

**BERMAIN *GAME ONLINE* SEBAGAI NAFKAH  
KELUARGA PADA MASA PANDEMI COVID-19  
PERSPEKTIF HUKUM ISLAM**



ACC Skripsi

1 Februari 2021

Krismono, S.H.I., M.S.I

Oleh:  
Lasykar Amin  
**NIM: 15421150**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Program Studi Hukum Keluarga (Ahwal Syakhshiyah)  
Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia  
Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat guna  
Memperoleh Gelar Sarjana Hukum

**YOGYAKARTA**

**2021**

**BERMAIN *GAME ONLINE* SEBAGAI NAFKAH  
KELUARGA DI MASA PANDEMI COVID-19  
PERSPEKTIF HUKUM ISLAM**



Oleh:

**Lasykar Amin**  
NIM: 15421150

Pembimbing:

Krismono, S.H.I., M.S.I.

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Program Studi Hukum Keluarga (Ahwal Syakhshiyah)  
Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia  
Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat guna  
Memperoleh Gelar Sarjana Hukum

**YOGYAKARTA**

**2021**

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini, saya:

Nama : Lasykar Amin

Tempat/tgl lahir : Gunungsitoli/14 Januari 1997

NIM : 15421150

Konsentrasi : Ahwal Syakhshiyah

Judul Skripsi : Bermain *Game online* Sebagai Nafkah Keluarga Di Masa  
Pandemi Covid-19 Perspektif Hukum Islam

Menyatakan bahwa skripsi ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya. Apabila di kemudian hari terbukti bahwa skripsi ini adalah hasil plagiasi, maka saya siap untuk dicabut gelar kesarjanaan yang dianugerahkan dan mendapatkan sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Yogyakarta, 25 Januari 2021

Penulis

A handwritten signature in black ink is written over a green 2000 Rupiah postage stamp. The stamp features the Indonesian coat of arms and the text 'METERAI TEMPEL', '72462AHF97874571', and '2000 RIBU RUPIAH'.

Lasykar Amin

## HALAMAN PENGESAHAN



FAKULTAS  
ILMU AGAMA ISLAM

Gedung K.H. Wahid Hasyim  
Kampus Terpadu Universitas Islam Indonesia  
Jl. Kaliurang km 14,5 Yogyakarta 55584  
T. (0274) 898444 ext. 4511 / (0274) 898462  
F. (0274) 898463  
E. fiaj@uii.ac.id  
W. fiaj.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 : Jumat  
Tanggal : 26 Maret 2021  
Nama : LASYKAR AMIN  
Nomor Mahasiswa : 15421150  
Judul Skripsi : Tinjauan Hukum Islam terhadap Bermain Game Online dalam Keharmonisan Rumah Tangga (Desa Sendangadi Sleman Yogyakarta)

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**

Fuat Hasanudin, Lc., MA

(.....)


**Penguji I**

Ahmad Nurozi, S.H.I., M.S.I.

(.....)

**Penguji II**

Erni Dewi Riyanti, S.S., M.Hum.

(.....)

**Pembimbing**

Krismono, SHI, MSI

(.....)

Yogyakarta, 26 Maret 2021

Dekan,



  
Dr. H. Tamyiz Mukharrom, MA,

**NOTA DINAS**

**Nomor: 2001/Dek/60/DAAT/XII/2020**

Judul Skripsi : Bermain *Game online* Sebagai Nafkah Keluarga Di Masa  
Pandemi Covid-19 Perspektif Hukum Islam

Ditulis oleh : Lasykar Amin

NIM : 15421150

Program Studi : Hukum Keluarga (Ahwal Syakhshiyah)

telah dapat disetujui untuk diuji di hadapan tim Penguji Skripsi Program Studi  
Hukum Keluarga (Ahwal Syakhshiyah) Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas  
Islam Indonesia.

Yogyakarta, 25 Januari 2021

Ketua Program Studi,



Krismono, S.H.I.,M.S.I

## HALAMAN PERSETUJUAN

Judul Skripsi : Bermain *Game online* Sebagai Nafkah Keluarga Di Masa  
Pandemi Covid-19 Perspektif Hukum Islam

Ditulis oleh : Lasykar Amin

NIM : 15421150

Program Studi : Hukum Keluarga (Ahwal Syakhshiyah)

disetujui untuk diuji oleh Tim Penguji Skripsi Program Studi Hukum Keluarga  
(Ahwal Syakhshiyah) Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia.

Yogyakarta, 25 Januari 2021

Pembimbing



Krismono S.H.I., S.H.I.

## PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk orang-orang yang tak pernah berhenti melindungi, menyayangi, memotivasi dan mengasihi serta membantu saya selama ini:

- Uma dan Ayah (Ibu Masdalena Aceh dan Ayah Ahmad Yusa Waruwu) yang tidak pernah lelah mendukung, mendoakan dan menyemangati, serta tak pernah menyerah untuk bekerja dan mencari uang untuk membiayai anak-anaknya hingga perguruan tinggi yang jasa-jasanya tidak akan pernah bisa dibayar dengan apapun.
- Adik-adik Tercintaku (Khaeratun Nisa, Uswathunhasanah, dan M. Rizki Akbar) yang menjadi pembakar semangat dan selalu mendukung dan membantu semua rencana baik yang saya buat untuk kemajuan dalam hidup saya ini.

**PEDOMAN TRANSLITERASI  
ARAB – LATIN**

**Sesuai dengan SKB Menteri Agama RI, Menteri**

**Pendidikan dan Menteri Kebudayaan RI**

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

**Tertanggal 22 Januari 1988**

**I. Konsonan Tunggal**

HURUF ARAB	NAMA	HURUF LATIN	NAMA
ا	Alif	tidak dilambangkan	tidak dilambangkan
ب	Bā'	<i>B</i>	-
ت	Tā	<i>T</i>	-
ث	Sā	<i>s</i>	s (dengan titik di atas)
ج	Jīm	<i>J</i>	-
ح	Hā	ħa'	h (dengan titik di bawah)
خ	Khā'	<i>Kh</i>	-
د	Dāl	<i>D</i>	-
ذ	Zāl	<i>Ẓ</i>	z (dengan titik di atas)
ر	Rā'	<i>R</i>	-
ز	Zā'	<i>Z</i>	-
س	Sīn	<i>S</i>	-
سین	Syīn	<i>Sy</i>	-
س	Sād	<i>s</i>	s (dengan titik di bawah)
س	Dād	<i>d</i>	d (dengan titik di bawah)
ط	Tā'	<i>t</i>	t (dengan titik di bawah)
ظ	Zā'	<i>ẓ</i>	z (dengan titik di bawah)
ع	Aīn	'	koma terbalik ke atas
غ	Gāīn	<i>G</i>	-
ف	Fā	<i>F</i>	-
ق	Qāf	<i>Q</i>	-
ك	Kāf	<i>K</i>	-



ل	Lām	<i>L</i>	-
م	Mīm	<i>M</i>	-
ن	Nūn	<i>N</i>	-
و	Wāwu	<i>W</i>	-
ه	Hā'	<i>H</i>	-
ء	Hamzah	'	apostrof
ي	Yā'	<i>Y</i>	-

## II. Konsonan Rangkap karena *Syaddah* ditulis rangkap

متعددة	Ditulis	<i>muta'addidah</i>
عدة	Ditulis	'iddah

## III. *Ta' Marbūtah* di akhir kata

- a. Bila dimatikan tulis *h*

حكمة	Ditulis	<i>ḥikmah</i>
جزية	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' marbūtah* diikuti dengan kata sandang "*al*" serta bacaan kedua itu terpisah, maka ditulis dengan *h*

كرامة الأولياء	Ditulis	<i>Karāmah al-auliyā'</i>
----------------	---------	---------------------------

- c. Bila *ta' marbūtah* hidup atau dengan harakat, fathah, kasrah dan bacaan dammah ditulis *t*

زكاة الفطر	Ditulis	<i>Zakāt al-ḥiṭr</i>
------------	---------	----------------------

#### IV. Vokal Pendek

_____	<i>faḥah</i>	Ditulis	a
_____	<i>Kasrah</i>	Ditulis	i
_____	<i>ḍammah</i>	Ditulis	u

#### V. Vokal Panjang

1.	<i>Faḥah + alif</i>	Ditulis	<i>ā</i>
	جاهلية	Ditulis	<i>jāhiliyah</i>
2.	<i>Faḥah + ya' mati</i>	Ditulis	<i>ā</i>
	تنسى	Ditulis	<i>tansā</i>
3.	<i>kasrah + ya' mati</i>	Ditulis	<i>ī</i>
	كريم	Ditulis	<i>karīm</i>
4.	<i>ḍammah + wawu mati</i>	Ditulis	<i>ū</i>
	فروض	Ditulis	<i>furūḍ</i>

#### VI. Vokal Rangkap

1.	<i>Faḥah + ya' mati</i>	Ditulis	ai
	بينكم	Ditulis	<i>bainakum</i>
2.	<i>Faḥah + wawu mati</i>	Ditulis	au
	قول	Ditulis	<i>qaul</i>

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

أنتم	Ditulis	<i>a'antum</i>
أعدت	Ditulis	<i>u'iddat</i>
لئن شكرتم	Ditulis	<i>La'in syakartum</i>

### VIII. Kata Sandang *Alif + Lam*

#### I. Bila diikuti huruf *Qamariyyah*

القرآن	Ditulis	<i>al-Qur'ān</i>
القياس	Ditulis	<i>al-Qiyās</i>

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

السماء	Ditulis	<i>as-Samā'</i>
الشمس	Ditulis	<i>asy-Syams</i>

### IX. Penulisan kata-kata dalam rangkaian kalimat

Ditulis menurut bunyi atau pengucapannya.

ذوى الفروض	Ditulis	<i>Zawī al-furūd</i>
أهل السنة	Ditulis	<i>ahl as-Sunnah</i>

## ABSTRAK

# **BERMAIN *GAME ONLINE* SEBAGAI NAFKAH KELUARGA PADA MASA PANDEMI COVID-19 PERSPEKTIF HUKUM ISLAM**

Lasykar Amin

Penelitian ini berdasarkan pada sebuah keresahan yang terjadi ketika melihat dunia dilanda virus covid-19. Keadaan pandemi memaksa masyarakat untuk menggunakan teknologi sebagai perantara untuk menghasilkan uang baik dengan berjualan secara online hingga bermain game. Bermain game secara online menjadi suatu cara yang dilakukan oleh orang-orang mulai dari anak-anak hingga orang dewasa karena benefit yang cukup menggiurkan. Fokus penelitian ini yaitu: *Pertama* bagaimana tinjauan hukum Islam terhadap permainan *game online*?; *Kedua* bagaimana menafkahi keluarga dari penghasilan permainan *game online* pada masa pandemi Covid-19 apabila ditinjau dari hukum Islam?; Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan normatis sosiologis. Penelitian ini termasuk dalam kategori penelitian kepustakaan yang mana melihat persoalan nafkah yang diberikan kepada keluarga dari hasil bermain *game online* dalam pandangan hukum Islam. Hasil penelitian ini yaitu: *Pertama* Hukum asal bermain *game online* dalam hukum Islam adalah boleh, namun kebolehan tersebut bergantung pada keadaan dan dampak yang terjadi pada pemain *game* tersebut. *Kedua* dalam pandangan hukum Islam, nafkah yang diberikan pada keluarga dari hasil bermain *game online* tersebut disandarkan pada cara mendapatkannya. Jika permainan *game online* tersebut terdapat unsur perjudian ataupun pemain *game online* berlebihan dalam memainkan *game* tersebut sehingga menimbulkan mudharat bagi diri sendiri maupun keluarganya maka nafkah yang didapatkan menjadi haram. Namun, jika dari bermain *game online* tersebut tidak terdapat unsur perjudian ataupun menimbulkan mudharat lainnya maka bermain *game online* tersebut mubah dan nafkah yang diberikan kepada keluarganya dari hasil bermain *game online* menjadi halal

Kata Kunci : *Game Online*, Nafkah, Pandemi Covid-19

## ***ABSTRACT***

### **PLAYING ONLINE GAMES AS A FAMILY BENEFIT DURING THE COVID-19 PANDEMIC PERSPECTIVE OF ISLAMIC LAW**

Lasykar Amin

This research is based on an anxiety that occurs when the world is hit by the COVID-19 virus. The pandemic situation forces people to use technology as an intermediary to make money, either by selling online or playing games. Playing games online has become a way for people from children to adults because the benefits are quite tempting. The focus of this research is: First, how is the review of Islamic law on online gaming?; Second, how to support your family from online game income during the Covid-19 pandemic when viewed from Islamic law?; This study uses a qualitative research method with a sociological normative approach. This research is included in the category of literature research which looks at the issue of living provided to families from the results of playing online games in the view of Islamic law. The results of this study are: First, the original law of playing online games in Islamic law is permissible, but the permissibility depends on the circumstances and the impact that occurs on the players of the game. Second, in the view of Islamic law, the income given to the family from the results of playing online games is based on how to get it. If the online game has elements of gambling or online game players are excessive in playing the game, causing harm to themselves and their families, the income earned becomes haram. However, if from playing online games there is no element of gambling or other harm, then playing online games is permissible and the income given to their families from the results of playing online games becomes lawful.

Keywords: Online Game, sustenance, Covid-19 Pandemic

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

إِنَّ الْحَمْدَ لِلَّهِ نَحْمَدُهُ وَنَسْتَعِينُهُ وَنَسْتَغْفِرُهُ وَنَعُوذُ بِاللَّهِ مِنْ شُرُورِ أَنْفُسِنَا وَسَيِّئَاتِ أَعْمَالِنَا مَنْ يَهْدِهِ  
اللَّهُ فَلَا مُضِلَّ لَهُ وَمَنْ يَضِلَّ فَلَا هَادِيَ لَهُ أَشْهَدُ أَنْ لَا إِلَهَ إِلَّا اللَّهُ وَأَشْهَدُ أَنَّ مُحَمَّدًا عَبْدُهُ  
وَرَسُولُهُ اللَّهُمَّ صَلِّ وَسَلِّمْ عَلَى سَيِّدِنَا مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِهِ وَأَصْحَابِهِ وَمَنْ تَبِعَهُمْ بِإِحْسَانٍ إِلَى يَوْمِ  
الدِّينِ

*Alhamdulillah rabbi-l-‘aalamin*, puja dan puji kita panjatkan kehadiran Allah Subhaanahu wa ta’aala, yang karena limpahan rahmat, taufik, hidayah dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul ”Bermain *Game online* Sebagai Nafkah Keluarga Di Masa Pandemi covid-19 Perspektif Hukum Islam”. Sholawat dan bermahkotakan salam tidak lupa kita sampaikan kepada suri tauladan kita nabi Muhammad *Shollallaahu ‘alaihi wa sallam* yang telah membawa ummat manusia dari zaman jahiliyyah menuju zaman yang penuh dengan perkembangan ilmu dan akhlaq.

Skripsi ini disusun dalam rangka menyelesaikan studi strata satu (S1) dan sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Hukum di Universitas Islam Indonesia. Dalam penyusunan skripsi ini, penulis menyadari dengan sepenuh hati bahwa proses penyusunan skripsi ini bukan hanya atas kemampuan penulis semata, namun juga berkat bantuan dan dukungan dari seluruh pihak. Oleh karena itu, puji syukur Alhamdulillah kepada Allah *Subhaanahu wa ta’aala* atas kekuatan yang diberikan, serta ucapan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya penulis berikan kepada:

1. Bapak Prof. Fathul Wahid, S. T., M. Sc., Ph. D selaku Rektor Universitas Islam Indonesia beserta jajarannya yang telah memberi berbagai fasilitas dan kesempatan kepada para mahasiswa UII, khususnya penulis untuk melanjutkan studi dan menambah ilmu serta wawasan di Universitas Islam Indonesia

2. Bapak Dr. Tamyiz Mukharrom, M.A. selaku Dekan Fakultas Ilmu Agama Islam UII yang telah memberikan izin penelitian kepada penulis.
3. Ibu Dr. Rahmani Timorita Yulianti, M.Ag selaku Ketua Jurusan Studi Islam, Fakultas Ilmu Agama Islam, Universitas Islam Indonesia
4. Bapak Prof. Dr. Amir Mu'allim, M.I.S. selaku Kepala Jurusan Hukum Keluarga (Ahwal Syakhshiyah), Fakultas Ilmu Agama Islam, Universitas Islam Indonesia.
5. Bapak Krismono, SHI., MSI., selaku sekretaris Program Studi Ahwal Al-Syakhsiyah Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia Yogyakarta yang telah mengesahkan judul penelitian penulis.
6. Para bapak dan ibu dosen jurusan Ahwal Syakhshiyah Fakultas Ilmu Agama Islam UII yang telah membekali ilmu pengetahuan yang bermanfaat selama penulis menimba ilmu di kampus tercinta ini.
7. Kedua orang tua saya tercinta yang selalu memberikan doa, nasehat dan dukungan yang tidak pernah putus, sehingga saya mampu menyelesaikan pendidikan di perguruan tinggi dan meraih gelar Sarjana.
8. Untuk adik saya Khaeratun Nisa, Uswathunhasanah dan M. Rizki Akbar yang selalu memberikan doa dan dukungan kepada kakaknya untuk terus semangat mengerjakan skripsi dan menyelesaikan pendidikan S1.
9. Kakak-kakak dan teman-teman seperjuangan di RESIMEN MAHASISWA UII yang telah memberikan semangat dan belajar bersama melatih soft skill di samping kegiatan KBM di kampus..
10. Teman-teman jurusan Ahwal Syakhshiyah, khususnya angkatan 2015 yang selalu memberikan semangat dalam perjuangan menyelesaikan studi ini.

Yogyakarta, 25 Januari 2021

Penulis



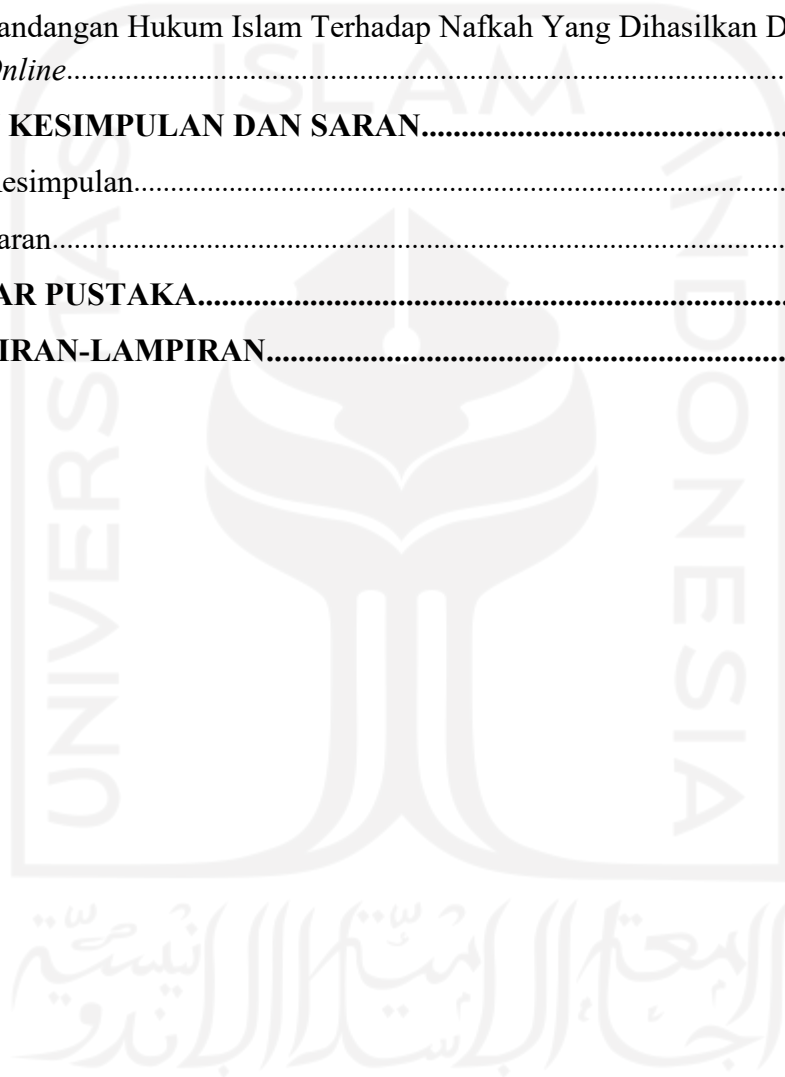
Lasykar Amin

## DAFTAR ISI

SAMPUL DALAM.....	Error! Bookmark not defined.
SURAT PERNYATAAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	Error! Bookmark not defined.
NOTA DINAS.....	iv
HALAMAN PERSETUJUAN.....	v
PEDOMAN TRANSLITERASI.....	vii
ABSTRAK.....	xi
<i>ABSTRACT</i> .....	xii
KATA PENGANTAR.....	xiii
DAFTAR ISI.....	xv
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang.....	1
B. Fokus Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
C. Tujuan Penelitian.....	4
D. Kegunaan Penelitian.....	4
1. Manfaat Teoretis.....	4
2. Manfaat Praktis.....	5
E. Sistematika Pembahasan.....	5
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI.....</b>	<b>7</b>
A. Kajian Pustaka.....	7
B. Landasan Teori.....	14
1. Pengertian <i>Game online</i> dan Perkembangannya.....	14
2. Faktor dan Alasan Bermain <i>Game Online</i> .....	17
3. Dampak Bermain <i>Game Online</i> .....	20
4. Keluarga, Fungsi dan Kewajiban Nafkah didalamnya.....	25
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>	<b>32</b>
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian.....	32
B. Sumber Data.....	32



C. Seleksi Sumber.....	32
D. Teknik Pengumpulan Data.....	33
E. Teknik Analisa Data.....	34
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>36</b>
A. <i>Game online</i> Dalam Perspektif Hukum Islam.....	36
B. Pandangan Hukum Islam Terhadap Nafkah Yang Dihasilkan Dari <i>Game Online</i> .....	41
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>47</b>
A. Kesimpulan.....	47
B. Saran.....	48
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>49</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN.....</b>	<b>54</b>



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Dalam era globalisasi saat ini, tidak dapat dipungkiri bahwa arus informasi, komunikasi dan teknologi kian hari berkembang dengan pesat dan tanpa kita sadari teknologi sudah menjadi bagian tak terpisahkan dalam kehidupan kita. Derasnya arus teknologi di era globalisasi menjadikan kita bergantung kepadanya dan menyebabkan teknologi memegang peranan penting dalam kemudahan hidup manusia. Konvergensi yang terjadi antara teknologi dan media saat ini telah menghasilkan sebuah sarana baru yang disebut dengan internet. Internet merupakan sekumpulan jaringan komputer yang menghubungkan berbagai macam situs, seperti situs akademik, pemerintah, organisasi maupun perorangan.<sup>1</sup>

Internet merupakan salah satu hasil dari kecanggihan dan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi buatan manusia. Internet adalah singkatan dari *interconnected networking* yang apabila diartikan dalam bahasa Indonesia yang berarti rangkaian komputer yang terhubung di dalam beberapa rangkaian jaringan. Fungsi internet bermacam-macam, dan salah satunya adalah sebagai tempat komunikasi jejaring sosial dunia maya. Jejaring sosial merupakan suatu layanan dari sebuah cakupan sistem *software* internet yang

---

<sup>1</sup> Abdul Wahid and Mohammad Labib, *Kejahatan Mayantara (Cyber Crime)* (Refika Aditama, 2005). hlm. 24

memungkinkan penggunaanya dapat berinteraksi dan berbagi data dengan pengguna yang lain dalam skala yang cukup besar.<sup>1</sup>

Seiring perkembangan zaman, penggunaan internet di era modern seperti saat ini menjadi sesuatu yang sangat dibutuhkan. Hal tersebut demikian karena hadirnya internet mempermudah keperluan-keperluan manusia seperti belajar, belanja, membaca berita, berinteraksi di sosial media hingga bermain *game*. Dalam hal bermain *game*, baik secara *offline* maupun *online* umumnya hanya untuk hiburan semata. Namun, banyak sekali ditemukan saat ini orang-orang bermain *game* bukan hanya sebagai hiburan tetapi bermain *game* untuk mencari tambahan penghasilan bahkan menjadi pekerjaan tetap mereka, disamping itu ditemukan pula orang-orang yang bermain *game* dengan tujuan mencari ketenaran dengan *skill* bermainnya agar mendapatkan pengakuan sosial.

Di awal tahun 2020, dunia dikagetkan dengan munculnya sebuah virus yang dilabeli dengan istilah Covid-19 yang menyebabkan semua aktifitas kehidupan manusia menjadi terhambat dan pada akhirnya merubah gaya hidup dan cara bekerja manusia demi menjaga diri dari terinfeksi terhadap virus tersebut. Munculnya virus tersebut membuat penggunaan internet melonjak drastis dari biasanya, permintaan untuk bekerja secara *online* pun tak terhindarkan serta sangat menguntungkan bagi penyedia layanan internet. Hal ini pun menjadi kesempatan emas bagi para pemain *game* untuk mempublikasikan permainan mereka di dunia maya, karena

---

<sup>1</sup> Wahyu Soil, "Wujudkan Perubahan, Bangun Peradapan Dengan Nurani Kemanusiaan, Bersama Generasi Harapan," accessed July 24, 2020, <https://www.scribd.com/document/13971504/JEJARING-SOSIAL>. Pukul 20.00 WIB

kehadiran virus tersebut menjadikan setiap orang berada di rumah dan menggunakan internet lebih banyak dari biasanya.

Masa pandemik menjadikan para remaja hingga orang-orang dewasa bermain *game* secara *online* untuk mengisi waktu kosong mereka. *Game online* adalah suatu bentuk permainan yang dihubungkan melalui jaringan internet. *Game online* tidak terbatas pada perangkat yang digunakan, *game online* bisa dimainkan di komputer, laptop dan perangkat lainnya dengan syarat perangkat tersebut terhubung dengan jaringan internet. *Game online* bisa dimainkan di mana saja dan kapan saja. *Game online* tidak hanya dimainkan, tetapi juga bisa menjadi sumber penghasilan, hal tersebut demikian karena adanya system *adsense* dari sebuah platform video *online* untuk membayar setiap karya video yang telah di *upload* dalam platform mereka baik dalam bentuk vlog maupun hasil rekam permainan *game online*.

Mengenai hal tersebut, banyak sekali orang yang mencoba mencari rezeki di sana karena benefit yang cukup menjanjikan mulai dari anak-anak, remaja, hingga dewasa sekalipun tak terkecuali bagi sebuah pasangan suami istri. Bagi seorang suami tentunya mencari nafkah merupakan sebuah kewajiban yang perlu untuk ditunaikan. Seorang suami yang mengalami kesulitan dalam mendapatkan penghasilan di dalam pekerjaannya di dunia nyata untuk menafkahi keluarganya menjadikan *game online* sebagai salah satu sumber penghasilan untuk menafkahi keluarga. Berdasarkan permasalahan yang peneliti uraikan di atas, peneliti tertarik untuk menjadikan permasalahan tersebut dalam penelitian yang berjudul: “**Bermain Game**

***online* Sebagai Nafkah Keluarga pada Masa Pandemi Covid-19  
Perspektif Hukum Islam”.**

**B. Fokus Penelitian**

Adapun yang menjadi fokus penelitian dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana pandangan hukum Islam terhadap permainan *game online*?
2. Bagaimana status nafkah yang dihasilkan dari bermain *game online* di masa pandemi covid-19 dalam perspektif hukum Islam?

**C. Tujuan Penelitian**

Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui dan memahami pandangan hukum Islam terhadap *Game online*.
2. Untuk mengetahui dan memahami status nafkah yang diberikan kepala keluarga dari hasil bermain *game online* di masa pandemi Covid-19 dalam perspektif hukum Islam

**D. Kegunaan Penelitian**

**1. Manfaat Teoretis**

Adapun manfaat yang dapat diambil dari hasil penelitian ini adalah sebagai landasan teoritis dalam mengkaji masalah-masalah fiqh kontemporer terkait permainan *game online* sebagai nafkah keluarga pada masa pandemi Covid-19 dalam perspektif hukum Islam. Selain itu,

penelitian ini juga diharapkan dapat memperkaya khasanah pengetahuan ilmiah dalam hukum Islam.

## **2. Manfaat Praktis**

Sedangkan manfaat praktis yang dapat diambil atas penyusunan skripsi atau penelitian ini adalah bahwa untuk pengguna atau pemain *game online* dapat dijadikan sebagai acuan untuk dapat menggunakan *game online* dengan sesuai porsinya.

## **E. Sistematika Pembahasan**

Untuk memudahkan dan melancarkan dalam penelitian ini, maka selanjutnya membahas tentang sistematika pembahasan. Pada tahap ini masing-masing bagian akan membahas dengan singkat terkait isi tulisan ini, dalam penelitian ini terdiri dari lima di mana setiap bab terdiri dari beberapa subbab.

Bab I membahas tentang pendahuluan yang terdiri dari latar belakang, focus penelitian, tujuan penelitian, dan kegunaan penelitian dan Sistematika Penelitian.

Bab II yang membahas tentang kajian pustaka, pertama tinjauan umum tentang *game online*, Kedua tinjauan umum tentang Pandemi Covid-19, Ketiga tinjauan umum tentang menafkahi keluarga.

Bab III akan membahas terkait metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu jenis dan pendekatan penelitian, lokasi penelitian, teknik pengumpulan data, teknik pengolahan dan analisis data.

Bab IV Membahas tentang hasil penelitian mengenai tinjauan hukum Islam terhadap bermain *game online* dan tinjauan hukum Islam terhadap menafkahi keluarga dengan bermain *game online*.

Bab V merupakan bagian terakhir dalam penelitian yang membahas tentang kesimpulan serta jawaban dari fokus pertanyaan masalah serta saran-saran yang ditujukan kepada pihak terkait dalam penelitian ini.



## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

#### A. Kajian Pustaka

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan penelaahan atas penelitian terdahulu baik dari jurnal, buku maupun skripsi yang memiliki hubungan dengan penelitian ini baik sebagai pembanding ataupun menjadi rujukan terhadap skripsi ini:

*Pertama* yakni jurnal dengan judul *Pengaruh Game online Terhadap Remaja* karya Krista Surbakti tahun 2017.<sup>1</sup> Jurnal ini membahas tentang pengaruh positif dan negatif permainan *game online* terhadap remaja. Dalam penelitian tersebut beliau menyampaikan bahwa *game online* memiliki pengaruh positif bagi yang menggunakan dengan bijak dan benar. Namun bagi mereka yang tidak dapat menggunakannya dengan benar akan banyak dampak negatif yang dirasakan terutama berkaitan dengan kesehatan secara fisik dan mental. Persamaan penelitian di atas dengan penelitian ini sama-sama mengkaji mengenai *game online*, namun terdapat perbedaan penelitian di atas dengan yang sedang peneliti lakukan yakni peneliti mengkaji mengenai bermain *game online* untuk mencari nafkah keluarga sedangkan penelitian di atas mengkaji *game online* dari sisi pengaruh yang ditimbulkan terhadap permainan *game online*.

---

<sup>1</sup> Krista Surbakti, "Pengaruh *Game Online* Terhadap Remaja," *Jurnal Curere* 01, no. 01 (2017): 28–38, <http://www.portaluniversitasquality.ac.id:5388/ojsystem/index.php/CURERE/article/view/20>.



Kedua yaitu jurnal yang berjudul *Hubungan Kecanduan Game online dan Keterampilan Sosial Pada Pemain Game Dewasa Awal Di Jakarta Barat* karya Silvia Setiaji dan Stevani Virlia tahun 2016. Jurnal ini bertujuan untuk melihat hubungan antara kecanduan *game online* dan keterampilan sosial pada pemain *game* dewasa awal. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya hubungan yang signifikan antara kecanduan *game online* dan keterampilan sosial pada pemain *game* dewasa awal. Pemain *game* dewasa awal memiliki kecanduan terhadap permainan tersebut karena menjadikan *game online* sebagai pelarian dari masalah yang mereka sedang hadapi.<sup>2</sup> Persamaan penelitian di atas dengan penelitian ini sama-sama mengkaji mengenai *game online*, namun terdapat perbedaan penelitian di atas dengan yang sedang peneliti lakukan yakni peneliti mengkaji mengenai bermain *game online* untuk mencari nafkah keluarga dalam tinjauan hukum Islam sedangkan penelitian di atas mengkaji dari sisi korelasi kecanduan *game online* terhadap keterampilan sosial pemainnya.

Ketiga jurnal dengan judul *Dampak Pengasuhan Orang Tua Yang Kecanduan Game online Terhadap Perkembangan Anak* karya Anggraini Rizki tahun 2019. Penelitian ini menggambarkan bagaimana pola asuh yang diterapkan oleh orang tua yang kecanduan *game online* tersebut terhadap perkembangan anak. Orang tua tersebut kurang mengarahkan tingkah laku anak, sehingga anak melakukan sesuatu semaunya dan hal tersebut

---

<sup>2</sup> Stefani Virlia and Silvia Setiaji, "Hubungan Kecanduan *Game Online* Dan Keterampilan Sosial Pada Pemain *Game* Dewasa Awal Di Jakarta Barat," *Psibernetika* 9, no. 2 (2017), <https://core.ac.uk/download/pdf/268048739.pdf>.

mempengaruhi psikologi anak.<sup>3</sup> Persamaan penelitian tersebut dengan yang peneliti lakukan yakni sama-sama membahas mengenai *game online*, namun perbedaannya terletak pada substansi penelitiannya. Penelitian sebelumnya membahas mengenai pola asuh orang tua dalam merespon anak yang kecanduan bermain *game online* sedangkan peneliti membahas mengenai nafkah yang dihasilkan dari *game online* di masa pandemic Covid-19 untuk diberikan kepada keluarga dalam perspektif hukum Islam.

Keempat jurnal dengan judul *Agresifitas Anak Kecanduan Game online* karya Khabibur Rohman tahun 2019. Hasil penelitian tersebut memiliki kesimpulan bahwa adanya pengaruh yang signifikan antara kecanduan *game online* dengan agresivitas dan jiwa sosial anak, semakin sering seorang anak memainkan *game online* maka semakin tinggi pula agresivitas seorang anak. Namun hal tersebut memiliki dampak lainnya yakni anak tersebut akan memiliki jiwa sosial yang rendah.<sup>4</sup> Persamaan penelitian ini terhadap penelitian yang peneliti lakukan terletak pada pembahas yang sama yakni mengenai *game online*. Namun, perbedaan penelitian yang peneliti lakukan terletak pada obyek yang dibahas yakni peneliti membahas mengenai nafkah yang dihasilkan dari bermain *game online* di masa pandemic Covid-19 kepada keluarga sedangkan penelitian sebelumnya lebih mengarah kepada dampak seorang anak yang candu bermain *game online*.

---

<sup>3</sup> Rizki Anggraini, 'Dampak Pengasuhan Orang Tua Yang Kecanduan *Game Online* Terhadap Perkembangan Anak', WELFARE: Jurnal Ilmu Kesejahteraan Sosial, vol. 7, no. 2 (2018), hlm, 18-22. <http://202.0.92.5/dakwah/welfare/article/download/1329/1095>.

<sup>4</sup> Khabibur Rohman, 'Agresifitas Anak Kecanduan *Game Online*', Martabat: Jurnal Perempuan dan Anak, vol. 2, no. 1 (2019), <http://ejournal.iain-tulungagung.ac.id/index.php/martabat/article/view/1435/766>.

*Kelima* jurnal dengan judul *Komunikasi Keluarga Yang Terjadi Antara Orang Tua Dengan Anak Remajanya Dalam Hal Mengelola Kebiasaan Bermain Game online* karya Yosua Andre Widiyanto, Desi Yoanita, dan Agusly Irawan tahun 2019. Dalam jurnal ini menyatakan bahwa peraturan keluarga yang disampaikan dengan jelas, peraturan keluarga yang tidak dapat dinegosiasi dengan sembarangan, hukum keras apabila melanggar aturan keluarga dapat membuat anak remaja tidak kecanduan bermain *game online*. Di sisi lain dukungan orang tua yang lebih, penguasaan teknologi oleh orang tua, jumlah anak yang lebih dari satu dan waktu bersama keluarga yang berkualitas membuat orang tua dapat melakukan komunikasi tentang mengelola kebiasaan bermain *game online* kepada anak remajanya dengan baik, sehingga anak tidak kecanduan bermain *game online*.<sup>5</sup> Persamaan penelitian yang telah dilakukan oleh Yosua Andre Widiyanto dengan yang peneliti lakukan terletak pada pembahasannya yang mana sama-sama membahas seputar *game online*. Namun terdapat perbedaan pada obyek yang peneliti lakukan yakni peneliti membahas mengenai nafkah yang dihasilkan dari bermain *game online* di masa pandemik Covid-19 kepada keluarga dalam pandangan hukum Islam sedangkan penelitian sebelumnya membahas mengenai pentingnya aturan yang ketat dalam mengelola komunikasi antara orang tua dan anaknya di dalam keluarga sebagai salah satu cara dalam mengatasi kecanduan *game online* pada anak.

---

<sup>5</sup> Yosua Andre Widiyanto, Desi Yoanita, and Agusly Irawan Aritonang, 'Komunikasi Keluarga Yang Terjadi Antara Orang Tua Dengan Anak Remajanya Dalam Hal Mengelola Kebiasaan Bermain *Game Online*', Jurnal e-Komunikasi, vol. 7, no. 2 (2019), <http://publication.petra.ac.id/index.php/ilmu-komunikasi/article/download/10001/8959>.

*Keenam* jurnal dengan judul *Pengaruh Bermain Game online Terhadap Efektifitas Berkomunikasi Dalam keluarga Di Kelurahan Swarga Bara Kota Sangatta Kab.Kutai Timur* karya Yeny Nabilla Akmarina tahun 2016. Penelitian tersebut menyatakan bahwa orang tua di Kelurahan Swarga Bara Kota Sangatta

tetap menjaga efektifitas berkomunikasi dalam keluarga. Anak-anaknya boleh mengakses *game online* namun tidak boleh lalai akan tugas dan kewajibannya sebagai anggota keluarga yang masih berada dalam satu atap yaitu tetap bersosialisasi dengan keluarga dan berharap *game online* tidak membuat anak-anak mereka anti sosial.<sup>6</sup> Penelitian ini memiliki kesamaan pembahasan yakni sama-sama membahas *game online* dan interaksi keluarga, namun penelitian yang peneliti lakukan memiliki perbedaan yang mana terletak pada obyek pembahasannya mengenai nafkah yang dihasilkan dari bermain *game online* di masa pandemic Covid-19 kepada keluarga dalam pandangan hukum Islam sedangkan obyek penelitian sebelumnya terletak pada dampak bermain *game online* dan hubungannya dengan efektifitas berkomunikasi di dalam keluarga.

*Ketujuh* Jurnal dengan judul *Game online Dan Pengaruhnya Terhadap Komunikasi Dalam Keluarga (Studi Kasus Tambakbayan Yogyakarta)* karya Aloysius Bagas Pradipta Irianto dkk. Dalam penelitian tersebut menghasilkan bahwa di lingkungan Tambakbayan, Yogyakarta *game online* tidak mempengaruhi komunikasi antara anak dengan orang tua. Selain itu orang tua

---

<sup>6</sup> Yeny Nabilla Akmarina, "Pengaruh Bermain *Game Online* Terhadap Efektifitas Berkomunikasi Dalam Keluarga Di Kelurahan Swarga Bara Kota Sangatta Kab. Kutai Timur," *EJournal Ilmu Komunikasi* 4, no. 1 (2016): 189–99, [https://ejournal.ilkom.fisip-unmul.ac.id/site/wp-content/uploads/2016/02/jurnal\\_yeny\\_nabilla\\_fix\\_\(02-29-16-07-04-45\).pdf](https://ejournal.ilkom.fisip-unmul.ac.id/site/wp-content/uploads/2016/02/jurnal_yeny_nabilla_fix_(02-29-16-07-04-45).pdf).

di lingkungan Tambakbayan, Yogyakarta menyikapi anak yang kecanduan bermain *game online* dengan cara membatasi waktu bermain anak terhadap *game online*.<sup>7</sup> Persamaan penelitian di atas dengan yang peneliti lakukan terletak pada pembahasannya yang sama-sama membahas *game online* namun berbeda dalam obyek penelitiannya. Obyek penelitian di atas berfokus pada pengaruh *game online* terhadap komunikasi dalam keluarga di Tambakbayan, Yogyakarta sedangkan obyek penelitian yang peneliti lakukan berfokus pada nafkah yang dihasilkan dari bermain *game online* di masa pandemic Covid-19 kepada keluarga dalam pandangan hukum Islam.

*Kedelapan* Jurnal dengan judul *Kecanduan Game online (Profil Pecandu, Faktor Penyebab, Dan Penanganannya)* karya Rizki Yonandi tahun 2011. Penelitian ini membahas mengenai profil, faktor penyebab dan penanganan pecandu *game online* dengan kesimpulan bahwa pecandu *game online* bisa dialami oleh setiap elemen masyarakat tanpa memandang usia, sosial dan ekonomi dengan rasa stress sebagai salah satu faktor penyebab yang memicu seseorang bermain *game online* secara terus menerus dan Penanganan yang dilakukan sebaiknya lebih memperhatikan kepada faktor dari penyebab dari kecanduan *game* itu sendiri sebab masih banyak factor lainnya yang dapat memicu seseorang menjadi pecandu *game online*.<sup>8</sup> Penelitian tersebut memiliki kesamaan pembahasan dengan yang peneliti lakukan yakni mengenai *game*

---

<sup>7</sup> Aloysius Bagas Pradipta Irianto et al., "Game Online Dan Pengaruhnya Terhadap Komunikasi Dalam Keluarga (Studi Kasus Tambakbayan Yogyakarta)," *Sebatik* 23, no. 2 (2019): 381–86, doi:10.46984/sebatik.v23i2.786.

<sup>8</sup> Rizki Yonandi, Mochamad Nursalim, and M. Si, 'KECANDUAN GAME ONLINE ( PROFIL PECANDU , FAKTOR PENYEBAB , DAN PENANGANANNYA ) Rizki Yonandi', *Kecanduan Game Online (Profil Pecandu, Faktor Penyebab, dan Penanganannya)* KECANDUAN (2011), hlm, 772, <https://jurnal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-bk-unesa/article/download/36008/32027>.

*online*, namun perbedaannya peneliti memfokuskan pada nafkah yang dihasilkan dari bermain *game online* di masa pandemik Covid-19 kepada keluarga dalam pandangan hukum Islam sedangkan penelitian di atas berfokus pada profil, faktor penyebabnya dan langkah dalam mengambil penanganan terhadap para pecandu *game online*.

*Kesembilan* jurnal dengan judul *Ketergantungan Online Game dan Penanganannya* karya Ridwan Syahrani tahun 2015. Penelitian ini membahas mengenai perilaku kecanduan siswa terhadap aktifitas bermain *game online* mulai dari factor-faktor penyebab, mekanisme psikologis dan dampak sosial perilaku kecanduan bermain *game online*.<sup>9</sup> Persamaan dengan penelitian yang peneliti lakukan yakni sama-sama membahas mengenai *game online*, akan tetapi perbedaannya penelitian yang peneliti lakukan berfokus pada nafkah yang dihasilkan dari *game online* kepada keluarga dalam pandangan hukum Islam sedangkan penelitian di atas berfokus pada factor dan dampak sosial yang dihasilkan dari perilaku siswa yang kecanduan dengan *game online*.

*Kesepuluh* jurnal dengan judul *Dampak Game online: Studi Fenomena Perilaku Trash-Talk Pada Remaja* karya Nurul Warits Marinsa Putri tahun 2020. Penelitian ini membahas mengenai dampak bermain *game online* yang menimbulkan perilaku trash talk pada remaja pemain *game online* dengan kesimpulan bahwa perilaku *trash talk* tersebut terbagi menjadi dua faktor yakni internal dan eksternal. Faktor internal diantaranya: bermain dengan orang yang tidak dikenal, karakter pemain egois, pemain lainnya yang berperilaku *trash-*

---

<sup>9</sup> Ridwan Syahrani, "Ketergantungan Online Game Dan Penanganannya," *Jurnal Psikologi Pendidikan Dan Konseling: Jurnal Kajian Psikologi Pendidikan Dan Bimbingan Konseling* 1, no. 1 (2015): 84–92, <http://103.76.50.195/JPPK/article/download/1537/604>.

*talk*, keterbatasan bahasa pemain, pengaruh media *game online*. Sedangkan faktor eksternal diantaranya: perubahan cuaca, pengaruh lingkungan, gangguan yang ditimbulkan oleh *provider* (penyedia jasa) internet, alat atau media yang digunakan untuk bermain (HP) yang tidak memiliki spesifikasi sesuai kebutuhan *game*, dan pengaruh media online.<sup>10</sup> Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang peneliti lakukan sama-sama membahas mengenai *game online*, namun perbedaannya terletak pada fokus pembahasan yakni peneliti fokus pada nafkah yang dihasilkan dari bermain *game online* yang diberikan kepada keluarga dalam pandangan hukum Islam sedangkan penelitian di atas fokus membahas mengenai dampak *game online* yang berimbas pada perilaku *trash talk* pada remaja.

## **B. Landasan Teori**

### **1. Pengertian *Game online* dan Perkembangannya**

*Game online* adalah *game* komputer yang dapat dimainkan oleh multipemain melalui internet, biasanya disediakan sebagai tambahan layanan dari perusahaan penyedia jasa online atau dapat diakses langsung (mengunjungi halaman web yang bersangkutan) atau melalui sistem yang disediakan dari perusahaan yang menyediakan permainan tersebut.<sup>11</sup>

Dalam sepuluh (10) tahun terakhir, permainan elektronik atau yang sering disebut dengan *game online* telah mengalami kemajuan yang sangat pesat. Ini bisa dilihat di kota-kota besar, tidak terkecuali juga kota-kota kecil,

---

<sup>10</sup> Nurul Warits, Marinsa Putri, and Shinta Doriza, "Dampak *Game Online* : Studi Fenomena Perilaku *Trash-Talk* Pada Remaja," *Jurnal Psikologi Malahayati* 2, no. 2 (2020): 72–85, <https://core.ac.uk/download/pdf/353678409.pdf>.

<sup>11</sup> John C Beck and Mitchell Wade, *Gamers Juga Bisa Sukses*, Grasindo. Jakarta (Jakarta: Pt. Grasindo, 2007). Hlm, 92.

banyak sekali *game center* yang muncul. *Game center* itu sendiri seperti halnya warnet, yaitu memiliki pelanggan tetap yang lebih banyak dari pada warnet. Inilah yang membuat *game center* hampir selalu ramai dikunjungi. Saat ini tidak seperti *game* terdahulu, jika dahulu *game* hanya bisa maksimal dimainkan dua orang, sekarang dengan kemajuan teknologi terutama jaringan internet, *game* bisa dimainkan 100 orang lebih dalam waktu yang bersamaan. Walaupun *game* ditujukan untuk anak-anak, tidak sedikit pula orang dewasa kerap memainkannya bahkan tidak sedikit yang menjadikannya sebagai pekerjaan dan mendapat penghasilan dari bermain *game*.

Perkembangan *game online* sendiri tidak lepas juga dari perkembangan teknologi komputer dan jaringan komputer itu sendiri. Meledaknya *game online* sendiri merupakan cerminan dari pesatnya jaringan komputer yang dahulunya berskala kecil (*small local network*) sampai menjadi internet dan terus berkembang sampai sekarang. *Game online* saat ini tidaklah sama seperti ketika *game online* diperkenalkan untuk pertama kalinya. Pada saat muncul pertama kalinya pada tahun 1960, komputer hanya bisa dipakai untuk 2 orang saja untuk bermain *game*. Lalu muncullah komputer dengan kemampuan *time-sharing* sehingga pemain yang bisa bermain *game* tersebut bisa lebih banyak dan tidak harus berada di suatu ruangan yang sama (*Multiplayer Games*).

Dalam *game online* terdapat beberapa jenis kategori yaitu sebagai berikut: *Massively Multiplayer Online First Person shooter* (MMOFPS), *Massively Multiplayer Online Real Time Strategy* (MMORTS), *Massively*



*Multiplayer Online Role Playing Game (MMORPG), Cros-Platform Online, Browser Game, Simulation Games.*<sup>12</sup>

a. *Massively Multiplayer Online First Person Shooter (MMOFPS)*

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

b. *Massively Multiplayer Online Real Time Strategy (MMORTS)*

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

c. *Massively Multiplayer Online Role Playing Game (MMORPG)*

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

d. *Cross-Platform Online*

Jenis permainan ini dapat dimainkan dengan perangkat *game* yang berbeda dengan menggunakan konsol (*console game*). Saat ini mesin

---

<sup>12</sup> Anonim, "Pengertian *Game Online*, Sejarah,Hingga Jenisnya," *Pelayananpublik.Id*, 2020, <https://pelayananpublik.id/2020/02/02/pengertian-game-online-sejarah-hingga-jenisnya/>. Pukul 3.05 WIB.

permainan sudah berkembang menggunakan jaringan sumber terbuka (*open source network*).

e. *Browser game*

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

f. *Simulation Games*

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

## 2. Faktor dan Alasan Bermain *Game Online*

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

a. Mencari sebuah pengalaman

Suatu pengalaman dapat dijadikan sebagai sebuah pembelajaran sekaligus pedoman bagi seseorang di dalam kehidupannya. Pengalaman di dalam Kamus besar Bahasa Indonesia (KBBI) merupakan sesuatu yang pernah dialami, dijalani, dirasakan dan ditanggung oleh seseorang.<sup>13</sup>

---

<sup>13</sup> Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, "Pengalaman," *Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia*, 2016, <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/pengalaman>.

Menurut Sri pengalaman adalah sebuah nilai yang menyangkut penerimaan dari dunia yang kemungkinan memiliki arti kehidupan dengan mengalami beberapa segi kehidupan secara intensif meskipun seorang individu tidak melakukan suatu perbuatan yang bernilai positif.<sup>14</sup>

b. Interaksi sosial

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

c. Level up di dalam *game*

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

---

<sup>14</sup> Sri Esti Wuryani Djiwandono, "Psikologi Pendidikan" (Jakarta: Grasindo, 2008). hlm.74

dan sering kali hal tersebut menjadikan pemain lupa akan kebutuhan pribadi dirinya.<sup>15</sup>

d. *Escapism* (Lari dari kenyataan)

*Escapism* (lari dari kenyataan) merupakan sebuah penyakit gangguan jiwa yang mana seorang yang penderita merasakan tekanan batin yang menurutnya luar biasa serta memiliki rasa ketidaksenangan terhadap aktivitas sehari-hari yang terjadi di dalam kehidupannya seperti adanya tekanan di dalam pekerjaan maupun tuntutan di dalam sekolah dan keluarga. Penderitaan yang dirasakan tersebut dapat dialihkan dengan berbagai cara diantaranya adalah dengan hiburan. *Escapism* dapat diartikan pula tindakan seseorang untuk menghilangkan beban pikiran, tekanan ataupun kesedihan yang di deritanya yang biasanya hal tersebut dialihkan kepada kegiatan yang kurang bermanfaat seperti bermain *game online*, alkohol bahkan narkoba.<sup>16</sup>

e. Ekonomi

Faktor ekonomi menjadi salah satu faktor yang menarik seseorang untuk bermain *game online*. Hal tersebut terjadi karena *game online* mampu memberikan benefit dari sisi ekonomi bagi para pemainnya mulai dari tournament dengan total hadiah milyaran, *live streaming* ataupun membuat sebuah video rekam permainan *game* yang kemudian di upload di platform media sosial. Hal ini tentu menarik para pemain *game online* untuk bermain secara serius dalam mengasah *skill* permainannya sebab hal

---

<sup>15</sup> Alfa Hartoko, *You Won: Menang, Pahami, Cheat Dan Dapat Duit Lewat Game Online* (Yogyakarta: Pustaka Grhatama, 2010). hlm.82

<sup>16</sup> Anhar, *Panduan Bijak Belajar Internet Untuk Anak* (Jakarta: Adamsains, 2010). hlm.73

tersebut dapat menguntungkan bagi dirinya. Tak hanya ini, di dalam permainan *game online* juga memiliki *event-event* tertentu yang dilakukan secara undian dengan hadiah yang menarik dan dapat mendukung permainan dalam *game* menjadi lebih efisien.

### 3. Dampak Bermain *Game Online*

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

#### a. Dampak Negatif Bermain *Game online*

Dalam *game online* terdapat beberapa dampak negatif pada pemainnya yaitu seperti kurang tidur, hidup kotor, mengisolasi diri, depresi, stres, *arthristis* dan *carpal tunnel syndrome*, makan kurang sehat.<sup>17</sup>

Adapun dampak lainnya sebagai berikut:

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

---

<sup>17</sup> Mutia Ramadhani, "Sepuluh Dampak Negatif Bermain Vidio Online," *Republika.Id*, 2013, <https://republika.co.id/berita/mg2r72/sepuluh-dampak-negatif-main-video-game-1>. Pukul 22.22 WIB.

bermain anak, jangan sampai mereka masih bermain di depan layar monitor hingga larut malam.

- 2) Hidup kotor. Orang yang telah kecanduan *game* akan merasa acuh terhadap lingkungan di sekitar mereka. Tidak sedikit *gamer* (pecandu *game*) yang membuang sampah bekas makanan di sembarang tempat, bekas puntung rokok yang sudah habis mereka hirup dibuang secara sembarang pula.
- 3) Mengisolasi diri. Mereka yang sudah kecanduan *game* akan sering berada di dalam rumah, mengisolasi diri dari kehidupan luar dan memfokuskan dirinya ke dunia *game*. Meskipun di dalam *game* yang mereka mainkan masih bersosialisasi dengan orang-orang sesama *gamer*, faktanya mereka masih saja melupakan teman-teman yang berada di sekitar rumahnya. Mereka yang sudah kecanduan *game* akan lebih senang mencari teman yang sama-sama menyukai *game*, karena mereka dapat bertukar pikiran mengenai *game* tersebut, *leveling* bersama, berpetualang bersama atau bahkan berbisnis bersama di dalam *game* tersebut.
- 4) Stres. Orang yang sering memainkan *game online* kerap mengalami stres dikarenakan permainan yang buruk atau tidak bisa mendapatkan item yang bagus dalam *game* tersebut sehingga mengalami kekalahan, maka pemain akan memikirkannya dengan berlebihan bagaimana caranya dia memiliki item yang bagus dan permainan yang bagus sehingga pemain tersebut mengalami stres dikarenakan pemikiran yang berlebihan.

- 5) Depresi. Para pemain akan menjadi depresi apabila hasil yang mereka inginkan tidak tercapai dan ditambah adanya pembulian oleh teman-temannya dalam permainan tersebut sehingga pemain tersebut mengalami depresi maka tak jarang kita mendengar berita tentang seseorang mengalami bunuh diri dikarenakan depresi.
- 6) Adiktif, para pakar psikologis menyimpulkan bahwa adiktif sebagai ketergantungan psikologis yang abnormal pada beberapa hal berikut ini misalnya judi, makanan, seks, pornografi, komputer, internet, kerja, olahraga, idola, TV atau video non-pornografi tertentu, obsesi spiritual, melukai diri dan belanja.<sup>18</sup> Salah satu yang disebutkan di atas adalah adiktif terhadap komputer dan internet, maka dari itu *game online* juga bisa menyebabkan ketergantungan atau adiktif bagi para *gamer*.
- 7) Kesehatan menurun. Orang yang sudah kecanduan *game online* akan mengalami pola makan yang tidak teratur dikarenakan keasikan bermain *game online* dan melupakan waktu makan.

b. Dampak Positif Bermain *Game online*

Adapun dampak positif dalam bermain *game* yaitu:

- 1) Meningkatkan kemampuan koordinasi mata dengan tangan. *Games* berjenis *action*, *sport*, *shooting* dan juga *fighting* membutuhkan kelincahan tangan dalam membuat reflek yang cepat di dalam permainan tersebut. Selain dibutuhkan kelincahan tangan demi membuat reflek yang cepat, dibutuhkan pula akurasi mata yang tajam

---

<sup>18</sup> Peter Burke, *Sejarah Dan Teori Sosial, Terj, Mestika Zed Dan Zulfahmi*. Jakarta: Yayasan Orbo Indonesia (Jakarta: Yayasan obor Indonesia, 2001). Hlm, 179-181.

untuk melihat peluang agar dapat memenangkan *game* tersebut. Kemampuan tersebut juga dapat terefleksi di kehidupan nyata untuk melakukan aktifitas-aktifitas yang memerlukan kemampuan dalam koordinasi mata dengan tangan.

- 2) *Kedua*, Peningkatan kemampuan belajar. *Game* jenis strategi, *action* dan *puzzle* dapat meningkatkan kemampuan berpikir para pelajar dalam memecahkan masalah dan membuat sebuah keputusan untuk mencapai suatu tujuan. Dengan dilatihnya kemampuan tersebut, seharusnya para *gamer* yang kebanyakan adalah pelajar dapat memecahkan masalah lebih baik dibanding dengan yang tidak bermain *game*. Namun jika terlalu sering bermain *game* akan berdampak pula pada penurunan kemampuan belajar karena jarang membaca atau belajar.
- 3) Mengurangi stress. Salah satu tujuan dari seorang *gamer* adalah untuk mengurangi stress yang biasanya diakibatkan dari banyaknya tugas-tugas di sekolah maupun di kampus atau adanya masalah di lingkungan tempat tinggalnya.
- 4) Meningkatkan kemampuan kerja tim. Mereka yang sering memainkan *game* berjenis *shooting* yang mengharuskan pemainnya untuk melakukan kerja tim demi keberhasilan sebuah permainan. Dengan meningkatnya kerja tim di sebuah *game* akan berdampak pula pada kehidupan nyata, mereka akan lebih mudah dalam membangun kerja tim dan mulai menghilangkan sifat egoisnya.



- 5) Dapat membuat senang. Dampak positif terbesar dari bermain *game* adalah membuat pemain merasa senang, entah karena mereka dapat menyelesaikan banyak misi atau bisnis di dalam *game* sukses besar.<sup>19</sup>
- 6) Dapat dijadikan sebagai sumber penghasilan. Sudah menjadi kenyataan bahwa *game online* dapat menjadi sumber penghasilan yang cukup menggiurkan. Item yang tergolong kuat di dalam *game* akan mempunyai nilai jual yang tinggi, dan tingginya level karakter di dalam *game* juga akan mempunyai nilai jual yang tinggi. Oleh karena itu banyak orang bermain *game online* untuk mencari uang dan juga untuk menghilangkan kejenuhan.

Seseorang bermain *game online* tentunya memiliki alasan tersendiri untuk mengisi waktu luang mereka. Waktu luang atau istilah lainnya disebut *leisure time* terbagi menjadi 4 yaitu;

- a. *Leisure as time*, waktu luang dalam hal ini dipandang sebagai waktu senggang setelah semua kebutuhan yang lebih penting lainnya telah diselesaikan kemudian memanfaatkan waktu yang ada sesuai dengan keinginannya dalam hal ini bermain *game online*.
- b. *Leisure as activity*, waktu luang berisikan berbagai macam kegiatan yang mana seseorang akan mengikuti keinginannya sendiri baik untuk beristirahat, menghibur diri sendiri seperti bermain *game online*
- c. *Leisure as an end in itself or a state of being*, waktu luang juga bisa dimengerti sebagai hal yang berhubungan dengan kejiwaan dan sikap

---

<sup>19</sup> Asep Candra, "Inilah 10 Efek Positif Bermain 'Game,'" *Kompas.Com*, 2012, <https://health.kompas.com/read/2012/02/21/1806092/Inilah.10.Efek.Positif.Bermain.Game?page=all>. Pukul 20.13 WIB.

yang berhubungan dengan hal-hal keagamaan, seperti mengaji dan mengikuti pengajian.

- d. *Leisure as an all embracing*, waktu luang adalah relaksasi, hiburan, dan pengembangan diri. Dalam ketiga aspek tersebut, mereka akan menemukan kesembuhan dari rasa lelah, pelepasan dari rasa bosan, dan kebebasan dari hal-hal yang bersifat menghasilkan, contohnya berlibur di gunung, pantai, atau sekedar bermain *game online*.<sup>20</sup>

#### 4. Keluarga, Fungsi dan Kewajiban Nafkah didalamnya

Kehidupan berkeluarga atau bersuami-istri diawali dengan pernikahan. Pernikahan mengandung makna spritual yang suci dan agung, dan merupakan suatu hal yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Karena dengan perkawinan yang sah pergaulan antara laki-laki dan perempuan menjadi terhormat. Pernikahan merupakan faktor yang kuat untuk membina kerjasama antara laki-laki dan perempuan. Dengan pernikahan akan muncul dalam diri mereka masing-masing rasa untuk saling memperhatikan satu sama lain, upaya untuk menjauhkan segala sesuatu yang bisa mengganggu, serta tercipta rasa dan suasana damai penuh ketenangan antara mereka berdua.<sup>21</sup> Kata keluarga menurut makna sosiologi (*family*-Inggris), yaitu kesatuan kemasyarakatan (sosial) berdasarkan hubungan perkawinan atau pertalian darah. Berdasarkan pengertian ini keluarga dapat dibedakan menjadi:

---

<sup>20</sup> George Torkildsen, *Leisure and Recreation Management*, Second (London: Psychology Press, 2005). Hlm, 10-11.

<sup>21</sup> Zaitunah Subhan, *Membina Keluarga Sakinah* (Yogyakarta: PT LKiS Pelangi Aksara, 2004). Hlm, 29-30.

- a. Keluarga inti atau keluarga batih (*primary group*) terdiri atas bapak, ibu, anak, di sini akan terjalin hubungan kekeluargaan.
- b. Pasangan yang menikah maupun tidak, tanpa anak.
- c. Kelompok yang terdiri dari seorang bapak dan ibu yang menikah atau tidak, yang cerai ataupun yang ditinggal mati bersama anak-anaknya.
- d. Kelompok anak yang ditinggalkan orang tua.
- e. Seseorang yang hidup berpoligami, dengan atau tanpa anak.
- f. Beberapa sanak saudara dengan anak-anaknya yang berumah tangga.

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

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

tetapi juga keluarga dibangun berdasarkan hubungan untuk berintraksi dan saling menyempurnakan, yang selaras dengan fitrah manusia.<sup>22</sup>

Keluarga merupakan lembaga sosial yang penting, dan merupakan sumber utama bagi pembentukan dan pemeliharaan generasi. Rumah tangga dengan berbagai sistem dan sarana yang ada di dalamnya memiliki peranan yang amat penting dalam menciptakan kebahagiaan ataupun kesengsaraan generasi mendatang. Sosiolog menyebut rumah tangga sebagai benteng kokoh dan dasar utama dalam pembentukan sebuah masyarakat. Dari rumah tanggalah mereka mengambil pelajaran, baik kehidupan individu maupun sosial.<sup>23</sup>

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

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

---

<sup>22</sup> Hibbah Rauf Izzat, *Wanita Dan Politik: Pandangan Islam* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 1997). Hlm, 150-151.

<sup>23</sup> Ali Qaimi, *Menggapai Langit Masa Depan Anak, Cahaya* (bogor: Cahaya, 2002). Hlm, 3.

- d. Fungsi protektif, keluarga merupakan tempat yang aman dari gangguan internal maupun eksternal dan untuk menangkal semua pengaruh negative yang masuk di dalamnya.
- e. Fungsi sosialisasi, hal ini berkaitan dengan mempersiapkan anak menjadi anggota masyarakat yang baik, mampu memegang norma-norma kehidupan secara universal.
- f. Fungsi rekreatif, yaitu menciptakan kondisi keluarga saling menghargai, demokrasi sehingga tercipta hubungan harmonis, damai, kasih sayang.
- g. Fungsi ekonomi, yaitu keluarga merupakan kesatuan ekonomis dimana keluarga memiliki aktivitas mencari nafkah, pembinaan usaha, perencanaan anggaran, pengelolaan dan bagaimana dapat mempertanggungjawabkan kekayaan dan harta benda secara sosial maupun moral.<sup>24</sup>

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

لِيُنْفِقَ ذُو سَعَةٍ مِّن سَعَتِهِ وَمَن قَدِرَ عَلَيْهِ رِزْقُهُ فَلْيُنْفِقْ مِمَّا آتَاهُ اللَّهُ  
لَا يُكَلِّفُ اللَّهُ نَفْسًا إِلَّا مَا آتَاهَا سَيَجْعَلُ اللَّهُ بَعْدَ عُسْرٍ يُسْرًا

---

<sup>24</sup> Mufidah Ch, "Paradigma Gender (Cet. 2, Malang)" (Malang: Bayumedia Publishing, 2004). Hlm, 122-124.

“Hendaklah orang yang mampu memberi nafkah menurut kemampuannya. Dan orang yang disempitkan rezekinya hendaklah memberi nafkah dari harta yang diberikan Allah kepadanya. Allah tidak memikulkan beban kepada seseorang melainkan sekedar apa yang Allah berikan kepadanya. Allah kelak akan memberikan kelapangan sesudah kesempitan.”

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

Definisi di atas dapat dipahami bahwa, nafkah adalah segala sesuatu yang mempunyai nilai manfa'at atau nilai materi yang dapat diberikan suami terhadap istri, anak dan anggota keluarga lainnya sebagai tanggung jawab untuk memenuhi kebutuhan orang yang ditanggungnya. Pemberian nafkah berupa sandang, pangan dan papan. pemberian tersebut berlangsung setelah terjadinya akad pernikahan yang sah dan tujuan pemberian nafkah adalah pengeluaran seseorang yang menjadi tanggung jawab untuk memenuhi kebutuhan pokok yang diperlukan.

Dalam Tafsir Ibnu Katsir surat Al-Baqarah ayat 233 diterangkan, setiap ayah berkewajiban untuk memenuhi kebutuhan para ibu baik sandang maupun pangan menurut yang semestinya. Ibu sebagai wadah bagi anak-anaknya sedangkan bapak sebagai pemilik wadah tersebut. Maka sudah berkewajiban bagi seorang ayah untuk memberi nafkah kepada orang yang

dibawah tanggung jawabnya dan memelihara dan merawatnya.<sup>25</sup> Jadi suami berkewajiban memberi nafkah sesuai dengan taraf kehidupannya, suami juga tidak boleh bersifat kikir dalam memberi nafkah sehingga istri menderita karenanya.

Dalam **Tafsir al-Misbah** surat Al-Baqarah ayat 233 diterangkan bahwasannya ayat ini menjelaskan tentang kewajiban suami untuk memberi nafkah dan sebagainya, dengan menyatakan bahwa hendaklah orang yang mampu yaitu mampu dan memiliki banyak rezeki untuk memberikan nafkah kepada istri dan anak-anaknya sebatas kadar kemampuannya dan dengan demikian hendaklah ia memberi sehingga anak istrinya kelapangan dan keluasaan berbelanja. Dan orang yang disempitkan rezekinya yaitu orang terbatas penghasilannya, maka hendaklah ia memberi nafkah dari harta yang diberikan Allah kepadanya artinya jangan sampai dia memaksakan diri untuk nafkah itu dengan cara mencari rezeki dari sumber yang tidak direstui Allah. Allah tidak memikulkan beban kepada seseorang melainkan sesuai dengan apa yang Allah berikan kepadanya. Karena itu janganlah (istri) menuntut terlalu banyak yang melebihi kadar kemampuan suami, karena Allah akan memberikan kelapangan setelah kesulitan.<sup>26</sup>

## 5. Pandemi Covid-19

Pandemi COVID-19 adalah krisis kesehatan yang pertama dan terutama di dunia. Banyak negara memutuskan untuk menutup sekolah, perguruan

---

<sup>25</sup> Hafizh Dkk Dasuki, "Alqur'an Dan Tafsirnya Jilid X" (Yogyakarta: PT. Dana Bhakti Wakaf, 1991). Hlm, 392.

<sup>26</sup> M Quraish Shihab, *Tafsir Al-Misbah, Jakarta: Lentera Hati*, vol. 14 (Jakarta: Lentera Hati, 2002). Hlm, 303.

tinggi dan universitas. Perserikatan Bangsa-Bangsa (PBB) menjadi gusar dengan adanya fakta tersebut.

COVID-19 telah dinyatakan sebagai pandemi dunia oleh WHO dan juga telah dinyatakan Kepala Badan nasional penanggulangan Bencana melalui Keputusan nomor 9 A Tahun 2020 diperpanjang melalui Keputusan nomor 13 A tahun 2020 sebagai Status Keadaan Tertentu Darurat Bencana Wabah Penyakit Akibat Virus Corona di Indonesia. Selanjutnya dikarenakan peningkatan kasus dan meluas antarwilayah, Pemerintah menerbitkan Peraturan Pemerintah nomor 21 tahun 2020 tentang Pembatasan Nasional Berskala Besar dalam Rangka percepatan Penanganan Coronavirus Disease 2019 (COVID-19), dan keputusan Presiden no 11 tahun 2020 yang menetapkan status kedaruratan kesehatan masyarakat, kemudian diperbaharui dengan Keputusan Presiden No. 12 tahun 2020 tentang penetapan bencana non alam penyebaran COVID-19 sebagai Bencana Nasional.

Corona virus Disease 2019 (COVID-19) adalah penyakit saluran napas yang disebabkan oleh virus corona jenis baru yang belum pernah diidentifikasi sebelumnya pada manusia. COVID-19 pertama kali ditemukan di Wuhan, China pada akhir tahun 2019 dan dikenal dengan nama Novel Corona Virus 2019 atau SARS Coronavirus 2. COVID-19 dapat mengenai siapa saja, tanpa memandang usia, status sosial ekonomi dan sebagainya.



## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis dan Pendekatan Penelitian**

Jenis penelitian ini merupakan penelitian kepustakaan (*Library Research*). Penelitian kepustakaan adalah penelitian yang dilaksanakan dengan menggunakan literatur (kepustakaan), baik berupa buku, catatan, maupun laporan hasil penelitian terdahulu.<sup>1</sup>

Dalam penulisan skripsi ini pendekatan yang digunakan adalah pendekatan normative sosiologis, sebab penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan pandangan hukum Islam mengenai nafkah dari hasil *game online* dengan melihat kondisi social masyarakat di masa pandemic covid-19 yang sedang terjadi hingga saat ini

#### **B. Sumber Data**

Berdasarkan jenis penelitian ini, pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti yaitu dengan cara menelusuri berbagai macam literatur-literatur yang berkaitan dengan penelitian ini. Penelitian ini merupakan penelitian kepustakaan sehingga sumber datanya merupakan karya-karya ilmiah atau tulisan-tulisan yang berkaitan dengan *game online* dan nafkah dalam hukum Islam seperti buku-buku, jurnal ilmiah, skripsi, tesis, disertasi dan karya ilmiah lainnya.

#### **C. Seleksi Sumber**

---

<sup>1</sup> Husein Umar, *Metode Penelitian Untuk Skripsi Dan Tesis Bisnis. Edisi Baru*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2005). Hlm, 35.

Seleksi sumber adalah memilih dan menyeleksi sumber yang relevan dengan fokus penelitian. Adapun yang dilakukan peneliti dalam proses seleksi sumber, yaitu:

1. Memilih sumber yang akan digunakan

Dalam tahapan ini peneliti memeriksa apakah sumber yang digunakan cocok dan berkaitan dengan fokus penelitian. Apabila tidak berkaitan sama sekali maka peneliti akan mencari sumber lainnya yang memiliki kaitan dengan fokus penelitian.

2. Memeriksa relevansi sumber

Tahapan ini digunakan peneliti untuk menjaga kualitas sumber data yang digunakan dalam penelitian guna mempertahankan hasil dari penelitian yang diteliti oleh peneliti

#### **D. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data merupakan tahapan yang mesti ada dalam penelitian demi mendapatkan hasil yang maksimal. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini, yaitu:

1. Teknik pustaka

Pada tahapan ini, peneliti melakukan pembacaan terhadap sumber-sumber data yang digunakan sebagai pendukung penelitian.

2. Teknik simak dan catat

Setelah melakukan pembacaan terhadap sumber-sumber data yang digunakan untuk mendukung penelitian guna mendapatkan data yang diinginkan, lalu data yang diperoleh dicatat sesuai dengan keperluan dalam penelitian

#### **E. Teknik Analisa Data.**

Analisis data adalah suatu cara penelitian yang menghasilkan data deskriptif analisis, yaitu apa yang dinyatakan oleh responden secara tertulis atau lisan dan juga perilakunya yang nyata, diteliti dan dipelajari sebagai sesuatu yang utuh.<sup>2</sup>

Untuk menganalisa data yang didapatkan, peneliti menggunakan metode yang diadopsi dari Miles dan Hubberman dengan melewati beberapa langkah yaitu *data collection, data reduction, data display* dan *conclutions*.<sup>3</sup>

##### **1. Data reduction**

Data reduction adalah proses analisa yang mengarahkan data, membuang data yang tidak perlu dan mengolah data yang didapat secara terus menerus sehingga berakhir pada penarikan kesimpulan yang dapat diverifikasi.

---

<sup>2</sup> Juliansyah Noor, *Metodologi Penelitian: Skripsi, Tesis, Disertasi Dan Karya Ilmiah* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011). Hlm, 33.

<sup>3</sup> Ridvia Lisa, dkk, "Analisis Data Kualitatif Model Miles dan Hubberman", dikutip dari [https://www.academia.edu/7440214/ANALISIS\\_PENELITIAN\\_KUALITATIF\\_MODEL\\_MILES\\_dan\\_HUBERMAN](https://www.academia.edu/7440214/ANALISIS_PENELITIAN_KUALITATIF_MODEL_MILES_dan_HUBERMAN) diakses pada hari Senin taggal 27 Februari 2019 jam 08.52 WIB

## 2. Data display

Proses pengolahan informasi yang didapatkan, guna memberikan kemungkinan kesimpulan dari suatu penelitian serta dapat memberikan suatu tindakan berdasarkan data yang telah disajikan.

## 3. Conclusion

Berdasarkan hasil analisa data melalui metode data collection, data reduction dan data display maka langkah terakhir yaitu conclusion yakni penarikan kesimpulan. Pada langkah ini, kesimpulan dari data yang diperoleh di deskripsikan guna menjawab terhadap fokus penelitian mengenai *game online* dan nafkah yang diberikan pada keluarga di masa pandemic covid-19.

## **BAB IV**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **A. *Game online* Dalam Perspektif Hukum Islam**

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

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

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

Mengenai hal tersebut, ada sebuah kisah mengenai seorang sahabat Nabi saw yang bernama Hanzhalah. Suatu ketika, muncul kegundahan dalam

hati Hanzhalah. Ia merasa bahwa hidupnya telah diselubungi kemunafikan. Terlintas dalam benaknya bahwa hidupnya hanyalah kepura-puraan. Ketika berhadapan dengan Rasulullah saw, ia menjadi seorang muslim yang benar-benar taat. Ia berperilaku serius, tidak bercanda, mata selalu sembab, hati selalu berdzikir dan senantiasa dalam kondisi ketakwaan kepada Allah swt. Namun ia berlalu dari Nabi dan bertemu dengan keluarganya, seketika perangnya berubah. Ia mencandai anak istrinya, tertawa, merasa senang dan seolah-olah lupa bahwa sebelumnya ia menangis. Ternyata, apa yang dialami oleh sahabat Hanzhalah juga dialami oleh sahabat Abu Bakar. Maka, untuk mencari jawaban dari kegundahan hati kedua sahabat tersebut, keduanya kemudian mendatangi Rasulullah. Bagaimana Rasulullah menjawab pertanyaan keduanya? Imam Muslim dalam kitab *Shahih*-nya meriwayatkan jawaban tersebut:

حَدَّثَنِي إِسْحَاقُ بْنُ مَنْصُورٍ أَخْبَرَنَا عَبْدُ الصَّمَدِ سَمِعْتُ أَبِي يُحَدِّثُ حَدَّثَنَا سَعِيدُ الْجَرِيرِيُّ عَنْ أَبِي عَثْمَانَ النَّهْدِيِّ عَنْ حَنْظَلَةَ قَالَ كُنَّا عِنْدَ رَسُولِ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ فَوَعظْنَا فَذَكَرَ النَّارَ قَالَ ثُمَّ جِئْتُ إِلَى الْبَيْتِ فَصَاحَكْتُ الصَّبِيَّانَ وَلَا عَبْتُ الْمَرْأَةَ قَالَ فَخَرَجْتُ فَلَقَيْتُ أَبَا بَكْرٍ فَذَكَرْتُ ذَلِكَ لَهُ فَقَالَ وَأَنَا قَدْ فَعَلْتُ مِثْلَ مَا تَذَكُرُ فَلَقِينَا رَسُولَ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ فَقُلْتُ يَا رَسُولَ اللَّهِ نَافَقَ حَنْظَلَةُ فَقَالَ مَهْ فَحَدَّثْتُهُ بِالْحَدِيثِ فَقَالَ أَبُو بَكْرٍ وَأَنَا قَدْ فَعَلْتُ مِثْلَ مَا فَعَلَ فَقَالَ يَا حَنْظَلَةُ سَاعَةٌ وَسَاعَةٌ وَلَوْ كَانَتْ تَكُونُ قُلُوبُكُمْ كَمَا تَكُونُ عِنْدَ الذِّكْرِ لَصَافَحْتُمْ الْمَلَائِكَةَ حَتَّى تُسَلِّمَ عَلَيْكُمْ فِي الطَّرِيقِ حَدَّثَنِي زُهَيْرُ بْنُ حَرْبٍ حَدَّثَنَا

الْفَضْلُ بْنُ دُكَيْنٍ حَدَّثَنَا سُفْيَانُ عَنْ سَعِيدِ الْجُرَيْرِيِّ عَنْ أَبِي عَثْمَانَ النَّهْدِيِّ عَنْ  
 حَنْظَلَةَ التَّمِيمِيِّ الْأُسَيْدِيِّ الْكَاتِبِ قَالَ قَالَ كُنَّا عِنْدَ النَّبِيِّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ فَذَكَرْنَا  
 الْجَنَّةَ وَالنَّارَ فَذَكَرَ نَحْوَ حَدِيثِهِمَا

“Telah menceritakan kepadaku Ishaq bin Manshur telah mengabarkan kepada kami 'Abdush Shamad Aku mendengar bapakku bercerita; telah menceritakan kepada kami Sa'id Al Jurairi dari Abu 'Utsman An Nahdi dari Hanzhalah dia berkata; Ketika kami berada di sisi Rasulullah ﷺ, beliau biasa mengingatkan kami dan menuturkan tentang neraka. Hanzhalah berkata; Namun ketika aku sudah kembali ke rumah, aku tertawa bersama anak-anakku dan bermain-main bersama istri. Hanzhalah berkata; maka aku pun keluar dan bertemu dengan Abu Bakar, lalu aku ceritakan kebiasaanku kepadanya. Abu Bakr menjawab; Demikian juga saya biasa melakukan hal itu. Lalu kami bertemu dengan Rasulullah, maka aku berkata; 'Ya Rasulullah, Hanzhalah telah munafik! Beliau bertanya: 'Kenapa demikian wahai Hanzhalah? ' aku pun menuturkan kebiasaanku pada beliau, maka beliau bersabda, "Wahai Hanzhalah, perbaharuilah iman secara berkala (dari waktu ke waktu, secara bertahap, tidak spontanitas), sekiranya keadaan kalian adalah sebagaimana keadaan kalian saat bersamaku, niscaya para malaikat akan menyalami kalian hingga ketika di perjalanan kalian." Telah menceritakan kepada kami Zuhair bin Harb telah menceritakan kepada kami Al Fudlail bin Dukain telah menceritakan kepada kami Sufyan dari Sa'id Al Jurairi dari Abu 'Utsman An Nahdi dari Hanzhalah At Tamimi Al Usayyidil Al Katib dia berkata; Ketika kami bersama Rasulullah, beliau biasa mengingatkan kami tentang surga dan neraka. -Selanjutnya sebagaimana Hadits keduanya.”<sup>1</sup>

Hadits ini menunjukkan bahwa kesenangan psikologis dan hiburan merupakan dua hal yang natural dalam diri manusia. Nabi saw bahkan mengatakan orang yang di dalam dirinya tidak ada hal tersebut, ia akan disalami Malaikat. Dan merupakan ucapan simbol yang menunjukkan satu hal yang mustahil terjadi. Maknanya adalah Islam tidak mengajarkan agar seseorang menjauhi kesenangan dan hiburan. Sebaliknya, Islam justru

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

mengajarkan bahwa mencari kesenangan, beristirahat, mencari hiburan bisa dilakukan, namun harus sesuai dengan porsinya. Islam tidak mengharamkan hiburan sama sekali termasuk dalam bermain *game*, sebab hal tersebut merupakan salah satu bentuk hiburan untuk melepas rasa penat yang dirasakan ketika menjalani aktivitas di dunia, sehingga bermain *game* merupakan suatu perbuatan yang tidak dilarang karena termasuk bagian dari hiburan. Dalam sebuah kaidah fiqih dinyatakan bahwa:

الأصل في الأشياء الإباحة حتى يدل الدليل على التحريم

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

Syeikh Musthafa Al-Bugha dalam kitabnya mengatakan bahwa semua permainan yang dibangun atas dasar berfikir dan strategi hukumnya boleh. Namun kebolehan tersebut memiliki konsekuensi pada hukum mubah atau makruh tergantung bagaimana keadaan pemain dan dampak yang terjadi kepada pemainnya.<sup>3</sup>

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

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

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



maka status hukumnya berubah menjadi haram.

Syeikh musthafa Al-Bugha menjelaskan dalam kitabnya:

ولا ريب أنه لا يخلو من هذه الألعاب الشطرنج، فهو قائم على تشغيل الذهن، وتحريك العقل والفكر عن فائدة للذهن والعقل، فإن عكف عليه زيادة عما تقتضيه هذه الفائدة، فهو مكروه، فإن زاد عكوفه<sup>4</sup> حتى فوت بسببه بعض الواجبات عاد محرماً

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

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

وإن أدى السهر على إن الإدمان على الكومبيوتر ضار جدا للعقل والنظر فيه يضعف الحواس والخير في الاعتدال<sup>5</sup> الكومبيوتر الى تضييع فريضة الصلاة كالصبح وغيره صار السهر حراما

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

Dari penjelasan di atas dapat dipahami bahwasannya hukum bermain *game online* bergantung kepada pemain serta *game* yang dimainkannya, tidak semua bentuk hiburan mendapatkan tempat dalam agama Islam. Islam

<sup>4</sup> Ibid. Hlm, 166.

<sup>5</sup> Dr. Wahbah Zuhaili, *Fatawa Al-Mu'asshiroh* (Beirut: Daarul Fikr, 2003). hlm. 200.

hanya memperbolehkan jenis-jenis hiburan yang di dalamnya terdapat unsur-unsur yang tidak merusak tujuan-tujuan daripada syariat. Yusuf al-Qaradawi dalam bukunya *Fiqh al-Lahwi wa al- Tarwihi* menyebutkan jenis-jenis hiburan yang atau permainan yang dilarang dalam agama Islam, yaitu:

1. Permainan atau hiburan yang mengandung unsur bahaya, seperti tinju, karena di dalamnya terdapat unsur menyakiti badan sendiri dan orang lain.
2. Permainan atau hiburan yang menampilkan fisik dan aurat wanita di depan laki-laki bukan mahramnya, seperti renang dan gulat.
3. Permainan atau hiburan yang dilakukan secara berlebih-lebihan.
4. Permainan atau hiburan yang menyakiti binatang, seperti menyabung ayam.
5. Permainan atau hiburan yang mengandung unsur judi.
6. Permainan atau hiburan yang melecehkan atau menghina orang atau kelompok lain.
7. Permainan atau hiburan yang dilakukan secara berlebih-lebihan.<sup>6</sup>

## **B. Pandangan Hukum Islam Terhadap Nafkah Yang Dihasilkan Dari *Game Online***

Hukum asal dari Permainan daring (*online game*) atau yang secara populer disebut *game online* adalah boleh, selagi tidak ada illat (alasan dasar) keharaman yang menjadikan *game online* itu berubah menjadi alat malahi. Alat malahi sering juga disebut dengan istilah alat *al-lahwi*, yaitu alat yang

---

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

ditujukan semata untuk bersenda-gurau sehingga melalaikan penggunaanya dari berdzikir kepada Allah subhanahu wata'ala.

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

Setelah dilakukan penelitian terhadap berbagai jenis *game* yang menyediakan keuntungan penghasilan dapat disimpulkan bahwa permainan tersebut termasuk dalam jenis permainan yang haram untuk dilakukan. Di samping karena dampak-dampak negatif yang ditimbulkan juga ditemukannya unsur perjudian yang sangat jelas di dalamnya. Kiranya perlu mendapatkan penegasan tersendiri di sini, bahwa *game* dengan nama *Texas Holdem Poker* yang include dengan jejaring sosial facebook, adalah salah satu jenis *game* yang haram untuk dimainkan. Di dalamnya unsur perjudian sangat terang benderang.

Beberapa laporan juga menyebutkan bahwa permainan ini telah banyak mengakibatkan perilaku amoral dikalangan para pecandunya. Perilaku amoral yang sering terjadi adalah pencurian akun facebook milik orang lain agar

pemain *game* bisa mendapatkan chip pemiliknya. Oleh karenanya, *game Texas Holdem Poker* dan permainan yang serupa dengannya, yang memiliki kesamaan illah (kausa hukum), layak dihukumi haram. Haramnya mencari penghasilan melalui *game online* didasarkan setidaknya pada dua hal, yaitu:

1. Penghasilan dari *game online* tersebut menyalahi sunnatullah dalam mencari rizki, yaitu dengan melakukan kerja keras serta upaya sekuat tenaga. *Game* hanya bisa menjanjikan kebetulan dan angan-angan kosong belaka, bukan kesungguhan dan kerja keras.
2. Islam mensyaratkan bahwa seseorang bisa mendapatkan rizki dengan transaksi legal yang melibatkan dua belah pihak atau lebih. Prinsip ini tidak terdapat dalam *game online*.

Mengenai haramnya *game online* yang di dalamnya terdapat unsur perjudian, Allah berfirman di dalam Al-Qur'an:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِنَّمَا الْخَمْرُ وَالْمَيْسِرُ وَالْأَنْصَابُ وَالْأَزْلَامُ رِجْسٌ مِنْ عَمَلِ الشَّيْطَانِ فَاجْتَنِبُوهُ لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ

Artinya: “Hai orang-orang yang beriman, sesungguhnya (meminum) khamar, berjudi, (berkorban untuk) berhala, mengundi nasib dengan panah, adalah perbuatan keji termasuk perbuatan setan. Maka jauhilah perbuatan-perbuatan itu agar kamu mendapat keberuntungan.” [QS. al-Maidah (5): 90]

Islam memiliki tujuan-tujuan penting bagi keberlangsungan umat manusia dalam memberlakukan syariah. Allah Swt mensyariatkan hukumnya dalam rangka memelihara kemaslahatan manusia baik di dunia maupun di akhirat. Tujuan tersebut hendak dicapai melalui taklif yang pelaksanaannya

tergantung pada pemahaman sumber hukum yang utama yakni al-Qur'an dan Hadits. Dalam rangka mewujudkan kemaslahatan di dunia dan akhirat, berdasarkan penelitian para ahli ushul fiqh terdapat lima unsur pokok yang harus dipelihara dan diwujudkan. Kelima pokok tersebut adalah agama, jiwa, akal, keturunan dan harta. Seorang mukallaf memperoleh kemaslahatan, manakala ia dapat memelihara kelima aspek pokok tersebut. Berlaku sebaliknya, ia akan merasakan adanya mafsadat manakala ia tidak dapat memelihara kelima unsur pokok tersebut dengan baik.<sup>7</sup>

Kelima unsur di atas dibedakan menjadi tiga peringkat, daruriyyat, hajjiyyat, dan tahsiniyyat. Pengelompokan ini didasarkan pada tingkat kebutuhan dan skala prioritasnya. Urutan peringkat ini akan terlihat kepentingannya manakala kemaslahatan yang ada pada masing-masing peringkat satu sama lain bertentangan. Dalam hal ini peringkat daruriyyat menempati urutan pertama kemudian hajjiyyat dan tahsiniyyat. Namun disisi lain dapat dilihat bahwa peringkat ketiga melingkapi peringkat kedua, dan peringkat kedua melingkapi peringkat pertama.

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

Tujuan-tujuan syariat merupakan sesuatu yang sangat penting bagi

---

<sup>7</sup> Fathurrahman Djamil, *Filsafat Hukum Islam* (Ciputat: Logos Wacana Ilmu, 1997). Hlm, 125.

kehidupan manusia. Tujuan tersebut menjadi tolak ukur setiap tindakan dan perbuatan yang dilakukan oleh setiap muslim. Tujuan-tujuan syariat tidak hanya terkait dengan ibadah saja, tapi juga menyangkut kegiatan manusia sehari-hari apakah kegiatan tersebut bermanfaat atau tidak karena Islam ang membelenggu ummatnya, namun Islam memberikan ruang yang sangat luas bagi umatnya untuk melakukan hal baik apapun dan bermanfaat bagi dirinya maupun orang banyak.<sup>8</sup>

Setelah dilakukan penelitian terhadap berbagai jenis *game* yang menyediakan keuntungan penghasilan, dapat disimpulkan bahwa mencari penghasilan dari permainan online hukumnya haram dengan didasarkan setidaknya pada dua hal, yaitu:

1. Penghasilan dari *game online* tersebut menyalahi sunnatullah dalam mencari rizki yaitu dengan melakukan kerja keras serta upaya sekuat tenaga. *Game* hanya bisa menjanjikan kebetulan dan angan-angan kosong belaka, bukan kesungguhan dan kerja keras.
2. Islam mensyaratkan bahwa seseorang bisa mendapatkan rizki dengan transaksi legal yang melibatkan dua belah pihak atau lebih. Prinsip ini tidak terdapat dalam *game online*.

Jika ditinjau dari tujuan syari'ah bahwa mencari nafkah dengan penghasilan dari *game online* adalah haram karena bertentangan dengan sumber hukum Islam ataupun hal-hal yang berkaitan dalam permainan *game online* seperti transaksi jual-beli di *game online* sering kali terjadi penipuan dan

---

<sup>8</sup> Ibrahim Hosen, *Bunga Rampai Dari Percikan Filsafat Hukum Islam*, Yayasan Institut Ilmu Alquran (Jakarta: Yayasan Institut Ilmu Al-Qur'an, 1997). Hlm, 15.

perjudian. Penipuan biasanya dilakukan kepada pemain baru yang ingin membeli sebuah item dari jalur illegal. Untuk mengantisipasi hal ini, *Grand Master* atau GM (sebutan bagi penyedia atau operator *game*) memberlakukan sistem *banned* (skorsing) kepada *character* yang dinilai curang atau menipu. Karena itu, dibutuhkan kerjasama antara *gamer* dengan GM dalam mengantisipasi hal ini. GM akan melakukan *banned chard* (*character*) yang melanggar aturan tersebut.

Oleh karenanya, menafkahi keluarga dari penghasilan *game online* bertentangan dengan tujuan syariat. Sehingga meskipun kondisi dunia dalam keadaan Pandemi Covid-19 sekalipun, tidak diperbolehkan menafkahi keluarga dari penghasilan sebagai pemain *game online* yang memiliki unsur perjudian ataupun unsur *gharar* karena hal tersebut bertentangan dengan tujuan syariat.

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat diambil kesimpulan:

1. Hukum asal bermain *game online* dalam hukum Islam adalah boleh, namun kebolehan tersebut bergantung pada keadaan dan dampak yang terjadi pada pemain *game* tersebut. Jika bermain *game online* dilakukan secara terus menerus dan menjadikan terbengkalainya kewajiban, menjadikannya pemalas dan menimbulkan efek negatif lainnya maka status hukumnya berubah menjadi haram.
2. Dalam pandangan hukum Islam, nafkah yang diberikan pada keluarga dari hasil bermain *game online* tersebut disandarkan pada bagaimana cara mendapatkannya. Jika permainan *game online* tersebut terdapat unsur perjudian ataupun pemain *game online* berlebihan dalam memainkan *game* tersebut sehingga menimbulkan mudharat bagi diri sendiri maupun keluarganya maka nafkah yang didapatkan dan diberikan kepada keluarganya berubah status menjadi haram. Namun, jika dari bermain *game online* tersebut tidak terdapat unsur perjudian ataupun menimbulkan mudharat lainnya maka bermain *game online* tersebut mubah dan nafkah yang diberikan kepada keluarganya dari hasil bermain *game online* menjadi halal.



## B. Saran

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

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

## DAFTAR PUSTAKA

- Akmarina, Yeny Nabilla. "Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Efektifitas Berkomunikasi Dalam Keluarga Di Kelurahan Swarga Bara Kota Sangatta Kab. Kutai Timur." *EJournal Ilmu Komunikasi* 4, no. 1 (2016): 189–99. [https://ejournal.ilkom.fisip-unmul.ac.id/site/wp-content/uploads/2016/02/jurnal\\_yeni\\_nabilla\\_fix\\_\(02-29-16-07-04-45\).pdf](https://ejournal.ilkom.fisip-unmul.ac.id/site/wp-content/uploads/2016/02/jurnal_yeni_nabilla_fix_(02-29-16-07-04-45).pdf).
- Al-Imam Abul Husain Muslim bin al-Hajjaj al-Qusyairi an-Naisaburi. *Shahih Muslim, No. 2750, Kitab At-Taubah, Bab: Keutamaan Merutinkan Dzikir, Merenungi Perkara-Perkara Akhirat Dan Al-Muraqabah Serta Kebolehan Meninggalkan Yang Demikian Pada Sebagian Waktu Dan Berurusan Dengan Dunia*. Riyadh: Daar As-salam, 2000.
- Al-Khin, Dr. Musthafa, and Dr. Musthafa Al-Bugha Ali As-Syarbaji. *Al-Fiqhul Al-Manhaji 'alaa Madzahib Imam Syafi'i*. Beirut: Daarul Qalam, 1992.
- Anggraini, Rizki. "Dampak Pengasuhan Orang Tua Yang Kecanduan Game Online Terhadap Perkembangan Anak." *WELFARE: Jurnal Ilmu Kesejahteraan Sosial* 7, no. 2 (2018). <http://202.0.92.5/dakwah/welfare/article/download/1329/1095>.
- Anhar. *Panduan Bijak Belajar Internet Untuk Anak*. Jakarta: Adamsains, 2010.
- Anonim. "Pengertian Game Online, Sejarah,Hingga Jenisnya,." *Pelayananpublik.Id*, 2020. <https://pelayananpublik.id/2020/02/02/pengertian-game-online-sejarah-hingga-jenisnya/>.
- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. "Pengalaman." *Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia*, 2016.

<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/pengalaman>.

Beck, John C, and Mitchell Wade. *Gamers Juga Bisa Sukses*. Grasindo. Jakarta.

Jakarta: Pt. Grasindo, 2007.

Burke, Peter. *Sejarah Dan Teori Sosial, Terj. Mestika Zed Dan Zulfahmi*. Jakarta:

*Yayasan Orbo Indonesia*. Jakarta: Yayasan obor Indonesia, 2001.

Candra, Asep. "Inilah 10 Efek Positif Bermain 'Game.'" *Kompas.Com*, 2012.

<https://health.kompas.com/read/2012/02/21/1806092/Inilah.10.Efek.Positif.Bermain.Game?page=all>.

Ch, Mufidah. "Paradigma Gender (Cet. 2, Malang." Malang: Bayumedia

Publishing, 2004.

Dasuki, Hafizh Dkk. "Alqur'an Dan Tafsirnya Jilid X." Yogyakarta: PT. Dana

Bhakti Wakaf, 1991.

Dedi Supriadi. *Ushul Fiqh Perbandingan*. 1st ed. Bandung: CV Pustaka Setia,

2014.

Djamil, Fathurrahman. *Filsafat Hukum Islam*. Ciputat: Logos Wacana Ilmu, 1997.

Hartoko, Alfa. *You Won: Menang, Pahami, Cheat Dan Dapat Duit Lewat Game*

*Online*. Yogyakarta: Pustaka Grhatama, 2010.

Hibbah Rauf Izzat. *Wanita Dan Politik: Pandangan Islam*. Bandung: Remaja

Rosdakarya, 1997.

Hosen, Ibrahim. *Bunga Rampai Dari Percikan Filsafat Hukum Islam*. Yayasan

*Institut Ilmu Alquran*. Jakarta: Yayasan Institut Ilmu Al-Qur'an, 1997.

Irianto, Aloysius Bagas Pradipta, Aninda Milenia Putri Wisnu, Dhea Indriani

Putri Aprilli, Hary Rizki Hermawan, and Vincent Immanuel. "Game Online

- Dan Pengaruhnya Terhadap Komunikasi Dalam Keluarga (Studi Kasus Tambakbayan Yogyakarta).” *Sebatik* 23, no. 2 (2019): 381–86. doi:10.46984/sebatik.v23i2.786.
- Mutia Ramadhani. “Sepuluh Dampak Negatif Bermain Vidio Online.” *Republika.Id*, 2013. <https://republika.co.id/berita/mg2r72/sepuluh-dampak-negatif-main-video-game-1>.
- Noor, Juliansyah. *Metodologi Penelitian: Skripsi, Tesis, Disertasi Dan Karya Ilmiah*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011.
- Qaimi, Ali. *Menggapai Langit Masa Depan Anak*. Cahaya. bogor: Cahaya, 2002.
- Rohman, Khabibur. “Agresifitas Anak Kecanduan Game Online.” *Martabat: Jurnal Perempuan Dan Anak* 2, no. 1 (2019). doi:10.21274/martabat.2018.2.1.155-172.
- Shihab, M Quraish. *Tafsir Al-Misbah*. Jakarta: Lentera Hati. Vol. 14. Jakarta: Lentera Hati, 2002.
- Soil, Wahyu. “Wujudkan Perubahan, Bangun Peradapan Dengan Nurani Kemanusiaan, Bersama Generasi Harapan,.” Accessed July 24, 2020. <https://www.scribd.com/document/13971504/JEJARING-SOSIAL>.
- Subhan, Zaitunah. *Membina Keluarga Sakinah*. Yogyakarta: PT LKiS Pelangi Aksara, 2004.
- Surbakti, Krista. “Pengaruh Game Online Terhadap Remaja.” *Jurnal Curere* 01, no. 01 (2017): 28–38. <http://www.portaluniversitasquality.ac.id:5388/ojsystem/index.php/CURERE/article/view/20>.
- Syahrani, Ridwan. “Ketergantungan Online Game Dan Penanganannya.” *Jurnal*

*Psikologi Pendidikan Dan Konseling: Jurnal Kajian Psikologi Pendidikan Dan Bimbingan Konseling* 1, no. 1 (2015): 84–92.  
<http://103.76.50.195/JPPK/article/download/1537/604>.

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

Torkildsen, George. *Leisure and Recreation Management*. Second. London: Psychology Press, 2005.

Umar, Husein. *Metode Penelitian Untuk Skripsi Dan Tesis Bisnis. Edisi Baru*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2005.

Virlia, Stefani, and Silvia Setiadji. “Hubungan Kecanduan Game Online Dan Keterampilan Sosial Pada Pemain Game Dewasa Awal Di Jakarta Barat.” *Psibernetika* 9, no. 2 (2017). <https://core.ac.uk/download/pdf/268048739.pdf>

Wahid, Abdul, and Mohammad Labib. *Kejahatan Mayantara (Cyber Crime)*. Refika Aditama, 2005.

Warits, Nurul, Marinsa Putri, and Shinta Doriza. “Dampak Game Online : Studi Fenomena Perilaku Trash-Talk Pada Remaja.” *Jurnal Psikologi Malahayati* 2, no. 2 (2020): 72–85. <https://core.ac.uk/download/pdf/353678409.pdf>.

Widiyanto, Yosua Andre, Desi Yoanita, and Agusly Irawan Aritonang. “Komunikasi Keluarga Yang Terjadi Antara Orang Tua Dengan Anak Remajanya Dalam Hal Mengelola Kebiasaan Bermain Game Online.” *Jurnal E-Komunikasi* 7, no. 2 (2019). <http://publication.petra.ac.id/index.php/ilmu->

[komunikasi/article/download/10001/8959](https://jurnal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-bk-unesa/article/download/10001/8959).

Wuryani Djiwandono, Sri Esti. "Psikologi Pendidikan." Jakarta: Grasindo, 2008.

Yonandi, Rizki, Mochamad Nursalim, and M Si. "KECANDUAN GAME ONLINE ( PROFIL PECANDU , FAKTOR PENYEBAB , DAN PENANGANANNYA ) Rizki Yonandi." *Kecanduan Game Online (Profil Pecandu, Faktor Penyebab, Dan Penanganannya) KECANDUAN*, 2011, 772.<https://jurnal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-bk-unesa/article/download/36008/32027>.

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



**LAMPIRAN-LAMPIRAN**  
**CURRICULUM VITAE**

Nama : Lasykar Amin  
 Tempat/tgl lahir : Gunungsitoli / 14 januari 1997  
 Agama : Islam  
 Status : Mahasiswa  
 No. Hp : 081276168576  
 Email : lasykar17@gmail.com



**Riwayat Sekolah**

Nama Sekolah	Tahun Pendidikan
SDN 001 Afulu	2002-2009
Pon Pes Nurul Ikhlas	2009-2012
Pon Pes Nurul Ikhlas	2012-2015

**Pengalaman Organisasi**

- 1) Wakil ketua OSPANI
- 2) Magang LEM FIAI UII bidang Jaringan, Media dan Komunikasi
- 3) Anggota HUMAS MENWA UII
- 4) Ketua POKMA MENWA UII
- 5) Ketua penerimaan anggota baru MENWA UII
- 6) Magang PROVOS MENWA UII