB V.....	63
PENUTUP.....	63
A. Kesimpulan	63
B. Saran.....	64
Daftar Pustaka	65

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pernikahan merupakan suatu kewajiban bagi kita sebagai umat Islam. Islam sendiri memandang bahwa pernikahan adalah sesuatu yang sakral dan tentunya tidak bisa kita anggap sepele, karena itu salah satu bentuk kita taat kepada Allah Swt. dan tidak luput dari Sunah Rasulullah. Pernikahan juga harus didasari dengan rasa penuh keikhlasan agar bisa terbentuknya keluarga yang tentram.¹

Pernikahan sendiri mempunyai tujuan sebagaimana Firman Allah dalam Surah Ar-Rum Ayat 21 :

وَمِنْ آيَاتِهِ أَنْ خَلَقَ لَكُمْ أَنْفُسَكُمْ وَأَسْوَاقَكُمْ أَزْوَاجًا لِتَرْضَوْهَا إِنَّ فِي ذَلِكَ لَآيَاتٍ لِقَوْمٍ يَعْقِلُونَ
وَمِنْ آيَاتِهِ أَنْ خَلَقَ لَكُمْ أَنْفُسَكُمْ وَأَسْوَاقَكُمْ أَزْوَاجًا لِتَرْضَوْهَا إِنَّ فِي ذَلِكَ لَآيَاتٍ لِقَوْمٍ يَعْقِلُونَ

Artinya: Di antara tanda-tanda (kebesaran)-Nya ialah bahwa Dia menciptakan pasangan-pasangan untukmu dari (jenis) dirimu sendiri agar kamu merasa tentram kepadanya. Dia menjadikan di antaramu rasa cinta dan kasih sayang. Sesungguhnya pada yang demikian itu benar-benar terdapat tanda-tanda (kebesaran Allah) bagi kaum yang berpikir.²

Surah Ar-Rum Ayat 21 juga menjelaskan bahwa pernikahan harus didasari saling menyukai, dari pilihanmu sendiri agar pernikahannya terasa lebih tentram dan tentunya mempunyai ikatan lahir batin dari pihak laki-laki dan perempuan, bukan dari sesama jenis (laki sama laki, perempuan sama perempuan). Seluruh kaum Muslim sepakat mengenai Pernikahan juga mempunyai akibat hukum yang

¹ Defenisi “nikah” menurut Abu Zahrah, lihat Muh. Abu Zahrah, *al-Ahwal al-Syakhsyah* (Cet.III; al-Qahirah: Dar al-Fikr al-Arabi, 1377 H./1957 M.), 18.

² Depag RI, *Al-Quran Dan Terjemahanya* (Bandung: CV Gema Risalah Press, 1993), 644.

salah satunya yaitu suami diwajibkan untuk memenuhi kebutuhan keluarga berupa pemberian nafkah.³

Pemenuhan nafkah keluarga merupakan kewajiban bagi seorang tulang punggung keluarga. Pemenuhan nafkah keluarga diharuskan bersumber dari jalan yang halal. Pemenuhan nafkah keluarga yang melelahkan itu mengandung keutamaan yang besar. Rasulullah saw, dalam berbagai riwayat mengapresiasi orang-orang yang menjadi tulang punggung bagi keluarganya. Rasulullah menyebutkan bahwa makanan yang dikonsumsi oleh anggota keluarganya dari jerih payahnya bernilai sedekah.

Pada zaman sekarang, ilmu pengetahuan dan teknologi selalu berkembang begitu pesat. Dalam setiap harinya kita tidak bisa memungkiri bahwa perkembangan mengenai informasi, komunikasi dan teknologi akan selalu mengalir begitu deras. Era globalisasi merupakan perubahan global yang melanda di dunia, yang mana dampak dari era ini sangatlah besar terhadap kehidupan manusia di seluruh dunia. seperti halnya teknologi yang berdampak terhadap manusia untuk selalu terlena atau menjadikan suatu hal yang terus bergantung kepadanya. Sehingga, teknologi mempunyai peran penting di setiap kehidupan manusia.

Seperti halnya internet, manusia sekarang sudah tidak bisa lepas dengan internet. Internet sangat berkembang begitu pesat dengan munculnya beberapa fitur contohnya seperti mencari sesuatu dengan cara browsing/ belajar secara online dan juga terdapat hiburan semacam menonton video atau bermain game online. Game online juga mempunyai arti sebuah permainan bisa dilakukan ketika adanya internet yang terhubung di perangkat tersebut, entah dari *HandPhone*, *Laptop* atau *PC*.

Game online merupakan permainan yang muncul di Indonesia pada tahun 2001 dengan diluncurkan *Nexia Online*. Game online yang masuk di Indonesia juga berbagai ragam, mulai dari *action*, *RPG (role playing game)*, dan *sport*. Akan tetapi, tampilan grafiknya yang masih sederhana. Game ini bisa di mainkan

³ Al-hamdi, *Risalah Nikah*, Terj, Agus Salim (Jakarta: Pustaka Amani, 2002), 110.

sendiri yang biasa disebut *single*, dan bisa dimainkan bersama dua orang *multiplayer*.

Dalam perkembangan internet yang begitu pesat terdapat banyak perkembangan di dunia game online, mulai dari grafik yang begitu jelas dan nyaman dimata (HD) yang sebelumnya terdapat grafik rendah (SD), dan sekarang bisa bermain bersama teman sebanyak empat sampai lima orang yang sebelumnya hanya dua orang. Adapun contoh dari game tersebut seperti *Mobile Legend Bang Bang*, *PUBG Mobile*, *Free Fire*.

Namun dengan adanya internet yang mempunyai banyak fitur positif tetap saja ada banyak juga sisi negatifnya. Misalnya banyaknya permainan slot online berkedok perjudian yang dilakukan secara daring. juga terdapat beberapa permainan online yang dapat menghasilkan uang seperti *High Domino Island*, dan lain sebagainya.

Slot online merupakan salah satu permainan online yang diakses mudah dengan jaringan internet. Permainan ini menyerupai *casino* didunia nyata. Karena itu banyak sekali yang membahas permainan ini mengenai yang mengaitkan perjudian dan salah satunya .

Meskipun merupakan sebuah aktivitas perjudian, Game sangat ramai dikalangan masyarakat saat ini. Tidak tergantung pada usia yang memainkan permainan tersebut, mulai dari anak-anak SMA, Mahasiswa sampai orang orang yang lebih tua bahkan orang yang sudah berumah tangga dan mempunyai anak.. Mereka memainkannya di berbagai aplikasi atau di website yang memang didesain untuk bermain slot online tersebut.

Nganjuk merupakan kabupaten yang terletak di Provinsi Jawa Timur yang tentunya ada di wilayah Indonesia. Letak kota ini yaitu perbatasan dengan madiun kalau dari arah barat, perbatasan dengan kediri kalau dari selatan, perbatasan

dengan Jombang kalau dari timur, dan perbatasan dari Bojonegoro kalau dari utara.⁴

Nganjuk dahulunya bernama anjuk ladang yang mempunyai arti tanah kemenangan menurut bahasa Jawa kuno. Nganjuk mempunyai 20 Kecamatan dan 284 desa atau kelurahan, salah satunya Desa Girirejo Kecamatan Bagor, Desa Patihan Kecamatan Iloceret, dan juga Desa Kartoharjo Kecamatan Nganjuk.

Di Kecamatan Nganjuk banyak sekali orang-orang yang nongkrong di warung kopi atau cafe berkumpul bersama teman dan juga bermain game online, mulai dari anak-anak hingga dewasa yang bermain game online yang dapat menghasilkan uang atau istilahnya mabar (main bareng). Game high domino, sangatlah ramai dimasyarakat sampai ada yang sudah menikah dan menafkahi dengan uang hasil game ini.

Islam adalah agama yang sempurna dan paripurna. Segala hal telah diatur olehnya. Tidak terkecuali dalam hal bermain permainan. Islam memandang bahwa setiap manusia dibebaskan untuk bermain permainan apapun. Selama tidak ada dalil yang mengharamkannya, maka ia berhak terus melanjutkan permainannya. Hal ini senada dengan kaidah usul fikih yang artinya: "*Hukum asal perbuatan manusia adalah terkait dengan hukum syara*".

Mengenai permainan atau hiburan yang diharamkan, salah satu ulama kontemporer Syaikh Yusuf Al Qadawi menulis dalam bukunya *Fiqhu al-Lahwi wa al-Tarwihi* bahwa sebuah permainan itu menjadi haram jika : permainan yang menampilkan fisik atau mengandung zina (mempertontonkan aurat), permainan yang mengandung bahaya (menyakiti diri atau orang lain), permainan atau hiburan yang mengandung mistis (kemusyrikan), permainan yang mengandung unsur perjudian, permainan yang menyakiti hewan (mengadu ayam), permainan yang dilakukan secara berlebihan-lebihan.⁵

⁴ Harimintadji, *Nganjuk dan sejarahnya*. (Nganjuk: Yayasan Salepuk. 2003).

⁵ Majelis Tarjih dan Tajdid Muhammadiyah "*Tentang Hukum Bermain Game Online*" tgl 27 Mei, 2011.

Oleh karena itu, permainan slot online merupakan bagian dari sistem perjudian, maka Islam secara tegas melarang segala tindakan perjudian. Islam memandang bahwa perjudian merupakan budaya jahiliyah yang harus ditinggalkan dengan segera. Mau itu di dunia maya ataupun di dunia nyata, hukum perjudian adalah haram secara mutlak. Bagi seorang suami tentunya mencari nafkah merupakan sebuah kewajiban yang perlu untuk ditunaikan. Seorang suami yang mengalami kesulitan dalam mendapatkan penghasilan di dalam pekerjaannya di dunia nyata untuk menafkahi keluarganya menjadikan *game online* sebagai salah satu sumber penghasilan untuk menafkahi keluarga khususnya di kota nganjuk. Berdasarkan permasalahan yang peneliti uraikan di atas, peneliti tertarik untuk menjadikan permasalahan tersebut dalam penelitian yang berjudul "analisi hukum Islam terhadap pemberian nafkah dari game online di kecamatan nganjuk kabupaten nganjuk"

B. Identifikasi dan Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka peneliti akan membatasi masalah penelitian ini sebagai berikut:

1. Mekanisme game .
2. Praktik pemberian nafkah dari game online
3. Faktor yang melatarbelakangi penggunaan game .
4. Analisis hukum Islam terhadap pemberian nafkah dari game online
5. Pemenuhan hak dan nafkah anak oleh ayah yang bermain game online

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang menjadi permasalahan adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana hukum bermain game online dalam perspektif hukum Islam?
2. Bagaimana Tinjauan hukum Islam terhadap pemberian nafkah dari game online di Kecamatan Nganjuk Kabupaten Nganjuk?

D. Tujuan Penelitian

Beberapa tujuan penulisan penelitian ini adalah diantara sebagai berikut :

1. untuk menggambarkan secara general hukum game online dalam pandangan Hukum Islam
2. Untuk mengetahui secara detail hukum pemberian nafkah dari sumber pendapatan game online dalam tinjauan hukum Islam.

E. Manfaat Penelitian

Penulisan penelitian ini memiliki dua kegunaan secara sekaligus yaitu kegunaan teoritis dan praktis.

Pertama, kegunaan teoritis penelitian ini ialah berguna untuk membantu menjelaskan secara teoritis hukum Islam terkait persoalan hukum bermain game online, dan yang berkaitan dengannya, yakni hukum pemberian nafkah dari hasil pendapatan game online. Hal ini menurut peneliti penting untuk diteliti sebab semakin maraknya penggunaan game di kalangan masyarakat, terlebih para pemuda. Juga urgensi untuk menjelaskan hasil yang didapat dari bermain game online, yang sebagian adalah yang menjadikannya sebagai penghasilan untuk menafkahi keluarga

Kedua, kegunaan praktis. Penulisan penelitian ialah dimaksudkan untuk melakukan sosialisasi terkait hukum pemberian nafkah yang dihasilkan dari game online. Tentunya apabila game online yang dimainkan terdapat indikasi judi di dalamnya, maka hasil yang didapatkan dari game tersebut

juga termasuk haram. Terlebih apabila hasil tersebut diberikan kepada keluarga sebagai bentuk nafkah.

F. Kajian Pustaka

Dalam penyusunan penelitian ini yaitu untuk menggali lebih dalam atau bereksplorasi terhadap penelitian terdahulu yang bertujuan untuk memberikan penegasan penelitian, teori-teori penelitian, dan juga lokasi penelitian.⁶ Tujuannya digunakan untuk menopang penelitian yang akan dilaksanakan oleh penulis, serta adanya perbedaan dan persamaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilaksanakan yaitu sebagai berikut:

1. Penelitian yang ditulis oleh Mila Puspita dari IAIN Bengkulu tahun 2021, skripsi yang berjudul "*Perspekif Hukum Islam Terhadap Jual Beli Chip Pada Game Online Higgs Domino*".⁷ Skripsi ini mengkaji tentang praktik jual beli chip pada game online higgs domino serta apa pandangan hukum Islam terhadap jual beli chip pada game online higgs domino tersebut.

Letak persamaan penelitian ini dengan penelitian penulis yaitu terkait dengan uang hasil dari game online menurut pandangan hukum Islam. Adapun letak perbedaan dari peneliti terdahulu dengan penulis yaitu fokus penelitian mengarah ke nafkah dari hasil permainan game online . Sedangkan peneliti terdahulu mengarah ke praktik penjualan game online *higgs domino*.

2. Penelitian karya M Arifin Susanto dari IAIN Ponorogo tahun 2020, skripsi yang berjudul "*Tinjauan Hukum Islam Terhadap*

⁶ Fakultas Syari'ah IAIN Sunan Ampel Surabaya, Petunjuk Teknis Penulisan Skripsi (Surabaya, Fakultas Syari'ah, 2014), 8.

⁷ Mila Puspita , "skripsi yang berjudul "Perspekif Hukum Islam Terhadap Jual Beli Chip Pada Game Online Higgs Domino"(skripsi IAIN Bengkulu, 2021).

Pemenuhan Nafkah Keluarga Pernikahan Usia Dini".⁸ Skripsi ini membahas tentang Pemenuhan Hak dan Kewajiban Nafkah, Pernikahan Usia Dini. Penelitian ini adalah: Tinjauan Hukum Islam Praktik Pemenuhan Nafkah Pernikahan Usia dini, Bagaimana Tinjauan Hukum Islam terhadap akibat tidak terpenuhinya Nafkah dalam Keluarga Pernikahan Usia Dini. Penulis memilih skripsi ini dikarenakan ada pembahasan mengenai nafkah yang bisa digunakan untuk pembahasan selanjutnya.

3. Penelitian yang ditulis oleh Masnaeni dari Universitas Muhammadiyah Makkasar yang berjudul "*Pemenuhan Nafkah Lahir Dan Batin Keluarga Dalam Perspektif Hukum Islam*"⁹. Skripsi ini melakukan analisis tentang konsep dan pandangan ulama tentang pemenuhan nafkah lahir dan batin maka perlu adanya kesadaran terhadap suami akan kewajibannya sebagai kepala keluarga. Al-Qur'an, hadis dan ijma' pun mengemukakan tentang wajibnya seorang suami memberi nafkah kepada keluarganya. Kewajiban suami dalam memberikan nafkah kepada isterinya telah disepakati oleh para ulama (ijma'), bahwa wanita itu terkekang oleh pernikahan dan menjadi hak suaminya. Kepada pasangan suami isteri untuk selalu melakukan hak dan kewajibannya dengan baik serta saling memahami satu sama lain, kemudian kepada setiap anggota keluarga untuk selalu peduli dengan anggota keluarga yang sehingga terciptanya keluarga yang sakinah, mawaddah, warahmah.
4. Penelitian yang ditulis oleh Prasetyo Yoga dari UIN Semarang yang berjudul "*Tinjauan Hukum Islam Terhadap Kewajiban Pemenuhan nafkah keluarga (Studi Kasus Dampak Pemenuhan*

⁸ M Arifin Susanto, "Tinjauan Hukum Islam Terhadap Pemenuhan Nafkah Keluarga Pernikahan Usia Dini"(IAIN Ponorogo , 2020).

⁹ Masnaeni, "PEMENUHAN NAFKAH LAHIR DAN BATIN KELUARGA DALAM PERSPEKTIF HUKUM ISLAM", (UNISMUH, 2021).

*Nafkahpelakuprostitusi Pasca Penutupan Lokalisasi Sunan Kuning)*¹⁰. Penelitian ini menghasilkan temuan penelitian berupa: Pertama, Penutupan lokalisasi SunanKuning merupakan suatu kebijakan yang berdampak positif bagi ketertiban umumdi KotaSemarang. Dalam hal pemenuhan nafkah keluarga yang merupakan sebuah kewajibanbagi mantan pelaku prostitusi khususnya Pekerja Seks Komersial, hal tersebut berdampak lain. Kedua, Dalam Hukum Islammencari nafkahuntuk diri sendiri dan untuk keluarga adalah sebuah keharusan. Karena islamadalah agamayangmengentaskan kemiskinan, jadi bekerja merupakan perbuatan yang mulia. Meskipun ituadalahkewajiban laki-laki tetapi istri juga mendapatkan hak dalam bekerja apalagi membantusuami, tetapi dengan catatan semua itu atas dasar izin dari suami merupakan suatu perbuatan yangmuliadalam agama

5. Penelitian yang dilakukan oleh Aulia Ikhsani dari UIN ar-Raniry yang berjudul “*Jual Beli Game Online Dalam Perspektif Hukum Islam (Studi Pada Komunitas Game Online Banda Aceh)*”¹¹. Dari hasil penelitian dapat diketahui bahwa pertama, mekanisme transaksi pada game online biasanya dilakukan via online yaitu melalui aplikasi chatting. Para pihak bernegosiasi untuk kesepakatan harga dan kemudian melakukan pembayaran melalui transfer ke rekening yang telah disetujui. Setelah itu penjual memberikan id serta password account atau inventaris pelengkap yang baru dibeli. Kedua, ketika di teliti lebih dalam ternyata terdapat cacat pada syarat nafaz (terrealisasinya akad), yaitu kepemilikan game online tidak jelas (gharar). Segala jual beli yang

¹⁰ Prasetyo Yoga, “TINJAUNA HUKUM ISLAM TERHADAP KEWAJIBAN PEMENUHANNAFKAHKELUARGA (STUDI KASUS DAMPAK PEMENUHAN NAFKAHPELAKUPROSTITUSI PASCA PENUTUPAN LOKALISASI SUNAN KUNING), (UIN Semarang: 2020)

¹¹ Aulia Ikhsani, “JUAL BELI GAME ONLINE DALAM PERSPEKTIF HUKUM ISLAM (Studi Pada Komunitas Game Online Banda Aceh), (UIN ar-Raniry: 2019)

mengandung unsur gharar bertentangan dengan hukum Islam. Sebab dapat mengubah nilai tolong menolong menjadi kezaliman. Ketiga, menurut hukum Islam game online tidak dapat dijadikan objek jual beli karena tidak mencukupi syarat objek, yaitu objeknya harus dapat dimanfaatkan secara syara'.

G. Definisi Operasional

Definisi operasional terdiri dari beberapa variabel yang ada dalam penelitian ini, agar dapat memudahkan pembaca dalam memahami materi yang sedang dibahas dalam penelitian skripsi ini. Guna mengantisipasi terjadinya kesalahpahaman dalam memahami pembahasan yang berjudul "Tinjauan Hukum Islam Terhadap Pemberian Nafkah Dari Game di Kecamatan Nganjuk Kabupaten Nganjuk"

1. Pemberian nafkah

Pemberian nafkah merupakan pengeluaran seseorang dengan tanggung jawab yang tinggi untuk memenuhi kebutuhan pokok atau rumah tangga yang diperlukan. Nafkah ialah suatu hak yang wajib dipenuhi oleh seorang suami terhadap istrinya. Nafkah dapat berupa uang, makanan, tempat tinggal, pelajaran atau perhatian, pengobatan, serta pakaian.¹²

2. Game Online

Game Online adalah permainan yang dimainkan melalui gadget baik handphone maupun PC, game online sangat bervariasi namun yang ingin penulis bahas dalam skripsi ini adalah game online yang berunsur judi dan slot salah satunya adalah Game Zeus. Zeus adalah salah satu game online berjenis slot. Slot adalah judi online atau perjudian yang terkenal dalam casino dari Amerika Serikat dengan memanfaatkan teknologi digital. adalah game judi

¹² Tihami dan Sahrani, *Fikih Munakahat Kajian Afaikih Nikah* (Jakarta: Rajawali Pers, 2013). 165.

online yang terdapat gambar, video, dan kualitas animasi yang baik.¹³

H. Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan usaha peneliti dalam mengumpulkan dan menganalisis data penelitian. Metode penelitian digunakan sebagai sarana dalam meneliti supaya penelitian sesuai dengan prosedur penelitian yang diinginkan, jenis penelitian ini adalah penelitian empiris, dimana penulis terjun langsung ke lapangan guna mengumpulkan data berupa wawancara atau dokumentasi dimana permasalahan yang dikaji terjadi. Adapun data serta metode yang akan penulis gunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Sumber Data

Sumber data dalam skripsi ini terdiri dari sumber data primer dan sumber data sekunder

a. Sumber Data Primer

Sumber data primer ialah sumber data yang utama dan sangat penting yang penulis gunakan sebagai bahan untuk dianalisis. Sumber data primer dalam skripsi ini berupa hasil wawancara dengan beberapa warga Kecamatan Nganjuk Kabupaten Nganjuk yang bermain game online dan sudah berkeluarga.

b. Sumber Data Sekunder

Sumber data sekunder merupakan data yang digunakan untuk menjelaskan data primer baik berupa buku, jurnal, penelitian terdahulu ataupun surat kabar. Adapun sumber data sekunder yang peneliti gunakan adalah sebagai berikut:

¹³ Cahyo Kartiko Adi Nugroho, *Fenomena Judi Slot Online Sebagai Trend Mahasiswa*, Jurnal Revolusi Indonesia, Vol 2 No 5, 2022. hal 465

- 1) Buku Hukum Perkawinan Islam di Indonesia karangan Amir Syarifuddin
- 2) Buku Fiqih Islam Wa Adillatuh karangan Wahbah Az-Zuhaili
- 3) Buku Hukum Perkawinan Islam di Dunia Moderen karya Mardani
- 4) Buku Fiqih Wanita Lengkap karya Muhammad Fuad
- 5) Buku Problematika Hukum Keluarga Islam Kontemporer karya Satria Effendi
- 6) Surat Kabar Kompas berjudul "Inilah Sepuluh Efek Positif Bermain Game" ditulis oleh Asep Candra.

c. Teknik Pengumpulan Data

Agar dapat memperoleh informasi yang lengkap serta sesuai dengan yang dibutuhkan oleh penelitian. berikut ini teknik pengumpulan data yang akan dilakukan oleh peneliti:

1) Observasi

Observasi merupakan semua teknik dalam pengumpulan data kualitatif empiris dengan melakukan pengamatan secara langsung di lapangan atau lingkungan penelitian sebagai data. Teknik ini digunakan agar bisa mendapatkan data tentang permasalahan yang dikaji..

2) Wawancara

Wawancara merupakan kegiatan tanya jawab yang dilakukan secara dialog guna memperoleh informasi. Dalam sebuah wawancara terdiri dari yang bertanya dan yang diwawancarai. Teknik pengumpulan data wawancara dalam penelitian ini dilakukan di kecamatan nganjuk.

2. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan tahap final dari proses sebuah penelitian yang berguna untuk menganalisa data yang telah dikumpulkan, menjawab rumusan masalah, membuktikan hipotesa, menafsirkan fenomena yang termuat dalam latar belakang penelitian.¹⁴ Dalam penelitian teknik analisis data yang penulis gunakan adalah sebagai berikut:

a. Editing

Editing adalah memeriksa kembali data yang sudah dihimpun dan menyeleksi sesuai dengan keselarasan serta kesesuaiannya terhadap penelitian.

b. Organizing

Yakni mengatur dan menyusun data sumber dokumentasi yang diperoleh sehingga penulis mendapatkan gambaran yang jelas tentang rumusan masalah yang terjadi.

c. Analizing

Melanjutkan tahap analisa dari proses editing dan orgnizing sehingga didapatkan jawaban dari rumusan masalah dengan menggunakan teori serta dalil-dalil yang termuat pada sumber data.

I. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan ialah urutan dan kerangka berfikir dalam penyusunan penelitian skripsi yang penulis lakukan, terbagi menjadi dua bagian yaitu bagian pertama dan bagian kedua. Bagian pertama berisi judul penelitian, pernyataan keaslian, lembar catatan oleh pembimbing, lembar pengesahan, abstrak, kalimat pengantar, dan daftar isi. Kemudian pada bagian kedua dibagi menjadi lima bab, masing-masing bab memiliki susunan pembahasan dengan penelitian kualitatif, yaitu sebagai berikut:

¹⁴ Rifa'i Abu Bakar, "*Pengantar Metodologi Penelitian*", (Yogyakarta:SUKA-Press, 2021), 67.

Bagian pertama Pendahuluan, berisi tentang, latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, kajian penelitian, metode penelitian, sistematika pembahasan.

Bab kedua landasan teori, penulis membahas tentang nafkah meliputi pengertian, hak dan kewajiban suami istri dan tentang pemberian nafkah, pengertian Game online meliputi faktor dan alasan seseorang bermain game online, dan dampak bermain game online.

Bab ketiga merupakan hasil penelitian tentang gambaran umum di Kecamatan Nganjuk, antara lain: Letak lokasi, Struktur atau organisasi, keadaan masyarakat Nganjuk, deskripsi dan praktik pemberian nafkah dari Game Online.

Bab keempat ini berisi tentang analisis game online dalam prespektif hukum Islam, Tinjauan hukum Islam terhadap praktik pemberian nafkah dari game online di Kecamatan Nganjuk Kabupaten Nganjuk

Bab kelima pada bab ini merupakan penutup yang meliputi Kesimpulan dan Saran.

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB II

TINJAUAN UMUM NAFKAH DAN GAME ONLINE

A. Nafkah

1. Pengertian Nafkah

Kata nafkah berasal dari kata انفق dalam bahasa arab secara etimologi mengandung arti: وُقِلَ زَنْوَى yang berarti berkurang.¹ Bentuk jamak dari kata nafkah adalah nafaqaat yang secara bahasa yang artinya sesuatu yang diinfakkan atau dikeluarkan oleh seseorang untuk keperluan keluarganya. Dan sebenarnya nafkah itu berupa dirham, dinar, atau mata uang yang lainnya.²

Nafaqah menurut istilah fuqaha ialah makanan, pakaian dan tempat tinggal serta sesuatu yang disamakan dengan hal-hal itu. Dalam istilah mereka kata nafaqah dipergunakan pada makanan saja, mereka mengatakan “laki-laki berkewajiban untuk memberikan nafkah, pakaian dan tempat tinggal kepada istrinya.”³ Dapat dilihat bahwa kewajiban nafkah tetap dibebankan kepada suami selama hal-hal yang menjadi sebab nafkah masih ada. Karena kewajiban nafkah bukan disebabkan istri miskin, namun nafkahnya tetap saja wajib atas suami meskipun istri berada dalam keadaan berkecukupan.⁴ Dalam Firman Allah SWT pada surat At-Thalaaq ayat 7 :

فِي ذُو سَعَةٍ مِّن سَعَتِهَا وَمَن
أَلْفَاقًا فَصَلِّ لِحُرَّتِهَا
فَإِذَا صَلَّتْ فَلَهَا سَعَتَهَا
أَلْفَاقًا

Artinya: Hendaklah orang yang mampu memberi nafkah menurut kemampuannya. dan orang yang disempitkan rezkinya hendaklah memberi

¹ Amir Syarifuddin, *Hukum Perkawinan Islam di Indonesia* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2014), 165.

² Wahbah Az-Zuhaili, *Fiqh Islam Wa Adillatuhu*, jilid 10, (Jakarta: Gema Insan 2007), 94.

³ Muhammad Fuad, *Fiqh Wanita Lengkap* (Jombang: Lintas Media, 2007), 528.

⁴ Satria Effendi, *Problematika Hukum Keluarga Islam Kontemporer* (Analisis Yurisprudensi dengan pendekatan Ushuliyah) (Jakarta: Kencana, 2004), 157.

nafkah dari harta yang diberikan Allah kepadanya. Allah tidak memikulkan beban kepada seseorang melainkan sekedar apa yang Allah berikan kepadanya. Allah kelak akan memberikan kelapangan sesudah kesempitan (QS. At-Thalaq 65:7).

Suami bertanggung jawab menafkahi istri, baik berupa makanan, minuman, pakaian, maupun tempat tinggal. Ini disesuaikan dengan kondisi suami, sebagaimana tercantum dalam ayat Allah SWT tidak membebani hamba, kecuali sesuai dengan kesanggupannya. Tidak ada bedanya antara suami yang kaya atau yang susah karena ayat tersebut tidak membedakan antara keduanya.⁵

Ketentuan nafkah yang telah ditetapkan Allah dalam Al-Qur'an memberikan pemahaman bahwa suami wajib memberi nafkah keluarganya sesuai dengan kemampuannya. Bagi orang yang diberi kemudahan rizki atau mampu harus menafkahi keluarganya sesuai dengan kemampuannya. Sedangkan orang yang kurang mampu sesuai dengan keadaannya. Dari aturan tersebut terlihat adanya toleransi bagi suami yang memiliki penghasilan kurang untuk memberikan nafkah kepada istri dan keluarganya sesuai dengan kemampuannya. Dari ketentuan tersebut dapat disimpulkan bahwa nafkah artinya memenuhi semua kebutuhan hidup berumah tangga yang diberikan suami kepada anggota keluarganya sesuai dengan kemampuannya. Dari pengertian di atas terlihat bahwa nafkah adalah sandang, pangan, dan papan.⁶

2. Dasar Hukum Kewajiban Memberi Nafkah

Dalam kajian hukum Islam, akad nikah yang sah menimbulkan hak dan kewajiban antara suami istri. Di antaranya pihak istri berhak untuk mendapatkan nafkah dari pihak yang menikahnya sebaliknya, di atas pundak suami terletak kewajiban untuk menafkahi istrinya. Dasar hukum memberi nafkah dijelaskan:

a. Dalam Al-Qur'an Surat Al-Baqarah ayat 233:

⁵ Ali Bin Sa'id Al-Ghamidi, *Fiqh Wanita*, (Solo: Aqwam, 2016), 201.

⁶ Mardani, *Hukum Perkawinan Islam Di Dunia Modern* (Yogyakarta: Graha Ilmu. 2011), 75.

سَا ۞ ث لَّكَ ۞ ح ۞ اَنْى شِئًا ۞ وَنَّ ۞ نَفَّ سَكَ ۞ اِنَّ قُ ۞ وَا
 وَكَ ر ۞ نَا ۞ م ۞ وَ ۞ لَّ ۞ م ۞
 ح ۞ زَا ۞ رَاكَ ۞ م ۞ د ۞ م ۞

اللَّ ۞ وَا ۞ م لَقِ ۞ ا مْو ۞ م ۞ ن ۞
 ه ۞ ل ۞ وَا م ۞ زُ ۞ ب ل ۞
 اَمَّ ۞ ه ۞ و شِر ۞

Artinya: Isteri-isterimu adalah (seperti) tanah tempat kamu bercocok tanam, maka datangilah tanah tempat bercocok-tanammu itu bagaimana saja kamu kehendaki. Dan kerjakanlah (amal yang baik) untuk dirimu, dan bertakwalah kepada Allah dan ketahuilah bahwa kamu kelak akan menemui-Nya. Dan berilah kabar gembira orang-orang yang beriman.

Ayat di atas menjelaskan bahwa seorang satri merupakan lahan bagi seorang suami. Terdapat kewajiban instrinstik di dalamnya, yakni layaknya sebuah lahan, seorang suami juga berkewajiban untuk merawat lahan tersebut, melalui pemberian nafkah dengan cara patut atau cara yang baik dan seseorang tidak dibebani melainkan menurut kadar kesanggupan.⁷ Dan hukum nafaqah untuk istri dalam bentuk perbelanjaan, pakaian adalah wajib. Surat At-Thalaq ayat 6:

اَسْ ۞ كُنْ ۞ هُنَّ ۞ مَن ۞ ح ۞ سَكَ ۞ م ۞ د ۞ لَّ ۞ وَ ۞ ك ۞ عِلَّ ۞ هُنَّ
 وَ ۞ ث ۞ ن ۞ وَ ۞ م ۞ ن ۞ ا ۞ ه ۞ ن ۞ ر ۞ ن ۞
 م ۞ ك ۞ ض ۞ وَا ۞ ض ۞

وَا ۞ اُولَ ۞ اٰ ۞ ل ۞ عِلَّ ۞ ح ۞ ضَعْنَ ۞ ح ۞ م ۞ فَا ۞ ن ۞ ضَعْنَ
 كُنْ ۞ م ۞ نَا ۞ ه ۞ ل ۞ ا ۞ ل ۞ ا ۞ ر ۞
 ح ۞ ن ۞ ن ۞ ن ۞ ن ۞ ا ۞ ن ۞ ي ۞ ه ۞ ن ۞ ر ۞
 زَا ۞

وَا ۞ ر ۞ ا ۞ ك ۞ م ۞ ع ۞ ف ۞ و ۞ ع ۞ ن ۞ ا ۞ م ۞ ن ۞ ر ۞ ا ۞ ر ۞
 م ۞ وَا ۞ م ۞ و ۞ ا ۞ م ۞ ن ۞

رهن

أَكُمُ
 أَنْ
 هُنَّ
 رُجُ
 وَ

لَهُنَّ أُخْرَى

Artinya: Tempatkanlah mereka (para isteri) di mana kamu bertempat tinggal menurut kemampuanmu dan janganlah kamu menyusahkan mereka untuk menyempitkan (hati) mereka. Dan jika mereka (isteri-isteri yang sudah ditalaq) itu sedang hamil, maka berikanlah kepada mereka nafkahnya hingga mereka bersalin, kemudian jika mereka menyusukan (anak-anak)mu untukmu maka berikanlah kepada mereka upahnya, dan musyawarahkanlah di antara kamu (segala sesuatu) dengan baik; dan jika kamu menemui kesulitan maka perempuan lain boleh menyusukan (anak itu) untuknya.

⁷ Quraish Shihab, *Tafsir Al-Mishbah: Pesan, Kesan dan Keserasian Al-Qur'an* (Jakarta: Lentera Hati, 2002), 504-505.

b. Hadis Diriwayatkan oleh Aisyah ra :

عن عائشة رضي الله عنها قالت دخلت هند بنت عتبة -
 امرأة أبي سفيان - على رسول الله صلى الله عليه وسلم،
 قالت : يا رسول الله إنك أبا سفيان رجل شحيح لعل يعطيني
 من النفقة ما يكفيني وولدي، إله ما أخذت من ماله بغير
 علمه. نهل علي ندى ذلك من جناح؟ فقال : خذي من ماله
 بالمعروف ما يكفيك وولدي بنك. ما نطق عليه

Artinya : Hindun Binti Utbah, istri Abu Sufyan masuk menemui Rasulullah SAW, lalu ia berkata, wahai Rasulullah, sesungguhnya Abu Sufyan adalah orang yang kikir, dia tidak memberiku nafkah yang cukup untukku dan anak-anakku, kecuali sebagian hartanya yang aku ambil tanpa sepengetahuannya. Apakah aku berdosa dalam hal tersebut? Rasulullah menjawab, ambillah dari hartanya dengan cara yang baik yang cukup untukmu dan anak-anakmu.⁸

Dari ketentuan hadis di atas tersebut adalah Kewajiban yang harus dipenuhi oleh suami adalah bertanggung jawab sepenuhnya memenuhi nafkah dan kebutuhan keluarga. Kebutuhan yang secara eksplisit dalam hadis adalah pangan, idealnya makanan yang mempunyai gizi seimbang, yang dapat memenuhi kebutuhan tubuh agar terhindar dari kekurangan gizi dan sakit. Di samping itu juga kebutuhan sandang yang dapat menutupi aurat.

c. Kompilasi Hukum Islam

Kompilasi Hukum Islam Bab XII tentang hak dan kewajiban suami istri, bagian ketiga mengenai kewajiban suami terhadap istri dijelaskan secara rinci sebagai berikut dalam pasal 80 :

- 1) Suami adalah pembimbing terhadap istri dan rumah tangganya, akan tetapi mengenai hal-hal urusan rumah tangga yang penting-penting diputuskan oleh suami istri bersama.

⁸ Al-Hafish Ibnu Hajar Al-Asqalani, *Bulugh Al-Maram* (Jakarta: Darul Haq, 2017), 617.

- 2) Suami wajib melindungi istrinya dan memberikan segala sesuatu keperluan hidup rumah tangga sesuai dengan kemampuannya.
- 3) Suami wajib memberikan pendidikan agama kepada istrinya dan memberi kesempatan belajar pengetahuan yang berguna dan bermanfaat bagi agama, nusa, dan bangsa.
- 4) Sesuai dengan penghasilannya, suami menanggung :
 - a) Nafkah, kishwah dan tempat kediaman bagi istri
 - b) Biaya rumah tangga, biaya perawatan dan pengobatan bagi istri dan anak
 - c) Biaya pendidikan bagi anak.⁴²

d. Undang-undang No 1 tahun 1974

Dalam undang-undang perkawinan yang berkaitan dengan nafkah terdapat dalam Undang-Undang Perkawinan No. 1 Tahun 1974. Terdapat dalam pasal 34:

Suami wajib melindungi istrinya dan memeberikan segala sesuatu keperluan hidup berumah tangga sesuai dengan kemampuannya.

2) Istri wajib mengatur urusan rumah tangga sebaik-baiknya

3) Jika suami atau istri melalaikan kewajibannya masing-masing dapat mengajukan gugatan kepada Pengadilan.⁹

3. Jenis-jenis Nafkah

a. Nafkah lahir

Salah satu hak yang wajib dipenuhi oleh seorang suami terhadap isterinya adalah bertanggung jawab sepenuhnya untuk memberikan nafkahnya. Hal ini telah ditetapkan oleh Al-Quran, Hadits, dan ijma.

⁹ Undang-undang Republik Indonesia Nomor 1 Tahun 1974 Tentang Perkawinan. pasal 34

Adapun menurut ijma¹⁰, berkata Ibnu Qudamah, “Para Ulama sepakat bahwa kewajiban para suami untuk memberi nafkah kepada isteri jika mereka sudah baliqh kecuali sang isteri nusyuz (membangkang) dan tidak taat kepada suaminya.¹⁰

Ada beberapa yang termasuk ke dalam nafkah lahir diantaranya:

- 1) Suami wajib memberi nafkah kiswah dan tempat tinggal. Seorang suami diberikan beban untuk membeikan nafkah kepada istrinya berupa sandang, pangan, papan dan pengobatan yang sesuai dengan lingkungan, zaman dan kondisi
- 2) Suami wajib memberikan biaya rumah tangga, biaya perawatan dan pengobatan bagi istri dan anak.
- 3) Biaya pendidikan bagi anak

b. Nafkah Batin

Adapun kewajiban suami yang bukan merupakan kebendaan adalah sebagai berikut:

- 1) Mengauli Isteri dengan baik

Seorang isteri berhak mendapatkan perlakuan yang baik dan adil dari suaminya. Hak-haknya yang harus diperhatikan dengan semestinya. Tidak dikurangi dan tidak dilebih-lebihkan. Suami harus bersikap adil dan baik kepada isterinya mengigat kedudukannya sebagai pemimpin dan kepala keluarga. Allah menjadikan suami sebagai kepala keluarga dan mengharuskan isterinya untuk patuh kepadanya dan tinggal dirumahnya.

Allah memberikan otoritas juga untuk mendidik dan memberikan pelajaran kepada isterinya. Hal ini tidak akan berjalan dengan baik apabila suami diberikan hak mutlak (tak terbatas) untuk bertindak dan berbuat sesuka hatinya. Oleh karena itu agama mengharuskan suami untuk bertindak secara adil, agar

¹⁰ Abdul Hamid Kisyik, *Bimbingan Islam untuk Mencapai Keluarga Sakinah* (Bandung: PT Mizan Pustaka, 2005), 128-129.

kehidupan rumah tangga berjalan di rel yang benar, untuk mencapai tujuan yang diharapkan.¹¹ Sebagaimana yang diperintahkan oleh Allah untuk mendidik para isteri dengan cara memberinya nasehat tanpa memaki, mencerca, dan menghina. Dan hendaklah suami bersikap lemah lembut dalam bergaul, bermuka manis, tutur kata yang baik dan hormat.

2) Menjaga Isteri

Suami juga wajib menjaga martabat dan kehormatan isterinya, mencegah isterinya jangan sampai hina, jangan sampai isterinya berkata jelek. Inilah kecemburuan yang disukai Allah. Apabila seorang laki-laki diwajibkan cemburu kepada isterinya (jangan sampai diganggu pria lain), maka ia juga harus adil dalam cemburunya, harus obyektif, jangan berburuk sangka, jangan keterlaluan mengikuti gerak-gerik isterinya dan tidak boleh menghitung-hitung aib isterinya, semuanya itu justru akan merusak hubungan suami isteri dan akan menghilangkan kasih sayang. Sebagaimana buruk sangka dapat merusak hubungan suami isteri dalam kehidupan rumah tangga dan memperkeruh suasana hidup, buruk sangka juga dapat menjadi sebab putusnya tali silaturrami. Dan itu merupakan hal-hal yang dimurkai dan tidak disenangi Allah. Tidak ada yang paling utama dalam kehidupan rumah tangga selain kepercayaan suami terhadap isteri, dan isteri kepada suaminya, serta menghindari segala hal yang bisa melukai perasaan pasangannya.¹²

3) Mencampuri isteri Alangkah indahnya Syariat Islam yang mengatur hubungan suami isteri sampai pada hubungan yang lebih khusus, yakni batin. di sini suami wajib memelihara isterinya dan diperintah sedang dalam beribadah agar mampu dalam melaksanakan hak keluarga. Lebih dari itu, Islam memberi motivasi bagi yang melaksanakan hak tersebut sebagaimana yang diberitakan oleh Nabi yang benar dan dibenarkan bahwa suami yang melaksanakan ini mendapat

¹¹ Muhammad Nashiruddin Al-Albani, *Shahih Sunan Tirmidzi* juz 1, terj. Ahmad Yuswaji, (Jakarta: Pustaka Azzam, 2007), 894.

¹² Ali Yusuf as-Subky, *Membangun Surga dalam Keluarga*, Terj. Fathurrahman (Jakarta: Senayan Abadi Publishing, 2005), 187.

pahala. Imam Syafi'i menjelaskan nafkah terbagi menjadi dua yaitu: nafkah muqtir (orang yang miskin) dan nafkah musi' (orang yang mampu).¹³

4. Sebab-sebab yang mewajibkan Nafkah

a. Sebab Keturunan

Adanya perkawinan maka lahirlah seorang keturunan. Dengan demikian maka wajib seorang bapak mencukupi kebutuhan keturunannya. Syarat wajib nafkah atas kedua orang tua kepada anak adalah apabila dalam hal ini anak masih berada di masa kecil dan miskin, atau sudah besar tetapi tidak mampu menafkahi dirinya.

b. Sebab Pernikahan

Seorang suami wajib memberikan nafkah pada istrinya yang taat. Sebagian ulama mengatakan bahwa nafkah istri itu ditetapkan dengan kadar yang tertentu, tetapi yang mu'tamad tidak ditentukan, hanya sekedar cukup serta disesuaikan dengan keadaan suami. Suami diwajibkan memberikan nafkah kepada istrinya yang taat, baik makanan, pakaian, tempat tinggal perkasas rumah tangga, dan lain-lain menurut kemampuan suami.¹⁴

B. Keluarga, Fungsi dan Kewajiban Nafkah didalamnya

Kehidupan berkeluarga atau bersuami-istri diawali dengan pernikahan. Pernikahan mengandung makna spritual yang suci dan agung, dan merupakan suatu hal yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Karena dengan perkawinan yang sah pergaulan antara laki-laki dan perempuan menjadi terhormat. Pernikahan merupakan faktor yang kuat untuk membina kerjasama antara laki-laki dan perempuan. Dengan pernikahan akan muncul dalam diri mereka masing-masing rasa untuk saling memperhatikan satu sama lain,

¹³ Syaikh Hasan Ayyub, *Panduan Keluarga Muslim* (Jakarta: Cendekia Sentra Muslim, 2005), 428.

¹⁴ Sulaiman Rasyid, *Fiqh Islam*, Cet ke-56 (Bandung: Sinar Baru Al-Gesindo, 2012), 422.

upaya untuk menjauhkan segala sesuatu yang bisa mengganggu, serta tercipta rasa dan suasana damai penuh ketenangan antara mereka berdua.¹⁵

Kata keluarga menurut makna sosiologi (family-Inggris), yaitu kesatuan kemasyarakatan (sosial) berdasarkan hubungan perkawinan atau pertalian darah. Berdasarkan pengertian ini keluarga dapat dibedakan menjadi :

1. Keluarga inti atau keluarga batih (primary group) terdiri atas bapak, ibu, anak, di sini akan terjalin hubungan kekeluargaan.
2. Pasangan yang menikah maupun tidak, tanpa anak.
3. Kelompok yang terdiri dari seorang bapak dan ibu yang menikah atau tidak, yang cerai ataupun yang ditinggal mati bersama anak-anaknya.
4. Kelompok anak yang ditinggalkan orang tua.
5. Seseorang yang hidup berpoligami, dengan atau tanpa anak.
6. Beberapa sanak saudara dengan anak-anaknya yang berumah tangga.

Dari beberapa definisi tersebut, maka keluarga adalah unit terkecil dari suatu masyarakat, tidak ada masyarakat bila tidak ada keluarga, dengan kata lain, masyarakat merupakan kumpulan keluarga-keluarga. Ini berarti, baik buruknya suatu masyarakat tergantung pada baik buruknya masyarakat berpangkal pada masyarakat terkecil atau keluarga.

Keluarga merupakan satu unit mendasar yang dipadukan pada peringkat kelompok, baik ikatan kekerabatan maupun ikatan perkawinan yang dijalin oleh nilai-nilai kasih sayang dan ketentraman. Keluarga menurut pandangan Islam merupakan fitrah dan sunnah sosial yang menyebabkan adanya komitmen terhadap hukum-hukum syariat dan adab sopan santun untuk menghindari terjadinya kehancuran masyarakat. Selain itu, keluarga juga merupakan institusi kasih sayang alamiah yang diatur oleh nilai-nilai saling memaafkan, keutamaan, dan ketakwaan. Keluarga dalam syariat Islam tidak

¹⁵ Zaitunah Subhan, *Membina Keluarga Sakinah* (Yogyakarta: PT LKiS Pelangi Aksara, 2004), 29-30.

hanya mengatur hubungan antara laki-laki dan perempuan dalam keluarga tetapi juga keluarga dibangun berdasarkan hubungan untuk berintraksi dan saling menyempurnakan, yang selaras dengan fitrah manusia.¹⁶

Keluarga merupakan lembaga sosial yang penting, dan merupakan sumber utama bagi pembentukan dan pemeliharaan generasi. Rumah tangga dengan berbagai sistem dan sarana yang ada di dalamnya memiliki peranan yang amat penting dalam menciptakan kebahagiaan ataupun kesengsaraan generasi mendatang. Sosiolog menyebut rumah tangga sebagai benteng kokoh dan dasar utama dalam pembentukan sebuah masyarakat. Dari rumah tanggalah mereka mengambil pelajaran, baik kehidupan individu maupun sosial.¹⁷

Secara sosiologis, Djudju Sudjana dalam bukunya Mufidah Ch. mengemukakan tujuh macam fungsi keluarga, yaitu sebagai berikut:

- a. Fungsi biologis, bertujuan agar memperoleh keturunan dan dapat memelihara kehormatan serta martabat manusia sebagai makhluk yang berakal dan beradab.
- b. Fungsi edukatif, keluarga merupakan tempat pendidikan yang paling awal, dimana orang tua memiliki peran yang cukup penting untuk membawa anak-anaknya menuju kedewasaan jasmani dan rohani dalam dimensi kognitif, afektif dan psikomotorik.
- c. Fungsi religius, keluarga merupakan tempat penanaman nilai moral agama melalui pemahaman, penyadaran, dan praktik dalam kehidupan sehari-hari sehingga tercipta keluarga yang religius.
- d. Fungsi protektif, keluarga merupakan tempat yang aman dari gangguan internal maupun eksternal dan untuk menangkal semua pengaruh negative yang masuk di dalamnya.

¹⁶ Hibbah Rauf Izzat, *Wanita Dan Politik: Pandangan Islam* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 1997). 150-151

¹⁷ Ali Qaimi, *Menggapai Langit Masa Depan Anak, Cahaya* (bogor: Cahaya, 2002), 3.

e. Fungsi sosialisasi, hal ini berkaitan dengan mempersiapkan anak menjadi anggota masyarakat yang baik, mampu memegang norma-norma kehidupan secara universal.

f. Fungsi rekreatif, yaitu menciptakan kondisi keluarga saling menghargai, demokrasi sehingga tercipta hubungan harmonis, damai, kasih sayang.

g. Fungsi ekonomi, yaitu keluarga merupakan kesatuan ekonomis dimana keluarga memiliki aktivitas mencari nafkah, pembinaan usaha, perencanaan anggaran, pengelolaan dan bagaimana dapat mempertanggungjawabkan kekayaan dan harta benda secara sosial maupun moral.¹⁸

Nafkah merupakan suatu hak yang wajib dipenuhi oleh seorang suami terhadap istrinya, nafkah ini bermacam-macam, bisa berupa makanan, tempat tinggal, pelajaran (perhatian), pengobatan, dan juga pakaian meskipun wanita itu kaya. Atas dasar Alqur'an, Sunah, ijma', dan dalil, Para ahli fikih mewajibkan nafkah untuk istri atas suaminya. Sebagaimana dijelaskan dalam firman Allah SWT QS. At-Thalaq (65) ayat 7.

Maksud dari ayat di atas bahwa seorang suami wajib memberi nafkah atau pembelanjaan untuk istrinya, menurut kemampuannya. Jika ia orang yang mampu berikanlah menurut kemampuannya. Dan orang yang terbatas rezkinya, yaitu orang yang terhitung tidak mampu. Mereka yang berkemampuan terbatas juga wajib memberi nafkah menurut keterbatasannya. Dalam ayat ini Allah menunjukkan kasih sayang dan pengharapan yang tidak putus-putusnya bagi orang yang beriman. Itulah sebabnya kehidupan rumah tangga dipatrikan dengan takwan kepada Allah.

Definisi di atas dapat dipahami bahwa, nafkah adalah segala sesuatu yang mempunyai nilai manfa'at atau nilai materi yang dapat diberikan suami terhadap istri, anak dan anggota keluarga lainnya sebagai tanggung jawab

¹⁸ Mufidah Ch, "Paradigma Gender (Cet. 2, Malang)" (Malang: Bayumedia Publishing, 2004), 124.

untuk memenuhi kebutuhan orang yang ditanggungnya. Pemberian nafkah berupa sandang, pangan dan papan. pemberian tersebut berlangsung setelah terjadinya akad pernikahan yang sah dan tujuan pemberian nafkah adalah pengeluaran seseorang yang menjadi tanggung jawab untuk memenuhi kebutuhan pokok yang diperlukan.

Dalam Tafsir Ibnu Katsir surat Al-Baqarah ayat 233 diterangkan, setiap ayah berkewajiban untuk memenuhi kebutuhan para ibu baik sandang maupun pangan menurut yang semestinya. Ibu sebagai wadah bagi anak-anaknya sedangkan bapak sebagai pemilik wadah tersebut. Maka sudah berkewajiban bagi seorang ayah untuk memberi nafkah kepada orang yang dibawah tanggung jawabnya dan memelihara dan merawatnya.¹⁹ Jadi suami berkewajiban memberi nafkah sesuai dengan taraf kehidupannya, suami juga tidak boleh bersifat kikir dalam memberi nafkah sehingga istri menderita karenanya.

Dalam Tafsir al-Misbah surat Al-Baqarah ayat 233 diterangkan bahwasannya ayat ini menjelaskan tentang kewajiban suami untuk memberi nafkah dan sebagainya, dengan menyatakan bahwa hendaklah orang yang mampu yaitu mampu dan memiliki banyak rezeki untuk memberikan nafkah kepada istri dan anak-anaknya sebatas kadar kemampuannya dan dengan demikian hendaklah ia memberi sehingga anak istrinya kelapangan dan keluasaan berbelanja. Dan orang yang disempitkan rezekinya yaitu orang terbatas penghasilannya, maka hendaklah ia memberi nafkah dari harta yang diberikan Allah kepadanya artinya jangan sampai dia memaksakan diri untuk nafkah itu dengan cara mencari rezeki dari sumber yang tidak direstui Allah. Allah tidak memikulkan beban kepada seseorang melainkan sesuai dengan apa yang Allah berikan kepadanya. Karena itu janganlah (istri) menuntut

¹⁹ Hafizh Dkk Dasuki, "*Alqur'an Dan Tafsirnya Jilid X*" (Yogyakarta: PT. Dana Bhakti Wakaf, 1991). Tt.

terlalu banyak yang melebihi kadar kemampuan suami, karena Allah akan memberikan kelapangan setelah kesulitan.²⁰

C. Game Online dan Perkembangannya

Game online adalah game komputer yang dapat dimainkan oleh multipemain melalui internet, biasanya disediakan sebagai tambahan layanan dari perusahaan penyedia jasa online atau dapat diakses langsung (mengunjungi halaman web yang bersangkutan) atau melalui sistem yang disediakan dari perusahaan yang menyediakan permainan tersebut.²¹

Dalam sepuluh (10) tahun terakhir, permainan elektronik atau yang sering disebut dengan game online telah mengalami kemajuan yang sangat pesat. Ini bisa dilihat di kota-kota besar, tidak terkecuali juga kota-kota kecil banyak sekali game center yang muncul. Game center itu sendiri seperti halnya warnet, yaitu memiliki pelanggan tetap yang lebih banyak dari pada warnet. Inilah yang membuat game center hampir selalu ramai dikunjungi. Saat ini tidak seperti game terdahulu, jika dahulu game hanya bisa maksimal dimainkan dua orang, sekarang dengan kemajuan teknologi terutama jaringan internet, game bisa dimainkan 100 orang lebih dalam waktu yang bersamaan. Walaupun game ditujukan untuk anak-anak, tidak sedikit pula orang dewasa kerap memainkannya bahkan tidak sedikit yang menjadikannya sebagai pekerjaan dan mendapat penghasilan dari bermain game.

Perkembangan game online sendiri tidak lepas juga dari perkembangan teknologi komputer dan jaringan komputer itu sendiri. Meledaknya game online sendiri merupakan cerminan dari pesatnya jaringan komputer yang dahulunya berskala kecil (small local network) sampai menjadi internet dan terus berkembang sampai sekarang. Game online saat ini tidaklah sama seperti ketika game online diperkenalkan untuk pertama kalinya. Pada saat muncul pertama kalinya pada tahun 1960, komputer hanya

²⁰ M Quraish Shihab, *Tafsir Al-Misbah*, Jakarta: Lentera Hati, vol. 14 (Jakarta: Lentera Hati, 2002), 303.

²¹ John C Beck and Mitchell Wade, *Gamers Juga Bisa Sukses*, Grasindo. Jakarta (Jakarta: Pt. Grasindo, 2007), 92.

bisa dipakai untuk 2 orang saja untuk bermain game. Lalu muncullah komputer dengan kemampuan time-sharing sehingga pemain yang bisa bermain game tersebut bisa lebih banyak dan tidak harus berada di suatu ruangan yang sama (Multiplayer Games).

Dalam game online terdapat beberapa jenis kategori yaitu sebagai berikut: Massively Multiplayer Online First Person shooter (MMOFPS), Massively Multiplayer Online Real Time Strategy (MMORTS), Multiplayer Online Role Playing Game (MMORPG), Cross-Platform Online, Browser Game, Simulation Games.²²

1. Massively Multiplayer Online First Person Shooter (MMOFPS)

Dalam permainan game ini pemain merasa seolah olah merasa dalam permainan tersebut dalam sudut pandang tokoh karakter pemain tersebut. Biasanya jenis game ini sering dimainkan dalam peperangan, pemain dapat bermain sendiri atau tim dan dapat berperang atau bertarung antara pemain atau tim.

2. Massively Multiplayer Online Real Time Strategy (MMORTS)

Permainan ini menekankan kepada pemain agar memiliki strategi yang handal dan pandai mengatur serta mengolah suatu dunia dalam game tersebut dalam waktu apapun. Dalam game tersebut pemain akan menjalankan beberapa karakter dan mengembangkan sumber daya alam dan desa/kota dalam game tersebut.

3. Massively Multiplayer Online Role Playing Game (MMORPG)

Dalam jenis permainan ini pemainnya memerankan tokoh-tokoh khayalan dan mengerjakan misi tertentu untuk menaikkan level serta pemainnya disatukan dalam beberapa server, di sini pemain akan bertemu dengan pemain seluruh Indonesia atau bahkan seluruh dunia.

²² Anonim, "Pengertian Game Online, Sejarah,Hingga Jenisnya," Pelayananpublik.Id, 2020, <https://pelayananpublik.id/2020/02/02/pengertian-game-online-sejarah-hingga-jenisnya/>. Pukul 3.05 WIB.

4. Cross-Platform Online

Jenis permainan ini dapat dimainkan dengan perangkat game yang berbeda dengan menggunakan konsol (console game). Saat ini mesin permainan sudah berkembang menggunakan jaringan sumber terbuka (open source network).

5. Browser game

Browser game dapat dimainkan melalui browser seperti mozilla, google atau opera, permainan ini menggunakan pemain tunggal dapat dimainkan melalui peramban dengan HTML dan teknologi scripting HTML.

6. Simulation Games

Pada simulasi game ini pemain akan memerankan karakter selayaknya dirinya sendiri dalam kehidupan nyata, namun dalam ranah virtual. Dalam permainan ini, karakter hidup dalam dunia virtual selayaknya manusia dan dapat bersosialisasi dengan karakter lainnya.

D. Faktor dan Alasan Bermain Game Online

Dalam mencoba suatu hal baru, tentunya memiliki faktor dan alasan yang mendasari seseorang untuk melakukan suatu, tak terkecuali bagi seorang player game online. Ada beberapa faktor yang menjadi penarik seseorang untuk bermain game online diantaranya:

1. Mencari sebuah pengalaman

Suatu pengalaman dapat dijadikan sebagai sebuah pembelajaran sekaligus pedoman bagi seseorang di dalam kehidupannya. Pengalaman di dalam Kamus besar Bahasa Indonesia (KBBI) merupakan sesuatu yang

pernah dialami, dijalani, dirasakan dan ditanggung oleh seseorang.²³ Menurut Sri pengalaman adalah sebuah nilai yang menyangkut penerimaan dari dunia yang kemungkinan memiliki arti kehidupan dengan mengalami beberapa segi kehidupan secara intensif meskipun seorang individu tidak melakukan suatu perbuatan yang bernilai positif.²⁴

2. Interaksi sosial

Interaksi dalam sebuah permainan game online tidak memiliki sebuah batasan sehingga pemain bisa mencari atau mengembangkan kemampuan baik kemampuan bermain maupun komunikasi dengan sesama pemain. Interaksi sosial bisa berjalan dengan baik apabila para pemain memiliki keinginan untuk mengembangkan potensi bermain dan berinteraksi kepada pemain lainnya tanpa membedakan suku, ras dan agama yang biasanya di dalam game online tersebut terdapat sebuah komunitas guna menciptakan hal tersebut.

3. Level up di dalam game

Seorang pemain game online sering kali terlalu fokus dalam menaikkan level permainannya sehingga melupakan hal-hal yang semestinya dia lakukan di dunia nyata seperti halnya mandi, makan bahkan pulang ke rumah. Hal ini sering sekali terjadi jika seorang pemain sudah menemukan sebuah permainan yang menarik menurut dirinya, pemain akan memberikan porsi lebih dalam game tersebut untuk menaikkan level permainan demi menggapai kepuasan di dalam dirinyan sering kali hal tersebut menjadikan pemain lupa akan kebutuhan pribadi dirinya.²⁵

4. Escapism (Lari dari kenyataan)

²³ Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, "Pengalaman," Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia, 2016, <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/pengalaman>.

²⁴ Sri Esti Wuryani Djiwandono, "*Psikologi Pendidikan*" (Jakarta: Grasindo, 2008), 74.

²⁵ Alfa Hartoko, *You Won: Menang, Pahami, Cheat Dan Dapat Duit Lewat Game Online* (Yogyakarta: Pustaka Grhatama, 2010), 82.

Escapism (lari dari kenyataan) merupakan sebuah penyakit gangguan jiwa yang mana seorang yang penderita merasakan tekanan batin yang menurutnya luar biasa serta memiliki rasa ketidaksenangan terhadap aktivitas sehari-hari yang terjadi di dalam kehidupannya seperti adanya tekanan di dalam pekerjaan maupun tuntutan di dalam sekolah dan keluarga. Penderitaan yang dirasakan tersebut dapat dialihkan dengan berbagai cara diantaranya adalah dengan hiburan. Escapism dapat diartikan pula tindakan seseorang untuk menghilangkan beban pikiran, tekanan ataupun kesedihan yang di deritanya yang biasanya hal tersebut dialihkan kepada kegiatan yang kurang bermanfaat seperti bermain game online, alkohol bahkan narkoba.²⁶

5. Ekonomi

Faktor ekonomi menjadi salah satu faktor yang menarik seseorang untuk bermain game online. Hal tersebut terjadi karena game online mampu memberikan benefit dari sisi ekonomi bagi para pemainnya mulai dari tournament dengan total hadiah milyaran, live streaming ataupun membuat sebuah video rekam permainan game yang kemudian di upload di platform media sosial. Hal ini tentu menarik para pemain game online untuk bermain secara serius dalam mengasah skill permainannya sebab hal tersebut dapat menguntungkan bagi dirinya. Tak hanya ini, di dalam permainan game online juga memiliki event-event tertentu yang dilakukan secara undian dengan hadiah yang menarik dan dapat mendukung permainan dalam game menjadi lebih efisien.

E. Dampak Bermain Game Online

Pada era digital seperti sekarang ini mana perkembangan zaman semakin canggih, Game online sudah menjadi bagian dari gaya hidup mulai dari anak- anak, remaja, hingga dewasa. Berikut ini adalah dampak positif dan negatif bermain game online:

²⁶ Anhar, *Panduan Bijak Belajar Internet Untuk Anak* (Jakarta: Adamsains, 2010), 73.

1. Dampak Negatif Bermain Game online

Dalam game online terdapat beberapa dampak negatif pada pemainnya yaitu seperti kurang tidur, hidup kotor, mengisolasi diri, depresi, stres, arthristis dan carpal tunnel syndrome, makan kurang sehat.²⁷ Adapun dampak lainnya sebagai berikut:

1) Kurang tidur. Anak yang sudah kecanduan game akan lebih banyak menghabiskan waktunya untuk bermain game, dalam bermain game si anak akan lupa waktu dan akhirnya melupakan waktu tidur yang ideal untuk usianya. Waktu tidur yang ideal adalah 6-7 jam, namun anak yang sudah kecanduan game akan kekurangan waktu tidurnya demi mencapai level maksimal di game dan menjadi pemain peringkat 1 di permainan yang mereka mainkan. Sebaiknya para orang tua membatasi waktu bermain anak, jangan sampai mereka masih bermain di depan layar monitor hingga larut malam.

2) Hidup kotor. Orang yang telah kecanduan game akan merasa acuh terhadap lingkungan di sekitar mereka. Tidak sedikit gamer (pecandu game) yang membuang sampah bekas makanan di sembarang tempat, bekas puntung rokok yang sudah habis mereka hirup dibuang secara sembarang pula.

3) Mengisolasi diri. Mereka yang sudah kecanduan game akan sering berada di dalam rumah, mengisolasi diri dari kehidupan luar dan memfokuskan dirinya ke dunia game. Meskipun di dalam game yang mereka mainkan masih bersosialisasi dengan orang-orang sesama gamer, faktanya mereka masih saja melupakan teman-teman yang berada di sekitar rumahnya. Mereka yang sudah kecanduan game akan lebih senang mencari teman yang sama-sama menyukai game, karena mereka dapat

²⁷ Mutia Ramadhani, "Sepuluh Dampak Negatif Bermain Vidio Online," *Republika.Id*, 2013, <https://republika.co.id/berita/mg2r72/sepuluh-dampak-negatif-main-video-game-1>. Pukul 22.22 WIB

bertukar pikiran mengenai game tersebut, leveling bersama, berpetualang bersama atau bahkan berbisnis bersama di dalam game tersebut.

4) Stres. Orang yang sering memainkan game online kerap mengalami stres dikarenakan permainan yang buruk atau tidak bisa mendapatkan item yang bagus dalam game tersebut sehingga mengalami kekalahan, maka pemain akan memikirkannya dengan berlebihan bagaimana caranya dia memiliki item yang bagus dan permainan yang bagus sehingga pemain tersebut mengalami stres dikarenakan pemikiran yang berlebihan

5) Depresi. Para pemain akan menjadi depresi apabila hasil yang mereka inginkan tidak tercapai dan ditambah adanya pembulian oleh teman-temannya dalam permainan tersebut sehingga pemain tersebut mengalami depresi maka tak jarang kita mendengar berita tentang seseorang mengalami bunuh diri dikarenakan depresi.

6) Adiktif, para pakar psikologis menyimpulkan bahwa adiktif sebagai ketergantungan psikologis yang abnormal pada beberapa hal berikut ini misalnya judi, makanan, seks, pornografi, komputer, internet, kerja, olahraga, idola, TV atau video non-pornografi tertentu, obsesi spiritual, melukai diri dan belanja.²⁸ Salah satu yang disebutkan di atas adalah adiktif terhadap komputer dan internet, maka dari itu game online juga bisa menyebabkan ketergantungan atau adiktif bagi para gamer.

7) Kesehatan menurun. Orang yang sudah kecanduan game online akan mengalami pola makan yang tidak teratur dikarenakan keasikan bermain game online dan melupakan waktu makan.

2. Dampak Positif Bermain Game online

Adapun dampak positif dalam bermain game yaitu:

²⁸ Peter Burke, *Sejarah Dan Teori Sosial*, Terj, Mestika Zed Dan Zulfahmi. Jakarta: Yayasan Orbo Indonesia (Jakarta: Yayasan obor Indonesia, 2001). 179-181.

1) Meningkatkan kemampuan koordinasi mata dengan tangan. Games berjenis action, sport, shooting dan juga fighting membutuhkan kelincuhan tangan dalam membuat reflek yang cepat di dalam permainan tersebut. Selain dibutuhkan kelincuhan tangan demi membuat reflek yang cepat, dibutuhkan pula akurasi mata yang tajam untuk melihat peluang agar dapat memenangkan game tersebut. Kemampuan tersebut juga dapat terefleksi di kehidupan nyata untuk melakukan aktifitas-aktifitas yang memerlukan kemampuan dalam koordinasi mata dengan tangan.

2) Peningkatan kemampuan belajar. Game jenis strategi, action dan puzzle dapat meningkatkan kemampuan berpikir para pelajar dalam memecahkan masalah dan membuat sebuah keputusan untuk mencapai suatu tujuan. Dengan dilatihnya kemampuan tersebut, seharusnya para gamer yang kebanyakan adalah pelajar dapat memecahkan masalah lebih baik dibanding dengan yang tidak bermain game. Namun jika terlalu sering bermain game akan berdampak pula pada penurunan kemampuan belajar karena jarang membaca atau belajar.

3) Mengurangi stress. Salah satu tujuan dari seorang gamer adalah untuk mengurangi stress yang biasanya diakibatkan dari banyaknya tugas-tugas di sekolah maupun di kampus atau adanya masalah di lingkungan tempat tinggalnya.

4) Meningkatkan kemampuan kerja tim. Mereka yang sering memainkan game berjenis shooting yang mengharuskan pemainnya untuk melakukan kerja tim demi keberhasilan sebuah permainan. Dengan meningkatnya kerja tim di sebuah game akan berdampak pula pada kehidupan nyata, mereka akan lebih mudah dalam membangun kerja tim dan mulai menghilangkan sifat egoisnya

- 5) Dapat membuat senang. Dampak positif terbesar dari bermain game adalah membuat pemain merasa senang, entah karena mereka dapat menyelesaikan banyak misi atau bisnis di dalam game sukses besar.²⁹
- 6) Dapat dijadikan sebagai sumber penghasilan. Sudah menjadi kenyataan bahwa game online dapat menjadi sumber penghasilan yang cukup menggiurkan. Item yang tergolong kuat di dalam game akan mempunyai nilai jual yang tinggi, dan tingginya level karakter di dalam game juga akan mempunyai nilai jual yang tinggi. Oleh karena itu banyak orang bermain game online untuk mencari uang dan juga untuk menghilangkan kejenuhan.

F. Game Online Dalam Pandangan Islam

Seperti yang kita ketahui bahwa permainan game online adalah permainan yang baru-baru saja muncul pada abad ke-20 sehingga pada zaman Rasulullah tidak terdapat dalil yang menjelaskan halal atau haramnya bermain game online, oleh karena itu hukum yang berkaitan dengan bermain game online diserahkan kepada para ulama untuk menetapkan hukum terhadap sesuatu yang belum memiliki hukum dalam Islam, hal ini disebut dalam Islam sebagai masalahul fiqhiyyah, hal ini diadakan agar masyarakat terhindar dari selisih paham atau jalan yang salah. Dalam pandangan hukum Islam, bermain game online pada dasarnya dihukumi boleh, atau mubah. Hanya saja kebolehan dalam bermain game dapat berubah hukumnya menjadi makruh bahkan haram.³⁰ Bermain game merupakan permainan yang dapat mengisi waktu luang atau menjadi sebuah hiburan, akan tetapi hukumnya dapat berubah makruh bahkan haram apabila seseorang menyia-nyaiakan waktu yang berharga bahkan sampai meninggalkan kewajibannya.

²⁹ Asep Candra, "Inilah 10 Efek Positif Bermain 'Game,'" Kompas.Com, 2012, <https://health.kompas.com/read/2012/02/21/1806092/Inilah.10.Efek.Positif.Bermain.Game?page=all>. Pukul

³⁰ Ahmad Sarwat, penjelasan ulama soal hukum bermain gameonline, <https://www.republika.co.id/berita/qzd6n3430/penjelasan-ulama-soal-hukum-bermain-game-online>. Diakses pada 13 september 2021

a. Makruh Asal hukum bermain game adalah mubah namun asal hukumnya dapat berubah menjadi makruh jika permainan tersebut justru membuat orang-orang yang memainkannya lupa waktu dan menyia-nyiakan waktu yang berharga. Sebagaimana penyesalan dari salah satu imam besar yaitu Ibnu Taimiyah mengungkapkan.

Dan aku sangat menyesal karna telah banyak menyia-nyiakan sisa waktuku yang aku habiskan bukan untuk mempelajari Al-quran.³¹ Ungkapan di atas kita dapat menarik sebuah kesimpulan bahwa begitu berharganya waktu bagi orang-orang yang berminat dan berilmu, bahkan orang yang sekelas Ibnu taimiyahpun menyesal karna telah menyia-nyiakan waktunya.

b. Haram Bermain game online adalah mubah atau boleh, akan tetapi asal hukumnya dapat berubah menjadi haram apa bila seseorang meninggalkan kewajibannya akibat bermain game online seperti seseorang yang sengaja meninggalkan shalat akibat dari bermain game online. Bahkan orang yang meninggalkan shalat maka dianggap sebagai kafir, kita dapat menarik sebuah kesimpulan bahwa shalat merupakan penanda bagi seorang muslim, seperti yang kita ketahui pondasi dasar agama Islam adalah shalat, semakin rajin seseorang mendirikan shalat maka semakin kokoh Agamanya dan pastinya seseorang yang melakukan shalat itu menandakan bahwa dia muslim, berbeda halnya dengan orang yang meninggalkan shalat, orang lain tidak dapat membedakan antara orang muslim dan kafir jika tidak menjalankan shalat, oleh karna itu shalat merupakan penanda bagi orang muslim bahwa dia beragama Islam.

Selain keharaman bermain game online ketika meninggalkan shalat juga ada hal lain yang dapat menjadikan permainan game online itu menjadi haram yaitu terdapatnya unsur perjudian di dalam permainan game online. Dalam Islam, segala bentuk permainan yang mengandung unsur perjudian itu dilarang, Sebagaimana firman Allah Swt dalam surah Al-Maidah ayat 90 yaitu:

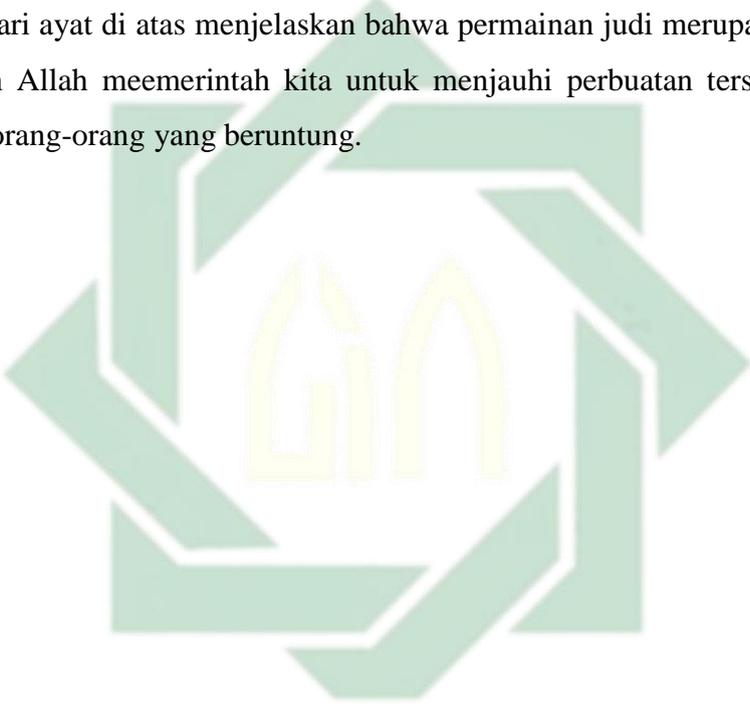
³¹ Ibnu Abdul Bari, *tadabbur kisah qurani*, (grogol: Pustakaarafah, 2020), 29

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِنَّمَا الْخَمْرُ وَالْأَسْخَرُ
 وَالْمَيْمُونُ وَشِبْهُ هَٰؤُلَاءِ بَشَرٌ مِّثْلُ
 الْمُرْتَدِّ وَالْفَاجِرِ الْكَافِرِ الْبَشِيعِ
 وَالشَّارِكِ الْمُنْفَرِ وَقَدْ أُنزِلَ
 عَلَيْكَ آيَاتُ الْكِتَابِ لِيُذَكِّرَ
 الَّذِينَ آمَنُوا بِذُنُوبِهِمْ وَلَا يَتْلُوا
 صَوْرَةَ حُرُوفِهِمْ وَأُولَٰئِكَ
 هُمُ السَّالِفُونَ

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِنَّمَا
 الْخَمْرُ وَالْأَسْخَرُ وَالْمَيْمُونُ
 وَشِبْهُ هَٰؤُلَاءِ بَشَرٌ مِّثْلُ
 الْمُرْتَدِّ وَالْفَاجِرِ الْكَافِرِ
 الْبَشِيعِ وَالشَّارِكِ الْمُنْفَرِ
 وَقَدْ أُنزِلَ عَلَيْكَ آيَاتُ
 الْكِتَابِ لِيُذَكِّرَ الَّذِينَ آمَنُوا
 بِذُنُوبِهِمْ وَلَا يَتْلُوا صَوْرَةَ
 حُرُوفِهِمْ وَأُولَٰئِكَ هُمُ
 السَّالِفُونَ

Artinya: Wahai orang-orang yang beriman! Sesungguhnya minuman keras, berjudi, (berkorban untuk) berhala, dan mengundi nasib dengan anak panah, adalah perbuatan keji dan termasuk perbuatan setan. Maka jauhilah (perbuatan-perbuatan) itu agar kamu beruntung.

Dari ayat di atas menjelaskan bahwa permainan judi merupakan perbuatan setan dan Allah meemerintah kita untuk menjauhi perbuatan tersebut agar kita menjadi orang-orang yang beruntung.



 UIN SUNAN AMPEL
 S U R A B A Y A

BAB III

GAMBARAN UMUM TENTANG GAME ONLINE DI KABUPATEN NGANJUK

A. Gambaran Umum Kabupaten Nganjuk

1. Letak Geografis

Kabupaten Nganjuk adalah salah satu dari kabupaten yang terletak di Provinsi Jawa Timur tepatnya di bagian barat Provinsi Jawa Timur. Secara garis Astronomis Kabupaten Nganjuk ini terletak pada koordinat $111^{\circ}5'$ sampai dengan $111^{\circ}13'$ Bujur Timur dan $7^{\circ}20'$ sampai dengan $7^{\circ}50'$ Lintang Selatan. Sedangkan secara geografis Kabupaten Nganjuk ini memiliki batas-batas sebagai berikut:

Sebelah utara : Kabupaten Bojonegoro.

Sebelah selatan : Kabupaten Kediri dan Tulungagung.

Sebelah timur : Kabupaten Jombang dan Kediri.

Sebelah barat : Kabupaten Ponorogo dan Madiun.

Kabupaten Nganjuk memiliki luas wilayah 122.433,1 Ha, yang didalamnya terbagi menjadi 20 kecamatan dan 284 desa/kelurahan. Sebagian besar kecamatan berada pada dataran rendah dengan ketinggian antara 46 sampai dengan 95 meter di atas permukaan laut. Sedangkan 4 (empat) kecamatan yang berada pada daerah pegunungan terletak pada ketinggian 150 sampai dengan 750 meter di atas permukaan laut. Daerah tertinggi yaitu desa Ngliman di Kecamatan Sawahan.

Secara geografis, wilayah Kabupaten Nganjuk tersebar ke dalam 3 wilayah dataran yaitu 91.144,5 ha (74,44%) terletak di dataran rendah, 25.267,4 ha (20,64%) di dataran sedang dan 6.021,2 ha (4,92%) merupakan dataran tinggi. Wilayah tersebut tersebar dari selatan yaitu Gunung Wilis bagian utara hingga kaki gunung Kendeng bagian selatan. Wilayah Kecamatan di kaki Gunung Wilis

diantaranya Kecamatan Ngetos, Sawahan, Wilangan, Sebagian Kecamatan Loceret dan Pace Sedangkan di bagian utara yaitu kaki Gunung Kendeng adalah Kecamatan Ngluyu.

Sebagian besar wilayah Kabupaten Nganjuk memiliki kondisi dan struktur tanah yang cukup produktif untuk mengembangkan berbagai jenis tanaman. Selain itu Kabupaten Nganjuk juga didukung dengan keberadaan 43 kali/sungai yang melewati Kabupaten Nganjuk dan mampu menunjang penyediaan pengairan untuk lahan persawahan yang ada di Kabupaten ini. Sungai terpanjang yang melewati Kabupaten Nganjuk yaitu sungai widas sepanjang 69,332 km yang mampu men-supply kebutuhan pengairan untuk wilayah pertanian seluas 430,150 km² dengan debit air 260,871 m² /detik.

Kabupaten Nganjuk terletak pada 120 km arah barat daya dari pusat pemerintahan Provinsi Jawa Timur yang dihubungkan dengan jalan provinsi dengan didukungnya oleh sarana transportasi dan komunikasi yang memadai, sehingga menjadikan Kabupaten Nganjuk menjadi jalur lintas barang dan hasil produksi pertanian antar provinsi maupun antar daerah dalam wilayah Provinsi Jawa Timur.

2. Demografi Nganjuk

Penduduk Kabupaten Nganjuk pada tahun 2017 sebesar 1.048.799 jiwa, dengan perincian 521.388 jiwa penduduk laki-laki dan 527.411 jiwa penduduk perempuan. Dalam lima tahun terakhir ini, jumlah penduduk Kabupaten Nganjuk bertambah terus, dari 1.033.597 jiwa pada tahun 2013 menjadi 1.048.799 pada tahun 2017. Berdasarkan data tersebut berarti pertumbuhan penduduk selama 5 tahun rata-rata sebesar 0.45 persen sebagaimana tabel berikut.

Tabel 3.5 Jumlah Penduduk Kabupaten Nganjuk

Tahun	Laki-Laki	Perempuan	Jumlah Penduduk	Tingkat Pertumbuhan Penduduk(%)	Kepadatan Penduduk (jiwa/km ²)
2013	513.398	520.119	1.033.597	0,79%	844
2014	515.597	522.126	1.037.723	0,40%	848
2015	517.712	524.004	1.041.716	0,38%	851
2016	519.717	525.658	1.045.375	0,35%	854
2017	521.388	527.411	1.048.799	0,33%	857

Berdasarkan data tabel jumlah penduduk di Kabupaten Nganjuk pada tahun 2013 jumlah laki-laki pada angka 513.398, perempuan 520.119, jumlah penduduk pada tahun 2013 1.033.597 dengan tingkat pertumbuhan penduduk 0,79% dan kepadatan penduduk (jiwa/km) 844. Sehingga dilihat pada tahun 2013 mengalami peningkatan di tahun 2017 dengan angka laki-laki 521.388, perempuan 527.411, jumlah penduduk 1.048.799, tingkat pertumbuhan penduduk 0,33%, kepadatan penduduk 857.

3. Perekonomian Nganjuk

Salah satu indikator yang dapat digunakan dalam menilai seberapa jauh keberhasilan pembangunan suatu daerah dalam suatu periode tertentu yaitu adalah pertumbuhan ekonomi. Perkembangan ekonomi merupakan perkembangan ekonomi fiskal yang terjadi di suatu daerah, seperti penambahan sektor-sektor ekonomi, penambahan jumlah industri, penambahan fasilitas infrastruktur (sekolah, jalan, rumah sakit dan fasilitas-fasilitas umum), penambahan produksi kegiatankegiatan ekonomi yang sudah ada dan perkembangan-perkembangan lainnya.

Tingkat pertumbuhan ekonomi secara keseluruhan yang dihitung dari PDRB merupakan rata-rata tertimbang dari sektoralnya, artinya apabila salah satu

sektor yang mempunyai peranan dan mengalami pertumbuhan lambat, maka akan akibatnya akan menghambat tingkat pertumbuhan ekonomi secara keseluruhan. Sebaliknya, jika salah satu sektor memiliki tingkat pertumbuhan yang tinggi, maka sektor tersebut sekaligus menjadi sektor pendorong yang menjadi unggulan dalam pertumbuhan ekonomi daerah tersebut, yang secara keseluruhan tingkat pertumbuhan ekonominya juga meningkat.

Produk Domestik Regional Bruto Kabupaten Nganjuk tahun 2018, baik atas dasar harga berlaku maupun atas dasar harga konstan nilainya mengalami peningkatan dibandingkan dengan tahun-tahun sebelumnya. Hal ini mencerminkan bahwa aktivitas perekonomian di Kabupaten Nganjuk berjalan dengan baik, akan tetapi laju pertumbuhan ekonomi Kabupaten Nganjuk tahun 2018-2020 mengalami penurunan. Penurunan terjadi mulai tahun hingga tahun 2018 ke 2019 yaitu dari 5,38 persen menjadi 5,36 persen. Sedangkan penurunan laju pertumbuhan ekonomi selanjutnya terjadi pada tahun 2020 sebesar 1,71 persen. Dari data tersebut dapat diketahui bahwa laju pertumbuhan ekonomi Kabupaten Nganjuk hingga tahun terakhir mengalami penurunan.

4. Visi dan Misi Kabupaten Nganjuk

Visi dan Misi Kabupaten Nganjuk Visi adalah rumusan umum mengenai keadaan yang diinginkan pada akhir periode perencanaan pembangunan Daerah. Visi merupakan Kondisi Ideal yang ingin dicapai oleh Pemerintah Daerah. Visi harus memiliki pandangan jauh ke depan, ke arah mana dan bagaimana Kabupaten Nganjuk akan dibawa. Visi berisikan cita dan citra yang ingin diwujudkan, dibangun melalui proses refleksi dan proyeksi yang digali dari nilai-nilai luhur yang dianut oleh seluruh komponen dan pemangku kepentingan.

Visi menjadi arah dan tujuan dalam mengelola berbagai potensi daerah oleh Pemerintah Daerah yang dibangun secara terpadu, sinergis dan produktif. Visi Pemerintah Kabupaten Nganjuk di dalam Rencana Pembangunan Jangka Menengah Daerah (RPJMD) Tahun 2018-2023 digali dari visi Bupati Nganjuk dan Wakil Bupati Nganjuk terpilih yang menggambarkan arah pembangunan atau

kondisi masa depan Nganjuk yang ingin dicapai dalam masa jabatan selama 5 (lima) tahun serta disesuaikan dengan sasaran Rencana Pembangunan Jangka Panjang (RPJPD) Kabupaten Nganjuk Tahun 2005 – 2025. Rumusan Visi RPJMD Kabupaten Nganjuk Tahun 2018 – 2023 adalah:

**“ TERWUJUDNYA KABUPATEN NGANJUK YANG MAJU DAN
BERMARTABAT (NGANJUK NYAWIJI MBANGUN DESO NOTO
KUTHO)”**

Misi adalah rumusan umum mengenai upaya-upaya yang akan dilaksanakan untuk mewujudkan visi. Misi berfungsi sebagai pemersatu gerak, langkah dan tindakan nyata bagi segenap komponen penyelenggara pemerintahan tanpa mengabaikan mandat yang diberikannya. Misi yang ditetapkan Pemerintah Kabupaten Nganjuk untuk mencapai Visi dalam RPJMD 2018 - 2023 adalah sebagai berikut :

a. Mewujudkan tatanan kehidupan masyarakat yang dinamis dan harmonis, berdasarkan Ketuhanan Yang Maha Esa, serta dapat memelihara kerukunan, ketentraman dan ketertiban Misi ini adalah penjabaran dari pokok visi “BERMARTABAT”, yakni untuk mewujudkan Kabupaten Nganjuk yang sejahtera melalui: Peningkatan kualitas keimanan, ketaqwaan, toleransi dan kerukunan umat beragama, Peningkatan kemampuan fasilitasi layanan keagamaan, Peningkatan kualitas ketentraman, ketertiban, kenyamanan lingkungan.

b. Meningkatkan kinerja birokrasi yang bersih, profesional dan akuntabel (accountable) demi masyarakat Kabupaten Nganjuk yang efektif dan efisien melalui penyelenggaraan Pemerintahan yang aspiratif, partisipatif dan transparan Misi ini adalah penjabaran dari pokok visi “BERMARTABAT”, yakni untuk mewujudkan institusi Pemerintahan Kabupaten Nganjuk yang bermartabat melalui Penciptaan Pemerintahan yang baik dan bersih (Good and Clean Government) serta tata kelola Pemerintahan yang baik (Good Governance) berbasis elektronik (egovernment). Pelaksanaan integrasi perencanaan berbasis elektronik (eplanning)

dan penganggaran berbasis elektronik (e-budgeting) serta pengelolaan keuangan daerah yang transparan dan akuntabel.

Peningkatan kapasitas dan profesionalisme aparatur pengawas internal; Peningkatan sistem koordinasi, sarana dan prasarana, serta kapasitas sumber daya manusia yang mendukung sinergitas kinerja Eksekutif dan Legislatif dalam penyaluran aspirasi masyarakat (hasil reses maupun hasil musrenbang), penyusunan kebijakan dan produk hukum Pemerintahan Daerah; Peningkatan keterpaduan perencanaan dan penganggaran pembangunan Pemerintah Daerah, Kecamatan, dan Desa/Kelurahan; Peningkatan penyelenggaraan pemerintahan yang didukung publikasi, penyebarluasan informasi dan komunikasi terintegrasi dengan mengembangkan konsep Kabupaten Cerdas (Nganjuk Smart City).

c. Meningkatkan kualitas pelayanan, mutu pendidikan dan kesehatan untuk menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas. Misi ini adalah penjabaran dari pokok visi “MAJU”, yakni untuk mewujudkan kesejahteraan masyarakat melalui: Peningkatan koordinasi dan fasilitasi pendampingan pemberdayaan masyarakat; Peningkatan efektivitas program pemberdayaan masyarakat; Peningkatan minat baca masyarakat dan pengembangan perpustakaan Daerah dan Desa; Penyelenggaraan wajib belajar pendidikan dasar sembilan tahun; Peningkatan mutupendidik dan tenaga kependidikan serta pemberian penghargaan bagi siswa berprestasi (fasilitasi Kartu Nganjuk Mandiri bidang pendidikan).

Penyelenggaraan manajemen pelayanan pendidikan yang didukung sarana prasarana yang memadai; Peningkatan partisipasi pemuda dalam pembangunan; Peningkatan kemampuan dan minat berprestasi pemuda dalam olahraga prestasi, olahraga pendidikan dan olahraga rekreasi masyarakat; Peningkatan pelayanan kesehatan; Penguatan Gerakan Masyarakat Hidup Sehat (GERMAS); Peningkatan partisipasi masyarakat dalam ber KB; Peningkatan pemberdayaan peran Perempuan dalam pembangunan serta pemenuhan hak Anak.

d. Meningkatkan keberpihakan pemerintah dalam peningkatan ekonomi kerakyatan berbasis pertanian dan potensi lokal serta sektor produktif lain berbasis

teknologi tepat guna. Misi ini adalah penjabaran dari pokok visi “MAJU”, yakni untuk mewujudkan kesejahteraan masyarakat melalui: Pemberian kemudahan akses permodalan Petani (Kartu Nganjuk Mandiri bidang Pertanian); Pemberian bantuan sarana prasarana serta fasilitasi teknologi pertanian; Pengembangan tanaman pangan, hortikultura, perkebunan dan perikanan melalui Nganjuk Farming Development Center; Peningkatan ketersediaan dan penganekaragaman konsumsi pangan daerah.

Pengembangan kelembagaan ekonomi Perdesaan dan Kawasan Perdesaan; Pengembangan keunggulan teknologi tepat guna; Penciptaan pusat pertumbuhan baru melalui pengembangan kawasan industri dan pusat perdagangan terintegrasi; Peningkatan kemampuan masyarakat untuk mengembangkan usaha mikro dan koperasi serta industri pengolahan hasil pertanian dan perikanan; Fasilitasi dan kemudahan proses perizinan usaha; Penyelenggaraan pemberdayaan pemuda wirausaha; Program Peningkatan Promosi dan Kerjasama Investasi; Program peningkatan iklim investasi danrealisasi investasi.

e. Meningkatkan kebanggaan terhadap kesenian, kebudayaan dan kearifan lokal yang mampu mendorong pembangunan sektor pariwisata. Misi ini adalah penjabaran dari pokok visi “BERMARTABAT”, yakni untuk mewujudkan Kabupaten Nganjuk yang kaya akan keragaman budaya, dengan peradaban yang penuh nilai toleransi, gotong royong, kuatnya ikatan persaudaraan di tengah era globalisasi saat ini. Upaya tersebut diwujudkan melalui: Pengembangan pemasaran pariwisata dan sumber daya kepariwisataan; Pengembangan destinasi wisata berbasis potensi lokal; Peningkatan promosi seni budaya dan kearifan lokal serta kerjasama investasi kepariwisataan.

f. Infrastruktur publik yang memadai dan berkualitas sebagai penunjang pertumbuhan ekonomi dengan memperhatikan kelestarian lingkungan dan perlindungan dari bencana. Misi ini adalah penjabaran dari pokok visi “MAJU”, yakni untuk mewujudkan Kabupaten Nganjuk yang maju melalui: Pelaksanaan pembangunan infrastruktur jalan yang memenuhi standar; Pembangunan infrastruktur jalan Kawasan Selingkar Wilis di Kabupaten Nganjuk;

Pembangunan jalan poros desa terpencil/ terisolir/ perbatasan; Pelaksanaan pembangunan infrastruktur jembatan yang berkualitas; Pelaksanaan pembangunan infrastruktur saluran irigasi dan prasarana sumber daya air yang memadai; Peningkatan pelayanan air bersih dan sanitasi masyarakat; Peningkatan penyediaan rumah layak huni dan prasarana pemukiman; Pengembangan sinergitas pembangunan desa dan daerah; Pelaksanaan pembangunan dan rehabilitasi sarana prasarana perhubungan; Pelaksanaan perencanaan, pemanfaatan dan pengendalian pemanfaatan ruang; Pelaksanaan pengelolaan, pemeliharaan lingkungan hidup dan pengendalian pencemaran; Peningkatan fasilitas dan tata kelola persampahan, pertamanan serta ruang terbuka hijau lainnya; Meningkatkan mitigasi serta ketangguhan masyarakat dan Desa dalam menghadapi bencana.

B. Gambaran Umum Game Online

1. Perkembangan di Indonesia

Game online merupakan paduan dari kata game dan online yang belakangan membentuk sebuah frasa baru dengan makna tersendiri. Game merupakan serapan dari Bahasa Inggris yang artinya permainan atau pertandingan.¹ 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.

Perkembangan game dimulai ketika tahun 1952, A.S. Douglas membuat OXO, gamegrafis noughts and crosses (nol dan silang), di University of Cambridge untuk mendemonstrasikan tesisnya tentang interaksi komputer dan manusia. Permainan ini bekerja pada komputer besar yang menggunakan CRT display. Bahkan, perangkat game portable genggam yang pertama dibuat adalah

¹ Jhon M.Echols dan Hasan Sadily, *Kamus Inggris Indonesia*. (Jakarta: PT Gramedia Utama, 2010), 63.

Tic Tac Toe di tahun 1972 oleh Waco Company. Sampai sekarang game ‘jadul’ ini masih populer di internet. Kalau diteliti historinya, tahun 1947 dipercaya sebagai tahun pertama di mana game didesain untuk dimainkan dengan layar CRT (cathode ray tube). Game sederhana dirancang oleh Thomas T. Goldsmith Jr. dan Estle Ray Mann.

Awal tahun 1980- an juga ditandai dengan hadirnya media penyimpanan CD-ROM yang dalam waktu singkat menjadi populer. Era game 3 dimensi (3D) dengan perspektif orang pertama dan multiplayer game mulai muncul di era ini. Suara dan musik semakin berkembang di pertengahan 1980-an seiring dengan hadirnya produk sound card. Jadi, memang terasa bahwa pasar game komputer semakin berkembang sejalan dengan perkembangan teknologi pendukungnya.²

Game ketika pertama kali dibuat diperuntukkan untuk keegoisan para penikmatnya semata. Bahkan saat ini masih dipertahankan sistem seperti itu (game yang egoistis), lihat saja pada nitendo dengan game boy ataupun produk keluaran sony yaitu Play Station Portable (PSP) yang seolah-olah mempertahankan asumsi bahwa game lebih nikmat dimainkan individual. Lalu muncullah produk Nokia N-Gage yang menjadi pelopor hand-held. Perkembangan hand held gaming sempat redup dengan kehadiran game konsol. Kualitas game konsol yang lebih bagus sehingga banyak gamer mulai beralih kepada game konsol. Dengan gambar yang makin real, dan banyaknya pilihan game, membuat game konsol makin disukai konsumennya, pada game konsol jumlah pemain bisa lebih dari dua bahkan sampai delapan orang, tergantung kemampuan mesin konsolnya. Kemampuan memainkan game lebih dari dua orang secara bersamaan membawa tren baru.

Kemampuan game jaringan yang memungkinkan puluhan orang bermain sekaligus mulai mendapatkan pesaing ketika game online merebak. Hal ini tidak berbeda jauh dengan game jaringan, game online memungkinkan dimainkan bersama puluhan orang sekaligus dari berbagai lokasi. Tentu saja pada game

²Diaksesmelalui<https://www.google.com/urlq=https://muhfarhanblog.wordpress.com/2017/05/02/perkembangan-game-online-di-indonesia-dari-masa-ke-masa/&sa=U&ved> tanggal 14 Maret 2023.

online diperlukan sambungan internet, untuk melakukan koneksi pada game yang dimainkan. Ada beberapa macam game baru bermunculan. Seperti Ragnarok yang bergenre massive multiplayer online role playing game (MMORPG), Pangya yang bergenre fantasy sport, atau malah Gunbound yang masuk kategori turn based. Jenis genre macam itu yang kemudian mengotak-ngotakkan beberapa game sehingga punya penggemarnya sendiri.

Hal ini yang membedakan dengan game online standar yang jamak dijumpai di situs-situs macam Yahoo atau MSN. Belum lagi game-game online jenis baru itu tentu saja tidak gratis. Kadang harus mengeluarkan uang untuk membeli voucher yang berguna sebagai penambah waktu bermain, atau malah untuk membeli berbagai macam kebutuhan yang diperlukan karakter yang dimiliki, seperti pada game online jenis World Of Warcraft (WOW), Mobile Legend, Clash Of Clan (COC), Player Unknown's Battle Ground (PUBG) dan banyak lainnya.³

Di Indonesia, awal game online hadir dimulai pada tahun 2001, dimana game berjudul Nexia mulai menarik perhatian banyak gamers PC, konsol dan juga masyarakat lainnya untuk mencoba bermain "game online". Meskipun Nexia hanya hadir dengan grafis 2D yang sederhana, namun kehadiran game tersebut sudah sangat berkesan di hati para gamers Indonesia. Satu tahun setelah kemunculan Nexia, hadir juga game berjudul Redmoon dengan grafis 2.5D yang bisa dibidang lebih berbeda untuk saat itu, karena karakter di Redmoon hadir dengan lebih hidup, sehingga sangat terasa berbeda untuk para gamers saat itu. Masih dalam genre yang sama (RPG), di tahun 2001-2002 Nexia dan Redmoon berjalan beriringan menemani langkah awal gamers Indonesia memasuki dunia game online.

Pada tahun 2003-2004 bisa dibidang trend bermain game online masih dirajai oleh genre Role Playing Game (RPG), sehingga para publisher berlombalomba untuk menarik hati para gamers dengan menerbitkan berbagai

³ 6Di akses melalui <https://www.google.com/url?q=https://reviandhika95.wordpress.com/2017/12/10sejarah-danperkembangan-game-online/&sa=U&ved2ah tanggal 14 Maret 2023 .>

game online ber-genre RPG dengan pilihan yang berbeda. Bisa dibbilang juga, awal game online lahir di Indonesia merupakan awal trend dimana bermain game online harus dilakukan dengan membayar "pay to play", sehingga para gamers harus melakukan pembelian sejumlah voucher terlebih dahulu untuk bisa login dan juga membayar billing warnet setelahnya.⁴

Setelah jaman pay to play dan RPG merajai trend bermain game online di tahun-tahun tersebut, memasuki tahun 2005 beberapa genre baru yang berbeda mulai hadir di Indonesia. Jika Gunbound adalah awal dari genre game online yang berbeda di Tanah Air, maka trend-nya sendiri mulai bangkit pada tahun 2005 dengan hadirnya judul-judul game baru yang sangat diminati saat itu, mulai dari Pangya, O2 Jam, GetAmped, Vital Sign dan lain-lain.⁵ Lalu muncul sistem free to play, yang cocok dengan gamers kasual tersebut mulai menarik perhatian para gamers di Indonesia. Meskipun baru diperkenalkan, banyak gamers yang menyukai dengan sistem free to play sehingga trend-nya sendiri mulai bangkit sekitar tahun 2006.

Setelah dua sistem tersebut ada di Indonesia, ternyata perkembangan game online free to play maju dengan sangat pesat, sehingga game online dengan pay to play mulai redup dan biasanya hanya dimainkan oleh gamers setia dari setiap judul gamenya. Di tahun 2008 keberadaan warnet juga sudah mulai menjamur di Indonesia, mulai dari warnet biasa-biasa saja sampai warnet yang menyediakan beragam fasilitas canggih dan unik di dalamnya. Tentu saja hal tersebut berdampak baik untuk para gamers, karena mereka tidak mungkin kesulitan lagi untuk bermain game online khususnya yang berada di kota-kota besar di Indonesia. Istilah "game center" pun sudah sangat biasa terdengar, sehingga jika melihat papan tulisan dengan istilah tersebut, maka sudah pasti terdapat banyak gamers yang sedang bermain game.⁶

⁴ Diakses melalui <https://forum.wavegame.net/showthread.php/30371-Sejarah-danperkembangan-game-online&sa=U&ved=2a> tanggal 28 Maret 2023.

⁵ Diakses melalui https://www.kotakgame.com/feature/detail_feature/244/12-TahunPerkembangan-Game-Online-di-Indonesia/1/0/2/ tanggal 28 Maret 2023 Pukul 15.05 WIB.

⁶

Perkembangan game online di Indonesia sudah maju sangat pesat mulai dari tahun 2009 dan 2010. Publisher baru pun mulai bermunculan membawa game dengan genre yang tidak jauh berbeda dan terus menjanjikan pelayanan terbaik untuk para gamers. Mulai dari tahun 2011 ini gamers sudah mulai terombang-ambing dalam masalah pemilihan game yang cocok dengan karakter mereka. Selain itu, kekecewaan karena penutupan layanan juga berdampak pada semakin selektifnya para gamers dalam memilih game dan publisher yang akan menjadi tempat mereka menuangkan hasrat untuk bermain game online.

Memasuki tahun 2012, semuanya masih berjalan seperti biasa. Di tahun 2012 ini, genre MMOTPS mulai digembor-gemborkan sehingga kehadirannya cukup mencolok di kalangan para gamers meskipun tetap tidak sebanyak jumlah genre MMORPG. Terdapat empat judul MMOTPS baru yang hadir di Indonesia pada tahun 2012, yaitu Mercenary Ops, Mercury Red, Brawl Busters dan S4 League. Lanjut ke tahun 2013, semakin banyak saja pilihan untuk bermain game online dari berbagai jenis genre yang ada di Indonesia.

Kecanggihan teknologi dan perkembangan internet yang semakin maju, tentu saja membawa game online ke arah yang semakin baik. Berbagai perangkat komputer yang canggih sudah mulai mudah untuk didapatkan, sehingga penampilan game online masa kini sudah dituntut untuk hadir dengan grafis yang sangat mengagumkan dan dapat dimainkan dengan sangat mudah sekaligus nyaman.⁷ Beberapa game online dan game berbasis web sudah mulai mengaitkan dirinya pada perangkat mobile dan beberapa publisher di Indonesia sudah mulai mengangkat judul game dari perangkat mobile. Hal ini disebabkan perkembangan zaman yang terus bergerak cepat melalui pengembangan teknologi, sehingga game pun kena imbasnya.

⁷ Diakses melalui https://www.kotakgame.com/feature/detail_feature/244/12-TahunPerkembangan-Game-Online-di-Indonesia/1/0/6/ tanggal 14 Maret 2023.

C. Pendapat pengguna hasil Game Online sebagai pemberian nafkah

Dalam penelitian ini, para pengguna game online yang menjadikan hasilnya sebagai nafkah yang diberikan kepada keluarganya, membatasi ruang lingkungannya pada warga yang berasal dari sekitar masyarakat Kabupaten Nganjuk sendiri. Selanjutnya, peneliti akan memaparkan pendapat-pendapat para pengguna game online mengenai mekanisme praktik game online yang menghasilkan uang, yang kemudian dijadikan pemberian nafkah kepada keluarga di kabupaten Nganjuk, sesuai dengan jumlah wawancara atau *interview* yang telah diwawancarai peneliti, yaitu sebanyak 5 orang pengguna game online. Penjelasannya adalah sebagai berikut:

1. Menurut Ilham, game online merupakan sarana pengisi waktu luang yang menyenangkan, ia menuturkan telah bermain game online sejak tahun 2018, pada saat itu ia duduk di akhir bangku SMA. Saat pandemi covid 19, mencari penghasilan sangatlah sulit karena akses pekerjaan yang terbatas, oleh karenanya, Ilham berusaha untuk mencari penghasilan tambahan melalui game slot online. Kebiasaan tersebut terus dilakukan sampai sekarang. Ilham sendiri menyadari adanya dampak negatif yang diterimanya akibat kecanduan permainan game slot online tersebut. Namun di sisi lain, faktor ekonomi menjadi alasan utama agar dapat penghasilan tambahan, meskipun juga disadari bahwa hasil yang didapatkan tidaklah ada kepastian.⁸

2. Rahman merupakan seorang pegawai bengkel, ia pertama kali mengenal game slot online melalui teman-temannya yang banyak memainkan game tersebut. Alhasil Rahman juga tertarik untuk ikut serta memainkan game tersebut. Rahman menjelaskan bahwa dalam game slot online ada dua metode permainan yang bisa dimainkan dalam game, pertama dengan menggunakan akun demo, metode yang memang hanya digunakan untuk sekedar bermain belaka. Kedua metode top up, artinya seseorang harus

⁸ Hasil Wawancara dengan Ilham (Pemain Game Slot Online), tanggal 20 Maret 2023

mendepositkan uangnya terlebih dahulu dan ditaruhkan, untuk kemudian apakah nanti hasilnya bisa naik atau malah habis. Alasan utama Rahman terus memainkan game tersebut adalah karena faktor ekonomi. Ia menginginkan penghasilan tambahan yang bisa diperoleh untuk menafkahi keluarganya.⁹

3. Bapak Saiful, menuturkan perjumpaan pertama kali dengan game slot online melalui lingkungan kerjanya. Rekan-rekannya banya yang memainkan game tersebut. Bapak Saiful menyadari adanya efek kecanduan yang dirasakan olehnya ketika menggunakan game tersebut. Saat hendak memainkan game, ia harus top up terlebih dahulu, biasanya 50 ribu atau kadang juga sampai 100 ribu. Untuk hasilnya, sebagaimana perjudian yang dilakukan, kadang bisa naik sampai 5 kali lipat modal awal, terkadang juga tidak tersisa.¹⁰

4. Rian, ia merasakan kesenangan tersendiri saat memainkan game tersebut. Salah satu alasan yang mendasari Rian bermain game tersebut adalah faktor lingkungan dan ekonomi. Menurut Rian game slot online tidaklah baik untuk dijadikan sebagai sumber penghasilan atau lebih-lebih digunakan untuk menafkahi keluarga. Karena baginya ada unsur perjudian yang terdapat di dalamnya. Dampak yang dirasakan pun banyak negatifnya daripada hal yang berbau positif. Ia meskipun sebagai pemain dalam game tersebut, menyadari ada hal salah terdapat dalam game tersebut. Namun di sisi lain, ia juga menyayangkan sulitnya mencari pekerjaan.¹¹

5. Adi ia pertama kali mengenal game slot online melalui teman-temannya yang banyak memainkan game tersebut. Alhasil Adi juga tertarik untuk ikut serta memainkan game tersebut. alasannya sama, ia ingin memperoleh penghasilan tambahan untuk biaya hidup. Adi secara jujur mengatakan

⁹ Hasil Wawancara dengan Rahman (Pemain Game Slot Online), tanggal 20 Maret 2023

¹⁰ Hasil Wawancara dengan Saiful (Pemain Game Slot Online), tanggal 20 Maret 2023

¹¹ Hasil Wawancara dengan Rian (Pemain Game Slot Online), tanggal 22 Maret 2023

bahwa hasil yang diperoleh dari game slot online tersebut juga digunakan sebagai pemberian nafkah keluarga. Namun dia secara sadar mengetahui jika game slot online tersebut bisa masuk dalam kategori yang dilarang.¹²

Berdasarkan uraian penjelasan dari masyarakat yang bermain game online tersebut, bahwa banyak dari mereka yang terpengaruh oleh lingkungan sekitar, sehingga menuntut mereka untuk ikut serta memainkan game slot tersebut. meskipun permainan tersebut ada yang hanya memakai akun demo, namun kebanyakan justru mendepositkan uang taruhan ke akun dengan tujuan agar bisa naikl beberapa kali lipat dibanding dengan modal awal. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa ada beberapa faktor yang melatarbelakangi pelaku melakukan game slot online antara lain faktor ekonomi, psikologis, keluarga, lingkungan dan pertemanan. Kemudian dampak yang ditimbulkan dari judi slot online ini mengungkapkapan mengenai dua aspek dimana dalam aspek ekonomi para pelaku mengharapkan penghasilan tambahan dari bermainnya game slot online membuat para pelaku terus bermain game slot online.

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

¹² Hasil Wawancara dengan Adi (Pemain Game Slot Online), tanggal 21 Maret 2023

BAB IV

TINJAUAN HUKUM ISLAM TENTANG GAME ONLINE DAN PEMBERIAN NAFKAH DARI HASIL GAME ONLINE

A. Analisis Game online Dalam Perspektif Hukum Islam

Islam mewajibkan kepada umatnya untuk beribadah hanya kepada Allah swt sebab hal tersebut merupakan orientasi tunggal yang harus dipegang oleh kaum muslimin ketika menjalani kehidupan. Di dalam agama Islam, umatnya senantiasa diperintahkan untuk melaksanakan ketentuan-ketentuan yang Allah berikan baik berupa beribadah kepadanya maupun menjauhi segala yangdilarangan olehnya.

Namun demikian, Islam sesungguhnya adalah agama yang sangat menghormati realitas obyektif dan realitas konkrit yang terdapat pada diri manusia dan disekitarnya. Ketika manusia menyukai keindahan, kecantikan, ketampanan, kelezatan, dan kemerduan, Islam kemudian menghalalkannya, dengan syarat hal tersebut didapatkan dengan cara yang baik dan dilakukandengan cara yang benar.

Islam bukanlah agama yang membelenggu manusia, Islam juga bukanlah agama yang utopis yang memperlakukan manusia seolah-olahmalaikat yang tidak memiliki keinginan atau hawa nafsu sama sekali. Islam memperlakukan manusia sesuai dengan naluri kemanusiaannya dan Islam memberikan keleluasan pada manusia untuk merasakan kenikmatan hidup.

Mengenai hal tersebut, ada sebuah kisah mengenai seorang sahabat Nabi saw yang bernama Hanzhalah. Suatu ketika, muncul kegundahan dalam hati Hanzhalah. Ia merasa bahwa hidupnya telah diselubungi kemunafikan. Terlintas dalam benaknya bahwa hidupnya hanyalah kepura- puraan. Ketika berhadapan dengan Rasulullah saw, ia menjadi seorang muslim yang benar-benar taat. Ia berperilaku serius, tidak bercanda, mataselalu sembab, hati selalu berdzikir dan senantiasa dalam kondisi ketakwaan kepada Allah swt. Namun ia berlalu dari Nabi dan bertemu dengan keluarganya, seketika

perangainya berubah. Ia mencandai anak istrinya, tertawa, merasa senang dan seolah-olah lupa bahwa sebelumnya ia menangis. Ternyata, apa yang dialami oleh sahabat Hanzhalah juga dialami olehsahabat Abu Bakar. Maka, untuk mencari jawaban dari kegundahan hati kedua sahabat tersebut, keduanya kemudian mendatangi Rasulullah. Bagaimana Rasulullah menjawab pertanyaan keduanya? Imam Muslim dalam kitab *Shahih*-nya meriwayatkan jawaban tersebut:

"Telah menceritakan kepadaku Ishaq bin Manshur telah mengabarkan kepadakami 'Abdush Shamad Aku mendengar bapakku bercerita; telah menceritakankepada kami Sa'id Al Jurairi dari Abu 'Utsman An Nahdi dari Hanzhalahdiaberkata; Ketika kami berada di sisi Rasulullah ﷺ, beliau biasa mengingatkankami dan menuturkan tentang neraka. Hanzhalah berkata; Namun ketika akusudah kembali ke rumah, aku tertawa bersama anak-anakku dan bermain-mainbersama istri. Hanzhalah berkata; maka aku pun keluar dan bertemu denganAbu Bakar, lalu aku ceritakan kebiasaanku kepadanya. Abu Bakr menjawab; Demikian juga saya biasa melakukan hal itu. Lalu kami bertemu denganRasulullah, maka aku berkata; 'Ya Rasulullah, Hanzhalah telah munafik! Beliau bertanya: 'Kenapa demikian wahai Hanzhalah?' aku pun menuturkan kebiasaanku pada beliau, maka beliau bersabda, "Wahai Hanzhalah, perbaharuilah iman secara berkala (dari waktu ke waktu, secara bertahap, tidak spontanitas), sekiranya keadaan kalian adalah sebagaimana keadaan kaliansaat bersamaku, niscaya para malaikat akan menyalami kalian hingga ketikadi perjalanan kalian." Telah menceritakan kepada kami Zuhair bin Harbtelahmenceritakan kepada kami Al Fudlail bin Dukain telah menceritakan kepadakami Sufyan dari Sa'id Al Jurairi dari Abu 'Utsman An Nahdi dari Hanzhalah At Tamimi Al Usayyidil Al Katib dia berkata; Ketika kami bersama Rasulullah, beliau biasa mengingatkan

kami tentang surga dan neraka. –Selanjutnya sebagaimana Hadits keduanya.”¹

Hadits ini menunjukkan bahwa kesenangan psikologis dan hiburan merupakan dua hal yang natural dalam diri manusia. Sebagaimana yang dikatakan oleh Ilham, salah satu yang penulis wawancari. Dia mengatakan bahwa :

“game online merupakan sarana pengisi waktu luang yang menyenangkan, ia menuturkan telah bermain game online sejak tahun 2018, pada saat itu ia duduk di akhir bangku SMA.”

Nabi saw bahkan mengatakan orang yang di dalam dirinya tidak ada hal tersebut, ia akan disalami Malaikat. Dan merupakan ucapan simbol yang menunjukkan satu hal yang mustahil terjadi. Maksudnya adalah Islam tidak mengajarkan agar seseorang menjauhi kesenangan dan hiburan. Sebaliknya, Islam justru mengajarkan bahwa mencari kesenangan, beristirahat, mencari hiburan bisadilakukan, namun harus sesuai dengan porsinya. Islam tidak mengharamkan hiburan sama sekali termasuk dalam bermain game, sebab hal tersebut merupakan salah satu bentuk hiburan untuk melepas rasa penat yang dirasakan ketika menjalani aktivitas di dunia, sehingga bermain game merupakan suatu perbuatan yang tidak dilarang karena termasuk bagian dari hiburan. Dalam sebuah kaidah fiqh dinyatakan bahwa:

الأصل في الأشياء الإباحة حتى يدل الدليل على التحريم

“*Hukum asal dari sesuatu adalah mubah sampai ada dalil yang melarangnya (memakruhkannya atau mengharamkannya)*”. (Imamas-Suyuthi, dalam al-Asyba' wan Nadhoir: 60)²

Syeikh Musthafa Al-Bugha dalam kitabnya mengatakan bahwa semua permainan yang dibangun atas dasar berfikir dan strategi hukumnya boleh.

¹ Al-Imam Abul Husain Muslim bin al-Hajjaj al-Qusyairi an-Naisaburi, Shahih Muslim, no. 6967, *Kitab At-Taubah, Bab: Keutamaan Merutinkan Dzikir, Merenungi Perkara-Perkara Akhirat Dan Al-Muraqabah Serta Kebolehan Meninggalkan Yang Demikian Pada Sebagian Waktu Dan Berurusan Dengan Dunia.* (Riyadh: Daar As-salam, 2000). 1192.

² Dedi Supriadi, *Ushul Fiqh Perbandingan*, 1st ed. (Bandung: CV Pustaka Setia, 2014). 41

Namun kebolehan tersebut memiliki konsekuensi pada hukum mubah atau makruh tergantung bagaimana keadaan pemain dan dampak yang terjadi kepada pemainnya.³

Dari pernyataan tersebut dapat dipahami bahwasannya bermain game online hukumnya adalah boleh, namun kebolehan tersebut bergantung pada keadaan dan dampak yang terjadi pada pemain game tersebut. Jika bermain game online dilakukan secara terus menerus dan menjadikan terbelakainya kewajiban, menjadikannya pemalas dan menimbulkan efek negatif lainnya maka status hukumnya berubah menjadi haram.

Sebagaimana pengalaman yang sudah dilalui oleh Ilham, dia bertutur bahwa :

“saya berusaha untuk mencari penghasilan tambahan melalui game slot online. Kebiasaan tersebut terus dilakukan sampai sekarang. Ilham sendiri menyadari adanya dampak negatif yang diterimanya akibat kecanduan permainan game slot online tersebut”

Syeikh musthafa Al-Bugha menjelaskan dalam kitabnya:

وَلَيْبَ أَنْ هَلْ يَخْلُو مِنْ هَذِهِ أَلْعَابِ الشَّطْرَنْجِ، فَهُوَ قَائِمٌ
عَلَى تَشْغِيلِ الذَّهْنِ، وَتَحْرِيكِ الْعَقْلِ وَالْفِكْرِ عَنِ الْفَائِدَةِ لِلذَّهْنِ، فَإِنْ عَكَفَ عَلَيْهِ زِيَادَةً
عَمَّا تَقْتَضِيهِ هَذِهِ الْفَائِدَةُ، نَهَوَ مَكْرُوهُ، نَأْنِ زَادَ عَكْوُوهُ حَتَّى نُوتِ

بسببه بعض الواجبات عاد محرما

“Diantara permainan ini adalah permainan catur yang selalu menyibukkan hati dan megasah akal pikiran, sehingga catur dikategorikan memiliki faeda bagi hati dan akal. Jika seseorang disibukkan oleh permainan catur tersebut sampai melebihi kadar faedahnya maka hukumnya makruh. Namun, jika terlal disibukkan hingga berdampak menggugurkan Sebagian kewajiban mak hukumnya menjaadi haram”⁴

³ Dr. Musthafa Al-Khin and Dr. Musthafa Al-Bugha Ali As-Syarbaji, *Al-Fiqhul Al- Manhaji 'alaa Madzahib Imam Syafi'i* (Beirut: Daarul Qalam, 1992). 166

⁴ Ibid

Syeikh Wahbah Zuhaili juga memberikan pandangan dalam kitabnya, beliau menjelaskan;

وإن أدى السهر على أن إدمان على الكمبيوتر ضار جدا للعقل والنظر فيه
 يضغف الحواس والخير في الاعتدال الكومبيوتر إلى تضيق. فريضة الصالة
 كالصباح وغيره صار السهر حراما

“Sesungguhnya kecanduan pada komputer sangat berbahaya bagi akal, melihatnya pun dapat melemahkan panca indra, sedangkan yang baik adalah menggunakannya secara proporsional. Apabila seseorang begadang di depan computer hingga menyebabkan terbelakainya shalat fardhu seperti shalat subuh dan yang lainnya maka hukumnya adalah haram.”⁵

Dari penjelasan di atas dapat dipahami bahwasannya hukum bermain game online bergantung kepada pemain serta game yang dimainkannya, tidak semua bentuk hiburan mendapatkan tempat dalam agama Islam. Islam hanya memperbolehkan jenis-jenis hiburan yang di dalamnya terdapat unsur-unsur yang tidak merusak tujuan-tujuan daripada syariat. Yusuf al-Qaradawi dalam bukunya *Fiqh al-Lahwi wa al-Tarwihi* menyebutkan jenis-jenis hiburan yang atau permainan yang dilarang dalam agama Islam, yaitu:

1. Permainan atau hiburan yang mengandung unsur bahaya, seperti tinju, karena di dalamnya terdapat unsur menyakiti badan sendiri dan orang lain.
2. Permainan atau hiburan yang menampilkan fisik dan aurat wanita di depan laki-laki bukan mahramnya, seperti renang dan gulat.
3. Permainan atau hiburan yang dilakukan secara berlebih-lebihan.
4. Permainan atau hiburan yang menyakiti binatang, seperti menyabung ayam.
5. Permainan atau hiburan yang mengandung unsur judi.

⁵ Dr. Wahbah Zuhaili, *Fatawa Al-Mu'asshiroh* (Beirut: Daarul Fikr, 2003). 20

6. Permainan atau hiburan yang melecehkan atau menghina orang atau kelompok lain.
7. Permainan atau hiburan yang dilakukan secara berlebih-lebihan⁶

B. Tinjauan Hukum Islam Terhadap Nafkah Yang Dihasilkan Dari Game Online

Hukum asal dari Permainan daring (online game) atau yang secara populer disebut game online adalah boleh, selagi tidak ada illat (alasan dasar) keharaman yang menjadikan game online itu berubah menjadi alat malahi. Alat malahi sering juga disebut dengan istilah alat al-lahwi, yaitu alat yang ditujukan semata untuk bersenda-gurau sehingga melalaikan penggunaanya dari berdzikir kepada Allah subhanahu wata'ala.

Salah satu makna dzikir dalam hal ini adalah shalat, sehingga pengertian dari alat al-lahwi sebagai yang diharamkan karena dapat melalaikan dari dzikir, dalam praktiknya adalah melalaikan diri dari kewajiban shalat. Dengan demikian, maka status hukum “fisik aplikasi” game online bisa disebut sebagai alat al-malahi sehingga haram menggunakannya atau mengunduhnya, jika aplikasi tersebut membuat penggunaanya menjadi lalai dari shalat. Jika tidak melalaikan, maka bukan termasuk alat malahi. Jika tidak menjadi alat malahi, maka termasuk alat yang bersifat mubah sehingga dapat dimanfaatkan secara mubah.

Namun game online yang pada awalnya bersifat mubah, seiring waktu muncul dengan berbagai variasi dan dalam bergama bentuk yang mengandung unsur taruhan atau perjudian di dalamnya, hingga sampai pada keadaan dimana game tersebut dijadikan sebagai ladang untuk mendapatkan hasil sampingan selain pekerjaan yang utama, atau bahkan ada yang menjadikannya sebagai pekerjaan utama.

⁶ Tim Fatwa Majelis Tarjih dan Tajdid Muhammadiyah, “Fatwa Majelis Tarjih Dan Tajdid Muhammadiyah Tentang Hukum Bermain Game Online,” Suara Muhammadiyah, 2011, <http://tarjihmuhammadiyah.blogspot.com/2014/07/hukum-bermain-game-online.html>.

Rahman misalnya membeberkan Alasan utama terus memainkan game tersebut adalah karena faktor ekonomi. Ia menginginkan penghasilan tambahan yang bisa diperoleh untuk menafkahi keluarganya. Hal ini juga yang disampaikan oleh Adiyang juga tertarik untuk ikut serta memainkan game tersebut. alasannya sama, ia ingin memperoleh penghasilan tambahan untuk biaya hidup.

Setelah dilakukan penelitian terhadap berbagai jenis game yang menyediakan keuntungan penghasilan dapat disimpulkan bahwa permainan tersebut termasuk dalam jenis permainan yang haram untuk dilakukan. Wawancara dengan para pelaku juga dengan sadar mengakui adanya unsur perjudian di dalam permainan tersebut, Di samping karena dampak-dampak negatif yang ditimbulkan juga ditemukannya unsur perjudian yang sangat jelas di dalamnya. Kiranya perlu mendapatkan penegasan tersendiri di sini, bahwa game dengan nama adalah salah satu jenis game yang haram untuk dimainkan. Di dalamnya unsur perjudian sangat terang benderang.

Dari berbagai hasil yang ditemukan, bahwa kebanyakan orang yang kemudian sampai kecanduan bermain game online, berawal dari adanya interkasi yang dilakukan oleh lingkungan sekitar, khususnya teman. Mereka tergiur dengan hasil yang didapatkan oleh teman-teman mereka yang bermain game online tersebut. Salah satunya diungkapkan oleh Rahman yang merupakan seorang pegawai bengkel, ia pertama kali mengenal game slot online melalui teman-temannya yang banyak memainkan game tersebut. Juga oleh Bapak Saiful, menuturkan perjumpaan pertama kali dengan game slot online melalui lingkungan kerjanya. Rekan-rekannya banya yang memainkan game tersebut.

Berdasarkan uraian penjelasan dari masyarakat yang bermain game online tersebut, bahwa banyak dari mereka yang terpengaruh oleh lingkungan skitar, sehingga menuntut mereka untuk ikut serta memainkan game slot tersebut. meskipun permainan tersebut ada yang hanya memakai akun demo, namun

kebanyakan justru menandatangani uang taruhan ke akun dengan tujuan agar bisa naik beberapa kali lipat dibanding dengan modal awal.

Para pemain game online tersebut sebetulnya menyadari bahwa mereka mengalami kecanduan sekaligus menyadari akan akan keharaman dari hasil yang didapatkan melalui game yang terdapat unsur perjudiannya tersebut. Menurut Rian game slot online tidaklah baik untuk dijadikan sebagai sumber penghasilan atau lebih-lebih digunakan untuk menafkahi keluarga. Karena baginya ada unsur perjudian yang terdapat di dalamnya. Dampak yang dirasakan pun banyak negatifnya daripada hal yang berbau positif. Ia meskipun sebagai pemain dalam game tersebut, menyadari ada hal salah terdapat dalam game tersebut. Hal yang sama juga di rasakan oleh Adi, yang secara jujur mengatakan bahwa hasil yang diperoleh dari game slot online tersebut juga digunakan sebagai pemberian nafkah keluarga. Namun dia secara sadar mengetahui jika game slot online tersebut bisa masuk dalam kategori yang dilarang.

Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa ada beberapa faktor yang melatarbelakangi pelaku melakukan game slot online antara lain faktor ekonomi, psikologis, keluarga, lingkungan dan pertemanan. Kemudian dampak yang ditimbulkan dari judi slot online ini mengungkapkan mengenai dua aspek dimana dalam aspek ekonomi para pelaku mengharapkan penghasilan tambahan dari bermainnya game slot online membuat para pelaku terus bermain game slot online.

Beberapa laporan juga menyebutkan bahwa permainan ini telah banyak mengakibatkan para pecandunya menjadi kehilangan akal sehat. Oleh karenanya, game dan permainan yang serupa dengannya, yang memiliki kesamaan illah (kausa hukum), layak dihukumi haram. Haramnya mencari penghasilan melalui game online didasarkan setidaknya pada dua hal, yaitu:

1. Penghasilan dari game online tersebut menyalahi sunnatullah dalam mencari rizki, yaitu dengan melakukan kerja keras serta upaya sekuat

kebutuhan dan skala prioritasnya. Urutan peringkat ini akan terlihat kepentingannya manakala kemaslahatan yang ada pada masing-masing peringkat satu sama lain bertentangan. Dalam hal ini peringkat daruriyat menempati urutan pertama kemudian hajjiyat dan tahsiniyyat. Namun disisi lain dapat dilihat bahwa peringkat ketiga melengkapi peringkat kedua, dan peringkat kedua melengkapi peringkat pertama

Dalam Islam perbuatan pribadi memiliki pertanggung jawaban yang akan diberikan. Perbuatan seseorang tidak boleh bertentangan dengan norma-norma akhlak yang mulia. Jadi budi pekerti yang baik itu tidak bisa dipisahkan dari ajaran agama tidak bisa dipisahkan dari apa yang disebut dengan hukum.

Tujuan-tujuan syariat merupakan sesuatu yang sangat penting bagi kehidupan manusia. Tujuan tersebut menjadi tolak ukur setiap tindakan dan perbuatan yang dilakukan oleh setiap muslim. Tujuan-tujuan syariat tidak hanya terkait dengan ibadah saja, tapi juga menyangkut kegiatan manusia sehari-hari apakah kegiatan tersebut bermanfaat atau tidak karena Islam yang membelenggu ummatnya, namun Islam memberikan ruang yang sangat luas bagi umatnya untuk melakukan hal baik apapun dan bermanfaat bagi dirinya maupun orang banyak.

Jika ditinjau dari tujuan syari'ah bahwa mencari nafkah dengan penghasilan dari game online adalah haram karena bertentangan dengan sumber hukum Islam ataupun hal-hal yang berkaitan dalam permainan game online seperti transaksi jual-beli di game online sering kali terjadi penipuan dan perjudian. Penipuan biasanya dilakukan kepada pemain baru yang ingin membeli sebuah item dari jalur illegal. Untuk mengantisipasi hal ini, GrandMaster atau GM (sebutan bagi penyedia atau operator game) memberlakukan sistem banned (skorsing) kepada character yang dinilai curang atau menipu. Karena itu, dibutuhkan kerjasama antara gamer dengan GM dalam mengantisipasi hal ini. GM akan melakukan banned chard (character) yang melanggar aturan tersebut.

Oleh karenanya, menafkahi keluarga dari penghasilan game online bertentangan dengan tujuan syariat. Sehingga tidak diperbolehkan menafkahi keluarga dari penghasilan sebagai pemain game online yang memiliki unsur perjudian ataupun unsur gharar karena hal tersebut bertentangan dengan tujuan syariat.

C. Aspek Maysir Dalam *Game Online (Slot Online)*

Perjudian bisa dilakukan dalam berbagai bentuk termasuk penggunaan akses internet. Internet yang dikenal sebagai sebuah tempat untuk mencari data-data dalam memenuhi kebutuhan akan kehausan ilmu pengetahuan ternyata kini telah dimanfaatkan oleh pihak-pihak yang tidak bertanggung jawab. Menurut Stephen Hawking, sebagaimana telah dikutip oleh Mahayani Dimitri, internet merupakan *big bang* kedua di dunia, ditandai dengan adanya komunikasi *elektromagnetropis* lewat satelit maupun kabel oleh eksistensi jaringan telepon yang sudah ada dan akan segera didukung oleh ratusan satelit yang sedang dan akan diluncurkan.⁸

Semakin berkembangnya teknologi membuat para penjudi mempunyai seribu cara untuk melakukan tindak pidana tersebut tanpa harus duduk bersama-sama dengan para penjudi lainnya, namun cukup dengan duduk di depan computer maupun *hanphone* dan menggunakan internet mereka sudah bisa melakukan perjudian, bahkan jaringannya sampai keluar negeri. Hal ini jika dibiarkan terus menerus dan tidak ada hukum yang pasti untuk menjerat tindakan pidana ini, maka hal tersebut menjadi seolah melegalkan perjudian yang dilakukan dengan menggunakan elektronik atau “Perjudian Elektronik”.

Melihat pentingnya hukum untuk dapat mengatur hal-hal yang berkaitan dengan *Informasi dan Transaksi Elektronik*, pemerintah segera mengesahkan Undang-Undang ITE (Informasi dan Transaksi Elektronik), yang disahkan pada tahun 2008, dimana pada salah satu pasal, yaitu pasal 27 ayat 2 berbunyi : “Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau

⁸ Mahayani Dimitri, *Menjemput Masa Depan Futuristik dan Rekayasa Masyarakat Menuju Era Global*, (Bandung: Rosda, 2009), 115.

mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian”.⁹

Dalam agama Islam *game* atau permainan menjadi haram ketika ada unsur-unsur haram di dalamnya. Untuk itu, perlu diperhatikan batasan-batasan berikut ini:

1. Memastikan bahwa materi permainan yang disajikan tidak bertentangan dengan prinsip-prinsip pokok dalam agama Islam, baik diranah akidah, akhlak maupun ibadah. Hendaknya *game* tidak bertentangan pula dengan unsur-unsur kebudayaan Islam dan kebudayaan local yang telah mengakar di tengah-tengah masyarakat. Yang harus diperhatikan adalah dewasa ini banyak jenis permainan yang membawa agenda terselubung (*hidden agenda*) dalam merusak moral generasi muda bangsa kita.

2. Hendaknya *game* dimainkan sesuai dengan porsinya, jangan sampai hiburan menyita seluruh waktu, menghalangi dari aktifitas lainnya dan mengambil waktu-waktu belajar serta bekerja. Permainan jangan sampai melalaikan seseorang dari tugas-tugas pokoknya dalam beribadah dan dalam rumah tangga. Selain itu, jangan sampai membuat orang lupa dari yang lebih penting, seperti olahraga fisik untuk menyehatkan badan, dan juga sampai seseorang terjerus dalam kecanduan.¹⁰

Al-Mahali mengatakan bahwa bentuk taruhan yang diharamkan adalah gala sesuatu yang meragukan, antara mungkin dapat untung ataukah malah mengalami kerugian. Menurut Syaikh Muhammad Nawawi dalam kitabnya Syarih Sullam At-Taufiq, penjelasnya sebagai berikut:

وكل ما فيه فومار، حنى لعب الصبيان بالجوز والكعاب

“Dan setiap sesuatu yang yang termasuk taruhan, seperti halnya permainan anak-anak yang menggunakan polo (kemiri) dan ki’ab (permainan dengan tulang paha domba).”¹¹

⁹ Undang-undang ITE (Informatika dan Transaksi Elektronik), pasal 27 ayat (2).

¹⁰ Fatwa Majelis Tarjih dan Tajdid Muhammadiyah Tentang Hukum Bermain Game Online.

¹¹ Syaikh Muhammad Nawawi, Kitab Syarih Sullam al-Taufiq, 74-75.

Dalam kutipan kitab Sullam al-Taufiq di atas menjelaskan bahwa salah satu bagian dari fasal maksiat tangan adalah semua perbuatan atau permainan yang mengandung untung-untungan maupun undian yang didasari oleh nasib para pemainnya. Salah satu contohnya ialah permainan anak-anak jaman dahulu. Permainan dimaksud dalam kitab yaitu permainan yang berupa tulang paha kambing yang ditata sejajar dan berbaris, yang kemudian dilempar dari jauh oleh anak-anak dengan menggunakan tulang yang lain.

Dari keterangan kitab Sullam al-Taufiq di atas bahwasanya permainan yang mengandung untung-untungan (*toh-tohan*) maupun undian yang mengharuskan para pemainnya mengeluarkan barang atau uang hukumnya adalah haram. Dewasa ini permainan seperti itu dinamakan dengan perjudian.

Penjelasan yang lebih gamblang lagi dari isi kitab Sullam al-Taufiq yang didetailkan oleh Abdullah bin Husain bin Thahir Ba'alawi dalam kitabnya Is'ad al-Rafiq pada juz II yaitu:

وكل ما نيه قمار (وصورته المجمع عليها ان تخرج العوصا من
الجانبين مع تكافئهما، وهو المراد من الميسر في لية ووجه حرمة ان كل واحد
متردد بين ان يغلب صاحبه فيفوز فان ينزرد احد الالعبين
باخراج العوض له يأخذ منه ان كان غالبا نال الصرح حرمة ارضا

“(Setiap kegiatan yang mengandung taruhan) bentuk jdi yang disepakati adalah hadiah berasal dari dua pihak disertai kesetaran keduanya. Itulah yang dimaksud al-maisir dalam Al-Qur’an(AlMaidah). Alas an keharamanya adalah masing-masing dari kedua belah pihak masih simpang siur antara mengalahkan lawan dan meraup keuntungan atau dikalahkan dan mengalami kerugian. Jika salah satu pemain mengeluarkan hadiah sendiri untuk diambil darinya bila kalah, san

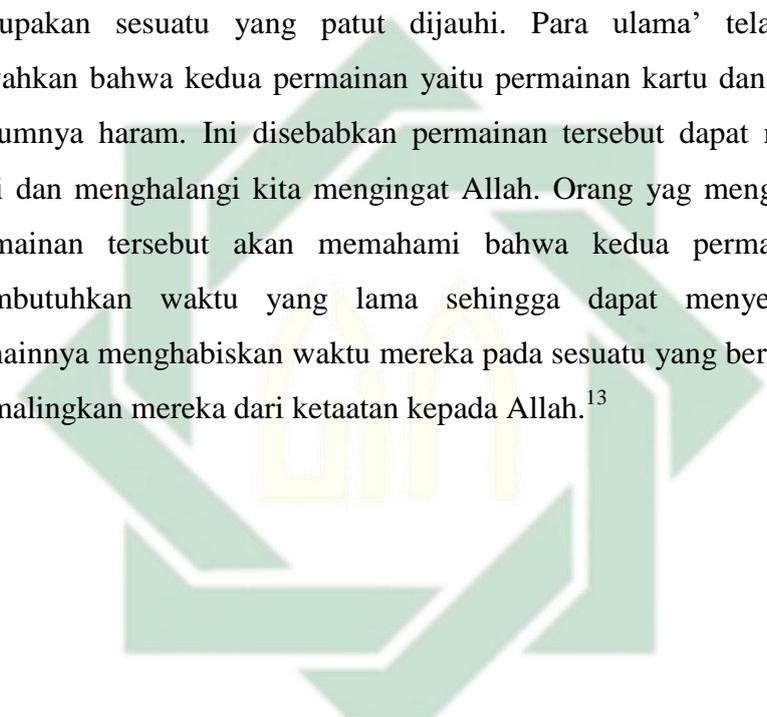
Dalam permainan judi ada candu yang membuat para seseorang yang merasa diuntungkan dan mendapatkan manfaat secara instan dan spontan, sehingga menyebabkan para pemainnya yang melakukan akan terus dan semakin ketagihan yang berdampak ludesnya sebagian harta benda yang ia miliki. Keharaman judi bukan berarti judi tidak ada unsure manfaatnya, melainkan keharaman judi karena medharat dan kerugian yang timbul dari berjudi lebih besar dari pada faedah yang akan diraih.

Perjudian bukan terletak pada permainannya, akan tetapi terletak pada unsur taruhan dan untung-untungan antar pesertanya. Sehingga berdampak pada keuntungan seseorang hanya dirasakan oleh salah satu pihak saja, sedangkan pihak yang lain akan mengalami kerugian, akan berakibat munculnya rasa marah dari pihak yang dirugikan, seperti halnya permainan yang dalam hal ini menjadi kajian yang dibahas.

Dalam permainan seperti halnya penjelasan di atas, permainan yang mengundi nasib dan bertaruh untuk merebutkan kemenangan. Dalam kajian ini, maka permainan sejatinya mengandung unsur untung-untungan, apalagi di dalamnya mengandung taruhan bagi para pihak yang memperlakukan *game* tersebut. *Game* ini membuat para pelakunya menjadi ketagihan alias kecanduan. Buktinya mereka rela menggunakan waktu yang seharusnya bisa dimanfaatkan dengan hal yang positif justru digunakan untuk bermain permainan ini. Selain itu, mereka yang sangat hobi bermain, seakan-akan menjadikan permainan ini untuk menjadi salah satu mata pencaharian sampingan, bahkan juga bisa menjadi pekerjaan utama mereka. Tanpa harus bersusah payah bekerja dengan cara yang baik dan halal, justru memanfaatkan permainan judi ini.

Berdasarkan faktor tersebut penulis melihat hukum permainan lebih dekat kepada makruh. Namun jika dibumbui dengan adanya taruhan, permainan ini menjadi perjudian yang diharamkan, termasuk pula bila dimainkannya secara berlebihan sehingga melalaikan yang bersangkutan dari kewajiban-kewajiban agama maupun duniawi.

Dalam fatwa-fatwa terkini, Syaikh Abdul Aziz bin Abdullah bin Baz mengatakan, bahwa tidak boleh bermain kartu meskipun tanpa bertaruh karena pada hakikatnya permainan tersebut membuat kita lalai untuk mengingat Allah dan melalaikan shalat, walaupun sebagian orang menduga atau menganggap bahwa permainan itu tidak menghalangi dzikir dan shalat. Selain itu, permainan tersebut merupakan sarana untuk berjudi yang merupakan sesuatu yang patut di jauhi. Para ulama' telah menggaris bawahkan bahwa kedua permainan yaitu permainan kartu dan catur tersebut hukumnya haram. Ini disebabkan permainan tersebut dapat membuat kita lalai dan menghalangi kita mengingat Allah. Orang yang mengetahui bentuk permainan tersebut akan memahami bahwa kedua permainan tersebut membutuhkan waktu yang lama sehingga dapat menyebabkan para pemainnya menghabiskan waktu mereka pada sesuatu yang bermanfaat selain memalingkan mereka dari ketaatan kepada Allah.¹³



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

¹³ Abdul Aziz, *Fatwa-Fatwa terkini Jilid 3, terj.* Amir Hamzah, (Jakarta: Darul Haq, 2004), 122-123.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

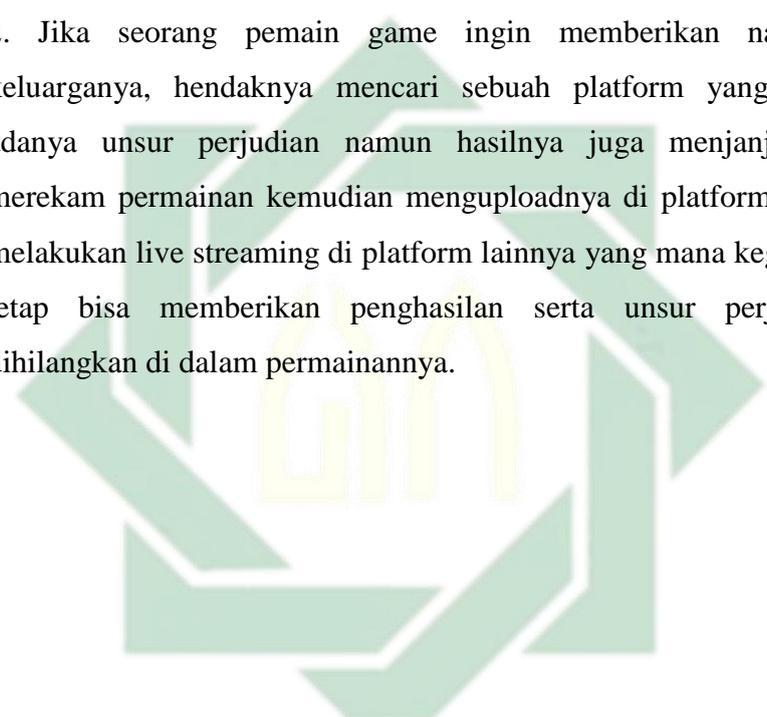
Adapun yang bisa ditarik kesimpulan dari seluruh penjelasan dalam skripsi ini, dari awal sampai terakhir :

1. Hukum Game Online. Islam sesungguhnya adalah agama yang sangat menghormati realitas obyektif dan realitas konkrit yang terdapat pada diri manusia dan disekitarnya. Ketika manusia menyukai keindahan, kecantikan, ketampanan, kelezatan, dan kemerduan, Islam kemudian menghalalkannya, dengan syarat hal tersebut didapatkan dengan cara yang baik dan dilakukandengan cara yang benar. Dapat dipahami bahwasannya bermain game online hukumnya adalah boleh, namun kebolehan tersebut bergantung pada keadaan dan dampak yang terjadi pada pemain game tersebut. Jika bermain game online dilakukan secara terus menerus dan menjadikan terbengkalainya kewajiban, menjadikannya pemalas dan menimbulkan efek negatif lainnya maka status hukumnya berubah menjadi haram.
2. Hukum pemberian nafkah dalam pandangan hukum Islam yang diberikan pada keluarga dari hasil bermain game online tersebut disandarkan pada bagaimana cara mendapatkannya. Jika permainan game online tersebut terdapat unsur perjudian ataupun pemain game online berlebihan dalam memainkan game tersebut sehingga menimbulkan mudharat bagi diri sendiri maupun keluarganya maka nafkah yang didapatkan dan diberikan kepada keluarganya berubah status menjadi haram. Namun, jika dari bermain game online tersebut tidak terdapat unsur perjudian ataupun menimbulkan mudharat lainnya maka bermain game online tersebut mubah dan nafkah yang diberikan kepada keluarganya dari hasil bermain game online menjadi halal.

B. Saran

Adapun saran yang diberikan berdasarkan hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Diharapkan seorang pemain game online mampu mengatur waktunya dengan baik demi mencapai kemaslahatan bagi diri dan keluarganya
2. Jika seorang pemain game ingin memberikan nafkah kepada keluarganya, hendaknya mencari sebuah platform yang menghindari adanya unsur perjudian namun hasilnya juga menjanjikan, seperti merekam permainan kemudian menguploadnya di platform youtube atau melakukan live streaming di platform lainnya yang mana kegiatan tersebut tetap bisa memberikan penghasilan serta unsur perjudian dapat dihilangkan di dalam permainannya.



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

Daftar Pustaka

- Aziz, Abdul. *Fatwa-Fatwa terkini Jilid 3*, terj. Amir Hamzah. Jakarta: Darul Haq, 2004
- Anhar. *Panduan Bijak Belajar Internet Untuk Anak*. Jakarta: Adamsains, 2010.
- Bari, Ibnu Abdul. *Tadabbur kisah qurani*. Grogol: Pustaka Arafah, 2020.
- Burke, Peter. *Sejarah Dan Teori Sosial*, Terj, Mestika Zed Dan Zulfahmi. Jakarta: Yayasan Orbo Indonesia. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia, 2001.
- Depag RI. *Al-Quran Dan Terjemahannya*. Bandung: CV Gema Risalah Press. 1993.
- Djiwandono, Sri Esti Wuryani. "*Psikologi Pendidikan*". Jakarta: Grasindo, 2008.
- Djamil, Fathurrahman. *Filsafat Hukum Islam*. Ciputat: Logos Wacana Ilmu 1997.
- Effendi, Satria. *Problematika Hukum Keluarga Islam Kontemporer (Analisis Yurisprudensi dengan pendekatan Ushuliyah)*. Jakarta: Kencana, 2004.
- Fakultas Syari'ah IAIN Sunan Ampel Surabaya. Petunjuk Teknis Penulisan Skripsi. Surabaya, Fakultas Syari'ah. 2014
- Djamil, Fathurrahman. *Filsafat Hukum Islam*. Ciputat: Logos Wacana Ilmu 1997.
- Ghamidi, Ali Sa'id. *Fiqh Wanita*. Solo: Aqwam, 2016.
- Hartoko, Alfa. *You Won: Menang, Pahami, Cheat Dan Dapat Duit Lewat Game Online*. Yogyakarta: Pustaka Grhatama, 2010.
- Harimintadji, dkk. *Nganjuk dan sejarahnya*. Nganjuk: Yayasan Salepuk, 2003.
- Izzat, Hibbah Rauf. *Wanita Dan Politik: Pandangan Islam*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 1997.
- Hafizh Dkk Dasuki, "*Alqur'an Dan Tafsirnya Jilid X*" (Yogyakarta: PT. Dana Bhakti Wakaf, 1991).
- Hosen, Ibrahim. *Bunga Rampai Dari Percikan Filsafat Hukum Islam*, Yayasan Institut Ilmu Alquran. Jakarta: Yayasan Institut Ilmu Al-Qur'an, 1997.
- Jhon M.Echols dan Hasan Sadily. *Kamus Inggris Indonesia*. Jakarta: PT Gramedia Utama, 2010.
- John C Beck and Mitchell Wade. *Gamers Juga Bisa Sukses*, Grasindo. Jakarta: Pt. Grasindo, 2007.

- Kisyik, Abdul Hamid. *Bimbingan Islam untuk Mencapai Keluarga Sakinah*. Bandung: PT Mizan Pustaka, 2005.
- Kartiko Adi Nugroho. *Fenomena Judi Slot Online Sebagai Trend Mahasiswa*. Jurnal Revolusi Indonesia, Vol 2 No 5. 2022
- Lasykar Amin. *"Bermain Game Online Sebagai Nafkah Keluarga Pada Masa Pandemi Covid-19 Prespektif Hukum Islam"*. Universitas Islam Indonesia, 2021
- Majelis Tarjih dan Tajdid Muhammadiyah. *"Tentang Hukum Bermain Game Online"* tgl 27 Mei, 2011.
- Mila Puspita. "skripsi yang berjudul "Perspektif Hukum Islam Terhadap Jual Beli Chip Pada Game Online Higgs Domino. IAIN Bengkulu, 2021.
- Musthafa Al-Khin and Dr. Musthafa Al-Bugha Ali As-Syarbaji. *Al-Fiqhul Al-Manhaji 'alaa Madzahib Imam Syafi'i*. Beirut: Daarul Qalam, 1992.
- Mahayani Dimitri. *Menjemput Masa Depan Futuristik dan Rekayasa Masyarakat Menuju Era Global*. Bandung: Rosda, 1992.
- Muhammad Salim Bafadhal. T.t. *Is'ad al-Rafiq Syarh Sullam at-Taufiq*, Juz II. Indonesia: Dar Ihya Al-Kutub Al-,Arabiyah.
- Mufidah Ch. *"Paradigma Gender (Cet. 2, Malang"*. Malang: Bayumedia Publishing, 2004.
- M Arifin Susanto. *"Tinjauan Hukum Islam Terhadap Pemenuhan Nafkah Keluarga Pernikahan Usia Dini"*. IAIN Ponorogo, 2020.
- Muhammad Nashiruddin Al-Albani. *Shahih Sunan Tirmidzi* juz 1, terj. Ahmad Yuswaji. Jakarta: Pustaka Azzam, 2007.
- Muhammad abduh tuasikal, meninggalkan shalat itu kafir, <https://rumaysho.com/16843-ingat-meninggalkan-shalat-itu-kafir.html>. Diakses pada 06 Maret 2023
- Mohammad Daud Ali. *Hukum Islam: Pengantar Ilmu Hukum dan Tata Hukum Islam di Indonesia*. Jakarta: Radja Grafindo Pers, 1998.
- Fuad, Muhammad. *Fiqh Wanita Lengkap*. Jombang: Lintas Media, 2007.
- Mardani. *Hukum Perkawinan Islam Di Dunia Modern*. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2011

- Quraish Shihab. *Tafsir Al-Mishbah: Pesan, Kesan dan Keserasian Al-Qur'an*. Jakarta: Lentera Hati, 2002.
- Qaimi, Ali. *Menggapai Langit Masa Depan Anak, Cahaya*. Bogor: Cahaya, 2002.
- Reviandhika, "Sejarah dan Perkembangan Game Online", <https://reviandhika95.wordpress.com/2012/10/12/sejarah-dan-perkembangan-game-online/>, di akses pada tanggal 20 Maret pukul 18.35 WIB.
- Supriadi, Dedi. *Ushul Fiqh Perbandingan, 1st ed.* Bandung: CV Pustaka Setia. 2014
- Syaikh Hasan Ayyub. *Panduan Keluarga Muslim*. Jakarta: Cendekia Sentra Muslim, 2005.
- Subky, Ali Yusuf. *Membangun Surga dalam Keluarga*, Terj. Fathurrahman. Jakarta: Senayan Abadi Publishing, 2005
- Subhan, Zaitunah. *Membina Keluarga Sakinah*. Yogyakarta: PT LKiS Pelangi Aksara, 2004.
- Sarwat, Ahmad, penjelasan ulama soal hukum bermain gameonline, <https://www.republika.co.id/berita/qzd6n3430/penjelasan-ulama-soal-hukum-bermain-game-online>. Diakses pada 13 Maret 2023
- Syarifuddin, Amir. *Hukum Perkawinan Islam di Indonesia*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Rasyid, Sulaiman. *Fiqh Islam*, Cet ke-56. Bandung: Sinar Baru Al-Gesindo, 2012.
- Sandu Siyoto dan Ali Sodik. *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media, 2015.
- Tihami dan Sahrani. *Fikih Munakahat Kajian Afaikih Nikah*. Jakarta: Rajawali Pers, 2013.
- Undang-undang Republik Indonesia Nomor 1 Tahun 1974 Tentang Perkawinan. pasal 34
- Undang-undang ITE (Informatika dan Transaksi Elektronik), pasal 27 ayat (2).
- Wahbah Az-Zuhaili. *Fiqh Islam Wa Adillatuhu*, jilid 10. Jakarta: Gema Insan, 2010

Wahbah Zuhaili. *Fatawa Al-Mu'asshiroh*. Beirut: Daarul Fikr, 2003.

Yusuf Al-Qaradhawi. *Fiqih Hiburan*, terj. Dimas Hakamsyah, ed. Muhammad Ihsan, cet. I. t.t. : Pustaka Al-Kautsr, 2005.

Zahrah, Abu. *al-Ahwal al-Syakhsiyah*. al-Qahirah: Dar al-Fikr al-Arabi, 1957.



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A