

**STUDI KOMPARATIF PANDANGAN LEMBAGA BAHTSUL MASA'IL
NAHDLATUL ULAMA DAN MAJELIS TARJIH MUHAMMADIYAH
TENTANG HUKUM BERMAIN *GAME ONLINE***



SKRIPSI

**Diajukan kepada Fakultas Syariah UIN Prof . K.H. Saifuddin Zuhri
Purwokerto untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar
Sarjana Hukum (S.H)**

Oleh:

GHESA DHIYA NAHAR

NIM. 1617304011

**PROGRAM STUDI PERBANDINGAN MADZHAB
FAKULTAS SYARIAH
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI PROF. K.H. SAIFUDDIN ZUHRI
PURWOKERTO
2022**

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini, saya:

Nama : Ghesa Dhiya Nahar

NIM : 1617304011

Jenjang : S-1

Jurusan : Perbandingan Madhhab

Fakultas : Syariah UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri

Menyatakan bahwa Naskah Skripsi dengan judul “STUDI KOMPARATIF PANDANGAN LEMBAGA BAHTSUL MASA’IL NAHDLATUL ULAMA DAN MAJELIS TARJIH MUHAMMADIYAH TENTANG HUKUM BERMAIN *GAME ONLINE*” ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, bukan buatan orang lain, dan juga bukan hasil terjemahan. Hal-hal yang bukan karya saya yang dikutip dalam skripsi ini, diberi tanda citasi dan ditunjukkan dalam daftar pustaka.

Apabila dikemudian hari terbukti pernyataan saya ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan skripsi dan gelar akademik yang saya peroleh.

Purwokerto, 19 Juni 2022
Saya yang menyatakan,



Ghesa Dhiya Nahar
NIM. 1617304011



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
FAKULTAS SYARIAH
Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53128
Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553

PENGESAHAN

Skripsi berjudul:

**“STUDI KOMPARATIF PANDANGAN BAHTSUL MASA’IL
NAHDLATUL ULAMA DAN MAJELIS TARJIH MUHAMMADIYAH
TENTANG HUKUM BERMAIN *GAME ONLINE*”**

Yang disusun oleh **GHESA DHIYA NAHAR (NIM.1617304011)** Program Studi Perbandingan Madhzaab Fakultas Syari’ah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Purwokerto, telah diujikan pada tanggal 24 Juni 2022 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk memperoleh gelar **Sarjana Hukum (S.H.)** oleh Sidang Dewan Penguji Skripsi.

Ketua Sidang/ Penguji I

Agus Sunaryo, M.S.I.
NIP. 197904282009011006

Sekretaris Sidang/ Penguji II

Abdul Basith, S.Th.I., M.H.I.
NIDN. 2001048101

Pembimbing/ Penguji III

Sugeng Riyadi, S.E., M.S.I.
NIP. 198107302015031001

Purwokerto, 19 Juli 2022.

Diketahui oleh:

Ph. Dekan



Dr. Marwadi, M.Ag
NIP. 197512242005011001

NOTA DINAS PEMBIMBING

Purwokerto, 20 Juni 2022

Hal : Pengajuan Munaqasyah Skripsi Sdr. Ghesa Dhiya Nahar
Lampiran : Eksemplar

Kepada Yth.
Dekan Fakultas Syariah UIN Prof. K.H.
Saifuddin Zuhri Purwokerto
di Purwokerto

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah melakukan bimbingan, telaah, arahan, dan koreksi, maka melalui surat ini saya sampaikan bahwa :

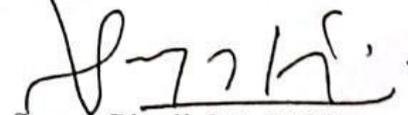
Nama : Ghesa Dhiya Nahar
NIM : 1617304011
Jenjang : S-1
Jurusan : Perbandingan Madzhab
Program Studi : Perbandingan Madzhab
Fakultas : Syariah
Judul : PENDAPAT LEMBAGA BAHTSUL MASA'IL
NAHDLATUL ULAMA DAN MAJELIS TARJIH
MUHAMMADIYAH TENTANG HUKUM BERMAIN
GAME ONLINE

Sudah dapat diajukan kepada Dekan Fakultas Syariah, UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto untuk dimunaqasyahkan dalam rangka memperoleh gelar Sarjana Hukum (S.H).

Demikian, atas perhatian Bapak, saya mengucapkan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing,



Sugeng Riyadi, S.E., M.S.I

NIP. 198107302015031001

**“STUDI KOMPARATIF PANDANGAN LEMBAGA BAHTSUL MASA’IL
NAHDLATUL ULAMA DAN MAJELIS TARJIH MUHAMMADIYAH
TENTANG HUKUM BERMAIN *GAME ONLINE*”**

ABSTRAK

**Ghesa Dhiya Nahar
NIM. 1617304011**

**Jurusan/Program Studi Perbandingan Madhhab, Fakultas Syariah,
Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto**

Game online adalah permainan yang dimainkan secara online via internet. Maraknya *game online* membuat para remaja ingin memainkan permainan tersebut. Para remaja menganggap bahwa dengan bermain *game online* segala rasa penat yang dialaminya dapat berkurang, *game online* tidak hanya memberikan hiburan tetapi juga memberikan tantangan yang menarik untuk diselesaikan sehingga individu bermain *game online* tanpa memperhitungkan waktu demi mencapai kepuasan. *Game online* memiliki sisi positif maupun sisi negatif, dalam hal ini Lembaga organisasi Islam seperti Muhammadiyah dan Nahdlatul Ulama telah melakukan ijtihad melalui lembaga khusus untuk menetapkan fatwa mengenai hukum bermain *game online* yang diangkat dari beberapa fenomena yang terjadi di masyarakat.

Untuk menjawab permasalahan tersebut, penulis bertujuan mengetahui bagaimana komparasi metode *istinbāt* yang dilakukan oleh LBM NU dan Majelis Tarjih Muhammadiyah dalam menentukan status hukum bermain *game online* serta untuk mengetahui bagaimana komparasi hasil putusan dari metode *istinbāt* LBM NU dan Majelis Tarjih Muhammadiyah. Penelitian ini merupakan penelitian pustaka (*library research*) dengan pendekatan yuridis normatif dan teknik pengumpulan data dengan cara dokumentasi. Sedangkan teknik analisisnya menggunakan analisis komparatif.

Hasil penelitian skripsi ini menunjukkan bahwa metode *istinbāt* yang dipakai oleh LBM NU dalam menetapkan hukum bermain *game online* yaitu menggunakan metode *ilhāqy* (menyamakan sebuah permasalahan dengan kasus serupa) yang ada dalam kitab-kitab fikih klasik..Sedangkan Majelis Tarjih Muhammadiyah dalam menentukan hukum bermain *game online* menggunakan metode *istishlahi* (filosofis), yaitu metode penetapan hukum dengan menggunakan pendekatan kemaslahatan.

Kata kunci: Metode *istinbāt*, *Game Online*, LBM NU, Majelis Tarjih Muhammadiyah

**"OPINION OF THE BAHTSUL MASA'IL NAHDLATUL ULAMA
INSTITUTION AND TARJIH MUHAMMADIYAH ASSEMBLY ON THE
LAW OF PLAYING ONLINE GAMES"**

ABSTRACT

**Ghesa Dhiya Nahar
NIM. 1617304011**

**Madhhab Comparative Study Program/Department, Faculty of Sharia, State
Islamic University Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto**

Online games are games that are played online via the internet. The rise of online games makes teenagers want to play the game. Teenagers think that by playing online games all the fatigue they experience can be reduced, online games not only provide entertainment but also provide interesting challenges to complete so that individuals play online games regardless of time in order to achieve satisfaction. Online games have both positive and negative sides, in this case Islamic organizations such as Muhammadiyah and Nahdlatul Ulama have carried out *ijtihad* through special institutions to stipulate fatwas regarding the law of playing online games which are lifted from several phenomena that occur in society.

To answer these problems, the author aims to find out how the comparison of the *istinbāt* method used by LBM NU and the Muhammadiyah Tarjih Council in determining the legal status of playing online games and to find out how the results of the decisions from the *istinbāt* method of LBM NU and the Muhammadiyah Tarjih Council compare. This research is a library research with a normative juridical approach and data collection techniques by means of documentation. While the analysis technique uses comparative analysis.

The results of this thesis research indicate that the *istinbāt* method used by LBM NU in determining the law for playing online games is using the *manhajy* method. LBM NU has become more flexible in translating contemporary problems that arise in the community, which refers to the *ijtihad* method of priests of schools when deciding the law of a legal issue by taking into account the socio-cultural conditions of the community. Meanwhile, the Muhammadiyah Tarjih Council in determining the law for playing online games uses the *istishlahi* (philosophical) method, namely the method of determining the law using a benefit approach.

Keywords: *Istinbāt* method, Online Game, LBM NU, Muhammadiyah Tarjih

Council

MOTTO

“Hidup itu permainan dengan rintangan yang dihadapi, dan ketika ada kesempatan
kita harus meraihnya”



PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur dan ketulusan hati, saya persembahkan skripsi ini untuk semua orang yang telah memberikan dukungan baik moril maupun materil kepada saya dalam melancarkan penyusunan skripsi tersebut. Skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua saya Alm. Bapak Agus Sholikin dan Ibu Istiatun Amri yang selalu memberikan semua hal baik untuk anaknya, selalu memotivasi dan selalu support semua proses yang harus dilewati anaknya. Tanpa beliau Bapak-Ibu saya, semua proses kehidupan dan pendidikan yang saya lakukan tidak akan sampai sejauh ini. Dan tidak lupa ucapan terima kasih kepada adik saya M. Gayuh Razaq dan Ghina Atiqah R.
2. Terima kasih saya ucapkan kepada civitas akademik UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto khususnya Fakultas Syariah, Ketua Jurusan Ilmu-Ilmu Syariah Ibu Hj. Durotun Nafisah, S.Ag., M.S.I. yang telah memberikan Ilmunya selama di perkuliahan dan terima kasih juga saya ucapkan kepada Bapak Sugeng Riyadi, S.E., M.S.I selaku Dosen Pembimbing saya yang telah memberikan support, arahan dan bimbingan kepada saya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi tersebut.

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-INDONESIA

Transliterasi kata-kata Arab yang dipakai dalam menyusun skripsi ini berpedoman pada Surat Keputusan Bersama antara Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan R.I. Nomor: 158/1987 dan Nomor: 0543/b/U/1987.

A. Konsonan Tunggal

| Huruf Arab | Nama | Huruf Latin | Nama |
|------------|------|--------------------|-----------------------------|
| ا | Alif | Tidak dilambangkan | Tidak dilambangkan |
| ب | Ba' | B | Be |
| ت | Ta' | T | Te |
| ث | Ša | Š | Es (dengan titik di atas) |
| ج | Jim | J | Je |
| ح | ḥ | Ḥ | Ha (dengan titik di bawah) |
| خ | Kha' | KH | Ka dan ha |
| د | Dal | D | De |
| ذ | Žal | Ž | Ze (dengan titik di atas) |
| ر | Ra' | R | Er |
| ز | Zai | Z | Zet |
| س | Sin | S | Es |
| ش | Syin | SY | Es dan ye |
| ص | Šad | Š | Es (dengan titik di bawah) |
| ض | Ḍad | Ḍ | De (dengan titik di bawah) |
| ط | Ṭa' | Ṭ | Te (dengan titik di bawah) |
| ظ | Ẓa' | Ẓ | Zet (dengan titik di bawah) |

| | | | |
|----|--------|---|-----------------------|
| ع | 'ain | ‘ | Koma terbalik di atas |
| غ | Gain | G | Ge |
| ف | Fa' | F | Ef |
| ق | Qaf | Q | Qi |
| ك | Kaf | K | Ka |
| ل | Lam | L | 'el |
| م | Mim | M | 'em |
| ن | Nun | N | 'en |
| و | Waw | W | W |
| هـ | Ha' | H | Ha |
| ء | Hamzah | ‘ | Apostrof |
| ي | Ya' | Y | Ya |

B. Ta' Marbutah di akhir kata Bila dimatikan tulis *h*

| | | |
|---------|---------|------------------|
| المصلحة | Ditulis | <i>Maṣlahah</i> |
| المرسلة | Ditulis | <i>Mursalah</i> |
| مضاعفة | Ditulis | <i>Muḍo'afah</i> |

(Ketentuan ini tidak diperlakukan pada kata-kata arab yang sudah terserap ke dalam bahasa Indonesia, seperti zakat, salat dan sebagainya, kecuali bila dikehendaki lafal aslinya)

C. Vokal Pendek

| | | | |
|--------|---------|---------|---|
| --◌--- | Fatḥah | Ditulis | A |
| --◌--- | Kasrah | Ditulis | I |
| --◌--- | D'ammah | Ditulis | U |

D. Vokal Panjang

| | | | |
|----|---------------------|---------|----------------------|
| 1. | Fatḥah + alif | Ditulis | ā |
| | المسائل | Ditulis | <i>Al-Masā'il</i> |
| | المعاصر | Ditulis | <i>Al-mu'āsir</i> |
| | الفقها | Ditulis | <i>Al-Fuqahā</i> |
| 2. | Kasrah + ya'mati | Ditulis | ī |
| | فِي سَبِيلِ اللَّهِ | Ditulis | <i>Fī sabīlillah</i> |
| | الَّذِينَ | Ditulis | <i>Al-lazīna</i> |

E. Vokal Rangkap

| | | | |
|----|---------------------|---------|---------------------------|
| 1. | Fatḥah + ya'mati | Ditulis | Ay |
| | لَيْسَ كُلُّ شَيْءٍ | Ditulis | <i>Laisa Kullu Syaiin</i> |

F. Kata Sandang Alif + Lam

1. Bila diikuti huruf *Qomariyyah*

| | | |
|-----------|---------|------------------|
| المُبَاحِ | Ditulis | <i>Al-mubaḥu</i> |
|-----------|---------|------------------|

2. Bila diikuti huruf *Syamsiyyah* ditulis dengan menggunakan huruf *Syamsiyyah* yang mengikutinya.

| | | |
|-----------|---------|------------------|
| الرَّجُلِ | Ditulis | <i>Ar-rojuli</i> |
|-----------|---------|------------------|



KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji dan syukur kehadiran Allah SWT yang maha pengasih dan maha penyayang yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Sholawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada baginda Nabi Muhammad SAW yang senantiasa menjadi suri tauladan bagi kita dan semoga kita menjadi pengikut yang selalu istiqomah di jalannya agar kita mendapatkan syafa'atnya di hari akhir nanti, aamiin.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini tidak dapat terselesaikan tanpa dukungan dan arahan dari berbagai pihak baik moril maupun materil. Oleh karena itu, penulis bermaksud mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini terutama kepada:

1. Dr. Moh. Roqib, M.Ag selaku Rektor Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto;
2. Dr. Supani, S. Ag., M.A., selaku Dekan Fakultas Syariah Universitas Islam Negeri Prof KH. Saifuddin Zuhri Purwokerto;
3. Hj. Durotun Nafisah, S.Ag., M.S.I selaku Ketua Jurusan Ilmu-Ilmu Syari'ah Fakultas Syariah Universitas Islam Negeri Prof KH. Saifuddin Zuhri Purwokerto;
4. Sugeng Riyadi, S.E., M.S.I selaku Dosen Pembimbing penulis, yang telah membantu, meluangkan waktu, memberikan arahan, koreksi dan doa kepada penulis;

5. Pihak perpustakaan Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto yang membantu dan melayani mahasiswa dalam mencari sumber rujukan guna untuk menyelesaikan skripsi ini.
6. Kedua orang tua saya Alm. Bapak Agus Sholikin dan Ibu Istiatun Amri yang telah membiayai, mendoakan serta, memberikan dukungan semangat kepada saya dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Adik saya M. Gayuh Razaq G, Ghina Atiqah R.
8. Keluarga Perbandingan Madhhab Angkatan 2016, teman-teman kos, sahabat saya Amora, Fachmi, Mega, Mira, Talcha, Astri yang sudah mendukung saya sepenuhnya, serta sahabat-sahabatku yang tidak bisa kusebutkan satu per satu. Terimakasih atas kebersamaan kita baik di bangku perkuliahan maupun di lingkungan luar kuliah sering sudah memberikan warna selama kuliah menjadi teman berbagi ilmu dan keluh kesah. Semoga persaudaraan kita selalu terjaga dan tetap selalu menjaga tali silaturahmi.
9. Serta semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu. Terimakasih untuk kalian semua.

Tiada yang dapat penulis berikan sebagai imbalan rasa terimakasih sebesar-besarnya selain hanya doa, semoga amal baik dan keikhlasan yang telah kalian berikan akan tercatat sebagai amal baik yang diridhoi Allah SWT dan mendapatkan balasan yang setimpal dengan menyadari adanya berbagai kekurangan. Dan penulis berharap semoga skripsi ini bisa bermanfaat terutama bagi penulis dan pembaca pada umumnya. Aamiin

Purwokerto, 19 Juni 2022



Ghesa Dhiya Nahar
NIM. 1617304011



DAFTAR ISI

| | |
|---|-----------|
| HALAMAN JUDUL..... | i |
| PERNYATAAN KEASLIAN | ii |
| PENGESAHAN | iii |
| NOTA DINAS PEMBIMBING | iv |
| ABSTRAK | v |
| MOTTO | vii |
| PERSEMBAHAN..... | viii |
| PEDOMAN TRANSLITERASI..... | ix |
| KATA PENGANTAR | xii |
| DAFTAR ISI..... | xvi |
| DAFTAR LAMPIRAN | xvii |
| BAB I: PENDAHULUAN | 1 |
| A. Latar Belakang Masalah..... | 1 |
| B. Definisi Operasional..... | 5 |
| C. Rumusan Masalah..... | 9 |
| D. Tujuan dan Kegunaan Penelitian..... | 9 |
| E. Kajian Pustaka..... | 10 |
| F. Metode Penelitian..... | 13 |
| G. Sistematika Pembahasan..... | 19 |
| BAB II: <i>GAME ONLINE</i> DAN DAMPAK BERMAIN <i>GAME ONLINE</i> | 21 |
| A. <i>Game Online</i> | 21 |
| 1. Pengertian <i>Game Online</i> | 21 |
| 2. Sejarah <i>Game Online</i> | 23 |
| 3. Klasifikasi <i>Game</i> Menurut Usia..... | 25 |
| 4. Klasifikasi <i>Game</i> | 28 |
| B. Dampak Bermain <i>Game Online</i> | 33 |
| 1. Dampak Positif Bermain <i>Game Online</i> | 34 |

| | |
|---|----|
| 2. Dampak Negatif Bermain <i>Game Online</i> | 35 |
| BAB III: SUMBER HUKUM DAN METODE <i>ISTINBĀṬ</i> BAHTSUL MASA'IL NAHDLATUL ULAMA (NU) DAN MAJELIS TARJIH MUHAMMADIYAH TENTANG HUKUM BERMAIN <i>GAME ONLINE</i> | |
| A. Sumber Hukum dan Metode <i>Istinbāṭ</i> Bahtsul Masa'il Nahdatul Ulama..... | 38 |
| 1. Sejarah Lembaga Bahtsul Masa'il (Nahdatul Ulama)..... | 38 |
| 2. Sumber Hukum dan Metodologi..... | 40 |
| B. Sumber Hukum dan Metode <i>Istinbāṭ</i> Majelis Tarjih Muhammadiyah..... | 47 |
| 1. Sejarah Majelis Tarjih Muhammadiyah..... | 47 |
| 2. Sumber Hukum..... | 55 |
| 3. Metode <i>Istinbāṭ</i> | 56 |
| BAB IV: PEMBAHASAN | |
| A. Putusan Bahtsul Masa'il Nahdatul Ulama (NU) dalam Menetapkan Hukum Bermain <i>Game Online</i> | 61 |
| B. Fatwa Majelis Tarjih Muhammadiyah dalam Menetapkan Hukum Bermain <i>Game Online</i> | 66 |
| C. Analisis Komperatif Metode <i>Istinbāṭ</i> Bahtsul Masa'il Nahdatul Ulama (NU) Dan Majelis Tarjih Muhammadiyah Mengenai <i>Game Online</i> | 71 |
| 1. Titik Perbedaan..... | 71 |
| 2. Titik Persamaan..... | 74 |
| BAB V: PENUTUP | |
| A. Kesimpulan..... | 75 |
| B. Kritik dan Saran..... | 77 |

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Surat Keterangan Lulus Ujian Seminar Proposal
- Lampiran 2 : Surat Keterangan Lulus Ujian Komprehensif
- Lampiran 3 : Surat Rekomendasi Ujian Skripsi (Munaqasyah)
- Lampiran 4 : Surat Keterangan Lulus Ujian BTA-PPI
- Lampiran 5 : Surat Keterangan Lulus PPL
- Lampiran 6 : Surat Keterangan Lulus KKN
- Lampiran 7 : Surat Keterangan Lulus Bahasa Arab
- Lampiran 8 : Surat Keterangan Lulus Bahasa Inggris
- Lampiran 9 : Daftar Riwayat Hidup



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Game adalah salah satu media yang berkembang sangat pesat dua dasawarsa belakangan ini. Industri *game* tumbuh dengan cepat dan tanpa batasan sejak lahirnya pada tahun 1970-an. Diawal tahun 1990-an *game* masih bisa dianggap sebagai komoditas anak-anak, di era 2000 ke atas, *game* sudah menjangkau berbagai bidang seperti hiburan untuk semua kalangan, bisnis, simulasi, edukasi, dan juga pembelajaran virtual.¹

Game online merupakan permainan yang dapat diakses oleh banyak pengguna internet, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh suatu jaringan. *Game online* merupakan permainan yang dapat dimainkan oleh multi pemain melalui internet. *Game online* tidak hanya memberikan hiburan tetapi juga memberikan tantangan yang menarik untuk diselesaikan sehingga individu bermain *game online* tanpa memperhitungkan waktu demi mencapai kepuasan. Hal ini menjadikan *gamer* tidak hanya menjadi pengguna *game online* tetapi juga dapat menjadi pecandu *game online*.²

Belakangan ini *game online* mengalami peningkatan popularitas di kalangan pengguna gawai hampir di seluruh dunia. Apalagi di masa

¹ Irina V. Sokolova, dkk., terj. *Kepribadian Anak: Sehatkah Kepribadian Anak Anda?*, (Jogjakarta: Kata Hati, 2008), hlm. 114.

²Eka Widiya Oktavianti, "Hubungan Frekuensi Bermain Game Online Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Pada Remaja di Kecamatan Bobotsari Kabupaten Purbalingga", *Skripsi*, Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Purwokerto, 2017, hlm. 15.

pandemi Covid-19, orang-orang banyak menghabiskan waktunya di rumah dan melakukan segala pekerjaannya salah satunya dengan menggunakan koneksi internet. *Game online* hadir di saat kejenuhan dan kekosongan kegiatan melanda kalangan masyarakat khususnya remaja dan orang dewasa. Tak sedikit pula anak-anak sudah mengerti dan mengakses beberapa *game online* seperti *Mobile Legend*, *Clash of Clans* yang populer bagi anak-anak dan lingkungannya.³

Permainan di negara barat sebagai pusat industri, kini pertumbuhan *game* baik dari segi produsen maupun konsumen, juga mulai merambah pasar Asia. Bahkan Asia memegang prestasi pertumbuhan pengguna *game* di tahun 2008. Secara sederhana, *game* dipengaruhi tren dan teknologi di bidang komputer, akan membuka arah dan peluang untuk pengembangan *game* yang baru pula. Rata-rata usia yang bermain *game online* adalah generasi milenial dan juga Gen-Z. Berdasarkan data dari Kepala Biro Humas Kementerian Informasi, terdapat 142 juta pengguna internet di Indonesia dan terdapat 30 juta anak generasi milenial yang aktif bermain *game*.⁴

Batas normal bermain *game online* di rentang waktu antara 2,5-3 jam. Apabila melebihi dari batas kewajaran tersebut dapat berpengaruh

³ <https://carisinyal.com/game-online-android-terpopuler/>. Diakses pada 10 Oktober 2020 Pukul 15.00.

⁴ Ahmad Luthfi, "30 Juta Anak Milenial Gemar Bermain Game Setiap Hari", <https://techno.okezone.com/read/2019/03/28/326/2036223/30-juta-anak-milenial-gemar-bermain-game-setiap-hari>., diakses 27 Januari 2021.

buruk baik dari sisi psikologis yaitu kecanduan dan stress, maupun dari sisi kesehatan yaitu menimbulkan mata minus dan efek buruk lainnya.⁵

Game online memiliki sisi positif maupun sisi negatif. Sisi positif bermain game online yaitu dapat meningkatkan kreatifitas dan daya imajinasi, dapat melatih konsentrasi dan ketekunan, mempermudah belajar bahasa dan matematika, sarana berkreasi. Namun selain dampak positif dari *game online*, dampak negatif yang muncul dari *game online* yaitu membuang waktu dengan sia-sia dan kehilangan waktu bersosialisasi, kehilangan empati akibat pengaruh permainan yang penuh kekerasan yang mengisi pikiran dengan prinsip-prinsip buruk, kesehatan terganggu, munculnya kata-kata kotor dan kasar, hingga perjudian.⁶ Lembaga organisasi Islam seperti Muhammadiyah dan Nahdlatul Ulama telah melakukan ijtihad melalui lembaga khusus untuk menetapkan fatwa mengenai bermain *game online* yang diangkat dari beberapa fenomena yang terjadi di masyarakat mulai dari kebutaan, transaksi jual beli didalam *game*, maupun menjadi *developer* dari *game online* tersebut.

Mengenai hukum bermain *game online* ini terjadi di kalangan anak muda, Lembaga Bahtsul Masa'il Nahdlatul Ulama mengeluarkan fatwa yang disidangkan pada tanggal 27 Mei 2021 bahwa bermain *game online* hukumnya haram. Menyikapi fenomena ini kesepakatan tersebut diambil melalui forum Bahtsul Masa'il yang dilaksanakan di Pesantren

⁵Samuel Henry, *Cerdas dengan Game: Panduan Praktis bagi Orangtua dalam Mendampingi Anak Bermain Game* (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2010), hlm. 8.

⁶Heri Satria Setiawan, "Analisis Dampak Pengaruh Game Mobile Terhadap Aktifitas Pergaulan Siswa SDN Tanjung Barat 07 Jakarta", *Jurnal Faktor Exacta* 11 (2): 146-157, 2018. hlm. 148.

Darussadah, Lampung Tengah, Lembaga Bahtsul Masa'il Nahdlatul Ulama (LBMNU) Provinsi Lampung menyatakan bahwa *game online* yang berdampak pada kecanduan dan mengakibatkan kerusakan seperti menyebabkan kebutaan mata, hukumnya haram. Bukan hanya itu, para pengembang atau *developer game* ini juga terkena hukum haram tersebut.⁷

Sedangkan Majelis Tarjih Muhammadiyah memberikan fatwa hukum bermain *game online* hukumnya mubah. Namun demikian, tidak semua hiburan (*al-lahwu*) mendapatkan tempat dalam agama Islam. Islam hanya membolehkan jenis-jenis hiburan yang di dalamnya terdapat unsur-unsur pendidikan, kesehatan, dan nilai-nilai moral lainnya, permainan atau hiburan yang dilakukan secara berlebihan.⁸

Hukum asal dari *game* komputer, *game handphone* maupun yang berbasis *game online* adalah boleh. Hal ini sesuai dengan kaidah fikih:

أَلَا ضَلُّ فِي الْأَشْيَاءِ إِلَّا بِجَهْتِ حَتَّى يَدُلَّ الدَّلِيلُ عَلَى التَّحْرِيمِ

Hukum asal dari sesuatu adalah mubah sampai ada dalil yang melarangnya (memakruhkannya atau mengharamkannya), (Imam as-Suyuthi, dalam al-Asyba' wan Nadhoir: 43.⁹

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

⁷ NU ONLINE, "Bagaimana Hukum Bermain Game Online Sampai Alami Kebutakaan?", nu.or.id, diakses 10 Oktober 2020.

⁸ Tarjih Muhammadiyah, "Hukum Bermain Game Online", tarjih.muhammadiyah.or.id, diakses 10 Oktober 2020.

⁹ Dedi Supriadi, *Ushul Fiqh Perbandingan* (Bandung: CV Pustaka Setia, 2014), hal. 41.

1. Memastikan bahwa materi permainan yang disajikan tidak bertentangan dengan prinsip-prinsip pokok dalam agama Islam, baik diranah akidah, akhlak maupun ibadah.
2. Hendaknya *game* dimainkan sesuai dengan porsinya, jangan sampai hiburan menyita seluruh waktu, menghalangi dari aktifitas lainnya dan mengambil waktu-waktu belajar serta bekerja.¹⁰

Muhammadiyah diwakilkan oleh Majelis Tarjih Muhammadiyah sedangkan Nahdlatul Ulama memiliki Lembaga Bahtsul Masa' il Nahdlatul Ulama. Dalam dinamika yang ijtihad dan metode yang dilakukan kedua lembaga tersebut *istinbāt* memiliki ciri khas masing-masing dalam menetapkan sebuah fatwa. Hal inilah yang menjadikan penulis tertarik untuk membahas lebih jauh mengenai fatwa dan metode *istinbāt* kedua lembaga tersebut yang diangkat ke dalam sebuah karya tulis dalam bentuk skripsi berjudul **“STUDI KOMPARATIF PANDANGAN LEMBAGA BAHTSUL MASA’IL NAHDLATUL ULAMA DAN MAJELIS TARJIH MUHAMMADIYAH TENTANG HUKUM BERMAIN GAME ONLINE”**.

A. Definisi Operasional

Supaya tidak menimbulkan kesalahpahaman terhadap judul penelitian, maka berikut akan diuraikan penegasan istilah yang digunakan dalam judul penelitian. Adapun judul ini **“STUDI KOMPARATIF PENDAPAT LEMBAGA *BAḤṢUL MASĀIL* NAHDLATUL ULAMA DAN MAJELIS**

¹⁰<https://www.suaramuhammadiyah.id/2016/07/22/fatwa-tarjih-tentang-hukum-memainkan-game-online-hasilnya/>. Diakses 1 Februari 2021. Pukul 11.00.

TARJIH MUHAMMADIYAH TENTANG HUKUM BERMAIN *GAME ONLINE*".

1. *Game Online*

Menurut Ernest Adam, *game online* adalah permainan yang terhubung dengan jaringan internet.¹¹ *Game online* dapat dimainkan lebih dari satu orang pemain, biasanya sudah disediakan sebuah layanan permainan dari perusahaan yang menyediakan jasa *online* dan dapat langsung diakses melalui halaman web dari permainan tersebut. *Game online* tidak sama seperti *game-game* terdahulu, kalau *game* dahulu hanya bisa dimainkan dua orang saja, tetapi *game* sekarang ini (*game online*) dengan kemajuan teknologi yang semakin canggih *game online* ini bisa dimainkan sampai 100 orang atau lebih yang dimainkan dengan waktu yang bersamaan. *Game online* juga bisa diartikan sebagai sebuah permainan yang menggunakan jaringan internet, yang mana terjadi interaksi antara satu orang dengan orang yang lainnya, melaksanakan misi, dan mendapatkan nilai tertinggi dalam dunia virtual.¹²

2. LBM Nahdlatul Ulama (Lembaga Bahtsul Masa'il Nahdlatul Ulama)

LBM Nahdlatul Ulama adalah seksi dari kepengurusan NU yang bertanggung jawab mengimplementasikan program-program NU menyangkut studi dan menemukan solusi terhadap problem-problem social kontemporer. Sejak munas (Musyawarah Nasional Ulama) NU di

¹¹Ernest Adam Adams, *Fundamental of game design 2nd Edition* (New York: New Rider Publisher, 2014), hlm. 591.

¹²John C. Beck, *Gamer Juga Bisa Sukses* (Jakarta: Grasindo, 2007), hal. 92.

Lampung tahun 1992, telah ada usaha yang kuat untuk mereformasi pelaksanaan LBM-NU. LBM-NU tidak seharusnya bergantung pada kitab kuning sebab banyak di antaranya yang sudah ketinggalan zaman. Setiap kiai bahkan dianjurkan untuk membuat penafsiran baru terhadap ayat-ayat Al-Qur'an yang dirujuk ketika mereka mengkonsultasikan status dari isu-isu tertentu ketimbang sekedar mengutip pandangan-pandangan lama atas isu-isu tertentu. Dalam hal ini, para kiai pada kenyataannya terlibat dalam proses *ijtihad*.¹³

Dalam ART NU tahun 2004 pasal 16 menyatakan Lembaga Bahtsul Masa'il ini bertugas untuk membahas dan memecahkan masalah-masalah yang tematik dan aktual yang memerlukan kepastian hukum. Lembaga awalnya ini berasal dari tradisi *halaqah* dari tanah suci Mekkah yang dibawa oleh para santri Indonesia yang belajar disana. Kemudian tradisi tersebut dilanjutkan di kalangan pondok pesantren dan akhirnya diadopsi oleh Nahdlatul Ulama sebagai metode dan dijadikan lembaga khusus yang menangani persoalan-persoalan keagamaan yang terjadi di masyarakat.¹⁴

3. Majelis Tarjih Muhammadiyah

Majelis ini berdiri pada tahun 1927 secara kelembagaan yang didasari atas semakin berkembangnya organisasi Muhammadiyah dan banyaknya anggota sehingga pada Muktamar Muhammadiyah XVI di

¹³Suaidi Asyari, *Nalar Politik NU & Muhammadiyah: Over Crossing Jawa Sentris* (Yogyakarta: LKiS, 2009), hlm. 326.

¹⁴Ahmad Munjih Nasih, "Lembaga Fatwa Keagamaan Di Indonesia: Telaah atas Lembaga Majelis Tarjih dan Lajnah Bathsul Masail", *Jurnal De Jure, Jurnal Syariah dan hukum*, Vol. 5 No. 1, 2013. hlm. 70.

Pekalongan diputuskan untuk membentuk Majelis Tarjih sebagai “lembaga yang bertugas mengurus dan membimbing masalah-masalah keagamaan yang timbul di lingkungan Muhammadiyah. Muhammadiyah adalah gerakan keagamaan yang bertujuan menegakkan agama Islam ditengah-tengah masyarakat, sehingga terwujud masyarakat Islam sebenarnya. Muhammadiyah dikenal sebagai organisasi sosial yang *concern* dalam gerakan sosial, dakwah, dan gerakan pembaharuan.”¹⁵

Islam sebagai agama terakhir, tidaklah memisahkan masalah rohani dan persoalan dunia, tetapi mencakup kedua segi ini. Sehingga Islam yang memancar ke dalam berbagai aspek kehidupan tetaplah merupakan satu kesatuan suatu keutuhan. Pembaharuan Islam sebagai satu kesatuan inilah yang ditampilkan Muhammadiyah itu sendiri dalam perkembangan sekarang ini Muhammadiyah menampilkan diri sebagai pengembangan dari pemikiran perluasan gerakan-gerakan yang didirikan oleh KH. Ahmad Dahlan sebagai karya amal shaleh. Usaha pembaharuan Muhammadiyah secara ringkas dapat dibagi ke dalam tiga bidang garapan, yaitu: bidang keagamaan, pendidikan, dan kemasyarakatan.¹⁶

B. Rumusan Masalah

Bedasarkan uraian latar belakang di atas, maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

¹⁵Mustafa Kamal, et al., *Muhammadiyah Sebagai Gerakan Islam* (Yogyakarta: Persatuan, 1988), hlm. 48.

¹⁶Mulyono Jamal dan Muhammad Abdul Aziz, “Metodologi Istinbath Muhammadiyah dan NU: Kajian Perbandingan Majelis tarjih dan Lajnah Bahtsul Masa’il ”, *Ijtihad: Jurnal Hukum dan Ekonomi Islam*, Vol.7 No. 2, 2013. hlm. 187-8.

1. Bagaimana Metode *istinbāt* LBM Nahdlatul Ulama tentang Hukum Bermain *Game Online*?
2. Bagaimana Metode *istinbāt* Majelis Tarjih Muhammadiyah tentang Hukum Bermain *Game Online*?
3. Bagaimana Komparasi Pendapat LBM Nahdlatul Ulama dan Majelis Tarjih Muhammadiyah tentang Hukum Bermain *Game Online*?

C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penulisan Skripsi
 - a. Untuk mengetahui bagaimana metode *istinbāt* LBM Nahdlatul Ulama tentang hukum bermain *Game Online*.
 - b. Untuk mengetahui bagaimana metode *istinbāt* Majelis Tarjih Muhammadiyah tentang hukum bermain *Game Online*.
 - c. Untuk mengetahui bagaimana komparasi pendapat LBM Nahdlatul Ulama dan Majelis Tarjih Muhammadiyah tentang hukum bermain *Game Online*.

2. Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi dan wawasan keilmuan mengenai hukum bermain *game online* menurut LBM NU dan Majelis tarjih Muhammadiyah. Diharapkan pula dapat menjadi bahan bacaan, referensi, dan acuan bagi penelitian-penelitian selanjutnya.

b. Manfaat Praktis

- 1) Bagi penulis, penelitian ini bermanfaat dalam menambahkan khazanah keilmuan penulis dan mengembangkan teori keilmuan yang telah didapatkan selama perkuliahan.
- 2) Bagi akademisi, diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat dijadikan sebagai masukan dalam penelitian yang berhubungan dengan *game online* serta sebagai sumber informasi bagi penelitian selanjutnya.

D. Kajian Pustaka

Guna mendukung penelitian yang akan peneliti lakukan, maka sebelumnya peneliti telah melakukan tinjauan pustaka dari hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dengan tema penelitian yang akan diteliti yaitu sebagai berikut:

Skripsi Ahmad Hanif Sabielal Muttaqin dengan judul *Game Online* Indoplay Capsa Susun Menurut Hukum Islam. Skripsi ini menyimpulkan *game online* diperbolehkan oleh Islam jika digunakan sarana menghibur diri dan melepas rasa lelah. Namun *game online* dilarang jika mengandung unsur bahaya, menampilkan aurat, menyakiti binatang, mengandung judi, melecehkan orang lain dan dilakukan secara berlebihan. Skripsi ini juga menyimpulkan bahwa di dalam *game* tersebut mengandung judi *online* yang dimana unsur untung-untungan bagi seseorang yang memainkannya. Sedangkan dalam Islam dilarang jika ada permainan yang mengandung unsur

keberuntungan, dan hukumnya adalah haram, karena hal itu disamakan dengan perjudian.¹⁷ Penelitian ini memiliki kesamaan yaitu sama-sama meneliti hukum bermain *game online*, namun yang membedakan dalam penelitian tersebut adalah dalam skripsi Ahmad Hanif Sabielal Muttaqin menjelaskan bagaimana hukum bermain *game online* menurut Islam dan *game* yang mengandung perjudian, sedangkan penelitian yang penulis akan teliti lebih fokus ke hukum bermain *game online* menurut LBM NU dan Majelis Tarjih Muhammadiyah.

Jurnal Dwi Runjani Juwati dengan judul Konsep Maqasid Al-Syariah dalam Konteks *Game Online* di Masyarakat. Kesimpulan dari jurnal ini adalah dalam agama Islam *game online* atau permainan menjadi haram ketika ada unsur-unsur haram di dalamnya. Hendaknya *game* tidak bertentangan pula dengan unsur-unsur kebudayaan Islam dan kebudayaan local yang telah mengakar di tengah-tengah masyarakat, juga tidak bertentangan dengan tujuan ditetapkannya hukum Islam.¹⁸ Dari jurnal tersebut memiliki kesamaan yaitu sama-sama membahas tentang hukum bermain *game online*. Namun yang membedakan dengan jurnal Dwi Runjani Juwati menjelaskan bagaimana hukum bermain *game online* menurut hukum Islam sedangkan penelitian yang penulis akan teliti lebih fokus ke hukum bermain *game online* menurut LBM NU dan Majelis Tarjih Muhammadiyah.

¹⁷Ahmad Hanif Sabielal, "Game Online Indoplay Capsa Susun Menurut Hukum Islam", *skripsi* (Tulungagung: IAIN Tulungagung, 2018), hlm. 79.

¹⁸ Dwi Runjani Juwati, "Konsep Maqasid Al-Syariah dalam Konteks *Game Online* di Masyarakat", *Jurnal Al-Manhaj, Jurnal Hukum dan Pranata Sosial Islam*. Vol 2 No 1. 2020. Hlm. 43.

Jurnal Khotibul Umam dengan judul *Sisi Negative Game Online Perspektif Islam dan Psikologi Islam*. Kesimpulan dari jurnal ini adalah Bermain *game online* merupakan sebuah tren baru di lingkungan masyarakat saat ini. Jika ditinjau dari perspektif Islam dan Psikologi Islam memainkan *game online* secara berlebihan akan memberikan dampak yang buruk bagi pemainnya, mulai dari gangguan fisik, mental, perilaku hingga kepribadian atau karakter seseorang. Islam melarang kita untuk mendekati perkara yang dapat membahayakan. Islam tidak melarang memainkan *game online* selama memainkannya masih dalam batas kewajaran dan yang dimainkan tidak bertentangan dengan hukum syariat. Segala sesuatu yang dilakukan secara berlebihan akan memberikan dampak yang tidak baik termasuk permainan *game online* yang mudah menyebabkan kecanduan bagi pemainnya.¹⁹ Dari jurnal tersebut memiliki kesamaan yaitu sama-sama membahas tentang hukum bermain *game online*. Namun yang membedakan dengan jurnal Khotibul Umam menjelaskan pandangan Islam tentang bermain *game online* dan juga sisi negative bermain *game online* perspektif Islam dan Psikologi Islam. sedangkan penelitian yang penulis akan teliti lebih fokus ke hukum bermain *game online* menurut LBM NU dan Majelis Tarjih Muhammadiyah.

Dari beberapa pustaka di atas, peneliti meyakini belum ada yang melakukan penelitian secara khusus mengenai hukum bermain *game online* menurut LBM NU dan Majelis Tarjih Muhammadiyah.

¹⁹ Khotibul Umam, "Sisi Negative Game Online Perspektif Islam dan Psikologi Islam", Jurnal, Psikoislamedia Jurnal Psikologi. Vol 5 No 2. 2020. Hlm. 164

E. Metode Penelitian

Supaya penelitian lebih terarah dan sistematis, maka peneliti harus mengetahui bagaimana metode penelitian yang jelas, begitu pula penelitian ini guna untuk memaparkan, mengkaji memahami dan menganalisis data yang telah ada untuk diteliti. Berdasarkan hal tersebut ada empat kunci yang harus diperhatikan yaitu : jenis penelitian, sumber data, metode pengumpulan data, metode analisis data.²⁰

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Library Research*. Teknik kepustakaan adalah penelitian kepustakaan yang dilaksanakan dengan cara membaca, menelaah dan mencatat berbagai literatur atau bahan bacaan yang sesuai dengan pokok bahasan, kemudian disaring dan dituangkan dalam kerangka pemikiran secara teoritis.²¹

Menurut Danandjaja mengemukakan bahwa penelitian kepustakaan adalah cara penelitian bibliografi secara sistematis ilmiah, yang meliputi pengumpulan bahan-bahan bibliografi, yang berkaitan dengan sasaran penelitian, teknik pengumpulan dengan metode kepustakaan, dan mengorganisasikan serta menyajikan data-data.²²

Menurut Sutrisno Hadi yang disebut penelitian kepustakaan adalah penelitian yang data-data atau bahan-bahan yang diperlukan dalam menyelesaikan penelitian berasal dari perpustakaan baik berupa buku,

²⁰Soerjono soekanto, *Pengantar Penelitian Hukum* (Jakarta: UI-PRESS, 2007), hlm. 3.

²¹Sumadi Suryabrata, *Metodologi Penelitian* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 1998), hlm. 22.

²²Danandjaja, "Metodologi Penelitian Kepustakaan", *Jurnal Antropologi Indonesia* Vol.2 No. 5, 2014, hlm. 26.

ensiklopedia, kamus, jurnal, dokumen, majalah dan lain sebagainya. Dan untuk memudahkan dalam penelitian kepustakaan tentunya seorang peneliti dituntut untuk mengenal dan memahami organisasi dan tata kerja perpustakaan.²³

Mestika Zed menyebutkan bahwa penelitian kepustakaan adalah penelitian yang dilakukan dengan membaca karya-karya yang terkait dengan persoalan yang akan dikaji dan mencatat bagian penting yang ada hubungannya dengan topik bahasan.²⁴

2. Pendekatan Penelitian

Pendekatan penelitian yang digunakan yaitu yuridis normatif. Pendekatan yuridis normatif adalah pendekatan yang dilakukan berdasarkan bahan hukum utama dengan cara menelaah teori-teori, konsep-konsep, asas-asas hukum serta peraturan perundang-undangan yang berhubungan dengan penelitian ini. Pendekatan ini dikenal pula dengan pendekatan kepustakaan, yakni dengan mempelajari buku-buku, peraturan perundang-undangan dan dokumen lain yang berhubungan dengan penelitian ini.²⁵

Menurut Peter Mahmud Marzuki, penelitian yuridis normatif adalah suatu proses untuk menemukan suatu aturan hukum, prinsip-

²³Nursapia Harahap, "Penelitian Kepustakaan", *Jurnal Iqra'* Vol. 08 No.2, 2014, hlm. 68.

²⁴Mestika Zed, *Metode Penelitian Kepustakaan* (Jakarta: Yayasan Obor Indonesia, 2008), hlm. 20.

²⁵Bambang Sunggono, *Metode Penelitian Hukum* (Jakarta: Rajawali Pers, 2006), hlm. 75.

prinsip hukum, maupun doktrin-doktrin hukum guna menjawab isu hukum yang dihadapi.²⁶

Menurut Soerjono Soekanto pendekatan yuridis normatif adalah penelitian hukum yang dilakukan dengan cara meneliti bahan pustaka atau data sekunder sebagai dasar untuk diteliti dengan cara mengadakan penelusuran terhadap peraturan-peraturan dan literatur-literatur yang berkaitan dengan permasalahan yang diteliti.²⁷

Johnny Ibrahim menyatakan dalam penelitian yuridis normatif digunakan beberapa pendekatan, yaitu pendekatan perundang-undangan, pendekatan konsep, pendekatan analitis, pendekatan perbandingan, pendekatan sejarah, pendekatan filsafat, dan pendekatan kasus.²⁸

Penelitian hukum normatif ini didasarkan kepada bahan hukum primer dan sekunder, yaitu penelitian yang mengacu kepada norma-norma yang terdapat dalam peraturan perundang undangan.²⁹ Mengingat permasalahan yang diteliti dan dikaji berpegang pada aspek yuridis yaitu berdasarkan pada norma-norma, peraturan-peraturan, perundang-undangan, teori-teori hukum, pendapat pendapat para ahli hukum.³⁰

²⁶ Amiruddin dan H. Zainal Asikin, *Pengantar Metode Penelitian Hukum* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2006), hlm. 118.

²⁷ Soerjono Soekanto, *Penelitian Hukum Normatif: Suatu Tinjauan Singkat* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2001), hlm. 2.

²⁸ Johnny Ibrahim, *Teori dan Metodologi Penelitian Hukum Normatif* (Malang: Bayumedia Publishing, 2007), hlm. 12.

²⁹ Soeryono Soekarto, *Pengantar Penelitian Hukum* (Jakarta: UI Press, 1984), hlm. 20.

³⁰ Amiruddin dan H. Zainal Asikin, *Pengantar Metode Penelitian Hukum* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2006), hlm. 118.

3. Sumber Data

Menurut Lofland bahwa sumber data utama dalam penelitian kualitatif ialah kata-kata dan tindakan, selebihnya adalah data tambahan seperti dokumen dan lain-lain. Sedangkan Menurut S.Nasution data primer adalah data yang dapat diperoleh langsung dari lapangan atau tempat penelitian.³¹

Agar hasil penelitian ini lebih dipertanggungjawabkan secara ilmiah, maka penyusun menyandarkan pada dua sumber data, yaitu sumber primer dan sumber sekunder.

a. Sumber Data Primer

Sumber primer adalah sumber utama yang dapat memberikan informasi langsung kepada peneliti tentang data-data pokok yang dibutuhkan dalam penelitian. Sumber data primer ini beragam macamnya mulai dari buku, dokumen, hasil observasi, atau hasil wawancara langsung dengan narasumber utama.³² Sedangkan menurut Pieter Marzuki yang dinamakan sumber hukum primer adalah bahan hukum yang bersifat otoritatif yang artinya bahan hukum tersebut memiliki otoritas.³³ Sumber data primer juga disebutkan apabila sumber data historis posisinya adalah selaku

³¹Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: Rineka Citra, 2006), hlm.129.

³²Tim Penyusun, et.al, *Pedoman Penulisan Skripsi* (Purwokerto: Fakultas Syariah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Purwokerto,2019), hlm. 10.

³³Peter Mahmud Marzuki, *Penelitian Hukum*, (Jakarta: Kencana,2005), hlm. 181.

bahan terpenting dan paling logis dipercaya bagi diperolehnya informasi utama untuk sebuah kegiatan ilmiah.³⁴

Penelitian ini mendasarkan sumber hukum primernya kepada fatwa Majelis Tarjih Muhammadiyah mengenai hukum bermain *game online* yang disidangkan pada tanggal 27 Mei 2021 dan dijelaskan di situs:

<https://suaramuhammadiyah.id/2016/07/22/fatwa-tarjih-tentang-hukum-memainkan-game-online-hasilnya/>.

Sedangkan fatwa bermain *game online* hingga menyebabkan kecanduan dan kebutaan yang telah dibahas oleh Lembaga Bahtsul Masa'il Nahdlatul Ulama Provinsi Lampung. Dan dijelaskan di situs: <https://www.nu.or.id/daerah/bagaimana-hukum-bermain-game-online-sampai-alami-kebutaan-Fpxrv>

b. Sumber Data Sekunder

Sumber data sekunder adalah data tertulis atau hasil wawancara yang bukan merupakan sumber primer dan sifatnya melengkapi data yang diperoleh dari sumber primer.³⁵ Menurut Peter Mahmud menyebutkan bahan sekunder ialah semua publikasi tentang hukum yang bukan merupakan dokumen-dokumen resmi.³⁶

Sedangkan Menurut Moloeng dalam buku Ibrahim sumber data sekunder adalah segala bentuk dokumen, baik dalam bentuk

³⁴Imam Bawani, *Metodologi Penelitian Pendidikan Islam* (Sidoarjo: Khazanah Ilmu Sidoarjo, 2016), hlm. 272.

³⁵Tim Penyusun, et.al, *Pedoman Penulisan Skripsi...*, 10.

³⁶Peter Mahmud Marzuki, "*Penelitian* : 181.

tertulis maupun foto. Meskipun disebut sebagai sumber data kedua (tambahan), dokumen tidak bisa diabaikan dalam suatu penelitian, terutama dokumen tertulis seperti buku, majalah ilmiah, arsip dokumen pribadi dan dokumen resmi.³⁷

4. Metode Pengumpulan Data

Pada Penelitian ini, peneliti menggunakan metode dokumentasi sebagai metode pengumpulan datanya. Metode dokumentasi adalah cara pengumpulan data melalui peninggalan arsip-arsip dan termasuk juga buku-buku tentang pendapat, teori, dalil-dalil atau hukum-hukum dan lain-lain berhubungan dengan masalah penelitian.³⁸ Menurut Sekaran yang dikutip oleh Tungga terdapat beberapa metode pengumpulan data, dimana masing-masing metode memiliki kelebihan dan kekurangan. Masalah yang diteliti dengan menggunakan metode yang tepat akan sangat meningkatkan nilai penelitian. Pilihan metode pengumpulan data yaitu tergantung pada fasilitas yang tersedia, tingkat akurasi yang disyaratkan, keahlian peneliti, kisaran waktu studi, biaya, dan sumber daya lain yang berkaitan dan tersedia untuk pengumpulan data.³⁹ Sedangkan menurut Arikunto metode dokumentasi adalah mencari data mengenai hal-hal

³⁷Ibrahim, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: Alfabeta, 2015), hlm. 52.

³⁸Iryana, "Teknik Pengumpulan Data Metode Kualitatif", Penelitian Individual, Ekonomi Syariah Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Sorong

³⁹Ananta Wikrama Tungga, *Metodologi Penelitian Bisnis* (Yogyakarta : Graha Ilmu, 2014), hlm. 67.

yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen, rapat, agenda, dan sebagainya.⁴⁰

5. Metode Analisis Data

Metode analisis data yang digunakan oleh peneliti adalah metode komparatif. Metode komparatif yaitu membandingkan perbedaan dan persamaan objek yang diteliti sehingga dapat dipahami secara baik dan benar.⁴¹ Analisis data menurut Moleong adalah proses mengorganisasikan mengurutkan data kedalam pola kategori dan satuan uraian dasar sehingga dapat ditemukan hipotesis kerja seperti yang disarankan oleh data.⁴²

Metode ini digunakan oleh peneliti untuk mengkomparasikan fatwa bermain *game online* dari LBM NU dan Majelis Tarjih Muhammadiyah serta mengetahui metode *istinbāṭ* dari kedua lembaga fatwa tersebut.

F. Sistematika Pembahasan

Dalam sistematika penulisan yang terdapat dalam proposal skripsi ini terbagi menjadi V bab, yang masing-masing akan disusun secara sistematis dengan penjabaran sebagai berikut:

Bab I, merupakan pendahuluan bab ini berisikan latar belakang masalah, definisi operasional, rumusan masalah, tujuan dan kegunaan penelitian, kajian pustaka, metode penelitian dan sistematika pembahasan.

⁴⁰Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: Rineka Citra, 2006), hlm. 129

⁴¹Tim Penyusun, et.al, “Pedoman : 11.

⁴²Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2002), hlm. 3.

Bab II, Membahas tinjauan umum mengenai *game online* baik secara definisi, sejarah, jenis-jenis *game online*, genre *game online*, dampak bermain *game online*.

Bab III, berisi mengenai sumber hukum dan metode *istinbāṭ* Lembaga Bahtsul Masa'il Nahdlatul Ulama dan Majelis Tarjih Muhammadiyah tentang *game online*.

Bab IV, Membahas mengenai analisis metode *istinbāṭ* LBM NU dan Majelis Tarjih Muhammadiyah mengenai *game online*.

Bab V, berisi penutup dalam bab ini berisikan kesimpulan dan saran.



BAB II

GAME ONLINE DAN DAMPAK BERMAIN *GAME ONLINE*

A. *Game Online*

1. Pengertian *Game Online*

Game berasal dari bahasa Inggris yang berarti permainan. Dalam setiap *game* terdapat peraturan yang berbeda-beda untuk memulai permainannya sehingga membuat jenis *game* semakin bervariasi. Karena salah satu fungsi *game* sebagai penghilang stress atau rasa jenuh maka hampir setiap orang senang bermain *game* baik anak kecil, remaja, maupun dewasa, mungkin hanya berbeda dari jenis *game* yang dimainkannya saja.⁴³

Game online menurut Kim dkk adalah *game* atau permainan dimana banyak orang yang dapat bermain pada waktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi *online*. 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 game* dapat dimainkan oleh banyak orang dalam waktu yang sama.⁴⁴

⁴³Muhammad Ridoi, *Cara Mudah Membuat Game Edukasi dengan Construct 2* (Jakarta: Maskha, 2018), hlm. 1.

⁴⁴Andri Arif Kustiawan, *Jangan Suka Game Online* (Magetan: CV. AE MEDIA GRAFIKA, 2019), hlm. 5.

Game online didefinisikan menurut Burhan sebagai *game* komputer yang dimainkan oleh multi 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 komputer dengan spesifikasi yang menandai koneksi dengan internet.⁴⁵

Seiring mewabahnya *game online*, para vendor *game* mulai mengembangkan teknologi permainannya. Piranti *game* yang semula berbasis personal computer dan televisi yang dimainkan sendiri atau secara bersamaan menggunakan sistem jaringan, kini bisa dinikmati oleh jutaan pemain di seluruh penjuru dunia yang terhubung secara *online*. *Game online* tidak terbatas pada perangkat yang digunakan. *Game online* bisa dimainkan di komputer, laptop, smartphone, bahkan di tablet sekalipun. *Game online* juga tidak terbatas pada bentuk, *game* bisa dimainkan di sosial media seperti Facebook, Twitter, ataupun Google.⁴⁶

Maraknya *game online* ini membuat persaingan yang semakin gencar. Mereka yang tidak bisa mempertahankan pelanggan pun mengalami kebangkrutan. Tahun 2002 sampai 2004, *game online* hampir lenyap dipasaran. Pasar game online mulai naik kembali pada tahun 2005 ketika *World of Warcraft* muncul dan mampu memegang rekor tertinggi

⁴⁵Muhammad Affandi, "Pengaruh Game Online Terhadap Tingkat Efektivitas Komunikasi Interpersonal Pada Kalangan Pelajar SDN 009 Samarinda", Jurnal Ilmu Komunikasi, Vol.1 No.4, 2013. hlm. 12.

⁴⁶Alfa Hartoko, *You Won : Menang,pahami,cheat Dan Dapat Duit Lewat Game Online* (Yogyakarta: Pustaka Grhatama, 2010), hlm. 12.

untuk jumlah pemain di dunia, yaitu 1,5 hingga 2 miliar pemain. Fasilitas yang ditawarkan oleh *World of Warcraft* seperti variasi permainan, kemudahan bermain, serta level yang bisa terus meningkat mempengaruhi munculnya game online lain yang serupa.⁴⁷

2. Sejarah *Game Online*

Sejarah perkembangan permainan, atau sering disebut dan dikenal diseluruh dunia dengan istilah *game* dari masa ke masa adalah sesuatu yang sangat diminati dan dimainkan oleh masyarakat, baik anak kecil, dewasa, bahkan orang tua sekalipun. *Game* tidak mengenal umur, latar belakang, dan dapat dimainkan oleh semua umur asalkan sesuai dengan kategori umur dan sensor pada *game* tersebut. Semakin zaman berlalu, berubah dan berkembang dengan diiringi kemajuan teknologi, perindustrian *game* dan para developer atau pembuat *game* di seluruh dunia juga saling berlomba dan menciptakan era baru bagi dunia *game* untuk dapat dijadikan media bisnis dengan nilai yang cukup tinggi, bahkan hingga menyentuh triliunan rupiah, Indonesia juga salah satunya.⁴⁸

Sejarah *game online* dimulai sejak tahun 1969. Awalnya permainan ini dikembangkan dengan tujuan pendidikan. Namun, kemudian pada awal tahun 1970, sebuah sistem dengan kemampuan *time-sharing* yang disebut Plato, diciptakan untuk memudahkan siswa belajar secara *online*, dimana beberapa pengguna dapat mengakses komputer

⁴⁷Alfa Hartoko, *You Won: Menang, Pahami, Cheat dan Dapat Duit Lewat Game Online* (Yogyakarta: Pustaka Grhatama, 2010), hlm. 12.

⁴⁸Adolf Patrick Lengkong, *Sekilas Tentang Dunia Game* (Semarang: SCU Knowledge Media, 2021), hlm. 89.

secara bersamaan menurut waktu yang diperlukan. Dua tahun kemudian, muncul Plato IV dengan kemampuan grafik baru, yang digunakan untuk menciptakan permainan untuk banyak pemain.⁴⁹

Perkembangan *game online* sendiri tidak lepas dari perkembangan teknologi komputer dan jaringan komputer itu sendiri. Meledaknya *game online* sendiri merupakan cerminan dari pesatnya jaringan komputer yang dahulunya berskala kecil (*Small Local Network*) sampai menjadi internet dan terus berkembang sampai sekarang. Pada saat muncul pertama kalinya tahun 1969, komputer hanya bisa dipakai untuk dua orang saja untuk bermain *game*. Lalu muncullah komputer dengan kemampuan *time-sharing* sehingga pemain yang bisa memainkan *game* tersebut bisa lebih banyak dan tidak harus berada di suatu ruangan yang sama.⁵⁰

Pada tahun 1970 ketika muncul jaringan komputer berbasis paket (*paket based computer networking*), jaringan komputer tidak hanya sebatas LAN (*Local Area Network*) saja tetapi sudah mencakup WAN (*Wide Area Network*) dan menjadi internet. *Game online* pertama kali muncul kebanyakan adalah *game-game* simulasi perang ataupun pesawat yang dipakai untuk kepentingan militer yang akhirnya lalu direkomendasikan. *Game-game* ini kemudian menginspirasi *game-game* yang lain muncul dan berkembang.⁵¹

⁴⁹Krista Surbakti, "Pengaruh Game Online Terhadap Remaja", Jurnal Curere, Vol.01 No.01, 2017, hlm. 31.

⁵⁰ Andri Arif Kustiawan, *Jangan Suka Game..*, hlm. 7.

⁵¹Elizabeth Hurlock, *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan* (Jakarta: Erlangga, 1995), hlm. 15.

Ardhana Gupta, dalam artikelnya telah menyebutkan bahwa pada tahun 1995, NSFNET (*National Science Foundation Network*) telah membatalkan peraturan-peraturan yang telah diperkenalkan sebelumnya dalam industri *game*. Setelah pembatalan ini, ketercapaian para pemain dalam *online gaming* dan perkembangan *online gaming* berkembang dengan begitu pesat.⁵²

Menurut Liga *game* Indonesia (ligagames.com), *game online* muncul di Indonesia pada tahun 2001, dimulai dengan masuknya Nexia Online. *Game online* yang beredar di Indonesia sendiri cukup beragam, mulai dari yang bergenre *action*, *sport*, maupun RPG (*Role Playing Game*). Tercatat lebih dari 20 judul *game online* yang beredar di Indonesia. Ini menandakan betapa besarnya antusiasme para *gamer* di Indonesia dan juga besarnya pangsa pasar *games* di Indonesia.⁵³

3. Klasifikasi *Game* Menurut Usia

Kementerian Komunikasi dan Informatika akan melakukan klasifikasi permainan interaktif elektronik atau *game* digital sesuai dengan kelompok umur dan kategori konten yang terkandung di dalamnya, seperti tertuang dalam salinan Peraturan Menteri Kominfo No.11/2016 tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik. Dalam aturan itu, Kemkominfo mengklasifikasi *game* sesuai dengan kelompok umur 3 tahun, 7 tahun, 13 tahun, 18 tahun, dan semua kelompok umur. Pengelompokan klasifikasi ini seperti dimuat dalam Pasal 2, bertujuan membantu

⁵² Andri Arif Kustiawan, *Jangan Suka Game..*, hlm. 9.

⁵³ Mokhammad Ridoi, *Cara Mudah Membuat Game Edukasi dengan Construct 2* (Malang: Maskha, 2018), hlm. 6.

penyelenggara atau pembuat *game* dalam memasarkan *game* mereka, dan membantu, masyarakat memilah-milah permainan yang sesuai dengan umur penggunanya. Dalam aturan ini, Kemkominfo juga menetapkan kategori konten yang tidak boleh ditampilkan dalam *game* berdasarkan klasifikasi umur. Berikut rincian:

a. Kelompok umur 3 tahun dan 7 tahun atau lebih

1. Tidak memperlihatkan tulisan atau gambar yang mengandung unsur rokok, minuman keras, narkoba, psikotropika, dan zat adiktif.
2. Tidak menampilkan kekerasan, unsur darah, mutilasi, kanibalisme, penggunaan bahasa kasar, umpatan, dan/ atau humor dewasa.
3. Tidak diperkenankan menampilkan tokoh menyerupai manusia yang memperlihatkan bagian organ vital sehingga bisa menimbulkan hasrat seksual dan berujung pada penyimpangan seksual.
4. Tidak mengandung simulasi judi dan adegan atau gambar horor yang memicu perasaan takut.
5. Tidak memiliki fasilitas interaksi dalam jaringan baik berupa percakapan, multipemain, maupun pertukaran data.

b. Kelompok umur 13 tahun atau lebih

- 1) Karakter utama dalam *game* tidak memperlihatkan tulisan atau gambar yang berhubungan dengan rokok, minuman keras, dan narkoba, psikotropika dan zat adiktif lain.

- 2) Unsur kekerasan diperbolehkan hanya sebatas pada tokoh animasi dan tidak disertai kekerasan bertubi-tubi disertai rasa benci, amarah, atau menggunakan senjata yang menyerupai. Konten juga tidak diperkenankan mengandung unsur humor dewasa dan tidak berkonotasi seksual seperti menampilkan bagian vital yang menyerupai manusia.
- 3) Tidak diperkenankan menampilkan atau memperdengarkan suara yang bisa dikonotasikan dengan kekerasan atau kegiatan seksual sehingga bisa berujung pada aksi penyimpangan seksual.
- 4) Permainan interaktif juga bukan merupakan kegiatan judi yang menggunakan uang asli maupun uang virtual yang bisa ditukar dengan uang asli. Unsur horor yang bisa menimbulkan perasaan ngeri atau takut berlebih.

c. Kelompok umur 18 tahun atau lebih

- 1) Sebagian kecil adegan pada tokoh utama boleh memperlihatkan tulisan atau gambar yang berhubungan dengan rokok, minuman keras, narkoba, psikotropika, dan zat adiktif lainnya.
- 2) Unsur kekerasan pada tokoh animasi dapat menyerupai manusia
Konten dapat menampilkan unsur darah, mutilasi, dan kanibalisme
Dapat mengandung unsur humor dewasa berkonotasi seksual.
- 3) Tidak menampilkan tokoh menyerupai manusia yang memperlihatkan alat vital.

- 4) Tidak menampilkan atau memperdengarkan suara yang dikonotasikan sebagai kegiatan atau kekerasan seksual.
- 5) Konten bukan sebuah kegiatan judi yang menggunakan uang asli atau uang virtual yang bisa ditukarkan menjadi uang asli.
- 6) Konten mengandung unsur horor yang bisa memicu rasa ngeri atau takut secara berlebihan.
- 7) Memiliki fasilitas interaksi dalam jaringan berupa percakapan, multipemain, dan transaksi keuangan.⁵⁴

4. Klasifikasi *Game*

a. *Game Offline*

Game offline adalah sebuah aplikasi permainan yang tidak memerlukan koneksi internet jika dimainkan. *Game offline* umumnya berupa file yang telah terinstal pada suatu sistem operasi. *Game* yang terinstal itu bisa dijalankan atau dimainkan meski perangkat yang digunakan tidak sedang terhubung internet. Oleh sebab itu, *game* yang kalau dimainkan tidak menggunakan koneksi internet disebut *game offline*. *Game* sendiri memiliki arti permainan. Sementara itu, *offline* berasal dari dua kata yaitu *off* dan *line*. *Off* artinya putus atau mati. *line* berarti garis atau saluran. Kalau kedua kata ini digabung terbentuklah kata *offline* yang memiliki arti saluran terputus. Dalam pengertian lain *offline* juga bisa berarti suatu yang tidak memerlukan

⁵⁴<https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20160816153556-185-151780/kemkominfo-siap-atur-game-digital-berdasarkan-usia-dan-konten>. Diakses pada 13 Februari 2022. Pukul 8.24.

koneksi internet untuk menjalankannya.⁵⁵ Adapun contoh *game offline* adalah *Chess Royale, Zuma*.

b. *Game Mix*

Game mix yang dimaksud adalah *game* yang bisa dimainkan secara *online* maupun *offline*. Bermain *game* akan lebih menarik jika dimainkan bersama-sama dengan temanmu. Hal inilah yang dilakukan oleh para developer-developer android ketika membuat sebuah *game*. Satu orang akan merekomendasikan *game* yang dimainkannya kepada 10 orang lainnya sehingga *game* tersebut semakin banyak peminatnya. Inilah yang dilakukan oleh kebanyakan developer *game online* di android. Namun, kebanyakan dari *game online* tersebut membutuhkan akses internet agar dapat dimainkan. Namun ada beberapa *game* yang bisa dimainkan secara *online* maupun *offline* yaitu, *Minecraft, Metal Slug 3, BombSquad*.⁵⁶

c. *Game Berbayar*

Di pasar aplikasi ponsel pintar, aplikasi dan permainan daring premium secara gratis dapat diunduh. Namun, biasanya menyertakan penawaran untuk meningkatkan ke versi berbayar, yang bebas iklan atau memiliki fitur dan akses yang tidak terbatas. Untuk mendorong pengguna dalam membeli konten atau layanan tambahan dalam aplikasi yaitu, pembelian dalam aplikasi atau juga untuk mendorong

⁵⁵ M. Ihwan Hendra Saputra, "Game Edukasi Pengenalan Aksara Sasak Level Dasar Berbasis Android", *Jurnal Teknik Informatika*. Vol. 2 No. 2. 2018. Hlm. 223.

⁵⁶<https://gamebrott.com/7-game-offline-multiplayer-di-android-yang-patut-dicoba>. Diakses pada 20 Februari 2022. Pukul 15.00.

pengguna untuk mau menambah atribut dalam permainannya, penyedia biasanya memberikan stimulus dalam paket uji coba.⁵⁷

Setiap pemain *game online* memiliki orientasi kesenangan yang berbeda terhadap *game* yang mereka mainkan. Oleh karena itu, para developer *game* pun menangkap peluang bisnis ini dengan mengembangkan dan membuat beraneka macam jenis dan tipe *game* yang dapat memenuhi ekspektasi para pecinta *game online*. Di dalam industri *game* sendiri, terdapat 11 tipe video *game* dan 10 genre video *game* dengan keunikannya masing-masing. Tipe *game* mengacu pada diskripsi dari *game play* yang ada pada *game* tersebut, sedangkan genre *game* mengacu pada konten cerita yang ingin disampaikan dalam *game* tersebut. Berikut tipe-tipe *game* :

a. *Action*

Sebuah *game* yang menyuguhkan intensitas aksi lebih besar dalam setiap *game play*-nya. Contoh: Respawnables, Soulcraft, Zombie Anarchy.

b. *Adventure*

Tipe *game* yang mengusung tema eksplorasi suatu dunia virtual dan usaha memecahkan suatu teka-teki dalam *game play*-nya. Contoh: Amanita Design Games, Another Eden, Crashlands.

⁵⁷Harmanda Berima Putra, "Prediksi niat penggunaan aplikasi dan permainan freemium versi berbayar dengan menggunakan model TPB", Jurnal Ilmiah Manajemen, Vol. 15 No. 2, 2020. Hlm. 113.

c. *Puzzle*

Game tipe ini biasanya menghadirkan sebuah *game play* yang penuh dengan upaya berpikir ekstra, baik untuk memecahkan atau memenangkan sebuah permainan. Contoh: Chess, Tetris

d. *Multiplayer Online* (MMO)

Permainan tipe ini sangat membutuhkan koneksi internet atau LAN (*Local Area Network*) untuk dapat memainkannya. Sehingga dapat terhubung dengan para pemain lain di luar sana. Contoh: World of Warcraft, Mobile Legends, Arena of Valor.

e. *Role Playing Game* (RPG)

Game tipe ini adalah tipe yang paling digemari oleh para pemain *game* saat ini. Dimana pemain memiliki peluang untuk membuat karakter/avatar dirinya sendiri yang dapat mempengaruhi *game play* ataupun cerita dalam sebuah *game*. Contoh: Dark Soul (*Series*), The Witcher (*Series*), Mass Effect (*Series*).

f. *Simulation*

Inti dari tipe ini adalah mengajak pemainnya mensimulasikan kehidupan nyata dalam dunia virtual. Contoh: Sim City.

g. *Real Time Strategy* (RTS)

Pengembangan dari tipe *game* strategi yang tidak hanya berfokus pada upaya memenangkan *game* tetapi juga upaya

pembangunan kekuatan, sumber daya, pasukan. Contoh: Empire Earths (*Series*), Rise of Nation, Command and Conquer.

h. *Shooter*

Inti dari *game* ini tentu dapat ditebak. Permainan adu tembak, baik dengan NPC (*Non-Player Character*) atau pemain lain. *Game* ini memiliki beberapa turunan seperti FPS (*First Person Shooter*) ataupun *Stealth Shooter*. Contoh: Sniper (*Series*), Black Hawk Down, Black Ops, Counterstrike.

i. *Combat*

Tipe *game* pertarungan n vs n, yang membutuhkan kemampuan kontrol dan kombo dalam bertarung. Contoh: Mortal Combat (*Series*), Tekken.

j. *Sport*

Game yang mengusung tema olahraga, tentu sangat digemari oleh para penikmat *game*. Dan tentunya dengan fitur 3D dan *game play* serealistis mungkin. Contoh: FIFA (*Series*), NBA (*Series*).

k. *Education*

Pembelajaran anak. Penggunaan *game* tipe ini jelas erat kaitannya dengan dunia pendidikan yang dijadikan sebagai salah satu media dalam pembelajaran anak. Contoh: Math Duel, Animal Jam.

B. Dampak Bermain *Game Online*

Game adalah permainan yang menggunakan media elektronik, berbentuk multimedia yang dibuat semenarik mungkin agar pemain dapat mendapatkan kepuasan batin. *Game* menjadi salah satu budaya dan kegiatan keseharian masyarakat. Budaya bermain *game* menjadi gaya hidup yang banyak digemari oleh masyarakat terutama generasi muda bahkan anak-anak di usia sekolah dasar, baik di daerah pedesaan atau perkotaan. Masa usia anak memiliki dunia bermain sendiri, yang mungkin kurang dipahami oleh sebagian orangtua. Pada saat usia tersebut, anak-anak menghabiskan waktunya untuk bermain *game* yang biasa digunakan di depan komputer atau gadget. Berkembangnya teknologi memiliki banyak potensi untuk meningkatkan pengetahuan, akan tetapi teknologi juga memiliki batasan dan bahaya, termasuk pada penggunaan *game*. *Game* memiliki sifat adiktif atau candu yang dapat berdampak pada psikologi anak. *Game* tidak akan memiliki pengaruh negatif yang signifikan pada perkembangan anak, apabila anak bermain *game* dengan bijak.⁵⁸

Bermain *game* dapat mempengaruhi perkembangan kepribadian sosial anak, seperti tingkah laku pembangkangan anak, sikap agresi anak, sikap berselisih/bertengkar anak, sikap persaingan anak, sikap kerjasama anak, sikap tingkah laku berkuasa anak, sikap mementingkan diri sendiri/ egois anak dan sikap simpati anak. Anak ketika bermain *game* akan fokus pada permainan dan tidak menghiraukan lingkungan sekitar. Bermain *game* dapat

⁵⁸Henry, *Cerdas dengan Game: Panduan Praktis bagi Orangtua dalam Mendampingi Anak Bermain Game* (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2010), hlm. 8.

mempengaruhi perkembangan kepribadian sosial anak, seperti tingkahlaku pembangkangan anak, sikap agresi anak, sikap berselisih/bertengkar anak, sikap menggoda anak, sikap persaingan anak, sikap kerjasama anak, sikap tingkah laku berkuasa anak, sikap mementingkan diri sendiri/egois anak dan sikap simpati anak. Anak ketika bermain *game* akan fokus pada permainan dan tidak menghiraukan lingkungan sekitar.⁵⁹

1. Dampak Positif Bermain *Game Online*

- a. Meningkatkan kemampuan konsentrasi, setiap *game* memiliki tingkat kesulitan/level yang berbeda. Permainan *game* online akan melatih permainannya untuk dapat memenangkan permainan dengan cepat, efisien dan menghasilkan lebih banyak poin. Konsentrasi pemain *game online* akan meningkat karena mereka harus menyelesaikan beberapa tugas, mencari celah yang mungkin bisa dilewati dan memonitor jalannya permainan. Semakin sulit sebuah *game* maka semakin diperlukan tingkat konsentrasi yang tinggi.
- b. Mengembangkan imajinasi siswa, permainan bisa membantu siswa untuk mengembangkan imajinasi mereka dengan menggunakan imajinasi ini untuk menyeimbangkan berbagai kejadian dalam *game* dan diaplikasikan di dunia nyata (yang relevan dan positif).⁶⁰
- c. Meningkatkan kemampuan motoric siswa, koordinasi tangan dan mata, orang yang bermain *game* dapat meningkatkan koordinasi atau kerja

⁵⁹Wijanarko, *Pengaruh Gadget pada Perilaku dan Kemampuan Anak Menjadi Orang Tua Bijak di Era Digital* (Jakarta : Keluarga Indonesia Bahagia, 2016), hlm. 20.

⁶⁰Rischa Pramudia, *Stop Kecanduan Game Online* (Jawa Timur: UNIPMA PRESS, 2018), hlm. 8.

sama antara mata dan tangan. *Game* juga melatih perkembangan neurologi, melibatkan perubahan yang terjadi dalam otak dan syaraf anak ketika memainkan *game* yang berulang kali.⁶¹

- d. *Game online* dapat secara tidak langsung mengajar anak-anak untuk memahami teknologi pengetahuan yang sedang berkembang saat ini.
- e. Bermain *game online* di jaman sekarang sangatlah banyak diminati para remaja, dan diikuti bermunculnya *e-sports* yang menyebar di berbagai daerah, ini membuat ladang mata pencaharian bagi remaja yang ingin mencari mata pencaharian di dunia *game*.
- f. Meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris. Para pemain berasal dari berbagai macam negara, sehingga membuat pemain harus bisa berbahasa Inggris.

2. Dampak Negatif Bermain *Game Online*

Selain memberikan dampak positif, *game online* juga memberikan dampak negatif bagi para pemainnya, berikut dampak negatif bermain *game online*:

- a. Pakar psikologi Craig Anderson dan Douglas Gentile, menunjukkan bahwa ada kemungkinan kekerasan dalam *game online* memungkinkan memiliki efek lebih kuat menimbulkan agresi terhadap anak dibandingkan dengan pengaruh media terdahulu. Sifat dari *game* sendiri adalah sebagai alat penghibur, tetapi jika terlalu berlebihan

⁶¹Latifatul Ulya, “Analisis Kecanduan Game Online Terhadap Kepribadian Sosial Anak”, Jurnal Educatio, Vol.7 No.3, 2021, hlm. 1115.

memungkinkan anak menjadi agresif seperti menjadi pemarah, senang memberontak, berkata kasar jika dinasehati atau bahkan bisa memukul.⁶²

- b. Sementara itu, menurut praktisi kesehatan jiwa, dr. Kristiana Siste, SpKJ(K), dari sisi kesehatan, seringkali mengalami gangguan tidur sehingga mempengaruhi sistem metabolisme tubuhnya, sering merasa lelah (*fatigue syndrome*), kaku leher dan otot, hingga *Karpal Turner Syndrome*. Selain itu, kecenderungan *sedentary life* dan memprioritaskan bermain *game* dibandingkan aktifitas utama lainnya (misalnya makan), membuat para pecandu *game online* mengalami dehidrasi, kurus atau bahkan sebaliknya (obesitas) dan berisiko menderita penyakit tidak menular (misalnya penyakit jantung).⁶³
- c. Orang yang bermain *game online* adalah orang yang sangat menyukai tantangan. Hal ini cenderung tidak menyukai rangsangan yang daya tariknya lemah, monoton, tidak menantang dan lamban. Ini setidaknya akan berakibat pada proses belajar akademis.
- d. Pengaruh kecanduan *game online* banyak sekali dampaknya, dari sepertiga waktu yang digunakan untuk bermain *game* setiap hari. Hal yang lebih mengkhawatirkan sekitar 7% nya bermain paling sedikit selama 30 jam perminggu. Selama itu mereka hanya duduk sehingga memberi dampak pada sendi sendi tulangnya. Penyakit ini semacam

⁶²Herlen Kartini, “Hubungan Antara Konformitas Teman Sebaya dan Intensitas Bermain Game Online dengan Intensi Berperilaku Agresif Pada Siswa”, Jurnal Psikolog, Vol.4 No.4, 2016. Hlm. 484.

⁶³<https://sehatnegeriku.kemkes.go.id/baca/umum/20180706/4226605/inilah-dampak-kecanduan-game-online/>. Diakses pada 15 Maret 2022. Pukul 11.00.

nyeri sendi yang menyerang remaja pecandu *game online*. Jika tidak ditangani secara serius akan menyebabkan kecacatan pada remaja.

- e. Kecanduan *game online* menyebabkan perilaku pasif yang biasanya orang jadi apatis pada lingkungan sekitarnya, kehidupan sosial sedikit terganggu, karena lebih senang bermain dengan *game*-nya dari pada bergaul dengan teman-temannya, selain itu dapat menyebabkan perilaku kecanduan *game online*.⁶⁴



⁶⁴Munajid, *Bahaya Game* (Solo: PT. Aqwam Media Profetika, 2016), hlm. 94.

BAB III

SUMBER HUKUM DAN METODE *ISTINBĀT BAḤSUL MASĀ'IL*
NAHDATUL ULAMA (NU) DAN MAJELIS TARJIH MUHAMMADIYAH
TENTANG BERMAIN *GAME ONLINE*

A. Sumber Hukum dan Metode *Istinbāt Bahtsul Masa'il Nahdatul Ulama*

1. Sejarah Lembaga Bahtsul Masa'il (Nahdatul Ulama)

Di kalangan Nadlatul Ulama, Bahtsul Masa'il merupakan tradisi intelektual yang sudah berlangsung lama. Sebelum Nahdlatul Ulama (NU) berdiri dalam bentuk organisasi formal, aktivitas Bahtsul Masa'il telah berlangsung sebagai praktek yang hidup di tengah masyarakat muslim nusantara, khususnya kalangan pesantren. NU kemudian melanjutkan tradisi itu dan mengadopsinya sebagai bagian kegiatan keorganisasian. Bahtsul Masa'il sebagai bagian aktivitas formal organisasi pertama dilakukan tahun 1926, beberapa bulan setelah NU berdiri. Tepatnya pada Kongres I NU (kini bernama Muktamar), tanggal 21-23 September 1926. Selama beberapa dekade, forum Bahtsul Masa'il ditempatkan sebagai salah satu komisi yang membahas materi muktamar. Belum diwadahi dalam organ tersendiri.⁶⁵

⁶⁵Soeleiman Fadeli, *ANTOLOGI NU: Sejarah Istilah Amaliah Uswah Cet. Kedua* (Surabaya:Khalista Februari 2008) hlm. 7-9.

Setelah lebih setengah abad NU berdiri, Bahtsul Masa'il baru dibuatkan organ tersendiri bernama Lajnah Bahtsul Masa'il Diniyah. Hal itu dimulaidengan adanya rekomendasi Mukhtamar NU ke-28 di Yogyakarta tahun 1989. Komisi I Mukhtamar 1989 itu merekomendasikan PBNU untuk membentuk Lajnah Bahtsul Masa'il Diniyah, sebagai lembaga permanen. Untuk memperkuat wacana pembentukan lembaga permanen itu, pada Januari 1990, berlangsung *halaqah* (sarasehan) di Pesantren Mamba'ul Ma'arif Denanyar Jombang, yang juga merekomendasikan pembentukan Lajnah Bahtsul Masa'il Diniyah.

Empat bulanan kemudian, pada tahun 1990 pula, PBNU akhirnya membentuk Lajnah Bahtsul Masa'il Diniyah. Sebutan Lajnah ini berlangsung lebih satu dekade. Namun demikian, status Lajnah dinilai masih mengandung makna kepanitian, bukan organ yang permanen. Karena itulah, setelah Mukhtamar 2004, status "Lajnah" ditingkatkan menjadi "Lembaga", sehingga bernama Lembaga Bahtsul Masa'il Nahdlatul Ulama. Dalam sejarah perjalanan Bahtsul Masa'il, pernah ada keputusan penting yang berkaitan dengan metode kajian. Dalam Munas Alim Ulama di Lampung tahun 1992 diputuskan bahwa metode pemecahan masalah tidak lagi secara *qauly* tetapi secara *manhajiy*. Yakni dengan mengikuti metode dan prosedur penetapan hukum yang ditempuh mazhab empat (Hanafiyah, Malikiyah, Syafi'iyah, Hanbaliyah). Bukan sekedar mengikuti hasil akhir pendapat empat mazhab. Bahtsul Masa'il

sendiri mengadakan pertemuan rutin pada tingkat kabupaten yang diwakili oleh pimpinan cabang ketua pada tiap kabupaten. Apabila ada permasalahan yang baru, maka akan dilakukan pertemuan atau musyawarah pada tingkat kabupaten yang akan dilanjutkan pada Mukhtar NU. Suatu keputusan Bahtsul Masa'il dianggap mempunyai kekuatan daya ikat lebih tinggi setelah disahkan oleh pengurus besar syuriah nahdlatul ulama tanpa harus menunggu alim ulam dan muktamar.⁶⁶

2. Sumber Hukum dan Metodologi

Lajnah Bahtsul Masa'il (selanjutnya disebut Lajnah) ini secara formal berdiri pada saat NU didirikan oleh KH. Hasyim Asya'ari tepat pada 31 Januari 1926. Namun, secara substansi, kegiatan Bahtsul Masa'il sudah dilaksanakan jauh sebelum NU berdiri. Kala itu, sudah berlaku tradisi diskusi di kalangan Pesantren yang melibatkan Kiai dan santri di mana hasilnya dimuat dalam bulletin Lailatul Ijtima Nahdlatul Ulama (LINO). Dalam perkembangannya, buletin ini tidak hanya menjadi media pemuat hasil diskusi tersebut, namun menjadi ajang diskusi interaktif di antara ulama-ulama Pesantren yang sebagian besar terpisah dengan jarak dan waktu yang jauh. Sekedar contoh adalah perdebatan antara KH. Mahfudz Salam Pati dengan KH. Murtadlo Tuban tentang boleh tidaknya teks khutbah Jum'at diterjemahkan ke dalam bahasa Jawa atau Indonesia.

⁶⁶Soeleiman Fadeli, *ANTOLOGI NU: Sejarah Istilah Amaliah Uswah Cet. Kedua* (Surabaya:Khalista Februari 2008) hlm. 10-12.

Kiai Salam berpendapat boleh menerjemahkan khutbah ke dalam bahasa bumi putera (baca: bahasa Indonesia) sedangkan Kiai Muradlo berpendapat sebaliknya; tidak membolehkan penerjemahannya ke dalam bahasa apa pun kecuali mengatakannya dalam bahasa Arab.⁶⁷ Adopsi metode pengkajian Islam yang banyak dikembangkan di Haramain (baca: Makkah dan Madinah); *talāqqi*. Yaitu seorang membacakan sebuah permasalahan lalu beberapa orang menanggapi lalu disusul pendapat lain dan begitu juga seterusnya hingga ditemukan sebuah kesimpulan.

Metodologi Lajnah Bahtsul Masa'il Beberapa konsep kunci dalam metodologi *istinbāṭ* Lajnah Bahtsul Masa'il di antaranya adalah konsep *kutūb mu'tabarah*, dan prosedur *istinbāṭ*.

a. Konsep *Kutūb al-Mu'tabarah*

Adanya sikap bermazhab seperti di atas berkonsekuensi logis ada konsep kutub *mu'tabarah*, yang berarti kitab-kitab yang berhaluan pada mazhab yang empat. Berikut ditampilkan deskripsi singkat tentang frekuensi penggunaan kitab-kitab tersebut oleh mayoritas masyarakat NU: Dari sekian banyak kitab-kitab *Syafi'iyah* yang dijadikan rujukan, lima pertama adalah *I'anātu al-Tālibin* karya al-Bakri bin Muhammad Syata al-Dimyati, *Bughyah al-Mustarsyidin* oleh Abdurrahman bin Muhammad bin Husain bin Umar Ba'alawi, *Hasyiyah al-Bajury ala Fathī al-Qarib* tulisan Ibrahim al-Bajuri,

⁶⁷ Lajnah Ta'lif Wan Nasyr NU Jawa Timur, Ahkamu al-Fuqaha; *Solusi Problematika Aktual Hukum Islam-Keputusan Muktamar*, Munas, dan Konbes Nahdlatul Ulama (1926- 2004), Cetakan III, (Surabaya: Khalista, 2007).

Ḥasyiyah al-Syarwāni ala Tuḥfah al-Muhtāj karya Abdul Hamid al-Syarwani, *Tuḥfah al-Muhtāj* karya Ibnu Hajar al-Haitami. *Dari mālikiyyah*, dua pertama adalah *Syāmsu al-Isyaq* karya Muhammad al-Maliki dan *Bidayatu al-Mujtahid wa Nihāyatu al-Muqtashid* karya al-Walid Ibnu Rusyd. Dari uraian di atas, terlihat bahwa Lajnah tidak hanya menerima kitab-kitab yang berhaluan *al-mazāhib al-arba'ah* saja, namun juga menerima kitab-kitab selainnya. Hal ini terlihat pada mazhab umum yang dimaksudkan sebagai rujukan-rujukan yang diketahui tidak berhaluan kepada *al-mazāhib al-arba'ah*. Sebagai contoh adalah *Subūlu al-Salām* yang berhaluan pada *Syi'ah Zaidiyyah* dan *al-fiqhu al-Islāmy wa Adillatuhu* karya Wahbah al-Zuhaili.

Pada akhirnya, definisi kutub *mu'tabarah* di atas kurang memadai, karena dalam kenyataannya ada beberapa imam yang tidak berafiliasi pada satu dari empat mazhab tersebut ternyata kitabnya dijadikan rujukan dalam Bahtsul Masa'il. Selain itu, ada juga imam yang mengikrarkan bermazhab pada salah satu imam empat tersebut, namun ternyata pendapat-pendapatnya tidak sejalan dengan imam utamanya. Hal ini pada akhirnya, ketika Mukhtar NU di Bandung Lampung pada 1992, membawa konsekuensi direvisinya definisi *kutūb mu'tabarah* menjadi semua kitab yang berhaluan pada *Ahlu al-Sunnah wa al-Jamā'ah* (aswaja). Meski demikian, menurut Ahmad

Zahro, batasan ini juga masih polemik karena istilah *aswājā* itu sendiri masih diperselisihkan oleh para ulama.⁶⁸

b. Metode *Istinbāt*

Pengertian *istinbāt* hukum di kalangan NU bukan mengambil hukum secara langsung dari sumber aslinya, yaitu Al-Qur'an dan Sunnah, tetapi sesuai dengan sikap dasar bermazhab ialah memberlakukan secara dinamis *nāsh-nāsh al-fuqahā* dalam konteks permasalahan yang dicari hukumnya. Pengertian *istinbāt* cenderung kearah perilaku *istad* yang oleh ulama NU dirasa sangat sulit karena keterbatasan-keterbatasan yang disadari oleh mereka. Terutama dibidang ilmu-ilmu penunjang dan pelengkap yang harus dikuasai oleh yang namanya mujtahid. Bahtsul Masa'il yang artinya membahas masalah-masalah yang terjadi melalui referensi yaitu *kutūb al-fuqahā* (kitab-kitab karya para ahli fiqih). Menggunakan metode pembacaan kitab, atau yang di maksud dengan kitab adalah *al-kutūb al-mu'tabarah*, yaitu kitab-kitab tentang ajaran islam yang sesuai dengan aqidah ahli *sunnah wal jamā'ah*.

Prosedur penjawaban masalah Bahtsul Masa'il disusun secara berurutan, antara lain:

- 1) Apabila masalah atau pertanyaan telah ada jawabannya dalam kitab-kitab tersebut diatas, maka dapat digunakan sebagai jawaban putusan.

⁶⁸ Ahmad Zahro, *Tradisi Intelektual NU: Lajnah Bahtsul Masa'il 1926-1999*, Cetakan I (Yogyakarta: LKiS, 2004), hlm. 27-28.

- 2) Apabila masalah atau pertanyaan telah terdapat dalam kitab-kitab standard dan dalam kitab-kitab tersebut terdapat beberapa *qawl* atau *wajah*, maka yang dilakukan adalah *taqrir jamā'i* untuk menentukan pilihan salah satu *al-qawl* atau *wajah*. Prosedur pemilihan salah satu pendapat dengan: pertama, mendapat pendapat yang lebih mashlahat atau yang lebih kuat; atau kedua, sedapat mungkin melakukan pemilihan pendapat dengan mempertimbangkan tingkatan sebagai berikut:
- a) Pendapat yang disepakati oleh al-syaikahani (Imam Nawawi dan Rafi'i).
 - b) Pendapat yang dipegang oleh Nawawi saja.
 - c) Pendapat yang dipegang oleh Rafi'i saja.
 - d) Pendapat yang banyak dipegang oleh mayoritas ulama.
 - e) Pendapat para ulama yang terpandai.
 - f) Pendapat para ulama yang paling wara.⁶⁹
- 3) Apabila masalah tersebut tidak ada jawaban di dalam kitab standar langkah yang dipilih adalah *ilhāqul masā'il bināzairiha* (menyamakan masalah dengan realita yang ada) yang dilakukan oleh ulama atau para ahli secara kolektif.
- 4) Apabila dalam penggunaan metode *ilhāqi*, maka langkah yang ditempuh ialah *istinbāt* (penggalian hukum) secara kolektif dengan prosedur bermazhab secara *manhajy* oleh para ahlinya

⁶⁹Jaih Mubarak, *Metodologi Ijtihad Hukum Islam*, (Yogyakarta: UII Press) hlm. 181.

(Kyai) *istinbāt* dilakukan melalui kaidah *uṣul al-fiqh*.

Pendapat para ulama Syafi'iyah cukup dominan dalam forum Bahtsul Masa'il NU. Namun demikian para ulama NU tidak menolak pendapat ulama dari luar ulama Syafi'iyah. Dalam beberapa halaqah yang dilakukan oleh Bahtsul Masa'il bahwasannya perlunya penambahan referensi mazhab selain Imam Syafi'i dan perlunya pembahasan-pembahasan untuk mencapai ketuntasan dalam pembahasan suatu masalah. Kemudian metode *istinbāt* Lajnah Bahtsul Masa'il, ada tiga prosedur baku dalam metode penetapan sebuah hukum di Lajnah, yaitu, pertama, *qauliy* yang berarti pendapat. Ia berarti sebuah cara penetapan hukum dengan cara merujuk pada *kutūb mu'tabarah* dari para imam mazhab. Konsep ini dibuktikan dengan kenyataan bahwa di hampir seluruh keputusan yang dihasilkan Lajnah, pasti mencantumkan pendapat seorang imam mazhab. Ahmad Zahro mencatat bahwa dari seluruh Keputusan Bahtsul Masa'il mulai dari 1926 hingga 1999, tercatat hanya empat kali Lajnah mencantumkan dalil dari Al-Qur'an langsung.⁷⁰

Kedua, *ilhāqī* yang berarti analogi. Berbeda dengan *qiyās* yang salah satu unsurnya *al-aṣḥl* adalah dari Al-Qur'an dan Sunnah, *ilhāqī* didefinisikan proses analogis dengan *al-aṣḥl*-nya adalah pendapat para imam mazhab. Sebagai contoh adalah keputusan

⁷⁰ Ahmad Zahro, *Tradisi Intelektual NU: Lajnah Bahtsul Masa'il 1926-1999*, Cetakan I, (Yogyakarta: LKiS, 2004), hlm. 28-31.

baḥsul al-masā'il yang dikeluarkan pada Mukhtar II (Surabaya, 9-11 Oktober 1927) mengenai bolehnya hukum jual beli petasan. Hal ini berdasarkan analogi terhadap jual beli yang dibolehkan dalam kitab *I'ānah al-Ṭālibin* juz III hal. 121- 122, *al-Bajury* hal. 652-654, *al-Jamal ala fathī al-Wahhāb* juz III hal. 24 atas dasar persamaan sebab, yaitu untuk menggembirakan orang dan mendapatkan kebaikan. Ketiga, *manhajy* yang berarti metodologis. Ia menetapkan hukum dengan mengambil *illah* berupa terwujudnya sebuah kemaslahatan pada hukum tersebut.

Pada awalnya metode ini banyak mendapat penentangan, berkat usaha-usaha Denanyar dan diskusi-diskusi yang diadakan di P3M (Pusat Pengembangan Pesantren dan Masyarakat), akhirnya keputusan penggunaan *manhajy* yang ketiga ini baru ditetapkan pada Munas Alim Ulama di Bandar Lampung pada 1992. Selain itu, Lajnah juga menetapkan beberapa sikap ideal dalam mazhab; Selain itu, Lajnah juga menetapkan beberapa sikap ideal dalam bermazhab; *tawāṣuth i'tidal* (moderat), *al-tasāmuh* (toleran), *tawāḏun* (adil dan berimbang), dan *amār ma'ruf nahi munkar* (mengajak kepada perbuatan yang baik dan mencegah kepada perbuatan yang munkar).⁷¹

⁷¹Jamal Ma'mur Asmani, *Fiqh Sosial Kiai Sahal Mahfudz: Antara Konsep dan Implementasi*, Cetakan I, (Surabaya: Khalista, 2007), hlm.25-28.

B. Sumber Hukum dan Metode *Istinbāt* Majelis Tarjih Muhammadiyah

1. Sejarah Majelis Tarjih Muhammadiyah

Majelis Tarjih didirikan memang tidak bersamaan dengan kelahiran Muhammadiyah yang dideklarasikan pada tahun 1330 H bertepatan dengan tahun 1918 M. Keberadaan Majelis Tarjih dalam Muhammadiyah merupakan hasil keputusan kongres Muhammadiyah ke-16 di Pekalongan pada tahun 1927, yang saat itu, Pimpinan Pusat Muhammadiyah di bawah kepemimpinan KH. Ibrahim (1878-1934).⁷² Pada kongres itu diusulkan perlunya Muhammadiyah memiliki Majelis yang memayungi persoalan-persoalan hukum. Melalui Majelis ini, persoalan-persoalan hukum yang dihadapi warga Muhammadiyah dapat diputuskan oleh Majelis ini sehingga warga Muhammadiyah tidak terbelah ke dalam berbagai pendapat dalam mengamalkan ajaran Islam, khususnya terkait dengan masalah *al-khālafiyah*. KH. Mas Mansur, ketua Pimpinan Wilayah Muhammadiyah Jawa Timur selaku peserta kongres mengusulkan kepada kongres Muhammadiyah ke-16, agar di Muhammadiyah dibentuk tiga Majelis, yaitu Majelis *Taṣriy, Tanfīz dan Taftisi*.⁷³ Usul Mas Mansur ini didasarkan pada fakta, khususnya di Jawa Timur, tentang berkembangnya perdebatan masalah *al-khālafiyah*. Tidak jarang persoalan *al-khālafiyah* ini menjadikan warga masyarakat terbelah, pertikaian bahkan sampai berujung pada benturan fisik antar warga. Hal demikian harus menjadi perhatian Muhammadiyah sehingga warga

⁷² Majelis Tarjih dan Tajdid Pimpinan Pusat Muhammadiyah, Buku Agenda Musyawarah Nasional Ke-27 Tarjih Muhammadiyah, pada Tanggal 1-4 April 2010, di Universitas Muhammadiyah, hlm. 49.

⁷³ M. Junus Anis, "Asal Usul Diadakan Majelis Tarjih dalam Muhammadiyah," dalam Suara Muhammadiyah, No. 6 Tahun ke-52 (Maret II, 1972/Safar I, 1392 H), hlm. 3.

Muhammadiyah dapat dihindarkan dari peristiwa demikian. Usul dan gagasan yang disampaikan Mas Mansur ini menarik perhatian peserta kongres dan menjadi pembicaraan semua peserta.

Oleh karena urgenitas gagasan tersebut, khususnya untuk mengantisipasi agar antar warga Muhammadiyah tidak terjadi perdebatan yang berujung pada benturan fisik, maka usul dan gagasan Mas Mansur telah diterima secara aklamasi oleh peserta kongres, dengan perubahan nama dari tiga Majelis yang diusulkan menjadi satu Majelis, yakni Majelis Tarjih. Melalui kongres ke-16 di Pekalongan ini, diputuskan diterimanya Majelis baru di Muhammadiyah, yaitu Majelis Tarjih. Dalam keputusan kongres ke-16 ini, kepengurusan Majelis Tarjih belum terbentuk, begitu juga Manhaj Tarjih atau Qaidah Tarjih belum dibuat.⁷⁴

Ini berarti bahwa Majelis Tarjih belum dapat bekerja sebagai organisasi. Untuk melengkapi kepengurusan dan kelengkapan lainnya dari Majelis Tarjih yang baru diputuskan, kongres ke-16 di Pekalongan membentuk sebuah komisi untuk dapat mempersiapkan segala sesuatunya berkaitan dengan terbentuknya Majelis Tarjih, termasuk di dalamnya Qaidah Tarjih. Komisi ini diberi tugas untuk mempersiapkan segala kelengkapannya dan harus sudah berhasil merumuskannya untuk selanjutnya akan diputuskan dalam kongres ke-17 di Yogyakarta. Tim komisi ini terdiri dari tokoh-tokoh Muhammadiyah sebagai berikut: KH. Mas Mansur (Surabaya), Buya AR

⁷⁴Oman Fathurrahman, *Fatwa-fatwa Majelis Tarjih Muhammadiyah: Telaah Metodologiis Melalui Pendekatan Usul Fiqh* (Yogyakarta: Laporan Penelitian IAIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 1999/2000), hlm. 11.

Sutan Mansur (Sumatra Barat), H. Muhtar (Yogyakarta), H. A. Mukti Ali (Kudus), Kartosudharmo (Betawi), M. Kusni, M. Junus Anis (Yogyakarta).⁷⁵

Pada kongres Muhammadiyah ke-17 yang diselenggarakan di Yogyakarta, tempat kelahiran Muhammadiyah, telah diputuskan Qaidah Tarjih sebagai pedoman dalam bertarjih sekaligus menetapkan struktur kepengurusan Majelis Tarjih periode kongres ke-17. Adapun susunan kepengurusan Majelis Tarjih Pusat adalah sebagai berikut

1. KH. Mas Mansur : Ketua
2. KHR. Hadjid : Wakil Ketua
3. HM. Aslam Zainuddin : Sekretaris
4. H. Jazari Hisyam : Wakil Sekretaris
5. K.H. Badawi : Anggota
6. K.H. Hanad : Anggota
7. K.H. Washil : Anggota
8. K.H. Fadlil : Anggota

Dari uraian tersebut di atas, dapat dikemukakan di sini bahwa sejarah adanya Majelis Tarjih dalam Muhammadiyah dapat dilacak dari dua kongres Muhammadiyah, yaitu kongres ke-16 dan ke-17. Dari dua kongres ini dapat disimpulkan bahwa sesungguhnya gagasan perlunya dibentuk Majelis Tarjih diputuskan pada kongres ke-16 di Pekalongan. Sedangkan pada kongres ke-17 di Yogyakarta, kepengurusan Majelis Tarjih dan Qaidah Tarjih sebagai pedoman dalam bertarjih telah ditetapkan. Jadi, secara resmi berdirinya

⁷⁵M.Junus Anis, “*Asal Mula*”, Majelis Tarjih dan Tajdid Pimpinan Pusat Muhammadiyah, Buku Agenda Musyawarah, hlm. 50.

Majelis Tarjih secara lengkap, baik qaidah dan kepengurusan memang terbentuk pada tahun 1928, yaitu pada saat kongres Muhammadiyah ke-17. Dengan kata lain, Majelis Tarjih sebagai organisasi mulai bekerja sejak periode kongres Muhammadiyah ke-17. Pada kongres Muhammadiyah ke-18 di Solo, Majelis Tarjih telah memutuskan Kitab Iman dan Pedoman Salat. Dua hal ini, kini telah menjadi bagian penting dari Himpunan Putusan Tarjih.⁷⁶

Gagasan tentang perlunya Majelis Tarjih di Muhammadiyah tidak bisa dilepaskan dari faktor-faktor, baik internal maupun eksternal. Dengan kata lain, kelahiran suatu Majelis Tarjih tidak vakum dari suatu masalah yang mengitarinya. Sebab, kelahirannya sesungguhnya dimaksudkan untuk memenuhi kebutuhan warga Muhammadiyah yang hidup di tengah perubahan sebagai akibat dari perkembangan Muhammadiyah itu sendiri. Untuk memperoleh gambaran yang memadai tentang faktor ini, ada baiknya disimak pidato iftitah seorang Pimpinan Pusat Muhammadiyah yang disampaikan di depan peserta sidang khusus Tarjih tahun 1960. Pidato itu disampaikan oleh K.H. Fakhri Usman. Selengkapnya perhatikan kutipan pidato beliau dibawah ini:⁷⁷

“Kemudian tersiarlah Muhammadiyah dengan tjept sekali, memenuhi seluruh pelosok tanah air kita. Luasnya dan banyaknya usaha atau pekerjaan yang dilakukan, merata ke semua tjabang yang diperlukan oleh masyarakat. Banjaknya tenaga-tenaga yang

⁷⁶Oman Fathurrahman, *Fatwa-fatwa Majelis Tarjih Muhammadiyah: Telaah Metodologiis Melalui Pendekatan Usul Fiqh* (Yogyakarta: Laporan Penelitian IAIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 1999/2000), hlm. 15-16.

⁷⁷Mitsuo Nakamura, *Agama dan Lingkungan Kultural Indonesia*, kumpulan karangan, terj. M. Darwin (Surakarta: Hapsara, 1983), hlm. 33.

memasuki terdiri dari bermacam-macam pembawaan, pendidikan dan kedudukan. Semua ini mentjebakkan pemerasan tenaga pimpinan yang harus mengurus dan memperhatikan banjak persoalan, yang hakekatnja memerlukan keahlian sendiri-sendiri. Sehingga sulit sekali bagi tenaga pimpinan untuk menguasai keseluruhan persoalan. Malah sulit djuga untuk mengetahui hubungan suatu persoalan dengan persoalan lainja. Dan djuga lebih dari itu, tidak lagi dapat dikuasai dengan sepenuhnya hubungan sesuatu dengan tudjuan, dengan asas dasar gerakan sendiri, dengan adjaran dan hukum Islam. Memang sebagai yang terjadi dalam kelanjutan dalam sedjarah Islam, djuga terjadi dalam kalangan Muhammadiyah. Ialah susahnja terdapat lagi tenaga Alim Ulama dalam arti yang sebenarnya. Yang andailah tenaga-tenaga yang khusus dalam ilmu atau hukum agama. Tapi tidak meliputi seluruh bidang yang dihadjatkan dalam sesuatu masyarakat sebagai yang dikehendaki oleh Islam. Malah dalam masa kelandjutannya lagi, di samping Muhammadiyah mengadakan bermacam-macam pendidikan atau perguruan, tidak terdapat ada mengadakan pendidikan atau perguruan yang khusus untuk memrdalam dan mempertinggi ilmu-ilmu agama. Djuga perhatian kita pada ilmu agama itu tidak sebagai yang seharusnya. Banjak dipakai keperluan-keperluan lain yang bermacam-macam dari usaha-usaha Muhammadiyah. Dalam keadaan demikian itu, tiba-tiba ada terjadi peristiwa yang mengantjam timbulnya perpetjahan dalam kalangan Muhammadiyah ialah peristiwa timbulnya perdebatan dan perselisihan mengenai Ahmadiyah, ketika beberapa orang muballighjn datang mengundjungi tempat pusat gerakan Muhammadiyah. Kejadian itulah yang akibatnya langsung menimbulkan kesadaran kita betapa djauhnya sudah tempatnya berdiri kita dari garis yang semula ditentukan. Dan kedjadian itulah yang langsung mendjembatani didirikandja Madjlis Tardjih.”

Mencermati pidato KH. Fakhri Usman di atas, setidaknya ada dua faktor yang melatarbelakangi kelahiran Majelis Tarjih, yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal terkait dengan dinamika warga Muhammadiyah.⁷⁸ Yang dimaksudkan dengan dinamika di sini adalah perkembangan kuantitas dan kualitas warga Muhammadiyah yang sangat beragam latar belakang dan daerah. Hal ini terjadi sebagai konsekuensi dari

⁷⁸Oman Fathurrahman, *Fatwa-fatwa Majelis Tarjih Muhammadiyah: Telaah Metodologiis Melalui Pendekatan Usul Fiqh* (Yogyakarta: Laporan Penelitian IAIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 1999/2000), hlm. 17.

berkembangnya Muhammadiyah itu sendiri dari tahun ke tahun sejak didirikan oleh KH. Ahmad Dahlan di Yogyakarta pada tahun 1330 H . Muhammadiyah telah berkembang tidak hanya di Yogyakarta dan sekitarnya saja tetapi telah berkembang di hampir seluruh pulau Jawa dan di luar Jawa. Pada tahun 1925, Haji Rasul, seorang tokoh dari Minangkabau Sumatera Barat datang ke Pulau Jawa untuk menemui pimpinan-pimpinan Muhammadiyah di Yogyakarta setelah ia mendengar tentang adanya gerakan pembaharuan Islam yang dikembangkan di Yogyakarta. Ia sangat tertarik dengan gagasan-gagasan dan gerakan-gerakan yang dikembangkannya untuk memajukan umat Islam Indonesia. Setelah menemui pimpinan Muhammadiyah ini, Haji Rasul kembali ke kampung halamannya.⁷⁹

Di kampung halaman ini, Haji Rasul memperkenalkan Muhammadiyah kepada masyarakat Minangkabau. Untuk mempercepat penerimaan Muhammadiyah oleh masyarakat Minangkabau ini, cara Haji Rasul memperkenalkannya adalah dengan merubah organisasi yang pernah didirikan, yaitu Samdi Aman menjadi Cabang Muhammadiyah. Melalui cara ini, Muhammadiyah berkembang sangat cepat di Minangkabau. Dari tanah Minangkabau ini Muhammadiyah kemudian berkembang ke Bengkulu dan tempat-tempat lain di Sumatera dan Kalimantan Timur, seperti Banjarmasin dan Amuntai pada tahun 1927.⁸⁰

⁷⁹Oman Fathurrahman, *Fatwa-fatwa Majelis Tarjih Muhammadiyah: Telaah Metodologiis Melalui Pendekatan Usul Fiqh* (Yogyakarta: Laporan Penelitian IAIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 1999/2000), hlm. 18.

⁸⁰Oman Fathurrahman, *Fatwa-fatwa Majelis Tarjih Muhammadiyah: Telaah Metodologiis Melalui Pendekatan Usul Fiqh* (Yogyakarta: Laporan Penelitian IAIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 1999/2000), hlm. 19.

Penyebaran Muhammadiyah ke berbagai wilayah di Indonesia ini secara otomatis menambah kuantitas warga Muhammadiyah. Penambahan anggota ini tentu dapat dipastikan berdampak pada pengelolaan organisasi Muhammadiyah yang harus memperhatikan kondisi warga Muhammadiyah, termasuk dalam bidang keagamaan. Adapun faktor eksternal adalah dinamika-dinamika di luar Muhammadiyah yang sedikit banyak pasti akan berpengaruh pada warga Muhammadiyah karena mereka hidup di tengah-tengah masyarakat pada umumnya. Dinamika itu adalah fenomena perdebatan atau perselisihan masalah keagamaan, khususnya masalah *al-khālafiyah*. Pada tahun-tahun itu persoalan khilafiyah ini memang sering menimbulkan problema tersendiri bagi umat Islam. Persoalan fiqh dianggap sebagai persoalan serius dalam agama.

Di samping itu, kalau disimak secara cermat pidato iftitah KH. Fakhri Usman di muka, persoalan yang mendorong perlunya segera dibentuk Majelis Tarjih adalah kehadiran Ahmadiyah. Berlajar dari kehadiran Ahmadiyah ini, Muhammadiyah dianggap perlu melakukan usaha khusus yang mempelajari masalah ini. Gambaran faktor eksternal yang diprediksi oleh Pimpinan Muhammadiyah dapat mempengaruhi eksistensi soliditas warga Muhammadiyah ke depan terlihat dengan jelas pada uraian-uraian sebagaimana disebutkan dalam *Beach Congres* ke-26. Faktor eksternal yang sangat kuat mendorong kelahiran Majelis Tarjih adalah diseputar persoalan *al-khālafiyah*. Tampaknya Muhammadiyah menyadari betul dampak perdebatan *al-khālafiyah* yang berkembang di masyarakat terhadap warga

Muhammadiyah. Perdebatan *al-khālafiyah* merupakan hal yang biasa terjadi, namun waktu itu persoalan *al-khālafiyah* dianggap sebagai inti dari agama itu sendiri, karenanya, persoalan *al-khālafiyah* dianggap sebagai persoalan serius dalam beragama.⁸¹

Saat itu, dalam perbedaan masalah *al-khālafiyah* ini, masing-masing orang berpegang teguh dengan pendapatnya, dan bahkan pada tingkat tertentu tanpa mengindahkan sikap toleran terhadap pendapat yang lain. Akibat sikap-sikap yang demikian, terjadinya benturan secara fisik antar warga masyarakat sulit dapat dikendalikan. Oleh karena itu, untuk memayungi warga Muhammadiyah dari imbas perselisihan *al-khālafiyah* dirasa perlu dibentuk dan didirikan Majelis Tarjih. Fungsi dari Majelis Tarjih ini adalah untuk menimbang dan memilih segala masalah yang diperdebatkan oleh warga Muhammadiyah sehingga akan dapat diketahui mana pendapat-pendapat itu yang lebih kuat dan berdalil sesuai dengan Al-Qur'an dan as-Sunnah al-Maqbūlah.⁸² Berikut ini dikutipkan faktor eksternal yang mendorong perlunya Majelis Tarjih sebagaimana digambarkan dalam Beach Congress ke-26 dimaksud:

“...bahwa perselisihan faham dalam masalah agama soedahlah timbul dari dahoeloe, dari sebelum lahirnja Moehammadijah, sebab-sebabnja banjak, di antaranja karena masing-masing memegang tegoeh pendapat seorang ‘oelama atau jang tersboet di sesoatoe kitab, dengan tidak soeka menghabisi perselisianja itoe dengan moesjawarah dan beralasan kepada Al-Qoer’an, perintah Toehan Alah dan kepada Hadiest, soennah Rasoeloellah.” Oleh karena kita choeatir, adanya pertjektjokan dan perselisihan dalam

⁸¹Oman Fathurrahman, *Fatwa-fatwa Majelis Tarjih Muhammadiyah: Telaah Metodologiis Melalui Pendekatan Usul Fiqh* (Yogyakarta: Laporan Penelitian IAIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 1999/2000), hlm. 20.

⁸²Beach Congress ke-26 (Yogyakarta: Hooddbur Congress Muhammadiyah, t.t), hlm. 31.

Moehammadijah tentang masalah agama itoe, maka perloelah kita mendirikan Madjlis Tardjih oentoe menimbang dan memilih dari segala masalah yang diperselisihkan itoe yang masoek dalam kalangan Moehammadijah, manakah jang kita anggap koeat dan berdalil benar dari Al-Qoer'an dan Hadiest."⁸³

2. Sumber Hukum

Dilihat dari sumber pengambilannya, sumber hukum Islam dibagi menjadi dua; sumber-sumber dogmatik dan sumber-sumber berpenalaran logis. Dikatakan dogmatik karena ia ada untuk langsung kita terima (*taken for granted*). Ia murni (*maḥḍlah*) langsung datang dari Allah SWT berupa Al-Qur'an, yang kemudian diterjemahkan dan dijelaskan maksud dan cara pelaksanaannya oleh Rasulullah SAW melalui Sunnah.⁸⁴ Adapun dikatakan berpenalaran logis lantaran ia lebih dimaksudkan sebagai usaha akal untuk menangkap pesan wahyu (*ghairu maḥḍlah*). Karena perbedaan kapasitas, latar belakang, pengalaman dan sebagainya, maka produk hukum yang dihasilkannya pun akan berbeda. Jika Abu Hanifa membolehkan *istiḥsān*, maka Imam Syafi'i melarangnya. Jika Abu Dawud Al-Dzahiri melarang *qiyās*, maka sebagian ulama malah membolehkannya. Yang termasuk dalam golongan kedua ini adalah *ijma*, *qiyās*, *istiḥab*, *al-aḥzu bi aqalli mā qila*, *urf*, *istiḥsān*, *masalih mursalah*, *qāul al-ṣaḥābi*, *syar'u man qablānā*, dan *sad al-zariah*. Betapa pun berbeda, tetap saja apa pun yang dihasilkan akal tersebut harus tunduk pada wahyu, dalam hal ini kebenaran dogmatik. Memang betul Al-Qur'an hanya terdiri dari 114 surat dan 6.666 ayat, namun kandungannya,

⁸³Majelis Tarjih dan Tajdid, *Buku Agenda Musyawarah*, hlm. 59.

⁸⁴Rasyad Hasan Khalil. *Tarikh Tasyri': Sejarah Legislasi Hukum Islam* (diterjemahkan oleh Dr. Nadirsyah Hawari, MA.), (Bandung: AMZAH, 2009), p. 1 - 2. Lihat juga al-Jatsiyah 17.

baik yang tersurat maupun yang tersirat, meliputi ruang lingkup waktu dan tempat. Andaikan Al-Qur'an hanya menyodorkan makna *manṭūq* nya saja, niscaya ia akan berupa kitab setebal gunung. Menurut Ibnu Rusyd, bagaimana mungkin sesuatu yang terbatas akan menampung sesuatu yang tidak terbatas.⁸⁵

Di titik inilah Islam menemukan kapasitasnya sebagai agama yang paripurna (*syāmil-kāmil*). Makna yang tersirat inilah yang ditawarkan oleh Allah SWT melalui sekian perintah-Nya; membaca, merenungkan, menelaah, menyampaikan dan menyimpulkan semua tanda (ayat) kebesaran dan kekuasaan-Nya.⁸⁶ Bagi mereka yang sudah berijtihad dan benar maka mendapatkan dua pahala. Bagi yang sudah berijtihad namun salah, maka satu pahala baginya. Dari proses semacam inilah, terlahir sekian metode *istinbāt* yang terafiliasikan pada sumber-sumber *aqliyyah*.⁸⁷

3. Metode *Istinbāt*

Pembicaraan tentang metodologi ijtihad Tarjih dapat dirangkum ke dalam empat konsep dasar; *Mabādi' Khamsah*, kemudian dijabarkan melalui 16 Pokok-Pokok Manhaj Tarjih, dan Metode Ijtihad Majlis Tarjih serta dilengkapi Manhaj Pengembangan Pemikiran Islam.

a. Mabadi Khamsah Manhaj Tarjih

Mabadi Khamsah berarti lima prinsip dasar. Kelima prinsip ini adalah agama, dunia, ibadah, *Fī sabīlillah*, dan *qiyās*. Prinsip Agama bisa

⁸⁵Praja, Juhaya S, *Filsafat Hukum Islam*. Tanpa Cetakan. (Bandung: LPPM-Unisba, 1995), hlm. 11-14.

⁸⁶Quraish Shihab, *Membumikan al-Quran*, hlm. 168.

⁸⁷Nasrah, *Proses Awal Pembentukan Hukum Islam*, (Digital Library: Universitas Sumatera Utara Medan, 2005).

diartikan agama yang diridhai oleh Allah SWT, yaitu Islam.⁸⁸ Ia mencakup komitmen untuk mematuhi segala perintah-Nya dan menjauhi segala larangan-Nya, serta petunjuk untuk kebaikan dunia dan akhirat. Ia juga mengandung prinsip taysir, yaitu mudah untuk dilaksanakan, bukan *takalluf*, yaitu memberat-beratkan pelaksanaannya. Prinsip dunia mengajarkan untuk pandai memilah mana perkara yang menjadi tugas para Rasul dan mana yang pelaksanaannya diserahkan sepenuhnya kepada manusia. Meski demikian, bukan berarti ia mendikotomikan secara lepas antar keduanya. Namun lebih sebagai usaha untuk memudahkan pemilahan mana yang menjadi wilayah ijtihad dan mana yang tidak. Ia juga berarti *taqārrub* (mendekatkan diri), taat dan tunduk sambil merendahkan diri di hadapan Allah SWT. *Fī sabīlillah* terdiri dari dua kata utama, *sabil* yang artinya jalan dan kata Allah SWT itu sendiri. Sederhananya ia berarti jalan Allah. Menurut Tarjih, ia lebih diartikan jalan yang menyampaikan perbuatan seseorang kepada keridhaan Allah SWT, berupa segala amalan yang diizinkan Allah SWT untuk memuliakan kalimat-Nya dan melaksanakan hukum-Nya. Dalam Al-Qur'an kata ini tersebut beberapa kali diantaranya adalah *sabīlal mujrimīn* (al-An'am: 55), *sabīlal mu'minīn* (al-Nisa' ayat :114), *sabīlillah* (al-Nahl :94).

Prinsip *qiyās* diartikan Muhammadiyah sejak awal mengambil sikap bahwa, pertama, dasar mutlak dalam berhukum adalah Al-Qur'an

⁸⁸Jamal Ma'mur Asmani, *Fiqh Sosial Kiai Sahal Mahfudz: Antara Konsep dan Implementasi*, Cetakan I, (Surabaya: Khalista, 2007), hlm 112-121.

dan Sunnah. Kedua, jika menghadapi sesuatu yang baru, yang tidak ditemukan dalam keduanya, maka digunakan jalan ijtihad dan *istinbāṭ* dari *nāsh-nāsh* yang ada, melalui persamaan sebab (*illah*). Metode terakhir inilah yang kemudian disebut *qiyās*. Meski demikian, tentu saja yang dimaksud *qiyās* di sini adalah bukan dengan melihat dari arti sempitnya yang hanya berarti menganalogikan suatu permasalahan yang hukumnya dengan permasalahan yang ada hukumnya atas dasar persamaan *illah*, melainkan ijtihad dan pendayagunaan akal (*ra'yu*).⁸⁹

b. 16 Pokok-Pokok Manhaj Tarjih

Setelah Mabadi Khamsah terumuskan pada 1964, maka pada 1986 ketika Mukhtamar Muhammadiyah ke-41 di Solo, diusahakan penjabarannya yang pada akhirnya melahirkan 16 macam pokok-pokok Manhaj Tarjih. Secara ringkas 16 pokok tersebut adalah tentang prosedur dalam penetapan suatu hukum, Al-Qur'an dan Sunnah menjadi landasan pertama dan utama, jika tidak ditemukan di keduanya maka beralih ke *qiyās*. Proses ijtihad tersebut pun harus dilakukan secara *jamā'i*, serta tidak mengikatkan diri pada salah satu mazhab, meski tetap menjadikannya sebagai salah satu pertimbangan hukum. Jika di kemudian hari ada pendapat yang lebih kuat dari siapa pun, maka pendapat tersebut akan diterima. Khusus untuk masalah

⁸⁹ Abdul Munir Mulkhan, Masalah-masalah Teologi dan Fiqh dalam Tarjih Muhammadiyah, Cetakan I, (Yogyakarta: SIPRESS, 2005), p. 101-102.

aqidah, Tarjih menetapkan untuk hanya menggunakan dalil-dalil yang mutlak benarnya (*mutawātir*).⁹⁰

c. Metode Ijtihad Majelis Tarjih

Ada tiga prosedur baku dalam ijtihad menurut Tarjih, yaitu, pertama, *bayāni*. Ia dapat dikatakan sebagai usaha untuk menafsirkan suatu ayat *dzanni* dengan ayat yang lain. Dalam kaidah ilmu tafsir, metode ini juga disebut tafsir *bi al-ma'tsur*; menafsirkan ayat yang satu dengan ayat yang lain. Kedua, *qiyāsi*. Ia dimaksudkan sebagai usaha menganalogikan suatu masalah yang belum ada hukumnya kepada masalah yang sudah ada hukumnya karena adanya persamaan *illah*. Ketiga, *istishlahi*. Metode ini bertumpu pada konsep *Maṣlaḥah* sebagai nafas dalam pensyariaan hukum apa pun dalam Islam. Ia dilaksanakan untuk suatu perkara yang sama sekali tidak ada nash, baik *qath'i* atau pun *zhanni* yang membahasnya, namun di dalamnya ada ruh kemaslahatan untuk manusia. Metode yang disebut terakhir pada akhirnya dikembangkan oleh Tarjih ke dalam lima macam pertimbangan; *istiḥsān*, *saddu al-dzarī'ah*, *istiṣlah*, *al-urf*, dan ijtihad *kauniyyah*. Dalam perkembangannya, atas desakan beberapa tokoh Muhammadiyah sendiri, metode ini dikembangkan lagi dengan maksud agar Tarjih lebih berkonsentrasi dalam gerakan keilmuan.⁹¹

⁹⁰ Abdul Munir Mulkhan, *Masalah-masalah Teologi...*, hlm. 104.

⁹¹ Abdul Munir Mulkhan, *Masalah-masalah Teologi dan Fiqh dalam Tarjih Muhammadiyah*, Cetakan I, (Yogyakarta: SIPRESS, 2005), p. 101-105.

Adapun metode yang dimaksud adalah *bayāni* (teks), *burhani* (akal dan kemaslahatan), dan *irfāni* (intuisi). Kedua metode memang tidak jauh beda. Dua metode terakhir dari jenis metode yang pertama dilebur jadi satu menjadi *burhāni*, dan pada saat yang sama menambahnya dengan satu metode baru, yaitu *irfāni* yang berbasis pada kemampuan intuitif setiap individu dalam mendapatkan kebenaran. Karena setiap individu mempunyai pengalaman spiritual yang berbeda-beda, maka kebenaran yang satu ini pun sifatnya adalah inter-subyektif, artinya ia memang berbeda di antara setiap individu. Namun keberadaannya, meski berbeda, diakui semua orang.⁹²

⁹²Muhammad Azhar, *Renaissans Kedua Pendidikan Muhammadiyah*, Suara Muhammadiyah, Edisi 15, 2004.

BAB IV

PEMBAHASAN

A. Putusan *Baḥsul al-masā'il* Nahdatul Ulama (NU) dalam Menetapkan Hukum Bermain *Game Online*

Lembaga Bahtsul Masa'il Nahdlatul Ulama (LBMNU) Provinsi Lampung menyatakan bahwa *game online* yang berdampak pada kecanduan dan mengakibatkan kerusakan seperti menyebabkan kebutaan, hukumnya haram. Bukan hanya itu, para pengembang atau developer *game* ini juga terkena hukum haram tersebut. "Sebenarnya ada juga manfaat lain dari *game-game* yang ada. Tapi jika sampai pada titik kecanduan dan menimbulkan efek berbahaya seperti kebutaan, maka hukumnya haram," kata Ketua LBMNU Lampung, KH Munawir sesaat setelah kesepakatan tersebut diambil melalui forum Bahtsul Masa'il yang dilaksanakan di Pesantren Darussaadah, Lampung Tengah, Sabtu (2/11).

Dihasilkannya keputusan haram ini berdasarkan kajian mendalam dari para peserta Bahtsul Masa'il yang berasal utusan pondok pesantren se-Provinsi Lampung. Para kiai, pengasuh dan dewan guru pesantren ini mengambil berbagai dalil *nash* dari kitab-kitab seperti *Fātul Mu'in*, *I'ānatut Tālibin*, *Fātul al-Wahāb*, dan berbagai kitab kuning lainnya. Metode ijtihad Bahtsul Masa'il lebih bersifat konservatif dan berusaha menyesuaikan dengan perubahan sosio-cultural masyarakat ke arah progresif-moderat melalui penggunaan metode ijtihad *Qouly*, *Ilhaqy*, dan *Manhajy*. Metode *istinbāt* Lajnah Bahtsul Masa'il prosedur baku

dalam metode penetapan sebuah hukum di Lembaga Batsul Masail, yaitu *manhajy*.

Pengurus Cabang Nahdlatul Ulama Surabaya, Jawa Timur mengeluarkan fatwa haram kepada *game online Higgs Domino Island*. Diharamkan karena mempunyai unsur judi. Ketua PCNU Surabaya keputusan itu diambil setelah pihaknya melakukan kajian dalam forum bahtsul masa'il. "kami sudah melakukan kajian hukumnya. Benar sesuai bahtsul masa'il kami sudah tertera haram,". Konfirmasi Muhibbin saat dikonfirmasi Kamis (23/9). Ia mengatakan dalam perspektif fikih, permainan *game online* sebenarnya diperkenankan asal tidak melanggar syariat.

PCNU Surabaya merumuskan ada empat hal yang membuat sebuah *game online* boleh dimainkan. "Pertama, tidak ada unsur hinaan, merendahkan *muru'ah* pemain. Kedua, tidak menyebabkan *dharar* pada makhluk hidup," ucapnya. Ketiga, tidak memalingkan dari kewajiban agama seperti salat wajib. Keempat, tidak membuat pemainnya berdusta atas sumpahnya atau melakukan sesuatu yang diharamkan seperti judi. Namun dalam *game daring Higgs Domino Island*, kata Muhibbin, para pemain menggunakan *chip* sebagai taruhan. *Chip* diperoleh jika pemain berhasil memenangkan pertandingan. Selanjutnya, pemain dapat mengonversi *chip* tersebut menjadi uang, dan dapat diperjualbelikan. Jika merujuk literatur, harta dalam konsep fikih, adalah segala sesuatu yang bernilai, bisa diperjualbelikan dan membuat orang wajib mengganti rugi telah merusaknya. Sementara judi adalah masing-masing pemain mengeluarkan taruhan. Setiap mereka bisa menang lalu mengambil taruhan temannya atau sebaliknya. Dengan

kajian itu, maka PCNU Surabaya melalui *baḥsul al-masā'il*, menarik kesimpulan bahwa bermain *game Higgs Domino Island* dan sejenisnya ialah haram. "Karena mengandung unsur judi. Lalu untuk unsur jual beli *chip game* tersebut juga haram," katanya.⁹³

Pengurus Wilayah Nahdlatul Ulama Jawa Timur pada Tanggal 02 September 2021 mengeluarkan fatwa tentang hukum bermain *Game Online*, dalam studi ushul fiqih dinyatakan bahwa obyek hukum adalah perbuatan manusia. Hukum tak terkait dengan benda. Dengan demikian, babi tidak haram, yang haram adalah perbuatan memakannya. Ibu kandung dan ibu mertua tidak haram, yang haram adalah menikahnya. Perbuatan mukallaf itu ada dua. Pertama, "baik" (al-hasan), perbuatan mukallaf yang diizinkan meliputi wajib, *mandub*, dan mubah. Kedua, "buruk" (al-qabih), perbuatan yang dilarang seperti haram. *Game online* adalah permainan baru. Tak dibicarakan para ulama terdahulu. Namun, sebagai perbandingan, para ulama lampau pernah membahas hukum bermain catur. Dan mayoritas ulama membolehkan bermain catur karena catur mengandalkan kekuatan pikiran. PWNU Jawa Timur cenderung untuk mengilahkan atau menyamakan hukum bermain *game online* dengan hukum bermain catur, yaitu boleh, diizinkan untuk dikerjakan. Namun, jika kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa permainan *game online* menyebabkan seseorang lalai mengerjakan yang diwajibkan atau menyebabkan seseorang jatuh pada yang diharamkan, maka bermain *game online* itu bisa haram.

⁹³<https://www.cnnindonesia.com/nasional/20210923142650-20-698471/pcnusurabaya-fatwa-haram-game-online-domino-island>. Diakses 10 juni 2022.

Menurut Imam ar-Rafi'i untuk mengilahkan atau menyamakan hukum bermain *game online* dengan hukum bermain catur, yaitu boleh, diizinkan untuk dikerjakan. Namun, jika kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa permainan *game online* menyebabkan seseorang lalai mengerjakan yang diwajibkan atau menyebabkan seseorang jatuh pada yang diharamkan maka bermain *game online* itu menjadi haram.

Pengambilan hukum makruh dari permainan catur ini dikarenakan permainan catur masih dikategorikan hal yang sia-sia dan hanya bermain-main. Hal ini sesuai dengan hadits nabi:

كُلُّ شَيْءٍ عَيْسٍ مِّنْ ذِكْرِ اللَّهِ عَزَّوَجَلَّ فَهُوَ هَوٌّ أَوْ سَهْوٌ إِلَّا أَرْبَعٌ خِصَالٍ : مَشْيُ الرَّجُلِ
بَيْنَ الْعَرَّظَيْنِ , وَتَأْدِيبُهُ فَرَسَهُ , وَهَلَاءُ عِبَةٍ أَهْلِهِ , وَتَعَلُّمُ السَّبَّاحَةِ

Setiap sesuatu selain bagian dari zikir kepada Allah Azza wa Jalla adalah sia-sia dan permainan belaka, kecuali empat hal: latihan memanah, seorang lelaki yang melatih kudanya, candaan suami kepada istrinya dan mengajarkan renang. (HR. al-Ṭabrani).⁹⁴

Sebuah cara penetapan hukum dengan cara merujuk pada *kutūb mu'tabarah* dari para imam mazhab, konsep ini dibuktikan dengan kenyataan bahwa di hampir seluruh keputusan yang dihasilkan Bahtsul Masa'il pasti mencantumkan pendapat seorang imam mazhab. Ahmad Zahro mencatat bahwa

⁹⁴Moch. Zulkarnain Muis, "Permainan Catur Dalam Hukum Islam Studi Komparatif Pendapat Yahyā bin Sharaf al-Nawawī dengan Ibnu Taymiyyah", *Skripsi* (Surabaya: UIN Sunan Ampel, 2019), hlm. 44.

dari seluruh keputusan *baḥsul al-masā'il* mulai dari 1926 hingga 1999, tercatat hanya empat kali Lajnah mencantumkan dalil dari Al-Qur'an langsung.⁹⁵

Kedua, *ilhāqy* yang berarti analogi. Berbeda dengan *qiyās* yang salah satu unsurnya *al-aṣḥl* adalah dari Al-Qur'an dan Sunnah, *ilhāqy* didefinisikan proses analogis dengan *al-aṣḥl*-nya adalah pendapat para imam mazhab. Sebagai contoh adalah keputusan Baḥsul Masa'il yang dikeluarkan pada Mukhtamar II (Surabaya, 9-11 Oktober 1927) mengenai bolehnya hukum jual beli petasan. Hal ini berdasarkan analogi terhadap jual beli yang dibolehkan dalam kitab *I'ānah al-Tālibin* juz III hal. 121- 122, *al-Bajury* hal. 652-654, *al-Jamal ala faṭḥi al-Wahhāb* juz III hal. 24 atas dasar persamaan sebab, yaitu untuk menggembarakan orang dan mendapatkan kebaikan. Ketiga, *manhajy* yang berarti metodologis. Ia menetapkan hukum dengan mengambil *illah* berupa terwujudnya sebuah kemaslahatan pada hukum tersebut. Pada awalnya metode ini banyak mendapat penentangan, berkat usaha-usaha Denanyar dan diskusi-diskusi yang diadakan di P3M (Pusat Pengembangan Pesantren dan Masyarakat), akhirnya keputusan penggunaan *manhajy* yang ketiga ini baru ditetapkan pada Munas Alim Ulama di Bandar Lampung pada tahun 1992.⁹⁶

Dalam merumuskan sebuah hukum fikih, metode *istinbāt* pengambilan hukum bermain *game online* yaitu menggunakan metode *ilhāqy* (menyamakan sebuah permasalahan dengan kasus serupa) yang ada dalam kitab-kitab fikih klasik. Dalam membahas hukum bermain *game online*, maka mencari dan

⁹⁵Ahmad Zahro, *Tradisi Intelektual NU: Lajnah Baḥsul Masail 1926-1999*, Cetakan I (Yogyakarta: LKiS, 2004), hlm. 28-31.

⁹⁶Jamal Ma'mur Asmani, *Fiqh Sosial Kiai Sahal Mahfudz: Antara Konsep dan Implementasi*, Cetakan I (Surabaya: Khalista, 2007), hlm. 25-28.

mengaitkan yang ada dalam kitab fikih yang disamakan dengan permainan catur. Pertama, dicari hukum asalnya dari permasalahan yang disamakan yaitu catur hukumnya boleh, kemudian hukum *'aridli* (faktor eksternal) yang mempengaruhi hukum asal, semisal disertai judi atau tidak, menghabiskan waktu sampai melalaikan kewajiban lain atau tidak.

B. Fatwa Majelis Tarjih Muhammadiyah dalam Menetapkan Hukum Bermain *Game Online*

Majelis Tarjih Muhammadiyah dalam fatwa yang disidangkan pada tanggal 27 Mei 2011, Majelis Tarjih menjawab pertanyaan seputar *game* daring yang ada dalam salah satu perangkat media sosial. Majelis Tarjih berpendapat jika hukum asal dari *game* komputer atau *game online* adalah boleh. Hal itu sesuai dengan kaidah fikih: hukum asal segala sesuatu adalah mubah kecuali setelah ada dalil yang mengharamkannya.

Permainan ada yang dibolehkan, dianjurkan, dimakruhkan, bahkan dilarang. Permainan yang diperbolehkan adalah lomba lari, lomba balap kapal, dll. Dalil dari hal ini adalah hadits Riwayat Abu Dāwud:

عَنْ عَائِشَةَ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهَا : أَنَّهَا كَانَتْ مَعَ النَّبِيِّ فِي سَفَرٍ قَالَتْ : فَسَا بَقْتُهُ فَسَبَقْتُهُ عَلَى رَجُلِي فَلَمَّا حَمَلْتُ اللَّحْمَ سَا بَقْتُهُ فَسَبَقَنِي فَقَالَ : هَذِهِ بِتِلْكَ السَّبَقَاتِ (أَخْرَجَهُ ابُودَاوُدَ)⁹⁷

“Dari Siti ‘Aisyah ra. sesungguhnya Aisyah pernah bepergian bersama nabi. Aisyah berkata: “Kemudian aku berlomba dengan nabi lalu mendahului beliau dengan berlari, tatkala aku sudah bertambah gemuk, aku berlomba lagi dengan Rasulullah namun beliau mendahuluiku. Rasulullah kemudian berkata: ini adalah balasan untuk lomba yang dulu.” (HR. Abu Dāwud)

⁹⁷Moch. Zulkarnain Muis, “Permainan Catur Dalam..., 11.

Selain permainan yang dibolehkan, terdapat pula permainan yang dianjurkan, seperti memanah, menombak, berenang dan segala permainan yang bermanfaat untuk peperangan berdasarkan firman Allah SWT:

وَأَعِدُّوا لَهُمْ مَا اسْتَطَعْتُمْ مِنْ قُوَّةٍ وَمِنْ رِبَاطِ الْحَيْلِ تُرْهِبُونَ بِهِ عَدُوَّ اللَّهِ وَعَدُوَّكُمْ وَآخَرِينَ
مَنْ دُونِهِمْ لَا تَعْلَمُونَهُمُ اللَّهُ يَعْلَمُهُمْ وَمَا تُنْفِقُوا مِنْهُ فِي سَبِيلِ اللَّهِ يُوَفَّ إِلَيْكُمْ وَأَنْتُمْ لَا تُظْلَمُونَ

“Hendaklah kamu sediakan untuk melawan mereka, sekedar tenaga, kekuatan dan kuda yang terpaut, dengan demikian kamu mempertakuti musuh Allah dan musuhmu; begitu juga orang-orang lain selain mereka yang tiada kamu ketahui, sedang Allah mengetahui mereka. Apa-apa sesuatu yang kamu belanjakan pada jalan Allah, niscaya disempurnakan Allah balasannya kepadamu, sedang kamu tiada teraniaya.” (QS. Al-Anfal [8]: 60)

Kesenangan psikologis dan hiburan merupakan dua hal yang natural dalam diri manusia. Nabi SAW bahkan mengatakan orang yang di dalam dirinya tidak ada hal tersebut, ia akan disalami Malaikat. Disalami Malaikat merupakan ucapan simbol yang menunjukkan satu hal yang mustahil terjadi. Maknanya adalah Islam tidak mengajarkan agar seseorang menjauhi kesenangan dan hiburan. Sebaliknya, Islam justru mengajarkan bahwa mencari ketenangan, beristirahat, mencari hiburan bisa dilakukan, namun harus sesuai dengan porsinya. Islam tidak mengharamkan hiburan sama sekali. Namun demikian, tidak semua hiburan (*al-lahwu*) mendapatkan tempat dalam agama Islam. Islam hanya membolehkan jenis-jenis hiburan yang di dalamnya terdapat unsur-unsur pendidikan, kesehatan, dan nilai-nilai moral lainnya.⁹⁸ Permainan atau hiburan yang mengandung unsur

⁹⁸Abdul Aziz, Fatwa-Fatwa terkini Jilid 3, terj. Amir Hamzah, (Jakarta: Darul Haq, 2004), hlm. 122.

magis (sihir) contohnya adalah pertunjukan sulap yang berbahaya yang dapat mencelakakan orang dengan cara mengetes kekebalan tubuh dengan melindaskan tubuh ke kendaraan.

Permainan atau hiburan yang menyakiti binatang seperti menyabung ayam. Permainan atau hiburan yang mengandung unsur judi. Permainan atau hiburan yang melecehkan dan menghina orang atau kelompok lain contohnya adalah hiburan yang sedang marak di sosial media yaitu *prank* yang dimana lelucon yang dibuat dengan trik untuk membuat orang lain terkejut, tidak nyaman, dan merasa dirugikan karena malu. Namun demikian, tidak semua hiburan (*al-lahwu*) mendapatkan tempat dalam agama Islam. Islam hanya membolehkan jenis-jenis hiburan yang di dalamnya terdapat unsur-unsur pendidikan, kesehatan, dan nilai-nilai moral lainnya. Yusuf al-Qaradawi dalam bukunya *Fiqhu al-Lahwi wa al-Tarwihi* menyebutkan jenis-jenis hiburan atau permainan yang dilarang dalam agama Islam, yaitu permainan atau hiburan yang mengandung unsur berbahaya, seperti sulap *extreme* karena di dalamnya terdapat unsur menyakiti badan sendiri dan orang lain. Permainan atau hiburan yang menampilkan fisik dan aurat wanita di depan laki-laki bukan mahramnya, seperti renang. Permainan atau hiburan yang mengandung unsur magis (sihir). Permainan atau hiburan yang menyakiti binatang, seperti menyabung ayam. Permainan atau hiburan yang mengandung unsur menyakiti.

Permainan atau hiburan yang melecehkan dan menghina orang atau hiburan yang dilakukan secara berlebih-lebihan, Majelis Tarjih pun berpendapat *game* atau permainan menjadi haram ketika ada unsur-unsur haram di dalamnya.

Untuk itu, perlu diperhatikan batasan-batasannya. Pertama, memastikan bahwa materi permainan yang disajikan tidak bertentangan dengan prinsip-prinsip pokok dalam agama Islam, baik di ranah akidah, akhlak, dan ibadah. Hendaknya, *game* tidak bertentangan pula dengan unsur-unsur kebudayaan Islam dan kebudayaan lokal yang telah mengakar di tengah-tengah masyarakat. Pandangan Agama Islam Hukum asal dari *game* komputer atau *game online* adalah boleh.

Majelis Tarjih dengan sifat progresif-dinamis dengan orientasi tajdidnya menetapkan sumber ajaran Islam adalah Al-Qur'an dan *as-Sunnah al-Maqbullah* (yang dapat diterima sebagai dalil hukum). Pemahaman terhadap kedua sumber tersebut dilakukan secara konprehensif-integralistik, baik dengan pendekatan tekstual maupun kontekstual. Peran akal dalam memahami teks Al-Qur'an dan as-Sunnah dapat diterima, tetapi jika bertentangan dengan *zāhir nāsh* diupayakan penyelesaiannya dengan takwil. Al-Qur'an dan as-Sunnah (wahyu) adalah mutlak keberadaan dan kebenarannya sedangkan hasil penalaran akal (*reason*) dan rasa (*intuition*) adalah nisbi. Walaupun akal dan rasa adalah nisbi, namun keberadaan manusia sesungguhnya ditentukan oleh pengembangan akal dan perasaannya.

Wahyu merupakan dasar berpijak dan pengendali pengembangan akal dan rasa manusia.⁹⁹ Ijtihad dan pengembangan pemikiran Islam didasarkan pada prinsip-prinsip berikut:

- a. Prinsip *al-muḥāfazah* (konservasi), yaitu upaya pelestarian nilai-nilai dasar yang termuat dalam wahyu untuk menyelesaikan permasalahan yang muncul.

Pelestarian ini dapat dilakukan dengan cara pemurnian (*purification*) ajaran

⁹⁹Fuad Fachruddin, *Agama dan Pendidikan Demokrasi: Pengalaman Muhammadiyah dan Nahdlatul Ulama*, penerjemah, Tufel Najib Musyadad (Jakarta Pustaka Alvabet, 2006) hlm. 234.

Islam yang dikenal dengan istilah *at-tajdid as-salaff*. Ruang lingkup pelestarian adalah akidah Islamiah dan ibadah Islamiah.

- b. Prinsip *at-tahdis* yaitu upaya penyempurnaan ajaran Islam guna memenuhi tuntutan spiritual masyarakat Islam sesuai dengan perkembangan sosialnya. Penyempurnaan ini dilakukan dengan cara reaktualisasi, reinterpretasi, dan revitalisasi ajaran Islam.
- c. Prinsip *al-ibtikār* (kreasi), penciptaan rumusan pemikiran Islam secara kreatif, konstruktif dalam merespon permasalahan aktual. Kreasi ini dilakukan dengan menerima nilai-nilai luar Islam dengan penyesuaian seperlunya (futuristik-adaptatif). Atau dengan penyerapan nilai dan elemen luaran dengan penyaringan secukupnya (imitatif-selektif).

Dalam memecahkan suatu permasalahan hukum, Majelis Tarjih menggunakan metode *bayāni* (semantik) yaitu metode yang menggunakan pendekatan kebahasaan, *ta'lili* (*rasionalitik*) yaitu metode penetapan hukum menggunakan pendekatan penalaran, dan *istishlahi* (filosofis), yaitu metode penetapan hukum dengan menggunakan pendekatan kemaslahatan. Sedangkan pendekatan ijtihad yang digunakan dalam menetapkan hukum-hukum ijtihadiah adalah: *At-tafsir al-ijtimā'i al-mu'aṣir* (hermeneutik), *At-tarihiyah* (historis), *As-Susiulujiyyah* (sosiologis), dan *Al-antrubulujiyyāh* (antropologis). Serta teknik ijtihad yang digunakan adalah *Ijma'*, *Qiyās*, *Masalih mursalāh*, dan *Urf*.¹⁰⁰ Analisis penulis mengenai hukum bermain *game online* bagi Majelis Tarjih Muhammadiyah lembaga ini mengambil

¹⁰⁰Zuly Qodir, *Muhammadiyah Studies: Reorientasi Gerakan dan Pemikiran Memasuki Abad Kedua* (Yogyakarta: Kanisius, 2010), hlm. 76.

mengambil langkah menggunakan metode *istishlahi* (filosofis), yaitu metode penetapan hukum dengan menggunakan pendekatan kemaslahatan. Sedangkan pendekatan ijtihad yang digunakan dalam menetapkan hukum-hukum ijtihadiah adalah *At-tafsir al-ijtimā'i al-mu'āsir* (hermeneutik), serta teknik ijtihad *Masalih mursalāh*.

C. Analisis Komperatif Metode Istinbāt *Bahsul Al-masā'il* Nahdatul Ulama (NU) Dan Majelis Tarjih Muhammadiyah Mengenai *Game Online*

1. Titik Perbedaan

a. Akar Pemikiran

Transmisi keilmuan Tarjih berhulu pada konsep purifikasi Islam yang dibangun oleh Ahmad bin Hanbal. Masa Imam Ahmad ini lebih identik sebagai gerakan antitesis terhadap *taqlid* berlebihan yang, oleh sebagian cendekiawan, disinyalir sebagai salah satu faktor kemunduran Islam. Ide ini diteruskan oleh al-Barbahari, dielaborasi oleh Ibnu Taimiyyah dan Ibnu al-Qoyyim, Jamaluddin al-Afghani, Muhammad Abduh, dan Muhammad bin Abdul Wahhab serta diterjemahkan oleh Haji Miskin dan KH. Ahmad Dahlan di bumi Indonesia. Adapun *bahsul al-masā'il* NU mewarisi tradisi keilmuannya dari ulama-ulama abad pertengahan yang cenderung konservatif, ulama *syafi'iyyah* hingga Syeikh Ahmad bin Zaini Dahlan yang diteruskan pengikutnya hingga Syeikh Nawawi al-Bantani, Syekh Mahfudz al-Tirmasy dan diejawantahkan oleh KH. Hasyim Asy'ari.

b. Sikap Bermazhab

Hal paling mencolok dan sekaligus mendasari sikap yang lain adalah pandangan dalam bermazhab. Tarjih sedari awal sudah menetapkan untuk tidak terikat pada satu dari sekian mazhab yang ada. Meski, semua mazhab tersebut tetap digunakan pertimbangan dalam proses *istinbāt*. Pendirian ini terwujud pada kenyataan bahwa hampir semua keputusan yang dihasilkan Tarjih yang terhimpun dalam Himpunan Putusan Tarjih (HPT) selalu mencantumkan sumber pengambilan dari Al-Qur'an dan Sunnah. Berbeda dengan Lembaga Bahtsul Masa'il yang justru juga sedari awal bersikap sebaliknya, bermazhab kepada satu atau lebih dari mazhab yang empat. Hampir semua keputusan Lembaga juga merujuk pada fatwa dan para imam mazhab. Sikap ini, sebagaimana dinyatakan KH. Muchith Muzadi adalah wajar.

c. Perbedaan Nomenklatur.

Ada tiga istilah di mana berbeda pandangan, di antaranya adalah pertama, ijtihad dan *istinbāt*. Adapun bagi Lembaga Bahtsul Masa'il ijtihad melingkupi *nāsh* yang *qath'i* dan *dzanni*. Ia memang terbuka, namun lebih diposisikan dalam kerangka pemikiran mazhab. Karena saking sulitnya, ia diyakini hanya layak bagi para *mujtahidin* terdahulu. Kedua, *taqlid* yang berarti mengikat atau mengikut. Bagi Tarjih, *taqlid* adalah mengikuti seorang imam tanpa mau tahu dasar pengambilan hukumnya, mengikuti dengan membabi buta. Bagi Bahtsul Masa'il *taqlid*

tidak selalu diidentikkan dengan hal tersebut. Istilah ini meski memang mencakup definisi *taqlid* menurut Tarjih, namun tidaklah dinamakan *taqlid* orang yang memang terbatas pengetahuannya dan ia berusaha untuk selalu meningkatkan diri menuju derajat *ittiba'* yaitu golongan yang mengikuti imam mazhab tapi juga mengerti dari mana mereka mengambil dasar *istinbāt* nya. Bagi Bahtsul Masa'il, derajat ijtihad, *ittiba'*, dan *taqlid* tidaklah bisa dilepaskan satu per satu. Ketiganya adalah rangkaian dan tahapan yang berjalan berkesinambungan dalam proporsi yang tepat. Ketiga, *qiyās*. Tarjih berpendapat *uṣhul*-nya *qiyās* hanya berupa dalil dari Al-Qur'an dan Sunnah. Sementara bagi Bahtsul Masa'il *qiyās* juga melingkupi *ilhāq*, analogi dengan komponen *uṣhul*-nya berupa pendapat para imam mazhab.

d. Orientasi ijtihad

Bahtsul Masa'il lebih menekankan pendekatan kultural dengan memelihara nilai-nilai terdahulu yang sudah baik, dan mengambil nilai-nilai baru yang lebih baik. Model pendekatan ini menerima budaya dan kearifan lokal sebagai bagian produk masa lampau selama tidak bertentangan dengan Al-Qur'an dan al-Hadits, atau dengan jalan mengubah konten budaya dan kearifan lokal itu dengan konten *Qurani* dan Sunnah. Ini berbeda dengan model orientasi ijtihad yang dikembangkan Majelis Tarjih Muhammadiyah yang berorientasi tajdid. Dengan pendekatan tajdidnya, Majelis Tarjih Muhammadiyah berusaha mengembalikan dan memurnikan ajaran Islam sesuai ajaran aslinya.

Dengan jargon populernya “Kembali kepada Al-Qur’an dan al-Sunnah” berusaha memurnikan ajaran Islam yang tercemar *Takhayyul*, *Bid’ah* dan *Churafat* (TBC).

e. Perbedaan metode ijtihad

Metode ijtihad Bahtsul Masa’il lebih bersifat konservatif dan berusaha menyesuaikan dengan perubahan sosio-cultural masyarakat ke arah progresif-moderat melalui penggunaan metode ijtihad *Qouly*, *Ilhaqy*, dan *Manhajy*. Sementara metode ijtihad Majelis Tarjih Muhammadiyah bergerak ke arah Progresif Dinamis menggunakan metode ijtihad kontemporer seperti *bayāni*, *ta’lili*, dan *istishlahi* dengan pendekatan *At-tafsir al-ijtimā’i al-mu’asir* (hermeneutik), *At-tarihīyah* (historis), *As-Susiulujiyyah* (sosiologis), dan *Al-antrubulujiyyāh* (antropologis) dan teknik ijtihad *Ijma’*, *Qiyās*, *Masalih mursalāh*, dan *Urf*.

2. Titik Persamaan

Persamaan NU dan Muhammadiyah yaitu sumber ajaran yang digunakan keduanya berupa Al-Qur’an dan Hadis. Hanya saja terkadang dalam memahami terdapat perbedaan-perbedaan. NU dan Muhammadiyah merupakan sama-sama Islam yang beraliran *sunni*, bergerak dalam bidang dakwah sosial dan pendidikan. Muhammadiyah dan NU keduanya bergerak dibidang sosial politik, namun bukan politik praktis. NU dan Muhammadiyah hadir sebagai organisasi yang mempunyai keinginan sama agar Islam sebagai rahmat bagi seluruh alam semesta.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari pemaparan yang telah penulis kemukakan di atas maka dapat disimpulkan bahwa dalam hukum bermain game online, Lembaga Bahtsul Masa' il Nahdlatul Ulama dan Majelis Tarjih Muhammadiyah memiliki proses pengambilan hukum atau metode *istinbāt* yang berbeda diantaranya yaitu:

1. Lembaga Bahtsul Masa' il Nahdlatul Ulama (LBMNU) Provinsi Lampung pada tanggal 27 Mei 2021 menyatakan bahwa *game online* yang berdampak pada kecanduan dan mengakibatkan kerusakan seperti menyebabkan kebutaan mata, hukumnya haram. Bukan hanya itu, para pengembang atau *developer game* ini juga terkena hukum haram tersebut. metode *istinbāt* pengambilan hukum bermain *game online* yaitu menggunakan metode *ilhāqy* (menyamakan sebuah permasalahan dengan kasus serupa) yang ada dalam kitab-kitab fikih klasik. Dalam membahas hukum bermain *game online*, maka mencari dan mengaitkan yang ada dalam kitab fikih. Pertama, dicari hukum asalnya, kemudian hukum '*aridli* (faktor eksternal) yang mempengaruhi hukum asal, semisal disertai judi atau tidak, menghabiskan waktu sampai melalaikan kewajiban lain atau tidak.

2. Sedangkan Majelis Tarjih Muhammadiyah memberikan fatwa hukum bermain *game online* hukumnya mubah. Namun demikian, tidak semua hiburan (*al-lahwu*) mendapatkan tempat dalam agama Islam. Islam hanya membolehkan jenis-jenis hiburan yang di dalamnya terdapat unsur-unsur pendidikan, kesehatan, dan nilai-nilai moral lainnya, permainan atau hiburan yang dilakukan secara berlebihan. Sedangkan metode *istinbāṭ* yang dipakai oleh Majelis Tarjih Muhammadiyah adalah menggunakan metode *istislahi* (filosofis), yaitu metode penetapan hukum dengan menggunakan pendekatan kemaslahatan.
3. Titik perbedaan antara Bahtsul Masa' il Nahdlatul Ulama dan Majelis Tarjih Muhammadiyah, Bahtsul Masa' il NU menggunakan metode *Ilhāqy* dalam menetapkan hukum bermain *game online* , sedangkan Majelis Tarjih Muhammadiyah menggunakan metode *istislahi*. Titik persamaannya adalah NU dan Muhammadiyah yaitu sumber ajaran yang digunakan keduanya berupa Al-Qur'an dan Hadis.

B. Kritik dan Saran

Mengenai tulisan skripsi ini tentu banyak sekali kekurangan, maka dengan ini penulis sangat memohon adanya koreksi dan kritik dari tulisan ini. Dan berdasarkan kesimpulan di atas, penulis berusaha untuk memberikan saran-saran yaitu:

1. Seseorang tidak dilarang untuk bermain *game online*, apabila tujuannya adalah untuk menghilangkan rasa bosan atau hanya untuk mencari hiburan saja. Hanya saja para pemain hendaknya dapat membatasi diri untuk tidak bermain *game* dengan waktu yang cukup lama.
2. Bagi Lembaga Bahtsul Masa' il Nahdlatul Ulama atau Majelis Tarjih Muhammadiyah apapun hasil putusannya mengenai hukum bermain *game online* tersebut menurut penulis perlu ditinjau kembali sesuai perkembangan *game online* yang terjadi. Karena menurut penulis perkembangan zaman akan selalu berkembang dengan pesat. Dengan ini dapat menunjukkan bahwa pendapat mereka bukan hanya sekedar mengeluarkan fatwa, oleh karena itu kita patut memberikan suatu apresiasi dan kita menjaga apa yang difatwakan serta menjaga nilai-nilai pendapat ulama terdahulu demi kemaslahatan umat.

DAFTAR PUSTAKA

Buku:

- Adams, Ernest Adam. *Fundamental of game design 2nd Edition*. New York: New Rider Publisher, 2014.
- Asyari, Dr. Suaidi. *Nalar Politik NU & Muhammadiyah: Over Crossing Jawa Sentris*. Yogyakarta: LKiS, 2009.
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Citra, 2006.
- Asmani, Jamal Ma'mur. *Fiqh Sosial Kiai Sahal Mahfudz: Antara Konsep dan Implementasi*. Cetakan I. Surabaya: Khalista, 2007.
- Aziz, Abdul. *Fatwa-Fatwa terkini* Jilid 3, terj. Amir Hamzah. Jakarta: Darul Haq, 2004.
- Azhar, Drs. Muhammad. *Renaissans Kedua Pendidikan Muhammadiyah*. Suara Muhammadiyah, Edisi 15, 2004.
- Beck, John C. *Gamer Juga Bisa Sukses*. Jakarta: Grasindo, 2007.
- Bawani, Imam. *Metodologi Penelitian Pendidikan Islam*. Sidoarjo: Khazanah Ilmu Sidoarjo, 2016.
- Fadeli, Soeleiman. *ANTOLOGI NU: Sejarah Istilah Amaliah Uswah Cet. Kedua*. Surabaya: Khalista Februari 2008.
- Fathurrahman, Oman. *Fatwa-fatwa Majelis Tarjih Muhammadiyah: Telaah Metodologiis Melalui Pendekatan Usul Fiqh*. Yogyakarta: Laporan Penelitian IAIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 1999/2000.
- Fachruddin, Fuad. *Agama dan Pendidikan Demokrasi: Pengalaman Muhammadiyah dan Nahdlatul Ulama*, penerjemah, Tufel Najib Musyadad. Jakarta: Pustaka Alvabet, 2006.
- Henry, Samuel. *Cerdas dengan Game: Panduan Praktis bagi Orangtua dalam Mendampingi Anak Bermain Game*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2010.
- H.Zainal Asikin dan Amiruddin. *Pengantar Metode Penelitian Hukum*. Jakarta:PT. Raja Grafindo Persada, 2006.

- Hartoko, Alfa. *You Won: Menang, pahami, cheat Dan Dapat Duit Lewat Game Online*. Yogyakarta: Pustaka Grhatama, 2010.
- Hurlock, Elizabeth. *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta: Erlangga, 1995.
- Ibrahim, Johnny. *Teori dan Metodologi Penelitian Hukum Normatif*. Malang: Bayumedia Publishing, 2007.
- Ibrahim. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta, 2015.
- Juhaya S, Prof. Dr. Praja. *Filsafat Hukum Islam*. Tanpa Cetakan. Bandung: LPPM-Unisba, 1995.
- Kamal, Mustafa, et al. *Muhammadiyah Sebagai Gerakan Islam*. Yogyakarta: Persatuan, 1988.
- Kustiawan, Andri Arif. *Jangan Suka Game Online*. Magetan: CV.AE MEDIA GRAFIKA, 2019.
- Khalil, Dr. Rasyad Hasan. *Tarikh Tasyri': Sejarah Legislasi Hukum Islam (diterjemahkan oleh Dr. Nadirsyah Hawari, MA.)*. Bandung: AMZAH, 2009.
- Lengkong, Adolf Patrick. *Sekilas Tentang Dunia Game*. Semarang: SCU Knowledge Media, 2021.
- Lajnah Ta'lif Wan Nasyr NU Jawa Timur. *Ahkamu al-Fuqaha; Solusi Problematika Aktual Hukum Islam-Keputusan Mukhtar, Munas, dan Konbes Nahdlatul Ulama (1926- 2004)*. Cetakan III. Surabaya: Khalista, 2007.
- Marzuki, Peter Mahmud. *Penelitian Hukum*. Jakarta: Kencana, 2005.
- Moleong, Lexy J. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosda Karya, 2002.
- Munajid. *Bahaya Game*. Solo: PT. Aqwam Media Profetika, 2016.
- Mubarok, Jaih. *Metodologi Ijtihad Hukum Islam*, Yogyakarta: UII Press.
- Majelis Tarjih dan Tajdid Pimpinan Pusat Muhammadiyah. *Buku Agenda Musyawarah Nasional Ke-27 Tarjih Muhammadiyah*, 2010.
- Mulkhan, Abdul Munir. *Masalah-masalah Teologi dan Fiqh dalam Tarjih Muhammadiyah*. Cetakan I. Yogyakarta: SIPRESS, 2005.
- Nakamura, Mitsuo. *Agama dan Lingkungan Kultural Indonesia*, kumpulan karangan, terj. M. Darwin. Surakarta: Hapsara, 1983.

- Nasrah. *Proses Awal Pembentukan Hukum Islam*. Digital Library: Universitas Sumatera Utara Medan, 2005.
- Pramudia, Rischa. *Stop Kecanduan Game Online*. Jawa Timur: UNIPMA PRESS, 2018.
- Qodir, Zuly. *Muhammadiyah Studies: Reorientasi Gerakan dan Pemikiran Memasuki Abad Kedua*. Yogyakarta: Kanisius, 2010.
- Ridoi, Muhammad. *Cara Mudah Membuat Game Edukasi dengan Construct 2*. Jakarta: Maskha, 2018.
- Sokolova, Irina V. *Kepribadian Anak: Sehatkah Kepribadian Anak Anda?*. Jogjakarta: Kata Hati, 2008.
- Supriadi, Dedi. *Ushul Fiqh Perbandingan*. Bandung: CV Pustaka Setia, 2014.
- Soekanto, Soerjono. *Pengantar Penelitian Hukum*. Jakarta: UI-PRESS, 2007.
- Suryabrata, Sumadi. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 1998.
- Sunggono, Bambang. *Metode Penelitian Hukum*. Jakarta: Rajawali Pers, 2006.
- Soekanto, Soerjono. *Penelitian Hukum Normatif: Suatu Tinjauan Singkat*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2001.
- Tim Penyusun, et.al. *Pedoman Penulisan Skripsi*. Purwokerto: Fakultas Syariah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Purwokerto, 2019.
- Tungga, Ananta Wikrama. *Metodologi Penelitian Bisnis*. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2014.
- Wijanarko. *Pengaruh Gadget pada Perilaku dan Kemampuan Anak Menjadi Orang Tua Bijak di Era Digital*. Jakarta: Keluarga Indonesia Bahagia, 2016.
- Zed, Mestika. *Metode Penelitian Kepustakaan*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia, 2008.
- Zahro. Ahmad. *Tradisi Intelektual NU: Lajnah Bahtsul Masa'il 1926-1999*. Cetakan I Yogyakarta: LKiS, 2004.

Jurnal:

- Affandi, Muhammad. "Pengaruh Game Online Terhadap Tingkat Efektivitas Komunikasi Interpersonal Pada Kalangan Pelajar SDN 009 Samarinda". *Jurnal Ilmu Komunikasi*, Vol.1 No.4, 2013.

- Danandjaja. "Metodologi Penelitian Kepustakaan". *Jurnal Antropologi Indonesia* Vol.2 No. 5, 2014.
- Harahap, Nursapia. "Penelitian Kepustakaan". *Jurnal Iqra'* Vol. 08 No.2, 2014.
- Juwati, Dwi Runjani. "Konsep Maqasid Al-Syariah dalam Konteks *Game Online* di Masyarakat". *Jurnal Al-Manhaj, Jurnal Hukum dan Pranata Sosial Islam*. Vol 2 No 1. 2020.
- Kartini, Herlen. "Hubungan Antara Konformitas Teman Sebaya dan Intensitas Bermain *Game Online* dengan Intensi Berperilaku Agresif Pada Siswa". *Jurnal Psikolog*, Vol.4 No.4, 2016.
- Muhammad Abdul Aziz, Mulyono Jamal. "Metodologi Istinbath Muhammadiyah dan NU: Kajian Perbandingan Majelis tarjih dan Lajnah Bahtsul Masa'il ". *Ijtihad: Jurnal Hukum dan Ekonomi Islam*, Vol.7 No. 2, 2013.
- Nasih, Ahmad Munjih. "Lembaga Fatwa Keagamaan Di Indonesia: Telaah atas Lembaga Majelis Tarjih dan Lajnah Bahtsul Masail". *Jurnal De Jure, Jurnal Syariah dan hukum*, Vol. 5 No. 1, 2013.
- Putra, Harmanda Berima. "Prediksi niat penggunaan aplikasi dan permainan freemium versi berbayar dengan menggunakan model TPB". *Jurnal Ilmiah Manajemen*, Vol. 15 No. 2, 2020.
- Surbakti, Krista, "Pengaruh *Game Online* Terhadap Remaja". *Jurnal Curere*, Vol.01 No.01, 2017.
- Setiawan, Heri Satria. "Analisis Dampak Pengaruh *Game Mobile* Terhadap Aktifitas Pergaulan Siswa SDN Tanjung Barat 07 Jakarta". *Jurnal Faktor Exacta 11 (2)*: 146-157, 2018.
- Saputra, M. Ihwan Hendra. "Game Edukasi Pengenalan Aksara Sasak Level Dasar Berbasis Android". *Jurnal Teknik Informatika*. Vol. 2 No. 2. 2018.
- Umam, Khotibul. "Sisi Negative *Game Online* Perspektif Islam dan Psikologi Islam". *Jurnal, Psikoislamedia Jurnal Psikologi*. Vol 5 No 2. 2020.
- Ulya, Latifatul. "Analisis Kecanduan *Game Online* Terhadap Kepribadian Sosial Anak". *Jurnal Educatio*, Vol.7 No.3, 2021.

Skripsi:

- Muis, Moch. Zulkarnain. "Permainan Catur Dalam Hukum Islam Studi Komparatif Pendapat Yaḥyā bin Sharaf al-Nawawī dengan Ibnu Taymiyyah". *Skripsi* (Surabaya: UIN Sunan Ampel, 2019).

Oktavianti, Eka Widiya. “Hubungan Frekuensi Bermain Game Online Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Pada Remaja di Kecamatan Bobotsari Kabupaten Purbalingga”, *Skripsi*, Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Purwokerto, 2017.

Sabiellal, Ahmad Hanif. “Game Online Indoplay Capsa Susun Menurut Hukum Islam”. *skripsi* Tulungagung: IAIN Tulungagung, 2018.

Website:

<https://carisinyal.com/game-online-android-terpopuler/>

<https://techno.okezone.com/read/2019/03/28/326/2036223/30-juta-anak-milenial-gemar-bermain-game-setiap-hari>

<https://www.nu.or.id/daerah/bagaimana-hukum-bermain-game-online-sampai-alami-kebutaan-Fpxrv>

<https://suaramuhammadiyah.id/2016/07/22/fatwa-tarjih-tentang-hukum-memainkan-game-online-hasilnya/>

<https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20160816153556-185-151780/kemkominfo-siap-atur-game-digital-berdasarkan-usia-dan-konten>

<https://gamebrott.com/7-game-offline-multiplayer-di-android-yang-patut-dicoba>

<https://sehatnegeriku.kemkes.go.id/baca/umum/20180706/4226605/inilah-dampak-kecanduan-game-online/>

<https://www.cnnindonesia.com/nasional/20210923142650-20-698471/pcnusurabaya-fatwa-haram-game-online-domino-island>



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
FAKULTAS SYARIAH
Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126
Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553

SURAT KETERANGAN

Nomor : 944/Un.19/D.Syariah /PP.05.3/6/2022

Yang bertanda tangan di bawah ini, Ketua Jurusan Fakultas Syari'ah
Universitas Islam Negeri Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto,
menerangkan bahwa :

Nama : Ghesa Dhiya Nahar
NIM : 1617304011
Semester/ Prodi : 12/PM / Perbandingan Mazhab (PM)

Mahasiswa tersebut benar-benar telah melaksanakan ujian komprehensif
pada hari Senin, 13 Juni 2022 LULUS dengan nilai 66 (B-).

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat digunakan
sebagaimana mestinya.

Purwokerto, 16 Juni 2022



A. H. Durjaton, Ketua Jurusan
Kultur Ilmu-Ilmu Syariah,

Hj. Durjaton Nafisah, S.Ag., M.S.I.
NIP. 19730909 200312 2 002



KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PURWOKERTO
FAKULTAS SYARI'AH
Alamat : Jl. Jend. A. Yani No. 40 A Purwokerto 53126
Telp : 0281-635624, 028250, Fax : 0281-636553, www.iainpurwokerto.ac.id

REKOMENDASI MUNAQASYAH

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Yang bertanda tangan di bawah ini, Dosen Pembimbing Skripsi dari mahasiswa :

Nama : Ghesa Dhiya Nahar
NIM : 1617304011
Jurusan : Perbandingan Madzhab
Semester / Program Studi : 12/Perbandingan Madzhab
Judul Skripsi : Pendapat Lembaga Bahtsul Masa'il Nahdlatul Ulama
dan Majelis Tarjih Muhammadiyah Tentang Hukum
Bermain *Game Online*

Menerangkan bahwa skripsi mahasiswa tersebut telah siap untuk dimunaqasyahkan dan yang bersangkutan telah memenuhi persyaratan akademik sebagaimana yang telah ditetapkan.

Demikian Rekomendasi ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamu'alikum Wr. Wb.

Dibuat di : Purwokerto
Pada Tanggal : 20 Juni 2022

Dosen Pembimbing

Sugeng Riyadi, S.E., M.S.I
NIP. 198107302015031001



SURAT KETERANGAN LULUS SEMINAR

Nomor :1316/In.17/D.FS/IX/2021

Yang bertanda tangan di bawah ini, Ketua Sidang Seminar Proposal Skripsi Fakultas Syari'ah IAIN Purwokerto menerangkan bahwa:

Nama : GHESA DHIYA NAHAR
NIM : 1617304011
Smt./Prodi : XI/PM/ Perbandingan Mazhab
Jurusan : Perbandingan Mazhab

Benar-benar melaksanakan Seminar Proposal Skripsi dengan judul: "PENDAPAT LEMBAGA BAHSUL MASAIL NAHDLATUL ULAMA DAN MAJELIS TARIJH MUHAMMADIYAH TENTANG BERMAIN GAME ONLINE" pada tanggal 20 September 2021 dan dinyatakan **LULUS/ TIDAK LULUS**^{*)} dengan NILAI: **84 (A-)** dan perubahan proposal/ hasil seminar proposal terlampir di Berita Acara Seminar Proposal Skripsi.

Demikian surat keterangan ini dibuat dan dapat digunakan sebagai syarat untuk melakukan riset guna penyusunan skripsi program S1.

Dibuat di : Purwokerto
Pada Tanggal : 23 September 2021

Ketua Sidang,

H. Khoirul Amru Harahap, Lc., M.H.I.
NIP. 19760405 200501 1 015

Sekretaris Sidang,

Sugeng Riyadi, S.E., M.S.I.
NIP. 19810730 201503 1 001

*)Keterangan:

1. Coret yang tidak perlu
2. RENTANG NILAI:

| | | | |
|------------|------------|------------|-----------|
| A : 86-100 | B+ : 76-80 | B- : 66-70 | C : 56-60 |
| A- : 81-85 | B : 71-75 | C+ : 61-65 | |



SERTIFIKAT

Nomor: 880/K.LPPM/KKN.46/11/2020

Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM)
Institut Agama Islam Negeri Purwokerto menyatakan bahwa :

Nama : GHESA DHIYA NAHAR
NIM : 1617304011
Fakultas / Prodi : SYARIAH / PM

TELAH MENGIKUTI

Kuliah Kerja Nyata (KKN) Angkatan Ke-46 IAIN Purwokerto Tahun 2020
dan dinyatakan LULUS dengan Nilai **82 (A-)**.

Purwokerto, 13 November 2020


Ketua LPPM,
Dr. H. Ansori, M.Ag.
NIP. 19650407 199203 1 004

SERTIFIKAT

APLIKASI KOMPUTER

KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PURWOKERTO
UPT TEKNOLOGI INFORMASI DAN PANGKALAN DATA
Alamat: Jl. Jend. Ahmad Yani No. 40A Telep. 0281-835624 Website: www.iainpurwokerto.ac.id Purwokerto 53128



No. IN. 17/UPT-TIPD/2052/VI/2022

SKALA PENILAIAN

| SKOR | HURUF | ANGKA |
|--------|-------|-------|
| 86-100 | A | 4.0 |
| 81-85 | A- | 3.5 |
| 76-80 | B+ | 3.3 |
| 71-75 | B | 3.0 |
| 65-70 | B- | 2.6 |

Diberikan Kepada:

GHESA DHIYA NAHAR
NIM: 1617304011

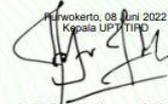
Tempat / Tgl. Lahir: Cilacap, 25 November 1997

MATERI PENILAIAN

| MATERI | NILAI |
|-----------------------|---------|
| Microsoft Word | 75 / B |
| Microsoft Excel | 80 / B+ |
| Microsoft Power Point | 70 / B |

Sebagai tanda yang bersangkutan telah menempuh dan LULUS Ujian Akhir Komputer pada Institut Agama Islam Negeri Purwokerto Program **Microsoft Office®** yang telah diselenggarakan oleh UPT TIPD IAIN Purwokerto.



Purwokerto, 08 Juni 2022
Kepala UPT TIPD

Dr. H. Fajar Hardoyono, S.Si, M.Sc.
NIP. 19801215 200501 1 003



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PURWOKERTO
Laboratorium Fakultas Syari'ah

Jl. Jend. A. Yani No. 40 A. Telp. 0281-635624 Fax. 636553 Purwokerto 53126 www.syariah.iainpurwokerto.ac.id

SERTIFIKAT

Nomor: P-252/In.17/Kalab.FS/PP.00.9/IV/2020

Berdasarkan Rapat Yudisium Panitia dan Dosen Pembimbing Lapangan Praktek Pengalaman Lapangan Fakultas Syari'ah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Purwokerto pada tanggal 12 April 2020 menerangkan bahwa :

Nama : Ghesa Dhiya Nahar
 NIM : 1617304011
 Jurusan/Prodi : Perbandingan Mazhab

Telah mengikuti Kegiatan Praktek Pengalaman Lapangan di Pengadilan Negeri Cilacap dari tanggal 2 Januari 2019 sampai dengan tanggal 1 Februari 2019 dinyatakan LULUS dengan nilai A (skor 93,6). Sertifikat ini diberikan sebagai tanda bukti telah mengikuti Praktek Pengalaman Lapangan Fakultas Syari'ah IAIN Purwokerto tahun 2020 dan sebagai syarat mengikuti ujian munaqasyah .

Purwokerto, 12 April 2020

Mengetahui,
 Dekan Fakultas Syari'ah

 Dr. Supriani, M.Ag.
 NIP. 19700705 200312 1 001

Kalab Fakultas Syari'ah

 Muh. Bachrul Ulum, S.H., M.H.
 NIP. 19720906 200003 1 002

MINISTRY OF RELIGIOUS AFFAIRS OF THE REPUBLIC OF INDONESIA
 STATE ISLAMIC UNIVERSITY PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
 TECHNICAL IMPLEMENTATION UNIT OF LANGUAGE
 Jl. Jend. A. Yani No. 40A Purwokerto, Jawa Tengah, Indonesia | www.uinsaizu.ac.id | www.sib.uinsaizu.ac.id | +62 (281) 635624

CERTIFICATE
 الشهادة
 No.: B-1252/Un.19/UPT.Bhs/PP.009/921/V1/2022

This is to certify that
 Name : **GHESA DHIYA NAHAR**
 Place and Date of Birth : **Cilacap, 25 November 1997**
 Has taken : **IQLA**
 with Computer Based Test, organized by : **9 Juni 2022**
 Technical Implementation Unit of Language on :
 with obtained result as follows :
 Listening Comprehension: 47 Structure and Written Expression: 42 Reading Comprehension: 46
 فهم السموع فهم العبارات والتركيب فهم العقروء
Obtained Score : 450 المجموع الكلي :
 The test was held in UIN Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto.

تمت إلى
 الاسم
 محل وتاريخ الميلاد
 وقد شارك/ت الاختبار
 على أساس الكمبيوتر
 التي قامت بها وحدة اللغة في التاريخ
 مع النتيجة التي تم الحصول عليها على النحو التالي
 فهم السموع فهم العبارات والتركيب فهم العقروء
 تم إجراء الاختبار بجامعة الأستاذ كياهي الحاج سبق الدين رهري الإسلامية الحكومية بـوروكرتو.

9 Juni 2022
 The Head,
 رئيسة وحدة اللغة

 Ade Ruswatie, M. Pd.
 NIP. 19860704 201503 2 004



MINISTRY OF RELIGIOUS AFFAIRS
INSTITUTE COLLEGE ON ISLAMIC STUDIES PURWOKERTO
LANGUAGE DEVELOPMENT UNIT

Jl. Jend. A. Yani No. 40A Purwokerto, Central Java Indonesia, www.iainpurwokerto.ac.id

CERTIFICATE

Number: In.22/UPTP.Bhs/PP.00.9/777/2016

This is to certify that :

Name : GHESA DHIYA NAHAR
Study Program : PM

Has completed an English Language Course in Intermediate level organized by Language Development Unit with result as follows:

IAIN PURWOKERTO

SCORE: 64 GRADE: FAIR



DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Bahwa yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Ghesa Dhiya Nahar

Umur : 24 Tahun

Tempat/tanggal lahir : Cilacap, 25 November 1997

Bangsa : Indonesia

Agama : Islam

Alamat : JL. Pete no.29 RT02/RW07, Tritih Wetan, Kec. Jeruklegi
Kabupaten Cilacap

Riwayat Pendidikan

SD Negeri 01 Tritih Wetan : 2003 - 2009

SMP Muhammadiyah 01 Cilacap : 2010 - 2013

SMA Negeri 02 Cilacap : 2013 - 2015

Demikian daftar riwayat hidup ini saya buat dengan sebenarnya.

Hormat saya,

Ghesa Dhiya Nahar



