

HUKUM ANAK BERMAIN GAME ONLINE

PERSPEKTIF SADD AL-ZARI'AH

(Studi Curhatan Orang Tua Di Media Sosial)



Disusun Oleh : M. KURTUBI

NIM : 1911110089

PRODI HUKUM KELUARGA ISLAM

FAKULTAS SYARIAH

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

FATMAWATI SUKARNO

HUKUM ANAK BERMAIN
GAME ONLINE PERSPEKTIF SADD AL-ZARI'AH
(Studi Curhatan Orang Tua Di Media Sosial)



SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Hukum (S.H)

OLEH :

M. KURTUBI
NIM. 1911110089

PROGRAM STUDI HUKUM KELUARGA ISLAM
FAKULTAS SYARI'AH
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI
SUKARNO
2022 / 1444

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi yang ditulis oleh M. Kurtubi, NIM 1911110089 dengan judul "*Hukum Anak Bermain Game Online Perspektif Sadd al-Zari'ah (Studi Curhatan Orang Tua Di Media Sosial)*". Program Studi Hukum Keluarga Islam Fakultas Syariah, telah diperiksa dan diperbaiki sesuai dengan saran dari Pembimbing I dan pembimbing II. Oleh karena ini disetujui untuk diujikan dalam Sidang Munaqasyah Skripsi Fakultas Syariah Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu.

Bengkulu,

2022 M

1444 H

Pembimbing I

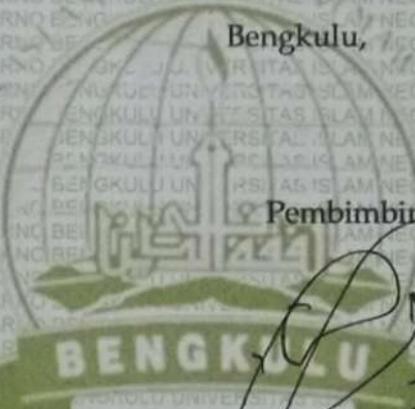
Pembimbing II

Dr. Nenang Julir, Lc., M.Ag

NIP.197509252006042002

Badrun Taman, M.S.I

NIP.198612092019031002



PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan:

1. Skripsi dengan judul " Sikap Orang Tua Terhadap Anak Yang Bermain Game Online Perspektif Sadd al-Zari'ah (Studi Curhatan Orang Tua Di Media Sosial)" adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu maupun di perguruan tinggi lainnya.
2. Skripsi ini murni gagasan, pemikiran dan rumusan saya sendiri tanpa bantuan yang tidak sah dari pihak lain kecuali arahan dari tim pembimbing.
3. Di dalam Skripsi ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis atau di publikasikan oleh orang lain, kecuali kutipan secara tertulis dengan jelas dan di cantumkan sebagai acuan di dalam naskah saya, dengan disebutkan nama pengarangnya dan di cantumkan sebagai acuan didalam naskah saya, dengan disebutkan nama pengarangnya dan dicantumkan pada daftar pustaka.
4. Bersedia skripsi ini diterbitkan di jurnal ilmiah Fakultas Syariah atas nama saya dan dosen pembimbing saya.
5. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidak benaran pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar sarjana, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan yang berlaku.

Bengkulu, 2022 M

Mahasiswa yang menyatakan



M. Kurtubi

NIM. 1911110089

MOTTO

◦

$$1+1=2$$

◦

KEMATIAN ADALAH JALAN PULANG DAN
ADZAB ADALAH PENGHALANG MENUJU JALAN PULANG

◦

MASA DEPAN TETAP SAMAR MESKIPUN SAAT INI KAMU
TELAH BERSUSAH PAYAH

ABSTRAK

Hukum Anak Bermain Game Online Perspektif Sadd Al-Zari'ah (Studi Curhatan Orang Tua Di Media Sosial) Oleh: M. Kurtubi, Nim: 1911110089, Pembimbing I : Dr. Nenan Julir, Lc., M.Ag, dan Pembimbing II : Badrun Taman, M.S.I

Ada dua persoalan yang dikaji dalam skripsi ini: 1) Bagaimana fenomena orang tua yang melarang anak dalam bermain game online? 2) Bagaimana tinjauan sadd al-zari'ah terhadap sikap orang tua yang melarang anak bermain game online? Oleh sebab itu untuk mengkaji lebih dalam kedua persoalan tersebut lebih mendalam maka Penelitian ini menggunakan teknik analisis kualitatif dengan pendekatan normatif dan jenis penelitian lapangan. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan maka diperoleh : 1) Fenomena larangan bermain game online oleh para orang tua di media sosial sebagai berikut: Beberapa orang tua di media sosial melarang anaknya dalam bermain game online maupun offline secara penuh maupun pada waktu-waktu tertentu. Cara yang dilakukan agar anak tidak bermain game online adalah dengan membelikan mainan dan tontonan kartun. Alasan pelarangan bermain game online karena anak sering lalai, meninggalkan kewajiban, dan malas belajar di lain sisi game juga memiliki dampak perkembangan pemikiran, hiburan dan sosial. Akibat dilarang bermain game online seorang anak lebih emosi, susah diatur dan memberontak. Para orang tua menganggap keputusan yang diambil untuk melarang anaknya dalam bermain game adalah keputusan yang tepat karena dapat mencegah anak-anaknya dari dampak negatif game online. 2) Tinjauan sadd al-zari'ah terhadap anak yang bermain game online menerangkan bahwa game online memiliki dampak ketika anak memainkannya secara terus menerus, di dalam dampak-dampak tersebut terdapat hal-hal yang dilarang, bahkan masuk kategori haram dibandingkan dengan masalah yang ditimbulkan yang dikategorikan mubah dan sunnah. Oleh sebab itu orang tua yang melarang anak bermain game merupakan kebolehan bahkan bisa menjadi perbuatan yang wajib dilakukan oleh orang tua untuk melarang anak bermain game online.

Kata Kunci: Bermain Game Online, Perspektif Sadd al-Zari'ah

PERSEMBAHAN

Atas berkat Allah Swt yang maha kuasa, skripsi ini dapat diselesaikan. Untuk itu skripsi ini saya persembahkan kepada :

1. Allah SWT atas nikmat yang tiada henti.
2. Nabi Muhammad SAW atas warisannya yang telah menjadi pedoman hidup seluruh umat manusia yaitu Al-qur'an dan Al-hadits.
3. Kepada kedua orang tua, ayah dan Ibu, yang telah membesarkanku, merawat dan mendidikku dengan penuh kasih sayang, selalu mendoakan dan ada disegala kondisi.
4. Kepada saudara kandungku dan kakak-kakak ipar yang senantiasa mensupport dalam kondisi apapun, tidak lupa juga keponakan-keponakanku yang juga menjadi support.
5. Untuk pembimbing skripsi Ibu Dr. Nenan Julir, Lc, M.Ag. dan Bapak Badrun Taman, M.S.I, terima kasih atas arahan, didikan serta motivasi yang telah diberikan, semoga selalu senantiasa dalam rahmat dan lindungan Allah Swt.
6. Sahabat seperjuangan, Teman-teman HKI Angkatan 2018 yang telah banyak memberikan saran dan sama-sama berjuang demi menyelesaikan Pendidikan strata I ini.
7. Almamater tercinta.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan puji syukur kepada Allah SWT atas segala nikmat dan karunia sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul, “Hukum Anak Bermain Game Online Perspektif Sadd al-Zari’ah (Studi Curhatan Orang Tua Di Media Sosial)”.

Shalawat dan salam kepada Nabi Muhammad Saw, yang telah berjuang untuk menyampaikan ajaran islam yang lurus untuk meraih kehidupan yang bahagia di dunia maupun di akhirat.

Penyusunan skripsi ini bertujuan untuk memenuhi salah satu syarat guna untuk memperoleh gelar Sarjana Hukum (S.H) pada Program Studi Hukum Keluarga Islam (HKI) Fakultas Syariah Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno (UINFAS) Bengkulu. Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis mendapat bantuan dari berbagai pihak. Dengan demikian penulis ingin mengucapkan rasa terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. KH. Zulkarnain Dali, M.Pd. Rektor Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno (UINFAS) Bengkulu.
2. Bapak Dr. Suwarjin, S.Ag., MA. Dekan Fakultas Syariah Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno (UINFAS) Bengkulu.
3. Ibu Etry Mike, M.H. Koordinator Prodi Hukum Keluarga Islam (HKI) Fakultas Syariah Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno (UINFAS) Bengkulu.
4. Ibu Dr. Nenan Julir, Lc, M.Ag. Pembimbing I yang telah memberikan banyak ilmu, bimbingan, saran dan motivasi dalam penulisan skripsi ini.
5. Bapak Badrun Taman, M.S.I. Pembimbing II yang telah memberikan banyak ilmu, bimbingan, saran dan motivasi dalam penulisan skripsi ini.

6. Ibu Kabag. TU Martini, S. Ag. Yang membantu pengurusan administrasi.
7. Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Syariah Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno (UINFAS) Bengkulu yang telah mengajar dan membimbing serta memberikan berbagai ilmunya dengan penuh keikhlasan.
8. Staf dan Karyawan Fakultas Syariah Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno (UINFAS) Bengkulu yang telah memberikan pelayanan dengan baik dalam hal administrasi.
9. Semua pihak yang telah membantu dalam penulisan skripsi ini.

Dalam penyusunan skripsi ini penulis menyadari masih banyak kekurangan dan kelemahan dari berbagai sisi. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun demi kesempurnaan skripsi ini ke depannya.

Bengkulu,

2022

Penulis

M. KURTUBI
NIM.1911110089

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN	i
PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian.....	6
E. Tinjauan Pustaka.....	6
F. Metode Penelitian.....	8
G. Sistematika Penulisan	12
BAB II KAJIAN TEORI	13
A. Orang Tua	13
1. Pengertian Orang Tua.....	13
2. Kewajiban Orang Tua Terhadap anak.....	13
3. Fungsi dan Peran Orang Tua	19
4. Pola Asuh Orang Tua.....	20
B. Anak.....	21
1. Pengertian Anak	21
2. Batasan Usia Anak.....	21
3. Hak dan Kewajiban Anak	23
C. Game Online.....	26
1. Pengertian Game Online	26
2. Macam-Macam Game Online	27
3. Dampak Positif dan Negatif Game Online	28
D. Bermain	30
1. Pengertian Bermain.....	30
2. Usia Ideal Bermain	31
3. Tujuan dan Manfaat Bermain	32

E. Curahan Hati.....	34
1. Pengertian Curahan Hati.....	34
2. Faktor Mempengaruhi Curahan Hati.....	34
3. Dampak Positif dan Negatif Curahan Hati	35
F. Sadd al-Zari'ah	37
1. Pengertian Sadd al-Zari'ah.....	38
2. Sumber Hukum Sadd al-Zari'ah	38
3. Kedudukan Sadd al-Zari'ah Menurut Empat Madzhab	42
4. Macam-Macam Sadd al-Zari'ah	42
5. Metode Penetapan Sadd al-Zari'ah.....	45
BAB III GAMBARAN UMUM OBJEK PENELITIAN	47
A. Media Sosial.....	47
1. Pengertian Media Sosial	47
2. Manfaat Media Sosial	47
3. Karakteristik Media Sosial.....	48
4. Perkembangan Media Sosial	49
B. Facebook.....	50
BAB IV ANALISIS DAN PEMBAHASAN	52
A. Fenomena Larangan Orang Tua di Media Sosial Terhadap Anak yang bermain Game Online	52
B. Tinjauan Sadd al-Zari'ah Terhadap Anak Yang Bermain Game Online.....	64
BAB IV PENUTUP.....	76
A. Kesimpulan.....	76
B. Saran	77
Daftar Pustaka	78
Lampiran	

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada saat ini teknologi elektronik merupakan salah satu kebutuhan dari pada manusia, yang mana manusia sangat bergantung kepada teknologi baik dalam kategori transportasi, pekerjaan, sosial, maupun hiburan. Dalam kategori hiburan sendiri banyak menggunakan teknologi khususnya media elektronik seperti halnya menonton video mengobrol dengan teman, hingga bermain game, baik di smartphone (Mobile) , komputer (PC) , maupun konsol, dimana secara umum fungsi game adalah Sebagai sarana hiburan.¹ Game dapat dimainkan sendiri (Single Player), maupun dengan teman (Multiplayer), baik secara lokal area tanpa internet, maupun dengan internet atau yang disebut dengan game Online.

Adapun game online yang sering dimainkan di Indonesia saat ini yaitu Mobile Legend, PUBG, FreeFire, dan AOV.² Hal tersebut bisa juga dilihat dari salah satu penyedia aplikasi dan game berbasis android yaitu play store dimana untuk Mobile Legend telah lebih dari 100 juta download dan 28 juta ulasan, sedangkan PUBG telah didownload lebih dari 500 juta dengan ulasan 39 juta. untuk FreeFire sendiri telah didownload lebih dari 1 Milyar dengan 99 juta ulasan. Dan terakhir untuk AOV atau Area Of Valor telah didownload lebih dari 10 juta download dan lebih dari 1 juta ulasan.³ Hal tersebut dapat menggambarkan bahwa permainan tersebut sangat populer saat ini. Bahkan banyak turnamen yang diselenggarakan oleh para developer baik tingkat nasional maupun internasional, sehingga membuat game tersebut lebih populer lagi baik di satu wilayah maupun di dunia.

Seorang anak sering menghabiskan waktu untuk bermain game online, yang mana karena keasyikan dalam bermain seorang anak lalai waktu dalam bermain. Adapun seorang anak dapat berlarut-larut dalam bermain game karena beberapa game online bersifat real time sehingga tidak dapat *dipause* (diberhentikan) secara tiba-tiba, yang mengakibatkan anak lupa waktu. Orang tua yang melihat anak bermain tanpa waktu terkadang membuat cemas karena anak lebih mementingkan game daripada lingkungannya, ditambah dengan beredarnya informasi tentang dampak bermain game online membuat

¹ Nadila Sri Putri dan Elise Muryanti, "Game Series Dalam pengucapan Bahasa Inggris Anak Usia Dini". *Jurnal Pendidikan Tambusai*, Vol 4 no 3, (Februari, 2020), h.3034.

²Nisrinafatin. "Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa". *Jurnal Edukasi Nonformal*, Vol 1 no 1, (Maret, 2020), h. 118.

³*Mobile Legends, PlayersUnknownBattleground, FreeFire, AOV*, Lihat di playstore.com diakses pada 3 November 2021.

orang tua semakin khawatir terhadap anaknya, oleh karena itu beberapa orang tua melarang anaknya bermain game.

Adapun pernyataan larangan bermain game khususnya game online banyak terjadi di media sosial seperti postingan Facebook dengan nama akun Nia Qurnia Angraeni yang mana ia menuliskan bahwa ia melarang anaknya bermain game online dan melarang suaminya bermain game juga, ia mengungkapkan bahwa tidak ada game di hp mereka berdua dan menghimbau agar jangan rayu anaknya untuk bermain hp juga dan diakhir kata ia menandai suaminya dengan akun Facebook bernama Irfaniazzamy Faisal, sembari membagikan postingan akun melyn pink yang memposting video korban bermain game.⁴

Pelarangan bermain game juga dituliskan oleh akun Facebook bernama Beni Sulastiyo, ia menerangkan melakukan penolakan terhadap game online dan mengharamkan game online untuk anak-anaknya dan seluruh keluarganya. Ia menyatakan telah melakukan pengamatan setahun dan menyimpulkan bahwa game online dapat merusak fisik maupun mental anak, seperti Merusak syaraf motorik dan mengambil alih fokus terhadap dirinya sendiri dan lingkungannya. Ia juga berpesan agar pemerintah daerah melakukan kajian mendalam terhadap dampak buruk game online dan menetapkan surat edaran untuk melarang anak bermain game online lingkup sekolah jika terbukti benar pernyataannya. Dan dalam postingan juga Beni Sulastiyo memposting gambar tanda X dan jempol terbalik dengan tulisan game online haram.⁵

Selain pernyataan larangan oleh orang tua, terdapat juga larangan bermain game online oleh pemerintah daerah, seperti pelarangan oleh walikota Bengkulu Helmi Hasan dengan menerbitkan SURAT EDARAN (SE) Nomor : 003.1/245/Kesbangpol/2021 tentang imbauan tidak bermain game online, yang mana pada poin ke tiga dituliskan bahwa Kepada Kepala sekolah SD/SMP/Negeri/Swasta dihimbau agar menyampaikan kepada murid/wali murid hal-hal berikut :

- a. Tidak bermain game online antara lain game Higgs Domino Island serta bentuk permainan lainnya.
- b. Wali murid untuk menegur dan melarang anak-anak bermain game online baik di sekolah maupun di tempat-tempat umum lainnya.

⁴ Nia Qurnia Angraeni, *Facebook*, Lihat di <https://www.facebook.com/100000031500072/posts/4400533896624284>. Diakses pada 10 November 2021.

⁵ Beni Sulastiyo, *Facebook*, Lihat di <https://www.facebook.com/1535377441/posts/10218972122764117>. Diakses pada 10 November 2021.

- c. Permainan game online berdampak negatif dari sisi pendidikan, perkembangan anak, dan kesehatan, karena mereka telah menjadi pecandu game online yang dapat merugikan diri sendiri.
- d. Tidak menggunakan game online dan media sosial lainnya secara berlebihan.⁶

Surat edaran Wali Kota Bengkulu tersebut menghimbau kepada Kepala Sekolah baik kepada murid secara langsung atau kepada wali murid agar tidak bermain game online seperti Higgs Domino Islandserta bentuk permainan lainnya, lebih khusus pada bagian (b) menerangkan untuk menegur dan melarang anak-anak bermain game online baik bermain disekolah maupun di tempat-tempat umum. Seta memberikan pernyataan bahwa game online berdampak negatif bagi pendidikan, perkembangan anak, maupun kesehatan.

Padahal jika ditinjau dari segi hukum sebenarnya seorang anak memiliki hak dalam bermain, hal tersebut tertera dalam Undang-undang Nomor 23 Tahun 2002 tentang perlindungan anak. Hak anak sangat diperhatikan agar terjaminnya kehidupan anak agar dapat hidup berkembang sesuai dengan anak yang lainnya. Dalam Pasal 11 menegaskan tentang:

“Anak berhak untuk beristirahat dan memanfaatkan waktu luang, bergaul dengan anak yang sebaya, bermain, berekreasi, dan berkreasi sesuai dengan minat, bakat, dan tingkat kecerdasannya demi pengembangan diri.”⁷

Pasal tersebut menjelaskan bahwa beberapa hak yang harus diperhatikan oleh orang tua maupun masyarakat bahwa seorang anak memiliki hak seperti istirahat, bergaul dengan anak lain, berekreasi, memanfaatkan waktu luang hingga bermain, yang mana ke semua hal tersebut merupakan kebutuhan yang harus dipenuhi sebagai hak mereka termasuk bermain.

Islam juga mengakui tentang hak anak dalam bermain hal tersebut dijelaskan dalam sebuah hadis riwayat Nasa'i:

عَنْ عَبْدِ اللَّهِ بْنِ شَدَّادٍ عَنْ أَبِيهِ قَالَ خَرَجَ عَلَيْنَا رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ فِي إِحْدَى صَلَاتِي الْعِشَاءِ وَهُوَ حَامِلٌ حَسَنًا أَوْ حُسَيْنًا فَتَقَدَّمَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى

⁶ Radi, *Media Center Kota Bengkulu* (November, 2021), Lihat di <https://mediacenter.bengkulu.kota.go.id/asn-dan-ptt-pemkot-diiimbau-tak-bermain-game-online-termasuk-higgs-domino>. Diakses pada 11 November 2021.

⁷ Lihat di Pasal 11 Undang-undang Nomor 23 tahun 2002 tentang Perlindungan Anak.

اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ فَوَضَعَهُ ثُمَّ كَبَّرَ لِلصَّلَاةِ فَصَلَّى فَسَجَدَ بَيْنَ ظَهْرَانِي صَلَاتِيهِ
 سَجْدَةً أَطْلَاهَا قَالَ أَبِي فَرَفَعْتُ رَأْسِي وَإِذَا الصَّبِيُّ عَلَيَّ ظَهَرَ رَسُولَ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ
 عَلَيْهِ وَسَلَّمَ وَهُوَ سَاجِدٌ فَرَجَعْتُ إِلَى سُجُودِي فَلَمَّا قَضَى رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ
 عَلَيْهِ وَسَلَّمَ الصَّلَاةَ قَالَ النَّاسُ يَا رَسُولَ اللَّهِ إِنَّكَ سَجَدْتَ بَيْنَ ظَهْرَانِي صَلَاتِكَ
 سَجْدَةً أَطْلَيْتَهَا حَتَّى ظَنَنَّا أَنَّهُ قَدْ حَدَثَ أَمْرٌ أَوْ أَنَّهُ يُوحَى إِلَيْكَ قَالَ كُلُّ ذَلِكَ لَمْ
 يَكُنْ وَلَكِنَّ ابْنِي ارْتَحَلَنِي فَكَرِهْتُ أَنْ أُعَجِّلَهُ حَتَّى يَبْقِيَ حَاجَتَهُ

Dari 'Abdullah bin Syaddad dari ayahnya, dia berkata; "Rasulullah Shallallahu'alaihiwasallam pergi kepada kami didalam salah satu shalat 'Isya', ia membawa Hasan atau Husain. Kemudian Rasulullah Shallallahu'alaihiwasallam ke depan dan meletakkan (Hasan dan Husain), kemudian beliau bertakbir untuk shalat lalu mengerjakan shalat. Saat shalat beliau sujud yang lama, maka ayahku berkata, 'Lalu aku mengangkat kepalaku, dan ternyata ada anak kecil di atas punggung Rasulullah Shallallahu'alaihiwasallam yang sedang sujud, lalu aku kembali sujud'. Setelah Rasulullah Shallallahu'alaihiwasallam selesai shalat, orang-orang berkata, 'Wahai Rasulullah Shallallahu'alaihiwasallam saat shalat engkau memperlama sujud, hingga kami mengira bahwa ada sesuatu yang telah terjadi atau ada wahyu yang diturunkan kepadamu?' Beliau Shallallahu'alaihiwasallam menjawab, 'Bukan karena semua itu, tetapi cucuku (Hasan dan Husain) menjadikanku sebagai kendaraan, maka aku tidak mau" membuatnya terburu-buru, (aku biarkan) hingga ia selesai dari bermainnya.'" (HR. NASAI No.1129).⁸

Hadis tersebut menjelaskan bahwasanya Rasulullah SAW sangat menghargai anak dalam bermain. Dan tidaklah menjauhkan mereka dalam bermain walaupun hal tersebut mengganggu beliau.

Dari penjelasan di atas dapat dipahami bahwa sebenarnya bermain merupakan hak atas anak baik dalam hukum positif maupun hukum Islam, sehingga orang tua harusnya memberikan hak tersebut kepada anak-anaknya dalam bermain, namun pada kenyataannya beberapa orang tua justru melarang anaknya bermain game, karena menurut mereka game memiliki pengaruh buruk kepada anak mereka. Hal tersebut menjadi pertentangan antara hukum bolehnya bermain

⁸Nasai, *As-Sunan as-Sughra, Kitab Pelaksanaan*, Hadis No.1129, Lihat di software Ensiklopedi Hadits Kitab 9 Imam (Saltanera, 2015).

dan larangan bermain oleh orang tua. Sehingga penulis tertarik untuk meneliti lebih lanjut mengenai anak yang bermain game dalam hukum islam berdasarkan curhatan orang tua yang melarang anaknya bermain game online.

Hukum Islam memiliki beberapa sumber penerapan hukum yang terangkum didalam Ushul Fiqih, hukum-hukum tersebut memiliki kedudukan dan peranan yang berbeda-beda. Salah satu dalil penetapan hukum Islam yang sesuai dengan konteks permasalahan di atas adalah *Sadd al-Zari'ah*

Sadd al-zari'ah ialah menutup jalan atau bisa diartikan mencegah hal-hal yang bisa membawa atau menimbulkan terjadinya kerusakan.⁹ Dengan kata lain segala sesuatu baik yang berupa fasilitas, sarana, keadaan dan perilaku yang mungkin membawa kepada kemudharatan hendaknya diubah atau dilarang. *Sadd al-zari'ah* akan digunakan sebagai alat analisis dalam penelitian ini. Pemilihan *sadd al-zari'ah* ini dikarenakan keserasian konteks permasalahan dengan tujuan penggunaan *sadd al-zari'ah*. Hal ini dapat dilihat pada upaya orang tua yang ingin memberikan kemaslahatan kepada anaknya dengan memberikan larangan bermain game online terhadap anaknya. Orang tua memiliki anggapan bahwa bermain game online dapat membawa *mafsadat* bagi anak-anak mereka, Sehingga orang tua perlu memberikan larangan tersebut.

Berdasarkan paparan dialogis antara teori, realita, dan rencana perspektif analisis yang akan digunakan, penulis memberikan judul Skripsi ini dengan "Hukum Anak Bermain Game Online Perspektif *Sadd Al-Zariah* (Studi Curhatan Orang Tua Di Media Sosial)".

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti merumuskan permasalahan yaitu :

1. Bagaimana fenomena larangan orang tua terhadap anak dalam bermain game online ?
2. Bagaimana tinjauan *sadd al-zari'ah* terhadap anak bermain game online?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu :

1. Untuk mengetahui fenomena larangan orang tua terhadap anak dalam bermain game online.
2. Untuk mengetahui tinjauan *sadd al-zari'ah* terhadap anak yang bermain game online.

⁹ Romli, *Pengantar Ilmu Ushul Fiqh Metodologi Penetapan Hukum Islam*, (Depok: Kencana, 2017). h.222

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini antara lain :

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penulisan skripsi ini diharapkan dapat memperkaya ilmu pengetahuan para pembaca khususnya bagi mahasiswa dan akademisi lainnya. Selain itu dengan adanya penelitian ini peneliti berharap dapat menambah dan melengkapi perbendaharaan dan koleksi karya ilmiah dengan memberikan kontribusi pemikiran tentang hukum anak yang bermain game online perspektif *sadd al-zari'ah*.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini diharapkan dapat menjadi kerangka acuan dan landasan bagi peneliti lanjutan, dan mudah-mudahan dapat memberikan masukan bagi para pembaca. Penelitian ini juga diharapkan dapat bermanfaat bagi masyarakat sehingga masyarakat dapat mengetahui hukum anak yang bermain game online perspektif *sadd al-zari'ah*.

E. Tinjauan Pustaka

Tinjauan pustaka merupakan kegiatan yang dilakukan sebelum penelitian untuk mengetahui apakah penelitian tersebut pernah diteliti atau belum dan dapat dijadikan sebagai sumber referensi supaya mempermudah menyelesaikan masalah yang dikaji. Adapun penulis telah melakukan telaah kepustakaan antara lain :

No	Nama	Tahun	Judul	Persamaan	Perbedaan
1	Boby Marfan-syah Maduwu	2021	Pemenuhan Hak Anak Dalam Bermain Game Mobile Legends	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membahas tentang hak anak dalam bermain game. 2. Membahas tentang orang tua yang melarang anak dalam bermain game 3. Menggunakan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Karya ilmiah tersebut membahas tentang game mobilelegends, sedangkan skripsi ini membahas tentang game secara umum 2. Karya ilmiah tersebut mengenai analisis undang-undang, sedangkan

				Penelitian lapangan	Skripsi ini menggunakan perspektif hukum Islam berupa <i>Sadd al-Zari'ah</i> 3. Penelitian menggunakan lapangan secara nyata di Sumatera Utara, sedangkan Skripsi ini menggunakan dunia virtual media sosial (Facebook).
2	Rasida Miftakhul Jannah	2021	Upaya Orang Tua Dalam Mengatasi Kecanduan, Bermain Game Online Pada Anak Di Dusun Jetis Klepu Ceper Kabupaten Klaten	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membahas tentang anak yang bermain game online. 2. Membahas tentang sikap orang tua ketika anak bermain game. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Karya ilmiah tersebut lebih fokus kepada upaya orang tua dalam mengatasi anak kecanduan bermain game, sedangkan skripsi ini fokus terhadap tinjauan <i>Sadd al-Zari'ah</i> Terhadap orang tua yang melarang anak bermain game. 2. Karya ilmiah tersebut menggunakan penelitian lapangan secara langsung di Klaten,

					sedangkan skripsi ini menggunakan penelitian lapangan virtual di media sosial (Facebook).
--	--	--	--	--	---

F. Metode Penelitian

Dalam skripsi ini, peneliti menggunakan metode penelitian sebagai berikut :

1. Jenis dan pendekatan Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif yaitu suatu proses penelitian dan pemahaman yang berdasarkan pada metode yang menyelidiki suatu fenomena social dan masalah manusia. Pada penelitian ini peneliti membuat suatu gambaran kompleks, meneliti kata-kata, laporan terinci dari pandangan responden dan melakukan studi pada situasi yang alami.¹⁰

Pendekatan yang dilakukan dalam skripsi ini adalah pendekatan normatif yaitu Pendekatan normatif adalah pendekatan yang memandang agama dari segi ajarannya yang pokok dan asli dari Tuhan yang di dalamnya belum terdapat pemikiran manusia.¹¹ Dengan kata lain, pendekatan normatif merupakan pendekatan legal-formal. Maksudnya yaitu pendekatan yang masih bersifat rigid, kaku, mengandung kemutlakan ajaran atau hukum yang ada hubungannya dengan halal dan haram, boleh atau tidak dan sejenisnya. Sementara normatif di sini yaitu seluruh ajaran yang terkandung dalam nash.

Dengan demikian, pendekatan normatif mempunyai cakupan yang sangat luas sebab seluruh pendekatan yang digunakan oleh ahli usul fikih, ahli hukum islam, ahli tafsir dan ahli hadits ada hubungannya dengan aspek legal-formal serta ajaran Islam dari sumbernya termasuk pendekatan normatif.

Adapun jenis penelitian yaitu studi lapangan. Mula-mula dilakukan desain penelitian yang akan digunakan acuan dalam melakukan studi lapangan. Langkah berikutnya peneliti melakukan pengujian alat yang akan digunakan dalam studi lapangan. Selanjutnya, peneliti menentukan lokasi penelitian. Di lapangan

¹⁰ Iskandar, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Jakarta: Gaung Persada, 2009), h. 11

¹¹ Syibrani Mulasi, dkk, *Metodologi Studi Islam*, (Aceh, Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021), h. 127

peneliti melakukan pengumpulan data melalui pengamatan, dokumentasi dan wawancara.¹²

Dengan berkembangnya teknologi suatu wilayah atau tempat dapat terbagi menjadi dua yakni dunia nyata (*real*) dan dunia Maya (*virtual*). Dengan kecanggihan teknologi tersebutlah penelitian ini akan dilakukan dalam dunia Maya yang di sebut dengan sosial media berupa Facebook.

2. Waktu dan Lokasi Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan dari awal penelitian yakni saat bimbingan proposal hingga akhir penelitian. Adapun lokasi penelitian yakni di dunia maya (*virtual*) yakni media sosial berupa Facebook sebagai lokasi penulis dalam melaksanakan penelitian, hal tersebut dilakukan mengingat penelitian ini sedikit berbeda dari penelitian pada umumnya dimana lokasi para informan merupakan informasi pribadi yang tidak diketahui secara pasti keberadaan. Namun, para informan memiliki keberadaan di media sosial hal tersebut dapat diketahui melalui aktifitas para pengguna akun tersebut.

3. Subjek / Informan Penelitian

Informan penelitian adalah orang yang memberikan informasi. Makna informasi di sini dapat dikatakan sama dengan responden apabilaketerangannya digali oleh pihak peneliti dengan lebih dalam. Adapun pengambilan sampel para informan diambil menggunakan teknik Sampling Purposive yakni pengambilan sampel berdasarkan tujuan penelitian.¹³ Adapun subjek atau informan dalam penelitian ini adalah para orang tua yang merupakan pengguna atau netizen dari sosial media Facebook, yang mengungkapkan pelarangan bermain game online bagi anak-anaknya, karena meninjau para orang tua tersebut telah mengetahui akan dampak game online terhadap anak-anaknya yang bermain game online dibandingkan orang tua yang tidak memperdulikan anaknya saat bermain game online.

Dalam penelitian ini para informan dibatasi, supaya data yang diambil masih bersifat baru dan masih bisa dipertanggung jawabkan

¹²Wahyudin Darmalaksana, *Cara....* h.26

¹³Hardani, dkk, *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*, (Yogyakarta: Pustaka Ilmu, 2020), h.368

maka penulis hanya mengambil data antara 2018-2022, dari teknik dan pembatasan tersebut kurang lebih penulis mendapatkan 30 informan. Namun, setelah dihubungi yang dapat diwawancarai adalah 10 orang. Adapun 10 orang tersebut antara lain.

- 1) Gunari
- 2) Agung Pratama
- 3) Hulia Zulfani
- 4) Abdul Somat
- 5) Ade Kurniawan
- 6) Kiki Zulaikha
- 7) Nur Khasanah
- 8) Hendri Kusuma
- 9) Hurdi Salim
- 10) Yudi Setiawan

4. Sumber Data

Sumber data yang dimaksud dalam penelitian adalah subjek dari mana data diperoleh. Dalam penelitian ini penulis menggunakan dua sumber data yaitu primer dan data sekunder.

a. Primer

Data primer adalah data yang diperoleh atau dikumpulkan secara langsung dari Sumber datanya. Data primer disebut juga sebagai data asli atau data baru yang Memiliki sifat uptodate. Untuk mendapatkan data prime, peneliti harus mengumpulkannya secara langsung.¹⁴

Adapun sumber primer dalam penelitian ini adalah para Netizen atau penggunaan Media Sosial di Facebook dan Surat Edaran (SE) Walikota Bengkulu Nomor : 003.1/245/Kesbangpol/2021 tentang imbauan tidak bermain game online,

b. Sumber Data Sekunder

Data sekunder merupakan data yang diperoleh secara tidak langsung dari orang Lain, kantor yang berupa laporan, profil, buku pedoman, Atau pustaka.¹⁵

Adapun beberapa sumber sekunder pada penelitian ini adalah dokumen yang terkait dengan larangan game, seperti, buku Ushul Fiqh, software Ensiklopedi Hadits Kitab 9 Imam dan undang-undang nomor 23 tahun 2002 tentang perlindungan anak.

¹⁴ Soni Faisal Rinaldi dan Bagya Mujiyanto, *Metode Penelitian dan statistik*, (Jakarta Selatan: Pusat Pendidikan Sumber Daya Manusia Kesehatan, 2017), h.91

¹⁵ Hardani, dkk, *Metode...*, h.247

5. Teknik Pengumpulan Data

Dalam rangka mendapatkan data yang akurat, untuk mendukung penelitian ini, maka peneliti menggunakan metode pengumpulan data yakni observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Observasi Merupakan metode pengumpulan data yang menggunakan pengamatan terhadap obyek penelitian. Observasi dapat Dilaksanakan secara langsung maupun tidak langsung.¹⁶

Wawancara ialah tanya jawab lisan antara dua orang atau lebih secara langsung atau percakapan dengan maksud tertentu. Percakapan itu dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara yang mengajukan pertanyaan dan yang diwawancarai yang memberikan jawaban atas pertanyaan itu.¹⁷

Menurut wawancara dapat dilakukan secara langsung maupun melalui telepon¹⁸, yang mana keduanya memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing. Karena penelitian ini bersifat jarak jauh antara para informan dan peneliti, maka penelitian ini akan menggunakan media wawancara melalui *video cally* yang merupakan media telepon disertai gambar aktivitas pengguna, hal itu dilakukan untuk mempermudah peneliti dalam melakukan wawancara.

Adapun metode dokumentasi merupakan cara mengumpulkan data dengan mencatat data-data yang sudah ada. Teknik pengumpulan data dengan Dokumentasi ialah pengambilan data yang diperoleh melalui dokumen-dokumen.¹⁹

6. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data penelitian kualitatif model analisis miles dan huberman dapat dilakukan melalui langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Reduksi data, Reduksi data merupakan proses pengumpulan data penelitian. Setelah data primer dan sekunder terkumpul dilakukan dengan memilah data, membuat tema-tema, mengkatagorikan, memfokuskan data sesuai bidangnya, membuang, menyusun data dalam suatu cara dan membuat rangkuman-rangkuman dalam satuan analisis, setelah itu baru pemeriksaan data kembali dan mengelompokannya sesuai dengan masalah yang diteliti.
- b. Display data (penyajian data). Bentuk analisis ini dilakukan dengan menyajikan data dalam bentuk narasi, di mana peneliti menggambarkan hasil temuan data dalam Bentuk uraian

¹⁶Hardani, dkk, *Metode...*, h.123

¹⁷ Hardani, dkk, *Metode...*, h.137-138

¹⁸ Hardani, dkk, *Metode...*, h.408-409

¹⁹ Hardani, dkk, *Metode...*, h.149

kalimat bagan, hubungan antar kategori yang sudah berurutan dan sistematis.

- c. Penarikan kesimpulan. Meskipun pada reduksi data kesimpulan sudah digambarkan, itu sifatnya belum permanen, masih ada kemungkinan terjadi tambahan pengurangan. Maka pada tahap ini kesimpulan sudah ditemukan sesuai dengan bukti-bukti data yang diperoleh dilapangan secara akurat dan faktual.²⁰

Berdasarkan urutan di atas, maka analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah:Langkah pertama, peneliti mereduksi data yang telah didapat dari para informan, yakni tentang anak bermain game²¹online perspektif *sadd al-zari'ah* berdasarkan curhatan orang tua yang melarang anak bermain game online. Langkah kedua, peneliti menyajikan data yang dirangkum berdasarkan fakta dilapangan, lalu menginterpretasikan dengan teori.Langkah ketiga, peneliti menyajikan data yang telah diperoleh dalam bentuk naratif. Kemudian, peneliti membuat kesimpulan dari hasil peneliti yang didapat.

G. Sistematika Penulisan

Agar Penulisan skripsi ini lebih mengarah pada tujuan pembahasan, maka diperlukan sistematika penulisan yang terdiri dari lima bab, dimana antara satu bab dan bab lainnya saling mendasari dan berkaitan. Adapun sistematika dalam penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

Bab I dari skripsi ini adalah pendahuluan yang berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, tinjauan pustaka,metode penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab II akan membahas Kajian teori atau teori-teori yang berkaitan dengan penelitian ini, seperti teori orang tua, anak, game online, bermain,sikap, curahan hati, dan *sadd al-zari'ah* .

Bab III akan membahas tentang gambaran umum objek penelitian yakni media sosial dan Facebook sebagai sarana orang tua curhat mengenai anaknya.

Bab IV dalam skripsi ini akan membahasanalisis atau pembahasan inti dari permasalahan yang ada.

Bab V dalam skripsi ini adalah penutup sebagai hasil akhir dari penelitian sekaligus merupakan akhir dari rangkaian penulisan skripsi yang berisi kesimpulan dan saran.

²⁰Nursapia Harahab, *Penelitian Kualitatif*, (Medan: Wal Ashri Publishing, 2020), h.90.

²¹ Game dalam bahasa Indonesia artinya permainan. Namun, orang Indonesia lebih sering mengartikan game dengan permainan elektronik, oleh sebab itu bermain game adalah bermain permainan elektronik.

BAB II KAJIAN TEORI

A. ORANG TUA

1. Pengertian Orang Tua

Dalam kamus besar Bahasa Indonesia dijelaskan bahwa, Orang tua adalah ayah ibu kandung.²² Orang tua adalah laki-laki dan perempuan yang terikat dalam suatu ikatan perkawinan dan menyiapkan diri secara lahir dan batinnya untuk memikul tanggung jawab sebagai ayah dan ibu dari anak-anak yang dilahirkannya²³

Moh. Shochib menjelaskan “orang tua ayah dan ibu dalam sebuah keluarga sangat dibutuhkan dalam membantu anak untuk memiliki dan mengembangkan dasar-dasar disiplin diri.²⁴ Kemudian Sutyem menyebutkan bahwa orang tua adalah kelompok masyarakat yang terdiri dari ayah dan ibu yang mempunyai peran dan tanggung jawab pada anak dalam membekali dan mempersiapkan anak menuju ke kedewasaan dengan memberikan bimbingan, didikan, arahan yang dapat membantu menjalani kehidupan.²⁵

Dari pengertian tersebut dapat dipahami bahwa orang tua adalah kelompok dalam masyarakat yang terdiri dari ayah dan ibu yang keduanya mempunyai peran dan tanggung jawab terhadap anak mereka, dalam tanggung jawab tersebut dalam mereka harus membekali dan mempersiapkan anak menuju ke kedewasaan dengan memberikan bimbingan, didikan, arahan yang dapat membantu menjalani kehidupan.

2. Kewajiban Orang Tua

Dalam Islam terdapat beberapa kewajiban orang tua terhadap anaknya. Kewajiban tersebut haruslah dilaksanakan oleh orang tua tersebut karena kewajiban orang tua merupakan hak bagi anak-anaknya. Adapun beberapa kewajiban harus dipenuhi oleh orang tua antara lain:

²²Kamus Besar Bahasa Indonesia Daring, lihat di <https://kbbi.kemdikbud.go.id/>. Diakses pada 10 Maret 2022

²³ Novrinda, “Peran Orangtua Dalam Pendidikan Anak Usia Dini Ditinjau Dari Latar Belakang Pendidikan”, *Jurnal potensia*, Vol 2 No 1, (2017). h.42

²⁴ Moh. Schocib, *Pola Asuh Orang Tua dalam Membantu Anak Mengembangkan Disiplin Diri*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2014). h.19

²⁵Sutyem, *Peran Orang Tua Dalam Menanamkan Kedisiplinan Shalat Dhuha Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Dukuh Tambong Wringinanom Sambit Ponorogo*, Skripsi Thesis, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Ponorogo, (2020). h.6

a. Nasab

Secara etimologi nasab berarti hubungan, dalam hal ini adalah hubungan darah antara seorang anak dengan ayah dan ibunya karena sebab-sebab yang sah menurut *syara'*, yakni jika sang anak dilahirkan atas dasar perkawinan dan dalam kandungan tertentu yang oleh *syara'* diakui keabsahannya. Dengan demikian, setiap anak yang lahir langsung dinasabkan pada ayahnya agar lebih menguatkan perkawinan kedua orang tuanya.²⁶

Para *fuqaha* berpendapat bahwa akad pernikahan yang sah dan hubungan suami istri merupakan syarat sahnya nasab bagi seorang anak yang dilahirkan dalam pernikahan.²⁷ Oleh karena itu seorang anak yang lahir tanpa akad pernikahan maka anak tersebut tidaklah memiliki nasab, namun beberapa ulama berpendapat bahwa nasab anak yang lahir diluar pernikahan nasabnya kembali kepada ibu dari anak tersebut. Begitu pula seorang anak yang lahir dalam pernikahan di mana suami tidak pernah bertemu dengan istrinya maka ia juga tidak dapat dinasabkan kepada ayahnya.

Berkaitan dengan hak nasab adalah hak mendapatkan nama dari orang tuanya. Ketika anak dilahirkan, orang tua memilihkan sebuah nama untuknya, dengan demikian ia dapat dikenal oleh orang-orang di sekelilingnya.²⁸

b. Penyusuan (*ar-Rada'ah*)

Ar-Rada'ah sebagai hak anak dalam fiqih dapat dilihat dari dua sisi pertama dari sisi naga yang menjadi hak anak. Dalam hal ini yang berkewajiban untuk menafkahi anak adalah ayah karena anak dinasabkan kepada ayahnya. Di sisi lain adalah bahwa anak umur tertentu membutuhkan makanan khusus yakni air susu ibu, maka kewajiban tersebut ditentukan atas ibunya. Karena itu, dalam masalah *rada'ah* yang menjadi kewajiban ibu sedangkan nafkah hanya menjadi tanggung jawab ayahnya.²⁹

وَالْوَالِدَاتُ يُرْضِعْنَ أَوْلَادَهُنَّ حَوْلَ بَيْتِنَا مِمَّا مَلَينَ

Para ibu hendaklah menyusukan anak-anaknya selama dua tahun penuh, (Q.S Al-Baqarah (2): 233)

²⁶ Iim Fahimah, "Kewajiban Orang Tua terhadap Anak dalam Perspektif Islam", *Jurnal Hawa*, Vol 1 No 1, 2019. h.37

²⁷ Akmaluddin Syahputra, *Perkawinan Anak Dalam Bingkai Hukum*, (Bandung, Citapustaka Media Perintis, 2014). h.39

²⁸ Iim Fahimah, *Kewajiban....* h.37

²⁹ Akmaluddin Syahputra, *Perkawinan....* h.40

Ayat di atas menjelaskan kan perintah agar para ibu menyusui anak-anaknya selama dua tahun penuh. Hal tersebut memberikan penjelasan lebih lanjut bahwa seorang anak memiliki hak akar seorang ibu mau menyusui anaknya oleh karena itu hendaknya para ibu tidaklah menolak untuk menyusui anaknya.

c. Pengasuhan (*Hadanah*)

Hadanah didefinisikan sebagai penjagaan terhadap diri anak dari hal-hal yang yang membahayakan serta memberikan hal yang bermanfaat baginya. Pendidikan anak pada masa-masa hadanah tidak bisa dilepaskan dari ibunya.³⁰ Oleh karena itu orang yang paling berhak atas hadhanah adalah ibu bukan ayah. Hadanah hukumnya wajib, sebab meninggalkan hadanah akan menyebabkan celaka mereka yang seharusnya diasuh. Namun demikian, sekalipun masalah kekuasaan, dan dalam hal ini perempuan lebih layak karena perempuan lebih lembut, halus dan lebih sabar serta dekat dengan anak.

Pada usia tertentu, pengasuhan dapat beralih kepada bapak, yaitu ketika tidak ada pihak perempuan yang mengasuh anak tersebut, maka hak hadanah beralih ke pihak laki-laki sesuai dengan urutan waris asaba, yakni bapak, kakek terus ke atas, kemudian saudara laki-laki dan anak-anak laki-laki mereka, kemudian paman (dari bapak) serta anak-anaknya, menurut Hanafiyah dan Syafi'iyah menurut riwayat yang sahih. Untuk keluarga yang bukan mahram seperti anaknya paman (sepupu) maka tidak memiliki hak mengasuh anak perempuan untuk menghindari fitnah, kecuali mengasuh anak-anak.³¹

Jika tidak ada keluarga pemegang hak *hadanah*, baik dari pihak laki-laki (garis '*asabah*') ataupun pihak perempuan, maka hak *hadanah* tidak bisa beralih kepada keluarga dari garis *dhawial-arham* seperti paman dan kakek dari ibu karena mreka tidak memiliki hak waris dan garis kekerabatannya lemah. Oleh sebab itu hak hadanah juga tidak berlaku bagi keluarga *dhawial-arham* yang tidak mendapat hak waris seperti cucu laki-laki dari anak perempuan, anak laki-laki saudara perempuan, anak laki-laki dari saudara laki-laki seibu dan bapaknya ibu, paman dari ibu, pamannya ibu.

Hanabilah sepakat dengan Hanafiyah bahwa *dhawial-arham* memiliki hak hadanah ketika keluarga gari '*asabah*' tidak

³⁰Akmaluddin Syahputra, *Perkawinan....* h.41

³¹ Iffah Muzammil, *Fiqh Munakahat Hukum Pernikahan dalam Islam*, (Tanggerang, Tira Smart, 2019). h.249

ada. Dan yang paling utama adalah bapaknya ibu, kemudian ibunya ibu, saudara laki-laki seibu, paman dari ibu kemudian hakim.³²

d. Nafkah

Kewajiban untuk memberi nafkah dibebankan atas orang tua dan anak. Orang tua wajib memberi nafkah bagi anak-anaknya dan wajib memberikan maka orang tuanya ketika ia membutuhkan. Kewajiban tersebut berdasarkan hubungan kelahiran orang tua dan anak-anak yang dilahirkan.³³ Lebih lanjut seorang ayahlah yang memiliki kewajiban untuk menafkahi anak dan Istrinya.

Seorang ayah berkewajiban memberikan nafkah terhadap anak-anaknya terbatas kepada kemampuan yang dia miliki. Serta memberikan tempat tinggal dan biaya hidup kepada istri dan anak-anaknya. Jika sang ayah meninggal atau tidak mampu maka kewajiban penafkahan diemban oleh kakek. Jika sang kakek meninggal atau tidak mampu maka kewajiban penafkahan diemban oleh ibu. Jika sang ibu meninggal atau tidak mampu maka kewajiban penafkahan diemban oleh kakek buyut dan nenek buyut. Nafkah untuk diri sendiri lebih utama dibanding untuk orang lain. Menafkahi istri harus diutamakan dibanding menafkahi keluarga lainnya. Jika seseorang enggan memberikan nafkah sedangkan ia mampu, hakim *syar'i* berhak memaksanya supaya memberikan nafkah.³⁴

e. Penjagaan diri dan pengelolaan harta

Seorang anak mempunyai hak untuk dikelola dan diatur hartanya oleh yang berhak sebelum ia dewasa apabila ia memiliki harta. Seorang anak belum lah cakap hukum oleh karena itu iya belum bisa mengatur harta yang ia miliki sehingga orang tua lah yang melakukan pengelolaan dan pengaturan atas harta anak tersebut.³⁵ Seorang anak tidaklah dapat mengerti dengan baik cara menggunakan harta bendanya. Sehingga, seorang anak yang belum cakap hukum harus didampingi oleh orang tuanya dalam menggunakan harta bendanya, hal tersebut bertujuan agar anak dapat menggunakan harta bendanya sesuai dengan kebutuhannya.

³² Ifah Muzammil, *Fiqh...* h.249

³³ Akmaluddin Syahputra, *Perkawinan...* h.44

³⁴ Indah Permata Sari, *Faktor Yang Menyebabkan Anak Melakukan Hal Yang Sepatutnya Tidak Harus Dilakukan Serta Peranan Penegak Hukum dan Orang Tua Dalam Melindungi Hak Anak Jalanan*. Otherthesis, UIN Raden Fatah Palembang, (2020). h.50

³⁵ Akmaluddin Syahputra, *Perkawinan...* h.45

f. Kewajiban memberikan Pendidikan

Seorang anak yang dilahirkan juga berhak mendapatkan pendidikan, yakni perhatian terhadap pendidikan dan pengajaran si anak agar kelak menjadi manusia yang berguna serta mempunyai kemampuan dan dedikasi hidup yang mampu dikembangkan di tengah-tengah masyarakat.³⁶

Orang tua memiliki tanggung jawab mendidik anaknya. Oleh sebab itu orang tua dituntut berpengetahuan yang luas, terutama dalam bidang ilmu agama dan ajaran-ajarannya seperti halnya adab, sehingga orang tua dapat mengajarkan anak-anaknya sesuai dengan tanggung jawabnya. Meskipun orang tua tidak memiliki pengetahuan tentang ilmu agama mereka tetap berkewajiban memberikan pendidikan, hal tersebut dapat dilakukan dengan cara memanggil atau mengantarkan anak kepada guru ketika masih kecildan menyekolahkan ketika telah siap umur untuk menempuh pendidikan sekolah.

Rasulullah menyampaikan bahwa pendidikan merupakan pemberian terbaik kepada anak terlebih lagi pendidikan mengenai adab, sebagaimana hadis Rasulullah Saw:

حَدَّثَنَا نَصْرُ بْنُ عَلِيٍّ الْجَهْضَمِيُّ حَدَّثَنَا عَامِرُ بْنُ يَعْمَرَ الْخَزَّازُ حَدَّثَنَا أَبُو بَيْنُمُو سَعْنَاءُ
بِيهِ عَنَّا حَدَّثَنَا رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ قَالَ مَا أَحَلَّوْا الدُّوْلَةَ إِذْ أَمِنَتْ خِلَافُ فَضْلِمْنَا
دِحْسِنَقًا لِأَبِي عَيْسَى هَذَا حَدِيثٌ نَعْرِفُهُ إِلَّا مِنْ حَدِيثِ يَنْعَمُ بْنُ يَعْمَرَ الْخَزَّازِ وَهُوَ
عَامِرُ بْنُ صَالِحٍ حِينَزُ سْتَمَّا خَزَّازُ وَأَبُو بَيْنُمُو سَعْنَاءُ وَبِعَمْرٍو بْنِ سَعِيدٍ بِالْعَاصِيَةِ هَذَا عِنْدَ
يَحْدِ يَثْمُرُ سَلْ

Telah menceritakan kepada kami Nashr bin Ali Al Jahdlami, telah menceritakan kepada kami Amir bin Abu Amir Al Khazzar, telah menceritakan kepada kami Ayyub bin Musa dari bapaknya dari kakeknya bahwa Rasulullah shallallahu 'alaihi wasallam bersabda: "Tidak ada suatu pemberian seorang ayah kepada anaknya yang lebih utama daripada adab (akhlak) yang baik." Abu Isa berkata; Ini adalah haditsgharib, kami tidak mengetahuinya kecuali dari haditsnya Amir bin Abu Amir Al Khazzar, ia adalah Amir bin Shalih bin Rustum Al Khazzar. Sedangkan Ayyub bin Musa adalah Ibnu

³⁶ Iim Fahimah, *Kewajiban...* h. 43

Amr bin Sa'id bin Al Ash. Dan menurutku, ini adalah hadits Mursal.³⁷

Dalam hadits tersebut memberikan pengertian bahwa adab merupakan pemberian dari orang tua yang paling utama kepada anak daripada pendidikan lain. Sehingga orang tua haruslah memberikan pendidikan adab terlebih dahulu sebelum memberikan pendidikan yang lain.

Selain dalam Islam Kewajiban orang tua dalam mengasuh dan mendidik anak juga tercantum dalam Kompilasi Hukum Islam (KHI) pasal 77 ayat (3) menyatakan bahwa suami istri memikul kewajiban untuk mengasuh dan memelihara anak-anak mereka, baik mengenai pertumbuhan jasmani, rohani maupun kecerdasannya dan pendidikan agamanya.³⁸ Dalam pasal tersebut terlihat bahwa antara hukum Islam dengan kompilasi memiliki kemiripan hukum atas kewajiban orang tua terhadap anaknya.

Kewajiban itu melekat ketika seseorang telah mengikat diri dalam suatu perkawinan, seperti yang tercantum dalam Kitab Undang-Undang Hukum Perdata tentang hak dan kewajiban suami istri, bahwa suami istri dengan mengikat diri dalam suatu perkawinan, dan karena hanya itu pun, terikatlah mereka dalam suatu perjanjian bertimbal-balik, akan memelihara dan mendidik sekalian anak mereka.³⁹

Selain itu dalam Undang-Undang yang tercantum dalam Pasal 2 Undang-undang Nomor 4 Tahun 1979 tentang kesejahteraan anak, terdapat empat hak-hak anak, yaitu⁴⁰: *Pertama*, hak atas kesejahteraan, perawatan, asuhan dan bimbingan berdasarkan kasih sayang yang baik dari dalam keluarga, maupun di dalam asuhan khusus untuk tumbuh dan berkembang dengan wajar. *Kedua*, hak atas pelayanan untuk mengembangkan kemampuan dan kehidupan sosialnya, sesuai dengan kebudayaan dan kepribadian bangsa, untuk menjadi warga negara yang baik dan berguna. *Ketiga*, hak atas pemeliharaan dan perlindungan, baik ketika masih dalam kandungan maupun sesudah dilahirkan. *Keempat*, hak atas perlindungan terhadap lingkungan hidup yang bisa membahayakan atau juga bisa menghambat pertumbuhan dan perkembangan dengan wajar.

³⁷ Hadits Jami' At-Tirmidzi, *Kitab Berbakti dan menyambung silaturrahim*, No.1875. Lihat di software Ensiklopedi Hadits Kitab 9 Imam (Saltanera, 2015).

³⁸ Pasal 77 ayat (3) Kompilasi Hukum Islam (KHI)

³⁹ Pasal 104 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata.

⁴⁰ Pasal 2 Undang-undang Nomor 4 Tahun 1979 tentang kesejahteraan anak.

3. Fungsi dan Peran Orang Tua

Orang tua memiliki fungsi dan peran dalam melakukan pengasuhan terhadap anak. Fungsi dan peran orang tua sangat penting dalam mendampingi anak-anaknya, karena pendampingan yang baik menjadi salah satu faktor dalam proses tumbuh dan berkembangnya seorang anak. Adanya pendampingan yang dilakukan oleh orang tua kepada putra-putrinya dalam melakukan kegiatan belajar dirumah akan berpengaruh terhadap tingkah laku yang mengarah pada kedisiplinan dalam belajar. Motivasi yang diberikan kepada anak hendaknya mengarah pada peningkatan motivasi yang kuat untuk mengikuti kegiatan pendidikan. Situasi ini dapat tercipta apabila terjadi ikatan emosional antara orang tua dengan anaknya. Suasana rumah yang aman dan nyaman akan membantu anak untuk mengembangkan dan mempersiapkan dirinya menuju masa depan.⁴¹

Khalimah menjelaskan bahwa fungsi dan peran orang tua dalam keluarga terdiri dari⁴²:

- a. Sebagai pendidik, orang tua perlu menanamkan kepada anak-anak arti penting pendidikan dan ilmu pengetahuan yang mereka dapatkan dari sekolah.
- b. Sebagai pendorong, sebagai anak yang sedang menghadapi masa peralihan, anak membutuhkan dorongan orang tua untuk menumbuhkan keberanian dan rasa percaya diri dalam menghadapi masalah.
- c. Sebagai panutan, orang tua perlu memberikan contoh dan teladan bagi anak, baik dalam berkata jujur maupun dalam menjalankan kehidupan sehari-hari dan bermasyarakat.
- d. Sebagai teman, menghadapi anak yang sedang menghadapi masa peralihan. Orang tua lebih sabar dan mengerti tentang perubahan anak. Orang tua dapat menjadi informasi, teman bicara atau teman bertukar pikiran tentang kesulitan atau masalah anak, sehingga anak merasa nyaman dan terlindungi.
- e. Sebagai pengawas, kewajiban orang tua adalah melihat dan mengawasi sikap dan perilaku anak agar tidak keluyuran jauh dari jati dirinya, terutama dari pengaruh lingkungan baik dari lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat.

⁴¹ Siti Nur Khalimah, *Peran Orang Tua Dalam Pembelajaran Daring Di Mi Darul Ulum Pedurungan Kota Semarang*, Skripsi Thesis, Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (Iain) Salatiga, (2020), h.16

⁴² Siti Nur Khalimah, *Peran....* 17

- f. Sebagai konselor, orang tua dapat memberikan gambaran sertapertimbangan nilai positif dan negatif sehingga anak mampu mengambil keputusan yang terbaik.

Berdasarkan uraian di atas maka maksud fungsi dan peran orang tua adalah pola tingkah laku dari ayah dan ibu berupa tanggung jawab untuk mendidik, mengasuh, dan membimbing anak-anaknya untuk mencapai tahapan tertentu yang menghantarkan anak untuk siap hidup dalam kehidupan bermasyarakat.

4. Pola Asuh Orang Tua

Menurut Santrock dalam bukunya perkembangan anak, pola asuh terbagi 3 (tiga)⁴³, yaitu :

- a. Pola asuh otoriter yaitu pola asuh yang cenderung membatasi, bersifat menghukum, mendesak anak untuk mengikuti petunjuk orang tua, dan orang tua memegang kendali penuh dalam mengontrol anak, dan hanya melakukan sedikit komunikasi verbal.

Orang tua yang bersikap otoriter dan memberikan kebebasan penuh menjadi pendorong bagi anak untuk berperilaku agresif. Orang tua tidak mendukung anak untuk membuat keputusan sendiri, selalu mengatakan apa yang harus dilakukan anak, tanpa menjelaskan mengapa anak harus melakukan hal tersebut. Akibatnya anak kehilangan kesempatan untuk belajar bagaimana mengendalikan perilakunya sendiri.

- b. Pola asuh liberal/ permissive yaitu orang tua cenderung memanjakan, mengizinkan anak melakukan apapun yang diinginkan. Pola asuh ini menjadi dua yaitu neglectfulparenting dan indulgentparenting. Pola asuh neglectful yaitu bila orang tua sangat tidak peduli dan tidak mau terlibat dalam kehidupan anak. Pola asuh seperti ini akanmenghasilkan anak yang kurang memiliki kompetensi sosial, terutama karena adanya kecenderungan kontrol diri yang kurang. Sedangkan pola asuh indulgent yaitu bila orang tua sangat terlibat dalam kehidupan anak, namun hanya memberikan kontrol dan tuntutan yang sangat minim atau selalu menuruti kemauan anak dan cenderung terlalu membebaskan sehingga mengakibatkan kompetensi sosial tidak kuat.
- c. Pola asuh demokratis yaitu pola asuh yang memberikan dorongan pada anak untuk mandiri namun tetap menerapkan

⁴³ Diki Gustian dkk., "Pola Asuh Anak Usia Dini Keluarga Muslim Dengan Ibu Pekerja Pabrik", *Jurnal pendidikan Islam*, Vol. 7 No. 1, (2018), h. 370-385.

berbagai batasan yang akan mengontrol perilaku anak. Orang tua dan anak saling memberi, saling menerima, mendengarkan dan didengarkan. Dengan pola asuh ini orang tua menggunakan penjelasan, diskusi dan alasan dalam mendidik dan bertingkah laku, ada hukuman dan ganjaran untuk perilaku yang tidak sesuai. Dengan kata lain pengasuhan anak dengan tipe ini akan menjadikan adanya komunikasi yang dialogis antara anak dan orang tua. Anak yang diasuh dengan tipe ini akan memiliki sikap mandiri, memiliki kepercayaan diri, imajinatif, mudah beradaptasi dan disukai banyak orang dan memiliki kecerdasan emosional berderajat tinggi.

A. Anak

1. Pengertian Anak

Anak menurut bahasa adalah keturunan kedua sebagai hasil antara hubungan pria dan wanita⁴⁴ Dalam pengertian Islam, anak adalah titipan Allah SWT kepada kedua orang tua, masyarakat bangsa dan negara yang kelak akan memakmurkan dunia sebagai *rahmatan lil'alam* dan sebagai pewaris ajaran Islam pengertian ini mengandung arti bahwa setiap anak yang dilahirkan harus diakui, diyakini, dan diamankan sebagai implementasi amalan yang diterima oleh orang tua, masyarakat, bangsa dan negara.⁴⁵

Pengertian anak dalam Undang-Undang Nomor 13 Tahun 2003 Tentang Ketenagakerjaan, bahwa anak adalah setiap orang yang berumur dibawah 18 (delapan belas) tahun Dan juga pengertian anak dalam UU No. 17/2016 Tentang Perubahan Kedua Atas UU No. 23/2002 Tentang Perlindungan Anak, bahwa anak adalah seseorang yang belum berusia 18 (delapan belas) tahun, termasuk anak yang dalam kandungan.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa anak adalah seseorang yang masih kecil, baik laki-laki maupun perempuan, yang belum terlihat tanda-tanda fisik seorang dewasa, yang berdasarkan perspektif undang-undang bahwa batasan usia anak adalah yang belum mencapai 18 (delapan belas) tahun.

2. Batasan Usia Anak

Usia anak memiliki perbedaan dalam hukum Islam maupun hukum positif yang mana didasarkan pada ketentuan masing-masing. Ketentuannya menurut hukum Islam bahwa yang dikatakan masih di bawah umur adalah apabila seseorang belum

⁴⁴Kamus Besar Bahasa Indonesia Daring, lihat di <https://kbbi.kemdikbud.go.id/>. Diakses pada 10 Maret 2022

⁴⁵ Muhammad Rusydi Kadir, *Tinjauan Hukum Islam Terhadap Kedudukan Anak Lahir Di Luar Perkawinan Yang Sah Menurut Agama Dan Negara Di Indonesia*, Skripsi Thesis, Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia Yogyakarta, (2018). h.18

aqilbaliqh, dimana bagi seorang pria dikatakan belum dewasa adalah belum pernah bermimpi dengan mengeluarkan sperma (air mani) sedangkan bagi seorang perempuan dikatakan belum dewasa atau masih dibawah umur adalah belum *haid* (menstruasi). Menurut Imam Syafi'i dalam bukunya, al-Umm dijelaskan bahwa seorang anak dapat dibebani suatu hukum ketika telah berumur 15 tahun.⁴⁶

Dapat dipahami bahwa dalam Islam seorang anak memiliki batas usia sampai ia *aqilbaliqh* seperti bermimpi mengeluarkan air sperma, ataupun menstruasi bagi wanita, dan apabila seseorang belum pernah mengeluarkan tanda-tanda *aqilbaliqh* maka ia dianggap dewasa pada umur 15 tahun karena sudah dapat dibebankan hukum Islam.

Adapun, Undang-Undang Nomor 13 Tahun 2003 Tentang Ketenagakerjaan, menyatakan bahwa anak adalah setiap orang yang berumur dibawah 18 (delapan belas) tahun.⁴⁷ Dan juga pengertian anak dalam UU No. 17/2016 Tentang Perubahan Kedua Atas UU No. 23/2002 Tentang Perlindungan Anak, bahwa anak adalah seseorang yang belum berusia 18 (delapan belas) tahun, termasuk anak yang dalam kandungan.⁴⁸

Berbeda dengan dua pasal tersebut pada Pasal 98 ayat (1) Kompilasi Hukum Islam, Batas umur anak yang mampu berdiri sendiri atau dewasa adalah 21 tahun, sepanjang anak tersebut tidak bercacat fisik maupun mental atau belum pernah melangsungkan perkawinan. Jadi jika seorang anak yang belum melaksanakan perkawinan maupun tidak cacat fisik maupun mental maka ia masih dianggap anak selama belum berusia 21 tahun.⁴⁹ Hal ini juga sesuai dengan Pasal 330 KUHPerduta yang menyatakan bahwa Belum dewasa adalah mereka yang belum mencapai umur genap duapuluh satu tahun, dan tidak lebih dahulu telah kawin. Apabila perkawinan itu dibubarkan sebelum umur mereka genap duapuluh satu tahun, maka mereka tidak kembali lagi dalam kedudukan belumdewasa.⁵⁰

Dapat disimpulkan bahwa dalam hukum positif yang dimaksud dengan anak adalah mereka yang belum berumur 18

⁴⁶ Siska Devi, *Tinjauan Hukum Islam Terhadap Anak Di Bawah Umur Sebagai Pencari Nafkah Di Kelurahan Tuah Karya Kecamatan Tampar Pekanbaru*, Skripsi Thesis, Fakultas Syariah Dan Ilmun Hukum Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, (2021), h.44

⁴⁷ Undang-Undang Nomor 13 Tahun 2003 Tentang Ketenagakerjaan

⁴⁸ Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002 Tentang Perlindungan Anak.

⁴⁹ Pasal 98 ayat (1) Kompilasi Hukum Islam

⁵⁰ Pasal 330 KUHPerduta

tahun dan bisa juga 21 tahun hal tersebut dibedakan atas perbuatan hukum yang akan dia lakukan, maka jika ia telah berumur 18 tahun atau 21 tahun mereka sudah dianggap dewasa.

3. Hak dan Kewajiban Anak

Seorang anak memiliki hak dan kewajiban dalam agama maupun undang-undang. Hak-hak tersebut merupakan sesuatu yang harus diterima oleh anak. Baik secara agama maupun undang-undang anak memiliki hak-hak didalamnya, pada pembahasan sebelumnya, yaitu pembahasan orang tua telah disebutkan 6 kewajiban orang tua yang keseluruhannya merupakan hak anak dalam agama Islam. Selain itu, terdapat hak-hak anak yang tidak hanya diberikan oleh orang tua Antara lain Hak untuk bermain

Anak adalah anak, bukan orangtua berbadan kecil. Artinya, menurut alamnya, usia anak adalah usia bermain. Pernyataan yang demikian dibenarkan oleh para ahli psikologi perkembangan maupun para ahli pendidikan. Untuk itu, sangatlah tidak dibenarkan bila orangtua dengan sengaja menjauhkan anak-anaknya dari dunia bermain ini. Setiap anak punya hak untuk bermain sesuai dengan tingkat perkembangan usianya. Yang penting buat orangtua adalah bisamengarahkan permainan anak ini kearah yang positif. Misalnya yang bisa memperluas pengetahuan anak.⁵¹

Menurut hukum positif hak anak tertera dalam Undang-Undang No 23 tahun 2002 tentang Perlindungan Anak. Hak anak diatur dalam ketentuan Pasal 4 sampai dengan Pasal 18. Hak anak yang tercantum dalam Undang-Undang tentang Perlindungan Anak tersebut antara lain meliputi hak :

- a. untuk dapat hidup, tumbuh, berkembang dan berpartisipasi secara wajar sesuai dengan harkat dan martabat kemanusiaan serta mendapat perlindungan dari kekerasan dan diskriminasi;
- b. atas suatu nama sebagai identitas dan status kewarganegaraan;
- c. untuk beribadah menurut agamanya, berpikir dan berkreasi sesuai dengan tingkat kecerdasan dan usianya dalam bimbingan orang tua;
- d. untuk mengetahui orang tuanya, dibesarkan dan diasuh oleh orang tuanya sendiri;
- e. memperoleh pelayanan kesehatan dan jaminan sosial sesuai dengan kebutuhan fisik, mental, spiritual dan sosial;

⁵¹ Budiyo, Hak-Hak Anak Dalam Perspektif Islam, *Jurnal Studi Gender Dan Anak*, Vol 1, No 1, (2014), h.6

- f. memperoleh pendidikan dan pengajaran dalam rangka pengembangan pribadinya dan tingkat kecerdasannya sesuai dengan minat dan bakatnya;
- g. memperoleh pendidikan luar biasa, rehabilitasi, bantuan sosial dan pemeliharaan taraf kesejahteraan sosial bagi anak yang menyandang cacat;
- h. memperoleh pendidikan khusus bagi anak yang memiliki keunggulan;
- i. menyatakan dan didengar pendapatnya, menerima, mencari dan memberikan informasi sesuai dengan tingkat kecerdasan dan usianya demi pengembangan dirinya sesuai dengan nilai-nilai kesusilaan dan kepatutan;
- j. untuk beristirahat dan memanfaatkan waktu luang, bergaul dengan anak yang sebaya, bermain, berekreasi dan berkreasi sesuai dengan minat, bakat dan tingkat kecerdasannya demi pengembangan diri;
- k. mendapat perlindungan dari perlakuan diskriminasi, eksploitasi (baik ekonomi maupun seksual), penelantaran, kekejaman, kekerasan, penganiayaan, ketidakadilan serta perlakuan salah lainnya;
- l. luntuk diasuh oleh orang tuanya sendiri kecuali jika ada alasan dan/atau aturan hukum yang sah menunjukkan bahwa pemisahan itu adalah demi kepentingan terbaik bagi anak dan merupakan pertimbangan terakhir;
- m. memperoleh perlindungan dari sasaran penganiayaan, penyiksaan atau penjatuhan hukuman yang tidak manusiawi;
- n. memperoleh kebebasan sesuai dengan hukum;
- o. mendapatkan perlakuan secara manusiawi dan penempatan yang dipisahkan dari orang dewasa, memperoleh bantuan hukum atau bantuan lainnya secara efektif dalam setiap tahapan upaya hukum yang berlaku, serta membela diri dan memperoleh keadilan di depan Pengadilan Anak yang objektif dan tidak memihak dalam sidang tertutup untuk umum, bagi setiap anak yang dirampas kebebasannya;
- p. untuk dirahasiakan, bagi setiap anak yang menjadi korban atau pelaku kekerasan seksual atau yang berhadapan dengan hukum; dan
- q. mendapatkan bantuan hukum dan bantuan lainnya, bagi setiap anak yang menjadi korban atau pelaku tindak pidana.

Pasal-pasal yang memuat ketentuan mengenai hak anak dalam Undang-Undang tentang Perlindungan Anak mempunyai banyak kesamaan dengan ketentuan hak anak dalam Undang-Undang tentang Hak Asasi Manusia. Undang-Undang tentang

Perlindungan Anak juga mengatur mengenai kewajiban yang harus dilakukan oleh setiap anak.

Mengenai kewajiban, anak memiliki kewajiban yang harus dipenuhi, seperti yang tercantum dalam Undang-Undang yaitu setiap anak wajib hormat dan patuh terhadap orang tuanya, dan ketika sang anak sudah dewasa maka ia wajib untuk memelihara orang tua dan keluarganya menurut garis lurus ke atas yang sedang dalam keadaan tidak mampu.⁵² Lebih spesifik, Kewajiban anak diatur dalam Undang-Undang Nomor 23 tahun 2002 pasal 19 tentang perlindungan anak, yaitu setiap anak wajib: menghormati orang tua, wali dan guru, mencintai keluarga, masyarakat, dan menyayangi teman, mencintai tanah air, bangsa, dan negara, menunaikan ibadah sesuai dengan ajaran agamanya, melaksanakan etika dan ahlak mulia.⁵³

Anak wajib dan harus bersikap sopan terhadap orang tuanya, sebab orang tua adalah orang yang lebih tua dari pada anak dan juga merupakan wakil Tuhan di dunia ini. Orang tua lah yang memerantarai dan mengenalkan seorang anak pada Tuhannya.⁵⁴ maka seorang anak diajarkan untuk berbakti, taat dan berbuat baik kepada kedua orang tuanya.

Kewajiban anak menghormati guru, karena guru telah mendidik, melatih otak, menunjukkan kepada kebaikan dan kebahagiaan. Maka patutlah pula bila anak wajib mencintai dan menghormatinya. Anak wajib mencintai keluarga, seperti saudara kandung, saudara ayah dan saudara ibu, karena mereka ikut menolong kepelruan ayah dan ibu. Kewajiban mencintai masyarakat seperti tetangga, karena tetangga hidup bersama dengan keluarga (ayah-ibu). Di dalam memenuhi keperluan sehari-hari orang tua dan kepelruan anak mesti membutuhkan bantuan tetangga. Demikian pula terhadap teman, anak harus menghormati, karena mereka merupakan sahabat yang tolong menolong. Oleh karena itu, anak berkewajiban pula untuk mencintai masyarakat/tetangga dan teman-temannya. Allah SWT berfirman dalam Alquran:

⁵²Undang-Undang No. 1 Pasal 46 Tahun 1974 tentang Perkawinan.

⁵³ Pasal 19, Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002 Tentang Perlindungan Anak.

⁵⁴ Santia, dkk, "Meningkatkan Karakter Menghormati Orang Tualewat Pendidikan Agama Kristen Untuk Anak Usia Sekolah Dasar", *Jurnal Teologi dan Pendidikan Kristen*, Vol. 2 No. 2 (Juni 2021), h.128

وَأَعْبُدُوا اللَّهَ وَلَا تُشْرِكُوا بِهِ شَيْئًا ۚ وَبِالْوَالِدَيْنِ إِحْسَانًا وَبِذِي الْقُرْبَىٰ وَالْيَتَامَىٰ وَالْمَسْكِينِ
وَالْحَجَارِ ذِي الْقُرْبَىٰ وَالْحَجَارِ الْجُنُبِ وَالصَّاحِبِ بِالْجَنبِ وَابْنِ السَّبِيلِ وَمَا مَلَكَتْ أَيْمَانُكُمْ ۚ إِنَّ
اللَّهَ لَا يُحِبُّ مَن كَانَ مُخْتَالًا فَخُورًا

Sembahlah Allah dan janganlah kamu mempersekutukan-Nya dengan sesuatupun. dan berbuat baiklah kepada dua orang ibu-bapa, karib-kerabat, anak-anak yatim, orang-orang miskin, tetangga yang dekat dan tetangga yang jauh, dan teman sejawat, Ibnu sabil dan hamba sahayamu. Sesungguhnya Allah tidak menyukai orang-orang yang sombong dan membangga-banggakan diri," (Q.S An Nisa: 36)

Anak wajib mencintai tanah air sebagai tempat dilahirkan, tempat tinggal dan hidup, juga segenap kerabat dan sahabat berada. Air yang kita minum, hasil bumi yang kita makan, dan udara yang kita hirup patutlah untuk mencintai serta membela kehormatan tanah air kita. Semua orang sebangsa dengan kita adalah warga masyarakat dengan bahasa persatuan yang sama, dan mereka tidak segan berkorban untuk kemuliaan tanah air, bangsa dan negara, anak wajib melakukan ibadah sesuai dengan ajaran agamanya, dalam hal ini tidak terlepas dari tuntutan orang tua atau guru yang memberikan pengajaran agama.

Anak wajib melaksanakan etika dan akhlak mulia sebagai wujud kesalihan sosial yang membuat hubungan antar anak dengan anak, antar anak dengan orang tua dapat teratur dan menunjukkan sikap yang beradab. Akhlak ialah instuisi yang berasal dari hati, tempat munculnya tindakan-tindakan sukarela, tindakan yang benar atau salah.

B. Game Online

1. Pengertian Game Online

Game online menurut Kim dkk adalah game atau permainan dimana banyak orang yang dapat bermain pada waktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi online.⁵⁵ Selanjutnya Winn dan Fisher mengatakan multiplayer online game merupakan pengembangan dari game yang dimainkan satu orang, dalam bagian yang besar, menggunakan bentuk yang sama dan metode yang sama serta melibatkan konsep umum yang sama seperti semua game lain perbedaannya adalah bahwa untuk multiplayer

⁵⁵ Rischa Pramudia Trisnani dan Silva Yula Wardani, *Stop Kecanduan Game Online Mulai Sekarang Mengenal Dampak Ketergantungan Pada Game Online Serta Cara Mengurangnya*, (Madiun, Unipma Press, 2018), h.2

game dapat dimainkan oleh banyak orang dalam waktu yang sama.⁵⁶

Game online didefinisikan menurut Burhan yaitu sebagai game komputer yang dimainkan oleh muti pemain melalui internet. Biasanya disediakan sebagai tambahan layanan perusahaan penyedia jasa online atau dapat diakses langsung dari perusahaan yang mengkhususkan menyediakan game. Dalam memainkan game online terdapat dua perangkat penting yang harus dimiliki yaitu seperangkat computer dengan spesifikasi yang menandai koneksi dengan internet.⁵⁷

2. Jenis-Jenis Game Online

Menurut DAA Sihotang Game online berdasarkan jenis permainan terbagi menjadi beberapa jenis,⁵⁸ antar lain;

- a. *Massively Multiplayer Online First-person shooter games* (MMOFPS)

Game online jenis ini mengambil sudut pandang orang pertama sehingga seolah-olah pemain permainan tersebut dalam sudut pandang tokoh karakter yang dimainkan, di mana setiap tokoh memiliki kemampuan yang berbeda dalam tingkat akurasi, refleks, dan lainnya. Permainan ini bisa dibidang *multiplayer* dapat melibatkan banyak orang dan biasanya permainan ini mengambil setting peperangan dengan senjata-senjata militer. Contoh permainan jenis ini antara lain CounterStrike, Call of Duty, PointBlank, Quake, Blood, Unreal.
- b. *Massively Multiplayer Online Real-time strategy games* (MMORTS)

Game jenis ini menekankan kepada kehebatan strategi pemainnya. Permainan ini memiliki ciri khas dimana pemain harus mengatur strategi permainan. Dalam RTS, tema permainan bisa berupa sejarah (misalnya seri Age of Empires), fantasi (misalnya Warcraft), dan fiksi ilmiah (misalnya Star Wars).
- c. *Massively Multiplayer Online Role-playing games* (MMORPG)

Game jenis ini biasanya memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama. RPG biasanya lebih mengarah ke kolaborasi sosial daripada kompetisi. Pada umumnya dalam RPG, para pemain bergabung dalam satu kelompok. Contoh dari genre permainan ini Ragnarok Online, The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar, Final Fantasy, Dota.

⁵⁶ Rischa Pramudia Trisnani dan Silva Yula Wardani, *Stop...h.4*

⁵⁷ Rischa Pramudia Trisnani dan Silva Yula Wardani, *Stop...h.4*

⁵⁸ Diego Armando Amos Sihotang, *Pengaruh Game Online Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Di Smp Swasta Dharma Wanita Pertiwi Kecamatan Medan Selayang*, Skripsi Thesis, Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Quality, Medan, (2021), h.7-10

d. *Cross-platform Online Play*

Jenis ini dapat dimainkan secara online dengan perangkat yang berbeda. Saat ini mesin permainan konsol (console games) mulai berkembang menjadi seperti komputer yang dilengkapi dengan jaringan sumber terbuka (open sourcenetworks), seperti Dreamcast, PlayStation 2, dan Xbox yang memiliki fungsi online. misalnya Need for Speed Underground, yang dapat dimainkan secara online dari PC maupun Xbox 360.

e. *Massively Multiplayer Online Browser Game*

Game jenis ini dimainkan pada browser seperti Mozilla Firefox, Opera, atau Internet Explorer. Game sederhana dengan pemain tunggal dapat dimainkan dengan browser melalui HTML dan teknologi scripting HTML (Java Script, ASP, PHP, MySQL).

f. *Simulation Games*

Game jenis ini bertujuan untuk memberi pengalaman melalui simulasi. Ada beberapa jenis permainan simulasi, di antaranya *life-simulation games*, *construction and management simulation games*, dan *vehiclesimulation*. Pada *life simulation games*, pemain bertanggung jawab atas sebuah tokoh atau karakter dan memenuhi kebutuhan tokoh selayaknya kehidupan nyata, namun dalam ranah *virtual*.

g. *Massively multiplayer online games (MMOG)*

Pemain bermain dalam dunia yang skalanya besar (>100 pemain), di mana setiap pemain dapat berinteraksi langsung seperti halnya dunia nyata. MMOG muncul seiring dengan perkembangan akses internet broadband di negara maju, sehingga memungkinkan ratusan, bahkan ribuan pemain untuk bermain bersama-sama.

3. Dampak Positif dan Negatif Game Online

Game online memiliki beberapa dampak jika dimainkan, beberapa dampak memiliki efek negatif maupun positif, adapun beberapa dampak game online antara lain;

a. Dampak Negatif

1) Membuang-buang Waktu

Rani, dkk menyatakan bahwa kecanduan game online terutama game mobile legend dapat mengakibatkan perilaku buruk yaitu membuang-buang ekonomi dengan cuma-cuma dan membuang-buang waktu. Remaja tidak ingat akan waktu yang dihabiskannya untuk bermain game online karena terlalu asyik bermain, dan tak acuh akan keadaan. Sering terjadi juga seperti remaja ketika dipanggil tidak

menoleh dan tidak merespon karena sikap atau perilakunya yang tak acuh dengan keadaan.⁵⁹

2) Rendahnya Keterampilan Sosial

Menurut Vera & Netrawati adiksi game online mengakibatkan seseorang tidak dapat mengembangkan keterampilan dan kemampuan dalam berhubungan dengan orang lain, yang akibatnya interaksi dan hubungan sosial mereka dengan saudara atau keluarga, rekan, dan orang disekelilingnya menjadi kurang atau tidak baik.⁶⁰

3) Prestasi atau Nilai Pelajaran Menurun

Menurut Kurniawan, semakin tingginya kecondongan mahasiswa untuk melakukan perilaku prokrastinasi akademik adalah awal dari semakin tingginya intensitas mahasiswa dalam bermain game online. Prokrastinasi adalah suatu bentuk kegiatan menunda-nunda pekerjaan atau tugas hingga batas akhir penyerahan tugas yang akhirnya menjadi kebiasaan.⁶¹

4) Kesehatan Menurun

Game juga dapat memiliki efek kesehatan yang merugikan bagi beberapa anak, termasuk obesitas, kejang, gangguan postural, dan gangguan otot dan rangka, seperti tendonitis, kompresi saraf, carpaltunnelsyndrome⁶²

5) Memicu Perilaku Kekerasan

Game yang berlatar belakang atau kontennya bersifat kekerasan memicu anak-anak untuk meningkatkan pikiran agresif, perasaan, dan perilaku, dan penurunan prososial membantu. Pengaruh game kekerasan terhadap anak-anak ini diperparah oleh sifat dari permainan interaktif. Dalam banyak permainan, anak-anak dihargai karena lebih keras. Anak mengendalikan kekerasan di mata pengalaman sendiri (membunuh, menendang, menusuk dan menembak).⁶³

⁵⁹ Rani, dkk, "Dampak Game Online Mobile Legends: Bang Bang terhadap Mahasiswa", *Jurnal Perspektif*, Vol 7, No 1 (2018), h.10

⁶⁰ Nora Astrina Vera dan Netrawati, "Addicted To Online Games Among Teenagers And Their Implication for Counseling Service", *Jurnal Neo Konseling*, Vol. 1 No. 4, (2019), h.2

⁶¹ Drajat Edy Kurniawan, "Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta", *Jurnal Konseling Gusjigang*, Vol. 3 No. 1 (Januari-Juni 2017), h.39

⁶² Rischa Pramudia Trisnani dan Silva Yula Wardani, *Stop....*h.30

⁶³ Rischa Pramudia Trisnani dan Silva Yula Wardani, *Stop....*h.30

b. Dampak Positif

Adapun dampak positif bermain game online menurut Krista Surbakti⁶⁴ antara lain;

1) Menambah Konsentrasi

Dr. Jo Bryce Kepala peneliti suatu universitas di Inggris menemukan bahwa gamers sejati mempunyai daya konsentrasi tinggi yang memungkinkan mereka mampu menyelesaikan beberapa tugas.

2) Meningkatkan ketajaman mata

Penelitian di Rochester University mengungkapkan bahwa anak-anak yang memainkan game action secara teratur mempunyai ketajaman mata yang lebih cepat dari mereka yang tidak bermain game.

3) Meningkatkan kemampuan Bahasa Inggris

Riset di Indonesia membuktikan bahwa pria yang mahir berbahasa Inggris di sekolah atau universitas tanpa kursus adalah mereka yang bermain game.

4) Meningkatkan kinerja otak

Bermain game yang tidak berlebihan dapat meningkatkan kinerja otak bahkan memiliki kapasitas jenuh yang lebih sedikit dibanding belajar dan membaca buku.

5) Meningkatkan kecepatan mengetik

Kebanyakan game online mengharuskan pemain mengetik ketika sedang berkomunikasi dengan lawan bicara, sehingga hal ini secara tidak langsung akan membiasakan pemain dalam mengetik,

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa dari permainan game online memiliki dampak positif dan negatif, dengan bermain game dapat melatih pemain dalam berkonsentrasi, dan melatih berbahasa Inggris dengan sesama, pemain game online. Namun game juga dapat menjadi kegiatan membuang-buang waktu, menurunkan kegiatan belajar, hingga mempengaruhi kesehatan.

C. Bermain

1. Pengertian Bermain

Secara bahasa bermain dapat diartikan dengan melakukan sesuatu untuk bersenang-senang.⁶⁵ Adapun pengertian bermain menurut Mulyadi, secara umum sering dikaitkan dengan kegiatan

⁶⁴ Krista Surbakti, Pengaruh Game Online Terhadap Remaja, *Jurnal Curere*, Vol 1, No 1 (2017), h.34-35

⁶⁵ *Kamus Besar Bahasa Indonesia Daring*, lihat di <https://kbbi.kemdikbud.go.id/>. Diakses pada 10 Maret 2022

anak-anak yang dilakukan secara spontan. Terdapat lima pengertian bermain.⁶⁶

- a. Sesuatu yang menyenangkan dan memiliki nilai intrinsik pada anak.
- b. Tidak memiliki tujuan ekstrinsik, motivasinya lebih bersifat intrinsik.
- c. Bersifat spontan dan sukarela, tidak ada unsur keterpaksaan dan bebas dipilih oleh anak.
- d. Melibatkan peran aktif keikutsertaan anak.
- e. Memiliki hubungan sistematis yang khusus dengan sesuatu yang bukan bermain, seperti kreativitas, pemecahan masalah, belajar bahasa, perkembangan sosial dan sebagainya.

Menurut Hurlock dalam bukunya *Bermain adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa pertimbangan hasil akhir. Bermain dilakukan secara sukarela dan tidak ada unsur paksaan atau tekanan dari luar atau kewajiban. Piaget menjelaskan bahwa bermain terdiri atas tanggapan yang diulang sekedar untuk kesenangan fungsional.*⁶⁷

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa bermain adalah Kegiatan pura-pura yang dilakukan dengan atau tanpa menggunakan alat demi kesenangan sehingga anak dapat memproyeksikan harapan-harapan maupun konflik pribadi.

2. Usia Ideal Bermain

Dalam bermain tidak terdapat usia ideal bagi seseorang untuk bermain, karena bermain memiliki tujuan bersenang-senang maupun Menghilangkan beban pikiran, sehingga baik anak-anak maupun orang dewasa membutuhkan bermain dengan tujuan dan cara yang berbeda-beda, namun jika ditinjau usia bermain berdasarkan jenisnya Candra Wahyuni memberikan penjelasan sebagai berikut⁶⁸. antara lain;

a. Anak usia bayi

Permainan ini dibagi menjadi usia 0 - 3 bulan, 4 - 6 bulan, 7 - 9 bulan. Karakteristik permainan sense of pleasure play

⁶⁶Pupung Puspa Ardini dan Anik Lestarinigrum, *Bermain dan Permainan anak usia dini*, (Nganjuk, Adjie Media Nusantara, 2018). h.4

⁶⁷ Rische Pramudia Trisnani dan Silva Yula Wardani, *Stop....* h.2 lihat juga di Hurlock, Elizabeth. *Psikologi Perkembangan. Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Terjemahan. Jakarta: Erlangga, 1995). h.330

⁶⁸ Candra Wahyuni, *Panduan Lengkap Tumbuh Kembang Anak Usia 0 - 5 Tahun*, (Kediri, Strada Press, 2018), h.30-31

0 - 3 bulan : mainan gantung warna terang dan musik yang menarik

4 - 6 bulan : mainan yg mudah dipegang dan terang, memanggil namanya

7 - 9 bulan : mencoret kertas, boneka dll

- b. Anak usia toddler (1 - 3 tahun) Jenis permainan : solitary play dan parallel play.

Anak usia 1 - 2 tahun sering melakukan permainan sendiri

Anak usia 2 - 3 tahun akan secara paralel dapat berkomunikasi walau belum begitu jelas dan lancar. Jenis : boneka, kerta api, alat memasak, pasir, lilin warna-warni

- c. Anak usia prasekolah (3 - 6 tahun)

Kemampuan motorik kasar dan halus lbh matang daripada usia toddler Jenis permainan yang sesuai adalah associative play, dramatic play dan skill play. Anak akan melakukan permainan bersama temannya dengan komunikasi yang sesuai dengan kemampuan temannya

- d. Anak usia sekolah (6 - 12 tahun)

Kemampuan sosial semakin meningkat. Mereka lebih mampu bekerjasama dengan teman sepermainannya. Pergaulan dengan teman menjadi tempat belajar mengenal norma baik atau buruk. Sehingga permainan usia ini, untuk meningkatkan ketrampilan fisik dan intelektualnya tetapi juga megembangkan sensitivitasnya untuk terlibat dalam kelompok dan bekerjasama.

- e. Anak usia remaja (13 - 18 tahun)

Anak remaja merupakan fase peralihan yaitu di satu sisi meninggalkan masa kanak-kanak dan sisi lain memasuki usia dewasa dan bertindak sebagai individu. Permainan konstruktif : olahraga basket, karangtaruna, remaja masjid dll

Jika dilihat dari penjelasan di atas seorang anak dari ia bayi hingga ia berusia 18 tahun memiliki kebutuhan terhadap bermain yang berbeda-beda, yang dapat mempengaruhi tumbuh kembang anak. Bermain dapat memberikan kemampuan seorang anak baik pengetahuan dan cara berpikir anak dalam menghadapi tantangan dalam bermain, hal tersebut dapat diartikan bermain sangat penting bagi seorang anak dalam tahap pertumbuhan dan perkembangannya.

3. Tujuan dan Manfaat Bermain

Bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan baik itu anak-anak maupun orang dewasa, namun perlu diketahui bahwa sebenarnya bermain tidak hanya untuk membuang-buang waktu saja, karena kegiatan bermain ini mempunyai Beberapa tujuan,

yaitu Agar anak dapat mengeluarkan semua perasaan negatif, seperti pengalaman yang tidak menyenangkan/traumatik dan harapan-harapan yang tidak terwujud melalui bermain dalam realita sehingga timbul perasaan senang dan lega. Hal ini merupakan tujuan dasar seorang anak bermain, karena anak belum memiliki tujuan yang lebih mendasar lain selain untuk memperoleh kesenangan.⁶⁹

Bermain itu penting bagi anak, karena bermain merupakan bagian sangat penting dari proses tumbuh kembang anak. Melalui kegiatan bermain anak akan belajar berbagai hal tentang kehidupan sehari-hari. anak akan mendapatkan pengalaman yang berkaitan dengan lingkungannya, baik lingkungan sosial budaya, lingkungan sosial ekonomi maupun lingkungan fisik atau alam yang sangat berguna untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berpikir, bersikap, bergaul, berkarya dan sebagainya. Dalam permainan anak mencurahkan perhatian perasaan dan pikiran pada proses bermain. serta sifat dan bentuk alat permainnya. Dengan demikian anak-anak akan belajar mengenai dan menjajaki lingkungannya.

Menurut Khobir Ada beberapa manfaat bermain bagi anak antara lain⁷⁰:

- a. Bermain yang melibatkan fisik seperti berlari, melompat dan menendang bermanfaat untuk menguatkan dan menterampilkan anggota badan anak.
- b. Bermain yang melibatkan indera atau pikiran seperti menggunakan alat-alat bermain yang mengeluarkan perasaan seperti menggambar dan bermain musik atau mendengarkan aba-aba memberikan peluang pada anak untuk belajar tentang pengertian baru, sifat-sifat dan bentuk barang tertentu.
- c. Bermain balok-balok mainan, membentuk lilin atau tanah liat, menggambar dan sebagainya, dapat mendorong kreativitas anak.
- d. Bermain dapat membantu mengembangkan kepribadian seperti bertanggungjawab, bekerjasama, mematuhi peraturan dan sebagainya.
- e. Bermain dapat membantu anak mengenal dirinya dengan baik yang berkaitan dengan kelemahan dan kekurangannya, maupun kelebihanannya.
- f. Bermain dapat digunakan sebagai penyalur keinginan dan kebutuhan anak yang tidak terpenuhi.

⁶⁹Pupung Puspa Ardini dan Anik Lestarinigrum, *Bermain dan Permainan anak usia dini*, (Nganjuk, Adjie Media Nusantara, 2018). h.4

⁷⁰Pupung Puspa Ardini dan Anik Lestarinigrum, *Bermain....* h.11

- g. Bermain bersama anggota keluarga dapat mengakrabkan hubungan antara anak dengan anggota keluarga lain.

Bermain merupakan istilah yang digunakan secara bebas sehingga makna esensinya menjadi hilang. Artinya dalam setiap kegiatan bermain dilakukan untuk kesenangan tanpa memperhatikan hasil akhirnya. Bermain dilakukan secara sukarela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar atau kewajiban. Pada setiap anak, terutama anak usia dini bermain itu adalah belajar. Memang dunia anak adalah bermain.

D. Curahan Hati

1. Pengertian Curahan Hati

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, curahan hati merupakan menceritakan sesuatu yang bersifat pribadi kepada orang terdekat seperti orang tua, teman, dan sebagainya.⁷¹ Curahan hati merupakan salah satu fungsi dari *self-disclosure* yang mana keduanya memiliki makna yang sama seperti yang diungkapkan oleh Johnson bahwa *self-disclosure* merupakan sebuah kegiatan mengungkapkan kepada orang lain tentang perasaan kita terhadap sesuatu yang telah dikatakan yakni perasaan kita terhadap kejadian.⁷²

Dari definisi di atas dapat dipahami bahwa curahan hati merupakan suatu kegiatan yang menceritakan atau mengungkapkan perasaan terhadap sesuatu seperti kejadian yang dilakukan dua orang atau lebih.

2. Faktor mempengaruhi Curahan Hati

Seperti yang kita ketahui bahwa Curahan hati memiliki makna yang sama dengan *self-disclosure*, dimana keduanya mengungkapkan perasaan dari suatu kejadian. Devito menjelaskan bahwa, ada beberapa faktor yang mempengaruhi *self-disclosure*⁷³ yaitu:

a. Kepribadian

Orang yang pandai bergaul (*sociable*) dan ekstrovert melakukan pengungkapan diri lebih banyak daripada mereka yang kurang pandai bergaul dan introvert.

⁷¹Kamus Besar Bahasa Indonesia Daring, lihat di <https://kbbi.kemdikbud.go.id/>. Diakses pada 10 Maret 2022

⁷² Pinta Sri Yuliani Ginting, *Gambaran Regulasi Emosi Pada Dewasa Awal Yang Melakukan Curahan Hati Di Media Sosial*, Skripsi Tesis, fakultas psikologi dan universitas Sumatera Utara, Sumatera Utara, 2018), h.28

⁷³ Tamara Priskila Yawan, *Hubungan Antara Kecenderungan Ekstraversi Dengan SelfDisclosure Melalui Instagram*. Skripsi thesis, Universitas Mercu Buana Yogyakarta, 2018), h.18-19

- b. Efek diadik
Keterbukaan diri yang dilakukan seseorang mendorong individu lain yang menjadi lawan komunikasi untuk membuka diri.
 - c. Besaran kelompok
Selfdisclosure lebih besar kemungkinannya terjadi dengan ukuran kelompok kecil, misalnya dalam komunikasi antar pribadi atau komunikasi kelompok kecil.
 - d. Topik bahasan
Pada awalnya seseorang akan membicarakan hal-hal yang umum. Makin akrab maka akan makin mendalam topik pembicaraannya.
 - e. Valensi
Nilai (kualitas positif dan negatif) pengungkapan diri juga berpengaruh secara signifikan. Pengungkapan diri positif lebih disukai daripada pengungkapan diri yang negatif.
3. Dampak Positif dan Negatif Curahan Hati
- Curhatan hati merupakan salah satu bentuk dari Self-disclosure yang mana sebagai bentuk komunikasi yang penting dalam perkembangan suatu hubungan memiliki banyak keuntungan. Beberapa keuntungan/ dampak positif yang diperoleh dengan melakukan self-disclosure menurut DeVito antar lain⁷⁴;
- a. *Knowledge of self* (mengetahui diri sendiri)
Dengan self-disclosure, seseorang memperoleh sebuah perspektif baru mengenai dirinya sendiri, pemahaman yang lebih mendalam mengenai perilakunya.
 - b. *Ability to cope* (kemampuan mengatasi Masalah)
Dengan self-disclosure seseorang merasa lebih mendapatkan kekuatan daripada penolakan. Mereka yang telah melakukan self-disclosure merasa lebih dapat menerima diri mereka, dan dapat mengembangkan respon-respon positif bagi diri mereka sendiri.
 - c. *Energy release* (Pelepasan Energi)
Menyimpan rahasia dalam diri dan tidak mengatakan siapa diri pada orang lain membutuhkan energi yang besar jumlahnya, dan hanya mengakibatkan orang tersebut kekurangan energi untuk hal lain.
 - d. *Communication effectiveness* (Efektivitas Komunikasi)
Self-disclosure juga membantu dalam meningkatkan efisiensi dalam berkomunikasi. Mereka yang telah mengenal seseorang dengan baik akan lebih mengerti pesan yang

⁷⁴ Pinta Sri Yuliani Ginting, *Gambaran* h.29

disampaikan oleh orang tersebut. Hal ini memungkinkan untuk dapat lebih mengerti dan mengetahui kapan seseorang itu serius atau cuma bercanda, dan sebagainya.

e. *Meaningful of relationship*(Arti dari hubungan)

Self-disclosure penting jika dua orang sedang membina suatu bemaena (*meaningfulrelationships*). Tanpa *self-disclosure* hubungan yang berarti tidak akan mungkin untuk dikembangkan. Dengan *self-disclosure*, seseorang didorong untuk mengatakan kepada teman-temannya bahwa orang tersebut mempercayai mereka dan peduli pada hubungan yang mereka miliki sehingga mau menunjukkan dirinya kepada mereka.

f. *Psychological health*(Kesehatan psikologis)

Selfdisclosure akan melindungi tubuh dari stress yang merusak. Sebagai contoh wanita yang menderita trauma seksual mengalami berbagai variasi dari penyakit misalnya sakit kepala ataupun bermasalah dengan perutnya.Wanita yang hanya menyimpan pengalaman ini sendiri dan tidak menceritakannya pada orang lain akan lebih menderita gangguan-gangguan tersebut daripada wanita yang menceritakan trauma tersebut kepada oranglain.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa *self-disclosure* merupakan suatu hal yang penting untuk dilakukan karena dapat membantu meringankan masalah yang dihadapi seseorang. Akan tetapi, *self-disclosure* juga memiliki keuntungan dan kelemahan.

DeVito mengatakan, selain memiliki dampak positif curhatan hati juga memiliki kelemahan. Curhatan hati atau *self-disclosure* dapat menghasilkan dampak yang tidak menyenangkan. Beberapa dampak negatif dari *self-disclosure* adalah;⁷⁵

a. *Personal andsocial rejection*(Penolakan pribadi dan sosial)

Umumnya *self-disclosure* hanya akan dilakukan pada orang yang dirasa akan mendukung dirinya. Akan tetapi, hal ini tidak dapat dipastikan bahwa orang yang dianggap pasti akan mendukung, bisa saja menolak dan menjauh setelah *self-disclosure* dilakukan.

b. *Material loss*(Kerugian materi)

Tidak jarang *self-disclosure* menyebabkan seseorang akan kehilangan materi dengan berbagai cara. Contohnya karyawan yang mengaku menggunakan narkoba atau mencuri sesuatu akan mendapatkan pemecatan dan tindakan kriminal sebagai

⁷⁵ Pinta Sri Yuliani Ginting, *Gambaran....* h.32

hasilnya. *Self-disclosure* yang berisi informasi negatif umumnya akan menimbulkan dampak negatif pula.

c. *Intrapersonal difficulties* (Kesulitan intrapersonal)

Ketika reaksi dari hasil *self-disclosure* yang dilakukan tidak seperti apa yang diperkirakan, maka kesulitan hubungan intrapersonal bisa saja terjadi. Seperti ketika seseorang mengharapkan dukungan, namun yang diterima ternyata adalah penolakan, ketika seseorang membutuhkan pelukan, yang didapat adalah usiran.

E. *Sadd al-Zari'ah*

1. Pengertian *Sadd al-Zari'ah*

Kata *sadd al-zari'ah* (سد الذريعة) merupakan bentuk frase (*idhafah*) yang terdiri dari dua kata, yaitu *sadd* (سَدُّ) dan *al-zari'ah* (الذريعة). Secara etimologis, kata *sadd* (سَدُّ) merupakan kata benda abstrak (*mashdar*) yang berarti menutup sesuatu yang cacat atau rusak dan menimbun lobang. Sedangkan *al-zari'ah* (الذريعة) merupakan kata benda (*isim*) bentuk tunggal yang berarti jalan, sarana (*wasilah*) dan sebab terjadinya sesuatu. Bentuk jamak dari *al-zari'ah* (الذريعة) adalah *al-zara'i* (الذرائع). Karena itulah, dalam beberapa kitab usul fikih, istilah yang digunakan adalah *sadd al-zara'i*⁷⁶.

Secara bahasa *sadd al-zari'ah* berarti melarang jalan yang menuju kepada sesuatu. Para ulama mendefinisikannya *Sadd al-Zari'ah* dengan mencegah sesuatu yang menjadi jalan kerusakan, atau menyumbat jalan yang dapat menyampaikan seseorang pada kerusakan. Jika ada suatu perbuatan baik tetapi dapat mengakibatkan terjadinya kerusakan, maka menurut metode ini perbuatan tersebut harus dicegah atau dilarang⁷⁷.

Adapun menurut istilah Imam Al-Syatibi mendefinisikan *sadd al-zari'ah* dengan:

التَّوَسُّلُ بِمَا هُوَ مَصْلَحَةٌ إِلَى مَفْسَدَةٍ

Melakukan suatu pekerjaan yang semula mengandung kemaslahatan untuk menuju kepada suatu kemafsadatan.⁷⁸

⁷⁶ Muhammad Bin Mukarrom Bin Manzhur Al Afriqi Al Mishri, *Lisan Al Arab*, (Beirut: Dar Shadir,Tt), Jus 3 h. 132. Lihat Juga, Misranetti, "Sadd Al-Zari'ah Sebagai Suatu Hukum Metode Istinbat Hukum Islam", *Jurnal An-Nahl*, No.05. Vol.09 (Juni,2017), h.52

⁷⁷ Ali Sodiqin, *Fiqh Ushul Fiqh Sejarah, Metodologi Dan Implementasinya Di Indonesia*, (Yogyakarta: beranda, 2012), h.97.

⁷⁸ Al-Syatibi, Abu Ishaq Ibrahim bin Musa al-Luhamyal-Garnathiyal-Malikiy. *Al-MuwafaqatfiUshulal-Syariah, Jilid I-II*; (Beirut: Dar al-Kutub al-Ilmiyah, 2009). Seperti dikutip oleh, Misbahuddin, *Ushul Fiqhi*, (Makasar: Alauddin University, 2013), h.207.

Maksud dari definisi di atas adalah seseorang bisa saja melakukan pekerjaan atau perbuatan yang dibolehkan karena mengandung kemaslahatan didalamnya, namun tujuan atau akhir yang ia capai bisa saja berakhir pada suatu kemafsadatan atau kemudharatan.

Adapun Abdul Wahab khallaf mendefinisikan *sadd al-zari'ah* sebagai berikut:

الدَّرِيْعَةُ فِي اللُّغَةِ هِيَ الْوَسِيلَةُ الَّتِي يُتَوَصَّلُ بِهَا إِلَى الشَّيْءِ. وَسَدُّ الدَّرَائِعِ مَعْنَاهُ عِنْدَ الصُّوْلِيِّ هُوَ
مَنْعُ كُلِّ مَا يُتَوَصَّلُ بِهَا إِلَى الشَّيْءِ الْمَمْنُوعِ عَالِمُ شَيْءٍ لِيَمْلِكَ عَلَيْهِ مَفْسَدَةٌ أَوْ مُضَرٌّ

Zari,ah dalam bahasa yaitu perantara yang dapat mengantarkan kepada sesuatu. Dan *sadd al-zari,ah* maknanya menurut para ahli ushul yaitu menahan (menghalangi) segala hal yang dapat menyampaikan kepada sesuatu yang terlarang yang mencakup atas kerusakan dan bahaya.⁷⁹

Para ahli ushul mendefinisikan *sadd al-zari'ah* sebagai berikut:

حَسْمٌ مَادَّةٍ وَسَائِلِ الْفَسَادِ دَفْعًا لَهُ أَوْ سَدُّ الطَّرِيقِ الَّتِي تُوصِلُ الْمَرْءَ إِلَى
الْفَسَادِ

Mencegah sesuatu yang menjadi perantara pada kerusakan. Baik untuk menolak kerusakan itu sendiri ataupun untuk menyumbat sarana yang dapat menyampaikan seseorang pada kerusakan.⁸⁰

Dari beberapa definisi di atas dapat dipahami bahwa *sadd al-zari'ah* merupakan suatu hukum untuk menahan, menyumbat ataupun menghalangi seseorang agar tidak melakukan perbuatan yang dapat menimbulkan kemafsadatan atau kerusakan.

2. Sumber Hukum *Sadd al-Zari'ah*

Para ulama yang mendukung *sadd al-zari'ah* sebagai *hujjah syar'iyah* argument mereka beradasrkan ayat-ayat Al-Qur'an dan juga Sunnah Rasulullah saw, sebagai berikut:

1. Alquran

وَلَا تَسُبُّوا الَّذِينَ يَدْعُونَ مِنْ دُونِ اللَّهِ فَيَسُبُّوا اللَّهَ عَدْوًا بِغَيْرِ عِلْمٍ

⁷⁹ Abdul Wahab Khallaf, *Ilmu Ushulal-Fiqh*, (Mesir: Maktabahal-Dakwah al-Islamiyah-Sababal-Azhar, tt). Seperti dikutip oleh Agus Siswanto, *Ushul Fiqih Metode Ijtihad Hukum Islam* (Yogyakarta, Magnum Pustaka Utama, 2019). h.186

⁸⁰Rohidin, *Pengantar Hukum Islam Dari Semenanjung Arab Sampai Indonesia*, (Yogyakarta, Lintang Rasi Aksara Books, 2016). h.124

Dan janganlah kamu memaki sembah-sembahan yang mereka yang mereka sembah selain Allah SWT, karena mereka akan memaki Allah SWT dengan melampaui batas tanpa dasar pengetahuan. (QS. Al-An'am (6): 108).

Sesembahan seperti berhala merupakan suatu yang dibenci Allah SWT. Namun jika seorang muslim mencaci berhala hal tersebut dapat mengakibatkan orang-orang musyrik membalas cacian kepada Allah SWT secara melampaui batas. Ayat tersebut dapat dipahami bahwa mencaci sembah-sembahan orang musyrik dapat mengakibatkan mereka juga mencaci Allah SWT. Sehingga seorang muslim dilarang mencaci sembah-sembahan tersebut yang mana lebih utama agar mereka tidak mencaci Allah SWT. Hal tersebut bisa diartikan sebagai *sadd al-zari'ah*.

يٰۤاَيُّهَا الَّذِيْنَ ءَامَنُوْا لَا تَقُوْلُوْا رَاعِنَا وَقُوْلُوْا اَنْظُرْنَا وَاَسْمَعُوْا
وَلِلْكَافِرِيْنَ عَذَابٌ اَلِيْمٌ

Hai orang-orang yang beriman, janganlah kamu berkata: *Ra'ina* tetapi katakanlah *undhurna* dan dengarkanlah. (QS. Al-Baqarah: 104).

Ra'ina berarti "Peliharalah dan jagalah kami, maupun Perhatikanlah kami" kata Tersebut ditunjukkan kepada Rasulullah dan dimanfaatkan oleh orang-orang Yahudi untuk berolok-olok Nabi SAW, karena kata tersebut menyerupai kata "*raunah*", yang berarti bebal dan sangat bodoh. Itulah sebabnya Tuhan menyuruh supaya sahabat-sahabat menukar perkataan "*Ra'ina*" dengan "*Undhurna*" yang juga sama artinya dengan *ra'ina*. Dari keterangan tersebut Muslim dilarang untuk berkata dengan *ra'ina* sebagai suatu *sadd al-zari'ah*.

وَلَا يَضْرِبْنَ بِاَرْجُلِهِنَّ لِيُعْلَمَ مَا يُخْفِيْنَ مِنْ زِيْنَتِهِنَّ ۗ وَتُوْبُوْا اِلَى اللّٰهِ
جَمِيْعًا اِنَّهُ الْمُوْمِنُوْنَ لَعَلَّكُمْ تَفْلِحُوْنَ

Dan janganlah mereka memukulkan kakinyua agar diketahui perhiasan yang mereka sembunyikan. Dan bertaubatlah kamu sekalian kepada Allah, hai orang-orang yang beriman supaya kamu beruntung. (QS al-Nur: 31)

Ayat di atas dapat diartikan bahwa seseorang wanita dilarang untuk menampakkan perhiasannya untuk menarik lawan

jenisnya karena hal tersebut dapat mengakibatkan sesuatu yang dilarang oleh agama, maka dari ayat tersebut timbul larangan yaitu *sadd al-zari'ah*.

2. Sunnah

حَدَّثَنِي مُحَمَّدُ بْنُ الْمُثَنَّى حَدَّثَنَا ابْنُ أَبِي عَدِيٍّ عَنْ ابْنِ عَوْنٍ عَنِ الشَّعْبِيِّ
 سَمِعْتُ النُّعْمَانَ بْنَ بَشِيرٍ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ سَمِعْتُ النَّبِيَّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ
 وَحَدَّثَنَا عَلِيُّ بْنُ عَبْدِ اللَّهِ حَدَّثَنَا ابْنُ عُيَيْنَةَ حَدَّثَنَا أَبُو فَرَوَةَ عَنِ الشَّعْبِيِّ
 قَالَ سَمِعْتُ النُّعْمَانَ بْنَ بَشِيرٍ قَالَ سَمِعْتُ النَّبِيَّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ وَ
 حَدَّثَنَا عَبْدُ اللَّهِ بْنُ مُحَمَّدٍ حَدَّثَنَا ابْنُ عُيَيْنَةَ عَنْ أَبِي فَرَوَةَ سَمِعْتُ الشَّعْبِيَّ
 سَمِعْتُ النُّعْمَانَ بْنَ بَشِيرٍ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُمَا عَنِ النَّبِيِّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ
 حَدَّثَنَا مُحَمَّدُ بْنُ كَثِيرٍ أَخْبَرَنَا سُفْيَانُ عَنْ أَبِي فَرَوَةَ عَنِ الشَّعْبِيِّ عَنِ النُّعْمَانِ
 بْنِ بَشِيرٍ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ قَالَ قَالَ النَّبِيُّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ الْحَلَالُ بَيْنَ
 وَالْحَرَامِ بَيْنٌ وَبَيْنَهُمَا أُمُورٌ مُشْتَبِهَةٌ فَمَنْ تَرَكَ مَا شَبَّهَ عَلَيْهِ مِنَ الْإِثْمِ كَانَ
 لِمَا اسْتَبَانَ أَثَرَكَ وَمَنْ اجْتَرَأَ عَلَى مَا يَشْكُ فِيهِ مِنَ الْإِثْمِ أَوْشَكَ أَنْ يُوَاقِعَ
 مَا اسْتَبَانَ وَالْمَعَاصِي حَمَى اللَّهُ مَنْ يَرْتَعِ حَوْلَ الْحِمَى يُوشِكُ أَنْ يُوَاقِعَهُ

Telah menceritakan kepada kami Muhammad bin Al Mutsanna telah menceritakan kepada kami Ibnu Abu 'Adiy dari Ibnu 'Aun dari Asy-Sa'biy aku mendengar An-Nu'man bin Basyirradliallahu 'anhuma aku mendengar Nabi shallallahu 'alaihi wasallam. Dan diriwayatkan pula, telah menceritakan kepada kami 'Ali bin 'Abdullah telah menceritakan kepada kami Ibnu 'Uyainah telah menceritakan kepada kami Abu Farwah dari Asy-Sa'biy berkata, aku mendengar An-Nu'man bin Basyir telah menceritakan kepada kami berkata, aku mendengar Nabi shallallahu 'alaihi wasallam. Dan diriwayatkan pula 'Abdullah bin Muhammad dari Ibnu 'Uyainah dari Abu Farwah aku mendengar Asy-Sa'biy aku mendengar An-Nu'man bin Basyirradliallahu 'anhuma dari Nabi shallallahu 'alaihi wasallam. Telah menceritakan kepada kami Muhammad bin Katsir telah mengabarkan kepada kami Sufyan dari Abu Farwah dari Asy-Sa'biy dari An-Nu'man bin Basyirradliallahu 'anhu berkata, telah bersabda Nabi

shallallahu 'alaihi wasallam: "Yang halal sudah jelas dan yang haram juga sudah jelas. Namun diantara keduanya ada perkara yang syubhat (samar). Maka barangsiapa yang meninggalkan perkara yang samar karena khawatir mendapat dosa, berarti dia telah meninggalkan perkara yang jelas keharamannya dan siapa yang banyak berdekatan dengan perkara samar maka dikhawatirkan dia akan jatuh pada perbuatan yang haram tersebut. Maksiat adalah larangan-larangan Allah. Maka siapa yang berada di dekat larangan Allah itu dikhawatirkan dia akan jatuh pada larangan tersebut".⁸¹

Hadits di atas menunjukkan tentang *sadd al-zari'ah*, yakni mengenai meninggalkan perbuatan yang samar hukumnya. Karena ia khawatir akan dosa daripada perbuatan tersebut sehingga lebih baik untuk meninggalkannya.

3. Kaidah Fiqh

Dalam kaidah fiqh terdapat kaidah yang dapat dijadikan dasar penggunaan *sadd al-zari'ah* diantaranya:

دَرْءُ الْمَفَاسِدِ أَوْلَىٰ مِنْ جَلْبِ الْمَصْلِحِ

Menolak kemafsadatan lebih didahulukan daripada meraih kemaslahatan.⁸²

إِذَا اجْتَمَعَ الْحَالُ وَالْحُرْمَةُ مَعْلَبًا الْحَرَامِ

Apabilaberbaur yang haram dengan yang halal, maka yang haram mengalahkanyang halal.⁸³

وَمَا أَدَّىٰ إِلَى الْحَرَامِ فَهُوَ حَرَامٌ

Apa saja yang dapat terlaksananya perbuatan haram, maka itu juga haram.⁸⁴

Ketiga kaidahdi atas menjelaskan bahwa jika sebuah perbuatan terkandung atau menimbulkankemafsadatan atau kemudharatandidalamnya maka didahulukan ditolak atau dilarang daripada menerimanya untuk kemaslahatan. Sehingga segala sesuatu yang mengandung keburukan harus dihindari, hal

⁸¹ Hadits Shahih Al-Bukhari, *Kitab Jual beli*, No. 1910. Lihat di software Ensiklopedi Hadits Kitab 9 Imam (Saltanera, 2015).

⁸²Duski Ibrahim, *Al-Qawa'id Al-Fiqhiyah (Kaidah-Kaidah Fiqih)*, (Palembang, CV Amanah, 2019), h.84

⁸³Hifdhotul Munawaroh, "Sadd Al- Dzari'at Dan Aplikasinya Pada Permasalahan Fiqih Kontemporer", *Jurnal Ijtihad*, Vol. 12 No. 1, (Juni, 2018), h.69

⁸⁴ Fathurrahman Azhari, *Qawaid Fiqhiyyah Muamalah*, (Banjarmasin, Lembaga Pemberdayaan Kualitas Ummat Banjarmasin, 2015), h.16

tersebutlah yang menjadi dasar penerapan *sadd al-zari'ah* dalam menetapkan hukum.

3. Kedudukan *Sadd al-Zari'ah* Menurut Empat Madzhab

Mengenai kedudukan *sadd al-zari'ah* sebagai sumber penetapan hukum pada umumnya jumhur ulama berpendapat bahwa *sadd al-zari'ah* dapat dijadikan *hujjah* dalam menetapkan hukum. Soal kehujjahan *al-zari'ah*, di kalangan ulama ushul terjadi perbedaan pendapat dalam menetapkan Kehujjahan *sadd al-zari'ah* sebagai dalil *syara'*. Ulama Malikiyah dan Hanabilah dapat menerima kehujjahannya sebagai salah satu dalil *syara'*. Demikian juga dengan ulama dari kalangan Hanafi, Syafi'iyah dan sebagian syi'ah, bahwa *sadd al-zari'ah* dapat dijadikan dalil hukum dalam masalah masalah tertentu saja dan menolak untuk kasus-kasus lain nya⁸⁵.

Perbedaan pendapat antara Syafi'iyah dan Hanafiyah di satu pihak dengan Malikiyah dan Hanabilah di pihak lain dalam berhujjah dengan *sadd al-zari'ah* adalah dalam masalah niat dan akad. Menurut Ulama Syafi'iyah dan Hanafiyah, dalam suatu transaksi, yang dilihat adalah akad yang disepakati oleh orang yang bertransaksi. Jika sudah memenuhi syarat dan rukun maka akad transaksi tersebut dianggap sah. Adapun masalah niat diserahkan kepada Allah SWT. Dalam pandangan ulama Malikiyah dan Hanabilah, yang menjadi ukuran adalah niat dan tujuan. Apabila suatu perbuatan sesuai dengan niatnya maka sah. Namun, apabila tidak sesuai dengan tujuan semestinya, tetapi tidak ada indikasi yang menunjukkan bahwa niatnya sesuai dengan tujuan tersebut, maka akadnya tetap dianggap sah. tetapi ada perhitungan antara Allah dan pelaku.⁸⁶

Dapat disimpulkan bahwasanya *sadd al-zari'ah* dapat digunakan sebagai *hujjah* dalam penetapan hukum Islam namun terjadi perbedaan pendapat yang mana boleh dan tidak menggunakannya. Di satu sisi boleh untuk semua masalah namun disisi lain hanya boleh digunakan dalam masalah-masalah tertentu saja.

4. Macam-Macam *Sadd al-Zari'ah*

Terdapat beberapa bentuk dari *sadd al-zari'ah* menurut para ulama, Bentuk-bentuk tersebut terbagi menjadi beberapa bagian, antara lain:

⁸⁵ Noor Harisudin, *Ilmu Ushul Fiqh* 1, cet 8, (Malang, InstranPublishing, 2020). h.117

⁸⁶ Noor Harisudin, *Ilmu Ushul...* h.118

1. Menurut Ibn Qayyim al Jauziyyah, *al-zari'ah* dilihat dari jenis *mafsadat* yang ditimbulkan terbagi menjadi:⁸⁷
 - a. Perbuatan itu membawa kepada suatu *mafsadat*. Seperti meminum minuman keras dapat menimbulkan mabuk dan mabuk itu suatu *mafsadat*.
 - b. Perbuatan itu pada dasarnya perbuatan yang dibolehkan bahkan dianjurkan, tetapi dijadikan jalan untuk melakukan perbuatan yang haram, baik dengan tujuan yang disengaja maupun tidak. Perbuatan yang mempunyai tujuan yang disengaja, misalnya seorang yang menikahi wanita yang telah ditalak tiga oleh suaminya dengan tujuan agar suami pertama dapat menikahinya lagi (*nikah al tahlil*). Sedangkan perbuatan yang dilakukan tanpa tujuan sejak semula seperti seseorang yang memaki-maki ibu bapak orang lain. Akibatnya orang tuanya sendiri akan dibalas dicaci-maki.
2. Dilihat dari besar atau kecilnya dampak yang ditimbulkannya terhadap kerusakan (*mafsadat*), dalam perspektif IbnQayimal-Jauziyyah, *al-zari'ah* dapat dibedakan dalam empat macam⁸⁸, yaitu:
 - a. Sarana (*wasilah*) yang membawa kepada kerusakan secara langsung. Seperti minum minuman keras yang membawa kerusakan berupa mabuk (rusak akal); perzinahan yang membawa pada kerusakan asal usul keturunan dan rumah tangga, yaitu berupa percampuran benih.
 - b. Sarana untuk hal-hal yang mubah, tetapi bertujuan untuk mengantarkan pada kerusakan. Seperti akad nikah yang ditujukan untuk *nikah muhalil*. Akad nikahnya adalah mubah (halal), tetapi itu hanya sebagai kedok untuk hal-hal yang diharamkan yaitu nikah muhalil, maka berakibat pada kerusakan. Demikian juga, akad jual beli yang bertujaun untuk melakukan *riba*.
 - c. Sarana untuk hal-hal yang mubah, dan tidak ditujukan untuk sarana kerusakan, tetapi berimplikasi pada kerusakan pada umumnya, dan kerusakan yang ditimbulkannya itu lebih banyak dibandingkan dengan *maslahat* yang ditimbulkannya. Hal ini misalnya, mencaci tuhan nya orang-orang *musyrik* di hadapan mereka. Ketidaksukaan pada tuhan orang-orang *musyrik* adalah

⁸⁷Ibn. Qayyim al-Jauziyyah, *l'lamalMuwaqi'in `An Rabbil'Alamin*, h. 171. Seperti dikutip oleh, Rusdaya Basri, *Ushu Fikih 1*,(Parepare, IainParepare Nusantara Press, 2019), h. 135

⁸⁸ Muhammad Bin Abu Bakar Ibn Al-Qayyim Al-Jauziyyah, *l'lamal-muwaqi'in `anrabbal-'Alamin*, Seperti dikutip oleh Agus Siswanto, *Ushul Fiqih Metode Ijtihad Hukum Islam* (Yogya karta, Magnum Pustaka Utama,2019). h.195-196

kemubahan bahkan sebagai kewajiban iman. Bahkan iman yang baik adalah orang memiliki sikap *wala'* (loyalitas terhadap kaum muslim) dan *bara'* (menjauhkan diri dari orang kafir) yang jelas, dengan mengecam ketuhanan yang *polyteisme* (bentuk kepercayaan yang mengakui adanya lebih dari satu Tuhan atau menyembah banyak dewa). Hanya saja ketika kecaman itu ditujukan secara terang-terangan di hadapan orang-orang kafir, maka implikasinya orang-orang kafir yang tidak menerima perbuatan tersebut, mereka akan melakukan hal yang serupa kepada Tuhannya orang-orang beriman; mereka akan melakukan penghinaan juga kepada Allah SWT. Inilah yang kemudian timbul, yaitu kerusakan berupa penghinaan kepada Allah SWT. Contoh yang lain adalah berhiasnya seorang wanita yang ditinggal mati suaminya dan masih dalam masa *iddah*. Berhias adalah sesuatu yang mubah (halal), dan berhias disini juga mungkin tidak tujuan untuk kemaksiatan. Hanya saja karena waktu yang tidak tepat, yaitu masa *iddah* yang belum selesai, maka berdampak kepada fitnah.

- d. Sarana untuk sesuatu yang mubah, yang kadang-kadang membawa kerusakan (*mafsadat*), hanya saja *maslahatnya* lebih banyak dibandingkan dengan kerusakan yang ditimbulkannya. Sebagai contoh, melihat wajah wanita saat dipinang; menyampaikan kebenaran kepada penguasa *zhalim*.
3. Dilihat dari hukumnya, Al Qarafi membaginya kepada tigabagian⁸⁹, yaitu:
 - a. Sesuatu yang disepakati untuk dilarang, seperti mencaci makiberhala bagi orang yang mengetahui atau menduga kerasbawa penyembah berhala tersebut akan membalas mencacimaki Allah seketika itu pula. Contoh lain adalah larangan menggali sumur di tengah jalan bagi orang yang mengetahui bahwa jalan tersebut biasa dilewati dan akan mencelakakan orang.
 - b. Sesuatu yang telah disepakati untuk tidak dilarang meskipun bisa menjadi jalan atau sarana terjadinya suatu perbuatan yang diharamkan. Contohnya menanam anggur, meskipun ada kemungkinan untuk dijadikan *khamar* atau hidup bertetangga meskipun ada kemungkinan terjadi perbuatan zina dengan tetangga.

⁸⁹Ja'far Bin Abdurrahman Qasas, *QaidatuSadduDzari' Wa Atsaruha Al Fiqhiyyu*, h.11, Seperti dikutip, Hifdhotul Munawaroh, "Sadd Al- Dzari'at Dan Aplikasinya Pada Permasalahan Fiqih Kontemporer", *Jurnal Ijtihad*, Vol. 12 No. 1, (Juni, 2018), h.72

- c. Sesuatu yang masih diperselisihkan untuk dilarang atau diperbolehkan, seperti memandang perempuan karena bisa menjadi jalan terjadinya zina; dan jual beli berjangka karena khawatir ada unsur *riba*.

5. Metode Penetapan *Sadd al-Zari'ah*

Penetapan hukum *sadd al-zariah* adalah suatu cara dalam menetapkan hukum berdasarkan akibat dari suatu perbuatan. Akibat dari suatu perbuatan dapat berimplikasi kepada *maslahah* atau *mafsadat*, hukum yang mengandung dampak *maslahah* akan mengandung hukum wajib ataupun Sunnah, sedangkan hukum yang memiliki dampak *mafsadat* akan mengandung hukum haram maupun makruh., Ibn Qayyim al-Jauziyyah mengatakan bahwa membatasi pengertian *al-zariah* pada sesuatu yang dilarang saja tidaklah tepat, *al-zari'ah* dapat juga bertujuan *maslahah* atau suatu kebaikan didalamnya yang disebut dengan *fathal-zari'ah*.⁹⁰ Jadi Metode *sadd al-zari'ah* adalah tindakan pencegahan agar tidak terjadi hal yang buruk, dalam terminology hukum Islam yang bertujuan melakukan pencegahan dengan melarang suatu perbuatan yang menurut hukum agama (*syariat*) dibolehkan, namun karena mengandung unsur kemudharatan, maka perbuatan tersebut dilarang berdasarkan mekanisme *ijtihad*.⁹¹

Menurut Rahmat Dahlan, *al-zari'ah* dalam proses penentuan hukum, dapat dilihat dari dua segi⁹²:

1. Dari segi *al-ba'its* (motif pelaku)

Al-ba'its adalah motif yang mendorong pelaku untuk melakukan tindakan, terlepas niatnya untuk menghasilkan sesuatu yang diperbolehkan atau motif menghasilkan sesuatu yang dilarang atau melanggar hukum. Misalnya, seseorang melakukan perkawinan dengan seorang wanita. Namun, dalam perkawinan tersebut niatnya bukan untuk membangun rumah tangga yang kekal sebagaimana dijelaskan dalam syariat Islam, tetapi perkawinan tersebut dilakukan agar setelah diceraikan, ia dapat menikah kembali dengan mantan suaminya yang telah mentalak tiga wanita tersebut.

⁹⁰ M. Cholish Nafis, *Teori Hukum Ekonomi Syariah*, (Jakarta: UI-Press, 2011), h. 47. Seperti Dikutip Oleh, M. Arfin Hamid, *Fikih Ekonomi Dan Keuangan Syariah : Antara Realitas Dan Kontekstual*, (Yogyakarta, Trust Media Publishing, 2015), h.82-83

⁹¹ M. Arfin Hamid, *Fikih Ekonomi Dan Keuangan Syariah : Antara Realitas Dan Kontekstual*, (Yogyakarta, Trust Media Publishing, 2015), h.83

⁹² Abd. Rahman Dahlan, *Ushul Fiqh*, Cet 3, (Jakarta, amzah, 2014), h. 238

2. Dari segi dampak yang ditimbulkan

Tinjauan ini difokuskan pada segi baik dan buruk yang ditimbulkan oleh suatu perbuatan tanpa meninjau dari segi motif dan niat pelaku. Jika dampak yang dihasilkan oleh suatu tindakan itu menguntungkan, maka tindakan tersebut boleh dilakukan, sesuai dengan tingkat manfaatnya seperti wajib maupun sunnah. Sebaliknya, jika perbuatan tersebut menimbulkan kerusakan atau menimbulkan *mafsadat*, maka perbuatan itu dilarang, menurut levelnya juga seperti haram maupun makruh.

Dengan ulasan kedua *al-zari'ah* di atas dapat dipahami bahwa dari segi motif perbuatan, *al-zari'ah* hanya dapat menghasilkan dosa atau pahala untuk pelakunya, sedangkan dari tinjauan yang kedua ini, perbuatan *al-zari'ah* melahirkan ketentuan hukum yang *qath'I* (pasti), di mana seorang hakim pengadilan dapat memberlakukan suatu hukum atau membatalkan suatu tindakan, bahkan menyebabkan undang-undang itu bisa diizinkan maupun dilarang, tergantung dari perbuatan tersebut apakah menghasilkan manfaat atau menghasilkan keburukan, tanpa mempertimbangkan niat atau tujuan pelaku untuk mengerjakan suatu hal kebaikan atau kerusakan.⁹³

⁹³ Abd. Rahman Dahlan, *Ushul Fiqh....* h. 238

BAB III GAMBARAN UMUM OBJEK PENELITIAN

A. Media Sosial

1. Pengertian Media Sosial

Dalam KBBI media sosial diartikan dengan laman atau aplikasi yang memungkinkan pengguna dapat membuat dan berbagi isi atau terlibat dalam jaringan sosial.⁹⁴ Hal tersebut dapat dipahami bahwa sebuah media sosial dapat membuat seseorang berhubungan melalui laman atau aplikasi yang terhubung melalui jaringan.

Sedangkan Gohar F. Khan dalam bukunya *Social Media for Government* menyatakan bahwa secara sederhana, media sosial adalah sebuah platform berbasis internet yang mudah digunakan sehingga memungkinkan para pengguna untuk membuat dan berbagi konten (informasi, opini, dan minat) dalam konteks yang beragam (Informatif, Edukatif, Sindiran, Kritik dan sebagainya) kepada khalayak yang lebih banyak lagi. Oleh karena itu, media sosial mempunyai efek berantai sehingga proses transmisi yang terjadi tidak berhenti pada satu audiens pokok saja (*multiplier effect*).⁹⁵

Dari definisi di atas dapat dipahami bahwa media sosial adalah sebuah platform yang berupa aplikasi maupun laman yang berbasis internet yang memuat konten baik berupa informasi, Opini, dan minat dengan konteks yang beragam, yang dapat ditunjukkan kepada banyak audien.

2. Manfaat Media Sosial

Sebagai salah satu wujud perkembangan teknologi, media sosial menawarkan berbagai manfaat bagi para pengguna. Manfaat penggunaan media sosial antara lain;⁹⁶

- a. Media komunikasi digital. Media sosial membantu pengguna berinteraksi dengan siapa pun dan kapan pun melalui koneksi internet.
- b. Sarana pembelajaran dan pengembangan diri. Melimpahnya informasi didunia maya menjadikan media sosial sebagai salah satu sarana pembelajaran dan pengembangan diri.

⁹⁴Kamus Besar Bahasa Indonesia Daring, lihat di <https://kbbi.kemdikbud.go.id/>. Diakses pada 10 Januari 2022

⁹⁵ Direktorat Jenderal Informasi dan Komunikasi Publik, *Memaksimalkan Penggunaan Media Sosial Dalam Lembaga Pemerintah*, (Jakarta, Kementerian Komunikasi dan Informatika, 2018). h. 4-5

⁹⁶ Direktorat Jenderal Informasi dan Komunikasi Publik, *Memaksimalkan...* h.10

- c. Media hiburan. Konten yang tersebar di media sosial saat ini sangatlah beragam dan tidak sedikit masyarakat yang menjadikan media sosial sebagai media hiburan dalam aktivitas sehari-hari.
- d. Membuka lapangan pekerjaan. Ada banyak sekali pekerjaan yang lahir dari perkembangan media sosial. Sebut saja pembuat konten, penulis artikel hingga berjualan adalah contoh pekerjaan yang dapat dilakukan dengan bantuan media sosial.

Dari beberapa manfaat media sosial di atas dapat dipahami bahwa media sosial sangat bermanfaat terutama bagi masyarakat, media sosial dapat memberikan kemudahan masyarakat dalam berkomunikasi kapan pun dan dimana pun, selain itu media sosial memberikan hiburan dan pembelajaran didalamnya, seperti video lucu hingga pelajaran dan cerita hidup dapat dilihat melalui media sosial. Selain itu media sosial juga dapat memberikan lapangan pekerjaan yaitu pekerjaan secara online melalui media sosial.

3. Karakteristik Media Sosial

Ada banyak sekali pengertian media sosial yang dapat dengan mudah kita temukan di internet. Namun jika ditelaah lebih lanjut, sebenarnya kita dapat menemukan beberapa karakteristik umum yang harus dimiliki oleh sebuah platform untuk dikategorikan menjadi platform media sosial. Karakteristik utama yang harus dimiliki sebuah platform media sosial antara lain:⁹⁷

- a. Merupakan platform yang berbasis pengguna

Sebelum era digital didominasi media sosial, konten yang tersebar di sebuah situs bersifat satu arah. Segala perubahan atau pembaruan bergantung pada satu pihak yang biasa dikenal sebagai webmaster. Namun kini, konten yang tersebar di media sosial sepenuhnya berada dalam kendali para pengguna platform tersebut.

- b. Bersifat Sangat Interaktif

Dalam setiap platform media sosial yang populer saat ini, interaksi antar pengguna menjadi sangat penting. Intensitas interaksi yang terjadi dalam sebuah konten akan dibahas dalam bagian indikator penilaian keberhasilan suatu konten.

- c. Pengguna merupakan pembuat konten

Sebagai platform yang berbasis pengguna, konten yang terkandung di dalam suatu platform media sosial pun sepenuhnya berada dalam kendali masing-masing pengguna. Hanya saja, jenis konten (tulisan, gambar, video, atau audio)

⁹⁷ Direktorat Jenderal Informasi dan Komunikasi Publik, *Memaksimalkan...* h.5-7

yang dapat dipasang di masing-masing platform memang berbeda-beda.

- d. Pengguna bebas menentukan sendiri pengaturan akunnya
Pilihan pengaturan akun atau laman setiap pengguna yang disediakan oleh masing-masing platform memberikan kebebasan pada pengguna untuk menyesuaikan sendiri tampilan muka hingga fitur-fitur yang ingin ditampilkan.
- e. Bergantung pada hubungan antar penggunaan hingga komunitas yang terbentuk
Semakin banyak hubungan yang terjalin antar pengguna sebuah platform media sosial, semakin besar pula kemungkinan interaksi yang akan terjadi, dan semakin banyak pula komunitas-komunitas yang terbentuk atas kesamaan minat yang dibagikan oleh masing-masing pengguna.
- f. Memberikan peluang koneksi yang nyaris tak terbatas
Media sosial memungkinkan pengguna terhubung dengan siapa pun, di mana pun, dan kapan pun. Anda bisa saja terhubung dengan teman lama hingga seseorang yang berasal dari negara yang mungkin belum pernah Anda dengar atau kunjungi sebelumnya. Siapa pun dapat terhubung dengan siapa saja selama terhubung dengan internet.

4. Perkembangan Media Sosial

Salah satu keajaiban di masa sekarang adalah perkembangan dan penggunaan teknologi yang belum pernah terjadi sebelumnya yang mendukung adanya interaksi sosial. Media sosial telah menimbulkan cara baru yang radikal untuk bekerja, bermain, menciptakan makna, bertukar informasi antara satu individu dengan individu lainnya yang tidak bertemu langsung. Jutaan orang sekarang merajut hubungan sosial melalui email, facebook, twitter, SMS, Instagram, dan sebagainya.⁹⁸ Sebagai media untuk bertukar informasi media sosial berkembang sangat pesat

Sejarah sosial media diawalipada era 70-an, yaitu ditemukannya sistem papan buletin yang memungkinkan untuk dapatberhubungan dengan orang lainmenggunakan surat elektronik ataupun mengunggah dan mengunduh perangkat lunak, semua ini dilakukan masih dengan menggunakan saluran telepon yang terhubung dengan modem.⁹⁹

⁹⁸ Catur Suratnoaji, *Buku Metode Analisis Media Sosial Berbasis Big Data*, (Banyumas, Sasanti Institute, 2019). h.1

⁹⁹ Anang Sugeng Cahyono, "Pengaruh Media Sosial Terhadap Perubahan Sosial Masyarakat di Indonesia", *Jurnal Publiciana*, Vol. 9 No. 1, (2018) h. 143

Pada tahun 1995 lahirlah situs GeoCities, GeoCities melayani web hosting (layanan penyewaan penyimpanan data-data website agar website dapat diakses dari manapun). GeoCities merupakan tonggak awal berdirinyawebsite- website.Pada tahun 1997 sampai tahun 1999 munculah sosial media pertama yaitu Sixdegree.com dan Classmates.com. Tak hanya itu, di tahun tersebut muncul juga situs untuk membuat blog pribadi, yaitu Blogger. situs ini menawarkan penggunaanya untuk bisa membuat halaman situsnya sendiri. Sehingga pengguna dari Blogger ini bisa memuat hal tentang apapun.¹⁰⁰

Pada tahun 2002 Friendster menjadi sosial media yang sangat booming dan kehadirannya sempat menjadi fenomenal. Setelah itu pada tahun 2003 sampai saat ini bermunculan berbagai sosial media dengan berbagai karakter dan kelebihan masing-masing, seperti LinkedIn, MySpace, Facebook, Twitter, Wiser, Google+ dan lain sebagainya. Yang berkembang hingga saat ini¹⁰¹

B. Facebook

Facebook merupakan salah satu media sosial yang populer di dunia, termasuk Indonesia yang mana pengguna Facebook pada tahun 2016 ada 88 Juta pengguna aktif di Indonesia¹⁰², hal tersebut menandakan bahwa Facebook memiliki arti sendiri bagi masyarakat Indonesia.

Facebook diciptakan oleh Mark Zuckerberg pada tahun 2004 dan dikembangkan oleh perusahaan Facebook yang saat ini berganti nama menjadi Meta.Facebook pada awalnya Facebook hanya dikhususkan untuk mahasiswa universitas Harvard diluar negeri. Namun, karena berkembangnya sosial media tersebut akhirnya pada tahun 2006 Facebook membuka server untuk seluruh dunia. Hal paling menonjol dalam Facebook adalah fitur berteman dengan siapa saja yang diinginkan, selain itu Facebook juga memungkinkan seseorang untuk komunikasi melalui layanan *chat*, *call*(panggilan), *video call*(panggilan video). Facebook juga dapat melakukan interaksi dengan penggunaan lainnya seperti menonton video, berbagai cerita, informasi dan pengetahuan, hal tersebut dapat dilakukan lantaran Facebook memiliki fitur komentar di dalamnya yang memungkinkan seseorang dapat berinteraksi antara para pengguna Facebook tersebut.¹⁰³

Perkembangan media sosial yang dilakukan Facebook tidak berhenti dengan berbagai fitur yang telah ada karena pada era covid-

¹⁰⁰ Anang Sugeng Cahyono, *Pengaruh....* h.143

¹⁰¹ Anang Sugeng Cahyono, *Pengaruh....* h.143

¹⁰² Hadianto Ego Gantiano, "Fenomena Facebook Sebagai Sarana Komunikasi Sosial", *Jurnal Dharma Duta*, Vol XV,(Januari - Juni 2017). h.2

¹⁰³Hadianto Ego Gantiano, *Fenomena... h.3-5*

19 Facebook merubah namanya menjadi Meta, hal tersebut dilakukan karena rencana Facebook untuk mempopulerkan Metaverse. Metaverse terdiri dari dua kata yaitu meta artinya di atas atau melebihi dan universe artinya alam semesta dalam hal ini memperlihatkan bahwa Meta yang sebelumnya Facebook akan menciptakan dunia baru yaitu dunia serba digital yang melampaui dunia yang biasa.¹⁰⁴Metaverse merupakan rancangan dunia virtual yang memungkinkan seseorang dapat memasuki dunia digital tersebut secara virtual, artinya seseorang dapat hidup di dalamnya sebagaimana hidup di dunia nyata. Metaverse memungkinkan seseorang untuk bertemu secara langsung face-to-face dengan seseorang secara 3 dimensi dan memungkinkan seseorang untuk melakukan aktivitas harian mereka di Metaverse seperti menonton, mengobrol, bermain, belajar, sekolah, dan jual beli.

Dengan perkembangan media sosial tersebut khususnya Facebook dapat diketahui bahwa dunia maya (*virtual*) berperan aktif dalam kehidupan manusia, baik dalam bidang ekonomi, hiburan, komunikasi, dan informasi. Peran tersebut membuat berbagai permasalahan timbul di dalamnya sehingga dunia *virtual* yaitu media sosial dapat dikaji untuk diselesaikan persoalannya demi tercapainya kehidupan yang sesuai aturan norma dan agama, sebagaimana seperti persoalan mengenai beberapa orang tua yang melarang anaknya dalam bermain game online yang menjadi permasalahan utama dalam penelitian ini.

¹⁰⁴ Bobby Hartono Putra, Tinjauan Teologis Ibadah Dalam Metaverse Di Era Pandemi dan Kemajuan Teknologi, *Jurnal Syntax Literate*, Vol. 7, No. 5, (Mei 2022). h.5784

BAB IV ANALISIS DAN PEMBAHASAN

A. Fenomena Larangan Orang Tua di Media Sosial Terhadap Anak yang bermain Game Online

Media sosial merupakan tempat yang digunakan untuk berkomunikasi, hiburan, dan sumber informasi, banyak sekali informasi yang bisa didapatkan dari media sosial termasuk dampak bermain game online, dengan adanya informasi tersebut membuat banyak orang tua yang membagikan informasi mengenai dampak game online tersebut, baik menulis ulang dengan bahasanya sendiri maupun membagikan postingan atas sebuah informasi yang di dapatkan dan menambahkan beberapa pendapat mengenai sikap dalam melarang anaknya bermain game online pada akun media sosialnya.

Untuk mengetahui informasi lebih lanjut mengenai fenomena sikap orang tua yang melakukan pelarangan anak dalam bermain game online, maka telah dilakukan wawancara kepada beberapa orang tua yang berpendapat atau memposting tentang dirinya yang melarang anaknya bermain game. Adapun hasil wawancara yang telah dilakukan bersama beberapa orang tua yang berperan sebagai Informan/Narasumber di Media Sosial antara lain sebagai berikut:

1. Bapak Gunari 38 tahun, telah menikah pada tahun 2005 dan telah dikaruniai 2 putra 15 tahun dan 5 tahun. Bapak Gunari mengungkapkan telah melakukan pelarangan anaknya dalam bermain game semenjak mengetahui bahaya dan pengaruh daripada game itu sendiri, baik game offline maupun game online, Pelarangan tersebut bersifat penuh atau tidak memperbolehkan sama sekali anaknya dalam bermain game. Adapun alasan bapak Gunari melarang anaknya bermain game antara lain:

“Saya dahulu pernah membiarkan anak saya bermain game namun semakin lama anak saya menjadi susah diatur dan tidak mau belajar, oleh sebab itu saya melarang anak saya bermain game.”¹⁰⁵

Adapun mengenai dampak positif sebuah game online, cara melarang, alternatif agar anak tidak bermain, dampak setelah dilarang, dan mengenai anak yang dilarang bermain game, menurut bapak Gunari:

¹⁰⁵Gunari, Wawancara via *video call* (Facebook), 20 Mei 2022.

“Memang ada dampak positifnya seperti anak tidak rewel dan tidak minta ini itu, tapi kalau tidak mau belajar dan susah diatur lebih baik saya larang. Saya melarangnya dengan tidak membiarkan anak saya bermain smartphone milik saya maupun milik ibunya, karena kalau tidak memiliki media bermain game maka anak tidak dapat bermain, dan kalau untuk alternatif saya tidak memberikannya, adapun setelah tidak diperbolehkan bermain game pada awalnya anak sempat menangis dan rewel tapi akhirnya biasa saja dan setelah dilarang anak saya malah lebih sering bermain dengan teman-temannya daripada bermain game sendirian dirumah. Mengenai anak sayayang saya larang bermain game menurut saya adalah keputusan yang tepat karena anak tidak susah diatur lagi dan anak malah lebih sering bersosial dengan teman-temannya setelah pelarangan tersebut, karena saat bermain game anak saya sering dirumah saja, dan kalau melihat anak-anak saat ini suka bermain game itu sangat disayangkan karena itu akan membudaya dan mengajak anak yang tadinya tidak bermain game menjadi ikut bermain juga”¹⁰⁶

2. Bapak Agung Pratama, 33 tahun, telah menikah pada tahun 2009 dan dikaruniai satu putra 12 tahun. Bapak Agung Pratama mengatakan memang melarang anaknya dalam bermain game baik online maupun offline. Namun, bapak Agung Pratama mengatakan larangan dalam bermain game hanya pada waktu-waktu tertentu saja, sebagai contoh ia memperolehkan anaknya bermain game pada waktu malam saja dan itu pun dibatasi 2 jam saja. Mengenai alasan pelarangan bermain game Agung Pratamamengungkapkan:

“Saya melarang supaya anak lebih memanfaatkan waktunya saja karena ketika bermain anak cenderung melalaikan waktu sehingga ia lupa kewajiban yang harus ia kerjakan seperti tugas sekolah, selain itu melihat di internet seperti dampak kesehatan membuat saya sedikit khawatir juga.”¹⁰⁷

Adapun mengenai dampak positif sebuah game online, cara melarang, alternatif agar anak tidak bermain, dampak setelah dilarang, dan mengenai anak yang dilarang bermain game, menurut Bapak Agung Pratama:

¹⁰⁶Gunari, Wawancara via *video call* (Facebook), 20 Mei 2022.

¹⁰⁷ Agung Pratama, Wawancara via *video call* (Facebook), 20 Mei 2022

“Mengenai dampak positif game memang ada seperti perkembangan pemikiran anak, dan mungkin lebih kearah hiburan bagi anak, hal tersebut lah yang membuat saya tetap memperbolehkannya bermain game tetapi dibatasi 2 jam saja saat malam hari karena waktu malam itulah kegiatan anak kosong. Sedangkan dalam upaya agar anak tidak bermain game di waktu yang saya larang, saya hanya berupaya biasa saja yaitu berbicara kepada anak saya bahwa ia hanya diperbolehkan bermain 2 jam saja dalam sehari, walaupun pada awalnya menolaknya, akan tetapi, karena saya beri pilihan antara saya bolehkan bermain 2 jam atau tidak boleh sama sekali akhirnya anak saya memilih boleh bermain 2 jam dalam sehari. Dan untuk dampak yang saya lihat pada anak saya sekarang lebih mengetahui waktu saja tidak seperti sebelumnya yang setiap jam setelah pulang dari sekolah bermain game secara terus menerus. Adapun mengenai pelarangan bermain game di waktu-waktu tertentu itu menurut saya wajib dilakukan agar anak mengerti waktu, dan mengenai anak-anak yang suka bermain game menurut saya boleh-boleh saja, tetapi sangat disayangkan kepada orang tua yang membiarkan bermain sepanjang waktu karena hal tersebut pastinya akan buruk bagi anak tersebut.”¹⁰⁸

3. Ibu Hulia Zulfani, 23 tahun, telah menikah pada 2017 dan dikaruniai satu putra 4 tahun, Ibu Hulia Zulfani mengaku melakukan pelarangan bermain game terhadap anaknya, baik game itu online maupun offline, ibu Hulia Zulfani mengungkapkan bahwa larangan bermain tersebut diberlakukan secara penuh kepada anaknya. Ia tidak pernah memberikan kesempatan anaknya untuk bermain game di smartphonenya,

“Saya dan suami saya telah sepakat bahwa anak kami tidak boleh untuk bermain game karena dampak yang telah kami ketahui dari banyak berita, seperti anak malas belajar, lupa waktu, susah makan, hingga perilaku yang susah dikendalikan. Oleh sebab itu kami tidak memberikan game kepada anak kami.”¹⁰⁹

¹⁰⁸ Agung Pratama, Wawancara via *video call*(Facebook), 20 Mei 2022.

¹⁰⁹ Hulia Zulfani, Wawancara via *video call*(Facebook), 23 Mei 2022

Adapun mengenai dampak positif sebuah game online, cara melarang, alternatif agar anak tidak bermain, dampak setelah dilarang, dan mengenai anak yang dilarang bermain game, menurut ibu Hulia Zulfani:

“Kalau lihat dari dampak positif ya pasti tetap ada, seperti yang mengembangkan pemikiran maupun hiburan, akan tetapi, kalo dampak positif game tetap memberikan dampak negatif kepada anak kami maka tetap kami tidak akan memperbolehkannya bermain game. Adapun upaya yang kami lakukan agar anak saya tidak bermain game adalah dengan memberikannya mainan yang sesuai umurnya seperti robot-robotan atau mobil-mobilan. Adapun mengenai dampak saya tidak mengetahui karena memang anak kami belum pernah dibolehkan bermain game. Adapun tanggapsn mengenai anak kami yang kami larangan kemungkinan itu adalah yang terbaik karena dampak game itu kan sangat berbahaya apalagi anak kami masih kecil belum mengerti mana yang baik dan buruk, kemudian, jika melihat anak yang suka bermain game, saya sedikit khawatir karena anak-anak yang suka bermain game dapat berakibat fatal jika dibiarkan begitu saja, semoga orang tua dan pemerintah lebih perhatian kepada anak-anak terutama dalam bermain game”¹¹⁰

4. Bapak Abdul Somat 37 tahun, telah menikah pada tahun 2006, dan dikaruniai satu putra 14 tahun dan satu putri 7 tahun. Bapak Abdul Somat mengaku saat ini melarang penuh putranya bermain game baik itu game online maupun offline. Alasan pelarangan tersebut antara lain:

“Menurut saya game dapat merusak kepribadian anak saya, seperti mudah emosi dan suka berkata kasar, selain itu game juga dapat membuat kesehatan anak saya menurun, karena dahulu saya juga sering mendapati Anak saya begadang dalam bermain game.”¹¹¹

Adapun mengenai dampak positif sebuah game online, cara melarang, alternatif agar anak tidak bermain, dampak setelah dilarang, dan mengenai anak yang dilarang bermain game, menurut bapak Abdul Somat:

¹¹⁰ Hulia Zulfani, Wawancara via *video call* (Facebook), 23 Mei 2022

¹¹¹ Abdul Somat, Wawancara via *video call* (Facebook), 23 Mei 2022

“Walaupun game dapat memberikan dampak positif namun sejauh yang saya tau anak yang bermain game lebih condong kepada dampak negatif. Adapun upaya yang saya lakukan agar anak tidak bermain game adalah dengan menambahkan aplikasi khusus di smartphone anak sehingga anaknya tidak dapat menginstal game di smartphone miliknya. Untuk alternatif agar anak tidak bermain game saya tidak memberikan alternatif apapun kepada anak saya. Adapun setelah melakukan pelarangan dalam bermain game, awalnya anak lebih sering emosi dari sebelumnya, dan sering marah-marah hingga tidak mau makan, tetapi setelah beberapa hari akhirnya anak dapat menerimanya dan menjalankan aktivitas seperti biasa. Adapun terkait masalah anak saya yang tidak dibolehkan bermain itu keputusan yang tepat karena anak jadi dapat memanfaatkan waktu dengan semestinya dan tidur lebih cepat dari biasanya. Adapun mengenai anak yang suka bermain game itu menurut saya sangat disayangkan karena itu dapat mempengaruhi sikap anak yang nantinya akan melekat hingga dewasa, setidaknya orang tua harus memberikan batasan-batasan kepada anak yang suka bermain game supaya anak dapat dijauhkan dari kecanduan game.”¹¹²

5. Bapak Ade Kurniawan 34 tahun, menikah pada tahun 2011 dan telah memiliki dua putra 10 tahun dan 5 tahun. Bapak Ade Kurniawan mengaku telah melarang anaknya dalam bermain game online saja, untuk game offline bapak Ade Kurniawan tetap memperbolehkan anaknya bermain akan tetapi dalam waktu-waktu tertentu saja dan tidak boleh bermain game saat jam makan, belajar dan jam tidur. Alasan pelarangan bermain game online antara lain:

“Game online itu dapat mempengaruhi perilaku anak terlebih ketika anak kecanduan, seperti dapat menjadikan anak malas dan lupa waktu karena yang saya tau sifat game online itu tidak bisa dihentikan sebelum menyelesaikan misi didalamnya, hal tersebutlah yang menjadikan saya melarang anak saya untuk bermain game online saja.”¹¹³

¹¹² Abdul Somat, Wawancara via *video call* (Facebook), 23 Mei 2022

¹¹³ Ade Kurniawan, Wawancara via *video call* (Facebook), 25 Mei 2022

Adapun mengenai dampak positif sebuah game online, cara melarang, alternatif agar anak tidak bermain, dampak setelah dilarang, dan mengenai anak yang dilarang bermain game, menurut bapak Ade Kurniawan:

“Menurut saya game memang dapat memberikan dampak positif juga seperti game teka-teki, tanya jawab dan lain sebagainya yang mampu mengasah otak sehingga dapat membuat otak anak terlatih untuk menyelesaikan tugas yang diberikan. Adapun upaya yang saya lakukan agar anak tidak bermain game online hanya dengan memasang aplikasi khusus dalam smartphone anak dan tetap melakukan pengawasan saat bermain game, selain itu karena memang dari dulu hanya bermain game offline anak tidak memiliki dampak apapun ketika tidak diperbolehkan bermain game online. Adapun mengenai anak saya yang tidak bermain game online menurut saya biasa saja karena anak sayamasih dapat bermain game yang merupakan hobinya, sedangkan untuk anak yang suka bermain game saya rasa juga tidak masalah, namun orang tua harus tetap mengawasi anaknya agar dapat terkontrol saat bermain game dan bila perlu temani anak dalam bermain game agar anak tidak melakukan sesuatu yang terlarang saat bermain game.”¹¹⁴

6. Ibu Kiki Zulaikha 25 tahun, menikah pada tahun 2017 dan memiliki satu putra 3 tahun, Ibu Kiki Zulaikha mengaku melakukan pelarangan penuh terhadap anaknya agar tidak bermain game, baik game itu online maupun offline, dengan alasan:

“Saya melarang anak saya karena takut akan kesehatan dan emosi anak saya terganggu, Seperti yang beredar di internet.”¹¹⁵

Adapun mengenai dampak positif sebuah game online, cara melarang, alternatif agar anak tidak bermain, dampak setelah dilarang, dan mengenai anak yang dilarang bermain game, menurut ibu Kiki Zulaikha:

“Kalau untuk dampak positif saya tidak mengetahuinya. Sedangkan upaya yang saya lakukan agar anak tidak bermain game adalah dengan tidak mengajari anak bermain game dan lebih sering memperlihatkan video

¹¹⁴ Ade Kurniawan, Wawancara via *video call*(Facebook),25 Mei 2022

¹¹⁵ Kiki Zulaikha, Wawancara via *video call*(Facebook), 25 Mei 2022

animasi atau kartun yang berada di YouTube, karena menurut saya lebih banyak ilmu yang dapat diserap anak dari video di YouTube daripada game. Adapun untuk anak saya yang tidak bermain game saya rasa tidak masalah apabila anak saya tidak bermain game karena hal tersebut memiliki dampak yang buruk bagi anak saya dan menurut saya lebih baik untuk dilarang, adapun mengenai anak-anak yang suka bermain game itu dikembalikan kepada orang tua masing-masing dan lebih baik orang tua tetap mengawasi anaknya dalam bermain game, takutnya anak jadi kecanduan dan menimbulkan dampak-dampak yang tidak diinginkan.”¹¹⁶

7. Ibu Nur Khasanah 31 tahun, menikah pada tahun 2012 dan dikaruniai satu putra 8 tahun dan satu putri 3 tahun. Ibu Nur Khasanah mengaku telah melarang anaknya yang bermain game dalam waktu-waktu tertentu saja, baik itu game online maupun game offline dan anaknya tetap diperbolehkan bermain game ketika hari Sabtu dan Minggu saja. Ibu Nur Khasanah mengaku melarang anaknya bermain game selain hari Sabtu dan Minggu agar anaknya lebih dapat memanfaatkan waktunya dengan baik seperti belajar.

“Saya melarang anak saya bermain game karena sering lalai waktu, sehingga membuatnya tidak mengerjakan kewajibannya seperti belajar dan mengerjakan tugas sekolah”¹¹⁷

Adapun mengenai dampak positif sebuah game online, cara melarang, alternatif agar anak tidak bermain, dampak setelah dilarang, dan mengenai anak yang dilarang bermain game, menurut Ibu Nur Khasanah:

“Mengenai dampak positif game saya tidak tahu sama sekali, yang saya tahu game hanya alat yang digunakan anak untuk bersenang-senang saja, sedangkan upaya yang saya lakukan untuk melarang anak bermain game adalah dengan menyita hp anak saya dan memberikannya setelah hari Sabtu dan Minggu. Pada awalnya pelarangan tersebut membuat anak sering berdiam diri dan susah diatur. Namun, seiring berjalannya waktu anak saya mulai terbiasa dan menerima keadaannya. Adapun mengenai anak saya

¹¹⁶ Kiki Zulaikha, Wawancara via *video call*(Facebook), 25 Mei 2022

¹¹⁷ Nur khasanah, Wawancara via *video call*(Facebook), 5 Juni 2022

yang dilarang bermain di waktu-waktu tertentu, menurut saya malah lebih baik untuk dilarang, karena anak lebih dapat memanfaatkan waktunya dan mengerjakan tugas-tugas yang diberikan sekolah, dibolehkan di hari Sabtu dan Minggu adalah agar anaknya tetap dapat bermain game bersama temannya. Adapun untuk anak-anak yang suka bermain game menurut saya itu sah sah saja karena namanya juga hobi, namun orang tua harus tatap membatasi anaknya supaya anak tetap bermain dalam batas wajar karena kalau sudah kecanduan pasti akan lebih susah lagi mengaturnya.”¹¹⁸

8. Bapak Hendri Kusuma 37 tahun, telah menikah pada tahun 2013, dan dikaruniai satu putri 8 tahun dan satu putra 6 tahun. Bapak Hendri Kusuma mengaku telah melarang penuh anaknya yang bermain game baik game online maupun game offline,

“Menurut saya Game itu apabila dimainkan secara terus menerus akan membuat anak kecanduan sehingga apabila anak telah kecanduan anak tidak dapat mengatur waktunya, karena game dapat mengalihkan anak dari sekitarnya.”¹¹⁹

Adapun mengenai dampak positif sebuah game online, cara melarang, alternatif agar anak tidak bermain, dampak setelah dilarang, dan mengenai anak yang dilarang bermain game, menurut bapak Hendri Kusuma:

“Mengenai dampak positif memang mungkin ada dampak positifnya, tapi menurut saya game lebih banyak dampak negatifnya terutama bagi anak belum bisa mengatur waktu. Adapun yang saya lakukan agar anak saya tidak bermain game yaitu dengan tidak mengajarkan anak atau memberikan anak kesempatan mencoba bermain game, oleh karena itu saya memberikan hiburan yang lain kepada anaknya seperti menonton kartun maupun membelikan anak permainan seperti robot dan mobil-mobilan. Adapun mengenai anak yang saya larang bermain game, saya merasa bahwa itu memang harus dilakukan karena anak itu tidak bisa mengatur kebutuhannya sendiri baik waktu dan lain

¹¹⁸ Nur khasanah, Wawancara via *video call*(Facebook), 5 Juni 2022

¹¹⁹ Hendri Kusuma, Wawancara via *video call*(Facebook), 6 Juni 2022

sebagainya, selain itu anak harus diajarkan mana yang baik dan buruk. Oleh sebab itu, game yang dapat mengalihkan sekitarnya tentu membuat anak susah diatur maupun diberikan pelajaran. Adapun mengenai anak yang suka bermain game, orang tua harus tetap mengawasi anaknya jika memang dibolehkan bermain, tetapi kalo tidak dapat mengawasi lebih baik dilarang agar anak tidak kecanduan dalam bermain karena itu akan memberikan banyak dampak negatif.”¹²⁰

9. Bapak Hurdi Salim 48 tahun, telah menikah tahun 1999 dan memiliki 3 anak, yakni dua putri 20 dan 14 tahun dan satu putra 9 tahun. Bapak Hurdi Salim mengaku telah melakukan pelarangan game online bagi putranya, pelarangan tersebut bersifat penuh atau tidak dibolehkan sama sekali, adapun alasan pelarangan game tersebut antara lain:

“Saya melarang anak saya bermain game online karena dampak yang diberikan game online tersebut, seperti game online itu dapat membuat anak kecanduan sehingga dapat melalaikan kewajibannya sebagai anak, bahkan kalau dibiarkan bisa membuat anak menghamburkan uang jajannya hanya untuk barang didalam game seperti yang banyak beredar di internet.”¹²¹

Adapun mengenai dampak positif sebuah game online, cara melarang, alternatif agar anak tidak bermain, dampak setelah dilarang, dan mengenai anak yang dilarang bermain game, menurut bapak Hurdi Salim:

“Dampak positif game itu memang pasti ada seperti kemampuan berfikir anak pasti berkembang, sosialisasi anak dan teman-temannya yang bermain game, akan tetapi untuk game online menurut saya lebih baik tetap dilakukan pelarangannya, karena untuk meminimalisir dari kecanduan dan penghambur-hamburan uang. Alternatif yang saya berikan agar tidak bermain game online yaitu dengan tetap memperbolehkan bermain game offline baik di konsol maupun game portabel jadi kalau bermain game harus beli kaset dulu tidak dapat mengunduh sembarangan. Mengenai dampak, mungkin anak jadi tidak dapat bermain game online saja yang

¹²⁰ Hendri Kusuma, Wawancara via *video call*(Facebook), 6 Juni 2022

¹²¹ Hardi Salim, Wawancara via *video call*(Facebook), 6 Juni 2022

biasa dimainkan teman-temannya. Adapun terkait pelarangan terhadap anak saya dalam bermain game saya rasa tetap baik dilarang karena kalo bermain game online terlebih bermain bersama teman-temannya pasti akan lupa waktu, dan kalau melihat anak yang suka bermain game online itu sebagai orang tua tentu harus memperhatikan anaknya dalam bermain seperti pola bermain anak dan dampak bermain tersebut agar anak dari kecanduan game.”¹²²

10. Bapak Yudi Setiawan 28 tahun, menikah pada tahun 2018, dan memiliki satu putri berumur 3 tahun. Bapak Yudi Setiawan mengaku melarang anaknya secara penuh dalam bermain game, baik itu game online maupun game offline. Alasan pelarangan tersebut antara lain:

“Alasan saya melarang anak bermain game itu karena dampaknya, seperti kesehatan mata dan pikiran yang fokus pada game, sehingga nantinya membuat anak nantinya lebih mementingkan game daripada yang lainnya.”¹²³

Adapun mengenai dampak positif sebuah game online, cara melarang, alternatif agar anak tidak bermain, dampak setelah dilarang, dan mengenai anak yang dilarang bermain game, menurut bapak Yudi Setiawan:

“Saya tidak tau kalo game itu memiliki dampak positif, yang saya tau hanya dampak negatifnya saja seperti yang beredar di internet. Adapun mengenai upaya agar anak tidak bermain game yaitu tidak memperbolehkannya memainkan game di smartphone kami saja, sedangkan dampak setelah dilarang saya tidak tau karena memang anak saya tidak pernahbl bermain game. Mengenai anak saya yang tidak boleh bermain game itu saya rasa malah bagus karena anak belum mengerti mana yang baik dan buruk, dan mengenai anak-anak yang suka bermain game online mungkin lebih baik tunggu sampai anak mengerti mana yang baik dan buruk, soalnya dampaknya itu kan kurang sehat bagi anak yang masih dalam proses pertumbuhan.”¹²⁴

¹²² Hardi Salim, Wawancara via *video call*(Facebook), 6 Juni 2022

¹²³ Yudi Setiawan, Wawancara via *video call*(Facebook), 16 Juni 2022

¹²⁴ Yudi Setiawan, Wawancara via *video call*(Facebook), 16 Juni 2022

Dari beberapa hasil wawancara yang telah dilakukan terdapat beberapa hal yang diketahui yaitu:

1. Terdapat dua jenis pelarangan dalam bermain game berdasarkan waktunya, yaitu pelarangan secara penuh yaitu anak tidak boleh bermain game sama sekali dan pelarangan di waktu-waktu tertentu, seperti larangan hari Senin sampai jumat, larangan bermain di waktu siang hari karena waktunya belajar, dan pembatasan waktu bermain 2 jam dalam satu hari.
2. Terdapat pelarangan bermain game berdasarkan jenis gamenya, beberapa orang tua melarang seluruh game baik game online maupun game offline, hal tersebut didasarkan pada perspektif orang tua memandang game yang menurut mereka sama, adapun sebagian orang tua melarang bermain game online saja karena menurut mereka game online lah yang dapat menyebabkan anak kecanduan dalam bermain, sedangkan game offline masih dapat ditoleransi.
3. Terdapat beberapa alasan mengenai pelarangan bermain game online, larangan tersebut secara garis besar akibat daripada kecanduan anak dalam bermain, yang kemudian berubah menjadi lalai dalam waktu, emosi anak terganggu, susah diatur, kesehatan menurun, melalaikan kewajiban, dan minat belajar berkurang. Walaupun dilarang tetapi beberapa anak tetap akan bermain hal ini juga disampaikan oleh akun Facebook dengan nama Inong, Inong mengungkapkan bahwa meskipun anaknya dilarang masih tetap bermain game dan harus beberapa kali pelarangan agar anak tidak bermain game lagi.¹²⁵
4. Beberapa cara yang dilakukan oleh orang tua agar anak tidak bermain game online adalah dengan berbicara baik-baik, tidak memberikan smartphone kepada anak, hingga memasang aplikasi khusus pada smartphone anak. Bahkan menurut akun Yuyun GBO dalam postingannya di Facebook mengungkapkan berani membayar anaknya 100 ribu jika berhenti bermain game, walaupun usahanya tidak berhasil.¹²⁶
5. Mengenai dampak positif bermain game online beberapa orang tua mengaku tidak mengetahui sama sekali dampak positifnya, adapun beberapa orang tua yang mengetahui dampak positif seperti anak tidak rewel, mengembangkan pemikiran, hiburan,

¹²⁵Inong, Facebook, lihat di <https://www.facebook.com/100001604025541/posts/pfbid02U8v2jy9ou5TygDGTsoziEgSLrAPcJjTHpbbpWs8tybTMMkPxLgxsMs2ga8WDRKT1Al/?app=fbl> di akses pada 12 Juli 2022.

¹²⁶ Yuyun GBO, Facebook, lihat di <https://www.facebook.com/100001568174743/posts/3552323074829930/?flite=scwspnss&mibextid=SPoPTSvTECNhSoR>, diakses pada 12 Juli 2022.

dan sosial. Para orang tua tetap melakukan pelarangan terhadap anaknya karena dampak negatifnya dari game lebih merusak dibandingkan dengan dampak positif apabila anak kecanduan. Berbeda dengan postingan akun Facebook bernama Aditya Ign menerangkan bahwa lebih baik anak bermain game daripada anak terjerumus kedalam sesuatu yang benar-benar dilarang oleh agama seperti pacaran, minuman keras.¹²⁷

6. Beberapa orang tua tidak memberikan alternatif untuk anaknya dalam bermain game online, sedangkan orang tua yang lain memberikan alternatif seperti membelikan mainan, tetap diperbolehkan menonton kartun dan diperbolehkan bermain game offline (khususnya mereka yang hanya melarang bermain game online).
7. Beberapa anak yang dilarang bermain game online memiliki dampak yang negatif seperti mudah emosi, lebih susah diatur, menjadi pendiam, dan suka memberontak. Sedangkan anak yang memang belum pernah bermain game tidak memiliki dampak.
8. Melarang anak bermain game dapat menjadikan anak merasa diasingkan oleh teman-temannya hal itu karena anak tidak dapat mengikuti obrolan teman-temannya tentang game, selain itu, ketika teman-temannya bermain game seorang anak yang dilarang bermain tidak memiliki alat bermain sehingga anak hanya dapat melihat tanpa bisa ikut bermain, seperti disampaikan oleh akun Facebook bernama Bayu Rekso Aji yang mengungkapkan tidak bisa melarang anaknya bermain game karena lingkungan nya bermain game¹²⁸ hal tersebut tentu akan mengakibatkan anak merasa diasingkan oleh teman-temannya, Berbeda halnya dengan pendapat para orang tua dalam wawancara yang menganggap keputusan mengenai anaknya yang dilarang dalam bermain game online baik secara penuh maupun dalam waktu-waktu tertentu merupakan keputusan yang tepat, karena hal tersebut dinilai memberikan pengaruh positif bagi anak, bahkan anak lebih cenderung bermain dengan teman-temannya daripada saat bermain game online yang biasanya dilakukan dirumah.

¹²⁷ Aditya Ign, Facebook, lihat di <https://www.facebook.com/100001718537858/posts/2790874927646431/?flike=scwspnss&mibextid=SPoPTSvtTECNhSoR>, diakses pada 12 Juli 2022

¹²⁸ Bayu Rekso Aji, Facebook, lihat di <https://www.facebook.com/1752710337/posts/10204882665303730/?flike=scwspnss&mibextid=SPoPTSvtTECNhSoR>, diakses pada 12 Juli 2022.

9. Beberapa orang tua menganggap anak yang suka bermain game online harus dalam pengawasan orang tua dan tetap dibatasi supaya anak tidak kecanduan dalam bermain game online, dan apabila anak yang bermain game online tersebut mengarah kepada dampak negatif maka sebaiknya orang tua harus tegas untuk melakukan pelarangan kepada anak-anak mereka supaya tidak terjadi hal-hal yang tidak diinginkan kepada anak. Hal tersebut serupa dengan pendapat akun ElhayaMiniBooy yang mengungkapkan bahwa orang tua harus mengawasi anak jika dibolehkan bermain game.¹²⁹
- B. Tinjauan Sadd Al-Zari'ah Terhadap Anak Yang Bermain Game Online.

Islam merupakan agama yang sempurna, hal tersebut dapat diketahui bahwa Islam juga memiliki hukum atas segala kegiatan yang dilakukan manusia, hukum tersebut berasal dari Allah SWT yang disebut dengan hukum *Syara'*, hukum *Syara'* terbagi menjadi 5 (lima) hukum yaitu: *Fardhu* (kewajiban yang apabila ditinggalkan mendapatkan dosa), *Sunnah* (anjuran yang jika dilaksanakan mendapatkan pahala), *Mubah* (kebolehan melaksanakan sesuatu tanpa dosa dan pahala), *Makruh* (anjuran meninggalkan yang apabila ditinggalkan mendapatkan pahala dan ketika dikerjakan tidak mendapatkan dosa), dan *Haram* (larangan apabila dilaksanakan mendapatkan dosa).

Bermain game merupakan kegiatan yang biasa dilakukan oleh anak-anak pada umumnya, baik dilakukan sendiri maupun bersama teman-temannya. Hukum bermain game online pada dasarnya merupakan kebolehan (*mubah*), sebagaimana difatwakan oleh Majelis Ulama Indonesia (MUI) yang menyatakan bahwa hukum dari game adalah mubah, selama game tersebut tidak memiliki unsur judi didalamnya¹³⁰. Dasar atas kebolehan bermain game online adalah karena game bersifat baru dan tidak ada dalil yang melarangnya, sebagaimana kaidah:

الأصل في الأشياء الباحة حتى يدل الدليل على التحريم

Hukum asal dari sesuatu adalah mubah sampai ada dalil yang melarangnya.¹³¹

¹²⁹ELhayaMiniBooy, Facebook, lihat di <https://www.facebook.com/370662189742830/posts/1112371795571862/?flike=scwspnss&mibextid=SPoPTSvTECNhSoR>, diakses pada 12 Juli 2022

¹³⁰ Himpunan Fatwa Majelis Ulama Indonesia, *Permainan Pada Media/Mesin Permainan Yang Dikelola Anggota Asosiasi Rekreasi Keluarga Indonesia (Arki)*, (2007), h.506

¹³¹ Dedi Supriadi, *Ushul Fiqh Perbandingan, Cet. I*, (Bandung: CV Pustaka Setia, 2014), h. 41.

Oleh karena itu apabila seorang anak bermain game seperti game online tidaklah seorang pun dapat melarangnya karena bermain termasuk hak bagi anak dan game merupakan sarana bermain anak.

Game online yang sering dimainkan oleh anak saat ini tentu merupakan game-game yang terkenal, ramai, dan tidak mungkin adanya unsur game yang diharamkan, karena sumber atau tempat mengunduh game yaitu play store. Hal tersebut diungkapkan oleh google bahwasanya seorang developer dilarang membuat game yang memiliki unsur judi, penipuan, dan pornografi di dalamnya¹³². Walaupun bermain game halal, terkadang seorang anak dalam bermain game tidak sesuai dengan batasan-batasan konsumsi (berlebihan) sehingga membuat bermain game menjadi sebuah perbuatan yang menimbulkan *mafsadat* didalamnya,

Adapun beberapa *mafsadat* yang ditimbulkan dari anak yang kecanduan bermain game online menurut orang tua di media sosial antara lain:

1. Lalai dalam waktu

Seorang anak yang bermain game terutama game online dapat membuat lalai dalam hal waktu, hal ini terjadi karena fokus anak saat bermain game teralihkan. Sebagai contoh saat bermain game seseorang *player* (pemain game) haruslah fokus untuk menyelesaikan beberapa misi yang disediakan didalamnya, terlebih game online dengan fitur *Real-Time* yang mana sebuah game akan terus berjalan mengikuti waktu dunia nyata. Oleh sebab itu, anak tidak bisa berpaling dalam permainan sebelum menyelesaikan misi tersebut karena apabila seorang anak gagal menyelesaikan misi ia akan mengulangi misi tersebut dari awal yang seolah membuat waktu yang telah dicurahkan sia-sia.

Dalam agama Islam lalai dalam waktu adalah perbuatan yang buruk, sebagaimana firman Allah SWT dalam QS Al-'Ashr ayat 1-2:

وَالْعَصْرِ، إِنَّ الْإِنْسَانَ لِرَبِّهِ لَكْفُورٍ

Demi masa, sungguh, manusia berada dalam kerugian.”
(QS Al-'Ashr : 1-2)

Selain itu terdapat hadits Rasulullah Saw mengenai hisab dan qishas yang menjelaskan tentang:

¹³² Bantuan play console ,*Kebijakan Program Developer*, (Mei, 2022), lihat di <https://support.google.com/googleplay/android-developer/answer/11987217>, diakses pada, 16 Juni 2022.

حَدَّثَنَا عَبْدُ اللَّهِ بْنُ عَبْدِ الرَّحْمَنِ الْأَسْوَدُ بْنُ عَامِرٍ حَدَّثَنَا أَبُو
بَكْرٍ بْنُ عَيَّاشٍ عَنِ الْأَعْمَشِ عَنْ سَعِيدِ بْنِ عَبْدِ اللَّهِ بْنِ جُرَيْجٍ عَنْ
أَبِي بَرْزَةَ الْأَسْلَمِيِّ قَالَ قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ لَا تَزُولُ
قَدَمَا عَبْدٍ يَوْمَ الْقِيَامَةِ حَتَّى يُسْأَلَ عَنْ عُمْرِهِ فِيمَا أَفْنَاهُ وَعَنْ عِلْمِهِ
فِيمَ فَعَلَ وَعَنْ مَالِهِ مِنْ أَيْنَ اكْتَسَبَهُ وَفِيمَ أَنْفَقَهُ وَعَنْ جِسْمِهِ فِيمَ
أَبْلَاهُ قَالَ هَذَا حَدِيثٌ حَسَنٌ صَحِيحٌ وَسَعِيدُ بْنُ عَبْدِ اللَّهِ بْنِ جُرَيْجٍ
هُوَ بَصْرِيٌّ وَهُوَ مَوْلَى أَبِي بَرْزَةَ وَأَبُو بَرْزَةَ اسْمُهُ نَضْلَةُ بْنُ عُبَيْدٍ

Telah menceritakan kepada kami Abdullah bin Abdurrahman telah menceritakan kepada kami Al Aswad bin 'Amir telah mengkhabarkan kepada kami Abu Bakar bin Ayyasy dari Al A'masy dari Sa'id bin Abdullah bin Juraij dari Abu Barzah Al Aslami berkata: Rasulullah Shallallahu 'alaihi wa Salam bersabda: "Kedua telapak kaki seorang hamba tidak akan bergeser pada hari kiamat sampai ditanya tentang umurnya untuk apa dia habiskan, tentang ilmunya untuk apa dia amalkan, tentang hartanya dari mana dia peroleh dan kemana dia infakkan dan tentang tubuhnya untuk apa dia gunakan." Dia berkata: Hadits ini hasan shahih, adapun Sa'id bin Abdullah bin Juraij dia adalah orang Bashrah dan dia adalah budak Abu Barzah, sedangkan Abu Barzah namanya adalah Nadlah bin 'Ubaid (HR. Tirmidzi)¹³³

Dua dalil di atas menjelaskan tentang bagaimana seseorang yang hidup di dunia harus mengerjakan amalan yang baik, supaya tidak mendapatkan kerugian seperti penyesalan dikemudian hari, bahkan ketika diakhirat manusia juga akan mempertanggungjawabkan apa-apa saja yang telah ia habiskan dengan umurnya. Maka, melalaikan waktu adalah perbuatan yang buruk mengingat manusia harus memanfaatkan waktu dengan sebaik-baiknya agar tidak merugi, sedangkan apabila lalai tersebut mengarah kepada meninggalkan kewajiban maka perbuatan tersebut menjadi haram karena manusia memiliki

¹³³ Hadits Jami' At-Tirmidzi No. 2341, *Kitab Sifat qiamat, penggugah hati dan wara'*, Lihat di software Ensiklopedi Hadits Kitab 9 Imam (Saltanera, 2015).

kewajiban yang harus dikerjakan dan meninggalkan perkara yang dilarang oleh Allah SWT.

2. Susah diatur dan mudah emosi

Seorang anak yang tengah asik bermain game akan susah untuk diatur, baik mengatur sikap anak, tutur katadan dalam mengerjakan kewajibannya, bahkan seorang anak cenderung membantah saat disuruh untuk berhenti bermain game. Alasan mengapa anak lebih mudah emosi dan susah diatur adalah karena ketikaseseorang bermain game, tak jarang mengalami kesulitan dalam menyelesaikan misi didalamnya yang membuat pemain mengalami kekalahan, jika hal tersebut berulang kali terjadi maka dapat membuat seorang anak emosi dan kesal karena tidak dapat menyelesaikan game tersebut meskipun telah mencobanya berkali-kali, terlebih ketika seorang anak bermain game online berbasis PvP (*player versus player*) yang menurut untuk mengalahkan orang lain dalam bermain game online tersebut sehingga jika kalah akan terlihat bahwa *skill* (kemampuan) yang dimilikinya kurang, ditambah jaringan dan perangkat yang buruk terkadang membuat permainan tidak menyenangkan sehingga anak lebih mudah emosi karena merasa tidak puas akan permainan yang telah dilakukannya.

Dengan adanya tekanan dari game ditambah tekanan untuk berhenti bermain game online oleh orang tua membuat beberapa anak bersikap keras dan meluapkan tekanannya di sekitarnya, padahal Allah SWT melarang anak untuk membantah (membentak) orang tua dan berkewajiban mengikuti perkataan orang tua jika itu baik. Sebagaimana firman Allah SWT dalam Q.S al-Isra' ayat 23:

وَقَضَىٰ رَبُّكَ أَلَّا تَعْبُدُوا إِلَّا إِيَّاهُ وَبِالْوَالِدَيْنِ إِحْسَانًا ۖ إِمَّا يَبُلُغَنَّ عِنْدَكَ
الْكِبَرَ أَحَدُهُمَا أَوْ كِلَاهُمَا فَلَا تَقُلْ لَهُمَا أُفٍّ وَلَا تَنْهَرُهُمَا وَقُلْ لَهُمَا
قَوْلًا كَرِيمًا

Dan Tuhanmu telah memerintahkan agar kamu jangan menyembah selain Dia dan hendaklah berbuat baik kepada ibu bapak. Jika salah seorang di antara keduanya atau kedua-duanya sampai berusia lanjut dalam pemeliharaanmu, maka sekali-kali janganlah engkau mengatakan kepada keduanya perkataan “ah” dan janganlah engkau membentak keduanya, dan

ucapkanlah kepada keduanya perkataan yang baik. (QS. Al-Isra' 17: 23)

3. Kesehatan menurun

Sebuah game yang dimainkan secara terus menerus dalam waktu lama dapat membuat seseorang kecanduan terutama dalam bermain game online, didalam game online biasanya terdapat *tier* (tingkatan) permainan yang biasanya diperoleh setiap memenangkan sebuah permainan didalamnya, sehingga beberapa anak melakukan maraton game, yaitu suatu cara memainkan game secara terus menerus untuk sampai pada *tiertertentu*, tak jarang seorang anak rela begadang untuk menaikkan *tier* dalam game nya, bahkan beberapa anak susah makan ketika sedang fokus dalam bermain game sehingga selain kekurangan tidur seorang anak juga sering makan tidak teratur. Apabila hal tersebut berlangsung secara terus menerus pasti akan membuat anak mudah sakit. Rasulullah Saw berkata:

حَدَّثَنَا الْعَبَّاسُ بْنُ عَبْدِ الْعَظِيمِ الْعُبَيْرِيُّ حَدَّثَنَا صَفْوَانُ بْنُ عَيْسَى عَنْ
عَبْدِ اللَّهِ بْنِ سَعِيدِ بْنِ أَبِي هِنْدٍ عَنْ أَبِيهِ قَالَ سَمِعْتُ ابْنَ عَبَّاسٍ يَقُولُ
قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ نِعْمَتَانِ مَعْبُودٌ فِيهِمَا كَثِيرٌ مِنَ
النَّاسِ الصِّحَّةُ وَالْقَرَاءُ

Telah menceritakan kepada kami Al 'Abbas bin Abdul 'Azhim Al 'Anbari telah menceritakan kepada kami Shafwan bin Isa dari Abdullah bin Sa'id bin Abu Hind dari Ayahnya dia berkata; saya mendengar Ibnu Abbas berkata, "Rasulullah shallallahu 'alaihi wasallam bersabda: "Dua kenikmatan yang sering dilupakan oleh kebanyakan manusia adalah kesehatan dan waktu luang."¹³⁴

Hadis tersebut menerangkan bahwa manusia sering melupakan nikmat kesehatan dan waktu luang, padahal seharusnya manusia mengerti akan nikmat tersebut berasal dari Allah SWT, oleh sebab itu harusnya manusia tetap menjaga kesehatan dengan tidak melakukan perbuatan yang dapat membuatnya sakit, dan juga manusia hendaknya memanfaatkan waktu luangnya dengan sebaik-baiknya.

¹³⁴ Hadits Sunan Ibnu Majah No. 4160, *Kitab Zuhud*, Lihat di software Ensiklopedi Hadits Kitab 9 Imam (Saltanera, 2015).

4. Meninggalkan kewajiban

Dalam bermain game seorang anak dapat menghabiskan waktunya berjam-jam terlebih untuk beberapa game online yang berbasis Real-Time, alasannya adalah karena game tersebut tidak dapat *dipause* atau dihentikan tiba-tiba sehingga sering membuat anak melawatkan kewajibannya seperti belajar dan Sholat.

Belajar merupakan kewajiban yang harus diberikan oleh orang tua kepada anak. Dan anak berhak atas pelajaran yang didapat terutama pelajaran tentang agama. Seorang anak yang telah kecanduan tidak segan untuk meninggalkannya karena bermain game tentu lebih asik daripada mengerjakan kewajibannya. Seorang anak juga diwajibkan belajar mengerjakan ibadah wajib seperti sholat sebelum memasuki masa baligh, oleh sebab itu seorang anak tidak boleh dibiasakan meninggalkan kewajiban hanya karena game online.

Hal serupa juga disampaikan Syekh Dr. Wahbahaz-Zuhaili kitab *Fatawa Mu'ashirah* menjelaskan, yaitu:

إن الإدمان على الكمبيوتر ضار جدا للعقل والنظر فيه يضعف

الحواس والخير في الاعتدال. وإن أدى السهر على الكمبيوتر إلى

تضييع فريضة الصلاة كالصبح وغيره صار السهر حراما

“Sesungguhnya, kecanduan pada komputer sangat berbahaya bagi akal, melihatnya bisa melemahkan pancaindra (mata), sedangkan yang baik adalah yang sedang-sedang saja. Dan apabila begadang di depan komputer sampai menyebabkan terbengkalainya shalat fardhu, seperti subuh dan yang lain, maka hukumnya haram”¹³⁵

Fatwa tersebut menjelaskan bahwa kecanduan komputer sangat berbahaya dan diperbolehkan asalkan tidak berlebihan, bahkan apabila kecanduan tersebut sampai meninggalkan kewajiban seperti sholat maka bermain komputer tersebut menjadi haram. Sebuah komputer tidaklah jauh berbeda dari perangkat smartphone, kedua perangkat tersebut dapat digunakan untuk memainkan game offline maupun game online. Oleh sebab itu, apabila bermain game tersebut membuat

¹³⁵ Komisi Fatwa MUI Sulawesi Selatan, *Anakku Main Game Hingga Tak Shalat*, (Maret, 2022), lihat di <https://mui.or.id/mui-provinsi/mui-sulsel/33862/anakku-main-game-hingga-tak-shalat-mui-sulsel-jangan-kasihani-anak-tapi-sayangilah>. Diakses pada 19 Juni 2022.

anak sampai meninggalkan kewajibannya maka haram bagi anak untuk memainkannya.

5. Minat belajar berkurang

Sebuah game membutuhkan pemikiran dalam memainkannya, bahkan dalam kategori tertentu game menjadi sangat susah untuk dimainkan karena misi ataupun lawan yang dihadapi sulit, maka seorang anak akan berfikir bagaimana cara menyelesaikan misi ataupun mengalahkan musuh dalam game tersebut. Oleh sebab itu, apabila seorang anak bermain secara terus menerus hal tersebut akan mempengaruhi pemikiran anak bahkan setelah selesai bermain terkadang seorang anak tetap memikirkan strategi untuk mengalahkan atau menyelesaikan misi tersebut, beberapa anak bahkan lebih suka memikirkan tentang gamenya daripada belajar yang menurutnya tidaklah penting, apabila hal tersebut jika berlangsung secara terus menerus minat belajar anak akan menurun dan menyebabkan anak malas belajar. Padahal belajar merupakan kewajiban bagi setiap muslim termasuk seorang anak, sebagaimana Allah berfirman dalam QS. At-Taubah ayat 122:

وَمَا كَانَ الْمُؤْمِنُونَ لِيَنفِرُوا كَافَّةً ۚ فَلَوْلَا نَفَرَ مِن كُلِّ فِرْقَةٍ مِّنْهُمْ طَائِفَةٌ لِّيَتَفَقَّهُوا فِي الدِّينِ وَلِيُنذِرُوا قَوْمَهُمْ إِذَا رَجَعُوا إِلَيْهِمْ لَعَلَّهُمْ يَحْذَرُونَ .

Dan tidak sepatutnya orang-orang mukmin itu semuanya pergi (ke medan perang). Mengapa sebagian dari setiap golongan di antara mereka tidak pergi untuk memperdalam pengetahuan agama mereka dan untuk memberi peringatan kepada kaumnya apabila mereka telah kembali, agar mereka dapat menjaga dirinya. (QS at-Taubah 9 :122)

Selain dampak *mafsadat* yang ditimbulkan anak saat bermain game, beberapa orang tua di media sosial mengaku bermain game juga memiliki dampak Positif (*maslahah*) beberapa dampak tersebut antara lain:

1. Hiburan

Hiburan merupakan salah satu yang menyebabkan anak bermain game, karena pada dasarnya game diciptakan untuk hiburan, beberapa anak merasa game menjadi kegiatan yang menyenangkan walaupun beberapa game sebenarnya susah untuk diselesaikan. Namun, apabila seorang anak bisa menyelesaikannya anak akan merasakan kepuasannya tersendiri. Oleh sebab itu, beberapa anak bermain game adalah untuk menyelesaikan misi

didalam game tersebut yang mana apabila menyelesaikannya akan menganggap sebagai pencapaian, pencapaian tersebutlah yang dianggap sangat menyenangkan oleh anak-anak.

وَقَالُوا مَالِ هَذَا الرَّسُولِ يَأْكُلُ الطَّعَامَ وَيَمْشِي فِي الْأَسْوَاقِ
لَوْلَا أَنْزَلَ إِلَيْهِ مَلَكٌ فَيَكُونُ مَعَهُ نَذِيرًا

Dan mereka berkata, “Mengapa Rasul (Muhammad) ini memakan makanan dan berjalan di pasar-pasar? Mengapa malaikat tidak diturunkan kepadanya (agar malaikat) itu memberikan peringatan bersama dia, (QS. Al-Furqan Ayat 7)

Ayat tersebut memberikan pengertian bahwa Islam memperlakukan manusia sesuai dengan naluri kemanusiaannya. Hiburan merupakan kebutuhan manusia karena tidak mungkin manusia hidup tanpa rasa lelah dan jenuh, hiburan menjadi sarana manusia untuk melepaskan rasa lelah dan jenuh tersebut. Oleh sebab itu hiburan tidaklah dilarang dalam islam.

2. Pengembangan Pemikiran

Setiap game memiliki tugas atau misi di dalamnya, hal tersebutlah yang menjadikan game seru untuk dimainkan, misi-misi tersebut dimulai dari tingkat mudah hingga susah. Oleh sebab itu seorang anak yang bermain game mau tidak mau harus menggunakan otaknya untuk memikirkan bagaimana cara menyelesaikan misi tersebut, kegiatan yang berulang tersebut akan memaksa otak berfikir dan menjadikannya berkembang karena misi dalam sebuah game selau lebih susah saat menuju tingkat akhir permainan.

3. Sosial

Beberapa anak sangat menyukai game online, kesukaan tersebut menjadi hobi tersendiri bagi anak, bahkan beberapa anak membentuk sebuah *squad* atau grup didalam sebuah game baik dalam game itu sendiri maupun di dunia nyata. Beberapa anak yang tergabung dalam *squad* akan memiliki banyak teman baru bahkan mereka yang belum pernah ditemui di dunia nyata sekalipun, hal tersebut dapat membentuk karakter anak yang mudah bergaul dengan orang-orang baru. Selain itu, pembentukan *squad* atau grup dalam dunia nyata akan mengokohkan persahabatan anak dan melatih komunikasi anak dengan teman-temannya. Allah berfirman:

يَتَأْتِيهَا النَّاسُ إِنَّا خَلَقْنَاهُمْ مِنْ ذَكَرٍ وَأُنْثَىٰ وَجَعَلْنَاكُمْ شُعُوبًا وَقَبَائِلَ
لِتَعَارَفُوا ۗ إِنَّ أَكْرَمَكُمْ عِنْدَ اللَّهِ أَتْقَىٰكُمْ ۗ إِنَّ اللَّهَ عَلِيمٌ خَبِيرٌ

Hai manusia, sesungguhnya Kami menciptakan kamu dari seorang laki-laki dan seorang perempuan dan menjadikan kamu berbangsa-bangsa dan bersuku-suku supaya kamu saling kenal-mengenal. (QS Al-Hujurat 49:13)

Ayat tersebut memberikan penjelasan bahwasanya manusia merupakan makhluk sosial yang mana manusia diciptakan dengan derajat yang sama untuk saling kenal mengenal dan memberikan manfaat satu sama lain (tolong menolong). Oleh sebab itu game dapat menjadikan seseorang menjadi seseorang yang bersosial dengan menambah banyak teman didalamnya yang mana hal tersebut merupakan fitrah manusia.

4. Tidak Rewel (tidak banyak tuntutan)

Game yang merupakan sebuah permainan sangat disukai oleh anak, hal tersebut terjadi karena dalam sebuah game baik online maupun offline telah tersedia bermacam-macam permainan didalamnya sehingga anak akan betah dalam bermain game karena apabila mereka bosan terhadap satu game mereka bisa pindah kedalam jenis permainan yang berbeda. Orang tua yang melihat anak yang tidak rewel (banyak tuntutan) membuat beberapa orang tua yang membawa anak bekerja menjadikan game sebuah alat yang digunakan agar anak tidak Rewel saat diajak bekerja yang mana akan mengganggu pekerjaannya.

Dari beberapa dampak *mafsadat* dan *masalah* tersebut dapat diketahui game online memiliki sisi baik dan buruk. Beberapa *mafsadat* yang ditimbulkan dari bermain game online yaitu membawa anak kedalam keharaman seperti meninggalkan kewajiban, susah diatur, dan membantah orang tua. Selain itu, kegiatan bermain game Onlinedapat mengarahkan anak kedalam dampak yang di makruhkan seperti begadang dan menatap layar smartphone secara terus menerus, hal tersebut dimakruhkan karena dapat menurunkan kesehatan anak yang mana tubuh dan kesehatan adalah pemberian Allah SWT yang harus dijaga sehingga membuat tubuh sakit sama dengan tidak menerima pemberian dari Allah SWT. Disisi lain game online juga memberikan dampak positif seperti mengembangkan pemikiran anak, hiburan, sosial, dan membuat anak tidak banyak tuntutan.

Mafsadat yang timbul dari suatu perbuatan dapat menjadikan perbuatan tersebut dilarang sebagaimana di tetapkan dalam *sadd al-zari'ah*. *Sadd al-zari'ah* merupakan salah satu sumber dalam menetapkan hukum Islam, dalam *Sadd al-zari'ah* terdapat dua metode dalam menetapkan hukum yaitu ditinjau dari motif pelaku dan dari segi dampak yang ditimbulkan, dari segi motif *sadd al-zari'ah* berfokus kepada niat, apabila seorang telah berniat untuk melakukan sebuah perbuatan yang mengandung *mafsadat* atau suatu hukum yang dilarang maka perbuatan tersebut menjadikan perbuatan tersebut dilarang karena niatnya, adapun dari segi dampak yang ditimbulkan yaitu apakah perbuatan tersebut setelah dilakukan menghasilkan *mafsadat* atau tidak, walaupun pada awalnya perbuatan tersebut niatnya bukan untuk menghasilkan suatu perbuatan yang *mafsadat*, namun setelah perbuatan tersebut dilakukan ternyata menghasilkan *mafsadat* maka perbuatan tersebut menjadi dilarang sesuai dengan kadarnya.

Ditinjau dari kadar dampak *mafsadat* dan *masalah* dari game online tersebut dapat diketahui bahwa *mafsadat* yang dihasilkan bermain game online mengarahkan anak menuju perbuatan yang diharamkan sedangkan *masalah* yang diberikan hanya mengarah kepada sesuatu perbuatan yang baik yaitu fitrah manusia dan pembuatan *mubah* (boleh). Oleh sebab itu jika mengacu pada kaidah :

دَرْءُ الْمَفَاسِدِ أَوْلَى مِنْ جَلْبِ الْمَصْلِحِ

Menolak kemafsadatan lebih didahulukan daripada meraih kemaslahatan.¹³⁶

Oleh karena itu, apabila bermain game hukumnya *mubah*, tetapi jika bermain game itu mengandung aspek *haram* seperti meninggalkan kewajiban, membantah orang tua, maka bermain game itu menjadi Dilarang karena mengandung *mafsadat* didalamnya. Hal tersebut juga didukung oleh kaidah:

إِذَا جْتَمَعَ الْحَالُ وَالْحُرْمُ مَعًا جُزِيَ بِالْحُرْمِ

Apabila berbaur yang haram dengan yang halal, maka yang haram mengalahkan yang halal.¹³⁷

Selain itu, jika meninjau kaidah:

إِذَا تَعَارَضَ الْمَصْلِحَةُ وَالْمَفْسَدَةُ رُوحِيًّا أَرْجِحُهُمَا

¹³⁶Duski Ibrahim, *Al-Qawa'id*.... h.84

¹³⁷Hifdhotul Munawaroh, " *Sadd*....h.69

Apabila terjadi pertentangan antara kemaslahatan dan kerusakan, maka harus diperhatikan mana yang lebih kuat di antara keduanya.¹³⁸

Dari kaidah tersebut dapat diketahui bahwa *mafsadat* bermain game dapat mengarahkan anak kedalam keharaman yang bersifat dosa besar yaitu meninggalkan kewajibannya seperti sholat dan membantah orang tua, sedangkan masalah yang dihasilkan adalah perkara yang baik sesuai fitrah manusia dan *mubah* (boleh). Oleh sebab itu, tingkat mafsadat yang dihasilkan melalui game lebih besar daripada Masalah yang dihasilkan sehingga melarang anak bermain game online merupakan hal yang baik dan benar oleh orang tua.

Dari penjelasan tersebut dapat dipahami bahwa game online apabila dikonsumsi secara berlebihan akan mengakibatkan anak melakukan perbuatan hukum yang dalam Islam bahkan sampai ke arah keharaman yaitu dosa besar. Oleh sebab itu, sebagai orang tua tentu tidak ingin anaknya melakukan perbuatan yang menimbulkan *mafsadat*, baik untuk dirinya sendiri maupun orang-orang disekitarnya sehingga seorang anak boleh untuk dilarang bahkan bisa menjadi wajib dilarang dalam bermain game online sebagaimana dijelaskan di atas, Allah SWT berfirman.

يٰۤاَيُّهَا الَّذِيْنَ ءَامَنُوْا قُوْا اَنْفُسَكُمْ وَاٰهْلِيْكُمْ نَارًا وَقُوْدُهَا النَّاسُ
وَالْحِجَارَةُ عَلَيْهَا مَلَٰئِكَةٌ غِلَاظٌ شِدَادٌ لَا يَعْصُوْنَ اِلٰهَ مَا اَمَرَهُمْ
وَيَفْعَلُوْنَ مَا يُؤْمَرُوْنَ

Wahai orang-orang yang beriman! Peliharalah dirimu dan keluargamu dari api neraka yang bahan bakarnya adalah manusia dan batu; penjaganya malaikat-malaikat yang kasar, dan keras, yang tidak durhaka kepada Allah terhadap apa yang Dia perintahkan kepada mereka dan selalu mengerjakan apa yang diperintahkan. (QS. At-Tahrim 66: 6)

Ayat tersebut menerangkan perintah untuk memelihara diri dan keluarga termasuk anak agar menaati perintah dan larangan Allah SWT, sehingga dijauhkan dari api neraka. Oleh sebab itu, baik itu ibu, ayah, maupun anak dituntut agar selalu saling mengingatkan dan menjaga satu sama lain agar senantiasa mengerjakan perintah dan menjauhi larangan Allah SWT, termasuk

¹³⁸ Faturrahman As zahri, *Qawaid*..... h.112

anak yang bermain game online, karena perbuatan yang dilakukan mengarah kepada yang dilarang maka sebagai orang tua hendaknya menjauhkan anaknya dari perbuatan tersebut sebagaimana menjauhkannya dari api neraka.

Bermain game online memang boleh dilarang bahkan wajib dilarang untuk anaknya, meninjau dari *mafsadat* dan *masalah* yang diberikannya. Namun, hal tersebut terjadi apabila anak kecanduan dalam bermain game online, seperti pola bermain yang tidak sehat yaitu bermain sepanjang hari. Sebagai orang tua tentunya selain tegas juga harus cakap dalam melaksanakan hukum khususnya hukum islam. Apabila seorang anak berjanji dapat terkontrol dalam bermain seperti melakukan pembatasan dalam bermain game, sehingga anak tidak bermain sepanjang hari dan mengurangi resiko terjadinyakecanduan dalam bermain, serta mencegah terjadinya *mafsadat* didalamnya, maka orang tua juga tidak boleh melarang anak dalam bermain hanya berdasarkan pengetahuan yang didapatkan dari sumber internet, seperti media sosial dan lain sebagainya, karena perlu ditekankan bahwa dalam dalam bermain game online yang dilarang adalah perbuatannya bukan alatnya sebagaimana pembahasan di atas, jadi apabila perbuatan anak dalam bermain tidak menimbulkan *mafsadat*, tentunya orang tua tidak boleh melarang anaknya dalam bermain game online, yang mana game memiliki hukum *mubah* (boleh) didalamnya.

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan maka diperoleh fenomena larangan bermain game online oleh para orang tua di media sosial sebagai berikut: Beberapa orang tua di media sosial melarang anaknya dalam bermain game online, dan beberapa lainnya memberikan hak bermain kepada anaknya dengan syarat dan batasan tertentu yaitu berdasarkan waktu dan jenis permainan. Sebagian orang tua tetap memperbolehkan anaknya bermain, seperti 2 jam per hari selain waktu belajar, bermain waktu malam, dan bermain saat weekend (Sabtu dan Minggu). Beberapa cara yang dilakukan oleh orang tua di media sosial agar anak tidak bermain game online adalah dengan membelikan mainan, memberikan tontonan kartun dan tetap memperbolehkan bermain game khusus game offline (khususnya para orang tua yang hanya melarang game online), bahkan beberapa orang tua juga memberikan hadiah jika anak tidak bermain game. Akibat dilarang bermain game online seorang anak memiliki beberapa dampak seperti emosi, susah diatur, menjadi pendiam dan memberontak. Namun, dampak tersebut hanya bersifat sementara. Dan para orang tua menganggap keputusan yang diambil untuk melarang anaknya dalam bermain game adalah keputusan yang tepat karena dapat mencegah anak-anaknya dari dampak negatif game online.
2. Tinjauan *sadd al-zari'ah* terhadap anak yang bermain game online menerangkan bahwa game online memiliki dampak ketika anak memainkannya secara terus menerus, dampak-dampak tersebut antara lain: Lalai dalam waktu, susah diatur, kesehatan menurun, meninggalkan kewajiban, dan minat belajar berkurang. Beberapa dampak tersebut terdapat hal-hal yang dilarang, bahkan masuk kategori *haram*. Oleh sebab itu ditinjau dari *sadd al-zari'ah* yang secara singkat merupakan pelarangan terhadap sesuatu yang menimbulkan *mafsadat* sesuai dengan kadarnya, bagaimanaseorang anak yang bermain game online kemudian timbul dampak-dampak yang mengarah kepada *mafsadat* dan masalah, akan tetapi, karena *mafsadat* yang ditimbulkan lebih besar seperti dosa besarmaka orang tua boleh bahkan wajib melarang anak dalam bermain game online. Meskipun demikian, apabila anak saat bermain game online tidak memiliki dampak yang menimbulkan *mafsadat* Seperti mengatur waktu dan tidak meninggalkan kewajiban maka

orang tua tidak boleh melarang anak dalam bermain, karena bermain adalah hak anak dan game online adalah permainan yang memiliki hukum mubah untuk dimainkan.

B. Saran

Orang tua yang bertindak sebagai wali bagi anak tentu harus mengetahui dan mengajarkan anak tentang akhlak, baik dalam tutur kata maupun perilaku, termasuk saat anak bermain. Namun, dalam prakteknya banyak orang tua yang melalaikan hal tersebut sehingga anak menjadi bebas dan melakukan apa yang mereka mau. Ketika anak telah bertindak bebas, banyak orang tua baru menyadari anak telah jauh dari keinginannya dan membuat orang tua melakukan pemaksaan dengan melarang atau tidak boleh melakukan sesuatu yang biasa anak itu lakukan, pemaksaan itu dapat menjadikan anak putus asa karena merasa kebebasannya telah diambil dan melakukan sesuatu pemberontakan kepada orang tua, padahal asal mula kebebasan tersebut dari orang tua yang lalai dalam mendidik anaknya. Oleh sebab itu hendaklah orang tua lebih perhatian terhadap anak yang merupakan titipan Allah SWT yang dapat menjadikan perantara menuju surgaNya jika anak menjadi anak yang Sholeh dan Sholeha.

Daftar Pustaka

- Al Mishri, Muhammad Bin Mukarrom Bin Manzhur Al Afriqi, *Lisan Al Arab*, (Beirut: Dar Shadir,Tt), Jus 3
- Al-Jauziyah, Muhammad Bin Abu Bakar Ibn Al-Qayyim, *l'lamal-muwaqi'in 'anrabbal-'Alamin*,
- Al-Syatibi, Abu Ishaq Ibrahim bin Musa al-Luhamyal-Garnathiyal-Malikiy. *Al-MuwafaqatfiUshulal-Syariah, Jilid I-II*; (Beirut: Dar al-Kutub al-Ilmiyah, 2009).
- Ardini, Pupung Puspa dan Anik Lestarinigrum, *Bermain dan Permainan anak usia dini*, (Nganjuk, Adjie Media Nusantara, 2018).
- Azhari, Fathurrahman, *QawaidFiqhiyyah Muamalah*, (Banjarmasin, Lembaga Pemberdayaan Kualitas Ummat Banjarmasin, 2015).
- Basri, Rusdaya, *Ushu Fikih 1*,(Parepare, IainParepare Nusantara Press, 2019).
- Damiati, dkk, *Perilaku Konsumen*, (Depok, PT Rajagrafindo Persada, 2017).
- Darmalaksana, Wahyudin, *Cara Penulisan Proposal Penelitian*,(Bandung, Fakultas Ushuluddin UIN Sunan Gunung Djati Bandung, 2020).
- Direktorat Jenderal Informasi dan Komunikasi Publik, *Memaksimalkan Penggunaan Media Sosial Dalam Lembaga Pemerintah*, (Jakarta, Kementerian Komunikasi dan Informatika, 2018).
- Elizabeth, Hurlock, *Psikologi Perkembangan. Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Terjemahan. Jakarta: Erlangga, 1995).
- Hamid, M. Arfin, *Fikih Ekonomi Dan Keuangan Syariah : Antara Realitas Dan Kontekstual*, (Yogyakarta, Trust Media Publishing, 2015).
- Harahab, Nursapia, *Penelitian Kualitatif*, (Medan: Wal Ashri Publishing, 2020).
- Hardani, dkk, *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*, (Yogyakarta: Pustaka Ilmu, 2020).
- Harisudin, Noor, *IlmuUshul Fiqh I,cet 8*, (Malang, InstranPublishing, 2020).
- Ibrahim, Duski, *Al-Qawa`Id Al-Fiqhiyah (Kaidah-Kaidah Fiqih)*, (Palembang, CV Amanah, 2019).
- Iskandar, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Jakarta: Gaung Persada, 2009).
- Khallaf, Abdul Wahab, *Ilmu Ushulal-Fiqh*, (Mesir: Maktabahal-Dakwah al-Islamiyah-Sababal-Azhar, tt).
- Misbahuddin, *Ushul Fiqhi*, (Makasar: Alauddin University, 2013).

- Muzammil, Iffah, *Fiqh Munakahat Hukum Pernikahan dalam Islam*, (Tangerang, Tira Smart, 2019).
- Qasas, Ja'far Bin Abdurrahman, *Qaidatu Saddu Dzarai' Wa Atsaruha Al Fiqhiyyu*,
- Rika Sa'diyah, dkk, *Peran Psikologi untuk masyarakat*, (Jakarta, UM Jakarta, 2018). h.63
- Rinaldi, Soni Faisal dan Bagya Mujiyanto, *Metode Penelitian dan statistik*, (Jakarta Selatan: Pusat Pendidikan Sumber Daya Manusia Kesehatan, 2017).
- Rohidin, *Pengantar Hukum Islam Dari Semenanjung Arab Sampai Indonesia*, (Yogyakarta, Lintang Rasi Aksara Books, 2016).
- Romli, *Pengantar Ilmu Ushul Fiqh Metodologi Penetapan Hukum Islam*, (Depok: Kencana, 2017).
- Schocib, Moh, *Pola Asuh Orang Tua dalam Membantu Anak Mengembangkan Disiplin Diri*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2014).
- Siswanto, Agus, *Ushul Fiqih Metode Ijtihad Hukum Islam* (Yogyakarta, Magnum Pustaka Utama, 2019).
- Siswanto, Agus, *Ushul Fiqih Metode Ijtihad Hukum Islam* (Yogyakarta, Magnum Pustaka Utama, 2019).
- Sodiqin, Ali, *Fiqh Ushul Fiqh Sejarah, Metodologi Dan Implementasinya Di Indonesia*, (Yogyakarta: beranda, 2012).
- Supriadi, Dedi, *Ushul Fiqh Perbandingan, Cet. I*, (Bandung: CV Pustaka Setia, 2014).
- Suratnoaji, Catur, *Buku Metode Analisis Media Sosial Berbasis Big Data*, (Banyumas, Sasanti Institute, 2019).
- Syahputra, Akmaluddin, *Perkawinan Anak Dalam Bingkai Hukum*, (Bandung, Citapustaka Media Perintis, 2014).
- Trisnani, Risca Pramudia dan Silva Yula Wardani, *Stop Kecanduan Game Online Mulai Sekarang Mengenal Dampak Ketergantungan Pada Game Online Serta Cara Mengurangnya*, (Madiun, Unipma Press, 2018).
- Wahyuni, Candra, *Panduan Lengkap Tumbuh Kembang Anak Usia 0 - 5 Tahun*, (Kediri, Strada Press, 2018).

Thesis/Jurnal/Skripsi

- Budiyono, Hak-Hak Anak Dalam Perspektif Islam, *Jurnal Studi Gender Dan Anak*, Vol 1, No 1, (2014),

- Cahyonoo, Anang Sugeng, "Pengaruh Media Sosial Terhadap Perubahan Sosial Masyarakat di Indonesia", *Jurnal Publiciana*, Vol. 9 No. 1, (2018).
- Devi, Siska, *Tinjauan Hukum Islam Terhadap Anak Di Bawah Umur Sebagai Pencari Nafkah Di Kelurahan Tuah Karya Kecamatan Tampan Pekanbaru*, Skripsi Thesis, Fakultas Syariah Dan Ilmun Hukum Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, (2021).
- Fahimah, Im, "Kewajiban Orang Tua terhadap Anak dalam Perspektif Islam", *Jurnal Hawa*, Vol 1 No 1, 2019.
- Ginting, Pinta Sri Yuliani, *Gambaran Regulasi Emosi Pada Dewasa Awal Yang Melakukan Curahan Hati Di Media Sosial*, Skripsi Tesis, fakultas psikologi dan universitas Sumatera Utara, Sumatera Utara, (2018).
- Gustian, Diki dkk., "Pola Asuh Anak Usia Dini Keluarga Muslim Dengan Ibu Pekerja Pabrik", *Jurnal pendidikan Islam*, Vol. 7 No. 1, (2018).
- Kadir, Muhammad Rusydi, *Tinjauan Hukum Islam Terhadap Kedudukan Anak Lahir Di Luar Perkawinan Yang Sah Menurut Agama Dan Negara Di Indonesia*, Skripsi Thesis, Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia Yogyakarta, (2018).
- Khalimah, Siti Nur, *Peran Orang Tua Dalam Pembelajaran Daring Di Mi Darul Ulum Pedurungan Kota Semarang*, Skripsi Thesis, Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (Iain) Salatiga, (2020), h.16
- Kurniawan, Drajat Edy, "Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling Universitas Pgrri Yogyakarta", *Jurnal Konseling Gusjigang*, Vol. 3 No. 1 (Januari-Juni 2017).
- Misranetti, "Sadd Al-Zari'ah Sebagai Suatu Hukum Metode Istinbat Hukum Islam", *Jurnal An-Nahl*, No.05. Vol.09 (Juni,2017),
- Munawaroh, Hifdhotul, "Sadd Al- Dzari'at Dan Aplikasinya Pada Permasalahan Fiqih Kontemporer", *Jurnal Ijtihad*, Vol. 12 No. 1, (Juni, 2018).
- Nisrinafatini. "Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa". *Jurnal Edukasi Nonformal*, Vol 1 no 1, (Maret, 2020).
- Novrinda, "Peran Orangtua Dalam Pendidikan Anak Usia Dini Ditinjau Dari Latar Belakang Pendidikan", *Jurnal potensia*, Vol 2 No 1, (2017).
- Permata, Indah Sari, *Faktor Yang Menyebabkan Anak Melakukan Hal Yang Sepatutnya Tidak Harus Dilakukan Serta Peranan Penegak Hukum dan*

- Orang Tua Dalam Melindungi Hak Anak Jalanan*. Otherthesis, UIN Raden Fatah Palembang, (2020).
- Putri, Nadila Sri, & Elise Muryanti, "Game Series Dalam pengucapan Bahasa Inggris Anak Usia Dini". *Jurnal Pendidikan Tambusai*, Vol 4 no 3, (Februari, 2020),
- Rani, dkk, "Dampak Game Online Mobile Legends: Bang Bang terhadap Mahasiswa", *Jurnal Perspektif*, Vol 7, No 1 (2018).
- Santia, dkk, "Meningkatkan Karakter Menghormati Orang Tualewat Pendidikan Agama Kristen Untuk Anak Usia Sekolah Dasar", *Jurnal Teologi dan Pendidikan Kristen*, Vol. 2 No. 2 (Juni 2021).
- Senja, Putih Piara, dkk, *Tingkat Pengetahuan Dan Sikap Remaja Tentang Pernikahan Dini Pada Siswa Kelas Viii Smp Negeri 1 Purwosari Gunungkidul*. skripsi thesis, Poltekkes Kemenkes Yogyakarta 2019.
- Sihotang, Diego Armando Amos, *Pengaruh Game Online Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Di Smp Swasta Dharma Wanita Pertiwi Kecamatan Medan Selayang*, Skripsi Thesis, Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Quality, Medan, (2021).
- Surbakti, Krista, *Pengaruh Game Online Terhadap Remaja*, *Jurnal Curere* Vol 1, No 1 (2017).
- Sutiyem, *Peran Orang Tua Dalam Menanamkan Kedisiplinan Shalat Dhuha Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Dukuh Tambong Wringinanom Sambit Ponorogo*, Skripsi Thesis, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Ponorogo, (2020).
- Vera, Nora Astrina dan Netrawati, "Addicted To Online Games Among Teenagers And Their Implication for Counseling Service", *Jurnal Neo Konseling*, Vol. 1 No. 4, (2019).
- Yawan, Tamara Priskila, *Hubungan Antara Kecenderungan Ekstraversi Dengan Self Disclosure Melalui Instagram*. Skripsi thesis, Universitas Mercu Buana Yogyakarta, (2018).

Software

- Hadits Nasai, As-Sunan as-Sughra, *Kitab Pelaksanaan*, Hadis No.1129, Lihat di software Ensiklopedi Hadits Kitab 9 Imam (Saltanera, 2015).
- Hadits Jami' At-Tirmidzi, *Kitab Berbakti dan menyambung silaturrahim*, No.1875. Lihat di software Ensiklopedi Hadits Kitab 9 Imam (Saltanera, 2015).

Hadits Jami' At-Tirmidzi No. 2341 , *Kitab Sifat qiamat, penggugah hati dan wara'*, Lihat di software Ensiklopedi Hadits Kitab 9 Imam (Saltanera, 2015).

Hadits Shahih Al-Bukhari, *Kitab Jual beli, No. 1910*. Lihat di software Ensiklopedi Hadits Kitab 9 Imam (Saltanera, 2015).

Hadits Sunan Ibnu Majah, *Kitab Zuhud, No. 4160* Lihat di software Ensiklopedi Hadits Kitab 9 Imam (Saltanera, 2015).

Peraturan/Fatwa/Undang-Undang

Himpunan Fatwa Majelis Ulama Indonesia, *Permainan Pada Media/Mesin Permainan Yang Dikelola Anggota Asosiasi Rekreasi Keluarga Indonesia (Arki)*, (2007).

Kompilasi Hukum Islam

Undang-undang Nomor 23 Tahun 2002 tentang perlindungan anak.

Undang-undang Nomor 4 Tahun 1979 tentang kesejahteraan anak.

Undang-Undang Nomor 13 Tahun 2003 Tentang Ketenaga kerjaan.

Websaite

Aji, Bayu Rekso, Facebook, lihat di <https://www.facebook.com/1752710337/posts/10204882665303730/?flite=scwspnss&mibextid=SPoPTSVtTECNhSoR>, diakses pada 12 Juli 2022.

Angraeni, Nia Qurnia, Facebook, Lihat di <https://www.facebook.com/100000031500072/posts/4400533896624284>. Diakses pada 10 November 2021

Bantuan play console ,*Kebijakan Program Developer*, (Mei, 2022), lihat di <https://support.google.com/googleplay/android-developer/answer/11987217>, diakses pada, 16 Juni 2022.

GBO, Yuyun, Facebook, lihat di <https://www.facebook.com/100001568174743/posts/3552323074829930/?flite=scwspnss&mibextid=SPoPTSVtTECNhSoR>, diakses pada 12 Juli 2022.

Ign, Aditya, Facebook, lihat di <https://www.facebook.com/100001718537858/posts/2790874927646431/?flite=scwspnss&mibextid=SPoPTSVtTECNhSoR>, diakses pada 12 Juli 2022

Inong, Facebook, lihat di <https://www.facebook.com/100001604025541/posts/pfbid02U8v2jy9ou5TygDGTsoziEgSLrAPcJjTHpbpWs8tybTMMkPxLgxsMs2ga8WDRKT1Al/?app=fbl> di akses pada 12 Juli 2022.

- Kamus Besar Bahasa Indonesia Daring*, lihat di <https://kbbi.kemdikbud.go.id/>. Diakses pada 10 Maret 2022
- Komisi Fatwa MUI Sulawesi Selatan, *Anakku Main Game Hingga Tak Shalat*, (Maret, 2022), lihat di <https://mui.or.id/mui-provinsi/mui-sulsel/33862/anakku-main-game-hingga-tak-shalat-mui-sulsel-jangan-kasihani-anak-tapi-sayangilah>. Diakses pada 19 Juni 2022.
- MiniBooy, ELhaya, Facebook, lihat di <https://www.facebook.com/370662189742830/posts/1112371795571862/?flite=scwspnss&mibextid=SPoPTSVtTECNhSoR>, diakses pada 12 Juli 2022
- Play Store, *Mobile Legends, PlayersUnknownBattleground, FreeFire, AOV*, Lihat di playstore.com diakses pada 3 November 2021.
- Radi, *Media Center Kota Bengkulu* (November, 2021), Lihat di <https://mediacenter.bengkulukota.go.id/asn-dan-ptt-pemkot-diimbau-tak-bermain-game-online-termasuk-higgs-domino>. Diakses pada 11 November 2021.
- Sulastiyono, Beni, Facebook, Lihat di <https://www.facebook.com/1535377441/posts/10218972122764117>. Diakses pada 10 November 2021.

L
A
M
P
I
R
A
N



KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : M. Kurtubi
NIM : 1911110089
Jurusan : Syariah
Prodi : Hukum Keluarga Islam

Pembimbing I/II: Dr. Nenang Julir, M.Ag
Judul Skripsi : Sikap Orang Tua di Media Sosial Terhadap Anak Yang Bermain Game Online Perspektif Sadd al-Zari'ah

NO	Hari/ Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing I/II	Paraf Pembimbing
1	Jumat 18-maret-2022	Daftar isi dan 1. penyerahan SF Pembimbing dan Daftar isi	1. perubahan judul 2. perubahan susunan daftar isi	
2.	rabu 23-maret-2022	1. Daftar isi dan pedoman wawancara	1. tambah teori (lengkap) 2. tambah pertanyaan	
3	rabu 30-maret-2022	1. Daftar isi dan pedoman wawancara	all	
A.	3 Juli -2022	BAB I	1. teliti dalam penulisan 2. Rumusan masalah disederhanakan 3. Penghapusan batasan masalah 4. Tinjauan pustaka tabel 5. fokuskan lokasi penelitian di media sosial facebook 6. Pemahaman tentang bermain Game 7. pengumpulan data observasi 8. pergelas kalimat	

Bengkulu, 18-7-2022 M

H

Mengetahui,
Koprodi HKI

Pembimbing I/II

Etry Mike, M.H
NIP. 198811192019032010

Dr. Nenang Julir, M.Ag
NIP. 197509252006042002



KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : M. Kurtubi
NIM : 1911110089
Jurusan : Syariah
Prodi : Hukum Keluarga Islam

Pembimbing I/II: Dr. Nenan Julir, M.Ag
Judul Skripsi : Sikap Orang Tua di Media Sosial Terhadap Anak Yang Bermain Game Online Perspektif Sadd al-Zari'ah

NO	Hari/ Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing I/II	Paraf Pembimbing
		Bab II	1. pemindahan teori media sosial ke bab III	
		Bab III	1. tambah teori tentang facebook yang merupakan lokasi penelitian.	
		Bab IV	2. ukuran Arab diperbesar	
		Bab IV	1. footnote wawancara ditambah via video call 2. masukan pendapat pribadi dim pembahasan	
5	11 JUL 2022	Bab I	1. jenis penelitian menjadi pustaka dan lapangan	
		Bab IV	1. penulisan kata	
		Bab V	1. kalimat sesuaikan rumusan masalah	
6.	18/7/2022	BAB I - BAB V	Acc	

Bengkulu, 18-7-2022 M

H

Mengetahui,
Koprodi HKI

Etry Mike, M.H
NIP. 198811192019032010

Pembimbing I/II

Dr. Nenan Julir, M.Ag
NIP. 197509252006042002



KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : M. Kurtubi
NIM : 1911110089
Jurusan : Syariah
Prodi : Hukum Keluarga Islam

Pembimbing I/II: Badrun Taman, M.S.I
Judul Skripsi : Sikap Orang Tua di Media Sosial Terhadap Anak Yang Bermain Game Online Perspektif Sadd al-Zari'ah

NO	Hari/ Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing I/II	Paraf Pembimbing
1.				
2.	Selasa, 22-3-2022	Daftar Isi, pedoman wawancara	ace	
3.	Kamis, 31-3-2022	Bab 1 Bab 2	ace - detailkan di bagian wawancara orde Ace	
4.	17-5-2022	Bab 3	Ace	
5.	2-6-2022	Bab 3	- perbaikan tulisan - unes feng, penulisan - tambah. kebab Figher. Ace	
6.	6-6-2022	Bab 3	Ace	
7.	27-6-2022	Bab 1 & 2	Ace. ke pembimbing I	

Bengkulu, 3-7-2022 M

H

Mengetahui,
Koprodi HKI

Pembimbing I/II

Etry Mike, M.H
NIP. 198811192019032010

Badrun Taman, M.S.I
NIP. 198612092019031002

Nama : M. Kurtubi

Nim : 1911110089

Judul : Sikap Orang Tua Terhadap Anak Yang Bermain Game Online Perspektif
Sadd al-Zari'ah (Studi Curhatan Orang Tua di Media Sosial)

PEDOMAN WAWANCARA

Perkenalan

1. Siapa nama asli bapak/ibu ?
2. Berapa usia bapak/ saat ini ?
3. Kapan bapak/ibu menikah ?
4. Bapak/ibu dikaruniai berapa anak dalam perkawinan itu ?
5. Apa jenis kelamin anak bapak/ibu
6. Berapa usia anak bapak/ibu

Pertanyaan

1. Ditinjau dari akun pernah menuliskan atau menyetujui tentang larangan bermain game, Namun dalam dunia nyata apakah betul bapak/ibu melarang anaknya dalam bermain game ?
2. Apakah pelarangan tersebut berlaku di seluruh game atau hanya game online saja ?
3. Apakah dalam pelarangan bermain game tersebut secara penuh dilarang atau hanya membatasi di waktu-waktu tertentu saja melarangnya, seperti saat weekend anak tetap dibolehkan untuk bermain game atau memberikan jam-jam tertentu untuk bermain game ?
4. Apa alasan bapak/ibu melarang anak bermain game tersebut ?

5. Seperti yang kita tahu game selain memiliki dampak buruk juga memiliki dampak positif, seperti perkembangan pemikiran, konsentrasi, sosial dan lainnya. Bagaimana tanggapan bapak/ibu mengenai hal tersebut ?
6. Apa upaya bapak/ibu agar anak dari bapak/ibu tidak memainkan game online ?
7. Apakah ada alternatif atau kegiatan lain untuk menggantikan kegiatan anak dari bermain game ?
8. Bagaimana dampak yang terjadi terhadap anak bapak/ibu yang dilarang bermain game ?
9. Bagaimana tanggapan bapak/ibu mengenai anak bapak/ibu yang dilarang bermain game sementara anak-anak lain bermain game, bukankah hal tersebut dapat mempengaruhi kehidupan sosial anak ?
10. Bagaimana tanggapan bapak/ibu mengenai anak-anak saat ini yang suka bermain game terutama game online ?

Bengkulu, 29 Maret 2022

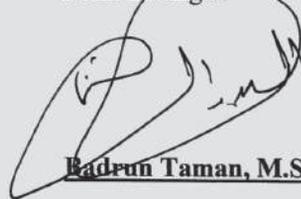
Pembimbing I



Dr. Nenan Julir, M.Ag

NIP. 197509252006042002

Pembimbing II



Radrun Taman, M.S.I

NIP.198612092019031002



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
FATMAWATI SUKARNO BENGKULU

Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211
Telepon (0736) 51275-51171-51172- Faksimili (0736) 51171-51172
Website: www.uinfaabengkulu.ac.id

Nomor : 188/Un.23/F.I /PP.00.9/03/2022
Lampiran : -
Perihal : **Penyampaian Surat Penunjukan
Pembimbing Skripsi**

07 Maret 2022

Yth. Bapak/ Ibu :
Bapak/ Ibu
Dosen Pembimbing Skripsi Mahasiswa.
Di
Bengkulu

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Sehubungan dengan penyelesaian skripsi mahasiswa Fakultas Syariah UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu tahun 2022, maka dimohon kepada Bapak/Ibu untuk membimbing skripsi mahasiswa sebagaimana Surat Penunjukan terlampir.

Demikian disampaikan, terimakasih

An. Dekan,
Wakil Dekan I

Dr. Miti Yarmunida, M.Ag
NIP. 19770505200710 2 002

Tembusan :

1. Rektor UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu
2. Arsip



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
FATMAWATI SUKARNO BENGKULU

Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211
Telepon (0736) 51276-51171-51172- Faksimili (0736) 51171-51172
Website: www.uinfasbengkulu.ac.id

SURAT PENUNJUKAN

Nomor : 188/Un.23/ F.I/PP.00.9/03/2022

Dalam rangka penyelesaian akhir studi mahasiswa maka Dekan Fakultas Syariah UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu dengan ini menunjuk Dosen :

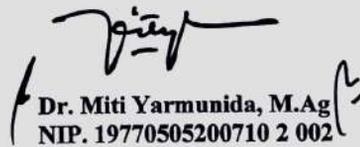
1. N A M A : Dr. Nenang Julir, M.Ag
NIP. : 19750925200604 2 002
Tugas : Pembimbing I
2. N A M A : Badrun Taman, M.S.I
NIP : 19861209201903 1 002
Tugas : Pembimbing II

Untuk membimbing, mengarahkan, dan mempersiapkan hal-hal yang berkaitan dengan penyusunan draft skripsi, kegiatan penelitian sampai persiapan ujian munaqasyah bagi mahasiswa yang namanya tertera di bawah ini :

- N A M A : M. Kurtubi
NIM/Prodi : 1911110089/HKI
Judul Skripsi : Sikap Orang Tua di Media Sosial Terhadap Anak Yang Bermain Game Online Perspektif *Sadd Al-Zari'ah*

Demikian surat penunjukan ini dibuat untuk diketahui dan dilaksanakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Bengkulu
Pada Tanggal : 07 Maret 2022
An. Dekan,
Wakil Dekan I


Dr. Miti Yarmunida, M.Ag
NIP. 19770505200710 2 002

Tembusan :

1. Wakil Rektor I
2. Dosen yang bersangkutan
3. Mahasiswa yang bersangkutan

HALAMAN PENGESAHAN

Proposal skripsi berjudul “Sikap Orang Tua Terhadap Anak Yang Bermain Game Online Perspektif Sadd al-Zari’ah” yang disusun oleh:

Nama : M. Kurtubi

Nim : 1911110089

Prodi : Hukum Keluarga Islam

Telah diujikan oleh tim penguji proposal Fakultas Syariah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu pada:

Hari : Senin

Tanggal : 6 Desember 2021

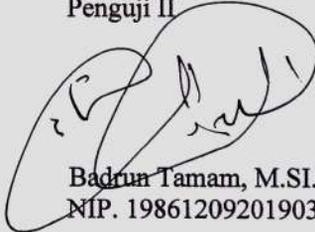
Proposal skripsi tersebut telah diperbaiki sesuai saran-saran tim penguji. Oleh karenanya sudah dapat diusulkan penetapan Surat Keputusan (SK) Pembimbing Skripsi.

Penguji I

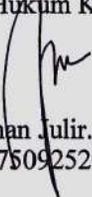

Dr. Nenani Julir.,Lc. M.Ag
NIP. 197509252006042002

Bengkulu, 20 Desember, 2021

Penguji II


Badrun Tamam, M.SI.
NIP. 198612092019031002

Mengetahui
Ka. Prodi Hukum Keluarga Islam


Dr. Nenani Julir.,Lc. M.Ag
NIP: 197509252006042002

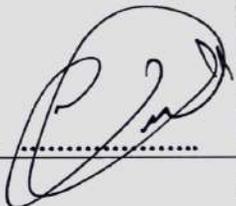


KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
BENGKULU

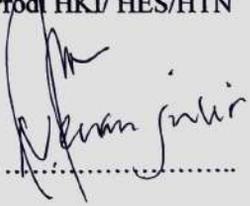
Jalan. Raden Fatah Pagar Dawa
Telepon (0736) 51171-51276. Faksimili. (0736) 51172
web. iainibengkulu.ac.id

DAFTAR HADIR SEMINAR PROPOSAL MAHASISWA

Hari/ Tanggal : Senin 6 Desember 2021
Nama : M. KURTUBI
NIM : 191110089
Jurusan/ Prodi : Hukum keluarga Islam

JUDUL PROPOSAL	TANDA TANGAN MAHASISWA	NAMA PENYEMINAR	TANDA TANGAN PENYEMINAR
Larangan Bermain video Game oleh Orang Tua terhadap Anak perspektif Sadd Al Dzariah	 M. KURTUBI	1. <u>Neman Jukir</u>	
		2. <u>Badrul Tamam</u>	

Wassalamu
Ka. Prodi HKI/ HES/HTN


NIP.



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
BENGKULU

Jalan. Raden Fatah Pagar Dawa
Telepon (0736) 51171-51276. Faksimili. (0736) 51172
Web: iainbengkulu.ac.id

CATATAN PERBAIKAN PROPOSAL SKRIPSI

Nama : M. KURTUBI
Jurusan / Prodi : Hukum Keluarga Islam

NO	PERMASALAHAN	KETERANGAN
1	Catatan Baca Al-Qur'an: <i>Dipmt & lanjutkan sempurna</i>	Lulus/ Tidak Lulus* Saran: <i>Tersisa baca Al-Quran setp hari</i>
2	Catatan Hasil Seminar Proposal: <i>1. LB → dipertajam lagi 2. judul & sederhana.</i>	

*Coret yang tidak Perlu

Bengkulu,
Penyeminar, I, II

M. Kurtubi
.....
NIP.



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
BENGKULU

Jalan. Raden Fatah Pagar Dawa
Telepon (0736) 51171-51276. Faksimili. (0736) 51172
Web. iainbengkulu.ac.id

CATATAN PERBAIKAN PROPOSAL SKRIPSI

Nama : M. KURTUBI
Jurusan / Prodi : Hukum Keluarga Islam

NO	PERMASALAHAN	KETERANGAN
1	Catatan Baca AL-Qur'an:	Lulus/ Tidak Lulus* Saran: Perbanyak baca lagi.
2	Catatan Hasil Seminar Proposal: 1. Permasalahan & pertajam & latar belakang 2. Paparan ketekantan masalah & Sadd Zanah 3. Argumentasi penulis menulis Sadd Zanah & pisau analitis & rumusan I. & ubah.	

*Coret yang tidak Perlu

Bengkulu,
Penyeminar, I, II

.....
NIP.

SURAT KETERANGAN PLAGIASI

Tim Uji Pengawas Fakultas Syariah Institut Agama Islam Negeri Bengkulu

Menerangkan bahwa:

Nama : M. Kurtubi

Nim : 191110089

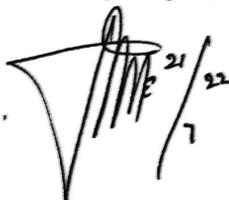
Prodi : Hukum keluarga Islam

Judul Skripsi : sikap orang tua terhadap Anak yang Bermain Game online perspektif sadd al-zariah (studi curhatan orang tua di media sosial)

Telah dilakukan Uji Plagiasi terhadap skripsi sebagaimana tersebut diatas, dengan tidak ditemukan karya tulis yang bersumber dari hasil karya orang lain dengan presentasi plagiasi ..27%.....

Demikian surat keterangan plagiasi ini kami buat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Ketua Tim Uji Plagiasi,



21 / 22
7

Hidayat Darussalam, M.E.Sy
NIP: 198611072020121008

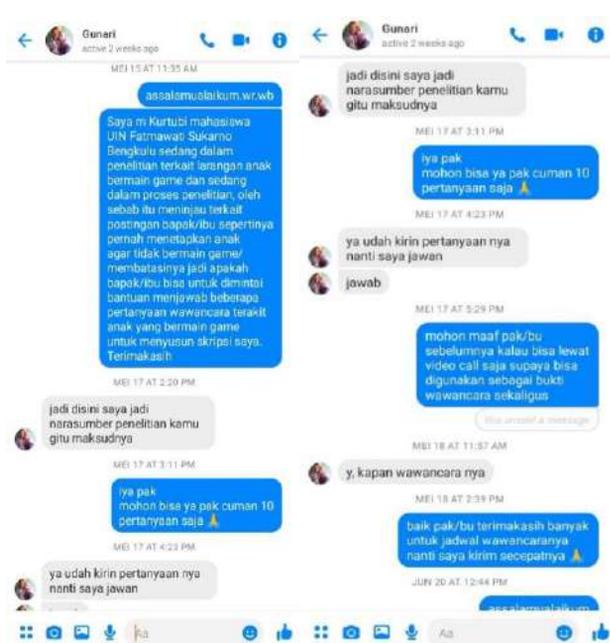
Yang Menyatakan,



INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
BENGLU
JAZEAJX961196316

M. Kurtubi
191110089

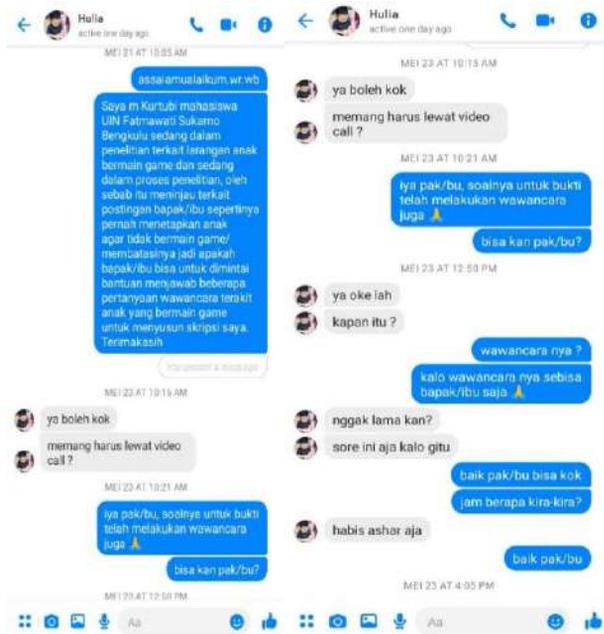
1. Gunari, Wawancara, 20 Mei 2022



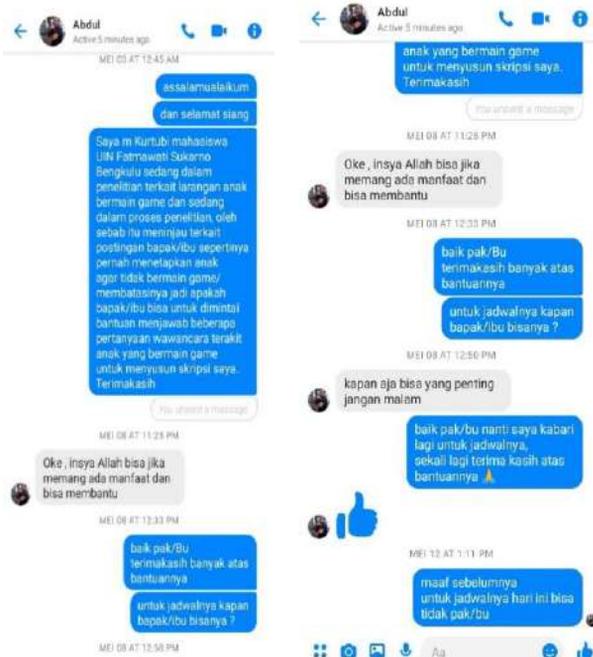
2. Agung Pratama, Wawancara, 20 mei 2022



3. Hulia Zulfani, Wawancara, 23 Mei 2022



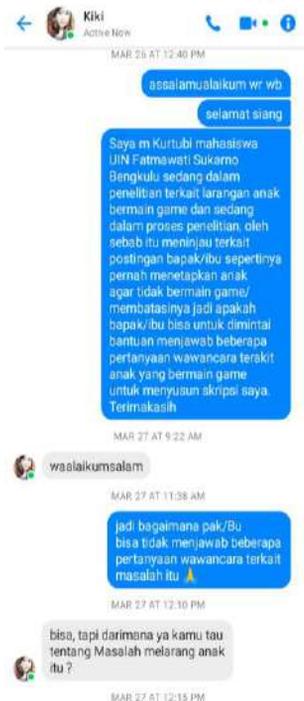
4. Abdul Somat, Wawancara, 23 Mei 2022



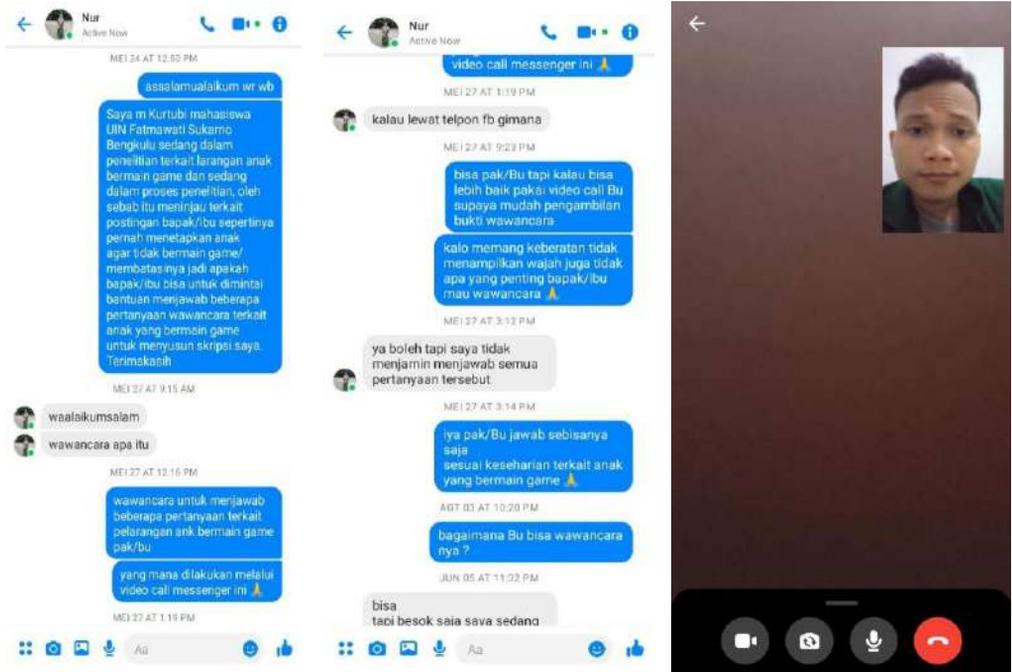
5. Ade Kurniawan, Wawancara, 25 mei 2022



6. Kiki Zulaikha, Wawancara, 25 mei 2022



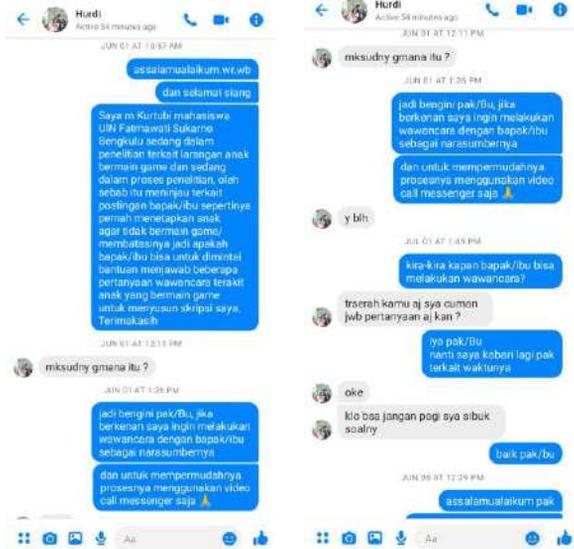
7. Nur Khasanah, Wawancara, 5 Juni 2022



8. Hendri Kusuma, Wawancara, 6 Juni 2022



9. Hurdi Salim, Wawancara, 6 Juni 2022



10. Yudi Setiawan, Wawancara, 16 Juni 2022

