

**PANDANGAN MAHASISWA FAKULTAS ILMU
AGAMA ISLAM UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
TERHADAP *GAME ONLINE* PUBG DALAM HUKUM
ISLAM**



Oleh:

Mardiah Paputungan

NIM: 16421036

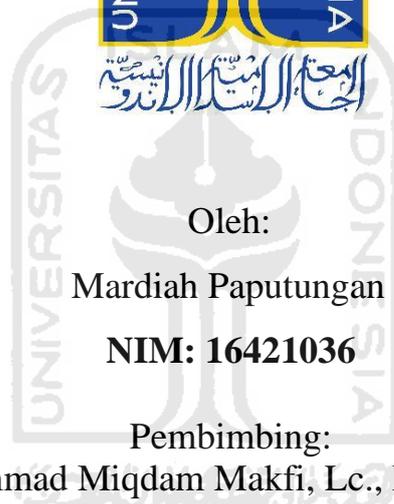
SKRIPSI

Diajukan Kepada
Program Studi Hukum (Ahwal Syakhshiyah) Jurusan Studi Islam
Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia
Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Hukum

YOGYAKARTA

2021

**PANDANGAN MAHASISWA FAKULTAS ILMU
AGAMA ISLAM UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
TERHADAP *GAME ONLINE* PUBG DALAM HUKUM
ISLAM**



Oleh:

Mardiah Paputungan

NIM: 16421036

Pembimbing:

Muhammad Miqdam Makfi, Lc., MIRKH

SKRIPSI

Diajukan Kepada
Program Studi Hukum (Ahwal Syakhshiyah) Jurusan Studi Islam
Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia
Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Hukum

YOGYAKARTA

2021

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Mardiah Paputungan
Nim : 16421036
Program Studi : Hukum Keluarga (Ahwal Syakhshiyah)
Fakultas : Ilmu Agama Islam
Judul Skripsi : Pandangan Mahasiswa Fakultas Ilmu Agama Islam
Universitas Islam Indonesia Terhadap *Game Online* PUBG
Dalam Hukum Islam

Dengan ini menyatakan bahwa hasil penulisan Skripsi ini merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata dikemudian hari penulisan Skripsi ini merupakan hasil plagiasi atau penjiplakan terhadap karya orang lain, maka saya bersedia mempertanggungjawabkan sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan tata tertib yang berlaku di Universitas Islam Indonesia.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tidak dipaksakan.

Yogyakarta, 18 Januari 2021

4 Jumadil Akhir 1442

Yang Menyatakan,



Mardiah Paputungan

HALAMAN PENGESAHAN



FAKULTAS
ILMU AGAMA ISLAM

Gedung K.H. Wahid Hasyim
Kampus Terpadu Universitas Islam Indonesia
Jl. Kalurang km 14,5 Yogyakarta 55584
T. (0274) 898444 ext. 4511 / (0274) 898462
F. (0274) 898463
E. fiail@uii.ac.id
W. fiail.uui.ac.id

PENGESAHAN

Skripsi ini telah dimunaqasyahkan dalam Sidang Panitia Ujian Program Sarjana Strata Satu (S1) Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia Program Studi Ahwal Al-Syakhshiyah yang dilaksanakan pada:

Hari : Rabu
Tanggal : 24 Februari 2021
Nama : MARDIAH PAPUTUNGAN
Nomor Mahasiswa : 16421036
Judul Skripsi : Pandangan Mahasiswa Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia terhadap Game Online PUBG dalam Hukum Islam

Sehingga dapat diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu (S1) Ahwal Al-Syakhshiyah pada Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia Yogyakarta

TIM PENGUJI:

Ketua

Dr. Drs. Sidik Tono, M.Hum

(.....)

Penguji I

Dr. H. Tamyiz Mukharrom, MA

(.....)

Penguji II

Muhammad Najib Asyrof, S.Pd.I., Lc., M.Ag.

(.....)

Pembimbing

Muhammad Miqdam Makfi, Lc., MIRKH.

(.....)

Yogyakarta, 24 Februari 2021

Dekan,




Dr. H. Tamyiz Mukharrom, MA,

HALAMAN NOTA DINAS

Hal : **Skripsi**

Kepada Yth. : **Dekan Fakultas Ilmu Agama Islam**

Universitas Islam Indonesia

Di-Yogyakarta

Assalamu 'alaikum wr. wb.

Berdasarkan penunjukan Dekan Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia dengan surat Nomor: 1376/Dek/60/DAATI/FIAI/I X/2020 atas tugas kami sebagai pembimbing skripsi Saudara:

Nama Mahasiswa : Mardiah Paputungan

Nomor Mahasiswa : 16421036

Mahasiswa Fakultas Ilmu Agama Islam, Universitas Islam Indonesia

Jurusan/Prodi : Hukum Keluarga (Ahwal Syakhshiyah)

Tahun Akademik : 2020/2021

Judul Skripsi : **Pandangan Mahasiswa Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia Terhadap *Game Online* PUBG Dalam Hukum Islam**

Setelah kami teliti dan kami adakan perbaikan seperlunya, akhirnya kami berketetapan bahwa skripsi Saudara tersebut di atas memenuhi syarat untuk diajukan ke sidang munaqasah Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia.

Demikian semoga dalam waktu dekat bisa di munaqasahkan, dan bersama ini kami kirimkan 4 (empat) eksemplar Skripsi dimaksud.

Wassalaamu 'alaikumussalaam wr, wb.

Dosen Pembimbing Skripsi



Muhammad Miqdam Makfi, Lc., MIRKH

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

FAKULTAS ILMU AGAMA ISLAM

HALAMAN PERSETUJUAN BIMBINGAN

Yang bertanda tangan dibawah ini Dosen Pembimbing Skripsi, yang menerangkan dengan sesungguhnya bahwa:

Nama Mahasiswa : Mardiah Papatungan

Nomor Mahasiswa : 16421036

Judul Skripsi : **Pandangan Mahasiswa Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia Terhadap *Game Online* PUBG Dalam Hukum Islam**

Bahwa berdasarkan proses dan hasil bimbingan selama ini. Serta dilakukan perbaikan, maka yang bersangkutan dapat mendaftarkan diri untuk mengikuti munaqasah Skripsi pada Program Studi Hukum Keluarga (Ahwal Syakhshiyah) Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia.

Dosen Pembimbing Skripsi



Muhammad Miqdam Makfi, Lc., MIRKH

PERSEMBAHAN

Kupersembahkan Skripsi ini kepada Almamater tercinta Universitas Islam Indonesia terkhusus kepada kedua orang tuaku, kakak dan keluarga tercinta yang hingga pada saat ini selalu memberikan motivasi. Sebuah karya kecil yang dapat ku persembahkan untuk kalian.



MOTTO

وَابْتَغِ فِيمَا آتَاكَ اللَّهُ الدَّارَ الْآخِرَةَ وَلَا تَنْسَ نَصِيبَكَ مِنَ الدُّنْيَا وَأَحْسِنْ كَمَا
أَحْسَنَ اللَّهُ إِلَيْكَ وَلَا تَبْغِ الْفُسَادَ فِي الْأَرْضِ إِنَّ اللَّهَ لَا يُحِبُّ الْمُفْسِدِينَ

Artinya: Carilah pahala akhirat lewat larunia yang diberikan Allah kepadamu, dan jangan lupa bagianmu dari kehidupan dunia dan berbuatbaiklah (kepada orang lain) sebagaimana Allah telah berbuat baik kepadamu, dan janganlah menimbulkan kerusakan di bumi. Allah sungguh tidak senang kepada orang-orang yang menimbulkan kerusakan.”¹



¹H. Zaini Dahlan, *Al-Qur'an dan Terjemahan UII* (Yogyakarta: UII Press, 1999),700

PEDOMAN TRANSLITERASI

ARAB-LATIN

Sesuai dengan SKB menteri Agama RI, Menteri Pendidikan dan Menteri
Kebudayaan RI

No. 158/1987 dan No. 0543b/U/1988

Tertanggal 22 Januari 1988

I. Konsonan Tunggal

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	tidak dilambangkan	tidak dilambangkan
ب	Bā'	b	-
ت	Tā	t	-
ث	Sā	ṣ	s (dengan titik di atas)
ج	Jīm	j	-
ح	Hā'	ḥa'	h (dengan titik di bawah)
خ	Khā'	kh	-
د	Dāl	d	-
ذ	Zāl	z	z (dengan titik di atas)
ر	Rā'	r	-
ز	Zā'	z	-
س	Sīn	s	-
ش	Syīn	sy	-
ص	Sād	ṣ	s (dengan titik di bawah)
ض	Dād	ḍ	d (dengan titik di bawah)
ط	Tā'	ṭ	t (dengan titik di bawah)
ظ	Zā'	ẓ	z (dengan titik di bawah)
ع	'Aīn	'	koma terbalik ke atas
غ	Gāīn	g	-
ف	Fā'	f	-
ق	Qāf	q	-
ك	Kāf	k	-
ل	Lām	l	-
م	Mīm	m	-
ن	Nūn	n	-
و	Wāwu	w	-
ه	Hā'	h	-
ء	Hamzah	'	Apostrof
ي	Yā'	y	-

II. Konsonan Rangkap karena Syaddah ditulis rangkap

Tabel 0.2 Transliterasi Konsonan Rangkap karena Syaddah ditulis rangkap

مَدَد عَتَم	ditulis	<i>muta 'addidah</i>
مَدَد ع	ditulis	<i>'iddah</i>

III. Ta' Marbutah di akhir kata

a. Bila dimatikan tulis *h*

Tabel 0.3 Transliterasi Bila dimatikan tulis *h*

مَكْح	Ditulis	<i>Hikmah</i>
مَكْح	Ditulis	<i>Jizyah</i>

(ketentuan ini tidak diperlukan, bila kata-kata arab yang sudah terserap ke dalam Bahasa Indonesia, seperti zakat, salat dan sebagainya, kecuali bila dikehendaki lafal aslinya)

b. Bila *ta' marbutah* diikuti dengan kata sandang “al” serta bacaan kedua itu terpisah, maka ditulis dengan *h*

ءايلولا اقمارك	Ditulis	<i>karāmah al-auliyā'</i>
----------------	---------	---------------------------

c. Bila *ta' marbutah* hidup atau dengan harakat, fathah, karsah dan dammah ditulis *t*

ءاكز رطفا	Ditulis	<i>zakāt al-ḥitr</i>
-----------	---------	----------------------

IV. Vokal Pendek

-----	<i>Fathah</i>	Ditulis	A
-----	<i>Kasrah</i>	Ditulis	I
-----	<i>Dammah</i>	Ditulis	U

V. Vokal Panjang

1.	<i>fathah + alif</i>	Ditulis	<i>Ā</i>
	فِيلِهَاج	Ditulis	<i>jāhiliyah</i>
2.	<i>faḥah + ya' mati</i>	Ditulis	<i>Ā</i>
	سَنَت	Ditulis	<i>tansā</i>
3.	<i>kasrah + ya' mati</i>	Ditulis	<i>ī</i>
	رَكْمِي	Ditulis	karim
4.	<i>dammah + wawu mati</i>	Ditulis	<i>Ū</i>
	رَفْضُو	Ditulis	furūḍ

VI. Vokal Rangkap

1.	fathah + ya'mati	Ditulis	<i>Ai</i>
	مكيب	Ditulis	<i>bainakum</i>
2.	Fathah + wawu mati	Ditulis	<i>Au</i>
	لوق	Ditulis	<i>qaul</i>

VII. Vokal Pendek yang berurutan dalam satu kata dipisahkan dengan apostrof

متناً	ditulis	<i>a'antum</i>
ت دعا	ditulis	<i>u'iddat</i>
مترکش نئل	ditulis	<i>la'insyakartum</i>

VIII. Kata Sandang *Alif + Lam*

a. Bila diikuti huruf *Qomariyy*

نارقالا	Ditulis	<i>al-Qur'ān</i>
سابقلا	Ditulis	<i>al-Qiyās</i>

b. Bila diikuti huruf *Syamsiyyah* ditulis dengan menggunakan huruf *Syamsiyyah* yang mengikutinya, serta menghilangkan huruf l (el)-nya

ءامسل ا	Ditulis	<i>as-Samā'</i>
سمشل ا	Ditulis	<i>asy-Syam</i>

IX. Penulisan kata-kata dalam rangkaian kalimat

Ditulis menurut bunyi atau pengucapannya

ضورؤل انوذ	Ditulis	<i>Zawi al-furūd</i>
قتسل الها	Ditulis	<i>ahl as-Sunnah</i>

ABSTRAK

PANDANGAN MAHASISWA FAKULTAS ILMU AGAMA ISLAM UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA TERHADAP *GAME ONLINE* PUBG DALAM HUKUM ISLAM

Mardiah Paputungan

Game Online PUBG adalah permainan yang dapat di mainkan dimedia elektronik seperti *PC* ataupun *Mobile Handphone* dan dapat di mainkan dengan cara *solo*, *duo*, atau *squad* oleh 100 pemain pada saat yang bersamaan dengan cara menembak satu satu sama lain untuk menemukan pemenang. Di lingkungan mahasiswa Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia, *game Online* PUBG sudah cukup familiar dan terinstall di banyak *handphone* para mahasiswa. Fokus penelitian ini yaitu: *Pertama*, Bagaimana pandangan hukum Islam terhadap *game online* PUBG? *Kedua*, Bagaimana pendapat Mahasiswa FIAI UII terhadap *game online* PUBG?. Penelitian ini adalah penelitian lapangan (*Field Research*) menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan normatif untuk melakukan wawancara dan menggunakan teknik purposive sampling dalam menentukan informan berdasarkan ciri-ciri yang dimiliki. Dari penelitian ini diketahui bahwa berdasarkan kaidah fiqh *الْحُكْمُ يَدُورُ مَعَ عَلَيْهِ* dan *الْأَصْلُ فِي الْأَشْيَاءِ الْإِبَاحَةُ* bahwa *game online* PUBG dalam hukum Islam adalah boleh karena pada dasarnya hukum dari segala sesuatu itu mubah jika tidak ada alasan hukum yang menunjukkan keharamannya dan suatu hukum bisa berubah-ubah tergantung pada alasan dari hukum itu sendiri. Akan tetapi jika dampak yang dimunculkan lebih banyak mudharatnya dari pada manfaatnya maka *game online* ini dapat dikatakan haram. Sedangkan menurut pendapat mahasiswa Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia bahwa bermain *game online* PUBG dibolehkan selama tidak melanggar syariat Islam dan tidak melupakan jati diri dan kewajibannya sebagai seorang muslim. Mahasiswa FIAI UII juga sepakat berpendapat bahwa pelanggaran yang dapat terjadi karena adanya motif dan dampak yang tidak baik sehingga bisa menjadikan *game online* PUBG menjadi haram.

Kata Kunci: *Game Online*, PUBG, Hukum Islam

ABSTRACT

STUDENTS VIEWS OF THE FACULTY OF ISLAMIC STUDIES, ISLAMIC UNIVERSITY OF INDONESIA, AGAINST PUBG *ONLINE* GAMES IN ISLAMIC LAW

Mardiah Paputungan

PUBG *Online Game* is a game that can be played on electronic media such as PC or mobile hand phone with solo, duo or squad players (100 players) at the same time by shooting one to each other to find the winner. In the environment of students at Faculty of Islamic Studies, Universitas Islam Indonesia, PUBG *online game* has been quite familiar and installed on many hand phones of the students. This research was focused on: First, how is the perspective of Islamic laws about PUBG Online Game? Second, how is the view of students of FAII UII about the PUBG Online Game? This is a field research using the qualitative method with the normative approach to conduct the interview and using the purposive sampling technique in determining the informants based upon the features they had. From this study, it was found that based on the principles of fiqh *أَلْحُكْمُ يَدُورُ مَعَ عِلَّتِهِ* and *أَلْأَصْلُ فِي الْأَشْيَاءِ الْإِبَاحَةُ* PUBG Online Game in Islamic laws is permitted as, basically, law of all things is Mubah as long as there is no any legal reason showing it forbidden (Haram). Moreover, a law can be changed dependent upon the reason of the law itself. Nevertheless, if the bad impact arisen is more than the good one, then this online game can be stated *haram*. Meanwhile, from the view of students at Faculty of Islamic Studies Universitas Islam Indonesia, PUBG Online Game is permitted as long as it is still in line with Islamic principles and the students do not forget their identity and obligation as the Moslem. Students of FIAI UII also agreed that any violation can occur due to the motives and bad impacts then leading PUBG Online Game to be *haram*.

Keywords: *Game Online*, PUBG, Hukum Islam

January 19, 2021

TRANSLATOR STATEMENT
The information appearing herein has been translated
by a Center for International Language and Cultural Studies of
Islamic University of Indonesia
CILACS UII Jl. DEMANGAN BARU NO 24
YOGYAKARTA, INDONESIA.
Phone/Fax: 0274 540 255

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الحمد لله رب العالمين والصلاة والسلام على اشرف الالبياء والمرسلين سيدنا محمد

وعلى اله واصحابه اجمعين اما بعد

Segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan taufik dan hidayah serta merahmati seluruh hamba-nya khususnya telah memberikan nikmat sehat kepada penulis hingga saat ini, sehingga dengan rahmat-nya dapat menyelesaikan penulisan Skripsi ini. Shalawat beriring salam selalu penulis sanjungkan kepada Nabi Muhammad Saw, keluarga dan para sahabatnya semoga kita semua senantiasa mendapatkan keberkahan disetiap langkah kita dan mendapatkan *sya'faat* kelak di *yaumul* akhir. Penulisan skripsi ini hanya membahas sedikit tentang Pandangan Mahasiswa Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia Terhadap *Game Online* PUBG Dalam Hukum Islam, oleh sebab itu penulis sangat menyadari bahwa dalam penulisan Skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan dan jauh dari kata sempurna, sehingga penulis sangat memerlukan saran dan masukan agar Skripsi ini lebih baik dari sebelumnya.

Penulis menyadari bahwa penulisan Skripsi ini tidak dapat terwujud tanpa adanya bimbingan, koreksi, masukan, semangat dan dukungan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis menyampaikan ucapan rasa terima kasih dan rasa hormat yang dalam kepada:

1. Bapak Prof. Fathul Wahid, S.T., M.Sc., Ph.D., selaku Rektor Universitas Islam Indonesia.

2. Bapak Dr. H. Tamyiz Mukharrom, MA Dekan Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia yang telah memberikan izin penelitian hingga terselesaikannya Skripsi ini.
3. Ibu Dr. Dra. Rahmani Timorita Yulianti, M.Ag., selaku Ketua Jurusan Studi Islam Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia.
4. Ibu Dra. Sri Haningsih, M.Ag., selaku Sekretaris Jurusan Studi Islam Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia.
5. Bapak Prof. Dr. H. Amir Mu'allim, MIS selaku Ketua Program Studi Ahwal Syakhshiyah Fakultas Agama Islam Universitas Islam Indonesia.
6. Bapak Krismono. S.H.I., M.S.I., selaku Sekretaris Program Studi Ahwal Syakhshiyah Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia yang telah mengesahkan judul penelitian Skripsi ini hingga terselesaikannya Skripsi ini.
7. Muhammad Miqdam Makfi, Lc., MIRKH. Dosen pembimbing Skripsi yang selalu sabar membimbing, meluangkan waktu, memberi masukan, semangat dan banyak ilmu kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini.
8. Seluruh Dosen Ahwal Syakhshiyah Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia yang telah memberikan wawasan ilmu pengetahuan yang bermanfaat kepada penulis selama menyelesaikan Skripsi ini.
9. Terima kasih yang sebesar-besarnya kepada kedua Orangtua saya yaitu Mama Rahma Papatungan dan Papa Hadir Papatungan yang selalu mendoakan dengan doa-doa terbaik mereka kepada saya, yang tidak

pernah lelah untuk menasehati saya, mendukung saya dengan penuh semangat kepada saya hingga dapat menyelesaikan Skripsi ini tepat pada waktunya.

10. Kepada Kakak laki-laki satu-satunya saya Hendra Paputungan Terima Kasih karena selalu ada di kala suka maupun duka Adik satu-satumu, selalu memberikan nasehat, dukungan serta semangat hingga dapat menyelesaikan Skripsi ini.
11. Kepada Seluruh Keluarga saya Terima Kasih selalu mendoakan dan mendukung untuk menyelesaikan penyusunan Skripsi ini.
12. Kepada sahabat-sahabat perantauanku sedari SMA yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu yang sudah bersama-sama menuntut ilmu dan saling mendukung, menemani dan menyemangati seperti adik dan kakak saya sendiri, semoga kalian selalu dipermudah dan dilancarkan segala urusannya.
13. Kepada Keluarga Pelajar Mahasiswa Indonesia Bolaang Mongondow (KPMIBM) dan juga Kak Muhammad Geraldhy Katong, Terima Kasih atas ilmu dan segala kebaikannya dan telah mengajarkan saya banyak hal semenjak saya menjadi mahasiswa di Yogyakarta.
14. Kepada sahabat-sahabat perantauanku di kampus Sukmawati Paputungan, Nadia Zahwa dan Nilna yang senantiasa menolong, menguatkan dan memotivasi serta bersedia direpotkan dan membantu saya dalam menjawab segala kebingungan saya semoga jalinan persahabatan ini akan selalu kita jaga.

15. Tidak lupa kepada Mas Nugroho Wisnu Pramono yang selalu bersedia untuk direpotkan dan selalu sabar dalam kelancaran saya untuk mengerjakan Skripsi.
16. Kepada Perpustakaan Pusat UII beserta para karyawan yang telah melayani dan menyediakan berbagai buku literatur yang berhubungan dengan penyusunan Skripsi.
17. Segenap Civitas Akademika Prodi Ahwal Syakhshiyah Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia yang banyak membantu dalam hal administrasi.
18. Kepada informan yang telah meluangkan waktu wawancara kepada penulis.
19. Seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu namun telah memberikan kontribusi yang besar kepada penulisan Skripsi ini.

Penulis berharap Skripsi ini bermanfaat dan dapat digunakan sebagai rujukan untuk penelitian selanjutnya.

Yogyakarta, 18 Januari 2021

Penyusun,



Mardiah Papatungan

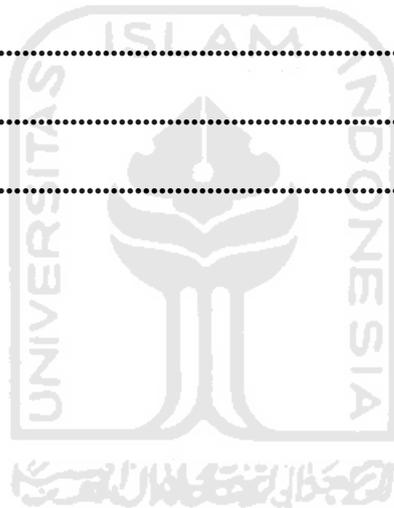
Nim: 16421036

DAFTAR ISI

COVER DALAM	i
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN NOTA DINAS.....	iv
HALAMAN PERSETUJUAN BIMBINGAN	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
HALAMAN MOTTO	vii
HALAMAN PEDOMAN TRANSLITERASI.....	viii
ABSTRAK	xi
ABSTRACT	xii
KATA PENGANTAR.....	xiii
DAFTAR ISI.....	xvii
DAFTAR TABEL	xx
DAFTAR GAMBAR.....	xxi
BAB I PENDAHULUAN.....	xxi
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	5
E. Sistematika Pembahasan.....	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI	8
A. Kajian Pustaka	8
B. Landasan Teori	17
1. Definisi <i>Game</i>	17

2. Sejarah Perkembangan <i>Game</i>	19
3. Definisi <i>Game Online</i>	20
4. Pengaruh <i>Game</i> Menurut Para Ahli.....	22
5. Definisi PUBG (<i>Player unknown's Battlegrounds</i>).....	24
6. Pengaruh PUBG (<i>Player Unknown's Battlegrounds</i>) Menurut Para Ahli	25
7. Pemain Game Online PUBG	26
8. Game Online PUBG Dalam Hukum Islam.....	28
9. Mahasiswa Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia.....	39
BAB III METODE PENELITIAN	39
A. Jenis Penelitian dan Pendekatan.....	39
1. Jenis Penelitian	39
2. Pendekatan Penelitian	39
3. Lokasi Penelitian.....	40
4. Informan Penelitian.....	40
5. Teknik Pengumpulan Informan	42
6. Teknik Pengambilan Data.....	43
7. Keabsahan Data	44
8. Teknik Analisis Data	45
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	47
1. Pandangan Umum Game <i>Online</i> PUBG.....	47
2. Pandangan Islam tentang Game online PUBG	50
3. Pandangan Mahasiswa Hukum Islam FIAI UII Yogyakarta Terhadap <i>Game Online</i> PUBG	55
4. Dampak Game Online PUBG Menurut Mahasiswa Hukum Islam FIAI UII Yogyakarta dalam Hukum Islam.....	65

5. Pengetahuan Para Penikmat <i>Game Online</i> PUBG Mengenai Hukum Islam.....	74
6. Pandangan Hukum Islam terhadap <i>Game Online</i> PUBG Menurut Penikmatnya.....	78
7. Pendapat Penikmat <i>Game</i> PUBG tentang Fatwa MPU Aceh yang Melarang <i>Game Online</i> PUBG.....	81
BAB V PENUTUP.....	88
A. Kesimpulan	88
B. Saran.....	90
DAFTAR PUSTAKA	91
LAMPIRAN.....	96
CURRICULUM VITAE.....	139



DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Jumlah Informan.....	41
Tabel 4. 1 Dampak Terhadap Pemeliharaan Agama.....	66
Tabel 4. 2 Dampak Terhadap Pemeliharaan Jiwa.....	68
Tabel 4. 3 Dampak Terhadap Pemeliharaan Akal	70
Tabel 4. 4 Dampak Terhadap Pemeliharaan Harta	71
Tabel 4. 5 Dampak Terhadap Pemeliharaan Keturunan	73
Tabel 4. 6 Pengetahuan Para Penikmat Game Online PUBG Mengenai Hukum Islam	76
Tabel 4. 7 Pandangan Hukum Islam Terhadap Game Online PUBG Menurut Penikmatnya.....	80
Tabel 4. 8 Pendapat Penikmat Game PUBG tentang Fatwa MPU Aceh yang Melarang Game Online PUBG	84



DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1	Logo Player Unknown's Battlegrounds Mobile.....	48
Gambar 4. 2	Skin Ultimate Season 14 dan 15 yang terbaru.....	49
Gambar 5. 1	Wawancara dengan Habli Rabbi Hanifan via WhatsApp.....	97
Gambar 5. 2	Wawancara dengan Ardiansyah Pontoh via Whatsapp	98
Gambar 5. 3	Wawancara dengan Rysal Aprilianto via Whatsapp	99
Gambar 5. 4	Wawancara dengan Awan Riyandoyo Dzulhij via Whatsapp.....	100
Gambar 5. 5	Wawancara dengan Muhammad Mufti Afifudin via Whatsapp....	101
Gambar 5. 6	Wawancara dengan Aiman Abdurrahman Mahrus via Whatsapp	102
Gambar 5. 7	Wawancara dengan Fatahillah Rakawali via Whatsapp	103
Gambar 5. 8	Wawancara dengan Muhammad Aditya Mamonto via Whatsapp	104
Gambar 5. 9	Wawancara dengan Muhammad Abidin Khaqiqi via Whatsapp..	105
Gambar 5. 10	Wawancara dengan M. Mukhlas Muntasir via Whatsapp	106



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada awal tahun 1970-1980 telah terjadi perkembangan teknologi secara besar-besaran yaitu dengan adanya sistem komunikasi dan komputer yang berkembang begitu cepat dan banyak orang yang berlomba-lomba untuk memproduksi serta menggunakannya dengan alasan kebutuhan serta memudahkan berbagai kegiatan komunikasi maupun hiburan. Dalam hal ini perkembangan dari komunikasi dan elektronikpun menghasilkan cabang ilmu baru yang kita sebut dengan internet. Maka dari itu tidaklah lengkap adanya suatu penemuan serta perkembangan yang luar biasa ini tanpa internet.¹

Internet atau *interconnection networking* adalah suatu jaringan komunikasi yang secara global dan luas dapat menghubungkan jaringan dari suatu alat komputer ataupun yang biasa disingkat dengan PC atau *Personal Computer* ke komputer yang lain dengan menggunakan sistem *Global Transmission Control Protocol/ Internet Protocol Suite* (TCP/IP) sebagai pertukaran paket sebagai bentuk pelayanan ke seluruh penggunaannya di dunia. Sedangkan pada istilah lain internet atau *international network* adalah suatu jaringan yang dapat menghubungkan

¹Jonathan Lukas, *Jaringan Komputer*, Cet. I (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2006), h. 2.

jaringan dari berbagai jenis komputer serta alat komunikasi lainnya.² Dalam kehidupan sehari-hari manusia sebagai makhluk sosial sangat membutuhkan internet karena internet dapat memfasilitasi serta menyediakan banyak hal seperti berkomunikasi dari jarak yang jauh, kemudahan dalam menambah wawasan atau pengetahuan, menyediakan akses informasi dan berita yang memberikan keuntungan serta dapat menjadi media untuk hiburan seperti *game online*. Akan tetapi tidak sedikit pula yang menggunakan internet sebagai alat untuk mengakses hal-hal yang negatif dan tidak senonoh.

Tidak bisa dipungkiri apabila *Game* saat ini merupakan salah satu media yang menarik untuk digunakan. Dalam kamus bahasa Inggris kata *game* berarti suatu permainan yang dapat di mainkan untuk mendapatkan kesenangan dalam hal serius maupun tidak serius yaitu dapat digunakan sebagai ajang perlombaan yang menentukan menang dan kalahnya suatu individu atau kelompok dalam suatu permainan tertentu.³ *Game* pada dasarnya dapat berbentuk *offline* dan *online*, disesuaikan dengan cara permainannya. Pada zaman milenial seperti sekarang ini permainan yang menggunakan internet dan biasa disebut dengan *Game online* inipun telah berkembang secara cepat dan pesat sehingga kita sudah dapat mengaksesnya bukan lagi hanya di media komputer atau *PC* tetapi di media elektronik lainnya seperti di *Handphone* atau *Mobile*.

²Anhar, *Panduan Bijak Belajar Internet untuk Anak*, Cet ke I (Sukabumi: Adamssein Media, 2016),h. 6.

³Yunita Miftachul Arif , Hafid Khoiruddin, *Membangun Sistem Transaksi Game Multiplayer dengan Unity 3D*, Cet ke I (Jember: Cerdas Ulet Kreatif, 2020), h. 3.

Pada dasarnya *Game online* adalah suatu permainan yang dapat di mainkan oleh banyak orang di media elektronik atau jaringan komunikasi *online* seperti di PC ataupun *Mobile (handphone)* dalam satu waktu ataupun berbeda waktu dan tempat. Akan tetapi dampak dari hal ini dapat menyebabkan radiasi pada mata sehingga mata bisa terasa perih ataupun lelah jika terlalu lama memainkan *Game online*.⁴ Dengan adanya kemajuan teknologi seperti sekarang, *Game online* sudah dapat di mainkan oleh 100 pemain pada saat yang bersamaan seperti *Game Online PUBG*.⁵ Dalam hal ini, pelajar dan mahasiswa adalah usia pemain *game Online PUBG* yang paling banyak dan aktif sehingga mereka rentan kecanduan padahal diusia emas itulah dimana seharusnya seorang pelajar atau mahasiswa mempersiapkan dirinya untuk dimasa depan nanti.

Dilansir dari halaman portal berita *online* yaitu *loop.co.id*, penulis menemukan berbagai dampak mengerikan dari *game online PUBG*. Berita yang ditulis oleh Bayu Bahrul pada tanggal 15 Juni 2020 tersebut menyebutkan bahwa, setidaknya ada beberapa peristiwa tragis menimpa para penikmat *game* tersebut. Diawali dengan kisah seorang remaja berumur 20 tahun di India yang meninggal dunia setelah memainkan *game online PUBG* selama 45 hari. Disinyalir oleh dokter bahwa korban mengalami sakit pada leher dan kerusakan syaraf. Lebih daripada itu,

⁴Andri Arif Kustiawan dan Andy Widhiya Bayu Utomo, *Jangan Suka Game Online: Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan*, Cet ke I (Magetan: CV. AE Media Grafika, 2019), h. 5.

⁵Agung Salim, "Pengaruh *Game online* Terhadap Perilaku Belajar Mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Alauddin Makassar", *Skripsi*, Makassar: UIN Alauddin, 2016

game online tersebut juga menyebabkan seorang remaja 16 tahun berkebangsaan Mesir yang bernama Seif el-Din tega untuk menghabisi nyawa dari gurunya. Alasan konyol keluar dari ucapan remaja tersebut setelah diinterogasi dengan menegaskan bahwa dirinya terinspirasi melakukan pembunuhan tersebut dikarenakan hasil kecanduan *game online* PUBG.⁶

Dilingkungan Mahasiswa Fakultas Ilmu Agama Islam sendiri, *game Online* PUBG dan berbagai macam game lainnya juga sudah cukup familiar dan terinstall di banyak *handphone* para mahasiswa. Maka, sebagai insan akademik yang lebih memahami konsep hukum Islam, tentunya pandangan mahasiswa FIAI terhadap *game Online* PUBG akan menjadi sorotan penting yang layak untuk diteliti.

Dengan memperhatikan adanya fenomena ini beserta dampak-dampaknya maka penulis mulai tertarik untuk melakukan penelitian lebih mendalam tentang **“Pandangan Mahasiswa Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia Terhadap *Game Online* PUBG Dalam Hukum Islam”**.

⁶Bayu Bahrul, 7 Kejadian Tragis yang Disebabkan oleh Kecanduan PUBG, Jangan Sampai Kamu Mengalaminya!, Dikutip dari laman website <https://loop.co.id/articles/kejadian-tragis-akibat-pubg/full> , diakses pada pada hari Rabu tanggal 18 Desember 2018 pukul 19.00 WIB.

B. Rumusan Masalah

Dari uraian pada latar belakang yang tertera diatas, maka dapat disimpulkan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pandangan hukum Islam terhadap *game online* PUBG?
2. Bagaimana pendapat Mahasiswa Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia terhadap *game online* PUBG?

C. Tujuan Penelitian

Seperti yang sudah diketahui, bahwa tujuan penelitian berdasarkan rumusan masalah yang ada, yaitu:

1. Untuk mengetahui bagaimana pandangan hukum Islam terhadap *game online* PUBG.
2. Untuk mengetahui bagaimana pendapat Mahasiswa Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Indonesia terhadap *game online* PUBG.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diperoleh pada penelitian ini adalah:

1. Manfaat teoritis

Meninjau dari manfaat teoritis, harapan penelitian agar ini dapat menambah referensi tentang kajian sosiologi terkait *Game online* PUBG dalam hukum Islam.

2. Manfaat praktis

Tujuan manfaat praktis, dimana harapan dari penelitian ini dapat menambah referensi tentang penelitian serupa pada masa yang akan datang.

E. Sistematika Pembahasan

Untuk mempermudah penulisan penelitian, diperlukan sistematika pembahasan yang dalam hal ini penyusun telah merumuskan penelitian ini dalam lima bab dan beberapa sub bab yang saling berkaitan. Adapun penyusunannya sebagai berikut:

- b. BAB I adalah pendahuluan. Dalam bab ini dibahas mengenai Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, dan Sistematika Pembahasan.
- c. BAB II adalah Kajian Pustaka dan Landasan Teori. Dalam bab ini dibahas mengenai Kajian Pustaka yang memuat keterangan-keterangan dari penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, kemudian Landasan Teori yang digunakan untuk menyusun suatu kerangka berpikir seperti menjelaskan tentang pengertian umum dari *Game online*, *game online* dalam Hukum Islam, pandangan mahasiswa FIAI terhadap *game online* dan fatwa haram *game online* PUBG oleh MPU Aceh.
- d. BAB III dalam bab ini yang dibahas adalah Jenis Penelitian, Pendekatan Penelitian, Lokasi Penelitian, Teknik Pengumpulan Informan, Teknik Pengambilan Data, Keabsahan Data dan Teknik Analisis Data.
- e. BAB IV adalah Hasil Penelitian dan Pembahasan. Menjelaskan tentang hasil dari penelitian ini.

- f. BAB V adalah Penutup. Dalam bab Penutup ini memuat hasil penelitian yang berupa kesimpulan dari penelitian, kemudian hasil kajian dari penelitian serta saran dan rekomendasi untuk penelitian selanjutnya.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

A. Kajian Pustaka

Berdasarkan penelitian yang ada yaitu bahan pustaka dan sumber literatur yang sudah banyak dilakukan penelitian serta studi tentang *game online* PUBG. Judul penelitian yang penulis buat yaitu Pandangan Mahasiswa Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia Terhadap *Game Online* PUBG Dalam Hukum Islam. Penulis menemukan penelitian serta studi yang bermacam-macam dan dengan jumlah yang banyak. Berikut akan dijelaskan beberapa penelitian, studi dan karya-karya yang relevan serta membahas permasalahan ini dengan detail dan rinci dan dapat menjadi objek pokok permasalahan dalam penelitian ini, diantaranya:

Pertama, skripsi yang disusun oleh Agung Salim. Yang berjudul “Pengaruh *Game online* Terhadap Perilaku Belajar Mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Alauddin Makassar”. Inti dari penelitian ini adalah dengan realitas dan data yang dikumpulkan bahwa penggunaan *game online* di lingkungan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar tergolong *cukup tinggi* tetapi para mahasiswa melakukannya diluar kegiatan jam belajar sehingga tidak berpengaruh pada nilai yang tergolong cukup baik serta mahasiswa

dapat mengimbangi antara bermain *game online* dan belajar.¹ Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang ingin saya buat yaitu penelitian ini lebih berfokus pada pengaruh dan perilaku belajar mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Alauddin Makassar sedangkan penelitian saya berfokus pada pandangan mahasiswa Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia itu sendiri dan persamaannya yaitu sama-sama membahas tentang *game online*.

Kedua, skripsi yang disusun oleh Sepri Ridho. Yang berjudul “*Game online* Dan Religiustas Remaja (Studi di Desa Tanjung Iman Kecamatan Blambangan Pagar Kabupaten Lampung Utara)”. Inti dari penelitian ini bahwa didesa Tanjung Iman Kecamatan Blambangan ini tergolong relatif cukup tinggi untuk tingkat penggunaan *game online*. Hal ini lebih didukung lagi oleh banyaknya warung internet ataupun warnet yang ada sehingga berdampak buruk bagi anak-anak dan remaja di desa Tanjung Iman Kecamatan Blambangan. Dampak yang muncul yaitu dengan mengurangnya kegiatan ibadah dan aktivitas-aktivitas lain dari remaja mesjid.² Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang ingin saya buat yaitu penelitian ini lebih berfokus pada remaja-remaja di Desa Tanjung Iman Kecamatan Blambangan Pagar Kabupaten Lampung Utara sedangkan penelitian saya lebih berfokus pada Mahasiswa Fakultas Ilmu

¹Agung Salim, “Pengaruh *Game Online* Terhadap Perilaku Belajar Mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar”, *Skripsi Program Studi Sarjana Pendidikan*, Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar, 2016

²Sepri Ridho, “*Game online* Dan Religiustas Remaja (Studi di Desa Tanjung Iman Kecamatan Blambangan Pagar Kabupaten Lampung Utara)”, *Skripsi Program Studi Sarjana Ushuluddin dan Studi Agama*, UIN Raden Intan Lampung , 2018

Agama Islam Universitas Islam Indonesia. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang saya buat yaitu sama-sama membahas tentang *game online*.

Ketiga, Tesis yang disusun oleh Mochtar Indra Efendi Siregar. Yang berjudul “Analisa hukum Islam tentang jual beli senjata pada *game online* jenis *Player Unknow’s Battleground Mobile* (PUBG) di kota Padangsidempuan”. Inti dari tesis ini dapat disimpulkan bahwa transaksi jual beli senjata pada *game online* jenis player Unknown’s Battle Ground Mobile (PUBG) dinyatakan tidak sah menurut hukum Islam, karena barang yang diperjualbelikan merupakan barang yang tidak jelas asal-usulnya didapatkan baik dari hasil penipuan. Akibat dari tidak terpenuhinya rukun dan syarat dalam jual beli maka yang diperjualbelikan tidak diperbolehkan menurut hukum Islam.³ Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang saya buat yaitu penelitian ini lebih berfokus pada analisa tentang jual beli senjata pada *game online* dan penelitian saya hanya berfokus pada pandangan mahasiswa Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia dalam Hukum Islam. Persamaannya yaitu penelitian tersebut dengan penelitian saya sama-sama membahas *game online* PUBG.

Keempat, jurnal yang disusun oleh Revangga Prasityo. Yang berjudul “Pendapat Ulama Tentang Fenomena *Game Online Player Unknow’s Battle Ground’s* (PUBG) Menurut Hukum Islam Di Kota

³Mochtar Indra Efendi Siregar, “Analisa Hukum Islam Tentang Jual Beli Senjata Pada *Game Online* Jenis *Player Unknow’s Battleground Mobile* (PUBG) Di Kota Padangsidempuan”, *Skripsi Program Studi Hukum Ekonomi Syari’ah*, IAIN Padangsidempuan, 2019

Pontianak”. Inti dari jurnal ini yaitu bahwa Islam tidak melanggar umatnya untuk hiburan dan bersenang-senang, tetapi harus tetap dalam batasan-batasan yang ditentukan. Sebaiknya *game* yang di mainkan sesuai dengan porsinya, alias tidak berlebihan. Jangan sampai hiburan ini menyita seluruh waktu, menghalangi aktifitas-aktifitas lainnya, mengurangi waktu belajar dan bekerja serta jangan sampai melalaikan tugas seseorang dari pokoknya dalam beribadah, dalam berumah tangga dan jangan sampai pula membuat orang lupa dari hal yang lebih penting, seperti berolahraga untuk menyehatkan fisik. Jangan sampai *game* membuat orang terjerumus pada kecanduan.⁴ Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang saya buat yaitu penelitian jurnal ini lebih terfokus pada pendapat para ulama sedangkan pada skripsi penulis lebih membahas tentang hasil dari pandangan mahasiswa Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia. Persamaan jurnal ini dengan skripsi peneliti yaitu sama-sama membahas tentang *game online* dalam Islam.

Kelima, jurnal yang disusun oleh Ardi. Yang berjudul “Peran Bimbingan Konseling Islam Mengatasi Kecanduan *Game Online*”. Inti dari jurnal ini membahas permasalahan bahwa mengakses internet yang tidak terkendali pada diri remaja dipengaruhi oleh beberapa faktor, diantaranya karena perkembangan remaja yang masih labil, ketidakmampuan mengendalikan kecanduan bermain *game online* dapat menyebabkan para siswa malas belajar sehingga prestasi akademik dan

⁴Revangga Prastiyo, “Pendapat Ulama Tentang Fenomena *Game Online Player Unknown’s Battle Ground’s* (PUBG) Menurut Hukum Islam Di Kota Pontianak”, Jurnal Fatwa Hukum, Vol.3, No.1, 2020.

kualitas kesehatannya menurun. Untuk mengatasi hal tersebut sangat dibutuhkan peran dan bimbingan konseling Islami. Dengan adanya bimbingan konseling Islami dan metode yang bersumber dari al-Qur'an dan sunnah Rasulullah SAW seperti keteladanan Rasulullah SAW yaitu *تَزْكِيَةُ النَّفْسِ* (penyucian jiwa) dan *تَزْكِيَةُ النُّقْدِ* (penyucian pendapatan ibadah sosial) bisa menjadi solusi untuk mengatasi kecanduan *game online* seseorang.⁵

Keenam, jurnal yang disusun oleh Puji Meutia. Yang berjudul “Analisis Dampak Negatif Kecanduan *Game Online* Terhadap Minat Belajar Siswa Di Kelas Tinggi SD Negeri Ojong Tanjong”. Inti dari penelitian ini yaitu faktor yang mempengaruhi siswa kecanduan bermain *game online* adalah orang tua, lingkungan, pergaulan, *gadget* dan internet, yang dapat mempengaruhi minat belajar siswa. Cara yang harus dilakukan untuk mengurangi kecanduan bermain *game online* pada anak yaitu memberi waktu-waktu tertentu untuk bermain dan belajar, kontrol orang tua dan mengurangi penyediaan akses internet pada siswa.⁶ Perbedaan jurnal ini dengan skripsi dari peneliti yaitu jurnal ini terfokus membahas minat belajar siswa SD Negeri Ujong Tanjong, dan skripsi peneliti membahas tentang Mahasiswa Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas

⁵Ardi, “Peran Bimbingan Konseling Islam Mengatasi Kecanduan *Game Online*”, *Jurnal Penelitian Hukum dan Penelitian*, Vol.18,No.1,(2019).

⁶Puji Meutia, “Analisis Dampak Negatif Kecanduan *Game Online* Terhadap Minat Belajar Siswa Di Kelas Tinggi SD Negeri Ujong Tanjong”, *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, Vol.XI,No.1,(2020).

Islam Indonesia. Sedangkan persamaan dari jurnal ini dan skripsi penulis yaitu sama-sama membahas tentang *game online*.

Ketujuh, jurnal yang disusun oleh Ach Fauzi. Yang berjudul “Pengaruh *Game online* PUBG (*Player Unkown’s Battle Ground*) Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik”. Inti dari jurnal ini adalah permainan *game online* PUBG dapat membuat seorang pelajar menjadi kecanduan dan tidak dapat membagi waktu dalam menjalankan tugas seorang siswa sehingga mengakibatkan timbulnya dampak yang buruk seperti malas dalam mengerjakan tugas-tugas yang diberikan.⁷ Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang saya buat yaitu penelitian ini membahas pengaruh terhadap prestasi belajar peserta didik sedangkan penelitian saya lebih berfokus pada pandangan Mahasiswa. Persamaannya yaitu sama-sama membahas tentang *game online* PUBG.

Kedelapan, jurnal yang disusun oleh Mimi Ulfa. Yang berjudul “Pengaruh Kecanduan *Game online* Terhadap Perilaku Remaja di Mabes *Game Center* Jalan Hr Subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *game online* terhadap perilaku dari siswa di Mabes *Game Center* Jalan Subrantas Kabupaten Tampan Pekanbaru, serta respon dari orang tua terhadap perilaku anak. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif, dimana populasi diambil yaitu siswa yang suka bermain *game online* di kantor pusat. Untuk menentukan populasi peneliti menggunakan teknik

⁷Ach Fauzi, “Pengaruh *Game online* PUBG (*Player Unknown’s Battle Ground*) Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik”, *Jurnal Science Edu*, Vol.2,No.1,(2019).

accidental sampling dan penyebaran kuesioner dengan wawancara dan dokumentasi. *Game online* menyediakan fitur 'komunitas *online*', menjadikan *game online* sebagai aktivitas sosial, sehingga akan berdampak pada perilaku. *Gamer* harus memainkan perilaku kecanduan yang tentunya akan berdampak negatif. Dari analisis yang dilakukan dengan hasil pengujian hipotesis nilai $t \geq t$ tabel, atau $4032.276 \geq 0,955$, maka hipotesis diterima artinya ada pengaruh kecanduan *game online* (X) terhadap perilaku remaja (Y).⁸ Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang ingin saya buat yaitu penelitian ini membahas tentang pengaruh kecanduan *game online* terhadap perilaku remaja. Sedangkan penelitian saya lebih berfokus hanya pada pandangan Mahasiswa. Persamaanya yaitu sama-sama membahas tentang *game online*.

Kesembilan, jurnal yang disusun oleh Amelia Andrita Alike Rondo, Herlin I.S. Wungouw dan Franly Onibala. Yang berjudul "Hubungan Kecanduan *Game online* Dengan Perilaku Agresif Siswa di SMA N 2 Ratahan". Inti dari jurnal ini yaitu dari hasil kuesioner yang telah dilaksanakan bahwa akibat dari kecanduan *game* yang menyebabkan para siswa berperilaku agresif seperti kekerasan fisik yang terjadi karena adanya rasa kesal yang timbul serta keluarnya kata-kata yang tidak patut dicontoh seperti makian.⁹ Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang

⁸Mimi Ulfa, "Pengaruh Kecanduan *Game online* Terhadap Perilaku Remaja di Mabes *Game Center* Jalan Hr.Subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru", Jurnal "*JOM FISIP*", Vol.4,No.1,2017,hlm 1

⁹Amelia Andrita Alike Rondo, Herlin I.S. Wungouw, Franly Onibala, "Hubungan Kecanduan *Game online* Dengan Perilaku Agresif Siswa di SMA N 2 Ratahan", Jurnal "*Keperawatan (e-Kp)*", Vol.7,No.1,(2019).

ingin saya buat yaitu penelitian ini membahas tentang kecanduan serta perilaku agresif siswa. Sedangkan penelitian saya lebih berfokus pada pandangan Mahasiswa. Persamaan penelitiannya yaitu sama-sama membahas tentang *game online*.

Kesepuluh, jurnal yang disusun oleh Edrizal. Yang berjudul “Pengaruh Kecanduan Siswa Terhadap *game online* (Studi Tentang Kebiasaan Siswa Bermain *Game Online*) Di SMP N 3 Teluk Kuantan”. Inti dari jurnal ini bahwa bahwa efek yang timbul akibat kecanduan permainan *playonline* bagi siswa yang kecanduan antara lain: 1) lebih banyak waktu dihabiskan di komputer atau warnet dengan durasi yang lebih lama. 2) waktu untuk bermain lebih banyak sehingga Anda bisa melupakan waktu mereka untuk belajar. 3) kurang memperhatikan kondisi kesehatan tubuh mereka (begadang). 4) menyebabkan rasa malas untuk sekolah dan penurunan nilai di sekolah. Itulah beberapa efek yang bisa ditimbulkan jika seseorang yang kecanduan opium terlalu banyak dengan *game online*. Efek ini seakan membuat dirinya menjadi orang abnormal. Karena seseorang yang kecanduan *game online* merasa mereka gagal memberikan pelayanan yang baik untuk hidup mereka. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang ingin saya buat yaitu penelitian ini membahas tentang pengaruh kecanduan siswa sedangkan penelitian saya

membahas tentang pandangan Mahasiswa. Persamaan penelitiannya yaitu sama-sama membahas tentang *game online*.¹⁰

Kesebelas, jurnal yang disusun oleh Ety Nur Inah. Yang berjudul “Perbandingan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Dan Tipe Jigsaw Pada Siswa Kelas X Di SMA Negeri 2 Warokumba Selatan Kabupaten Muna”. Inti dari jurnal ini bahwa hasil belajar Pendidikan Agama Islam siswa melalui model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw menunjukkan nilai maksimum 90 dan nilai minimum 70, rata-rata (\bar{X})=78,54, varians (S^2) = 26,24 dan standar deviasi (S) = 5,04. Pengujian hipotesis digunakan uji-t, dan diperoleh $t_{hitung} = 5,09 > t_{tabel} = 1,68$. Maka, hipotesis menolak atau menerima Ini menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT lebih dapat meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Islam dari pada penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw.¹¹ Perbedaan jurnal ini dengan skripsi penulis yaitu penelitian jurnal ini terfokus pada hasil belajar pendidikan agama Islam pada siswa kelas X di SMA Negeri 2 Warokumba dan penelitian ini lebih terfokus pada Mahasiswa Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia. Persamaannya yaitu sama-sama membahas tentang *game*.

¹⁰Edrizal, “Pengaruh Kecanduan Siswa Terhadap *game online* (Studi Tentang Kebiasaan Siswa Bermain *Game Online*) Di SMP N 3 Teluk Kuantan”, *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, Vol.2,No.6,(2018).

¹¹Ety Nur Innah, “Perbandingan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Dan Tipe Jigsaw Pada Siswa Kelas X Di SMA Negeri 2 Warokumba Selatan Kabupaten Muna”, *Jurnal Islam Al-Izzah*, Vol.10,No.2,(2015).

Demikianlah sejumlah penelitian dan studi yang membahas tentang *Game Online* PUBG. Dari sejumlah penelitian dan studi diatas belum ada yang membahas tentang Pandangan Mahasiswa Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia Terhadap *Game Online* PUBG Dalam Hukum Islam, maka dari itu penulis tertarik membuat penelitian tentang hal ini dan akan menjelaskan dengan detail mengenai permasalahan yang ada.

B. Landasan Teori

1. Definisi *Game*

Dalam bahasa Indonesia *game* diartikan sebagai permainan. Permainan yaitu sebuah kegiatan kompleks yang didalamnya terdapat peraturan. Sebuah permainan adalah sistem yang dimana pemain terlibat konflik buatan yang membuat pemain berinteraksi dengan sistem dan konflik dalam permainan dan merupakan rekayasa atau buatan. Visualisasi juga menjadi ukuran dari klasifikasi genre ini. Namun untuk beberapa kasus yang ada, pengembang *game* membuat kompilasi dalam berbagai genre. Tentu saja variasi format *game* yang ada lebih banyak. Berdasarkan genre-nya, *game* dibagi menjadi beberapa jenis, seperti:

- a. *Action*: Sebuah *game* yang membutuhkan pemain yang mempunyai kecepatan reflex, akurasi, dan ketepatan waktu untuk menghadapi sebuah rintangan.

- b. *Fighting*: *Game fighting* biasanya mempunyai ciri pertarungan satu lawan satu antara dua karakter, yang dimana salah satu dari karakter dikendalikan oleh computer ataupun orang lain.
- c. *Shooter*: Sub-genre dari permainan aksi, meskipun banyak pemain yang menganggap bahwa ragam ini merupakan ragam yang berdiri sendiri.
- d. *Racing*: Permainan video yang menuntut keterampilan pemain untuk mengemudi dalam sebuah kompetisi balap-membalap. *Game* ini populer dengan jenis *game* yang berkonsep menggunakan mobil atau motor.
- e. *Sport*: Permainan video yang menuntut keterampilan pemain untuk melakukan pertandingan olahraga secara virtual, seperti pertandingan sepak bola, basket, dan sebagainya.
- f. *Adventure*: *Game* adventure menggabungkan unsur-unsur jenis komponen antara *game action* dan *game adventure*, biasanya menampilkan rintangan yang berjangka panjang yang harus diatasi menggunakan alat atau item sebagai alat bantu untuk mengatasi rintangan, serta rintangan yang lebih kecil yang akan terus-menerus ada.
- g. *Strategi*: Jenis permainan *game* ini seperti simulasi dengan tujuan jelas, sehingga membutuhkan strategi si pemain dan melibatkan masalah strategi, taktik, dan logika.

- h. RPG (*Role Playing Game*): sebuah permainan yang para pemainnya memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama.¹²

2. Sejarah Perkembangan *Game*

Teori *game* atau yang biasa kita sebut dengan permainan pertama kali ditemukan oleh sekelompok ahli Matematika pada tahun 1944. Teori ini dikemukakan oleh John von Neumann dan Oskar Morgenstern yang berbunyi: "Permainan terdiri dari beberapa peraturan yang membangun situasi bersaing dari dua sampai beberapa orang atau kelompok dengan cara harus memilih strategi yang dibangun untuk memaksimalkan kemenangan sendiri maupun untuk meminimalkan kemenangan musuh. Peraturan yang ada bisa menentukan kemungkinan tindakan untuk setiap pemain, ada beberapa keterangan yang diterima setiap pemain sebagai kemajuan bermain, dan sejumlah kemenangan atau kekalahan dalam berbagai situasi."¹³

Kemajuan era globalisasi telah banyak memberikan pengaruh yang dirasakan dalam kehidupan pribadi seseorang maupun kehidupan masyarakat di dunia. Salah satunya yaitu kemajuan teknologi informasi yang melambung tinggi. Teknologi informasi yang dimaksud dalam hal ini adalah *internet*. *Internet* yaitu suatu komunikasi yang dilakukan

¹²Wahyu Pratama, "Game Adventure Misteri Kotak Pandora", *Jurnal Telematika*, Vol.7, No.2, (2014).

¹³Fajar Zikrillah, "Aplikasi *Game 3D First Person Shooter (FPS) Survive From Death*", *Skripsi Program Studi Sarjana Teknik Informatika*, Universitas Komputer Indonesia, 2013

melalui komputer. Internet berisikan ratusan sampai ribuan jaringan komputer yang memudahkan untuk terhubung keseluruh dunia, sehingga internet menyediakan informasi yang tak terbatas. Internet menghasilkan adanya perkembangan media sosial yang kini diminati oleh masyarakat diseluruh dunia seperti facebook, instagram, twitter, path, BBM, dan line serta adanya *game online*. *Game online* berawal dari adanya *video game* tanpa menggunakan jaringan internet. Semenjak dari beberapa tahun silam *game online* mengalami perkembangan yang sangat pesat, dapat dilihat dari pertumbuhan *game center* di kota-kota besar. *Game center* berbeda dengan warung internet atau yang lebih sering dikenal warnet. *Game Center* adalah warung internet yang menawarkan fasilitas khusus untuk bermain *game online* pada pelanggannya. *Game center* memiliki pelanggan tetap dan tidak berganti-ganti berbeda dengan warnet yang tidak memiliki pelanggan tetap.¹⁴

3. Definisi *Game Online*

Game online adalah suatu permainan yang dapat di mainkan di media elektronik seperti di *PC* ataupun *Mobile* menggunakan jaringan internet. Pengertian *game online* dalam bahasa Indonesia sendiri merupakan bentuk permainan yang dilakukan secara daring.¹⁵

¹⁴Satria Sagara, "Gambaran *Online Gamer*", *Jurnal Empati*, Vol.7, No.2, (2018).

¹⁵Andri Arif Kustiawan dan Andy Widhiya Bayu Utomo, *Jangan Suka *Game Online*: Pengaruh *Game Online* dan Tindakan Pencegahan*, h. 5.

Game online sering dijumpai dalam kehidupan masyarakat sehari-hari. Pada zaman dulu *game online* hanya bisa di mainkan dengan menggunakan komputer saja. Tetapi saat ini *game online* sudah bisa diakses menggunakan *handphone*. Pada saat ini, rata-rata seorang pemain memainkan *game online* hanya dengan menggunakan *handpone* dan dilengkapi dengan jaringan *internet* yang memadai. Di dalam *handphone* biasanya *game online* dapat diunduh menggunakan *App Store* ataupun *Google Play Store*. *App Store* dan *Google Play Store* memiliki berbagai aplikasi yang dapat diunduh secara gratis maupun berbayar. Didalamnya seseorang dapat mengunduh atau menginstal berbagai macam *game online*.¹⁶

Game Online yaitu suatu permainan yang secara *online* biasanya di mainkan lebih dari satu pemain dimana dalam *Game Online* seorang individu dapat berinteraksi dengan pemain lain baik dengan individu yang sudah dikenal ataupun belum dikenal (biasanya berkenalan sebatas *chat online* dan hampir belum pernah bertemu). *Game Online* sendiri hanya dapat di mainkan jika menggunakan internet sehingga tidak ada *internet* maka *Game Online* tidak akan dapat di mainkan. *Game Online* merupakan kombinasi dari grafis yang canggih yang memberikan hiburan dan tantangan sendiri, dan memiliki fitur pesan *text* untuk berkomunikasi dan menggunakan unsur *server* dan *client*. *Server* yaitu jaringan yang dapat diberikan untuk

¹⁶Nisrina Fatin, "Pengaruh *Game online* Terhadap Motivasi Belajar Siswa", *Jurnal Edukasi Nonformal*, Vol.7, No.4, (2018).

menyediakan dan melengkapi pelayanan administrasi kepada *client* (sebutan untuk pemain). Pada akhirnya *game online* telah menjadi tempat dimana seseorang bisa berinteraksi dan tempat dimana kegemaran yang sama bisa terealisasikan untuk setiap individu.¹⁷

4. Pengaruh *Game* Menurut Para Ahli

Terdapat Beberapa Pandangan tentang *game Online* menurut para ahli yaitu:

- 1) Mark Griffiths sebagai seorang pakar adiksi *video game* dari Nowingham Trent University mengungkapkan bahwa menurutnya penelitian yang dilakukannya pada tahun 2008, pada anak yang memiliki usia awal belasan tahun menemukan hampir 1/3 anak bermain *game online* setiap hari, yang lebih mengkhawatirkan yaitu sekitar 7% nya bermain paling sedikit selama 30 jam/minggu. Betapa besar dampak jangka panjang yang dihasilkan dari kegiatan yang bisa menghabiskan waktu luang lebih dari 30 jam/minggu, terlebih pada waktu-waktu penting seperti pada perkembangan aspek pendidikan, kesehatan dan sosial remaja.
- 2) Menurut Gordon W. Alport bahwa *game* bisa mempengaruhi kepribadian seseorang dan dapat menyebabkan temperamen dan watak. Temperamen adalah sifat yang berhubungan dengan emosi ataupun perasaan seseorang, misalnya menjadi pemarah, pemurung, periang, dan lain sebagainya. Sedangkan watak adalah sifat yang

¹⁷*Ibid.*,

berhubungan dengan nilai kemanusiaan, misalnya menjadi jujur, pemalas, ataupun pembohong. Adanya kehadiran *game online* dengan berbagai tema memang sudah lama disinyalir bahwa dapat membawa dampak buruk terhadap kepribadian seorang anak. Banyak orang yang sudah melaporkan bahwa anak-anak selalu menghabiskan waktunya hanya untuk bermain *game online* telah berubah menjadi anak-anak yang berperilaku kompulsif, agresif, dan cuek lingkungan dan kegiatannya, serta merubah tingkah laku anak tersebut menjadi lebih aneh. Anak yang terlalu gemar dan sering bermain *game online* hanya akan merugikan diri sendiri dan mendapatkan dampak negatif terhadap perilaku mereka dalam jangka panjang. Anak-anak akan terbiasa dengan berperilaku menyimpang, seperti mencuri, suka bolos sekolah, pemalas dan agresif.

- 3) Menurut Ron Solby bahwa tidak ada bedanya antara dampak kekerasan yang disebabkan oleh *game online* dengan tayangan TV. Ron Solby menjelaskan bahwa ada 4 macam dampak kekerasan dalam TV atau *game online* terhadap perkembangan kepribadian seorang anak, antara lain:
 - a) Dampak aggressor di mana sifat jahat dari anak semakin meningkat.
 - b) Dampak korban di mana anak menjadi penakut dan semakin sulit mempercayai orang lain.

- c) Dampak pemerhatian di mana anak menjadi kurang peduli terhadap kesulitan orang lain.
- d) Dampak nafsu di mana keinginan anak untuk melihat atau melakukan kekerasan dalam mengatasi setiap permasalahan meningkat.¹⁸

5. Definisi PUBG (*Player unknown's Battlegrounds*)

PlayerUnknown's Battlegrounds (PUBG) adalah suatu *game* atau permainan dengan genre *battle royale*, yang dimana para pemainnya bisa bermain dengan 100 orang sekaligus secara *online*. Dalam permainan ini pemain bisa bermain solo, tim 2 orang, dan tim 4 orang, serta bisa mengundang teman untuk bergabung ke dalam permainan sebagai tim tergantung dari kemauan masing-masing pemain. Permainan ini diluncurkan di Steam pada bulan Maret 2017. Walaupun belum setahun, tapi permainan ini telah banyak membuat rekor baru, dan ada sekitar 877.844 orang yang bermain secara *online* dan bersamaan pada tanggal 26 Agustus 2017 di platform Steam. Permainan ini telah di mainkan sebanyak lebih dari 50 juta pengguna Android maupun IOS seluruh dunia.

Karakteristik dari *game online* PUBG pada komputer adalah cara memainkannya sangat mudah, tombol “W A S D” untuk mengarahkan arah karakter dan *mouse* untuk membidik dan menembak

¹⁸Sri Wahyuni Adiningtyas, “Peran Guru Dalam Mengatasi Kecanduan *Game Online* ”, *Jurnal Kopasta*, Vol.4,No.1,(2017).

musuh, durasi waktunya tergantung *skill player* dan seberapa cepat *player* saling membunuh lawan dalam satu pertandingan. Cara bermain *game online* PUBG terbilang cukup mudah, serta memiliki empat peta permanen yaitu, “*erangle*”, “*Miramar*”, “*Sanhok*”, dan “*Vikendi*”. Masing-masing peta tersebut memiliki ukuran yang berbeda-beda, senjata yang bervariasi dan penggunaan tiap senjata juga tergantung pada situasi dan kondisi ketika berperang.¹⁹

6. Pengaruh PUBG (*Player Unknown's Battlegrounds*) Menurut Para Ahli

Terdapat beberapa pandangan tentang *game Online* PUBG diantaranya yaitu:

- a. Hartmann menjelaskan tentang sebuah pemikiran dan tindakan moral. Ia mengadaptasi sebuah gagasan bahwa seorang individu menganggap sebuah pelanggaran dapat dibenarkan atau tidak jika mereka secara moral bisa melepaskan diri. Sehingga moral *disengagement* yang dimaksudkan Hartmann dapat disimpulkan dengan adanya keterlepasan pelanggaran moral seseorang di dunia nyata yang dilampiaskannya ke dalam *game online* sehingga seorang *player* bebas melakukan apa saja yang *player* mau tanpa ragu melanggar moral.

¹⁹Yudi Aulia Firmansah, “Apa itu PUBG?”, dikutip dari <https://esportsnesia.com/penting/apa-itu-pubg-mobile/> diakses pada hari Rabu tanggal 13 Januari 2021 jam 22.52 WIB.

- b. Moore berpendapat bahwa teknik *Moral Disengagement* sering tertanam dalam peperangan dan pelatihan militer. Menurut nya *player* dapat mengalami kekerasan didalam *game online* terutama dalam keadaan *Moral Disengagement* yang dimana mereka menganggap tindakan kekerasan yang sengaja mereka lakukan terhadap sesama pemain *online* yang tampak di layar sebagai pantas dan sah. Kekerasan secara *virtual* yang dilakukan seorang *player* mungkin menyenangkan, tetapi bukan karena *player* terus-menerus menyadari dan mengetahui bahwa apa yang terjadi tidak nyata akan tetapi karena didalam *game online* tersebut secara efektif melepaskan pengguna secara moral dalam perilaku yang tampak nyata sebagai kekerasan.
- c. Menurut Sukirman *Game online* memiliki potensi yang besar sebagai media untuk mengajarkan perilaku santun dalam berinteraksi dengan media sosial melalui umpan balik langsung yang diperoleh akibat tindakan yang dilakukan pemain *game*.²⁰

7. Pemain Game Online PUBG

Salah satu yang banyak diminati oleh pengguna *smartphone* yaitu *game online*, karena kebanyakan orang menganggap bermain *game online* merupakan hal yang menyenangkan. *Game online* yang banyak diminati pengguna *smartphone* saat ini yaitu *Player Unknown's*

²⁰Rizki Dias Saputra, “*Moral Disengagement Pada Player PUBG*”, *Skripsi Program Studi Ilmu Komunikasi*, Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2019

Battlegrounds (PUBG). PUBG adalah *game royale fighting multiplayer online* yang dikembangkan dan diterbitkan oleh PUBG Corporation. PUBG dapat menarik para penikmat *game* dengan sangat cepat. Terbukti dari laman *steam*, Player PUBG melesat dengan cepat memasuki peringkat pertama dalam *game* yang paling banyak pemainnya. Sampai saat ini ketenaran PUBG berada di puncak dengan pemain saat ini mencapai 537.402 orang pada tahun 2018 dan masih terus bertambah.²¹

Di Indonesia, *Game Online* sangat berkembang pesat, menurut data yang dilansir oleh www.viva.co.id pada Tahun 2018, Indonesia menempati urutan ke 16 untuk negara yang paling banyak pemain *game* aktif, selanjutnya aliran *game* populer di Indonesia yaitu strategi 37%, aksi petualangan 24%, balap 24%, simulasi 15% dan arcade 9%. Seiring perkembangan *Game* di Indonesia, saat ini *Game* telah membuka peluang bagi *Gamers* (pemain *game*) untuk bermain dengan serius di *Game* yang di mainkan, karena Era *E-Sport* (*Electronic Sport*) hadir menggiring *Gamers* untuk menjadi Pemain Profesional (*Pro-Player*). *E-Sport* dikenal sebagai olahraga elektronik dan liga dimana pemain bersaing melalui *Games* yang memiliki jaringan dan aktivitas terkait yang sudah populer sejak 1980. Olahraga selalu dipahami dalam bentuk fisik, namun *E-Sport* dapat dipahami sebagai *video games*

²¹Fiya Chairani, "Analisis Pengaruh *E-Service Quality* Dan Hedonis Terhadap *E-Satisfaction* Pada *Game Online* PUBG Mobile", *Skripsi*, Universitas STIKOM Dinamika Bangsa, 2019

dalam bentuk kompetisi yang dilakukan dalam level professional secara *online*.²²

8. Game Online PUBG Dalam Hukum Islam

a. Dibolehkannya Bermain PUBG Dalam Hukum Islam

Pada dasarnya segala sesuatu itu adalah boleh, hal ini sesuai dengan kaidah Fiqh berikut

أَصْلُ فِي الْأَشْيَاءِ الْإِبَاحَةُ

Kaidah fiqh أَصْلُ فِي الْأَشْيَاءِ الْإِبَاحَةُ membahas bahwa hal yang sangat mendasar yang ditetapkan pada Islam adalah bahwa hukum asal dari sesuatu yang diciptakan Allah dan manfaatnya adalah halal dan mubah, tidak ada satupun yang haram kecuali karena nash yang sah dan tegas dari syari' (yang berwenang membuat hukum itu sendiri, yaitu Allah dan Rasul) yang mengharamkannya. Jika tidak ada nash yang mengatakan sah misalnya karena ada sebuah hadis lemah atau tidak ada nash yang cukup tegas untuk menunjukkan keharamannya, maka hal tersebut tetap sebagaimana mestinya yaitu boleh atau mubah. Ulama-ulama Islam telah mendasarkan ketetapanannya, bahwa segala sesuatu yang ada, hukumnya asalnya mubah, seperti yang disebutkan diatas, dengan Q.S Al- Baqarah: 29 sebagai berikut:²³

²²Satria Sagara, "Gambaran Online Gamer", *Jurnal Empati*, Vol.7, No.2, (2018).

²³Annisa Ilmi Faried, *Inovasi Trend Kekinian Industri Halal Fashion Semakin Menjamur Di Indonesia*, (Jawa Timur: Qiara Media, 2020), 38.

هُوَ الَّذِي خَلَقَ لَكُمْ مَّا فِي الْأَرْضِ جَمِيعًا ثُمَّ اسْتَوَىٰ إِلَى السَّمَاءِ

فَسَوَّاهُنَّ سَبْعَ سَمَوَاتٍ ۚ وَهُوَ بِكُلِّ شَيْءٍ عَلِيمٌ ﴿٢٩﴾

Artinya: “Dialah (Allah) yang menciptakan segala apa yang ada di bumi untukmu kemudian Dia menuju ke langit, lalu Dia menyempurnakannya menjadi tujuh langit. Dan Dia Maha Mengetahui segala sesuatu.” (Q.S Al- Baqarah: 29)²⁴

Hukum juga bisa berubah-ubah tergantung dari pada illatnya dan hukum itu berjalan atau berputar sesuai dengan alasan hukum itu sendiri. Seperti yang disebutkan dalam kaidah fiqh berikut:

أَلْحُكْمُ يَدُورُ مَعَ عِلَّتِهِ

adalah kaidah fiqh yang menjelaskan bahwa sebuah hukum bisa berubah-ubah tergantung pada ada atau tidak adanya illat. Dalam kaidah ini dijelaskan bahwa hukum itu berputar bersama illatnya. Illat adalah suatu sebutan bagi sesuatu yang dapat menyebabkan berubahnya suatu keadaan sesuatu yang lain dengan keberadaannya.²⁵ أَلْحُكْمُ يَدُورُ مَعَ عِلَّتِهِ dibagi menjadi dua, yaitu:

a) Hukum تَعْبُدِي

Hukum تَعْبُدِي adalah hukum yang tidak bisa diketahui bagaimana proses perumusannya dan illat apa yang mendasari hingga suatu hukum itu bisa dikatakan halal ataupun haram, atau

²⁴H. Zaini Dahlan, *Al-Qur'an dan Terjemahan UII* (Yogyakarta: UII Press, 1999),8.

²⁵Iwan Hermawan, *Ushul Fiqh: Kajian Hukum Islam*, (Kuningan: Hidayatul Quran, 2019), 82.

dalam kata lain hukum yang sudah tidak bisa diijtihad lagi karena dalam ta'abudiy dipastikan kebenaran dan kerelevannya sampai kapanpun.

b) Hukum **تَعَقُّلِي**

Hukum **تَعَقُّلِي** adalah hukum yang diambil dari Al-qur'an dan hadis yang bisa diketahui proses perumusannya dengan adanya illat yang mendasari. Kalau hukum itu masih berpijak pada dalil Qiyas, maka setelah illatnya ditemukan dan masih bisa dikontekstualisasikan dengan kasus yang ada sekarang kita langsung bisa merumuskan hukum itu. Artinya langsung merujuk pada kaidah ushul fiqhnya.²⁶

Berdasarkan dari kaidah-kaidah fiqh tersebut maka dapat disimpulkan bahwa hukum dari *game online* PUBG boleh dan pada dasarnya tidak ada dalil yang melarangnya. Menurut Yusuf Qordhowi, batasan untuk boleh tidaknya suatu sarana hiburan dilihat dari jenis dan macam hiburannya. Islampun memperkenalkan hal-hal yang bersifat permainan yang menghibur dan menyenangkan dengan alasan sebagai sarana untuk membahagiakan jiwa dan raga. Dan Islam sebagai agama yang fitrah mempersilahkan manusia untuk melakukan hal-hal yang

²⁶Muhammad, *Al-Qur'an dan Serangan Orientalis*, (Yogyakarta: Gema Insani, 1940),33.

menyenangkan.²⁷ Hal ini sesuai dengan yang dijelaskan dalam Q.S Al-Baqarah:42 bahwa Islam bukanlah agama yang membelenggu manusia dan Islam memperlakukan manusia seolah-olah malaikat yang tidak memiliki keinginan atau nafsu sama sekali. Islam memperlakukan manusia sesuai dengan naluri kemanusiaannya seperti pada Q.S Al-Furqon:7 dan Al-Qashash:77, Islam juga memberikan keluasan bagi manusia yang ingin merasakan kenikmatan hidup seperti yang ada pada Q.S Al-Maidah:87.²⁸

Dalam hal ini, Syekh Sulaiman Al-Jamal pernah menuturkan:

وَفَارِقَ النَّرْدِ الشِّطْرَنْجَ حَيْثُ يُكْرَهُ إِنْ خَلَا عَنِ الْمَالِ بِأَنَّ مُعْتَمِدَهُ
الْحِسَابَ الدَّقِيقُ وَالْفِكْرُ الصَّحِيحُ فَفِيهِ تَصْحِيحُ الْفِكْرِ وَنَوْعٌ مِنْ
التَّدْبِيرِ وَمُعْتَمَدُ النَّرْدِ الْحَزْرُ وَالتَّخْمِينُ الْمُؤَدِّي إِلَى غَايَةِ مِنَ السَّفَاهَةِ
وَالْحُمُقِ

Maksudnya adalah Perbedaan antara permainan dadu dan catur yang dihukumi makruh bila memang tidak menggunakan uang adalah bahwa permainan catur berdasarkan perhitungan yang cermat dan olah pikir yang benar. Dalam permainan catur terdapat unsur penggunaan pikiran dan pengaturan strategi yang jitu.

²⁷Iman Nur Hidayat, "Fiqh Hiburan (Gugus Fiqh Kontemporer Yusuf Qardhawi)," *Jurnal Hukum dan Ekonomi Islam* 9, no 1 (2015):109.

²⁸Ustadz Narjih Al-Mujtahid, "Dosakah Bermain Game PUBG dan Mobile Legend?", dikutip dari <https://ibtimes.id/dosakah-bermain-game-pubg-dan-mobile-legend/> diakses pada hari Rabu tanggal 13 Januari 2021 jam 22.08 WIB.

Sedangkan permainan dadu berdasarkan spekulasi yang menyebabkan kebodohan dan kedunguan.²⁹ Maka dari itu *game online* PUBG juga termasuk permainan dengan genre yang dapat melatih kecerdasan otak dengan cara bertahan hidup dan mahir dalam menyusun strategi untuk memenangkan dan mengeksplor seluruh permainan.

Seluruh kaidah fikih, pada dasarnya ketika dibentuk menjadi sebuah kaidah hukum didasarkan kepada *nash-nash* al-qur'an dan Sunnah. Termasuk kaidah selanjutnya yaitu kaidah fiqh العادة محكمة yang disandarkan pada dalil-dalil syara' seperti Al-qur'an dan Hadis. العادة محكمة merupakan adat atau tradisi kebiasaan masyarakat dapat dijadikan alasan untuk menetapkan hukum. Kaidah dasar ini memiliki rujukan dalam nash Al-Qur'an dan Hadis Nabi SAW. Salah satu dasar dari kaidah ini adalah firman Allah swt dalam surat al-A'raf 199:

حُذِّ الْعَفْوَ وَأْمُرْ بِالْعُرْفِ وَأَعْرِضْ عَنِ الْجَاهِلِينَ

Artinya: Jadilah pemaaf dan suruhlah orang mengerjakan yang makruf, serta jangan pedulikan orang-orang yang bodoh.

Dalam sebuah hadis Nabi saw yang diriwayatkan Ibnu Mas'ud juga diisyaratkan:

ما رالمسلمون حسنا فهو عند الله حسن

²⁹Syekh Sulaiman Al-Jamal, *Hasyiyah Al-Jamal Ala Al-Manhaj* (Beirut: Ihya' al-Turast al-'Arabi, t.t), 379.

Artinya: Apa yang dipandang baik oleh kaum muslimin, maka menurut Allah SWT juga baik. (HR. Al-Hakim)

Dalam istilah Bahasa arab ‘*adah* berarti tradisi. Istilah lain dari tradisi adalah ‘*urf*. Kedua istilah ini memiliki pengertian yang tidak jauh berbeda. Dalam pembahasan ini, ‘*adah* atau ‘*urf*. dipahami sebagai suatu kebiasaan yang telah berlaku sebagai suatu kebiasaan yang telah berlaku secara umum di tengahnya masyarakat, di seluruh penjuru negeri atau pada suatu masyarakat tertentu yang berlangsung sejak lama. Dari definisi tersebut, para ulama menetapkan bahwa sebuah tradisi yang bisa dijadikan pedoman hukum adalah:

- a. Tradisi yang telah berjalan sejak lama yang dikenal masyarakat
- b. Diterima akal sehat sebagai sebuah tradisi yang baik.
- c. Tidak bertentangan dengan nash Al-Qur’an dan Hadis Nabi saw.

Menurut para ulama, ‘*adah* bisa dijadikan dasar untuk menetapkan hukum Islam apabila tradisi tersebut telah berlaku secara umum di masyarakat tertentu. Sebaliknya, jika sebuah tradisi tidak berlaku secara umum, maka ia tidak dapat dijadikan pedoman dalam menentukan boleh atau tidaknya tradisi tersebut dilakukan. Syarat lain yang terpenting adalah tidak bertentangan dengan *nash*. Artinya, sebuah tradisi bisa dijadikan sebagai pedoman hukum apabila tidak bertentangan dengan *nash* Al-Qur’an maupun hadis Nabi saw. Karena ini, sebuah tradisi yang tidak memenuhi syarat ini harus ditolak dan tidak bisa dijadikan pijakan hukum bagi

masyarakat. *Nash* yang dimaksud ini adalah *nash* yang bersifat *qat'I* (pasti), yakni *nash* yang sudah jelas dan tegas kandungan hukumnya, sehingga tidak memungkinkan adanya takwil atau penafsiran lain.³⁰

Dari definisi yang dijelaskan diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa menurut dari pedoman hukum yang ada dimana sebuah tradisi bermain *game online* PUBG tidak termasuk adat ataupun tradisi kebiasaan pada masyarakat secara umum.

b. Diharamkannya *Game Online* PUBG Dalam Hukum Islam

Ada 100 juta pemain aktif *game online* PUBG secara global hingga saat ini. Dari jumlah tersebut, Indonesiapun tercatat sebagai negara peringkat kedua di dunia yang memiliki pemain aktif bulanan dan terus meningkat. Namun dibalik kepopulerannya, *game online* PUBG ternyata ada banyak masyarakat yang kurang setuju dengan permainan ini dan menjadi permasalahan serius di Indonesia. Salah satunya adalah Majelis Permusyawaratan Ulama Aceh telah menetapkan fatwa haram terhadap *game online* PUBG. PUBG dan sejenisnya dinilai berpotensi dapat mempengaruhi perilaku pemain serta dapat berdampak pada munculnya perilaku agresif dan kecanduan, karena didalam permainan PUBG tersebut mengandung unsur kekerasan dan kebrutalan.³¹

³⁰Husnul Haq, "Kaidah "*Al-Adah Muhakkamah*" Dalam Tradisi Pernikahan Masyarakat Jawa", *Jurnal Ahkam*, Vol.5,No.2,(2017).

³¹Ririn Alham Ramdhani, "Hubungan *Sensation Seeking* Dengan Kecanduan *Game Online* Pada Mahasiswa Pemain *Game* PUBG", *Jurnal Pendidikan*, Vol.6,No.3,(2018).

Dalam hukum Islam, bermain *game* memiliki dampak-dampak yang sangat buruk dan dapat memberikan pengaruh yang lebih besar terhadap perilaku sehari-hari dari seseorang. Didalam sebuah *game* itu sendiri memiliki banyak hal negatif yang didapatkan akibat adanya tindakan kecanduan yang lama-kelamaan mulai timbul. Hal inipun bertentangan dengan ajaran-ajaran Islam, yaitu:

- a) Perubahan-perubahan yang signifikan terhadap seorang Muslim seperti dapat menyebabkan kelalaian kepada tugas ataupun aktivitas agama dalam keseharian serta dapat memicu seseorang melakukan hal-hal yang dilarang.
- b) Para intelektual barat sudah memperingatkan tentang hal ini yaitu dampak yang berpengaruh dan berhubungan dengan tindakan moralitas sosial.
- c) Pengaruh yang lebih umum dialami oleh banyak orang yaitu hal-hal yang berhubungan dengan kesehatan psikologi dan fisik, serta masalah ekonomi.³²

Selain dari beberapa larangan yang sudah disebutkan, *game* memiliki pengaruh dan dampak negatif lainnya seperti lalai dan meninggalkan shalat, membangkang dan membantah kepada kedua orangtua, memutuskan hubungan persaudaraan terhadap sesama, menimbulkan dan menciptakan perselisihan serta masalah dalam

³²Muhammad Shalih Al-Munajjid, *The Epidemic of electronic games*, alih bahasa Putri Aria Miranda, judul terjemahan, Cet 1 (Solo:PT. Aqwam Media Profetika, 2016), 20-28.

antarteman, mengaggap sepele dan biasa terhadap hal-hal yang dilarang dan diharamkan seperti berjudi dan mendengarkan musik. Adapun pengaruh dan dampak negatif lainnya terhadap adab yang baik dari seseorang yaitu yang pertama, mengajarkan kriminalitas serta peningkatan dalam tindakan kekerasan. Kedua, dapat tertanam jiwa egois dalam diri seseorang ketika sedang bermain *game* dan Ketiga adalah mengembangkan jiwa yang diasingkan dan tidak mengenal satu sama lain diantara pemain.

Berikutnya adalah pengaruh dan dampak negatif terhadap perilaku umum dari seseorang yaitu berpengaruh pada kesehatan karena jika seseorang telah kecanduan bermain *game* didepan monitor atau layar maka dapat menyebabkan terjadinya kerusakan seperti kesehatan yang turun sehingga menjadi lemah, lesu dan obesitas, luka pada sistem otot, dapat merusak pikiran, epilepsi yang berulang, neuropathy dan tremor di jari serta malnutrisi dan masalah pada pencernaan karena adanya perilaku makan yang tidak sehat dan tidak teratur.³³

Pada zaman seperti sekarang inipun, *game* sudah memiliki banyak macam dan jenis yang dapat membuat seseorang tertarik untuk memainkannya dengan tujuan hanya semata untuk mencari hiburan dan pada akhirnya bisa sampai pada tahap kecanduan, menjadi orang yang barbar dan perusak serta dapat mendorong

³³*Ibid.*

seseorang melakukan tindakan terorisme dan menunjukkan tindakan permusuhan terhadap sesama orang-orang Muslim. Hal inipun disebutkan dalam firman Allah Q.S Ali Imran Ayat 118 sebagai berikut:

...قَدْ بَدَتِ الْبَغْضَاءُ مِنْ أَفْوَاهِهِمْ وَمَا تُخْفِي صُدُورُهُمْ أَكْبَرُ ۗ قَدْ بَيَّنَّا

لَكُمْ الْآيَاتِ ۗ إِن كُنْتُمْ تَعْقِلُونَ

Artinya: “...Telah jelas kebencian mereka yang terlihat dari ucapan mereka, yang tersimpan didalam hati jauh lebih besar. Kami telah menerangkan kepadamu bukti-bukti, kalau kalian menggunakan akal pikiran”.³⁴

Dengan adanya hal tersebut, masyarakat Indonesia dan terkhususnya para ulama beberapa bulan yang lalu hampir mengeluarkan fatwa secara nasional tentang *Game online PUBG* karena dapat memicu kebrutalan seseorang. Meskipun hal ini tidak sempat direalisasikan secara nasional, akan tetapi di Aceh tetap memberlakukan fatwa tersebut. H Faisal Ali sebagai ketua Majelis Permusyawaratan Ulama (MPU) Aceh mengatakan *game* PUBG dan permainan sejenis menciptakan perilaku aneh hingga perubahan perilaku. Maksud dari Faisal dengan perilaku yang di hasilkan yaitu berupa tindakan yang brutal dan beringas sehingga dianggap mengganggu dan meresahkan orang lain juga merugikan

³⁴Zaini Dahlan, *Al-Qur'an dan Terjemahan UII*(Yogyakarta: UII Press),114.

diri sendiri. Fatwa inipun disetujui oleh 49 anggota ulama MPU.³⁵ MPU Aceh mengharamkan *game* PUBG dengan alasan bahwa *game* ini lebih banyak kemudharatannya dibandingkan hal bermanfaat lainnya. Hal ini juga lebih didukung oleh terjadinya tindakan penembakan yang dilakukan teroris di *New Zealand* yang menewaskan jamaah muslim di salah satu masjid dan melakukan siaran langsung di media sosialnya sehingga dapat ditonton oleh banyak orang. Hal inipun dapat memicu dampak yang buruk seperti kecanduan pada kehidupan sehari-hari seseorang. Akibatnya banyak kalangan dari anak-anak sampai orang dewasa telah melupakan hal-hal yang lebih penting lainnya seperti beribadah, belajar dan kesehatan.³⁶

Selain dari pengaruh buruk dan dampak-dampak negatif dari yang disebutkan di atas, bermain *game* juga tidak sepenuhnya di haramkan dalam Hukum Islam. Dalam hukum Islam bermain *game* adalah hal yang tidak diharamkan dan merupakan suatu sarana yang dapat dilakukan agar seseorang bisa mendapatkan hiburan dan kesenangan. Akan tetapi semua hal itu tidak boleh berlebihan dan harus sesuai dengan porsi yang dianjurkan agar tidak merujuk pada hal-hal yang merugikan dan hanya membolehkan hiburan-

³⁵CNN Indonesia: MPU Pertimbangkan Keluarkan Fatwa Haram PUBG Setelah Aceh', dikutip dari <https://www.cnnindonesia.com/teknologi/MPU-pertimbangkan-keluarkan-fatwa-haram-pubg-setelah-aceh/> diakses pada hari Kamis tanggal 16 April 2019 jam 18.02 WIB.

³⁶Faozani Z, "Karya Ilmiah Tentang *Game online*", dikutip dari http://faozani-15.blogspot.com/2013/11/karya-ilmiah-tentang-game-online_1565.html diakses pada hari Rabu tanggal 18 Maret 2020 jam 21.03 WIB.

hiburan yang terdapat didalamnya unsur-unsur pendidikan, kesehatan, dan nilai-nilai moral lainnya.³⁷

9. Mahasiswa Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia

Mahasiswa Fakultas Ilmu Agama Islam adalah mahasiswa yang menempuh pendidikan sarjana Strata 1 di Program studi Syariah/Ahwal Al-Syakhshiyah/Hukum Islam. Fakultas Ilmu Agama Islam (FIAI) Universitas Islam Indonesia adalah gabungan dari 2 (dua) fakultas, yaitu Fakultas Syari'ah dan Tarbiyah lalu digabung menjadi satu fakultas yaitu Fakultas Ilmu Agama Islam. Terjemahan dalam bahasa Arab adalah *كُلِّيَّةُ الدِّرَسَاتِ الْإِسْلَامِيَّةِ*. Penggabungan ini dimaksudkan agar pengelolaan studi-studi keIslaman (kurikuler) serta penentuan kualifikasi dosennya di lingkungan UII menjadi tugas dan tanggungjawab FIAI. Kedua fakultas tersebut merupakan embrio dari Fakultas Ilmu Agama Islam yang dibuka pada periode transisi. Yaitu ketika terjadi perubahan nama dari Sekolah Tinggi Islam (STI) yang didirikan pada tanggal 8 Juli 1945 menjadi Universitas Islam Indonesia (UII). Perubahan nama terjadi pada tanggal 27 Rajab 1367 H atau tanggal 10 Maret 1948 M. Saat ini FIAI UII memiliki 3 (tiga) program studi di Fakultas Ilmu Agama Islam. Ketiga program studi tersebut

³⁷Muhammadiyah, "Bagaimana Hukum Bermain *Game Online*" dikutip dari <http://www.muhammadiyah.or.id/id/news-13038-detail-bagaimana-hukum-bermain-game-online-.html/> diakses pada hari Rabu tanggal 18 Maret 2020 jam 20.30 WIB.

yaitu: Syariah/Ahwal Al-Syakhshiyah/Hukum Islam, Pendidikan Agama Islam dan Ekonomi Islam.³⁸



³⁸Fakultas Ilmu Agama Islam, “Sejarah Fakultas Ilmu Agama Islam”, dikutip dari <https://fis.uii.ac.id/sejarah/> diakses pada hari Minggu tanggal 15 November 2020 jam 10.02 WIB.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian dan Pendekatan

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan untuk menyusun skripsi ini adalah penelitian lapangan (*Field Research*) yaitu penelitian objeknya berasal dari lapangan guna memperoleh data dan bukti-bukti yang benar serta dengan cara mengamati dan menganalisis fenomena di lapangan. Penelitian ini dilaksanakan dengan berinteraksi langsung dengan mahasiswa yang ada di Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia yang menggunakan serta memainkan aplikasi *game Online* PUBG. Jenis Penelitian ini merupakan metode penelitian kualitatif yaitu suatu penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata kata tertulis atau lisan dari orang atau perilaku yang dapat diamati dan menggali makna dari suatu fenomena.¹

2. Pendekatan Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penyusunan skripsi ini adalah pendekatan normatif yang mana peneliti mengambil data dengan melakukan wawancara kepada Mahasiswa Fakultas Ilmu Agama Islam

¹M. Djamal, *Paradigma Penelitian Kualitatif*, (yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2015), 9

Universitas Islam Indonesia terkait pandangan mereka mengenai *game online* PUBG dalam hukum Islam.

3. Lokasi Penelitian

Lokasi dalam Penelitian ini akan dilaksanakan di lingkungan kampus Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia, Yogyakarta akan tetapi karena adanya mitigasi penyebaran Covid-19 maka besar penelitian akan dilakukan secara *online/daring* dengan menghubungi para mahasiswa dan narasumber lainnya melalui jalur komunikasi yang memungkinkan tanpa harus bertemu demi meminimalisir penyebaran wabah Covid-19. Peneliti memilih lokasi tersebut karena banyak mahasiswa FIAI UII yang cukup aktif menggunakan *game Online* PUBG.

4. Informan Penelitian

Pada penelitian ini penulis memilih mahasiswa yang ada di Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia yaitu dengan melakukan wawancara terhadap orang yang mengetahui, sudah pernah ataupun berpengalaman menggunakan dan memainkan *game* tersebut sehingga peneliti dapat mengetahui dan menganalisis bagaimana pandangan-pandangan mahasiswa pemain dari *game Online* PUBG dalam perspektif Hukum Islam terhadap mahasiswa Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia.

Menindak lanjuti proses penelitian ini, pemilihan informan utamanya adalah mahasiswa FIAI UII Yogyakarta. Peneliti telah

meminta izin kepada informan untuk menampilkan biodata mereka dalam penelitian ini dan telah disetujui oleh para informan. Peneliti memilih informan berdasarkan kriteria kepemilikan aplikasi *PUBG mobile*, intensitas bermain *game*, dan pemahaman mengenai segi positif dan negatifnya dalam bermain permainan tersebut. Disamping itu, ada faktor pendapatan orang tua dan banyaknya uang saku dalam sebulan, para informan ini memiliki latar belakang ekonomi keluarga yang beragam. Keragaman latar belakang ekonomi masing-masing informan tersebut diharapkan dapat mewakili berbagai macam karakteristik hubungan dengan masing-masing keluarga yang berbeda-beda.

Tabel 3. 1 Jumlah Informan

No.	NIM	NAMA
1.	17421152	Habli Rabbi Hanifan
2.	17421114	Ardiansyah Pontoh
3.	17421166	Rysal Aprilianto
4.	17422032	Awan Riyandoyo Dzulhij
5.	17421169	Muhammad Mufti Afifudin
6.	17421068	Aiman Abdurrahman Mahrus
7.	16421162	Fatahillah Rakawali
8.	16421049	Muhammad Aditya Mamonto
9.	16421170	Muhammad Abidin Khaqiqi
10.	15421149	M. Mukhlas Muntasir

5. Teknik Pengumpulan Informan

Dalam penelitian ini penulis menggunakan teknik Purposive Sampling dalam menentukan informan. Teknik Purposive Sampling adalah teknik yang berdasarkan kepada ciri-ciri yang dimiliki oleh subyek yang dipilih karena ciri-ciri tersebut sesuai dengan tujuan penelitian yang akan dilakukan. Kriteria Mahasiswa yang dibutuhkan untuk menjawab Rumusan Masalah yang ada yaitu sebagai berikut:

1. Pemain
 - a. Bermain PUBG setiap hari 0-2 jam
 - b. Bermain PUBG setiap hari 2-4 jam
 - c. Bermain PUBG setiap hari diatas 4 jam
 - d. Bermain PUBG setiap hari berjam-jam
2. Mantan Pemain
3. Pernah bermain iseng atau hanya sekedar menghibur diri dan bukan candu ketika bermain PUBG
4. Memiliki teman yang bermain PUBG
5. Pemain Game lain
6. Tidak pernah bermain Game Online apapun

Adapun Penelitian ini adalah melakukan wawancara kepada subjek penelitian yaitu orang yang berkecimpung didunia *game online* PUBG. Dengan melakukan wawancara tersebut bertujuan untuk mengetahui bagaimana pandangan para mahasiswa fakultas ilmu agama Islam

Universitas Islam Indonesia terhadap *game online* PUBG dalam hukum Islam.

6. Teknik Pengambilan Data

Untuk mendapatkan data yang dibutuhkan dalam penelitian ini, terdapat beberapa metode pengumpulan data, diantaranya adalah:

a. Interview (Wawancara)

Interview yaitu studi lapangan dengan metode wawancara yakni pengumpulan data yang diperoleh melalui tanya jawab secara lisan untuk mendapatkan keterangan.² Dilakukan dengan mahasiswa yang ada di Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia yang sudah pernah ataupun sering menggunakan dan memainkan *game Online PUBG*, selain itu wawancara juga dilakukan kepada mahasiswa sekitar yang mengalami permasalahan dan dampak dari kecanduannya *game Online PUBG*. Wawancara yang dilakukan termasuk pada jenis wawancara tak terstruktur namun terfokus. Maksudnya, penulis tidak mempersiapkan pertanyaan-pertanyaan yang terstruktur namun memiliki fokus pada masalah-masalah yang akan diteliti. Sehingga nantinya penulis tidak hanya terikat pada pertanyaan-pertanyaan yang telah disiapkan saja namun pertanyaan itu akan keluar seiring dilakukannya wawancara.

b. Dokumentasi

²Koentjaraningrat, *Metode-Metode Penelitian Masyarakat*, (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 1985), hlm.129

Dokumentasi adalah suatu pengumpulan data dan bahan-bahan berupa catatan, buku-buku, surat kabar, majalah atau dokumen yang tersedia yang berkaitan dengan obyek penelitian.³ Dalam melakukan penelitian ini penulis menyertakan hasil wawancara sebagai bukti telah melakukan penelitian di Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia Yogyakarta. Bukti-bukti tersebut dapat berupa catatan, buku, rekaman wawancara dan gambar-gambar di lokasi penelitian yang berkaitan dengan pandangan mahasiswa terkait *game online* PUBG dalam hukum Islam.

7. Keabsahan Data

Dalam memperoleh keabsahan data peneliti menggunakan teknik melakukan pengamatan terus menerus atau secara Kontinyu, yaitu peneliti memperhatikan sesuatu secara lebih cermat, mendalam dan terperinci. Pengamatan yang dilakukan secara terus-menerus, akhirnya akan bisa menemukan mana yang harus diamati dan mana yang tidak harus diamati sejalan dengan usaha mendapatkan data. Pengamatan Kontinyu ini dilakukan untuk bisa menjawab pertanyaan penelitian mengenai fokus Pandangan Mahasiswa Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia Terhadap *Game Online* PUBG Dalam Perspektif Hukum Islam.

³Snapih Faisal, *Format-format Penelitian Sosial*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2005), hlm. 53

8. Teknik Analisis Data

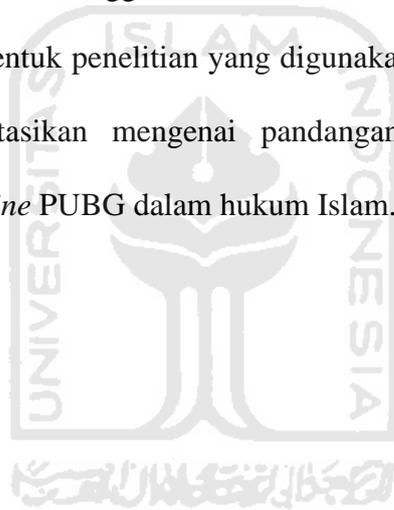
Analisis data dalam penelitian kualitatif, dilakukan pada saat pengumpulan data berlangsung dan setelah pengumpulan data dalam periode tertentu. Analisis data kualitatif adalah suatu proses analisis yang terdiri dari tiga alur kegiatan yang terjadi secara bersamaan yaitu:⁴

- a. *Data Reduction* yang berarti merangkum, memilih data-data yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting dicari tema dan polanya. Sehingga dari proses pengumpulan data yang meliputi berbagai wawancara, buku, dan sumber data lainnya, penulis merangkumkan poin-poin penting yang terkait *game online* dalam hukum Islam.
- b. *Data display* adalah menyajikan data dalam bentuk uraian singkat atau sekumpulan informasi tersusun yang memberi kemungkinan adanya penarikan dan pengambilan tindakan. Seperti adanya suatu informasi yang didapatkan dari wawancara, atau sumber data yang diperoleh sehingga penulis bisa mengambil suatu tindakan yang sesuai dengan informasi terkait Pandangan Mahasiswa Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia Terhadap *Game Online* PUBG Dalam Perspektif Hukum Islam.
- c. *Conclusion Drawing* (penarikan kesimpulan) adalah analisis data untuk terus menerus baik selama maupun sesudah pengumpulan data untuk menarik kesimpulan yang dapat menggambarkan hal

⁴*Ibid.*

yang terjadi mengenai pandangan mahasiswa FIAI UII terhadap *game online* PUBG dalam hukum Islam.

Melalui berbagai tahapan analisis di atas, kesimpulan dalam penelitian kualitatif mungkin dapat menjawab rumusan masalah yang telah dirumuskan sejak awal, tetapi mungkin juga tidak, karena dalam penelitian kualitatif, masalah dan rumusan masalah masih memiliki sifat sementara dan dapat berubah dan berkembang setelah penelitian berada di lokasi. Maka dari itu, peneliti menggunakan analisis deskriptif dalam analisis data ini yaitu dengan bentuk penelitian yang digunakan untuk menggambarkan dan menginterpretasikan mengenai pandangan mahasiswa FIAI UII terhadap *game online* PUBG dalam hukum Islam.



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Pandangan Umum Game *Online* PUBG

Salah satu *game online* yang sekarang menjadi trending adalah *game PlayerUnknown's Battleground* (PUBG). Adapun permainan tersebut dapat dijalankan melalui PC (*personal Computer*) dan *Smartphone (mobile)*. Dalam penelitian ini, penulis lebih fokus terhadap media *Smartphone (mobile)* guna mempersempit pembahasan. *Game online* ini banyak di mainkan mulai dari rentang usia remaja, dewasa awal dan sedikit di rentan usia 30-35 tahun. *Player Unknown's Battlegrounds* (PUBG) *Mobile* dirilis untuk *platform* Android dan iOS pada Maret 2018. Popularitas *game* besutan Tencent tersebut dengan cepat menanjak hingga sekarang tercatat sudah diunduh sebanyak 100 juta kali di toko aplikasi Android *Google Play Store*. Disebutkan bahwa ada beberapa *game* Di *Play Store* yang sangat sulit digeser kepopuleranya seperti *game PUBG Mobile, Garena Free Fire* dan *Mobile Legends*. Ketiga *game* tersebut masuk dalam jajaran *game* nomer satu sebab terlalu banyak *player* yang meminati dan ditambah lagi dengan fitur-fitur *game* yang selalu *up to date*.¹

¹Sigit Sant, *Cara Mengatasi Memori Penuh di Smartphone Ketika Menginstal PUBG, Mobile Legend, Free Fire, dan PES*. (Jakarta: Serambi Buku, 2017). Hlm. Pendahuluan



Gambar 4. 1 Logo Player Unknown's Battlegrounds Mobile

(Sumber: <https://www.pubgmobile.com/> tanggal 15 Oktober 2020 pukul 10.00 WIB)

PUBG memuat pertempuran 100 orang secara bersamaan di sebuah area yang besar, yang semuanya datang tanpa perbekalan apapun. Setiap dari mereka harus memperkuat dan mempersenjatai diri mereka dengan apapun yang mereka temukan di arena yang ada, dari sekedar panci penggorengan untuk senjata *melee*, *body armor* untuk menahan sedikit laju peluru, hingga senjata api kaliber berat. Bisa juga menemukan kendaraan air atau darat untuk ekstra mobilitas. Selain bermain *Solo* (1 orang), game ini juga bisa bermain dalam format *Duo* (2 orang) dan juga *Squad* (4 orang), baik secara acak atau dengan mengundang teman dari *Friend List*. Bermain dalam format kooperatif seperti ini lebih sulit karena lawan akan bergerak dalam format strategi tertentu, maka perlu memikirkan lebih banyak strategi untuk kemenangan. Untuk pemenang dalam permainan akan mendapatkan sebuah gelar pemenang makan malam ayam (*winner-winner chicken*

dinner).²

Di Indonesia PUBG Mobile menjadi sorotan dan kontroversi setelah terjadi penembakan brutal oleh teroris di dua masjid di Selandia Baru. Menurut MPU Aceh, hal ini dikarenakan *game* PUBG Mobile dianggap membawa dampak buruk yang mengarah kepada agresivitas terutama kekerasan, sehingga *game* PUBG Mobile dinilai membawa dampak sikap radikal terorisme dalam diri seseorang yang memainkan *game* tersebut. Sedangkan peristiwa yang terjadi di Belagavi, Karnataka, India, Minggu (8/9/2019) malam, dimana pria berusia 25 tahun, Raghuvver Kumbhar, tega membunuh ayahnya. Karena kesal diminta berhenti bermain PUBG. Berdasarkan kasus ini terlihat bahwa ketika seseorang bermain *game* PUBG dengan durasi waktu yang lama berdampak pada munculnya agresivitas terutama kekerasan terhadap orang lain.



Gambar 4.2 Skin Ultimate Season 14 dan 15 yang terbaru

Sumber: www.google.com/pubgmobileimage/season14/15

²Efraim Sammy Tuka, Evando Yuel Arsanto, dkk, *Tren Teknologi dan Permainan Digital*, (Semarang: UNIKA, 2020), hlm 42

2. Pandangan Islam tentang Game online PUBG

Pembahasan terkait *game online* dalam khazanah hukum Islam merupakan sebuah permasalahan yang belum ada hukumnya secara lugas baik dalam al-Quran maupun al-Hadis. Hal tersebut timbul setelah manusia melakukan berbagai inovasi di segala bidang kehidupan yang belum ada pada zaman sebelumnya.

Pada dasarnya Islam memandang suatu permainan berdasarkan manfaat serta tujuan dari perilaku tersebut dengan syarat tidak **إِسْرَاف** (berlebih-lebihan) yakni menghabiskan kemampuan yang dimiliki untuk memenuhi hawa nafsunya.

Dalam kaidah ushul fiqh dijelaskan bahwa hukum asal dari segala sesuatu itu adalah boleh sampai ada dalil yang menunjukkan keharamannya.

الأصل في الأشياء الإباحة حتى يدلّ الدليل على تحريمها³

Pada hakikatnya sebuah permainan itu hukumnya boleh. Baik permainan tersebut bersifat *offline* maupun *online*. Namun kebolehan tersebut berakhir manakala terdapat unsur-unsur yang dapat merusak atau menimbulkan **مُضَرَّاتٌ** (bahaya) yang mengakibatkan hukumnya bergeser dari boleh (**مباح**) menjadi dilarang (**حرام**) ataupun makruh sesuai dengan kadar kemudharatan yang ditimbulkannya.⁴ Dalam Islam terdapat standarisasi bagi umat Islam dalam melakukan sesuatu hal. Selama

³H.A. Djazuli, *Kaidah-Kaidah Fikih Kaidah-Kaidah Hukum Islam dalam Menyelesaikan Masalah-Masalah yang Praktis*, (Jakarta: Prenadamedia Group: 2006), hlm. 10.

⁴Sapiudin Shidiq, *Ushul Fiqh*, (Jakarta: Kencana, 2011), hlm. 104.

perbuatan yang belum ada dalilnya tersebut tidak memberikan madhrat pada ketentuan yang dijadikan acuan tersebut maka diperbolehkan. Adapun ketentuan itu para ulama *fiqh* menamainya dengan maqāsid asy-syarī'ah.

Berikut ini adalah penjelasan Al Syatibi seorang sarjana *Ushul Fiqh* klasik Islam dalam menentukan tujuan-tujuan mendasar Islam (مقاصد الشريعة):⁵

a. حفظ الدين (Memelihara Agama)

Islam menjelaskan bahwa agama diberikan kepada manusia karena kecenderungan manusia menginginkan sebuah ketentraman, ketenangan, kebahagiaan, serta dorongan untuk memenuhi hasrat fitrahnya untuk beribadah kepada Allah. Sehingga untuk memenuhi itu semua hendaknya ajaran-ajaran yang terdapat dalam agama itu dilakukan dengan sebaik-baiknya. Jikalau tidak demikian, maka yang akan terjadi ialah ketidakstabilan sosial, ketidaktentraman, dan ketidakbahagiaan. Jika dengan bermain *PUBG mobile* tetap dapat menjaga hubungan baik antara manusia dengan pencipta-Nya; beribadah dan melakukan perintah-perintah-Nya, maka hal tersebut tidak menyalahi ketentuan untuk selalu memelihara agama.

⁵Mohammad Monib dan Islah Bahrawi, *Islam dan Hak Asasi Manusia dalam Pandangan Nurcholis Madjid*, (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2011), hlm. 311

b. **حفظ النفس** (Memelihara Jiwa)

Diantara hal yang terpenting dalam kehidupan manusia ialah terpeliharanya jiwa serta terjaganya hak hidup yang dimiliki oleh manusia. Untuk memenuhi hal ini maka terdapat beberapa cara diantaranya ialah melalui pernikahan, makan, minum, serta tersedianya pakaian dan tempat tinggal. Dengan turut serta menjaga kesehatan diri sendiri dan orang lain, saling mengingatkan akan aktivitas yang membahayakan diri sendiri dan orang lain. Sehingga manusia dapat terhindar dari aktivitas yang tidak bermanfaat bagi dirinya. Sebagaimana telah diketahui bahwa tidak semua *game* memberikan dampak negatif, sehingga kontrol dan pembatasan perlu dilakukan dan diawasi secara internal baik keluarga, teman, maupun lingkungan. Dengan demikian, bermain *game* juga dapat dicapai sebagai upaya memelihara jiwa.

c. **حفظ العقل** (Memelihara Akal)

Di dalam agama Islam akal memiliki kedudukan yang sangat tinggi. Dengan akal, manusia dimuliakan serta memiliki keutamaan dibandingkan makhluk yang lainnya. Demikian juga dengan adanya akal, manusia diberikan anugerah untuk menjadi pemimpin di bumi ini dengan menanggung amanat yang sangat besar di sisi Allah.

العقل السليم في الجسم السليم

Artinya: (Akal yang sehat terdapat pada badan yang sehat)

Korelasi antara akal dan badan yang buger adalah cermin dari pola hidup sehat, tentram dan bahagia. Ajaran-ajaran dalam agama Islam sangat menjaga manusia agar dapat memanfaatkan kehidupan dengan sebaik-baiknya.

خير الناس أحسنهم خلقا و أنفعهم للناس

*Artinya: Sebaik-baiknya manusia adalah yang memiliki akhlak yang baik dan berguna bagi sesamanya.*⁶

Maka, jika dengan bermain *game* tidak mengganggu hal tersebut, aktivitas fisik juga terpenuhi demi kestabilan badan, dan akal yang tetap dapat berpikir sesuai dengan kapasitasnya; permainan tersebut diperbolehkan.

d. **حفظ النسل** (Memelihara Keturunan)

Pemeliharaan ini dimaksudkan untuk menjaga keberadaan manusia di permukaan bumi ini melalui perantaraan memperbanyak keturunan. Hal itu karena Islam mendorong untuk keberlanjutan manusia di bumi ini dengan cara mewariskan bumi ini bagi makhluk yang ada di dalamnya. Sehingga berdasarkan hal itu maka menimbulkan syari'at atau hukum yang lainnya demi keterpeliharaan hal ini. Misalnya, pensyari'atan nikah, memperhatikan pertumbuhan serta pendidikan anak, memperhatikan keselamatan keluarga dari marabahaya, serta menjaga hubungan laki-laki dan perempuan dalam sebuah tatanan sosial yang didasarkan pada aturan bermuamalah dalam

⁶Anwar Sanusi, *Pohon Rindang, Upaya Menggapai Hidup Sejati*, (Depok: Gema Insani, 2007), hlm. 144.

Islam.

e. **حفظ المال** (Memelihara Harta)

Seperti yang diketahui bahwa manusia memiliki kecenderungan untuk mempunyai harta dengan berbagai macam cara untuk mendapatkannya. Islam memberikan kebolehan mencari harta selama cara yang dilakukannya itu tidak mengganggu keempat maqāṣid asy-syarī'ah yang sebelumnya telah disebutkan. Demikian juga dalam mengeluarkan harta yang telah diperolehnya tersebut.

Penggunaan harta berlebihan untuk membeli item di sebuah permainan seperti *PUBG mobile* termasuk dalam upaya tabdzir, jika tidak memperhatikan factor keuntungan dan kerugiannya. Jika seseorang menggunakan hartanya untuk membeli akun *PUBG mobile*, membeli Skin senjata, dan hal tersebut hanya didukung demi kepuasan pribadi untuk memenuhi hasratnya, maka sungguh hal tersebut tidak dianjurkan.

إِنَّ الْمُبَدِّرِينَ كَانُوا إِخْوَانَ الشَّيْطَانِ

*Artinya: Sesungguhnya orang-orang yang menghamburkan hartanya (pemboros) itu adalah saudara syetan*⁷

Dengan pertimbangan hal-hal tersebut di atas, sebuah permainan yang tadinya boleh (mubah) akan menjadi dilarang karena akibat yang akan ditimbulkannya. Maka dari itu, sebelum melakukan segala sesuatu harus selalu dipertimbangkan sisi baik dan buruknya.

⁷Al-Qur'an Surat Al-Isra ayat: 27

Sebagaimana telah penulis sampaikan pada kerangka teori bahwa ada pro dan kontra tentang *game online* PUBG, ada pendapat yang melarang dan mengharamkannya dengan landasan bahwa *game online* tersebut bisa berdampak buruk terhadap kehidupan seseorang. Akan tetapi, menurut penulis berdasarkan kaidah fiqh bahwa asal hukum segala sesuatu adalah boleh dan mubah dan hukum itu bisa berubah-ubah tergantung ada atau tidak adanya illat selama tidak melanggar empat ketentuan maqāṣid asy-syarī'ah seperti yang disebutkan diatas.

3. Pandangan Mahasiswa Hukum Islam FIAI UII Yogyakarta Terhadap *Game Online* PUBG

Mahasiswa merupakan kaum terpelajar yang mengenyam pendidikan pada bangku tingkatan Universitas atau kampus. Selain itu, mahasiswa adalah seseorang yang dalam proses mencari dan menimba ilmu dan belajar pada perguruan tinggi serta terdaftar secara administrasi pada perguruan tinggi dan khususnya dalam penelitian ini berada di Universitas Islam Indonesia Yogyakarta. Mahasiswa berperan sebagai tonggak-tonggak muda calon penerus generasi sebelumnya. Seiring dengan kemajuan teknologi dan tingginya tingkat stress di kalangan mahasiswa, menjadikan *game online* khususnya *PUBG mobile* menjadi salahsatu pilihan dalam melepas penat dan jenuh. Namun, Permainan *game online* yang begitu mengasyikkan membuat para pemain *game*

PUBG *mobile* ketagihan. Berikut adalah pandangan mahasiswa FIAI UII Yogyakarta tentang PUBG *mobile*:

a. Motif Mahasiswa Bermain Game PUBG

Penjelasan tentang motif bermain *game* PUBG dimaksudkan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman dan kesadaran player *game* PUBG terhadap: hal-hal interaksi sosial, hak dan kewajiban sebagai pelajar, serta tanggung jawabnya dalam menyelesaikan kuliah. Hal-hal tersebut di atas digunakan sebagai tolak ukur bagaimana dan sejauh mana niat dan tujuan mahasiswa dalam memainkan permainan PUBG *mobile*.

Berikut peneliti petakan beberapa motif mahasiswa (informan) tentang permainan PUBG *mobile*:

a) Berawal dari Iseng dan Penasaran

Pengakuan dari sebagian informan yang telah peneliti wawancara menyatakan bahwa pada awalnya niat mereka hanya untuk iseng dan penasaran terhadap *Game* PUBG. Bahkan ada yang menyatakan bingung dengan sisa pada penyimpanan data di *Smartphone* nya yang terbilang masih sangat lega. Hal tersebut diungkapkan salahsatu informan yang baru saja membeli sebuah gadget baru: “*Wah bingung aku, ini penyimpanan internal Hp aku 128GB, mau aku pakai install aplikasi sekalian Play store*

sepertinya belum penuh".⁸ Ucap salahsatu informan yang bingung dengan penggunaan sisa penyimpanan di *Smartphone* nya.

Hal senada juga peneliti dapat dari pernyataan informan lainnya

"Awalnya aku cuman iseng kak, soalnya pas lagi kumpul sama temen-temen banyak yang ngajakin buat main PUBG mobile, emang kek gmn sih gameplay nya koq banyak teman-teman yang mainin. Lagian, paket data sama penyimpanan di Smartphoneku khan masih lega tuh, ya udah ikut-ikutan aja dulu, jadi emang murni iseng gitu kak pada awalnya".⁹

Sedikit berbeda dengan Ardiansyah yang mengedepankan kemajuan revolusi industri 4.0 ketika ditanya tentang alasan awal bermain *game* PUBG: *"Saya sudah cukup lama menanti untuk menikmati permainan FPS (First Person Shooter) di Smartphone; rasanya baru kemarin teman-teman mencet-mencet tombol yang sesekali dibarengi teriakan-teriakan kemenangan; benar sekali itu namanya Ding Dong*".¹⁰ Ardiansyah juga menambahkan kekagumannya dengan kemajuan-kemajuan dalam bidang teknologi lain yang mendukung pada perkembangan Handphone berubah dan beralih fungsi menjadi *Smartphone*. Bahkan hanya dengan sebuah *Smartphone* dapat mengakomodir dan mempermudah kegiatan sehari-hari.

⁸Wawancara dengan Muhammad Aditya Mamonto via Whatsapp, tanggal 24 November 2020.

⁹Wawancara dengan Fatahillah Rakawali via Whatsao, tanggal 24 November 2020.

¹⁰Wawancara dengan Muhammad Abidin Khaqiqi via Whatsapp, tanggal 24 November 2020.

Adapun terkait rasa penasaran, peneliti dapatkan dari intensitas mahasiswa dalam membeli paket data sebagai akses utama memainkan PUBG. Dalam pemakaian normal sebuah *Smartphone*, paket data 4GB sudah mencukupi pemakaian selama 1 bulan. Berbekal hal tersebut, peneliti menanyakan kepada informan terkait pemakaian paket data dan berapa biaya yang dikeluarkan dalam sebulan. Beberapa menggunakan paket data unlimited dengan biaya Rp 75.000, dan adapun jumlah data berada di batas minimal 10Gb. Berikutnya, peneliti menyelami ke psikologi informan dalam menggunakan paket data tersebut. Alhasil, mayoritas mengungkapkan penggunaan pada *installing* dan *upgrading game* PUBG yang membutuhkan *Source download data* yang cukup besar untuk *game Smartphone* saat ini.¹¹

Tidak dapat dipungkiri, bahwa PUBG membutuhkan *download data* yang cukup besar sebagai syarat mutlak untuk memainkan *game* tersebut. Beberapa menegaskan hal tersebut wajar, jika melihat fitur dan graphic yang sangat layak untuk dimainkan dalam sebuah *Smartphone*. Jadi, meskipun diawali dengan rasa penasaran, informan sudah siap dengan konsekuensi *over used data* atau penggunaan data berlebihan. Tentunya developer *game* PUBG tergolong sukses, *game* tersebut dapat memikat banyak komunitas untuk bermain dan berkumpul bersama. Berikut

¹¹Wawancara dengan Adit, Fatah, Abid via Whatsapp, tanggal 24 November 2020.

pernyataan dari informan bernama Mufti yang mengamini hal tersebut:

“waktu itu abis ngerjain tugas di kost temen mas, terus pada ngajakin main bareng PUBG mobile, padahal pas itu aq belum download, jadi cuman ngliatin dlu keseruan temen-temen main. Berhubung aq blum download aq coba minjem Smartphone temenq dlu buat nyobain game PUBG mobile. Abis itu dah langsung auto download di kost mas, nyari paket malem, heheheee...”¹²

Berkat merebaknya *game* PUBG terjadilah pergeseran pola berinteraksi,¹³ timbul sebuah pandangan yang menyatakan bahwa: teman untuk mengerjakan tugas adalah teman sepermainan, permainan apalagi kalau bukan PUBG. Tidak jarang player PUBG mengajak teman lainnya untuk download dan memainkan *game* tersebut bersama-sama.

Peneliti menilai bahwa fitrah manusia untuk selalu merasa penasaran dengan hal-hal yang baru mendorong minat, antusias untuk sekedar mencoba dan memainkan 10-30 menit, 1 jam, 2 jam, hingga lupa akan waktu.¹⁴ Lupa waktu inilah yang dirasa peneliti dapat menjadikan *game* tersebut tidak layak untuk di mainkan karena lalai merupakan hal yang tidak dianjurkan oleh agama

¹²Wawancara dengan Muhammad Aditya Mamonto via Whatsapp, tanggal 24 November 2020.

¹³Andersen *Psikologi Remaja*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2004), Hlm 107

¹⁴Yee Jin Shin, *Mendidik anak di Era Digital*, terj. Adji Annisa, (Jakarta: PT Mizan Publika, 2014), hlm. 153-169

Islam. Disamping itu lalai juga dapat merugikan diri sendiri sehingga hal ini malah membawa diri pada kemudharatan.

b) Untuk *Refreshing* dan Menghilangkan *Stress*

Tingkat kejenuhan dan stress yang tinggi cenderung mengarahkan mahasiswa untuk mencari pelampiasan terhadap hal-hal lain demi menghindari rutinitas.¹⁵ *Smartphone* sebagai sebuah alat komunikasi berubah menjadi sebuah piranti untuk memudahkan kehidupan manusia. Untuk melengkapi fungsi tersebut disediakanlah *game* (permainan) guna kebutuhan pengguna. Seiring dengan perkembangan teknologi *game-game* berat yang sebelumnya hanya dapat dijalankan di Personal Computer (PC) kini dapat dinikmati di sebuah *Smartphone* dengan variasi bentangan layar 4inch-mendekati 7 inch. Dengan demikian, *Smartphone* merupakan mini portable PC yang dapat digunakan dimana saja dan kapanpun, tanpa mencari akses listrik untuk mengaktifkannya, meskipun kapasitas baterai juga bermacam-macam.¹⁶

Hal tersebut sesuai dengan yang diungkapkan oleh salah satu informan bernama M. Aditya Mamonto yang beranggapan bahwa sebagai mahasiswa perantaun yang penuh dengan aktifitas

¹⁵Abdul Wafi, Imroatul Mufidah, *Dosenku, Mahasiswa Saya*, (Pamekasan: Duta Media Publishing, 2020), hlm. 140

¹⁶Kasiyanto Kasemin, *Agresi Perkembangan Teknologi Informasi; Sebuah Bunga Rampai Hasil Pengkajian dan Pengembangan Penelitian tentang Perkembangan Teknologi Informasi*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2015), hlm. 1-3; lihat juga: Hery Nuryanto, *Sejarah Perkembangan Teknologi dan Komunikasi*, (Jakarta: PT Balai Pustaka), hlm. 2

perkuliahan setidaknya ada beberapa waktu untuk mengistirahatkan diri melalui game yang ada di *smartphone*.

“aku lebih memilih untuk bermain game yang ada di smartphone ketika selesai kuliah daripada harus main keluyuran gak jelas. Ini saya lakukan agar tidak terlalu bosan dengan aktifitas perkuliahan dan istirahat sejenak terus kembali lagi untuk mengerjakan tugas kampus.”¹⁷

Peneliti menilai bahwa niatan seseorang yang bermain game untuk refreshing dan menghilangkan *stress* merupakan hal positif. Dikatakan positif karena hal tersebut dapat mengatur ulang kemampuan baik pada otak dan tubuh yang setelah penat melakukan berbagai aktifitas sehingga dapat digunakan untuk hal-hal yang lebih baik setelah beristirahat dengan game. Hal yang perlu ditanamkan adalah pada saat refreshing menggunakan game setiap pemainnya untuk tidak lalai akan kewajiban lainya dan tidak terus terlena dengan kenyamanan saat refreshing menggunakan game tersebut.

c) Mengikuti *Trend*

Tidak dapat dipungkiri lagi bahwa *game* PUBG telah menjadi *game* yang paling nge-trend belakangan ini. Pasalnya hampir diseluruh lapisan masyarakat kita telah ikut serta memainkannya, mulai dari anak-anak, remaja, bahkan orang dewasa

¹⁷Wawancara dengan Muhammad Aditya Mamonto via Whatsapp, tanggal 24 November 2020.

pun ikut. Selalu melakukan yang sesuai dengan apa yang menjadi trend adalah sifat yang selalu menempel pada diri seorang mahasiswa jaman sekarang, walaupun ada juga mahasiswa yang terlalu idealis sehingga ia terkadang tidak mau mengikuti trend. Namun mahasiswa yang seperti itu lama-kelamaan juga pasti dianggap gaptek oleh teman-temannya. Jika dahulu lebih sering diteMPU mahasiswa yang terkesan idealis, sebaliknya belakangan ini lebih sering diteMPU mahasiswa yang terkesan dinamis, yang selalu update dengan perkembangan zaman. Abidin Khaqiqi sebagai salah satu informan mengungkapkan bahwa mahasiswa tidak boleh ketinggalan informasi tentang game terkhusus bagi pecinta game *online* agar tidak mendapat sematan “gaptek” dan ketinggalan zaman.

“bagi saya rasanya kurang lengkap apabila mahasiswa penikmat game online sekedar memainkan game jadul. Kemajuan zaman harus kita ikuti terutama di dunia gaming yang sekarang sudah menjadi salah satu olahraga yang dilombakan di setiap even nasional maupun internasional.”¹⁸

Melek informasi dan teknologi merupakan suatu keharusan bagi kita semua terutama sebagai pelajar. Peneliti menilai hal ini penting dilakukan karena hal ini sangat positif untuk melancarkan dan juga melanjutkan pengembangan keilmuan. Keharusan kita

¹⁸Wawancara dengan Muhammad Abidin Khaqiqi via Whatsapp, tanggal 24 November 2020.

untuk mengetahui perkembangan informasi dan juga teknologi tidak lain senantiasa untuk menjaga ilmu pengetahuan dan juga marwah Islam sebagai agama yang *rahmatan lil'alamin* menyeluruh keseluruhan sektor kehidupan. Banyak sekali ayat al-Qur'an yang memerintahkan kepada kita umat Islam untuk mengetahui dan mengambil setiap manfaat terhadap perkembangan hal-hal yang baru di alam raya ini. Dikatakan demikian karena disetiap apa yang ada diseluruh alam raya tersimpan rahasia dari Allah SWT yang harus kita ketahui dan kita ambil hikmahnya. Hal ini sesuai dengan firman Allah SWT dalam al-Qur'an di surat Shaad ayat 27 yang artinya; *“Dan Kami tidak menciptakan langit dan bumi, dan apa yang ada antara keduanya tanpa hikmah. Yang demikian itu adalah anggapan orang-orang kafir, maka celakalah orang-orang itu karena mereka akan masuk neraka.”*

d) Rasa Puas dan Bangga

Pengeluaran berbagai jenis *game* baru tiap tahun semakin memacu tim kreatif developer *game* untuk selalu berpikir dan membuat *game-game* yang lebih real, canggih dan lebih seru dari *game* pada tahun-tahun sebelumnya. Hadirnya *game* PUBG, dimana *game* tersebut berpredikat sebagai *game* baru FPS di *Smartphone* dengan tingkat fitur dan kemudahan penggunaanya menarik banyak minat di kalangan remaja dan dewasa. PUBG *mobile* juga memiliki tingkat kesulitan yang tinggi. Maka semakin

lama berkecimpung memainkannya, semakin mahir pula pemain dan musuh-musuhnya. Berbeda dengan *game* yang masih menggunakan NPC (*NonPlayer Character*) sebagai Boss (musuh terakhir dan terkuat pada sebuah permainan), *game* PUBG *mobile* juga berkembang dan meningkat sesuai dengan kemampuan para pemainnya.¹⁹

Sebagai seorang *Gamer Pro* (julukan bagi pemain dengan intensitas dan skill bermain tinggi), “kehebatan” mereka tidak sekedar dihitung dari berapa lama mereka duduk berlama-lama di depan *Smartphone*. Namun bisa juga dari kesuksesannya menyelesaikan suatu permainan dan menciptakan sebuah karakter yang berkualitas dengan *Skin* (item yang disediakan developer di *game* PUBG) bisa didapat dengan *free* (gratis) setelah menyelesaikan misi atau juga dapat dengan *purchase* secara *online*. Tidak jarang muncul julukan “*Skin Sultan*”, “*Mobil Sultan*”, ataupun *Sultan-Sultan* lainnya bagi player yang sudah berhasil *upgrade Skin* senjata (efek es glacier) hingga maksimal untuk mendapatkan kepuasan tersendiri. Adanya rasa tantangan yang ditawarkan PUBG ini membuat *gamer* menganggapnya lebih spesial dan lebih menarik dari *game* lainnya.

¹⁹Hardiyansyah Masya, Dian Adi Candra, *Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game online pada Peserta Didik Kelas X di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016*, (IAIN Raden Intan Lampung: KONSELI: Jurnal Bimbingan dan Konseling, 2016), hlm. 104

Salah satu informan bernama M. Abidin Haqiqi menyatakan pendapat berupa rasa puas dan bangga apabila berhasil untuk menyelesaikan misi yang ada pada *game* PUBG meski sebagai pemain dia bukan termasuk kategori pemain *pro*,

“aku bukan seorang pro player di game PUBG, cuman aku cukup puas dan bangga bisa main game PUBG meski sekedar misi yang aku selesaikan masih misi yang receh dan tidak terlalu spesial. Yang penting aku udah ngerasa puas aja setidaknya waktuku tidak terbuang sia-sia mainin game ini.”

Peneliti menilai bahwa hal seperti ini masih termasuk dalam kategori wajar bila sekedar merasa puas dan bangga dengan hal yang tidak berlebihan. Hal yang disayangkan adalah apabila ada seorang *player* yang bermain lupa waktu hanya untuk mencari kepuasan dan kebanggaan sehingga dia dapat terjerumus pada hal negatif seperti kecanduan dan bermain game hanya untuk menuruti hawa nafsu. Hal seperti ini jelas tidak sesuai dengan ajaran agama Islam.

4. Dampak Game Online PUBG Menurut Mahasiswa Hukum Islam

FIAI UII Yogyakarta dalam Hukum Islam

a. Dampak Terhadap Pemeliharaan Agama

Sejumlah delapan dari sepuluh informan berpendapat bahwa bermain game *online* PUBG dapat berdampak atau tidak berdampak pada pemeliharaan agama dengan syarat dikembalikan kepada pribadi

masing-masing dari pemain dan penikmat game tersebut. Apabila pemain dan penikmat game tersebut dapat dengan baik mengatur waktu atau dikatakan tau waktu untuk bermain game tanpa mengganggu waktu ibadah maka game ini tidak berdampak pada pemeliharaan agama. Namun bila yang terjadi sebaliknya maka dapat memunculkan dampak negatif terhadap pemeliharaan agama. Dalam hal ini pemeliharaan agama dimisalkan secara sederhana seperti ketika menjelang waktu ibadah.

Sedangkan dua dari sepuluh informan berpendapat bahwa game *online* PUBG tidak memiliki dampak terhadap pemeliharaan agama.

Tabel 4. 1 Dampak Terhadap Pemeliharaan Agama

No.	NAMA	PENDAPAT
1.	Habli Rabbi Hanifan	Bisa berdampak atau tidak berdampak tergantung pribadi masing-masing pemain game
2.	Ardiansyah Pontoh	Bisa berdampak atau tidak berdampak tergantung pribadi masing-masing pemain game
3.	Rysal Aprilianto	Bisa berdampak atau tidak berdampak tergantung pribadi masing-masing pemain game
4.	Awan Riyandoyo Dzulhij	Bisa berdampak atau tidak berdampak tergantung pribadi masing-masing pemain game
5.	Muhammad Mufti Afifudin	Bisa berdampak atau tidak berdampak tergantung pribadi masing-masing pemain game
6.	Aiman Abdurrahman Mahrus	Tidak berdampak karena bisa di mainkan kapan saja
7.	Fatahillah Rakawali	Bisa berdampak atau tidak berdampak tergantung pribadi

		masing-masing pemain game
8.	Muhammad Aditya Mamonto	Bisa berdampak atau tidak berdampak tergantung pribadi masing-masing pemain game
9.	Muhammad Abidin Khaqiqi	Bisa berdampak atau tidak berdampak tergantung pribadi masing-masing pemain game
10.	M. Mukhlas Muntasir	Tidak berdampak karena tidak ada kewajiban diwaktu tertentu untuk memainkan game ini

Peneliti menilai dari pendapat yang diberikan oleh informan bahwasanya mawas diri atau tau diri dan tidak lalai dalam beribadah sehingga menjauhi kemungkaran dimana merupakan hal penting yang harus ditanamkan pada diri setiap penikmat game *online*. Agama Islam telah mengajarkan kepada kita semua agar berbuat baik baik pada diri sendiri dan orang lain serta menjauhkan diri dari kemungkaran. Bila demikian maka para pemain atau penikmat game *online* dapat memelihara agama dengan baik sesuai ajaran Islam. Allah SWT berfirman dalam surat al Imron ayat 104;

وَلْتَكُنْ مِنْكُمْ أُمَّةٌ يَدْعُونَ إِلَى الْخَيْرِ وَيَأْمُرُونَ بِالْمَعْرُوفِ وَيَنْهَوْنَ عَنِ

الْمُنْكَرِ ۗ وَأُولَٰئِكَ هُمُ الْمُفْلِحُونَ

Artinya: “Dan hendaklah di antara kamu ada segolongan orang yang menyeru kepada kebajikan, menyuruh (berbuat) yang makruf, dan mencegah dari yang mungkar. Dan mereka itulah orang-orang yang beruntung”.

b. Dampak Terhadap Pemeliharaan Jiwa

Sejumlah enam dari sepuluh informan berpendapat bahwa bermain game *online* PUBG dapat memiliki dampak atau tidak

terhadap pemeliharaan jiwa dengan syarat dikembalikan pada kepribadian masing-masing pemain game tersebut. Dalam hal ini pemeliharaan jiwa dimisalkan dalam pembawaan emosi masing-masing pemain.

Sejumlah tiga dari sepuluh informan memiliki pendapat pasti ada dampak yang signifikan diberikan oleh game *online* PUBG terhadap pemeliharaan jiwa setiap pemainnya. Sedangkan untuk satu informan lainya berpendapat bahwa game ini tidak memberikan dampak signifikan terhadap pemeliharaan jiwa para pemainnya.

Tabel 4. 2 Dampak Terhadap Pemeliharaan Jiwa

No.	NAMA	PENDAPAT
1.	Habli Rabbi Hanifan	Bisa berdampak atau tidak berdampak tergantung pribadi masing-masing pemain game
2.	Ardiansyah Pontoh	Bisa berdampak atau tidak berdampak tergantung pribadi masing-masing pemain game
3.	Rysal Aprilianto	Bisa berdampak atau tidak berdampak tergantung pribadi masing-masing pemain game
4.	Awan Riyandoyo Dzulhij	Bisa berdampak atau tidak berdampak tergantung pribadi masing-masing pemain game
5.	Muhammad Mufti Afifudin	Bisa berdampak atau tidak berdampak tergantung pribadi masing-masing pemain game
6.	Aiman Abdurrahman Mahrus	Bisa berdampak atau tidak berdampak tergantung pribadi masing-masing pemain game
7.	Fatahillah Rakawali	Berdampak
8.	Muhammad Aditya Mamonto	Tidak berdampak signifikan

9.	Muhammad Abidin Khaqiqi	Berdampak
10.	M. Mukhlas Muntasir	Berdampak

Peneliti melihat dari tanggapan para informan bahwasanya dampak yang ditimbulkan oleh game PUBG bisa saja menuju ke hal yang negatif terhadap jiwa bila pribadi masing-masing pemainnya tidak dapat mengontrol dengan baik. Kecenderungan untuk gangguan jiwa seperti kecanduan jelas tidak baik karena hal ini tidak sesuai dengan ajaran Islam dan lebih baik untuk meninggalkan hal tersebut. Rasulullah SAW bersabda pada hadis yang diriwayatkan oleh Ahmad dan Tirmidzi;

مِنْ حُسْنِ إِسْلَامِ الْمَرْءِ تَرْكُهُ مَا لَا يَنْفَعُهُ

Artinya: Di antara tanda kebaikan dalam Islam seseorang adalah meninggalkan hal yang tidak bermanfaat baginya.

c. Dampak Terhadap Pemeliharaan Akal

Sebagian informan berpendapat bahwa bermain game *online* PUBG dapat berdampak terhadap kesehatan akal, sebagian beranggapan tidak berdampak dan sebagian lainnya dikembalikan pada pribadi masing-masing pemain untuk memunculkan dampak tersebut atau tidak. Akal dalam hal ini berupa daya berfikir sebagai anugerah yang diberikan Allah SWT kepada setiap hambanya agar selalu bertafakur.

Tabel 4. 3 Dampak Terhadap Pemeliharaan Akal

No.	NAMA	PENDAPAT
1.	Habli Rabbi Hanifan	Berdampak negatif karena tidak tau batasan
2.	Ardiansyah Pontoh	Berdampak negatif karena ketergantungan dan tidak tau batasan
3.	Rysal Aprilianto	Tidak berdampak karena game melatih akal dan fikiran
4.	Awan Riyandoyo Dzulhij	Tidak berdampak karena tidak mengganggu akal dan fikiran
5.	Muhammad Mufti Afifudin	Bisa berdampak atau tidak berdampak tergantung pribadi masing-masing pemain game
6.	Aiman Abdurrahman Mahrus	Bisa berdampak atau tidak berdampak tergantung pribadi masing-masing pemain game
7.	Fatahillah Rakawali	Bisa berdampak atau tidak berdampak tergantung pribadi masing-masing pemain game
8.	Muhammad Aditya Mamonto	Bisa berdampak atau tidak berdampak tergantung pribadi masing-masing pemain game
9.	Muhammad Abidin Khaqiqi	Bisa berdampak atau tidak berdampak tergantung pribadi masing-masing pemain game
10.	M. Mukhlas Muntasir	Bisa berdampak atau tidak berdampak tergantung pribadi masing-masing pemain game

Peneliti mendapati poin penting dari tanggapan para informan bahwasanya boleh saja bermain game *online* PUBG asal tidak berlebihan dan mengikuti hawa nafsu sehingga kita masih dapat untuk memaksimalkan potensi akal menuju hal yang positif seperti tertera dalam al-Qur'an surat al An'am ayat 32;

وَمَا الْحَيَاةُ الدُّنْيَا إِلَّا لَعِبٌ وَلَهْوٌ وَلَلْآخِرَةُ خَيْرٌ لِّالَّذِينَ يَتَّقُونَ أَفَلَا

تَعْقِلُونَ

Artinya: “Dan kehidupan dunia ini hanyalah permainan dan senda gurau. Sedangkan negeri akhirat itu, sungguh lebih baik bagi orang-orang yang bertakwa. Tidakkah kamu mengerti?”

d. Dampak Terhadap Pemeliharaan Harta

Sebagian informan berpendapat bahwa bermain game *online* PUBG dapat berdampak terhadap harta, sebagian beranggapan tidak berdampak dan sebagian lainnya dikembalikan pada pribadi masing-masing pemain untuk memunculkan dampak tersebut atau tidak. Harta dalam hal ini berupa uang baik yang diberikan oleh orang tua ataupun dari hasil keringat sendiri melalui bekerja.

Tabel 4. 4 Dampak Terhadap Pemeliharaan Harta

No.	NAMA	PENDAPAT
1.	Habli Rabbi Hanifan	Bisa berdampak atau tidak berdampak tergantung pribadi masing-masing pemain game
2.	Ardiansyah Pontoh	Bisa berdampak atau tidak berdampak tergantung pribadi masing-masing pemain game
3.	Rysal Aprilianto	Bisa berdampak atau tidak berdampak tergantung pribadi masing-masing pemain game
4.	Awan Riyandoyo Dzulhij	Berdampak sekali karena item game harus dibeli
5.	Muhammad Mufti Afifudin	Bisa berdampak atau tidak berdampak tergantung pribadi masing-masing pemain game
6.	Aiman Abdurrahman Mahrus	Tidak berdampak karena game masih bisa di mainkan tanpa harus membeli item

7.	Fatahillah Rakawali	Bisa sangat berdampak karena mengharuskan membeli item game
8.	Muhammad Aditya Mamonto	Bisa berdampak atau tidak berdampak tergantung pribadi masing-masing pemain game
9.	Muhammad Abidin Khaqiqi	Bisa berdampak atau tidak berdampak tergantung pribadi masing-masing pemain game
10.	M. Mukhlas Muntasir	Bisa berdampak atau tidak berdampak tergantung pribadi masing-masing pemain game

Peneliti menilai dari tanggapan setiap informan yang berbeda pada intinya mereka sangat menyayangkan apabila terjadi pemborosan pada harta, karena dalam ajaran Islam kita tidak boleh boros pada harta yang kita miliki dan cenderung masuk ke ranah *tabdzir*. Allah berfirman dalam surat al-Furqon ayat 67;

وَالَّذِينَ إِذَا أَنْفَقُوا لَمْ يُسْرِفُوا وَلَمْ يَقْتُرُوا وَكَانَ بَيْنَ ذَلِكَ قَوَامًا

Artinya: " Dan (termasuk hamba-hamba Tuhan Yang Maha Pengasih) orang-orang yang apabila menginfakkan (harta), mereka tidak berlebihan, dan tidak (pula) kikir, di antara keduanya secara wajar, "

e. Dampak Terhadap Pemeliharaan Keturunan

Sejumlah enam dari sepuluh informan berpendapat bahwa bermain game *online* PUBG dapat memiliki dampak atau tidak terhadap pemeliharaan keturunan dengan syarat dikembalikan pada kepribadian masing-masing pemain game tersebut. Disamping itu sejumlah empat informan berpendapat bahwa game *online* PUBG berdampak pada keturunan. Dalam hal ini pemeliharaan keturunan

dimisalkan dalam pertumbuhan dan perkembangan generasi saat ini dan yang akan datang.

Tabel 4. 5 Dampak Terhadap Pemeliharaan Keturunan

No.	NAMA	PENDAPAT
1.	Habli Rabbi Hanifan	Bisa berdampak atau tidak berdampak tergantung pribadi masing-masing pemain game
2.	Ardiansyah Pontoh	Bisa berdampak atau tidak berdampak tergantung pribadi masing-masing pemain game
3.	Rysal Aprilianto	Bisa berdampak atau tidak berdampak tergantung pribadi masing-masing pemain game
4.	Awan Riyandoyo Dzulhij	Bisa berdampak atau tidak berdampak tergantung pribadi masing-masing pemain game
5.	Muhammad Mufti Afifudin	Bisa berdampak atau tidak berdampak tergantung pribadi masing-masing pemain game
6.	Aiman Abdurrahman Mahrus	Bisa berdampak atau tidak berdampak tergantung pribadi masing-masing pemain game
7.	Fatahillah Rakawali	Berdampak
8.	Muhammad Aditya Mamonto	Berdampak
9.	Muhammad Abidin Khaqiqi	Berdampak
10.	M. Mukhlas Muntasir	Berdampak

Peneliti dalam menilai pendapat informan perihal pengaruh game PUBG terhadap keturunan menyimpulkan bahwa setiap orang yang memiliki pikiran maju dan produktif jelas memahami efek kecanduan bermain game akan menghabiskan waktu. Sebagian orang menilai bahwa bermain game memang tidak baik bila berlebihan dan

setiap orang tua juga tidak menyukai apabila anaknya kecanduan oleh game. Di dunia pendidikan terlihat bahwa para guru dan tenaga pendidik tidak lelah untuk memperingatkan generasi muda akan dampak buruk yang dihasilkan oleh game apalagi sampai pada titik kecanduan. Lebih baik apabila generasi saat ini dan penerus untuk lebih memanfaatkan waktunya pada hal yang positif karena hal ini senada dengan ajaran Islam. Ibnu Qayyim al Jauziyah menyebutkan sebuah kaidah yang artinya;

“Jika dirimu tidak disibukkan dengan hal-hal yang baik, pasti akan disibukkan dengan hal-hal yang bathil.”²⁰

5. Pengetahuan Para Penikmat *Game Online* PUBG Mengenai Hukum

Islam

Merujuk kepada informan pertama bernama Habli Rabbi Hanifan (17421152), dimana menurutnya Hukum Islam itu adalah sistem kaidah yang didasarkan pada wahyu Allah SWT dan sunnah Rasulullah SAW mengenai tingkah laku **الْمُكَلَّفِينَ** dan sependapat dengannya yaitu informan kelima bernama Muhammad Mufti Afifudin (17421169). Sedangkan informan kedua bernama Ardiansyah Pontoh (17421181) berpendapat bahwa hukum Islam adalah hukum atau aturan-aturan yang berdasarkan ajaran Islam baik yang bersifat aqidah maupun amaliyah manusia yang bersumber dari al-Qur'an, sunnah, ijma' dan qiyas.

²⁰Fatin Philia Hikmah, *Setiap Detik Bersama Allah*, (Jakarta: P.T. Elex Media Komputindo). H. 135.

Berlanjut pada informan ketiga bernama Rysal Aprilianto (17421166) berpendapat bahwa, hukum Islam macam-macam ketentuan atau ketetapan mengenai satu hal yang dimana ketentuan-ketentuan itu sudah diatur dan ditetapkan oleh agama Islam sependapat dengannya yaitu informan ketujuh bernama Fatahillah Rakawali (16421162).

Informan keempat yang bernama Awan Riyandoyo Dzjulhij (17422032) berpendapat bahwa hukum Islam adalah landasan umat Islam untuk berkehidupan sehari-hari agar manusia mengetahui aturan dan batasan-batasannya. Informan keenam yang bernama Aiman Abdurrahman Mahrus (17421068) dengan pendapatnya yaitu, Hukum Islam adalah aturan atau hukum yang mengatur perihal perilaku manusia disesuaikan dengan ajaran syariat Islam.

Muhammad Aditya Mamonto (16421049) sebagai informan kedelapan berpendapat bahwa, hukum Islam itu ialah aturan-aturan yang telah ditetapkan kepada seluruh umat Islam untuk mematuhi serta mentaatinya, karna sudah jelas bahwa semua itu di atur di dalam al-Qur'an dan as-sunnah apa saja yg di perbolehkan dan di larang di dalam hukum Islam.

Dilanjutkan dengan pendapat informan kesembilan bernama Muhammad Abidin Khaqiqi (16421170) yang berpendapat bahwa hukum Islam adalah aturan-aturan yang telah ditetapkan agar umat Islam mematuhi serta mentaatinya karena semua hal telah diatur mana saja yang diperbolehkan dan dilarang dalam al-Qur'an dan as-sunnah. Terakhir

ditutup oleh pendapat informan kesepuluh yang bernama M. Mukhlas Muntasir (15421149) bahwa hukum Islam yaitu hukum yang berdasarkan pada ajaran agama Islam atau yang seringkali disebut sebagai syariat Islam. Dan adapun sumber hukum Islam yang berdasarkan pada kitab suci Al-Qur'an, hadist atau Sunnah Rasul.

Tabel 4. 6 Pengetahuan Para Penikmat Game Online PUBG Mengenai Hukum Islam

No.	NAMA	PENDAPAT
1.	Habli Rabbi Hanifan	Sistem kaidah yang didasarkan pada wahyu Allah SWT dan sunnah Rasulullah SAW mengenai tingkah laku (<i>mukallaf</i>)
2.	Ardiansyah Pontoh	Hukum atau aturan-aturan yang berdasarkan ajaran Islam baik yang bersifat aqidah maupun amaliyah manusia yang bersumber dari al-Qur'an, sunnah, ijma', dan qiyas.
3.	Rysal Aprilianto	Macam-macam ketentuan atau ketetapan mengenai satu hal yang dimana ketentuan-ketentuan itu sudah diatur dan ditetapkan oleh agama Islam
4.	Awan Riyandoyo Dzulhij	Landasan umat Islam untuk berkehidupan sehari-hari agar manusia mengetahui aturan dan batasan-batasannya
5.	Muhammad Mufti Afifudin	Sistem kaidah yang didasarkan pada wahyu Allah SWT dan sunnah Rasulullah SAW mengenai tingkah laku (<i>mukallaf</i>)
6.	Aiman Abdurrahman Mahrus	Aturan atau hukum yang mengatur perihal perilaku manusia disesuaikan dengan ajaran syariat Islam
7.	Fatahillah Rakawali	Macam-macam ketentuan atau ketetapan mengenai satu hal yang dimana ketentuan-ketentuan itu sudah diatur dan ditetapkan oleh agama Islam
8.	Muhammad Aditya Mamonto	Aturan-aturan yang telah ditetapkan kepada seluruh umat Islam untuk mematuhi serta mentaatinya, hal ini jelas diatur di dalam al-Qur'an dan as-Sunnah
9.	Muhammad Abidin Khaqiqi	Aturan-aturan yang telah ditetapkan kepada seluruh umat Islam untuk

		mematuhi serta mentaatinya, hal ini jelas diatur di dalam al-Qur'an dan as-Sunnah
10.	M. Mukhlas Muntasir	Hukum yang berdasarkan pada ajaran agama Islam atau yang seringkali disebut sebagai syariat Islam

Berdasarkan informasi dari pada informan bahwa informan sudah cukup memahami definisi dari hukum Islam sesuai dengan Hukum Islam yang dapat dimaknai sebagai kumpulan aturan keagamaan, perintah-perintah Allah SWT yang mengatur perilaku kehidupan umat Islam dalam seluruh aspek. Hukum Islam sendiri merupakan representasi pemikiran Islam, manifestasi pandangan hidup dalam Islam, dan intisari dari Islam itu sendiri. Sedangkan istilah syariat Islam dimaknai sebagai tata aturan atau hukum-hukum yang disyariatkan oleh Allah SWT kepada hambanya untuk diikuti.

Bila dikembalikan pada kesimpulan para informan, peneliti mengutip salah satu ayat al Qur'an dalam surat al-Jasiah ayat ke 18 yang artinya;

“kemudian kami jadikan kamu berada di atas suatu syari’at (peraturan) dari urusan (agama) itu, maka ikutilah syariat itu dan janganlah kamu ikuti hawa nafsu orang-orang yang tidak mengetahui”.

Maka berlandaskan ayat tersebut peneliti melihat kesimpulan yang dihadirkan oleh informan dalam pemahaman mengenai hukum Islam merupakan bentuk syariat Islam yang telah dikhususkan untuk hukum amaliyah. Dikatakan demikian karena pengkhususan tersebut didasari dari pemahaman agama itu satu akan tetapi cakupannya luas, cakupan luas

tersebut dapat dilihat dari syariat yang dapat berbeda-beda antara satu umat dengan umat lainnya. Maka peneliti menilai bahwa Syariat Islam sebagai norma hukum dasar yang ditetapkan Allah SWT dan kemudian wajib untuk diikuti oleh umat Islam berdasarkan keyakinan dan disertai dengan akhlaq baik yang berhubungan dengan Allah (حبيل من الله), hubungan sesama manusia (حبيل من الناس), dan hubungan dengan alam semesta (حبيل من العالم) yang kemudian diperinci oleh Muhammad SAW dengan as-sunnah. Posisi syariat sebagai pedoman dan tolak ukur bagaimana manusia sehingga dapat mengukur kehidupannya di jalan yang benar atau tidak dengan berpatokan kepada ketentuan al-Qur'an dan al-Hadis.²¹

6. Pandangan Hukum Islam terhadap *Game Online* PUBG Menurut Penikmatnya.

Informan pertama bernama Habli Rabbi Hanifan memiliki pendapat bahwasanya bermain game online PUBG hukumnya sah dalam Islam.

Informan kedua bernama Ardiansyah Pontoh berpendapat bahwa bermain game online PUBG mubah atau boleh karena tidak ada hal-hal yang bertentangan dengan ajaran Islam. Akan tetapi bermain game online PUBG juga dapat dihukumi haram apabila sampai melalaikan waktu ibadah sholat.

²¹Rosidin, *Buku Ajar Pengantar Hukum Islam: dari Semenanjung Arabia Hingga Indonesia*. (Yogyakarta: Lintang Rasi Aksara Books, 2016). H. 1-6.

Informan ketiga bernama Rysal Aprilianto berpendapat bahwa bermain game online PUBG dalam hukum Islam hukumnya tidak haram selama manusia tidak meninggalkan kewajibannya sebagai seorang muslim.

Informan keempat bernama Awan Riyandoyo Dzulhij mengatakan bahwa bermain game online PUBG dalam hukum Islam sah-sah saja karena menurutnya didalam game online PUBG tidak ada unsur-unsur yang menghina Islam.

Informan kelima bernama Muhammad Mufti Afifudin mengemukakan pendapat bahwa bermain game online PUBG hukumnya boleh dengan syarat niat ketika bermain adalah baik dan tidak keluar dari norma ajaran Islam.

Informan keenam bernama Aiman Abdurrahman Mahrus berpendapat bahwa hukum bermain game online PUBG adalah boleh karena tidak ada kaitanya dengan syari'at Islam.

Informan ketujuh bernama Fatahillah Rakawali berpendapat bahwa bermain *game online* PUBG adalah boleh asalkan tidak meninggalkan kewajiban sebagai seorang muslim dan tidak bermain dengan berlebihan.

Informan kedelapan bernama Muhammad Aditya Mamonto berpendapat bahwa hukum dalam bermain game online PUBG adalah boleh karena tidak ada larangannya dalam ajaran Islam.

Informan kesembilan bernama Muhammad Abidin Khaqiqi berpendapat bahwa bermain PUBG dalam hukum Islam tidak ada larangan

tetapi memiliki batasan-batasannya. Seperti waktu, sikap, perkatan, dan hal lainnya yang tidak melanggar hukum Islam.

Informan yang terakhir bernama M. Mukhlas Muntasir mengatakan bahwa hukum bermain PUBG sebenarnya tidak haram tapi dapat dikatakan haram jika pemainnya melupakan kewajiban sholat 5 waktu.

Tabel 4. 7 Pandangan Hukum Islam Terhadap Game Online PUBG Menurut Penikmatnya

No.	NAMA	PENDAPAT
1.	Habli Rabbi Hanifan	Boleh asal tidak melanggar kaidah syariat Islam
2.	Ardiansyah Pontoh	Boleh karena tidak ada syariat Islam yang melarang
3.	Rysal Aprilianto	Boleh asal jangan melupakan kewajiban ibadah
4.	Awan Riyandoyo Dzulhij	Boleh karena tidak ada unsur menghina ajaran Islam
5.	Muhammad Mufti Afifudin	Boleh asal niatnya tidak untuk melanggar syariat Islam
6.	Aiman Abdurrahman Mahrus	Boleh karena tidak ada syariat Islam yang melarang
7.	Fatahillah Rakawali	Boleh asal tidak meninggalkan kewajiban sesuai syariat Islam
8.	Muhammad Aditya Mamonto	Boleh karena tidak melanggar syariat Islam
9.	Muhammad Abidin Khaqiqi	Boleh karena tidak ada larangan dalam syariat Islam dan harus mengetahui batasan dan tidak berlebihan
10.	M. Mukhlas Muntasir	Boleh akan tetapi bisa menjadi haram karena melupakan kewajiban sebagai muslim dan melanggar syariat Islam

Menarik kesimpulan dari pendapat para Informan mengenai boleh atau tidaknya bermain game PUBG. Peneliti menilai hal ini dengan menggunakan kaidah ushul fiqh yaitu, bahwa hukum asal dari segala

sesuatu itu adalah boleh sampai ada dalil yang menunjukkan keharamannya. Berlandaskan kaidah tersebut dan juga dikembalikan pada pribadi pemain game, maka peneliti mengambil dua poin penting yaitu pertama, boleh bermain game tersebut asalkan di dalam game tidak mengandung hal-hal yang bertentangan dengan syariat Islam. Poin penting yang kedua adalah boleh bermain game tersebut asalkan para penikmat game tidak melupakan jati diri sebagai muslim. Dikatakan demikian agar para pemain game tidak melalaikan kewajiban sebagai muslim dan tetap menjaga ibadahnya agar bermain *game* PUBG tidak dinilai haram.

Dapat disimpulkan dari rangkuman diatas bahwa seluruh informan menyatakan hukum asal *game online* PUBG adalah boleh. Beberapa menyatakan kbolehannya karena tidak ada larangan dalam agama dan berlaku selama tidak melanggar atau menghina syariat Islam sesuai dengan yang telah penulis pahami dan sampaikan.

Adapun motif dan dampak dari bermain *game online* PUBG, secara umum, informan juga sepakat bahwa pelanggaran dalam syariat Islam bisa muncul karena adanya motif dan dampak yang tidak baik sehingga dapat menjadikan *game online* PUBG menjadi haram karena tidak menepati kaidah yang ada.

7. Pendapat Penikmat Game PUBG tentang Fatwa MPU Aceh yang Melarang *Game Online* PUBG.

Respon yang diberikan oleh masing-masing informan berbeda-beda. Di antara mereka ada yang menyetujui perihal pemberlakuan fatwa

tersebut karena merupakan bagian dari norma setempat. Sebagian lain tidak menyetujui dikarenakan hal tersebut terkesan aneh dan berlebihan. Pendapat tidak setuju diutarakan oleh Habli Rabbi Hanifan karena bermain *game* PUBG dikembalikan kepada masing-masing individu yang memainkannya, jadi tidak semuanya dikatakan individunya tidak baik bila memainkan *game* PUBG.

Informan kedua bernama Ardiansyah Pontoh berpendapat bahwasanya tidak menyetujui, akan tetapi juga tidak menyalahkan akan MPU Aceh sebagai lembaga yang telah mengeluarkan fatwa pelarangan game PUBG.

Informan ketiga bernama Rysal Aprilianto mengemukakan pendapat bahwa menurutnya masih banyak hal yang dihukumi haram lainnya yang perlu dituntaskan dibandingkan dengan game online PUBG itu sendiri.

Informan keempat bernama Awan Riyandoyo Dzulhij berpendapat bahwasanya MPU Aceh seharusnya lebih memperhatikan hal menyimpang lainnya daripada harus mengharamkan game *online* PUBG.

Informan kelima Muhammad Mufti Afifudin mengemukakan pendapat bahwasanya menyetujui akan fatwa yang dikeluarkan oleh MPU Aceh dalam pelarangan bermain game PUBG. Namun dilain sisi dia juga menganggap hal ini nampak *lebay* atau terlalu berlebihan apabila mutlak fatwa tersebut melarang peredaran permainan game online PUBG. Islam

tidak menganjurkan umatnya untuk berbuat hal yang berlebihan seperti yang tertera pada al-Qur'an surat al A'raf ayat 31.

Informan keenam bernama Aiman Abdurrahman Mahrus berpendapat bahwa tidak meyetujui dikeluarkannya fatwa pelarangan bermain game online PUBG oleh MPU Aceh sebab tidak masuk akal akan dasar pelarangannya.

Informan ketujuh bernama Fatahillah Rakawali berpendapat bahwa Fatwa MPU Aceh mengenai larangan bermain game online PUBG itu adalah hal yang wajar karena adanya hal-hal yang berbau kekerasan dan karakter-karakter yang seksi didalam game online PUBG. Pelarangan dalam hal ini sesuai dengan ajaran Islam yang tertera pada al-Qur'an surat al Imron ayat 104 agar mencegah dari segala kemungkaran yaitu berupa hal negatif terkhusus yang telah ditampilkan oleh game PUBG.

Informan kedelapan bernama Muhammad Aditya Mamonto menyetujui akan munculnya fatwa MPU Aceh mengenai pelarangan bermain game online PUBG agar terhindar dari kemungkaran berupa perilaku kekerasan yang ditampilkan oleh game tersebut. Hal ini sesuai dengan firman Allah SWT di al-Qur'an pada surat al Imron ayat 110.

Informan kesembilan bernama Muhammad Abidin Khaqiqi berpendapat bahwa Fatwa tentang larangan bermain game online PUBG di Aceh dikarenakan kentalnya nilai ke Islaman, maka dari itu game ini dilarang dengan keputusan dari pemimpin di daerah mereka dan seperti yang sudah diketahui dalam ajaran Islam bahwa sudah seharusnya kita

mengikuti keputusan pemimpin seperti yang tertera pada al-Qur'an suar an Nisa ayat 59.

Informan yang kesepuluh bernama M. Mukhlas Muntasir yang berpendapat bahwa menurutnya melarang game online PUBG adalah keputusan yang dilakukan oleh MPU Aceh dikarenakan adanya unsur kekerasan dan dapat menimbulkan dampak negatif bagi masyarakat terkhusus generasi muda.

Tabel 4. 8 Pendapat Penikmat Game PUBG tentang Fatwa MPU Aceh yang Melarang Game Online PUBG

No	NAMA	PENDAPAT	ALASAN
1.	Habli Rabbi Hanifan	Tidak Setuju	<ol style="list-style-type: none"> 1. Hukum asal bermain PUBG boleh 2. Tergantung pada individu masing-masing
2.	Ardiansyah Pontoh	Tidak Setuju	<ol style="list-style-type: none"> 1. Hukum asal bermain PUBG boleh 2. Tidak setuju tapi juga tidak mengintervensi hukum yang diberlakukan oleh MPU Aceh 3. Karena seharusnya tidak dikaitkan dengan peristiwa penembakan yang terjadi 4. Banyaknya content creator yang bermain <i>game</i> tersebut tetapi tidak mengganggu psikologis orang tersebut
3.	Rysal Aprilianto	Tidak Setuju	<ol style="list-style-type: none"> 1. Hukum asal bermain PUBG boleh 2. Terlalu banyak pemain PUBG, sehingga jika semua dikenakan sanksi dari fatwa tersebut maka penjara tidak akan cukup

4.	Awan Riyandoyo Dzulhij	Tidak Setuju	<ol style="list-style-type: none"> 1. Hukum asal bermain PUBG boleh. 2. Seharusnya lebih memperhatikan hukum yang lebih penting 3. Tapi tergantung pada pribadi masing-masing yang harus lebih memperhatikan waktu
5.	Muhammad Mufti Afifudin	Setuju	<ol style="list-style-type: none"> 1. Setuju, karena pada dasarnya Aceh memang lebih mengutamakan syariat Islam. 2. Tetapi untuk mengharamkannya, hal ini nampak lebay dan terlalu berlebihan
6.	Aiman Abdurrahman Mahrus	Tidak Setuju	<ol style="list-style-type: none"> 1. Hukum asal bermain PUBG boleh. 2. Tidak setuju karena merasa tidak masuk akal dengan dasar pelanggaran
7.	Fatahillah Rakawali	Setuju	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tapi memang ada kekerasan dalam PUBG 2. Setuju dengan fatwa yang ada karena keharamannya berlaku hanya pada orang yang bermain berlebihan
8.	Muhammad Aditya Mamonto	Setuju	<ol style="list-style-type: none"> 1. Hukum asal bermain PUBG boleh. 2. Merasa wajar dengan fatwa dari MPU Aceh karena adanya tindakan yang berbau kekerasan dan karakter yang berpakaian seksidalam <i>game online</i> PUBG dan banyak membuang waktu yang tidak bermanfaat
9.	Muhammad Abidin Khaqiqi	Setuju	<ol style="list-style-type: none"> 1. Hukum asal bermain PUBG boleh 2. Karena kentalnya nilai keIslaman di Aceh 3. Dapat memicu hal-hal yang tidak diinginkan

10.	M. Mukhlas Muntasir	Setuju	<ol style="list-style-type: none"> 1. Hukum asal bermain PUBG boleh 2. Adanya unsur-unsur yang dapat memicu kekerasan dan menimbulkan dampak negatif
-----	---------------------	--------	--

Peneliti mengambil poin penting perihal pendapat para informan mengenai pro dan kontra fatwa yang dikeluarkan oleh MPU Aceh terhadap game PUBG. Poin penting peneliti terdiri dari penilaian positif (setuju) yang ditengarai dengan keluarnya fatwa ini dapat menjauhkan pihak-pihak dari kemudharatan karena MPU Aceh beranggapan bahwa game ini malah menampilkan banyak hal yang cenderung merugikan daripada sisi baiknya. Disamping itu hendaknya para umat muslim mentaati fatwa tersebut karena merupakan bentuk sikap patuh dan taat merupakan kewajiban terhadap Ulil Amri selama tidak bertentangan dengan *nash* yang dzahir.

Poin selanjutnya yaitu penilaian negatif (tidak setuju) karena masyarakat perlu memperluas pandangan tentang game sebagai produk budaya secara lebih serius dan tidak hanya dibatasi oleh stigma-stigma yang mengarah kepada kepanikan moral. Kajian kritis diperlukan agar game tidak hanya dinilai dari sudut pandang negatif saja. Dikatakan demikian karena melalui kajian kritis, fenomena negatif yang dihadirkan oleh game di Indonesia seharusnya bisa dilihat secara lebih besar. Game PUBG dapat dikatakan sebagai media ekspresi budaya yang heterogen dan tidak tunggal, maka sudah sewajarnya pula kita mengkaji game tersebut

melalui berbagai macam perspektif dan pendekatan. Pengkajian pada sektor ini juga tidak lain dapat menjaga marwah Islam sebagai agama yang

صالح لكل زمان و مكان



BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Player Unknown's Battlegrounds (PUBG) merupakan salah satu game online yang banyak digemari di Tanah Air. Dilingkungan Mahasiswa Fakultas Ilmu Agama Islam sendiri, *game Online PUBG* dan berbagai macam game lainnya juga sudah cukup familiar dan terinstall di banyak *handphone* para mahasiswa. Berdasarkan dari hasil peneltian tentang pandangan mahasiswa fakultas ilmu agama Islam Universitas Islam Indonesia terhadap *game online* PUBG dalam perspektif hukum Islam yang bersumber dari beberapa *gamers* permainan *Player Unknown's Battlegrounds* (PUBG) dan dari literatur untuk menjadi pedoman dan bahan peneltian, maka kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian ini adalah;

1. Berdasarkan kaidah fiqhiyah yang berbunyi **أَلْأَصْلُ فِي الْأَشْيَاءِ الْإِبَاحَةُ** maka game PUBG pada dasarnya dibolehkan atau mubah jika tidak ada nash yang cukup tegas untuk menunjukkan keharamannya dan kaidah fiqhiyah kedua yang berbunyi **أَلْحُكْمُ يَدُورُ مَعَ عِلَّتِهِ** suatu hukum bisa berubah-ubah tergantung pada illatnya. Ulama-ulama Islam telah mendasarkan ketetapanannya, bahwa segala sesuatu yang ada, hukum asalnya mubah, dan hukum juga bisa berubah-ubah tergantung

pada alasan dari hukum itu sendiri seperti tersebut diatas, dengan dalil sebagai berikut;

هُوَ الَّذِي خَلَقَ لَكُمْ مَا فِي الْأَرْضِ جَمِيعًا ثُمَّ اسْتَوَىٰ إِلَى السَّمَاءِ فَسَوَّاهُنَّ سَبْعَ سَمَاوَاتٍ ۗ وَهُوَ بِكُلِّ شَيْءٍ عَلِيمٌ

Akan tetapi dilain sisi dampak yang dimunculkan oleh *game online* PUBG ternyata lebih banyak mudharatnya daripada manfaatnya. Maka *game online* ini dapat dikatakan haram apabila tidak membawa manfaat bagi para penikmatnya. Hal ini jelas disebutkan dalam firman Allah Q.S Al-A'raf ayat 157;

أَلَّذِينَ يَتَّبِعُونَ الرَّسُولَ النَّبِيَّ الْأُمِّيَّ الَّذِي يَجِدُونَهُ مَكْتُوبًا عِنْدَهُمْ فِي التَّوْرَةِ وَالْإِنْجِيلِ يَأْمُرُهُمْ بِالْمَعْرُوفِ وَيَنْهَاهُمْ عَنِ الْمُنْكَرِ وَيُحِلُّ لَهُمُ الطَّيِّبَاتِ وَيُحَرِّمُ عَلَيْهِمُ الْخَبَائِثَ وَيَضَعُ عَنْهُمْ إِصْرَهُمْ وَالْأَغْلَالَ الَّتِي كَانَتْ عَلَيْهِمْ ۗ فَالَّذِينَ آمَنُوا بِهِ وَعَزَّرُوهُ وَنَصَرُوهُ وَاتَّبَعُوا النُّورَ الَّذِي أُنزِلَ مَعَهُ ۗ لَا أُولَٰئِكَ هُمُ الْمُفْلِحُونَ

2. Peneliti mengambil dua poin penting mengenai pendapat mahasiswa fakultas ilmu agama Islam Universitas Islam Indonesia terhadap *game online* PUBG yaitu pertama, boleh bermain game tersebut asalkan di dalam game tidak mengandung hal-hal yang bertentangan dengan syariat Islam. Para informan berpendapat boleh bermain game tersebut asalkan para *gamers* tidak melupakan jati diri dan kewajibannya sebagai musli. Mayoritas pendapat yang membolehkan bermain game

ini dilandaskan pada kaidah fiqhiyah *الأصل في الأشياء الإباحة* dan juga dikembalikan pada pribadi *gamers* yang senantiasa harus lebih memperhatikan manfaat daripada kemudharatan dari *game online* PUBG. Poin penting kedua adalah, kesepakatan para informan bahwa pelanggaran dalam syariat Islam dapat muncul karena adanya motif dan dampak yang tidak baik sehingga dapat menjadikan *game online* PUBG menjadi haram.

B. Saran

Dengan selesainya tugas skripsi ini guna untuk memberikan pengalaman dan memberikan beberapa pengembangan lebih lanjut maka penulis memberikan saran yang semoga bermanfaat bagi pribadi peneliti dan bagi para *gamers game online playerunknown"s battlegrounds* (PUBG);

1. Bagi para *gamers* hendaklah selalu mawas diri bahwasanya niat awal bermain *game online* PUBG adalah untuk sekedar refreshing.
2. Sebagai pribadi muslim hendaknya kita semua senantiasa menjaga ajaran Islam yaitu salah satunya dengan tidak berlebihan dalam melakukan suatu hal apapun meski hal tersebut hanyalah game.

Bagi para akademisi, bahwasanya penelitian ini masihlah jauh dari kata sempurna. Maka dari itu, hendaknya pengembangan ilmu keagamaan secara umum dan secara khusus penelitian ini masihlah perlu terus diberlangsungkan untuk menjaga marwah Islam yang *صَلِحِيَّةٌ لِيَكُلِّي زَمَانَ وَالْمَكَانَ رَحْمَةً لِلْعَالَمِينَ* dan *صَلِحِيَّةٌ لِيَكُلِّي زَمَانَ وَالْمَكَانَ*.

DAFTAR PUSTAKA

- Adiningtyas, S. W. (2017). Peran Guru Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online. *Jurnal Kopasta*, 29-40.
- Al-Jamal, S. S. (2018). *Hasyiyah Al-Jamal Ala Al-Manhaj*. Beirut: Ihya' al-Turast al-'Arabi.
- Al-Mujtahid, U. N. (2019, Oktober Sabtu). *Dosakah Bermain Game PUBG dan Mobile Legend?* Retrieved from ibtimes: <https://ibtimes.id/dosakah-bermain-game-pubg-dan-mobile-legend/>
- Al-Munajjid, M. S. (2016). The Epidemic Of Electronic Games. In P. A. Miranda. Solo: PT. Aqwan Media Profetika.
- Amabom, T. L. (2018). *Mengenal Bolaang Mongondow Sejarah, Adat Dan Budaya*. (M. A. Sumareni, Ed.) Kotamobagu: CV. Sembilan Bintang.
- Andersen. (2014). Mendidik Anak di Era Digital. In A. Annisa. Jakarta: PT Mizan Publika.
- Andi Arif Kstiawan, A. W. (2019). *Jangan Suka Game Online: Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan*. Magetan: Media Grafika.
- Anhar. (2016). *Panduan Bijak Belajar Internet untuk Anak*. Sukabumi: Adamsein Media.
- Ardi. (2019). Peran Bimbingan Konseling Islam Mengatasi Kecanduan Game Online. *Jurnal Penelitian*, 802-810.
- Arfan, A. (2013). *99 kaidah fiqh muamalah kulliyah: Tipologi dan penerapannya dalam ekonomi Islam dan perbankan syariah*. Malang: UIN Maliki Press.
- Arfan, A. (n.d.). *Kaidah Fiqh Muamalah Kulliyah*.
- Bahrul, B. (2016, desember Rabu). *7 Kejadian Tragis yang Disebabkan oleh Kecanduan PUBG, Jangan Sampai Kamu Mengalaminya*. Retrieved from Loop: www.loop.co.id/articles/kejadian-tragis-akibat-pubg/full
- Dahlan, Z. (1999). *Al-Qur'an dan Terjemahan UII*. Yogyakarta: UII Press.
- Djamal, M. (2015). *Paradigma Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Djazuli, A. (2016). *Kaidah-Kaidah Fikih, Kaidah-Kaidah Hukum Islam Dalam Menyelesaikan Masalah-Masalah Yang Praktis*. Jakarta: Prena Damedia.
- Edrizal. (2018). Pengaruh Kecanduan Siswa Terhadap Game Online (Studi Tentang Kebiasaan Siswa Bermain Game Online) di SMP N 3 Teluk Kuantan. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 1001-1008.
- Faisal, S. (2005). *Format-Format Penelitian Sosial*. Jakarta: Grafito Persada.
- Faried, A. I. (2020). Inovasi Trend Kekinian Industri Halal Fashion Semakin Menjamur di Indonesia. Jawa Timur: Qiara Media.
- Fatin, N. (2018). Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Edukasi*, 135-142.
- Fauzi, A. (2019). Pengaruh Game Online PUBG (Player Unkown's Battle Ground's) Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Science Edu*, 61-66.
- Firmansyah, Y. A. (2020, November Sabtu). *Apa itu PUBG?* Retrieved from Esportsnesia: <https://esportsnesia.com/penting/apa-itu-pubg-mobile/>
- Haningsih, S., & Mardi, R. (2017). *Ushul Fiqh 1 Untuk Orang Awam*. Yogyakarta: Universitas Islam Indonesia.
- Hermawan, I. (2019). *Ushul Fiqh: Kajian Hukum Islam*. Kuningan: Hidayatul Quran.
- Hidayat, I. N. (2015). Fiqh Hiburan (Gugus Fiqh Kontemporer Yusuf Qardhawi). *Jurnal Hukum dan Ekonomi Islam*, 109.
- Hikmah, F. P. (2017). *Setiap Detik Bersama Allah*. Jakarta: P.T. Elex Media Komputindo.
- Indonesia, C. (2019, Juni Jumat). *MPU Pertimbangkan Keluarkan Fatwa Haram PUBG Setelah Aceh*. Retrieved from CNN Indonesia: <https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20190621162136-185-405329/MPU-pertimbangkan-keluarkan-fatwa-haram-pubg-setelah-aceh/>
- Innah, E. N. (2015). Perbandingan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Dan Tipe Jigsaw Pada Siswa Kelas X di SMA Negeri 2 Warokumba Selatan Kabupaten Muna. *Jurnal Islam Al-Izzah*.

- Islam, F. I. (2020, November Minggu). *Sejarah Fakultas Ilmu Agama Islam*. Retrieved from Fakultas Ilmu Agama Islam: <https://fis.uui.ac.id/sejarah/>
- Kasemin, K. (2015). *Agresi Perkembangan Teknologi Informasi: Sebuah Bunga Rampai Hasil Pengkajian dan Pengembangan Penelitian tentang Perkembangan Teknologi Informasi*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Kau, S. A. (2019). *Tafsir Islam Atas Adat Gorontalo: Mengungkap Argumen Filosofis-teologis*. Gorontalo: Inteligensi Media.
- Koentjaraningrat. (2005). *Metode-Metode Penelitian Masyarakat*. Jakarta: Gramedia Pustaka.
- Kustiawan, A. A., & Utomo, A. W. (2018). *Jangan Suka Game Online: Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan*. Magetan: CV. AE Media Grafika.
- Lukas, J. (2006). *Jaringan Komputer*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Masya, H., & Candra, D. A. (2016). Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online pada Peserta Didik Kelas X di Madrasah Aliyah Al-Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016. *Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 104.
- Meutia, P. (2020). Analisis Dampak Negatif Kecanduan Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa Di Kelas Tinggi SD Negeri Ujong Tanjong. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 22-32.
- Monib, M., & Bahrawi, I. (2011). *Islam dan Hak Asasi Manusia dalam Pandangan Nurcholis Madjid*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Muhammad. (1940). *Al-Qur'an dan Serangan Orientalis*. Yogyakarta: Gema Insani.
- Muhammad. (2020, Maret Rabu). *Bagaimana Hukum Bermain Game ONLINE*. Retrieved from Muhammadiyah: <http://www.muhammadiyah.or.id/id/news-13038-detail-bagaimana-hukum-bermain-game-online-.html/>
- Nuryanto, H. (2012). *Sejarah Perkembangan Teknologi dan Komunikasi*. Jakarta: PT Balai Pustaka.
- Pengertian Tradisi”, dikutip dari <https://www.mypurohith.com/term/tradisi/> di Akses pada hari ini Sabtu 31 Oktober 2020. (n.d.).

- Prasetyo, R. (2020). Pendapat Ulama Tentang Fenomena Game Online Player Unknown's Battle Ground's (PUBG) Menurut Hukum Islam Di Kota Pontianak. *Jurnal Fatwa Hukum*, 62.
- Pratama, W. (2014). Game Adventure Misteri Kotak Pandora. *Jurnal Telematika*, 13-31.
- Ramdhani, R. A. (2018). Hubungan Sensation Seeking Dengan Kecanduan Game Online Pada Mahasiswa Pemain Game PUBG. *Jurnal Pendidikan*.
- Rauf, a. (2013). "Kedudukan Hukum Adat Dalam Hukum Islam". *jurnal Cahkim*, 9(1), 28.
- Ridho, S. (2018). Game Online dan Religiustas Remaja (Studi di Desa Tanjung Iman Kecamatan Blambangan Pagar Kabupaten Lampung Utara). *Skripsi*.
- Rondo, A. A., Wungouw, H. I., & Onibala, F. (2017). Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Perilaku Agresif Siswa Di SMA 2 Ratahan. *Jurnal Keperawatan*.
- Rosidin. (2016). Buku Ajar Pengantar Hukum Islam: dari Semenajung Arabia Hingga Indonesia. Yogyakarta: Lintasi Rasi Aksara Books.
- Sagara, S. (2018). Gambaran Online Gamer. *Jurnal Empati*, 418-424.
- Said, B. A. (2013). Karakteristik Dan Peran Wadhah Islamiya Dalam Penerapan Hukum Islam Di Kota Makassar. *Tesis*.
- Salim, A. (2016). Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Belajar Mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alaudin Makassar. *Skripsi*.
- Salim, M. (20017). Bhineka Tunggal Ika Sebagai Perwujudan Ikatan Adat-Adat Masyarakat Adat Nusantara. *Jurnal Hukum Pidana Dan Ketatanegaraan*, 6(1), 66.
- Sant, S. (2017). Cara Mengatasi Memori Penuh di Smartphone Ketika Menginstal PUBG, Mobile Legend, Free Fire dan PES. Jakarta: Serambi Buku.
- Sanusi, A. (2007). Pohon Rindang, Upaya Menggapai Hidup Sejati. Depok: Gema Insani.
- Saputra, R. D. (2019). Moral Disengagement Pada Player PUBG. *Skripsi*.
- Shidiq, S. (2011). Ushul Fiqh. Jakarta: Kencana.

- Siregar, M. I. (2019). Analisa Hukum Islam Tentang Jual Beli Senjata Pada Game Online Jenis Player Unknown's Battleground's Mobile (PUBG) di Kota Padangsidempuan. *Skripsi*.
- Tuka, E. S., & Arsanto, E. Y. (2020). Tren Teknologi dan Permainan Digital. Semarang: UNIKA.
- Ulfa, M. (2017). Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Remaja Di Mabes Game Center Jalan Hr. Subrantas Kecamatan Tampan Pekan Baru. *Jurnal JOM FISIP*, 1-13.
- Wafi, A., & Mufidah, I. (2020). Dosenku, Mahasiswa Saya. Pamekasan: Duta Media Publishing.
- winamo. (2020). Penerapan Konsep Al-'Urf Dalam Pelaksanaan Ta'ziah",. *Jurnal Ilmu Syari'ah dan Perbankan Islam*, 6(2), 187.
- Yunita Miftahul Arif, H. K. (2020). Membangun Sistem Transaksi Game Multiplayer dengan Unity 3D. Jember: Cerdas Ulet Kreatif.
- Z, F. (2013, November Jumat). *Kutipan Pelajar*. Retrieved from Blogspot: http://faozani-15.blogspot.com/2013/11/karya-ilmiah-tentang-game-online_1565.html
- Zikrillah, F. (2013). Aplikasi Game 3D First Person Shooter (FPS) Survive From Death. *Skripsi*.

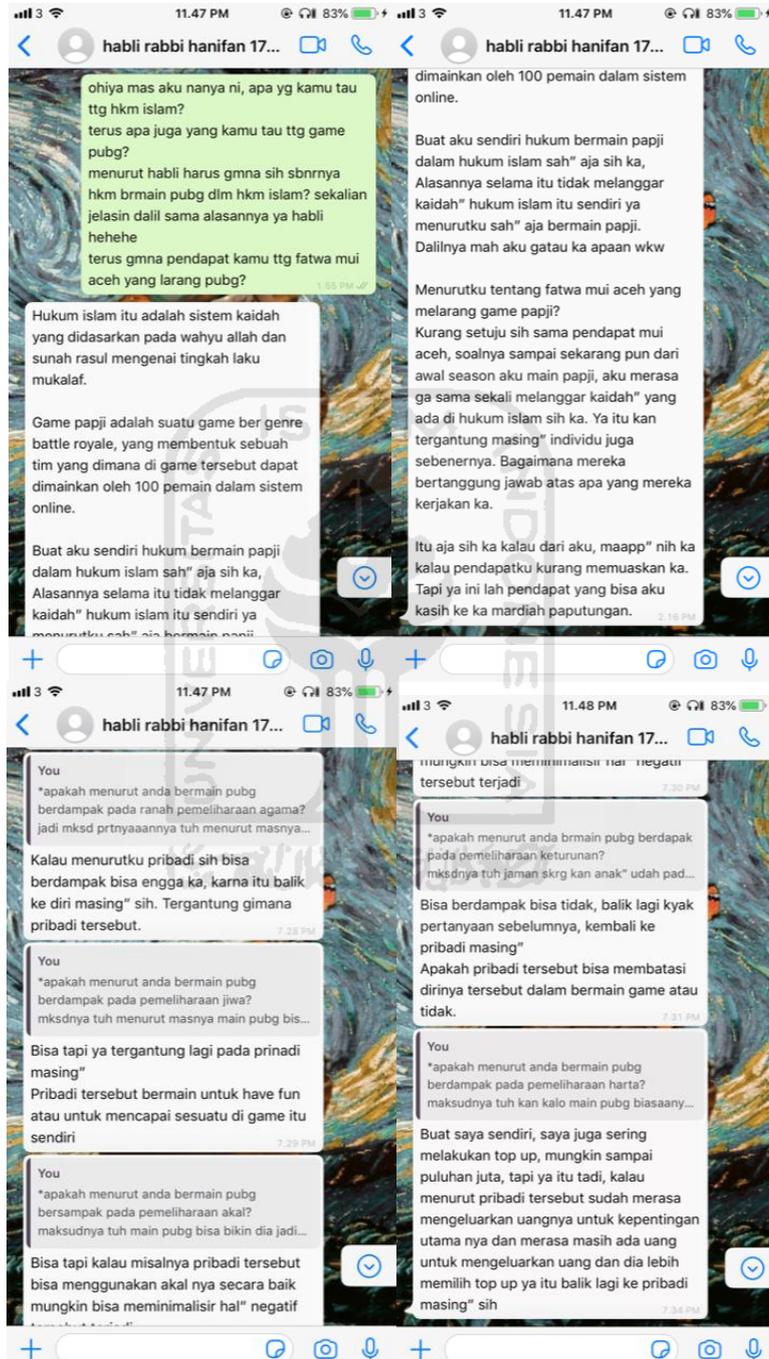
LAMPIRAN

1. DOKUMENTASI
2. TRANSKIP WAWANCARA
3. CURRIBULUM VITAE

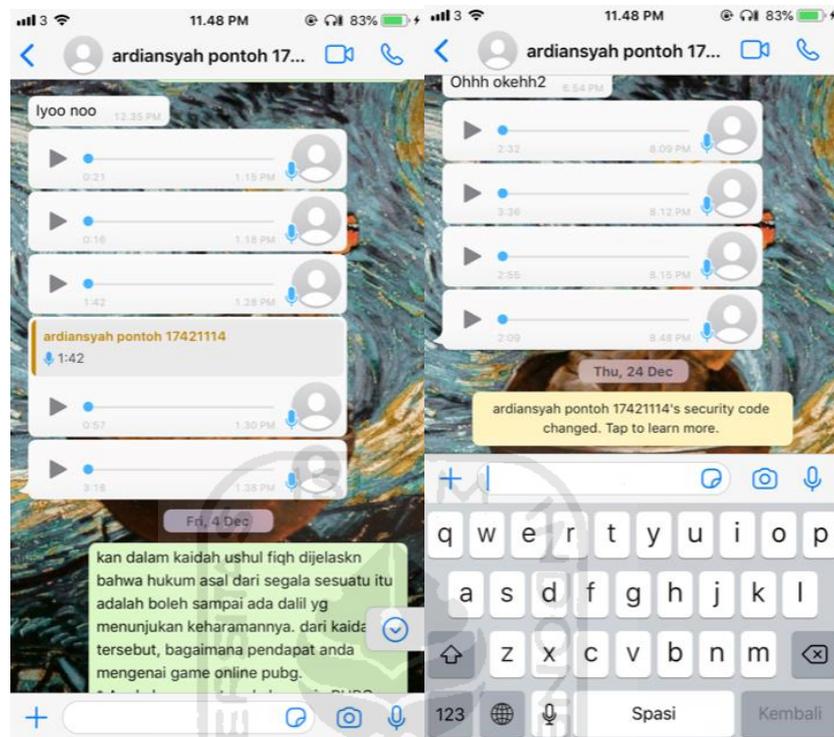


LAMPIRAN 1

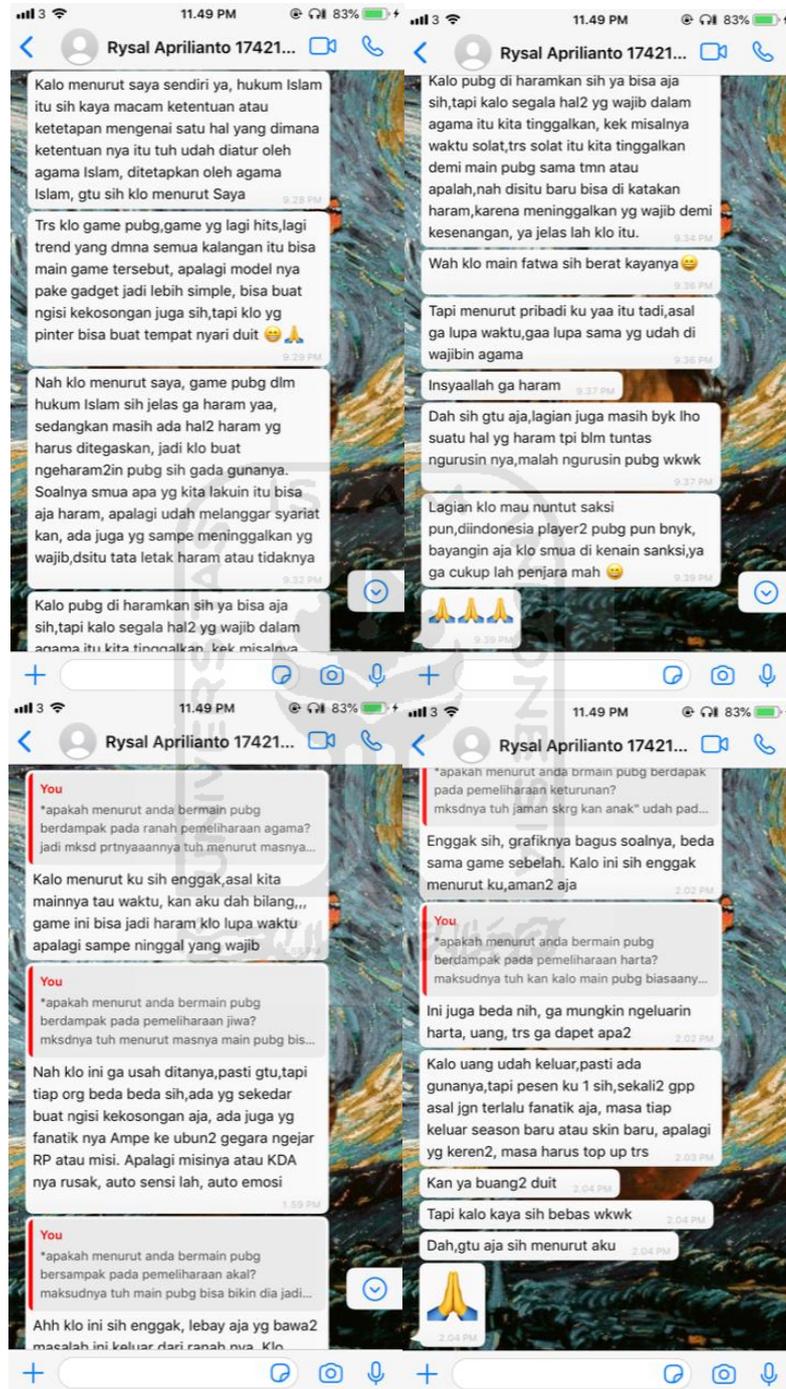
Gambar 5. 1 Wawancara dengan Habli Rabbi Hanifan via WhatsApp



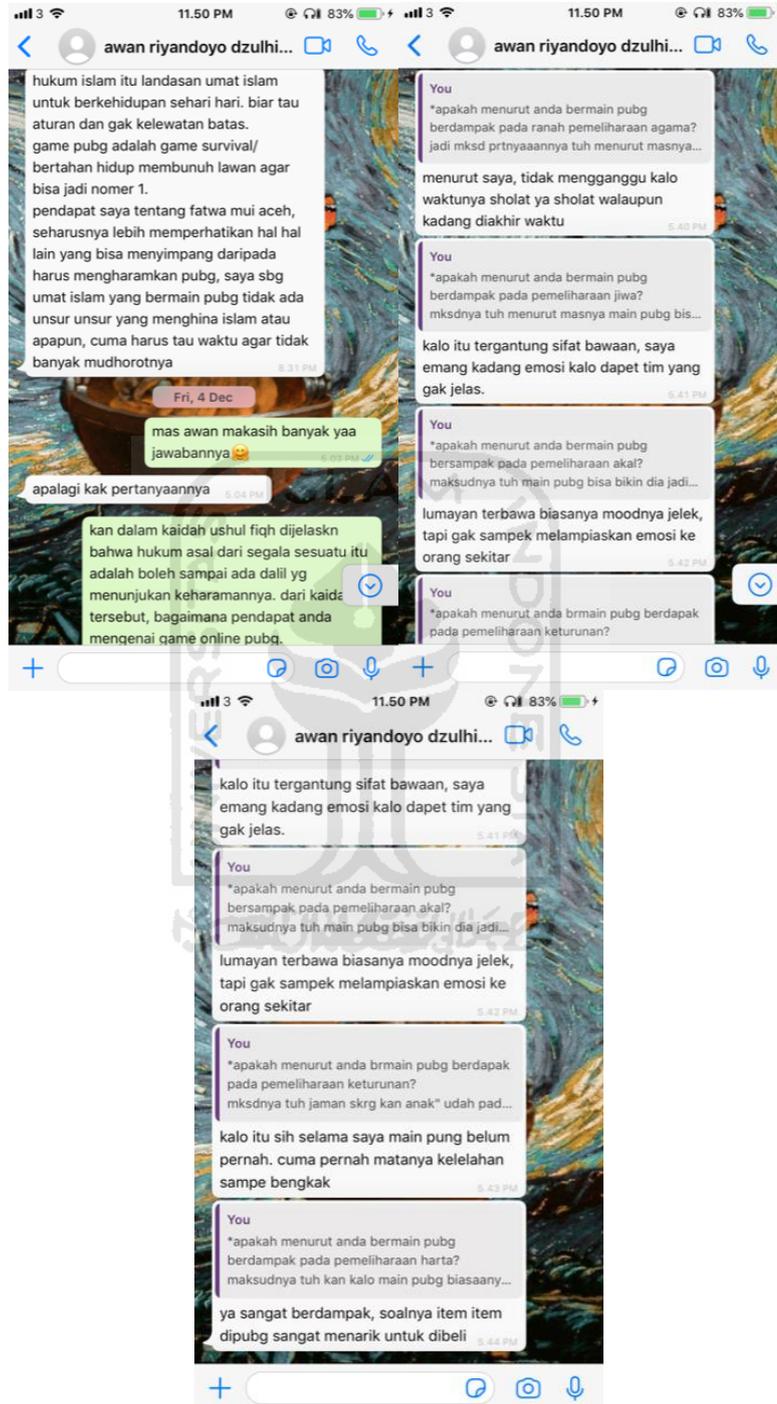
Gambar 5. 2 Wawancara dengan Ardiansyah Pontoh via Whatsapp



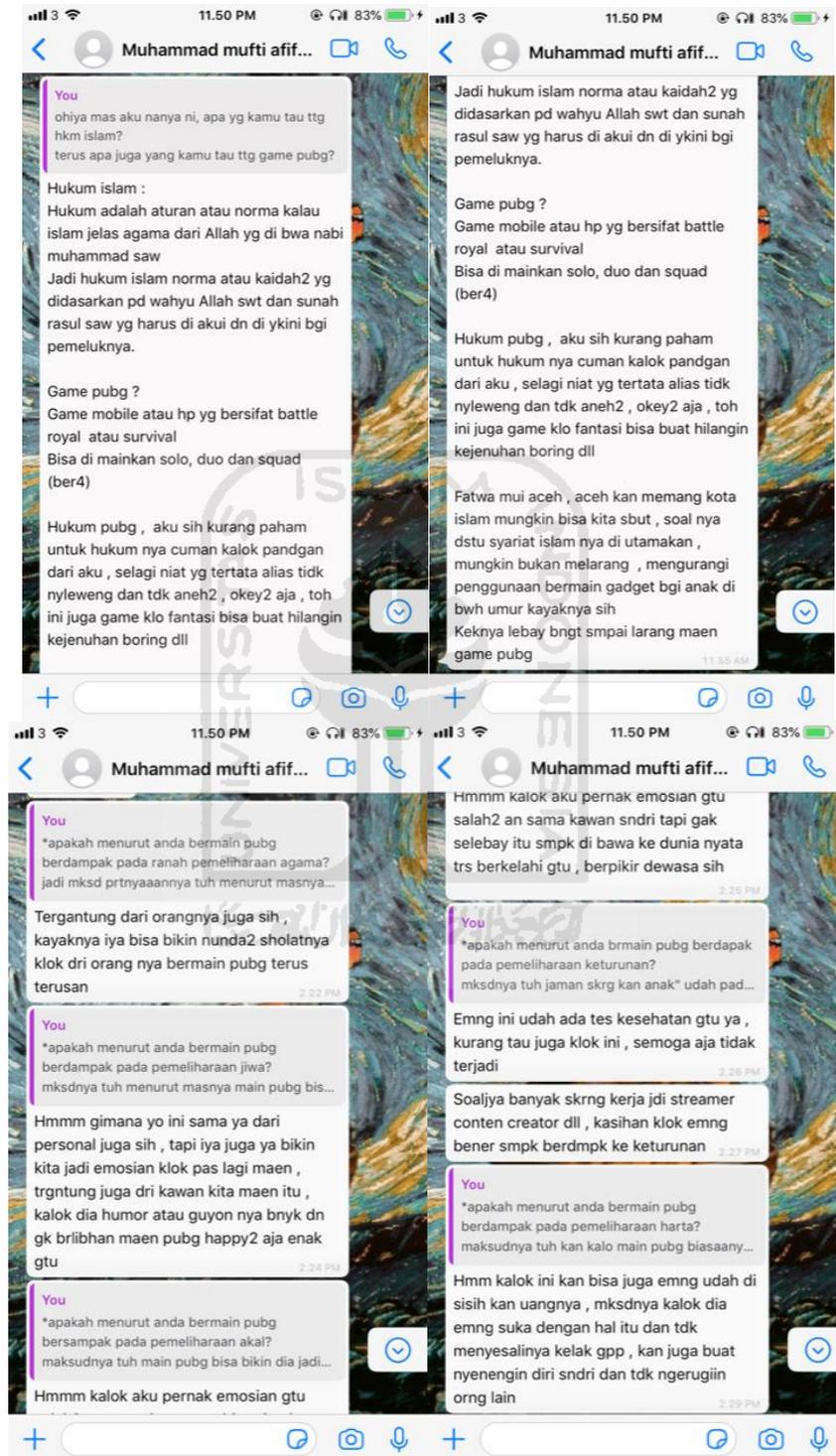
Gambar 5. 3 Wawancara dengan Rysal Aprilianto via Whatsapp



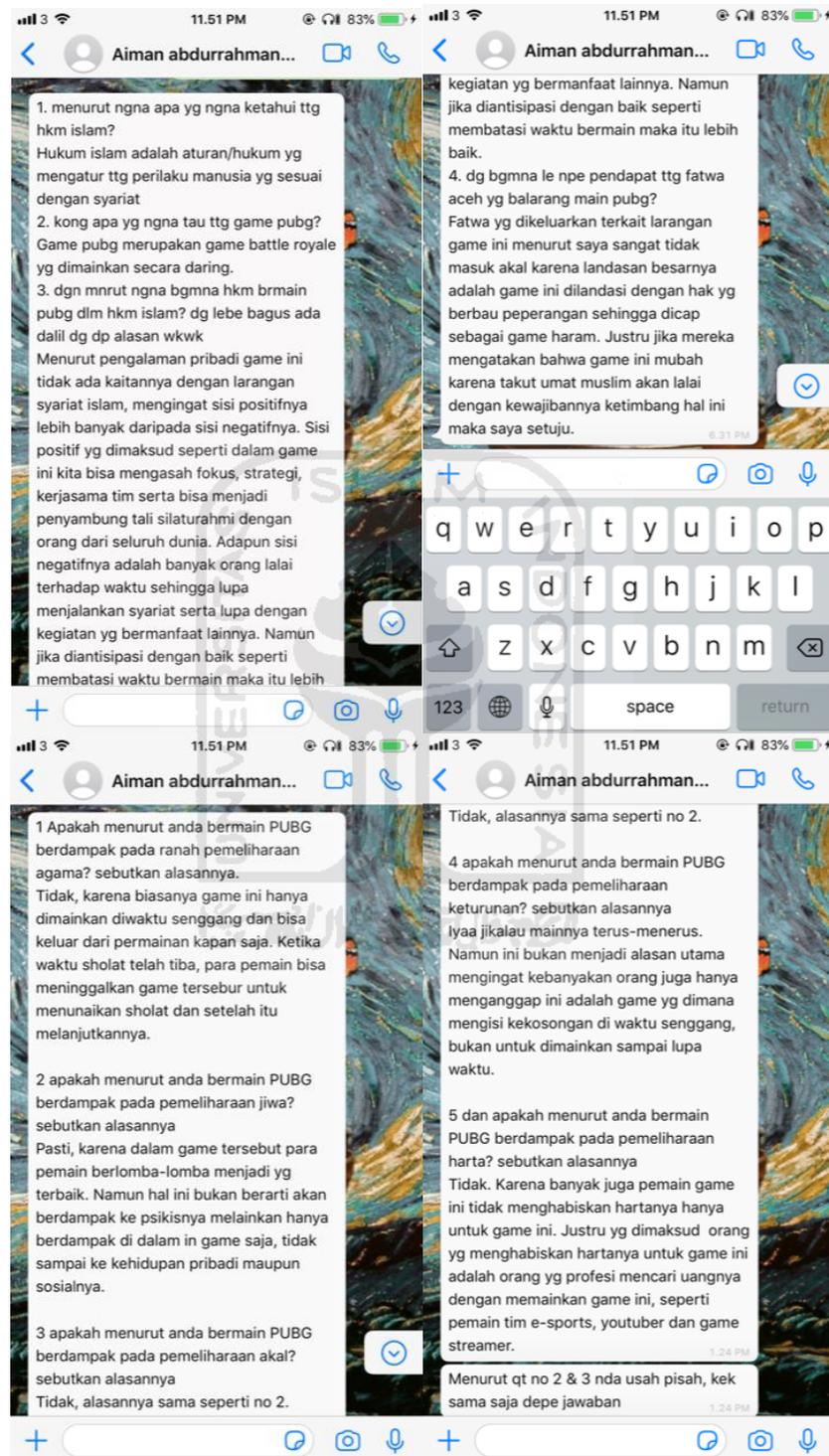
Gambar 5.4 Wawancara dengan Awan Riyandoyo Dzulhij via Whatsapp



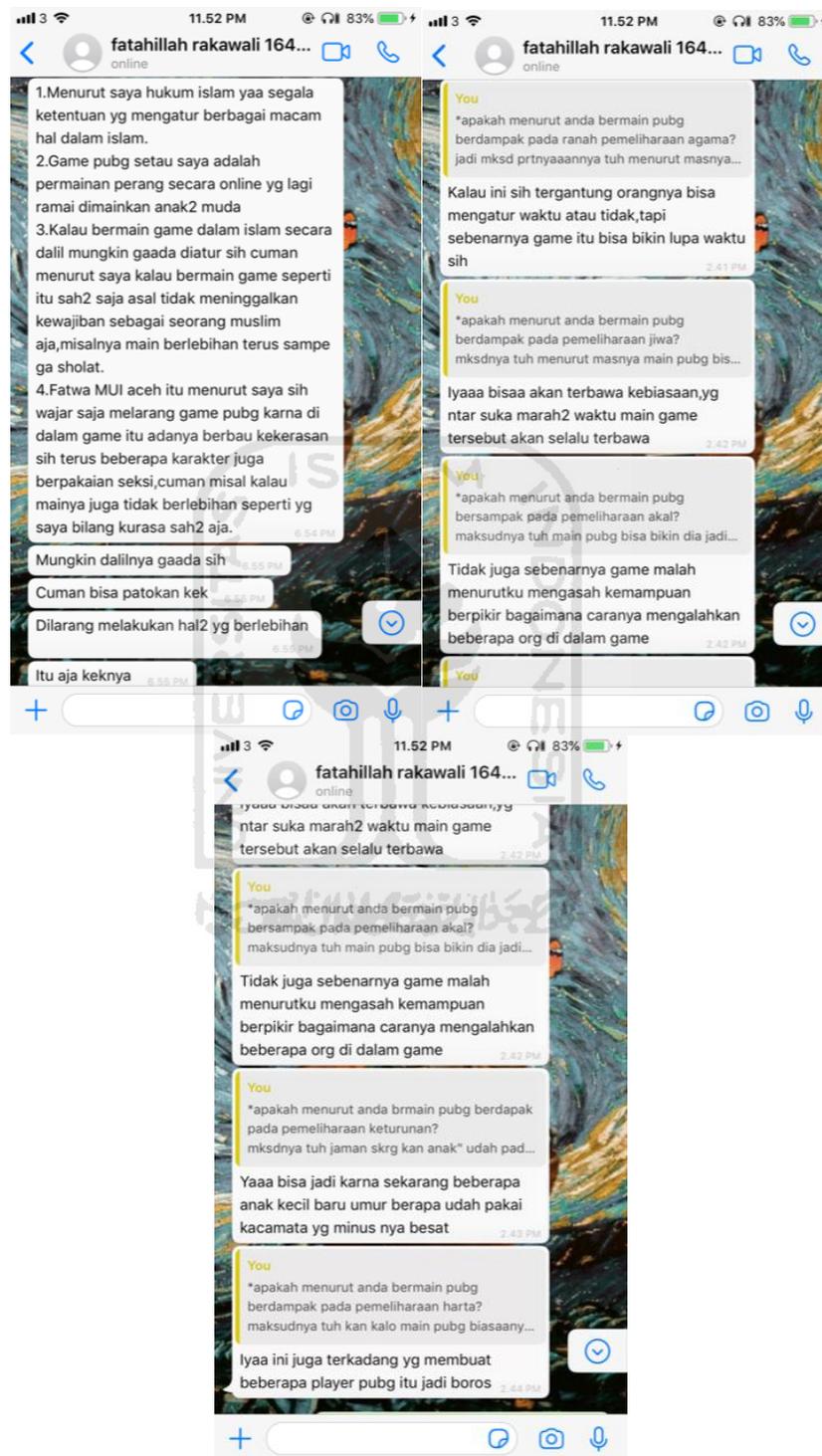
Gambar 5. 5 Wawancara dengan Muhammad Mufti Afifudin via Whatsapp



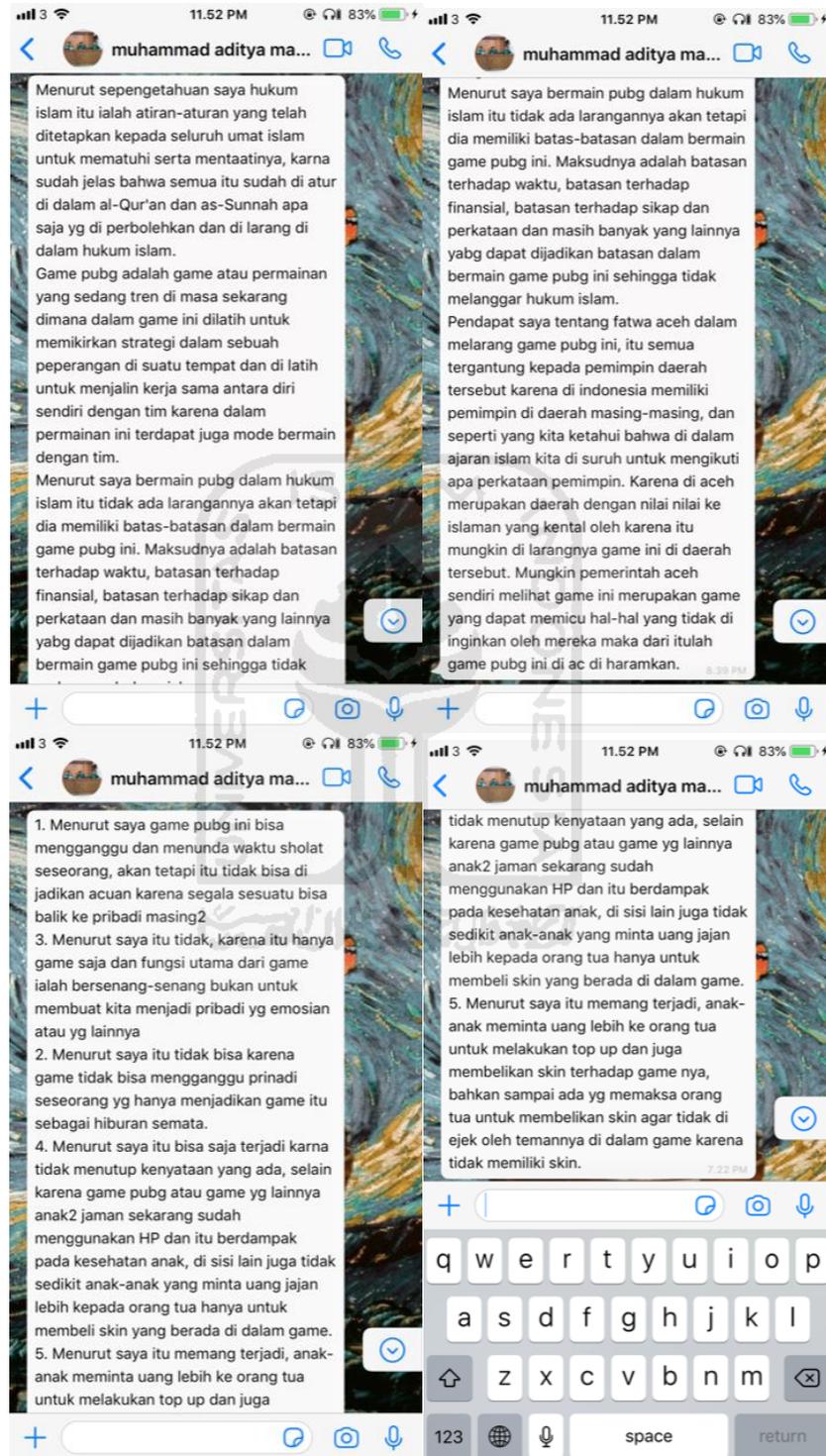
Gambar 5. 6 Wawancara dengan Aiman Abdurrahman Mahrus via Whatsapp



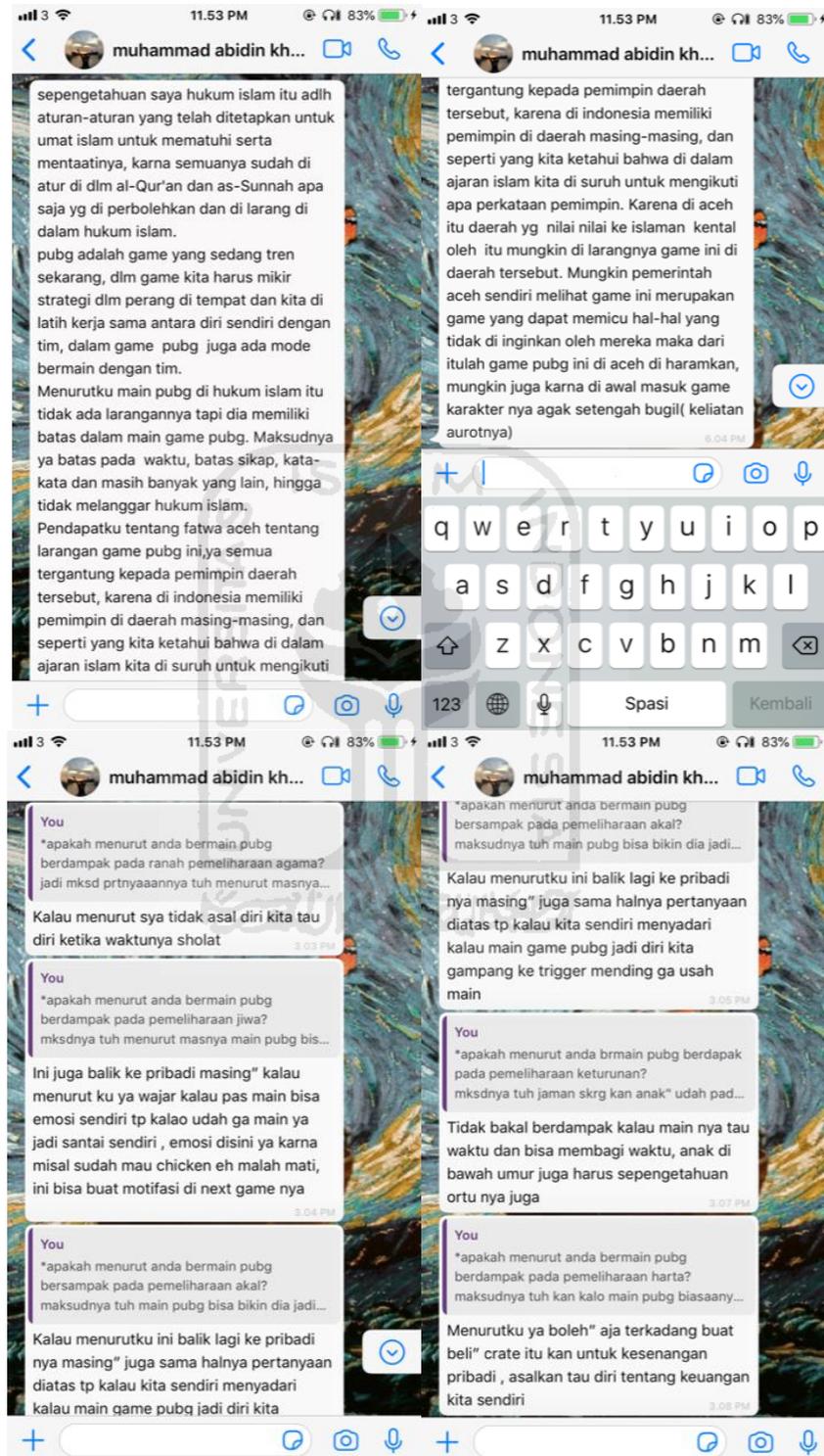
Gambar 5. 7 Wawancara dengan Fatahillah Rakawali via Whatsapp



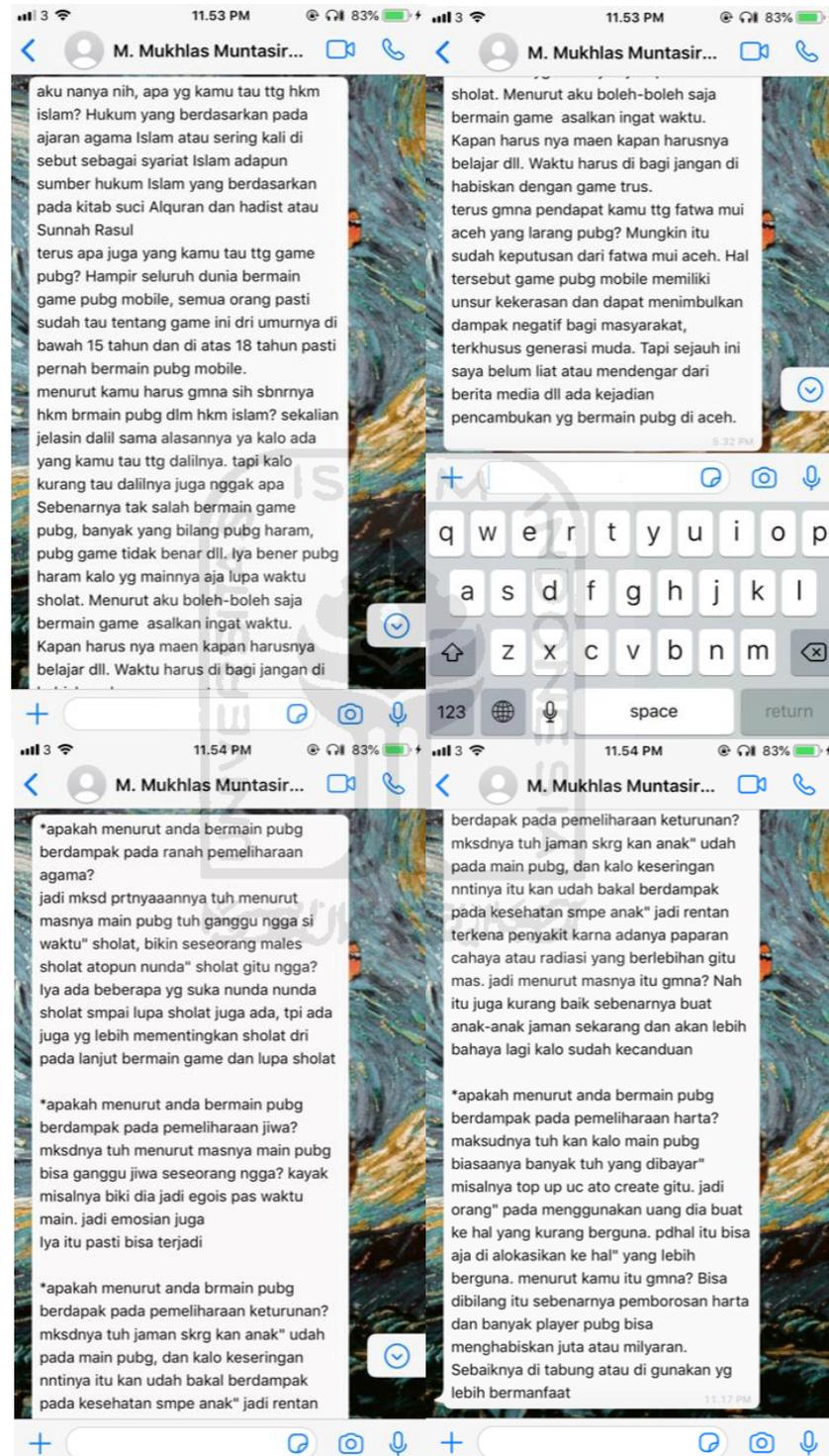
Gambar 5. 8 Wawancara dengan Muhammad Aditya Mamonto via Whatsapp



Gambar 5. 9 Wawancara dengan Muhammad Abidin Khaqiqi via Whatsapp



Gambar 5. 10 Wawancara dengan M. Mukhlas Muntasir via Whatsapp



LAMPIRAN 2.

Wawancara 1

Hari/Tanggal :Selasa, 1 Desember 2020 dan Jum'at 4 Desember 2020

Pukul :13.05-13.38 dan 20.09-20.48

Tempat :;Via Whatsapp

Narasumber :Habli Rabbi Hanifan

Peneliti :Assalamualaikum

Narasumber :Walaikumsalam

Peneliti :Apakah anda sering bermain Game PUBG?

Narasumber :Iya, saya sering main.

Peneliti :Seberapa sering anda bermain PUBG?

Narasumber :Saya bermain PUBG tiap hari

Peneliti :Apakah saya bisa menanyakan tentang PUBG dalam Hukum Islam?

Narasumber :Iya bisa, silahkan.

Peneliti :Apakah yang anda ketahui tentang Hukum Islam?

Narasumber :Hukum islam itu adalah sistem kaidah yang didasarkan pada wahyu allah dan sunah rasul mengenai tingkah laku mukalaf.

Peneliti :Menurut anda, apakah yang anda ketahui tentang *game* PUBG?

Narasumber :Game papji adalah suatu game ber genre battle royale, yang membentuk sebuah tim yang dimana di game tersebut dapat dimainkan oleh 100 pemain dalam sistem online.

Peneliti :Menurut anda, bagaimanakah hukum bermain PUBG dalam Hukum Islam?

- Narasumber : Buat aku sendiri hukum bermain papji dalam hukum islam sah” aja sih ka, Alasannya selama itu tidak melanggar kaidah” hukum islam itu sendiri ya menurutku sah” aja bermain papji
- Peneliti :Bagaimana pendapat anda tentang Fatwa MPU Aceh yang menyatakan bahwa *game* PUBG adalah haram?
- Narasumber :Kurang setuju sih sama pendapat mui aceh, soalnya sampai sekarang pun dari awal season aku main papji, aku merasa ga sama sekali melanggar kaidah” yang ada di hukum islam sih ka. Ya itu kan tergantung masing” individu juga sebenarnya. Bagaimana mereka bertanggung jawab atas apa yang mereka kerjakan ka.
- Peneliti :Apakah menurut anda bermain PUBG dapat berdampak pada pemeliharaan agama?
- Narasumber :Kalau menurutku pribadi sih bisa berdampak bisa engga ka, karna itu balik ke diri masing” sih. Tergantung gimana pribadi tersebut.
- Peneliti :Apakah menurut anda bermain PUBG dapat berdampak pada pemeliharaan jiwa seperti bisa mengganggu jiwa seseorang dan membuat ia egois?
- Narasumber : Bisa tapi ya tergantung lagi pada pribadi masing” Pribadi tersebut bermain untuk have fun atau untuk mencapai sesuatu di game itu sendiri
- Peneliti :Apakah menurut anda bermain PUBG dapat berdampak pada pemeliharaan akal? Misalnya membuat ia jadi ebrfikir tidak jernih dan menjadi orang yang tempramen dan gampang terbawa emosinya.
- Narasumber :Menurut saya bisa tapi kalau misalnya pribadi tersebut bisa menggunakan akal nya secara baik mungkin bisa meminimalisir hal” negatif tersebut terjadi
- Peneliti :Apakah menurut anda bermain PUBG dapat berdampak

pada pemeliharaan harta? Karena biasanya didalam *game* PUBG tersebut terdapat UC ataupun box Create yang dibayar untuk memperindah tampilan avatar dari para pemain Pemain PUBG

Narasumber : Untuk pemeliharaan harta, misalkan ada UC ataupun item yang dibeli, itu kembali juga pada pribadi masing-masing orang. Karena ada juga orang yang bermain PUBG tapi tidak melakukan transaksi berbayar didalam *game*. Tapi bisa juga jadi haram bila hanya berdasarkan dari alasan yang membuat seseorang berfoya-foya dan pemborosan uang sekedar hanya untuk *game* yang mana bukan termasuk dalam ajaran Islam.

Peneliti :Apakah menurut anda bermain PUBG dapat berdampak pada pemeliharaan keturunan? Karena pada zaman yang canggi seperti sekarang ini, kebanyakan anak-anak sudah menggunakan gadget/handphone dan kebanyakan dari mereka juga bermain *game* PUBG dan jika anak-anak secara terus-terusan hanya bermain PUBG maka dapat berdampak pada rentan terkenanya penyakit karena adanya paparan radiasi serta dapat menyebabkan perih pada mata karena cahaya dari gadget/handphone tersebut.

Narasumber :Buat saya sendiri, saya juga sering melakukan top up, mungkin sampai puluhan juta, tapi ya itu tadi, kalau menurut pribadi tersebut sudah merasa mengeluarkan uangnya untuk kepentingan utama nya dan merasa masih ada uang untuk mengeluarkan uang dan dia lebih memilih top up ya itu balik lagi ke pribadi masing” sih

Wawancara 2

- Hari/Tanggal :Selasa, 1 Desember 2020 dan Jum'at 4 Desember 2020
- Pukul :13.05-13.38 dan 20.09-20.48
- Tempat :Voice Notes Via Whatsapp
- Narasumber :Ardiansyah Pontoh
-
- Peneliti :Assalamualaikum
- Narasumber :Walaikumsalam
- Peneliti :Apakah anda sering bermain PUBG?
- Narasumber :Iya, dulu saya sering main. Tapi sekarang sudah tidak lagi.
- Peneliti :Apakah saya bisa menanyakan tentang PUBG dalam Hukum Islam?
- Narasumber :Iya bisa, silahkan.
- Peneliti :Apakah yang anda ketahui tentang Hukum Islam?
- Narasumber :Hukum Islam adalah hukum atau aturan-aturan yang berdasarkan ajaran Islam baik yang bersifat aqidah maupun amaliyah manusia yang bersumber dari Al-Qur'an, Sunnah, Ijma' dan Qiyas.
- Peneliti :Menurut anda, apakah yang anda ketahui tentang *game* PUBG?
- Narasumber :Menurut saya, dengan keterbatasan ilmu pengetahuan yang saya miliki, *game* PUBG itu adalah suatu permainan yang di mainkan oleh 100 pemain secara bersamaan secara online dan harus saling menembak satu sama lain agar bisa menemukan pemenangnya. Permainan ini bisa di mainkan sendiri atau solo, dengan cara duo atau dua orang dan squad dengan empat orang.
- Peneliti :Menurut anda, bagaimanakah hukum bermain PUBG dalam Hukum Islam?

- Narasumber :Menurut saya, dengan keterbatasan ilmu pengetahuan yang saya miliki, *game* PUBG itu dalam pandangan Hukum Islam yaitu mubah, atau boleh karena itu hanya sebuah permainan. Bahkan muatan-muatan yang terdapat didalam *game* PUBG itu sendiri dengan pengalaman saya yang pernah memainkannya, itu tidak ada yang bertentangan dengan apa yang diajarkan oleh agama. Kecuali *game* PUBG itu bisa menjadi haram tergantung dari orang yang memainkannya. Jika karena bermain PUBG sehingga kita melalaikan sholat, maka *game* tersebut bisa menjadi haram. Artinya semua itu tergantung dari diri masing-masing. Kalau didalam unsur *game* itu sendiri, ya hanya seperti peperangan biasa. Didalam qaidah fiqh jga dikatakan “*al ashl fil asyaa al ibaha*” pada dasarnya segala sesuatu itu mubah. Kecuali “*hatta yadulla dalilu ala tahrir*” kecuali ada dalil yang melarang. Nah maka dari itu, kalau menurut saya bahwa permainan PUBG ini memiliki unsur yang tidak bertentangan dengan agama.
- Peneliti :Bagaimana pendapat anda tentang Fatwa MPU Aceh yang menyatakan bahwa *game* PUBG adalah haram?
- Narasumber :Menurut saya itu adalah memang kebijakan mereka sendiri dan saya juga tidak mengintervensi keputusan yang mereka ambil, tetapi Pendapat saya tentang fatwa MPU Aceh, seharusnya lebih memperhatikan hal-hal lain yang menyimpang dari pada harus mengharamkan PUBG. Saya sebagai umati slam yang bermain PUBG tidak merasa ada unsur yang menghina Islam atau apapun, Cuma harus tau waktu agar tidak banyak mudhorotnya.
- Peneliti :Apakah menurut anda bermain PUBG dapat berdampak pada pemeliharaan agama?

- Narasumber :Menurut saya, itu tergantung pribadi masing-masing karena ada orang yang lalai sholat walaupun dia tidak bermain PUBG dan melupakan kewajibannya. Dan ada pula orang yang memang pada dasarnya memang jarang sholat dan ketika bermain PUBG dia akan tetap lalai dan lalai adalah hal yang tidak dianjurkan Islam.
- Peneliti :Apakah menurut anda bermain PUBG dapat berdampak pada pemeliharaan jiwa seperti bisa mengganggu jiwa seseorang dan membuat ia egois?
- Narasumber :Menurut saya, jawabannya kembali pada diri masing-masing. Kalo misalkan Karena bermain PUBG lalu dia akhirnya bertengkar dengan teman/saudaranya ya itu memang salah dirinya sendiri. Disisi lain, misalkan yang saya alami salah satu keunggulan PUBG yaitu akhirnya ada teman-teman yang sudah lama tidak berjumpa atau berkomunikasi tap akrena adanya game ini maka disitu kita bisa bersilaturahmi lagi. Itu lah keuntungan yang saya rasakan dan silaturahmi merupakan ajaran Islam.
- Peneliti :Apakah menurut anda bermain PUBG dapat berdampak pada pemeliharaan akal? Misalnya membuat ia jadi ebrfikir tidak jernih dan menjadi orang yang tempramen dan gampang terbawa emosinya.
- Narasumber :Iya. Bisa berdampak negative kalau mainnya terus menerus. Namun ini bukan menjadi alasan utama karena mengingat kebanyakan orang juga hanya menganggap ini adalah permainan yang dimana untuk mengisi kekosongan diwaktu senggang, bukan *game* yang untuk di mainkan sampai melemahkan daya berfikir pada hal lain. Islam jelas menerangkan dalam al-qur'an supayah kita berfikir positif dan bukan sebaliknya.

- Peneliti :Apakah menurut anda bermain PUBG dapat berdampak pada pemeliharaan harta? Karena biasanya didalam *game* PUBG tersebut terdapat UC ataupun box Create yang dibayar untuk memperindah tampilan avatar dari para pemain Pemain PUBG
- Narasumber : Untuk pemeliharaan harta, misalkan ada UC ataupun item yang dibeli, itu kembali juga pada pribadi masing-masing orang. Karena ada juga orang yang bermain PUBG tapi tidak melakukan transaksi berbayar didalam *game*. Tapi bisa juga jadi haram bila hanya berdasarkan dari alasan yang membuat seseorang berfoya-foya dan pemborosan uang sekedar hanya untuk *game* yang mana bukan termasuk dalam ajaran Islam.
- Peneliti :Apakah menurut anda bermain PUBG dapat berdampak pada pemeliharaan keturunan? Karena pada zaman yang canggi seperti sekarang ini, kebanyakan anak-anak sudah menggunakan gadget/handphone dan kebanyakan dari mereka juga bermain *game* PUBG dan jika anak-anak secara terus-terusan hanya bermain PUBG maka dapat berdampak pada rentan terkenanya penyakit karena adanya paparan radiasi serta dapat menyebabkan perih pada mata karena cahaya dari gadget/handphone tersebut.
- Narasumber :Menurut saya jawabannya kebalik lagi pada diri masing-masing. Kalau misalkan karena *game* PUBG dan dia akhirnya malas-malasan dan dapat menjerumuskan suatu generasi pada keterpurukan.

Wawancara 3

- Hari/Tanggal :Selasa, 1 Desember 2020 dan Jum'at 4 Desember 2020
- Pukul :13.05-13.38 dan 20.09-20.48
- Tempat :Via Whatsapp
- Narasumber :Rysal Aprilianto
-
- Peneliti :Assalamualaikum
- Narasumber :Walaikumsalam
- Peneliti :Apakah anda sering bermain PUBG?
- Narasumber :Iya, dulu saya sering main. Tapi sekarang sudah tidak lagi.
- Peneliti :Apakah saya bisa menanyakan tentang PUBG dalam Hukum Islam?
- Narasumber :Iya bisa, silahkan.
- Peneliti :Apakah yang anda ketahui tentang Hukum Islam?
- Narasumber :Kalo menurut saya sendiri ya, hukum Islam itu sih kaya macam ketentuan atau ketetapan mengenai satu hal yang dimana ketentuannya itu tuh udah diatur oleh agama Islam, ditetapkan oleh agama Islam, gitu sih klo menurut Saya
- Peneliti :Menurut anda, apakah yang anda ketahui tentang *game* PUBG?
- Narasumber :Game pubg, game yg lagi hits, lagi trend yang dimana semua kalangan itu bisa main game tersebut, apalagi modelnya pake gadget jadi lebih simple, bisa buat ngisi kekosongan juga sih, tapi klo yg pintar bisa buat tempat nyari duit
- Peneliti :Menurut anda, bagaimanakah hukum bermain PUBG dalam Hukum Islam?
- Narasumber : Nah klo menurut saya, game pubg dlm hukum Islam sih jelas ga haram yaa, sedangkan masih ada hal2 haram yg harus ditegaskan, jadi klo buat ngeharamin pubg sih gada

gunanya. Soalnya semua apa yg kita lakuin itu bisa aja haram, apalagi udah melanggar syariat kan, ada juga yg sampe meninggalkan yg wajib, dsitu tata letak haram atau tidaknya.

Peneliti :Bagaimana pendapat anda tentang Fatwa MPU Aceh yang menyatakan bahwa *game* PUBG adalah haram?

Narasumber :Kalo pubg di haramkan sih ya bisa aja sih,tapi kalo segala hal2 yg wajib dalam agama itu kita tinggalkan, kek misalnya waktu solat,trs solat itu kita tinggalkan demi main pubg sama tmn atau apalah,nah disitu baru bisa di katakan haram,karena meninggalkan yg wajib demi kesenangan, ya jelas lah klo itu. Wah klo main fatwa sih berat kayanya. Tapi menurut pribadi ku yaa itu tadi, asal ga lupa waktu, gaa lupa sama yg udah di wajibin agama. Dah sih gtu aja, lagian juga masih byk lho suatu hal yg haram tpi blm tuntas ngurusin nya, malah ngurusin pubg. agian klo mau nuntut saksi pun, diindonesia player2 pubg pun bnyk, bayangin aja klo semua di kenain sanksi, ya ga cukup lah penjara mah

Peneliti :Apakah menurut anda bermain PUBG dapat berdampak pada pemeliharaan agama?

Narasumber :Kalo menurut ku sih enggak,asal kita mainnya tau waktu, kan aku dah bilang,, game ini bisa jadi haram klo lupa waktu apalagi sampe ninggal yang wajib

Peneliti :Apakah menurut anda bermain PUBG dapat berdampak pada pemeliharaan jiwa seperti bisa mengganggu jiwa seseorang dan membuat ia egois?

Narasumber : Nah klo ini ga usah ditanya, pasti gtu,tapi tiap org beda beda sih,ada yg sekedar buat ngisi kekosongan aja, ada juga yg fanatik nya Ampe ke ubun2 gegara ngejar RP atau misi. Apalagi misinya atau KDA nya rusak, auto sensi lah, auto emosi

- Peneliti :Apakah menurut anda bermain PUBG dapat berdampak pada pemeliharaan akal? Misalnya membuat ia jadi ebrfikir tidak jernih dan menjadi orang yang tempramen dan gampang terbawa emosinya.
- Narasumber :Ahh klo ini sih enggak, lebay aja yg bawa2 masalah ini keluar dari ranah nya. Klo masalah game ini pribadi, jgn bawa ke kehidupan social
- Peneliti :Apakah menurut anda bermain PUBG dapat berdampak pada pemeliharaan harta? Karena biasanya didalam *game* PUBG tersebut terdapat UC ataupun box Create yang dibayar untuk memperindah tampilan avatar dari para pemain Pemain PUBG
- Narasumber : Ini juga beda nih, ga mungkin ngeluarin harta, uang, trs ga dapet apa2. Kalo uang udah keluar, pasti ada gunanya, tapi pesen ku 1 sih,sekali2 gpp asal jgn terlalu fanatik aja, masa tiap keluar season baru atau skin baru, apalagi yg keren2, masa harus top up trs Kan ya buang2 duit. Tapi kalo kaya sih bebas wkwk

Wawancara 4

- Hari/Tanggal :Selasa, 1 Desember 2020 dan Jum'at 4 Desember 2020
- Pukul :13.05-13.38 dan 20.09-20.48
- Tempat :Via Whatsapp
- Narasumber :Awan Riyandoyo Dzulhij
-
- Peneliti :Assalamualaikum
- Narasumber :Walaikumsalam
- Peneliti :Apakah anda tau tentang Game PUBG?
- Narasumber :Iya, saya tahu.
- Peneliti :Apakah saya bisa menanyakan tentang PUBG dalam Hukum Islam?
- Narasumber :Iya bisa, silahkan.
- Peneliti :Apakah yang anda ketahui tentang Hukum Islam?
- Narasumber : hukum islam itu landasan umat islam untuk berkehidupan sehari hari. biar tau aturan dan gak kelewatan batas.
- Peneliti :Menurut anda, apakah yang anda ketahui tentang *game* PUBG?
- Narasumber :Menurut saya, game pubg adalah game survival/bertahan hidup membunuh lawan agar bisa jadi nomer 1.
- Peneliti :Menurut anda, bagaimanakah hukum bermain PUBG dalam Hukum Islam?
- Narasumber :Menurut saya, bermain pubg dalam hukum islam seharusnya bolhe-boleh saja selama tau waktu dan tidak ada dan memenuhi kewajiban sebagai seorang muslim.
- Peneliti :Bagaimana pendapat anda tentang Fatwa MPU Aceh yang menyatakan bahwa *game* PUBG adalah haram?
- Narasumber : pendapat saya tentang fatwa mui aceh, seharusnya lebih memperhatikan hal hal lain yang

bisa menyimpang daripada harus mengharamkan pubg, saya sbg umat islam menganggap tidak ada unsur unsur yang menghina islam atau apapun, cuma harus tau waktu agar tidak banyak mudhorotnya.

- Peneliti :Apakah menurut anda bermain PUBG dapat berdampak pada pemeliharaan agama?
- Narasumber :Menurut saya, tidak mengganggu kalo waktunya sholat ya sholat walaupun kadang diakhir waktu
- Peneliti :Apakah menurut anda bermain PUBG dapat berdampak pada pemeliharaan jiwa seperti bisa mengganggu jiwa seseorang dan membuat ia egois?
- Narasumber : kalo itu tergantung sifat bawaan, saya emang kadang emosi kalo dapet tim yang gak jelas
- Peneliti :Apakah menurut anda bermain PUBG dapat berdampak pada pemeliharaan akal? Misalnya membuat ia jadi ebrfikir tidak jernih dan menjadi orang yang tempramen dan gampang terbawa emosinya.
- Narasumber :Lumayan terbawa biasanya moodnya jelek, tapi gak sampek melampiaskan emosi ke orang sekitar
- Peneliti :Apakah menurut anda bermain PUBG dapat berdampak pada pemeliharaan harta? Karena biasanya didalam *game* PUBG tersebut terdapat UC ataupun box Create yang dibayar untuk memperindah tampilan avatar dari para pemain Pemain PUBG
- Narasumber :Ya sangat berdampak, soalnya item item dipubg sangat menarik untuk dibeli
- Peneliti :Apakah menurut anda bermain PUBG dapat berdampak pada pemeliharaan keturunan? Karena pada zaman yang canggi seperti sekarang ini, kebanyakan anak-anak sudah menggunakan gadget/handphone dan kebanyakan dari mereka juga bermain *game* PUBG dan jika anak-anak

secara terus-terusan hanya bermain PUBG maka dapat berdampak pada rentan terkena penyakit karena adanya paparan radiasi serta dapat menyebabkan perih pada mata karena cahaya dari gadget/handphone tersebut.

Narasumber

:kalo itu sih selama saya main pung belum pernah. cuma pernah matanya kelelahan sampe bengkak



Wawancara 5

- Hari/Tanggal :Selasa, 1 Desember 2020 dan Jum'at 4 Desember 2020
- Pukul :13.05-13.38 dan 20.09-20.48
- Tempat :Via Whatsapp
- Narasumber :Muhammad Mufti Afifudin
-
- Peneliti :Assalamualaikum
- Narasumber :Walaikumsalam
- Peneliti :Apakah anda tau tentang Game PUBG?
- Narasumber :Iya, saya tahu.
- Peneliti :Apakah saya bisa menanyakan tentang PUBG dalam Hukum Islam?
- Narasumber :Iya bisa, silahkan.
- Peneliti :Apakah yang anda ketahui tentang Hukum Islam?
- Narasumber :Hukum adalah aturan atau norma kalau islam jelas agama dari Allah yg di bwa nabi muhammad saw Jadi hukum islam norma atau kaidah2 yg didasarkan pd wahyu Allah swt dan sunah rasul saw yg harus di akui dn di ykini bgi pemeluknya.
- Peneliti :Menurut anda, apakah yang anda ketahui tentang *game* PUBG?
- Narasumber : Game mobile atau hp yg bersifat battle royal atau survival Bisa di mainkan solo, duo dan squad (ber4)
- Peneliti :Menurut anda, bagaimanakah hukum bermain PUBG dalam Hukum Islam?
- Narasumber :Hukum pubg, aku sih kurang paham untuk hukum nya cuman kalok pandangan dari aku , selagi niat yg tertata alias tidk nyleweng dan tdk aneh2 , okey2 aja , toh ini juga game klo fantasi bisa buat hilangin kejenuhan boring dll

- Peneliti :Bagaimana pendapat anda tentang Fatwa MPU Aceh yang menyatakan bahwa *game* PUBG adalah haram?
- Narasumber :Aceh kan memang kota islam mungkin bisa kita sbut , soalnya dstu syariat islam nya di utamakan , mungkin bukan melarang , mengurangi penggunaan bermain gadget bgi anak di bwh umur kayaknya sih. Keknya lebay bngt smpai larang maen game pubg
- Peneliti :Apakah menurut anda bermain PUBG dapat berdampak pada pemeliharaan agama?
- Narasumber :Tergantung dari orangnya juga sih, kayaknya iya bisa bikin nunda2 sholatnya klok dri orang nya bermain pubg terus terusan
- Peneliti :Apakah menurut anda bermain PUBG dapat berdampak pada pemeliharaan jiwa seperti bisa mengganggu jiwa seseorang dan membuat ia egois?
- Narasumber :Hmmm gimana yo ini sama ya dari personal juga sih , tapi iya juga ya bikin kita jadi emosian klok pas lagi maen , trgntung juga dri kawan kita maen itu , kalok dia humor atau guyon nya bnyk dn gk brlibhan maen pubg happy2 aja enak gtu
- Peneliti :Apakah menurut anda bermain PUBG dapat berdampak pada pemeliharaan akal? Misalnya membuat ia jadi ebrfikir tidak jernih dan menjadi orang yang tempramen dan gampang terbawa emosinya.
- Narasumber :Kalok aku pernah emosian gtu salah2 an sama kawan sndri tapi gak selebay itu smpk di bawa ke dunia nyata trs berkelahi gtu , berpikir dewasa sih
- Peneliti :Apakah menurut anda bermain PUBG dapat berdampak pada pemeliharaan harta? Karena biasanya didalam *game* PUBG tersebut terdapat UC ataupun box Create yang

- dibayar untuk memperindah tampilan avatar dari para pemain Pemain PUBG
- Narasumber :Hmm kalok ini kan bisa juga emng udah di sisih kan uangnya , mksdnya kalok dia emng suka dengan hal itu dan tdk menyesalinya kelak gpp , kan juga buat nyenengin diri sndri dan tdk ngerugiin orng lain
- Peneliti :Apakah menurut anda bermain PUBG dapat berdampak pada pemeliharaan keturunan? Karena pada zaman yang canggi seperti sekarang ini, kebanyakan anak-anak sudah menggunakan gadget/handphone dan kebanyakan dari mereka juga bermain *game* PUBG dan jika anak-anak secara terus-terusan hanya bermain PUBG maka dapat berdampak pada rentan terkenanya penyakit karena adanya paparan radiasi serta dapat menyebabkan perih pada mata karena cahaya dari gadget/handphone tersebut.
- Narasumber :Emng ini udah ada tes kesehatan gtu ya , kurang tau juga klok ini , semoga aja tidak terjadi. Soaljya banyak skrng kerja jdi streamer conten creator dll, kasihan klok emng bener smpk berdmpk ke keturunan

Wawancara 6

Hari/Tanggal	:Selasa, 1 Desember 2020 dan Jum'at 4 Desember 2020
Pukul	:13.05-13.38 dan 20.09-20.48
Tempat	:Via Whatsapp
Narasumber	:Aiman Abdurrahman Mahrus
Peneliti	:Assalamualaikum
Narasumber	:Walaikumsalam
Peneliti	:Apakah anda tau tentang Game PUBG?
Narasumber	:Iya, saya tahu.
Peneliti	:Apakah saya bisa menanyakan tentang PUBG dalam Hukum Islam?
Narasumber	:Iya bisa, silahkan.
Peneliti	:Apakah yang anda ketahui tentang Hukum Islam?
Narasumber	:Hukum islam adalah aturan/hukum yg mengatur ttg perilaku manusia yg sesuai dengan syariat
Peneliti	:Menurut anda, apakah yang anda ketahui tentang <i>game</i> PUBG?
Narasumber	:Game pubg merupakan game battle royale yg dimainkan secara daring.
Peneliti	:Menurut anda, bagaimanakah hukum bermain PUBG dalam Hukum Islam?
Narasumber	:Menurut pengalaman pribadi game ini tidak ada kaitannya dengan larangan syariat islam, mengingat sisi positifnya lebih banyak daripada sisi negatifnya. Sisi positif yg dimaksud seperti dalam game ini kita bisa mengasah fokus, strategi, kerjasama tim serta bisa menjadi penyambung tali silaturahmi dengan orang dari seluruh dunia. Adapun sisi negatifnya adalah banyak orang lalai terhadap waktu

sehingga lupa menjalankan syariat serta lupa dengan kegiatan yg bermanfaat lainnya. Namun jika diantisipasi dengan baik seperti membatasi waktu bermain maka itu lebih baik.

- Peneliti :Bagaimana pendapat anda tentang Fatwa MPU Aceh yang menyatakan bahwa *game* PUBG adalah haram?
- Narasumber :Fatwa yg dikeluarkan terkait larangan game ini menurut saya sangat tidak masuk akal karena landasan besarnya adalah game ini dilandasi dengan hak yg berbau peperangan sehingga dicap sebagai game haram. Justru jika mereka mengatakan bahwa game ini mubah karena takut umat muslim akan lalai dengan kewajibannya ketimbang hal ini maka saya setuju.
- Peneliti :Apakah menurut anda bermain PUBG dapat berdampak pada pemeliharaan agama?
- Narasumber :Tidak, karena biasanya game ini hanya dimainkan diwaktu senggang dan bisa keluar dari permainan kapan saja. Ketika waktu sholat telah tiba, para pemain bisa meninggalkan game tersebut untuk menunaikan sholat dan setelah itu melanjutkannya.
- Peneliti :Apakah menurut anda bermain PUBG dapat berdampak pada pemeliharaan jiwa seperti bisa mengganggu jiwa seseorang dan membuat ia egois?
- Narasumber :Pasti, karena dalam game tersebut para pemain berlomba-lomba menjadi yg terbaik. Namun hal ini bukan berarti akan berdampak ke psikisnya melainkan hanya berdampak di dalam in game saja, tidak sampai ke kehidupan pribadi maupun sosialnya.
- Peneliti :Apakah menurut anda bermain PUBG dapat berdampak pada pemeliharaan akal? Misalnya membuat ia jadi ebrfikir

tidak jernih dan menjadi orang yang tempramen dan gampang terbawa emosinya.

- Narasumber :Tidak, alasannya sama seperti no 2.
- Peneliti :Apakah menurut anda bermain PUBG dapat berdampak pada pemeliharaan harta? Karena biasanya didalam *game* PUBG tersebut terdapat UC ataupun box Create yang dibayar untuk memperindah tampilan avatar dari para pemain Pemain PUBG
- Narasumber :Tidak. Karena banyak juga pemain game ini tidak menghabiskan hartanya hanya untuk game ini. Justru yg dimaksud orang yg menghabiskan hartanya untuk game ini adalah orang yg profesi mencari uangnya dengan memainkan game ini, seperti pemain tim e-sports, youtuber dan game streamer.
- Peneliti :Apakah menurut anda bermain PUBG dapat berdampak pada pemeliharaan keturunan? Karena pada zaman yang canggi seperti sekarang ini, kebanyakan anak-anak sudah menggunakan gadget/handphone dan kebanyakan dari mereka juga bermain *game* PUBG dan jika anak-anak secara terus-terusan hanya bermain PUBG maka dapat berdampak pada rentan terkenanya penyakit karena adanya paparan radiasi serta dapat menyebabkan perih pada mata karena cahaya dari gadget/handphone tersebut.
- Narasumber :Iyaa jikalau mainnya terus-menerus. Namun ini bukan menjadi alasan utama mengingat kebanyakan orang juga hanya menganggap ini adalah game yg dimana mengisi kekosongan di waktu senggang, bukan untuk dimainkan sampai lupa waktu.

Wawancara 7

- Hari/Tanggal :Selasa, 1 Desember 2020 dan Jum'at 4 Desember 2020
- Pukul :13.05-13.38 dan 20.09-20.48
- Tempat :Via Whatsapp
- Narasumber :Fatahillah Rakawali
-
- Peneliti :Assalamualaikum
- Narasumber :Walaikumsalam
- Peneliti :Apakah anda tau tentang Game PUBG?
- Narasumber :Iya, saya tahu.
- Peneliti :Apakah saya bisa menanyakan tentang PUBG dalam Hukum Islam?
- Narasumber :Iya bisa, silahkan.
- Peneliti :Apakah yang anda ketahui tentang Hukum Islam?
- Narasumber :Menurut saya hukum islam yaa segala ketentuan yg mengatur berbagai macam hal dalam islam.
- Peneliti :Menurut anda, apakah yang anda ketahui tentang *game* PUBG?
- Narasumber :pubg setau saya adalah permainan perang secara online yg lagi ramai dimainkan anak2 muda
- Peneliti :Menurut anda, bagaimanakah hukum bermain PUBG dalam Hukum Islam?
- Narasumber : Kalau bermain game dalam islam secara dalil mungkin gaada diatur sih cuman menurut saya kalau bermain game seperti itu sah2 saja asal tidak meninggalkan kewajiban sebagai seorang muslim aja,misalnya main berlebihan terus sampe ga sholat.
- Peneliti :Bagaimana pendapat anda tentang Fatwa MPU Aceh yang menyatakan bahwa *game* PUBG adalah haram?

- Narasumber :Fatwa MUI aceh itu menurut saya sih wajar saja melarang game pubg karna di dalam game itu adanya berbau kekerasan sih terus beberapa karakter juga berpakaian seksi,cuman misal kalau mainya juga tidak berlebihan seperti yg saya bilang kurasa sah2 aja.
- Peneliti :Apakah menurut anda bermain PUBG dapat berdampak pada pemeliharaan agama?
- Narasumber :Kalau ini sih tergantung orangnya bisa mengatur waktu atau tidak,tapi sebenarnya game itu bisa bikin lupa waktu sih
- Peneliti :Apakah menurut anda bermain PUBG dapat berdampak pada pemeliharaan jiwa seperti bisa mengganggu jiwa seseorang dan membuat ia egois?
- Narasumber :Iyaaa bisaa akan terbawa kebiasaan, yg ntar suka marah2 waktu main game tersebut akan selalu terbawa
- Peneliti :Apakah menurut anda bermain PUBG dapat berdampak pada pemeliharaan akal? Misalnya membuat ia jadi berfikir tidak jernih dan menjadi orang yang tempramen dan gampang terbawa emosinya.
- Narasumber :Tidak juga sebenarnya game malah menurutku mengasah kemampuan berpikir bagaimana caranya mengalahkan beberapa org di dalam game
- Peneliti :Apakah menurut anda bermain PUBG dapat berdampak pada pemeliharaan harta? Karena biasanya didalam *game* PUBG tersebut terdapat UC ataupun box Create yang dibayar untuk memperindah tampilan avatar dari para pemain Pemain PUBG
- Narasumber : Iyaa ini juga terkadang yg membuat beberapa player pubg itu jadi boros
- Peneliti :Apakah menurut anda bermain PUBG dapat berdampak pada pemeliharaan keturunan? Karena pada zaman yang

canggih seperti sekarang ini, kebanyakan anak-anak sudah menggunakan gadget/handphone dan kebanyakan dari mereka juga bermain *game* PUBG dan jika anak-anak secara terus-terusan hanya bermain PUBG maka dapat berdampak pada rentan terkenanya penyakit karena adanya paparan radiasi serta dapat menyebabkan perih pada mata karena cahaya dari gadget/handphone tersebut.

Narasumber :Yaaa bisa jadi karna sekarang beberapa anak kecil baru umur berapa udah pakai kacamata yg minus nya besat



Wawancara 8

- Hari/Tanggal :Selasa, 1 Desember 2020 dan Jum'at 4 Desember 2020
- Pukul :13.05-13.38 dan 20.09-20.48
- Tempat :Via Whatsapp
- Narasumber :Muhammad Aditya Mamonto
-
- Peneliti :Assalamualaikum
- Narasumber :Walaikumsalam
- Peneliti :Apakah anda tau tentang Game PUBG?
- Narasumber :Iya, saya tahu.
- Peneliti :Apakah saya bisa menanyakan tentang PUBG dalam Hukum Islam?
- Narasumber :Iya bisa, silahkan.
- Peneliti :Apakah yang anda ketahui tentang Hukum Islam?
- Narasumber :Menurut sepengetahuan saya hukum islam itu ialah atiran-aturan yang telah ditetapkan kepada seluruh umat islam untuk mematuhi serta mentaatinya, karna sudah jelas bahwa semua itu sudah di atur di dalam al-Qur'an dan as-Sunnah apa saja yg di perbolehkan dan di larang di dalam hukum islam.
- Peneliti :Menurut anda, apakah yang anda ketahui tentang *game* PUBG?
- Narasumber :Game pubg adalah game atau permainan yang sedang tren di masa sekarang dimana dalam game ini dilatih untuk memikirkan strategi dalam sebuah peperangan di suatu tempat dan di latih untuk menjalin kerja sama antara diri sendiri dengan tim karena dalam permainan ini terdapat juga mode bermain dengan tim.

- Peneliti :Menurut anda, bagaimanakah hukum bermain PUBG dalam Hukum Islam?
- Narasumber :Menurut saya bermain pubg dalam hukum islam itu tidak ada larangannya akan tetapi dia memiliki batas-batasan dalam bermain game pubg ini. Maksudnya adalah batasan terhadap waktu, batasan terhadap finansial, batasan terhadap sikap dan perkataan dan masih banyak yang lainnya yang dapat dijadikan batasan dalam bermain game pubg ini sehingga tidak melanggar hukum islam.
- Peneliti :Bagaimana pendapat anda tentang Fatwa MPU Aceh yang menyatakan bahwa *game* PUBG adalah haram?
- Narasumber :Pendapat saya tentang fatwa aceh dalam melarang game pubg ini, itu semua tergantung kepada pemimpin daerah tersebut karena di indonesia memiliki pemimpin di daerah masing-masing, dan seperti yang kita ketahui bahwa di dalam ajaran islam kita di suruh untuk mengikuti apa perkataan pemimpin. Karena di aceh merupakan daerah dengan nilai nilai ke islaman yang kental oleh karena itu mungkin di larangnya game ini di daerah tersebut. Mungkin pemerintah aceh sendiri melihat game ini merupakan game yang dapat memicu hal-hal yang tidak di inginkan oleh mereka maka dari itulah game pubg ini di ac di haramkan.
- Peneliti :Apakah menurut anda bermain PUBG dapat berdampak pada pemeliharaan agama?
- Narasumber :Menurut saya game pubg ini bisa mengganggu dan menunda waktu sholat seseorang, akan tetapi itu tidak bisa di jadikan acuan karena segala sesuatu bisa balik ke pribadi masing2
- Peneliti :Apakah menurut anda bermain PUBG dapat berdampak pada pemeliharaan jiwa seperti bisa mengganggu jiwa seseorang dan membuat ia egois?

- Narasumber :Menurut saya itu tidak, karena itu hanya game saja dan fungsi utama dari game ialah bersenang-senang bukan untuk membuat kita menjadi pribadi yg emosian atau yg lainnya
- Peneliti :Apakah menurut anda bermain PUBG dapat berdampak pada pemeliharaan akal? Misalnya membuat ia jadi berfikir tidak jernih dan menjadi orang yang tempramen dan gampang terbawa emosinya.
- Narasumber :Menurut saya itu tidak bisa karena game tidak bisa mengganggu pribadi seseorang yg hanya menjadikan game itu sebagai hiburan semata.
- Peneliti :Apakah menurut anda bermain PUBG dapat berdampak pada pemeliharaan harta? Karena biasanya didalam *game* PUBG tersebut terdapat UC ataupun box Create yang dibayar untuk memperindah tampilan avatar dari para pemain Pemain PUBG
- Narasumber :Menurut saya itu memang terjadi, anak-anak meminta uang lebih ke orang tua untuk melakukan top up dan juga membelikan skin terhadap game nya, bahkan sampai ada yg memaksa orang tua untuk membelikan skin agar tidak di ejek oleh temannya di dalam game karena tidak memiliki skin.
- Peneliti :Apakah menurut anda bermain PUBG dapat berdampak pada pemeliharaan keturunan? Karena pada zaman yang canggi seperti sekarang ini, kebanyakan anak-anak sudah menggunakan gadget/handphone dan kebanyakan dari mereka juga bermain *game* PUBG dan jika anak-anak secara terus-terusan hanya bermain PUBG maka dapat berdampak pada rentan terkenanya penyakit karena adanya paparan radiasi serta dapat menyebabkan perih pada mata karena cahaya dari gadget/handphone tersebut.

Narasumber :Menurut saya itu bisa saja terjadi karna tidak menutup kenyataan yang ada, selain karena game pubg atau game yg lainnya anak2 jaman sekarang sudah menggunakan HP dan itu berdampak pada kesehatan anak, di sisi lain juga tidak sedikit anak-anak yang minta uang jajan lebih kepada orang tua hanya untuk membeli skin yang berada di dalam game.



Wawancara 9

- Hari/Tanggal :Selasa, 1 Desember 2020 dan Jum'at 4 Desember 2020
- Pukul :13.05-13.38 dan 20.09-20.48
- Tempat :Via Whatsapp
- Narasumber :Muhammad Abidin Khaqiqi
-
- Peneliti :Assalamualaikum
- Narasumber :Walaikumsalam
- Peneliti :Apakah anda tau tentang Game PUBG?
- Narasumber :Iya, saya tahu.
- Peneliti :Apakah saya bisa menanyakan tentang PUBG dalam Hukum Islam?
- Narasumber :Iya bisa, silahkan.
- Peneliti :Apakah yang anda ketahui tentang Hukum Islam?
- Narasumber :Spengetahuan saya hukum islam itu adlh aturan-aturan yang telah ditetapkan untuk umat islam untuk mematuhi serta mentaatinya, karna semuanya sudah di atur di dlm al-Qur'an dan as-Sunnah apa saja yg di perbolehkan dan di larang di dalam hukum islam.
- Peneliti :Menurut anda, apakah yang anda ketahui tentang *game* PUBG?
- Narasumber :Pubg adalah game yang sedang tren sekarang, dlm game kita harus mikir strategi dlm perang di tempat dan kita di latih kerja sama antara diri sendiri dengan tim, dalam game pubg juga ada mode bermain dengan tim.
- Peneliti :Menurut anda, bagaimanakah hukum bermain PUBG dalam Hukum Islam?
- Narasumber :Menurutku main pubg di hukum islam itu tidak ada larangannya tapi dia memiliki batas dalam main game pubg.

Maksudnya ya batas pada waktu, batas sikap, kata-kata dan masih banyak yang lain, hingga tidak melanggar hukum islam.

- Peneliti :Bagaimana pendapat anda tentang Fatwa MPU Aceh yang menyatakan bahwa *game* PUBG adalah haram?
- Narasumber :Pendapatku tentang fatwa aceh tentang larangan game pubg ini,ya semua tergantung kepada pemimpin daerah tersebut, karena di indonesia memiliki pemimpin di daerah masing-masing, dan seperti yang kita ketahui bahwa di dalam ajaran islam kita di suruh untuk mengikuti apa perkataan pemimpin. Karena di aceh itu daerah yg nilai nilai ke islaman kental oleh itu mungkin di larangnya game ini di daerah tersebut. Mungkin pemerintah aceh sendiri melihat game ini merupakan game yang dapat memicu hal-hal yang tidak di inginkan oleh mereka maka dari itulah game pubg ini di aceh di haramkan, mungkin juga karna di awal masuk game karakter nya agak setengah bugil (keliatan aurotnya)
- Peneliti :Apakah menurut anda bermain PUBG dapat berdampak pada pemeliharaan agama?
- Narasumber :Kalau menurut sya tidak asal diri kita tau diri ketika waktunya sholat
- Peneliti :Apakah menurut anda bermain PUBG dapat berdampak pada pemeliharaan jiwa seperti bisa mengganggu jiwa seseorang dan membuat ia egois?
- Narasumber :Ini juga balik ke pribadi masing” kalau menurut ku ya wajar kalau pas main bisa emosi sendiri tp kalao udah ga main ya jadi santai sendiri, emosi disini ya karna misal sudah mau chicken eh malah mati, ini bisa buat motifasi di next game nya
- Peneliti :Apakah menurut anda bermain PUBG dapat berdampak pada pemeliharaan akal? Misalnya membuat ia jadi berfikir

- tidak jernih dan menjadi orang yang tempramen dan gampang terbawa emosinya.
- Narasumber :Kalau menurutku ini balik lagi ke pribadi nya masing” juga sama halnya pertanyaan diatas tp kalau kita sendiri menyadari kalau main game pubg jadi diri kita gampang ke trigger mending ga usah main
- Peneliti :Apakah menurut anda bermain PUBG dapat berdampak pada pemeliharaan harta? Karena biasanya didalam *game* PUBG tersebut terdapat UC ataupun box Create yang dibayar untuk memperindah tampilan avatar dari para pemain Pemain PUBG
- Narasumber :Menurutku ya boleh” aja terkadang buat beli” crate itu kan untuk kesenangan pribadi, asalkan tau diri tentang keuangan kita sendiri
- Peneliti :Apakah menurut anda bermain PUBG dapat berdampak pada pemeliharaan keturunan? Karena pada zaman yang canggih seperti sekarang ini, kebanyakan anak-anak sudah menggunakan gadget/handphone dan kebanyakan dari mereka juga bermain *game* PUBG dan jika anak-anak secara terus-terusan hanya bermain PUBG maka dapat berdampak pada rentan terkenanya penyakit karena adanya paparan radiasi serta dapat menyebabkan perih pada mata karena cahaya dari gadget/handphone tersebut.
- Narasumber :Tidak bakal berdampak kalau main nya tau waktu dan bisa membagi waktu, anak di bawah umur juga harus sepengetahuan ortu nya juga

Wawancara 10

- Hari/Tanggal :Selasa, 1 Desember 2020 dan Jum'at 4 Desember 2020
- Pukul :13.05-13.38 dan 20.09-20.48
- Tempat :Via Whatsapp
- Narasumber :M. Mukhlas Muntahir
-
- Peneliti :Assalamualaikum
- Narasumber :Walaikumsalam
- Peneliti :Apakah anda tau tentang Game PUBG?
- Narasumber :Iya, saya tahu.
- Peneliti :Apakah saya bisa menanyakan tentang PUBG dalam Hukum Islam?
- Narasumber :Iya bisa, silahkan.
- Peneliti :Apakah yang anda ketahui tentang Hukum Islam?
- Narasumber :Hukum yang berdasarkan pada ajaran agama Islam atau sering kali di sebut sebagai syariat Islam adapun sumber hukum Islam yang berdasarkan pada kitab suci Alquran dan hadist atau Sunnah Rasul
- Peneliti :Menurut anda, apakah yang anda ketahui tentang *game* PUBG?
- Narasumber : Hampir seluruh dunia bermain game pubg mobile, semua orang pasti sudah tau tentang game ini dri umurnya di bawah 15 tahun dan di atas 18 tahun pasti pernah bermain pubg mobile.
- Peneliti :Menurut anda, bagaimanakah hukum bermain PUBG dalam Hukum Islam?
- Narasumber :Sebenarnya tak salah bermain game pubg, banyak yang bilang pubg haram, pubg game tidak benar dll. Iya bener pubg haram kalo yg mainnya aja lupa waktu sholat.

- Menurut aku boleh-boleh saja bermain game asalkan ingat waktu. Kapan harus nya maen kapan harusnya belajar dll. Waktu harus di bagi jangan di habiskan dengan game trus.
- Peneliti : Bagaimana pendapat anda tentang Fatwa MPU Aceh yang menyatakan bahwa *game* PUBG adalah haram?
- Narasumber : Mungkin itu sudah keputusan dari fatwa mui aceh. Hal tersebut game pubg mobile memiliki unsur kekerasan dan dapat menimbulkan dampak negatif bagi masyarakat, terkhusus generasi muda. Tapi sejauh ini saya belum liat atau mendengar dari berita media dll ada kejadian pencambukan yg bermain pubg di aceh
- Peneliti : Apakah menurut anda bermain PUBG dapat berdampak pada pemeliharaan agama?
- Narasumber : Iya ada beberapa yg suka nunda nunda sholat smpai lupa sholat juga ada, tpi ada juga yg lebih mementingkan sholat dri pada lanjut bermain game dan lupa sholat
- Peneliti : Apakah menurut anda bermain PUBG dapat berdampak pada pemeliharaan jiwa seperti bisa mengganggu jiwa seseorang dan membuat ia egois?
- Narasumber : Iya itu pasti bisa terjadi
- Peneliti : Apakah menurut anda bermain PUBG dapat berdampak pada pemeliharaan harta? Karena biasanya didalam *game* PUBG tersebut terdapat UC ataupun box Create yang dibayar untuk memperindah tampilan avatar dari para pemain Pemain PUBG
- Narasumber : Maksudnya tuh kan kalo main pubg biasanya banyak tuh yang dibayar" misalnya top up uc ato create gitu. jadi orang" pada menggunakan uang dia buat ke hal yang kurang berguna. pdhal itu bisa aja di alokasikan ke hal" yang lebih berguna. menurut kamu itu gmna? Bisa dibilang itu sebenarnya pemborosan harta dan banyak player pubg bisa

menghabiskan juta atau milyaran. Sebaiknya di tabung atau di gunakan yg lebih bermanfaat

Peneliti

:Apakah menurut anda bermain PUBG dapat berdampak pada pemeliharaan keturunan? Karena pada zaman yang canggi seperti sekarang ini, kebanyakan anak-anak sudah menggunakan gadget/handphone dan kebanyakan dari mereka juga bermain *game* PUBG dan jika anak-anak secara terus-terusan hanya bermain PUBG maka dapat berdampak pada rentan terkenanya penyakit karena adanya paparan radiasi serta dapat menyebabkan perih pada mata karena cahaya dari gadget/handphone tersebut.

Narasumber

:Mksdnya tuh jaman skrg kan anak" udah pada main pubg, dan kalo keseringan nntinya itu kan udah bakal berdampak pada kesehatan smpe anak" jadi rentan terkena penyakit karna adanya paparan cahaya atau radiasi yang berlebihan gitu mas. jadi menurut masnya itu gmna? Nah itu juga kurang baik sebenarnya buat anak-anak jaman sekarang dan akan lebih bahaya lagi kalo sudah kecanduan

CURRICULUM VITAE



DATA PRIBADI

Nama : Mardiah Paputungan
 Tempat/Tanggal Lahir: Kotamobagu, 28 Juli 1998
 Agama : Islam
 Alamat : Jl D.c Manoppo Pobundayan
 Status : Belum Menikah

PENDIDIKAN

2002 - 2003 TK Istiqlal Motoboi Kecil
 Kota Kotamobagu
 2003 – 2010 SDN 3 Pobundayan
 Kota Kotamobagu
 2010 – 2013 SMPN 2 Kotamobagu
 Kota Kotamobagu
 2013 – 2016 MAN MODEL MANADO
 Manado
 2016 – Sekarang Universitas Islam Indonesia
 Kota Kab. Sleman Yogyakarta

PENGALAMAN ORGANISASI

2016 – Sekarang Keluarga Pelajar Mahasiswa Indoensia
 Bolaang Mongondow (KPMIBM)

PENGALAMAN KEPANITIAAN

2017 – 2019 Humas KPMIBM