

# HUKUM GAME ONLINE DALAM KAJIAN "DAR'UL MAFASID MUQADDAMU 'ALA JALBIL MASHOLIH"

**Saipul Nasution**

saipul.nasution@unida.gontor.ac.id  
Universitas Darussalam Gontor

**Teguh Eka Prasetya**

teguhekaprasetya@unida.gontor.ac.id  
Universitas Darussalam Gontor

**Iman Nur Hidayat**

imannur@unida.gontor.ac.id  
Universitas Darussalam Gontor

**Imas Firliani Kurnia**

imasfirlia@gmail.com  
Universitas Darussalam Gontor

## Abstrak

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui tentang bagaimana *Game Online* ditinjau dari kaidah "*Dar'ul Mafasid Muqaddamu Ala Jalbi Masholih*". Penelitian ini adalah penelitian kepustakaan (library reseach), yaitu data dan bahan yang dipergunakan berasal dari sumber-sumber kepustakaan baik berupa buku, ensiklopedi, jurnal, majalah, surat kabar, dan dokumen. Penelitian ini menggunakan metode deduktif untuk mencari hukum *Game Online* yaitu berasal dari kebenaran yang bersifat umum, dan menggunakan metode induktif untuk menganalisa *Game Online* ditinjau dari kaidah Ushul Fiqh "*Dar'ul Mafasid Muqaddamu Ala Jalbi Masholih*". Hasil Penelitian menunjukkan bahwa hukum *Game Online*; boleh jika tujuannya hanya untuk hiburan, terdapat manfaat, dan tidak menyebabkan kerusakan. Hukum *Game Online* menjadi haram jika terdapat judi di dalamnya dan menyebabkan lalai dari pekerjaan dan kewajiban Ibadah kepada Allah, dan mengutamakan bermain game daripada suatu pekerjaan yang lebih penting lainnya. Hukum *Game Online* menjadi makruh jika tidak terdapat judi. Menurut kaidah "*Dar'ul Mafasid Muqaddamu Ala Jalbi Masholih*" *Game Online* mempunyai dampak positif dan

negative, Dampak Positif di antaranya meningkatkan kemampuan konsentrasi, fungsi intelektual, dapat menghilangkan stress. Sedangkan dampak negative dari *Game Online* di antaranya, dapat merusak keimanan, merusak pikiran, banyak membuang waktu, *Game Online* juga berdampak pada segi kesehatan, sosial, ekonomi, pendidikan, dan kepribadian pemain. Dengan demikian maka penulis menyimpulkan bahwa tidaklah boleh bermain *Game Online* karena dalam game tersebut mempunyai dampak negative lebih banyak daripada dampak positif. Maka meninggalkan kerusakan lebih utama daripada mengambil kemaslahatan sesuai dengan kaidah tersebut.

**Kata kunci:** *Game Online, Dar'ul Mafasid, fiqih.*

## Pendahuluan

Perkembangan teknologi akhir-akhir ini semakin pesat dan membawa banyak perubahan dalam segala aspek. Game diciptakan sebagai salah satu sarana hiburan yang lebih interaktif. Program computer menerima input dari game melalui kendali dan menampilkan lingkungan buatan melalui layar monitor. Hal ini menyebabkan gamer seperti bermain langsung dalam dunia game. Semakin interaktif, nyata gambar seru alur cerita, baik pemasangan fitur-fitur suatu game, akan membuat game tersebut semakin dinikmati dan menempel dihati gamer. Dan game mampu mengikat para gamer sehingga menjadi kecanduan.<sup>1</sup>

إنما الحياة الدنيا لعب ولهو وإن تؤمنوا وتتقوا يؤتكم أجوركم ولا يسألكم أموالكم ﴿٣٦﴾

Dari ayat diatas, jelaslah bahwa pada dasarnya manusia suka dengan permainan. Permainan diposisikan sebagai pelepas lelah dari kepenatan aktifitas keseharian, Islam menganggap game merupakan suatu hal yang wajar dan dibolehkan.<sup>3</sup> Tidak terkecuali *Game Online*, barbagai kalangan menyukai game online karena alasan-alasan tertentu. Berbagai latar belakang usia dan pendidikannya, mulia dari anak-anak sampai dewasa.<sup>4</sup>

*Game Online* menimbulkan kecanduan yang terus menerus karena *Game* akan terus di update oleh si pembuat *Game* sehingga tidak cepat membosankan.

---

<sup>1</sup>Aqila Smart, *Cara Cerdas Mengatasi Anak Kecanduan Game*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2016), p. 16

<sup>2</sup>QS. Muhammad, Ayat 36

<sup>3</sup>Iman Nur Hidayat, *Fiqh Hiburan (Gugus Fiqh Kontemporer Yusuf Qordhawi)*, Jurnal Hukum dan Ekonomi Islam, Vol. 9, No. 1, Rabiul Awwal 1436/2015

<sup>4</sup>Fina Hilminiati, *Dampak Bermain Game Online dalam Pengamalan Ibadah Shalat pada Anak di Kelurahan Pisangan Kecamatan Ciputat Kota Tangerang Selatan*, Skripsi Fakultas Ilmu Dakwah dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.

Berbeda dengan Game Offline yang lebih santai dalam bermain Game dan tidak terpaku oleh waktu. Efek kecanduan tersebut dapat dirasakan oleh *gamer* itu sendiri dan dapat pula dirasakan oleh pihak keluarga, mulai dari pengaruh pada minat social dan juga prestasi akademik semakin menurun akibat terlalu sering bermain video games dan akhirnya meninggalkan aktifitas belajar di rumah ataupun di sekolah dan fisik para *gamer* dapat berubah secara drastic.<sup>5</sup> Inilah dampak negatif yang timbulkan oleh kecanduan pada game.

Game Online pun juga mempunyai dampak positif bagi pemain sebagian permainan atau game yang memberi dampak positif pada pemain khususnya pada kegiatan social atau game yang melatih kecerdasan, dapat melatih anak mengatasi masalah, dapat memberikan wawasan baru, merangsang munculnya kreatifitas, membantu melatih emosi agar terkendali, mengajarkan sikap pantang menyerah, mendapat teman baru, dan ada beberapa game juga yang dapat menghasilkan uang, game juga bisa meningkatkan kemampuan koordinasi mata dan tangan, kemampuan tersebut juga dapat terefleksi di kehidupan nyata untuk melakukan aktifitas-aktifitas yang memerlukan kemampuan dalam koordinasi mata dan tangan.

Kaidah *Dar’ul Mafasid Muqaddamu Ala Jalbi Masholih* adalah salah satu kaidah ushuliyah yang berarti bahwa meninggalkan Kerusakan lebih utama daripada mengambil kemaslahatan. Karena pada dasarnya manusia dalam kesehariannya tidak jauh dari dua hal ini, seperti yang dikatakan oleh Izzudin bin Abdul As-Salam di dalam kitabnya “*Qawaidul al-Abkam Fi Mashalih Al-Anam*” mengatakan bahwa seluruh syari’ah itu adalah maslahat, baik dengan cara menolak mafsadat atau dengan meraih maslahat. Kerja manusia itu ada dengan cara menolak mafsadat atau dengan meraih maslahat, dan kerja manusia itu ada yang membawa kepada kemaslahatan, ada juga yang menyebabkan mafsadat. Seluruh maslahat itu diperintahkan oleh Syari’ah dan seluruh yang mafsadat dilarang. Seperti halnya Game Online dalam Game online mempunyai dampak positif dan negatif, atau di dalamnya terdapat maslahat dan mafsadat bagi gamers. Maslahat maupun mafsadat digunakan untuk kepentingan dunia dan kepentingan akhirat, dan apabila terkumpul antara maslahat dan mafsadah, maka menolak mafsadat lebih utama daripada meraih maslahat<sup>6</sup>.

Oleh karenanya peneliti perlu melanjutkan penelitian ini, untuk melihat lebih mendalam tentang kebolehan game online dalam kaidah yang berbunyi: “*Dar’ul Mafasid Muqaddamu Ala Jalbi Masholih*”.

---

<sup>5</sup>M. Albir Damara, “*Dampak Game Terhadap Perkembangan Anak*” Jurnal Ilmiah, Desember 2011

<sup>6</sup>*Mukhtashor Ilmu Ushul Fiqh wal Qawaidu Fiqhiyyah*, (Ponorogo: Darussalam Press, 2006), hal. 43

## Metode Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian kepustakaan (*library reseach*), yaitu penelitian yang data dan bahan yang dipergunakan berasal dari sumber-sumber kepustakaan baik berupa buku, ensikolopedi, jurnal, majalah, surat kabar, dan dokumen, serta mempelajari lebih dalam tentang data-data seputar Game Online dan kaidah Darul Mafasid Muqaddamu Ala Jalbi Masholih Penelitian ini menggunakan metode deduktif untuk mencari hukum *Game Online* yaitu berasal dari kebenaran yang bersifat umum, dan menggunakan metode induktif untuk menganalisa *Game Online* ditinjau dari kaidah Ushul Fiqh Darul Mafasid Muqaddamu Ala Jalbi Masholih.

## Hasil dan Pembahasan

### Dampak Positif dan Negatif Game Online

Game Online merupakan game computer yang memanfaatkan jaringan computer. Jaringan computer yang sering digunakan biasanya jaringan internet atau jaringan kabel LAN (Local Area Network). Para pemain bisa saling berinteraksi dalam game karena berada pada satu buah jaringan tertentu secara bersmaan.<sup>7</sup> Game Online adalah permainan yang bisa dimainkan oleh banyak orang dalam waktu yang sama melalui jaringan komunikasi online.<sup>8</sup>

Berdasarkan beberapa pengertian game online tersebut diatas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa game online menjelaskan pada salah satu jenis permainan yang dapat diakses melauai internet. Dalam game online tersebut, terdapat seperangkat permainan dalam bentuk gambar-gambar yang dapat digerakkan sesuai dengan keinginan pemainnya, game online juga bukan hanya dapat ditonton saja, teteapi para pemain dapat meggerakkan gambar-gambar yang ada didalamnya, secara bersama-sama dengan pemain lainnya. Dan dalam game online tersebut para pemain berkompetisi untuk memperoleh poin dan level tertinggi untuk menjadi pemenang.

Game Online muncul di Indonesia pada tahun 2001. Perusahaan Game mengeluarkan permainan RPG dengan Garafik yag sederhana berbasis 2D yaitu Nexia Online. Nexia bisa dimainkan oleh computer yng memiliki spesifikasi kecil tetapi minimal memiliki grafik 3D. game ini yang memperkenalkan game chat pertama di Indonesia.

---

<sup>7</sup>Bryan Abdullah Farras, *Masa Depan Para Gamers*, Surya University, Hlm. 20

<sup>8</sup>Andi Arif Kustiawan, *Jangan suka game online pengaruh game online dan tindakan pencegahan*, (CV. AE Media Grafika, Magetan: 2018), Hlm. 5

Jumlah Pengguna Game Online di Indonesia Pada Tahun 2006-2010 telah mengalami pertumbuhan sekitar 30% pada tahun 2010 saja sudah terdapat 30 juta pengguna game online di Indonesia dengan rata-rata umur pengguna antara 17 hingga 40 tahun. Pengguna game justru lebih banyak dan hampir menyamai pengguna internet itu sendiri yang diperkirakan mencapai 45 juta orang.<sup>9</sup> Jumlah pemain game di Indonesia terus mengalami pertumbuhan, bahkan tumbuh melesat dibandingkan dengan negara-negara lain. Diperkirakan setiap tahun jumlah gamer di Indonesia naik sekitar 33%.<sup>10</sup> Dari game online menghasilkan pendapatan dalam negeri sekitar Rp. 1,45 T, hal ini Berdasarkan pada survey yang dilakukan oleh salah satu forum komunitas pemain game online terbesar di Indonesia, dalam waktu 2 hingga 3 tahun mendatang, jumlah pemain game di Indonesia akan meningkat pesat secara drastis.<sup>11</sup>

Terdapat dampak positif dan negative pada game online, dampak positif game online diantaranya: 1) Meningkatkan kemampuan konsentrasi, karena setiap memiliki tingkat kesulitan/ level yang berbeda, 2). Meningkatkan kemampuan motoric pemain, 3) Meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris, 4) Meningkatkan pengetahuan tentang computer, 5) Mengembangkan imajinasi pemain, 7) Meningkatkan fungsi intelektual, 8) Membuat pemain merasa senang dan Bahagia, 9) Menjadikan otak pemain lebih aktif dalam berfikir, 10) Meluapkan emosional pemain dengan bermain game,<sup>12</sup> 11) Melatih kepercayaan diri, Mengajarkan agar dapat mendengarkan pendapat orang lain, Melatih bijak dan cepat dalam mengambil Tindakan, Meningkatkan rasa kerja sama antar pemain untuk memenangkan kompetisi,<sup>13</sup> Meningkatkan kemampuan visualnya., Untuk fisioterapi anak-anak yang engalami cedera tangan, Dapat mengurangi kepikunan pada saat menjelang berumur, Melatih kesabaran,<sup>14</sup> Membuat orang pintar, Meningkatkan kemampuan membaca, Memulihkan kondisi tubuh,

---

<sup>9</sup>Choirul Fajri, *Tantangan Industri Kreatif Game Online di Indonesia*, Jurnal Komunikasi, Vol. 1, No. 5, Juli, 2012

<sup>10</sup>Ahmad Fajar Giandi, *Perilaku Komunikasi Pecandu Game Online dengan Menggunakan Game Online*, Jurnal Mahasiswa Universitas Padjajaran, Vol. 1, No. 1, 2012.

<sup>11</sup>Khikmiyah Hanum, *Aktivitas Game Online Siswa SD (Kelas 3-6) (Studi Deskriptif Di Warnet Kelurahan Gunung Anyar Kota Surabaya)*, AntroUnairdotNet, Vol. IV, No. 2, Juli, 2015.

<sup>12</sup>Hardiyansayah Masya, *Faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku gangguan kecanduan Game Online pada peserta didik kelas X di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun pelajaran 2015/2016*, Jurnal Bimbingan Konseling 03, 12 Maret 2016. Hlm. 155

<sup>13</sup>Rika Damayanti, *Pengaruh Game Online Terhadap Kreativitas Anak*, Skripsi yang diajukan sebagai salah satu sayarat kelulusan program studi Desain Grafis dan Multimedia.

<sup>14</sup>Ma’ruf Harsono, 2014, *Pengaruh Bermain Game Terhadap Perkembangan Remaja*, Surya University, Serpong, Hlm. 75-77

Sportivitas dan adil.

Dampak negatif Game Online diantaranya adalah:

- a) Merusak keimanan
  1. Merendahkan Allah
  2. Menampilkan dan memperindah prinsip-prinsip kekafiran
  3. Mengajarkan dan mengagungkan ilmu sihir
  4. Hubungan dengan konstelasi dan bintang-bintang
  5. Ikatan kepada sibol-simbol kafir.<sup>15</sup>
- b) Kesehatan
  1. Daya tahan tubuh menjadi lemah karena frekuensi bermain game dan berada didepan layar lebih banyak daripada kegiatan yang lain.<sup>16</sup>
    - 1) Luka pada system otot<sup>17</sup>
    - 2) Munculnya penyakit Arthritis Reumatoid(Radang Sendi)
    - 3) Mengalami sindrom vibrasi
    - 4) Penglihatan terganggu
    - 5) Merusak pikiran
    - 6) Epilepsi yang berulang
    - 7) Game Disorder (kelainan game)<sup>18</sup>
    - 8) Neuropathy dan tremor di jemari
    - 9) Menutrиси dan masalah pencernaan
  2. Sosial
    - 1) Hubungan dengan teman dan keluarga menjadi renggang. Hal ini disebabkan waktu bersama keluarga dan teman lebih sedikit karna pemain game lebih banyak menghabiskan waktunya untuk bermain game.<sup>19</sup>
    - 2) Isolasi Sosial
  3. Ekonomi

Dengan game mendidik seorang pemain menjadi hidup boros, bagi

---

<sup>15</sup>Muhammad Shalih Al- Munajjid, *Babaya Game*, (Aqwam, Solo: 2016), Hlm. 20-29

<sup>16</sup>Al. Tridhonanto&Beranda Agency, *Optimalkan potensi Anak dengan Game. (Jakarta: PT Elex Media Komputindo*, 2011), Hal. 29

<sup>17</sup>Muhammad Shalih Al- Munajjid, *Babaya Game*, (Aqwam, Solo: 2016), Hlm. 64

<sup>18</sup>Mohammad Deny Irawan, “*Babaya Game Online Bisa Haram atau Sakit Jiwā*” Majalah Gontor, Edisi 05, September 2019, Hal. 9

<sup>19</sup>Rahmat Anhar, *Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Keterampilan Sosial Remaja di 4 Game Centre di Kecamatan Klojen Kota Malang*, Skripsi, Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2014

seorang yang belum mempunyai internet terpaksa harus mempunyai akses internet untuk bermain game online. Terkadang bermain game online juga membutuhkan biaya untuk membeli benda-benda virtual atau account yang ada didalam permainan itu, dan membutuhkan biaya yang tidak sedikit. Dampak yang ditimbulkan dari keadaan seperti ini yaitu seorang yang ingin tetap bermain maka akan segala sesuatu untuk mendapatkan uang untuk bisa bermain.<sup>20</sup>

4. Kepribadian Pemain
  - 1) Melakukan kekerasan
  - 2) Menanamkan jiwa egois terhadap pemain.
  - 3) Malas
  - 4) Suka Bolos Sekolah
  - 5) Mengajarkan bermain judi
  - 6) Beresiko kecanduan

### **Dar’ul Mafasid Muqaddamu Ala Jalbi Masholih**

Kaidah Kaidah Dar’ul Mafasid Muqaddamu Ala Jalbi Masholih, ini adalah kaidah turunan dari kaidah fiqhiyyah pokok yaitu Ad-Dhararu Yuzaluu, kaidah ini bermaksud apabila terjadi dua hal mafsadat dan masalah maka mencegah mafsadah lebih utama dari pada mencari kebaikan atau kemaslahatan. Dasar dalam Syari’ah adalah datang dari masalah dan mafsadat. Dan asas dari kaidah ini adalah:

قال رسول الله صلى الله عليه وسلم: ما نهيتكم عنه فاجتنبوه، وما أمرتكم به فأتوا منه ما استطعتم<sup>21</sup>

Maslahah dibagi menjadi 3 macam:

- a) Maslahah Mubahaat
- b) Maslahah Mandubaat
- c) Maslahah Wajibaat

Mafasid dibagi menjadi 2 macam:

- a) *Mafasid Mubarrumaat*, mempunyai 2 tingkatan:
  - 1) Al Kabair

---

<sup>20</sup>Siti Khoiriyah, *Dampak Game Online Terhadap Perilaku Remaja Dalam Pelaksanaan Ibadah Sholat Lima Waktu di Desa Rangai Kecamatan Katibung Kabupaten Lampung Selatan*, Skripsi diajukan untuk memenuhi Syarat guna memperoleh gelar sarjana Komunikasi Penyiaran Islam Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.

<sup>21</sup>Zainuddin Abi Abdur Rahman Bin Shihab, *Jami’ul Ulum wal Hukmu fii Syarkhu Khomsina Hadist min Jawami’ul Kalam*. (Beirut, Daarul Ibnu Katsir. 2011), Juz 1, hal. 237

- 2) As Shoghoir
- b) *Mafasid Makruhaat*

### **Macam-macam berkumpulnya Masalah dan Mafsadah**

- a) Apabila Masalah lebih besar  
Dalam keadaan ini maka lebih mendahulukan untuk mengambil masalah, apabila tidak membahayakan manusia apabila mengambil masalah.
- b) Apabila mafsadah lebih besar  
Apabila dalam Mafsadah lebih besar dari masalah, maka meninggalkan mafsadah lebih diutamakan daripada mengambil masalah.
- c) Apabila Masalah dan Mafsadah Seimbang  
Apabila masalah dan mafsadah seimbang maka lebih diutamakan untuk meninggalkan mafsadah daripada mengambil masalah. Menurut Subaki: Sesungguhnya meninggalkan Mafasid lebih utama daripada mengambil masholih apa bila kedua hal tersebut seimbang atau sama.<sup>22</sup>
- d) Apabila Mafasid menyerupai dengan Masholih  
Apabila sesuatu membawa pada masalah dan mafsadah, maka meninggalkan mafsadah lebih utama daripada mengambil Masalah.<sup>23</sup>

### **Analisis Kaidah Dar'ul Mafasid Muqoddamu Ala Jalbi Masholih terhadap Game Online**

Game Online hukum asalnya boleh apabila hanya untuk kepentingan pendidikan, dan mempunyai manfaat, dan permainan yang mengasah konsentrasi, dan tidak mengandung bahaya maka diperbolehkan untuk bermain game Online. Seperti kaidah *Al Aslu fii Asya' Ibabab Illa ma Dalla ad dalil ala tarimibi*,<sup>24</sup> dan belum terdapat dalil yang mengharamkan Game Online. Game Online menjadi Makruh apabila dalam permainan tersebut tidak mengandung unsur judi. Game Online menjadi Haram apabila mengandung Judi, dan menyebabkan seseorang pemain meninggalkan sesuatu pekerjaan yang wajib, dan lupa kepada Allah, Mengakhirkkan ibadah, dan semua yang mengandung hiburan adalah haram.

Game Online mempunyai masalah dan mafsadah setelah bermain, tetapi mafsadah yang terdapat didalamnya lebih banyak daripada masalah

---

<sup>22</sup>Taju Addin Abdul Wahhab Ibn Taqiyud Diin As- Subaki, *Al Asybah wa Nadhoir*, (Daar Kutub Al Ilmiyyah, 1311H-1911 M, Juz 1), p. 105

<sup>23</sup>Abdurrahman Ibn Ribah Ibn Rasyid Ar Rodadi, *Kaidab Dar'ul Mafasid Muqaddamu Ala Jalbi Masholih wa Tatbbiqaha fii Majali At Thibi*, Universitas Islamiyyah Madinah Munawwaroh.

<sup>24</sup>*Mukhtashor Ilmu Ushul Fiqh wal Qawaidu Fiqhiyyah*, (Ponorogo: Darussalam Press, 2006), p. 43

yang terkandung. Dan manfaat yang terkandung dalam Game Online yaitu Meningkatkan kemampuan konsentrasi, Meningkatkan kemampuan motorik pemain, Meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris, Meningkatkan fungsi intelektual, Mudah berkenalan dengan teman baru. Dan Mafasidah yang terkandung didalamnya yaitu: Merendahkan Allah, Kesehatan menjadi lemah, lesu dan obesitas, Luka pada system otot, Penglihatan terganggu, Merusak pikiran, Hubungan dengan teman dan keluarga menjadi renggang, Isolasi Sosial dan lain sebagainya. Dan Game Online sudah memenuhi Syarat-syarat kaidah *Dar’ul mafasid Muqaddamu Ala Jalbi Masbolih* yaitu:

- 1) Masalah yang terdapat dalam Game Online tidak lebih besar dari mafasidah Game Online mempunyai Masholih dan Mafasid, tetapi mafasid yang terdapat didalamnya lebih besar dari masalah yang ada. Maka hukum Game ini adalah Haram seperti Kaidah Dar’ul Mafasid Muqaddamu Ala Jalbi Masholih. Game ini mengandung Masalah yaitu meningkatkan konsentrasi, meningkatkan kemampuan Bahasa Inggris, Mengetahui teknologi baru. Tetapi masalah yang terdapat didalamnya tidak lebih besar dari Mafasidah yang terkandung didalamnya yaitu: Merendahkan Allah, Kesehatan menjadi lemah, lesu dan obesitas, Luka pada system otot, Penglihatan terganggu, Merusak pikiran, Hubungan dengan teman dan keluarga menjadi renggang, Isolasi Sosial dan lain sebagainya.
- 2) Tidak bisa mengumpulkan antara mengambil Masalah dan meninggalkan mafasid

Apabila memungkinkan untuk mengumpulkan mafasidah dan masalah maka wajib untuk mengerjakan hal tersebut. Izzud Din Ibn Salam mengatakan Apabila berkumpulnya mafasidah dan masalah, apabila mungkin untuk mengambil masalah dan meninggalkan mafasidah maka lakukanlah seperti itu.<sup>25</sup> Seperti yang dijelaskan dalam Q.S At Taghobun ayat 16.

Game Online banyak membawa kepada mafasidah yaitu, melupakan dzikir kepada Allah, pertengkaran sesama teman, kebohongan, kedzoliman, berkhianat, dan itu semua membawa kepada permusuhan.<sup>26</sup> Meskipun dalam hal lain Game ini mempunyai masalah yaitu Meningkatkan kemampuan konsentrasi, Meningkatkan kemampuan motoric pemain, Meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris, Meningkatkan fungsi intelektual, Mudah

---

<sup>25</sup>Abu Muhammad Izzu Ad- Diin Abdul Aziz Ibn Salam, *Qawa'idul Ahkam Fi Masholih An'am*, (Cairo: Maktabah Kulliyat, 1331H-1991 M, Juz 1), P. 98

<sup>26</sup>Walid Ibn Fahdul Wa'an, *Alqawa'id wa Ad-Dhanabith Fiqhiyyah albakimah Al Lahwu wa La'bu wa Tarviyah wa Tathbiqaha Al Mu'ashiroh*, Kulliyatu Syari'ah Riyadh, Ramadhan 1434, p. 43

berkenalan dengan teman baru, tetapi hal-hal tersebut tidak lebih besar dari terjadinya permusuhan antara sesama teman. Maka tidaklah mungkin untuk mengumpulkan antara masalah dan mafsadah.

3) Meperjelas semua dari *Mafsadah* atau *Maslahah*

Pada bagian ini, Keberadaan mafsadah dan masalah harus diperjelas, sehingga perbuatan itu dapat dikerjakan atau tidak, dengan melihat masalah dan atau mafsadah yang terkandung di dalamnya. Setelah mengetahui bahwa masalahnya lebih dominan, maka tidak dilarang untuk mengerjakannya, dan apabila mafsadahnya lebih besar, maka wajib untuk ditinggalkan.<sup>27</sup>

Dengan ini maka jika masalah tidak jelas atau samar-samar maka tidaklah memperdulikannya. Dan lebih mengutamakan meninggalkan Mafsadah daripada mengambil masalah.

Tidak diragukan lagi bahwasannya Game Online dalam Islam hanya digunakan manusia sebagai hiburan, setelah kesibukan sehari-harinya, dan Islam memandang bahwasanya sesuatu itu mubah atau boleh. Dalam permainan tersebut mengandung Masalah yaitu meningkatkan konsentrasi, meningkatkan kemampuan Bahasa Inggris apabila percakapan di dalamnya dilakukan dengan Bahasa Inggris, Mengetahui pertumbuhan teknologi, membuat senang, menghilangkan stress, mempermudah pemain dalam mendapat teman baru. Apabila Game Online dimainkan sesuai dengan kebutuhan artinya tidak berlebihan dan tidak membuang banyak waktu dan lebih mengutamakan mengerjakan pekerjaan yang lebih penting dibandingkan bermain Game Online. Karena Game Oline menurut mereka hanya untuk kesenangan belaka, maka pemain Game akan mendapatkan masalah yang ada dalam permainan tersebut. Dengan keadaan seperti ini maka boleh bermain Game Online karena mempunyai dampak Positif bagi pemainnya, seperti dalam Kaidah “*Al Asblu Fiil Ayyaa’ Al Ibaabah Illa Maa Dalla Ad Dalil Ala Tabrimiba*”.

Dalam Game Online mengandung dampak negatif yang lebih banyak daripada dampak positif dari segi kesehatan, psikologi, ekonomi, social, pendidikan. Dan permainan ini membawa kepada kerusakan pada diri pemain, maka meninggalkan Game Online lebih diutamakan daripada memainkannya karena mempunyai dampak negative lebih banyak dari dampak positif yang ada, seperti kaidah *Dar’ul Mafasid Muqaddamu Ala Jalbi Masholih*.

Game Onine belum terdapat Dalil yang menjelaskan tentang hukum

---

<sup>27</sup>Muhammad Ibn Abdul Aziz Al Mubaarak, *Qaidah Dar’ul Mafasid Muqaddamu Ala Jalbi MAsholih wa Tatbiiqaha fi At Thibiyah*, Universitas Imam Muhammad ibn Su’ud

permainan ini, dan sebagian Ulama menyamakan Game Online dengan permainan catur dan dadu, tetapi Game Online mempunyai dampak positif dan negatif setelah memainkannya, dampak yang tidak terdapat di dalam catur dan dadu. Abu Musa Al-Asy’ari mengatakan “*barangsiapa yang bermain dadu, maka sungguh dia telah bermaksiat kepada Allah dan Rasul-Nya*”.<sup>28</sup> dan Abi Buraidah mengatakan, *bawasannya Nabi Shallaallahu ‘Alaihi Wasallam mengatakan: Barangsiapa bermain dengan dadu maka seakan-akan dia memasukkan tangannya ke dalam wadah berisi daging dan darah babi*.

Dapat disimpulkan bahwa hadist-hadist diatas menjelaskan tentang haramnya bermain catur dan dadu dan semua yang membuat Muslim bersenang-senang, dan pemain dadu disifati dengan maksiat kepada Allah dan Rasul, dan hukumnya yaitu Bathil, dan orang yang bermain dadu tdiserupakan dengan seseorang yang memasukkan tangannya ke dalam wadah berisi daging dan darah babi dan hal tersebut sudah jelas keharamannya, dan ini semua menjadi alasan bagi para Ulama yang berpendat bahwa permainan meskipun mengandung judi atau tidak mengandung judi hukumnya adalah haram. Karena semua permainan membuat pemainnya lengah dalam beribadah kepada Allah. Dan tidak diperbolehkan kepada muslim bermain permainan yang mengandung judi untuk besenang-senang dan membuang waktu dengan sia-sia, dan tidak diperbolehkan permainan tersebut sebagai sarana untuk mencari penghasilan, dalam keadaan apapun.<sup>29</sup> Maka Game Online sudah mencapai tingkatan Haram dalam bermain game, karena permainan tersebut hanya untuk bersenang-senang, dan sebagiannya mengandung unsur judi, dengan ini maka hukum Game Online menjadi Haram.

## Kesimpulan

Hukum asal game online adalah dibolehkan apabila hanya untuk kepentingan pendidikan, dan mempunyai manfaat, dan permainan yang mengasah konsentrasi, dan tidak mengandung bahaya maka diperbolehkan untuk bermain game online. Seperti kaidah *Al Aslu fii Asya’ Ibabah Illa ma Dalla ad dalil ala tarimibi*,<sup>30</sup> dan belum terdapat dalil yang mengharamkan Game Online. Game Online menjadi Makruh apabila dalam permainan tersebut tidak mengandung unsur judi. Game Online menjadi Haram apabila mengandung Judi, dan menyebabkan seseorang pemain meninggalkan sesuatu pekerjaan wajib,

---

<sup>28</sup>Wahbah Az Zuhaili, *Al Fiqhu Islam wan Adillatuhu*, (Damaskus: Daar Al Fikri, 1406 H-1975 M), p. 572

<sup>29</sup>Yusuf Qardhawi, *Fiqhu Al Lahwu wa Tarwih*, (Cairo: maktabah Wahbah), p. 114-115

<sup>30</sup>Mukhtashor Ilmu Ushul Fiqh wal Qawaidu Fiqhiyyah, (Ponorogo: Darussalam Press, 2006), p. 43

dan lupa kepada Allah, Mengakhirkan ibadah, dan semua yang mengandung hiburan adalah haram.

Tidak ada nash yang menjelaskan tentang hukum game online, sebagian Ulama menyamakan game online dengan permainan catur dan dadu, tetapi game online mempunyai dampak positif dan negatif yang tidak ditemukan dalam catur dan dadu. game online juga sudah memenuhi syarat-syarat kaidah “*Dar’ul Mafasid Muqaddamu Ala Jalbi Masholib Yaitu, Maslahah*” yang terdapat dalam game online tidak lebih besar dari mafsadah, Tidak bisa mengumpulkan antara mengambil Maslahah dan meninggalkan mafasid, Meperjelas semua dari *Mafsadah* atau *Maslahah*. game online pun mengandung dampak negatif yang lebih banyak daripada dampak positif dari segi kesehatan, psikologi, ekonomi, social, pendidikan. Dan permainan ini membawa kepada kerusakan pada diri pemain, maka meninggalkan game online lebih diutamakan daripada memainkannya karena mempunyai dampak negatif lebih banyak dari dampak positif yang ada, hal ini sesuai dengan kaidah “*Dar’ul Mafasid Muqaddamu Ala Jalbi Masholib*”.

## Daftar Pustaka

- Abdul Aziz Ibn Salam , Abu Muhammad Izzu Ad- Diin, 1991. *Qawa'idul Abkam Fi Masholibi An'am*, Cairo: Maktabah Kulliyat
- Az Zuhaili , Wahbah, 1975. *AlFiqhu Islam wan Adillatuhu*, Damaskus: Daar Al Fikri
- Al Mubaarak , Muhammad Ibn Abdul Aziz, *Qaidah Dar'ul Mafasid Muqaddamu Ala Jalbi Masholib wa Tathbiqaha fii At Thibiyah*, Universitas Imam Muhammad ibn Su'ud
- Abdullah Farras, Bryan, *Masa Depan Para Gamers*, Serpong: Surya University.
- Beranda Agency, Al. Tridhonanto, 2011. *Optimalkan potensi Anak dengan Game*, Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Damara, M. Albir, “*Dampak Game Terhadap Perkembangan Anak*” Jurnal Ilmiah, Desember 2011.
- Damayanti, Rika. *Pengaruh Game Online Terhadap Kreativitas Anak*. Skripsi, program studi Desain Grafis dan Multimedia.
- Fajri, Choirul, 2012. *Tantangan Industri Kreatif Game Online di Indonesia*, Jurnal Komunikasi, Vol. 1, No. 5, Juli.
- Fahdul Wa'aan , Walid Ibn,. 1434. *Alqawa'id wa Ad- Dhawabith Fiqhiyyah albakimah Al Lahwu wa La'bu wa Tarwiyah wa Tathbiqaha Al Mu'ashiroh*, Kulliyatu Syari'ah Riyadh.

- Fina Hilminiati, *Dampak Bermain Game Online dalam Pengamalan Ibadah Shalat pada Anak di Kelurahan Pisangan Kecamatan Ciputat Kota Tangerang Selatan*, Skripsi Fakultas Ilmu Dakwah dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Giandi, Ahmad Fajar. 2012. *Perilaku Komunikasi Pecandu Game Online dengan Menggunakan Game Online*. Jurnal Mahasiswa Universitas Padjajaran, Vol. 1. No. 1.
- Harsono, Ma’ruf, 2014. *Pengaruh Bermain Game Terhadap Perkembangan Remaja*, Serpong: Surya University.
- Hanum Khikmiyah, *Aktivitas Game Online Siswa SD (Kelas 3-6) (Studi Deskriptif Di Warnet Kelurahan Gunung Anyar Kota Surabaya)*, AntroUnairdotNet, Vol. IV, No. 2, Juli, 2015.
- Hidayat, Iman Nur. 2015. *Fiqh Hiburan (Gugus Fiqh Kontemporer Yusuf Qordhawi)*, Jurnal Hukum dan Ekonomi Islam. Vol. 9 No. 1. Rabiul Awwal.
- Ibn Taqiyud Diin As- Subaki , Taju Addin Abdul Wahhab, 1911. *Al Ayybah wa Nadhoir*. Daar Kutub Al Ilmiyyah.
- Kustiawan, Andi Arif. 2018. *Jangan suka Game Online pengaruh Game Online dan tindakan pencegahan* Magetan: CV. AE Media Grafika.
- Masya Hardiyansayah, *Faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku gangguan kecanduan Game Online pada peserta didik kelas X di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun pelajaran 2015/2016*, Jurnal Bimbingan Konseling 03, 12 Maret 2016.
- Mukhtashor Ilmu Ushul Fiqh wal Qawaidu Fiqhiyyah*, 2006. Ponorogo: Darussalam Press.
- Mohammad Deny Irawan, “*Bahaya Game Online Bisa Haram atau Sakit Jiwa*” Majalah Gontor, Edisi 05, September 2019.
- Rahmat Anhar, *Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Keterampilan Sosial Remaja di 4 Game Centre di Kecamatan Klojen Kota Malang*, 2014 Skripsi, Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
- Rahman Bin Shihab , Zainuddin Abi Abdur, *Jami’ul Ulum wal Hukmu fii Syar’ku Khomsina Hadist min Jawami’ul Kalam*. 2011, Beirut: Daarul Ibnu Katsir.
- Ribah Ibn Rasyid Ar Rodadi, Abdurrahman Ibn, *Kaidah Dar’ul Mafasid Muqaddamu Ala Jalbi Masholih wa Tathbiqaha fii Majali At Thibi*, Universitas Islamiyyah Madinah Munawwaroh.

Smart, Aqila, 2016. *Cara Cerdas Mengatasi Anak Kecanduan Game*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.

Shalih Al- Munajjid, Muhammad, *Bahaya Game*, 2016. Solo:Aqwam..

Siti Khoiriyah, *Dampak Game Online Terhadap Perilaku Remaja Dalam Pelaksanaan Ibadah Sholat Lima Waktu di Desa Rangai Kecamatan Katibung Kabupaten Lampung Selatan*, Skripsi diajukan untuk memenuhi Syarat guna memperoleh gelar sarjana Komunikasi Penyiaran Islam Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung..

Qardhawi , Yusuf, *Fiqhu Al-Lahwu wa Tarwih*, Cairo: maktabah Wahbah.