
SISI NEGATIF *GAMEONLINE* PERSPEKTIF ISLAM DAN PSIKOLOGI ISLAM

*Khotibul Umam*¹, *Abdul Muhid*²
UIN Sunan Ampel Surabaya
Jl. A.Yani 177, Surabaya^{1,2}
18.am2u.1@gmail.com¹, abdulmuhid@uinsby.ac.id²

ABSTRAK

Perkembangan teknologi telah banyak mengubah pola hidup manusia. Dunia anak yang dulunya penuh dengan permainan-permainan tradisional kini telah terkikis oleh kemajuan teknologi. Saat ini *gameonline* yang hadir menggantikan permainan tradisional tidak hanya digemari oleh kaum anak-anak saja, hampir seluruh jenjang usia manusia suka bermain *gameonline*. Dibalik semua permainan itu, ada dampak negatif yang menghantui penggunaannya. Penelitian ini bertujuan untuk mengungkap sisi negatif permainan *gameonline* dilihat dari sudut pandang Islam dan Psikologi Islam. Adapun teknik yang digunakan yaitu *literatur review* dengan mengumpulkan beberapa artikel terdahulu. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa bermain *gameonline* secara berlebihan akan memberikan dampak yang buruk bagi psikis maupun fisik pemainnya, seperti gangguan penglihatan, gangguan tidur, kecanduan, kekerasan dan juga stres. Permainan *gameonline* juga dinilai lebih banyak mudharatnya dari pada manfaatnya serta dipandang sebagai kegiatan yang menyia-nyiakan waktu, dan itu dilarang dalam Islam.

Kata Kunci: *Game online; Islam; Psikologi Islam*

THE NEGATIVE SIDE OF ONLINE GAMES BASED ON ISLAM AND ISLAMIC PSYCHOLOGY PERSPECTIVE ABSTRACT

Technological development has changed human life style. Child's world that was once filled with traditional games has now been eroded by technological advances. Nowadays online games that replace traditional games are not only favored by children, but also by almost all levels of human age. Behind those games there are negative impacts that hunt the users. This study aims to reveal the negative side of using online games from the point of view of Islam and Islamic Psychology. The technique used is literature review by compiling some previous articles. The results showed that excessive play of online games will give a bad impact on the physical and psychological of players, such as visual impairment, sleep disturbance, addiction, violence and stress. Playing online games is also considered more disadvantage than the benefits and it's seen as an activity that wastes time, and it is prohibited in Islam.

Keywords: *Online game; Islam; Islamic psychology*

Pendahuluan

Kehidupan saat ini telah memasuki era revolusi industri 4.0, dimana perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah berkembang secara pesat dan tidak mampu dibendung lagi. Kini hampir seluruh kegiatan kehidupan tidak bisa lepas dari

teknologi. Kehadiran teknologi informasi dan komunikasi dengan berbagai macam kecanggihan telah banyak mengubah tatanan pola hidup manusia. Teknologi mampu menawarkan berbagai macam kemudahan dalam menyelesaikan berbagai permasalahan kehidupan manusia sehingga mampu mengantarkan manusia ke sebuah tatanan yang lebih tinggi yang berkualitas dan memiliki standar hidup yang lebih baik.

Begitu cepatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi mengakibatkan perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan sosial manusia, mulai dari dunia pendidikan, lingkungan kerja, masyarakat bahkan keluarga semua terkena imbas dari perkembangan teknologi tak terkecuali dunia permainan anak-anak. Untuk saat ini kita sudah jarang sekali bisa menemukan anak-anak yang bermain dengan rekan sebayanya dengan permainan-permainan tradisional seperti anak kelahiran tahun 90-an. Dimana masih banyak anak-anak yang memainkan permainan gobak sodor, petak umpet, lompat tali serta permainan-permainan tradisional lainnya.

Seiring dengan itu kreativitas manusia juga semakin berkembang karena adanya tuntutan agar mereka mampu bersaing mengikuti perkembangan zaman serta memiliki kualitas dan daya saing yang tinggi. Hadirnya teknologi juga memberikan peluang baru bagi manusia untuk mengembangkan kreativitas yang dimilikinya, khususnya dalam dunia hiburan atau permainan anak-anak. Teknologi mampu mengalihkan dunia permainan dari yang tradisional hingga yang digital atau yang bisa disebut dengan *game*. *Game* yang mulanya diciptakan sebagai hiburan untuk sekedar melepas penat setelah seharian beraktivitas kini juga sudah banyak mengalami perkembangan salah satunya adalah munculnya *gameonline*.

Gameonline merupakan sebuah permainan virtual yang dapat dimainkan banyak orang dengan menggunakan media elektronik yang terhubung dengan jaringan internet (Kapoh, 2015). *Gameonline* untuk pertama kalinya diperkenalkan pada tahun 1960. Pada masa ini *gameonline* hanya dapat dimainkan oleh dua orang, hal ini dikarenakan media komputer yang digunakan masih sangat belum memadai. Seiring berjalannya waktu teknologi bidang komputer semakin berkembang sehingga mampu menghadirkan komputer dengan kemampuan *Time-sharing* sehingga *gameonline* tidak hanya bisa dimainkan oleh dua orang saja namun bisa dimainkan oleh banyak orang sekaligus (*multiplayer game*) (Iswan dan Ati Kusmawati, 2015).

Saat ini *gameonline* yang dimainkan oleh beberapa orang (*multiplayer game*) memungkinkan para *gamer*/pemainnya dapat saling berinteraksi satu sama lain, baik yang mereka kenal maupun yang belum kenal sama sekali. Karena berbasis *online* sehingga

interaksi mereka hanya dapat dilakukan melalui *chat online* maupun melalui *voice* secara langsung menggunakan *microphone* (Sagara & Masykur, 2018). Menurut (Hardiyansyah Masya, 2016) Ada beberapa jenis permainan *gameonline (multiplayer game)* yang sering dimainkan remaja saat ini. *Pertama* FPS (*First Person Shooter*) dimana seorang *gamer*/orang yang memainkan sebagai pemain utama sehingga seolah-olah orang itu sendiri yang berada dalam *game* tersebut. *Game* semacam ini biasanya mengambil latar petualangan, dan peperangan sehingga *game* ini banyak mengandung unsur kekerasan, *kedua* RTS (*Real Time Strategy*) di mana pada *game* ini bentuk permainannya menekankan pada strategi tertentu untuk memenangkan sebuah permainan, seperti halnya menyusun sebuah benteng pertahanan, menyusun strategi penyerangan maupun pertahanan dan biasanya ada lebih dari satu karakter yang bisa dimainkan oleh *gamer*, dan yang *ketiga* RPG (*Role Playing Game*) dimana pada *game* ini semakin lama *gamer* memainkan permainannya maka semakin kuat karakter yang dimainkan.

Bermain *gameonline* saat ini telah menjadi fenomena baru di tengah masyarakat. Kita bisa lihat disekeliling kita, hampir di setiap tempat tongkrongan saat ini menyediakan tempat khusus bagi para penggila *gameonline*, penghuninya juga sangat beragam mulai dari kalangan anak-anak, remaja bahkan orang dewasa baik laki-laki maupun perempuan, pengangguran ataupun pekerja, pendidik maupun pelajar semuaturut serta memenuhi area tersebut untuk bermain *gameonline*. Hal semacam ini menunjukkan bahwa peminat *game online* saat ini telah memasuki berbagai macam elemen masyarakat.

Realita yang terjadi saat ini nyatanya *gameonline* mampu menjadi candu bagi pemainnya. Banyaknya varian permainan yang ditawarkan mampu memikat berbagai macam karakter manusia sehingga *gameonline* mudah digandrungi oleh banyak orang, mulai dari yang suka peperangan, adu strategi, adu kecepatan pikiran, perkebunan, atau sekedar ular-ularan semua ada atau bahkan perjudian pun ada dalam *gameonline*. Fenomena seperti ini tentunya juga akan menimbulkan dampak yang berbeda-beda bagi pemainnya, ada yang bisa memberikan dampak positif namun juga ada pula yang dapat memberikan dampak yang negatif, oleh karena itu artikel ini akan mencoba mengupas sisi negative *gameonline* dilihat dari sudut pandang agama Islam dan psikologi Islam, sehingga nantinya setelah membaca artikel ini kita bisa memainkan *gameonline* dengan baik dan benar.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *literatur review* yaitu dengan mengumpulkan beberapa artikel yang diambil dari Moraref, Portal Garuda, Neliti.com, Ebsco dengan tema yang mencakup tentang *gameonline*. Kemudian dari hasil tersebut peneliti memilih beberapa artikel yang relevan dengan penelitian ini dan menelaahnya menurut perspektif Islam dan Psikologi Islam.

Hasil Penelitian

Psikologi Islam merupakan sebuah bidang ilmu yang mengkaji tentang perilaku dan kejiwaan manusia dengan tujuan membentuk pribadi manusia yang lebih baik dan sempurna (Rahayu, 2004). Psikologi Islam juga bisa diartikan sebagai ilmu tentang manusia yang di dalamnya mengupas hal-hal yang berkaitan dengan kepribadian, kejiwaan dan pembentukan manusia yang kerangka konsepnya diambilkan dari Al Qur'an dan Al Hadits serta kajian-kajian ilmiah yang tidak bertentangan dengan ajaran Islam (Yudiani, 2013). Hadirnya psikologi Islam adalah untuk meluruskan psikologi barat yang kebanyakan pemikirannya tidak sesuai dengan pemikiran Islam, atau dengan kata lain psikologi Islam juga bisa dikatakan sebagai psikologi barat yang telah difilter dan disesuaikan dengan ajaran Islam sehingga menciptakan konsep-konsep baru tentang ilmu manusia yang didasarkan pada Islam (Hafizallah, 2019).

Salah satu tujuan dari adanya psikologi Islam adalah untuk membentuk karakter manusia agar menjadi pribadi yang lebih baik dan sempurna. Menurut salah satu tokoh dalam perkembangan ilmu psikologi Islam (Al-Ghazali) bahwa karakter manusia merupakan suatu sikap dasar yang sudah mengakar pada diri manusia atau dalam Islam sering disebut dengan akhlak, sikap inilah yang mendasari perbuatan manusia dalam bertindak dalam kehidupan sehari-hari (Setiawan, 2014). Menurut Al-Ghazali ada tiga dimensi dalam pembentukan karakter manusia. *Pertama* dimensi diri yaitu hubungan seseorang dengan dirinya sendiri dan Tuhannya, *kedua* dimensi sosial yaitu hubungan seseorang dengan masyarakat dan teman sebayanya, dan yang *ketiga* dimensi metafisik yaitu pegangan dasar manusia (Aqidah) (Suryadarma & Haq, 2015).

Sejalan dengan itu di dalam artikel yang berjudul "Elemen-elemen psikologi islami dalam pembentukan akhlak" disebutkan bahwa ada dua hal yang dapat mempengaruhi sikap/karakter seseorang, *pertama* faktor internal yang timbul dari diri sendiri seseorang, bisa karena keturunan, kebiasaan, akal, dan sebagainya., dan yang *kedua* faktor eksternal yang

timbul dari lingkungan sekitar. Kedua hal ini tidak lepas dari beberapa aspek psikis bawaan manusia. Dalam psikologi Islam ada tiga aspek dalam diri manusia. *Pertama*, aspek jismiyah (fisik, biologis) mencakup fisik manusia mulai dari sistem syaraf, sel, kelenjar dan keseluruhan organ fisik manusia, *kedua* aspek nashfiyah (psikis, psikologi) mencakup perasaan, kemauan, pikiran manusia yang timbul dari *Al Nafs, Al 'Aql, dan Al Qolb*, dan yang *ketiga* adalah rohaniyah (spiritual, transendental) mencakup segala sesuatu yang berhubungan dengan spiritual manusia yang bersumber dari *Ar Ruh dan Al Fithr* (Hasan, 2019)

Pembentukan karakter hendaknya dilakukan sejak dini sebelum anak menginjak usia 15 tahun, karena pada fase ini merupakan fase keemasan bagi tumbuh kembang anak (*golden age*). Pada fase ini anak cenderung akan meniru apa yang mereka lihat, apa yang mereka dengar dan apa-apa yang mereka anggap menarik bagi dirinya sehingga dibutuhkan sebuah teladan yang baik yang mampu memberikan contoh-contoh perilaku yang sesuai dengan ajaran Islam karena kelak perilaku-perilaku dari proses pemberian contoh dan pembiasaan inilah yang akan menjadi sebuah karakter ketika anak menginjak usia remaja (Retnaningrum, 2018). Menurut Ibnu Sina yang dikutip oleh (Hadini, 2013) dalam artikelnya, pada fase *golden age* anak memiliki kecenderungan-kecenderungan yang dapat mempengaruhi perkembangan karakternya seperti halnya:

1. Bakat, setiap anak memiliki bakat yang berbeda-beda, dengan bakatnya nantinya akan membentuk sebuah kebiasaan hasil dari aktivitas yang mereka sukai karena anak akan cenderung melakukan sesuatu yang sesuai dengan bakatnya.
2. Kecenderungan berkompetisi, sejak lahir manusia memiliki jiwa sebagai pemenang, selalu ingin jadi yang terbaik sehingga memacu anak untuk selalu meningkatkan kemampuannya agar dapat menjadi yang terbaik.
3. Kecenderungan meniru apa yang mereka dapat dari lingkungan sekitar.
4. Kecenderungan bermain.

Selain daripada itu menurut (La Hadisi, 2015) dalam artikelnya pada fase ini anak juga mengalami beberapa perkembangan:

1. Perkembangan fisik/motorik, perkembangan ini meliputi gerak tubuh, tumbuh kembang fisik anak, dan secara tidak langsung akan mempengaruhi bagaimana anak tersebut memandang dirinya sendiri dan orang lain disekitarnya.
2. Perkembangan kognitif, dimana anak mulai bisa berpikir dengan baik. Mereka mulai dapat merespon hal-hal yang terjadi disekitarnya dengan perkembangan pikirannya

sehingga mereka mulai dapat membedakan mana yang baik dan mana yang buruk bagi dirinya.

3. Perkembangan bahasa, disini anak mulai dapat berkomunikasi menggunakan bahasa yang baik sehingga dapat dipahami oleh lawan bicara mereka.
4. Perkembangan emosi, dimana anak mulai dapat merespon dari gejolak yang ada disekitarnya, seperti halnya tertawa ketika mereka bahagia atau menangis ketika apa yang mereka kehendaki tidak dapat terwujud.
5. Perkembangan moral, pada perkembangan ini anak mulai memahami apa itu sikap yang baik dan apa itu sikap yang buruk sehingga masih perlu adanya pembimbing dengan tujuan membiasakan anak bersikap dengan baik sehingga menjadi sebuah pembiasaan.
6. Perkembangan sosial, perkembangan hubungan interaksi yang melibatkan orang disekitarnya, baik orang tua, guru, masyarakat maupun teman sebaya.
7. Perkembangan imajinasi, anak mulai dapat mengkhayalkan terhadap pengalaman yang mereka dapat sehingga memunculkan sebuah angan-angan tentang apa yang hendak mereka capai.

Berkenaan dengan *gameonline* dewasa ini nampaknya bermain *gameonline* sudah menjadi gaya hidup baru di masyarakat. Kini bermain *gameonline* tidak hanya digandrungi oleh kaum anak-anak. Hampir di segala jenjang usia ikut bermain *gameonline*. Jika ditinjau dari sudut pandang psikologi ternyata bermain *gameonline* dapat memberikan dampak yang buruk bagi pemainnya. Salah satu penelitian yang berjudul “Hubungan kecanduan *gameonline* dengan hasil belajar siswa” menunjukkan bahwa pengguna *gameonline* dikalangan remaja rentan menyebabkan kecanduan dengan prosentase mencapai 67,07% (Suryadi, 2018). Tentu hal semacam ini mengindikasikan sesuatu yang kurang baik karena berawal dari kondisi kecanduan akan menimbulkan efek-efek buruk yang akan mengikuti baik secara psikis maupun fisik.

Ada beberapa kriteria orang yang telah kecanduan *gameonline* seperti *salience* dimana seseorang akan memikirkan tentang *gameonline* sepanjang hari, *tolerance* dimana intensitas bermain *gameonline* terus meningkat hingga pemain merasa puas, *mood modification* yaitu menggunakan *gameonline* sebagai solusi menghindari masalah, *relapse* rasa ingin bermain *gameonline* setelah lama tidak memainkannya, *withdrawal* ada rasa yang tidak enak jika tidak bermain *gameonline*, *conflict* rela bertengkar dengan seseorang hanya gara-gara *gameonline*, *problems* rela mengabaikan kegiatan yang lebih penting demi dapat

bermain *gameonline*, serta *Interpersonal and health-related problems* efek terhadap kesehatan akibat kelebihan bermain *gameonline*(Edrizal, 2018). Dari beberapa kriteria di atas dapat dilihat beberapa gejala bisa timbul jika seseorang telah kecanduan *gameonline*. Seperti yang dikemukakan oleh (Febriandari et al., 2016) dalam artikelnya, bahwa remaja yang suka bermain *gameonline* akan menghambat hubungan interaksi dengan teman sebayanya. Interaksi merupakan hal yang sangat penting bagi perkembangan anak. Anak yang jarang berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya cenderung akan menjadi pribadi yang tertutup sehingga perkembangan sosialnya akan sedikit terhambat dibandingkan dengan anak yang aktif bermain langsung, karena interaksi dengan lingkungan sekitarnya yang jauh lebih tinggi.

Secara psikologis *gameonline* juga dapat mempengaruhi perkembangan *behavior* anak. Anak yang memiliki sifat kecenderungan meniru akan mudah mencontoh tokoh dalam karakter *gameonline* yang sering dimainkan(Syahran, 2015). Seperti anak yang sering memainkan *gameonlinePoint Blank* yang mengusung tema peperangan akan banyak menjumpai karakter-karakter keras di dalamnya, banyak penggunaan senjata-senjata tajam di dalam adegannya sehingga ini sangat berbahaya bagi anak dalam usia perkembangan. Ada peluang besar anak akan meniru karakter di dalam permainan tersebut sehingga jika dipraktikkan dalam kehidupan nyata akan sangat berbahaya terlebih bagi teman bermainnya.

Sejalan dengan itu(Argesty, 2013) menjelaskan bahwa kecenderungan bermain *gameonline* dapat memicu terjadinya kekerasan, baik kekerasan secara fisik maupun non-fisik. Kekerasan langsung bisa bersumber dari habitus kekerasan yang bersumber dari dalam diri pelaku karena ada rasa keinginan yang kuat meniru tokoh dalam *game* yang dimainkan. Anak akan menjadi lebih agresif dan mudah tersinggung sehingga berani melakukan kekerasan terhadap orang yang mengganggunya. Perilaku ini bisa berupa memukul, menendang, dan lain sebagainya. Dan yang kedua kekerasan verbal. Kekerasan ini bisa berupa *bullying*, umpatan, serta kata-kata kotor yang dilontarkan kepada lawan bermainnya baik secara langsung maupun tidak langsung. Memang kekerasan verbal ini tidak mempengaruhi fisik korbannya akan tetapi kekerasan verbal ini mampu merusak psikis korbannya. *Bullying* mampu menurunkan mental seseorang sehingga orang tersebut tidak mampu mengembangkan potensi yang dimilikinya karena sudah terkurung dengan perasaan yang dibentuk dari efek *bullying* yang diterima. *Bullying* yang sering dilontarkan akan melekat pada diri korban sehingga kata-kata tersebut terbawa dalam kehidupannya sehari-hari.

Kekerasan verbal juga akan mempengaruhi perkembangan bahasa anak. Anak yang sering mendapatkan umpatan secara alamiah akan merekam dan mempraktekkan umpatan tersebut untuk membalas apa yang diterimanya. Umpatan yang jelek seperti ini jika dibiasakan akan membentuk suatu yang lumrah diucapkan oleh anak. Tentu hal ini sangatlah tidak patut jika anak sudah terbiasa dengan kata-kata umpatan yang buruk, karena bahasa seseorang juga dapat mencerminkan seberapa baik akhlak/moral anak tersebut. Selain itu *bullying*, umpatan, serta kata-kata kotor juga dapat memicu emosi bagi penerimanya. Emosi yang tidak terkontrol akan mudah meluap dan menimbulkan kekerasan secara langsung seperti halnya terjadinya perkelahian antar pemain *game* atau dengan orang sekitarnya. Hal ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh (Pitakasari et al., 2017), menunjukkan bahwa 73,8% dari 31 responden sering melakukan tindak kekerasan akibat dari pengaruh *gameonline*.

Selain daripada itu penelitian yang dilakukan oleh (Gunawan, 2018) menyatakan bahwa bermain *game online* secara berlebihan juga dapat menimbulkan perilaku maladaptif, yaitu sebuah perilaku yang tidak sesuai dengan lingkungan sekitar. Sebagai contoh anak yang telah fokus bermain *game online* akan mengabaikan lingkungan sekitarnya. Mereka cenderung tidak memperdulikan apa yang terjadi di sekitarnya, bahkan jika sampai pada tingkat yang lebih tinggi lagi, mereka juga tidak menghiraukan perintah orang tuanya karena lebih mementingkan bermain *game* yang ada di tangannya. Perilaku lainnya yakni anak akan menjadi pemalas, karena anak tidak mau melakukan hal lain selain bermain *game online*. Penelitian yang dilakukan oleh (Adlis, 2014) memberikan fakta bahwa ada korelasi yang sangat tinggi antara bermain *gameonline* dengan kemalasan seseorang, tingkat koefisiennya mencapai 6,222 dalam artian tingkat korelasinya sangat tinggi. Anak yang sudah kecanduan *gameonline* akan rela menghabiskan sebagian besar waktunya hanya untuk bermain *gameonline* di kamar seharian. Kebiasaan seperti ini akan membentuk pribadi yang malas termasuk malas melakukan ibadah yang diwajibkan oleh Allah bagi umat Islam.

Perilaku lain yang timbul dari bermain *gameonline* adalah timbulnya perilaku prokrastinasi yaitu perilaku mengganti sesuatu yang penting dengan tindakan yang kurang penting (Drajat Edy Kurniawan, 2017). Perilaku ini sangat tidak baik bagi anak usia sekolah. Siswa yang kecanduan *gameonline* akan mudah melalaikan tugasnya sebagai siswa karena disibukkan dengan bermain *gameonline*. Sebagai akibatnya, dia menjadi malas belajar, tidak mengerjakan PR dan pada akhirnya akan berakibat turunnya nilai akademik siswa. Selain itu sifat ini mencerminkan pribadi yang tidak dapat bertanggung jawab karena dengan mudahnya

meninggalkan kewajibannya karena lebih memilih bermain *game* yang kurang bermanfaat. Sebanyak 52,9% dari 27 responden yang diteliti menunjukkan bahwa anak yang bermain *gameonline* tidak memiliki minat dalam belajar sehingga ada rasa kegelisahan ketika mereka menghadapi ujian, dan pada ujungnya mereka tidak dapat berkonsentrasi ketika menghadapi ujian(Wiguna et al., 2020).

Anak memiliki sifat kecenderungan untuk berkompetisi. Tidak ada anak yang ingin kalah dalam hal apapun termasuk ketika bermain *gameonline*, kekalahan ketika bermain *game* juga dapat menimbulkan depresi bagi pemainnya (Dinata, 2019). Depresi yang ditimbulkan karena dengan kealahannya pemain akan terkucilkan dari pemain lainnya karena dianggap tidak mampu bermain.Selain itu kealahannya juga akan menimbulkan kegelisahan dan kekecewaan yang mendalam bagi pemainnya,terlebih jika kealahannya mengakibatkan poin yang didapat berkurang. Anak yang sering mengalami kekalahan dalam sebuah permainan cenderung memiliki tingkat stres yang tinggi, karena durasi bermain *gameonline* juga sangat mempengaruhi tinggi rendahnya stres yang dialami.Semakin lama durasi bermainnya semakin tinggi resiko stres yang dialami, karena semakin lama bermain juga semakin besar peluang mengalami kekalahan maupun kecurangan dari pemain lawan yang dapat menimbulkan stres dan emosi bagi pemain(Piyeke et al., 2014).

Penggunaan permainan *gameonline* pada anak juga dapat mempengaruhi tumbuh kembang anak.Anak yang bermain *gameonline* memiliki indeks masa tumbuh yang lebih lambat dibandingkan dengan anak yang tidak bermain *gameonline* (Haeril, 2019). Hal ini bisa saja terjadi karena aktivitas fisik yang dilakukan oleh anak yang bermain *gameonline* lebih sedikit jika dibandingkan anak yang gemar bermain diluar, seperti bermain bola, bulutangkis, basket dan yang lainnya. Selain daripada itu memainkan *gameonline* secara berlebihan juga dapat membuat daya tahan tubuh anak jadi lemah karena kurangnya aktivitas fisik yang dilakukan, lebih banyak duduk, lupa akan makan, dan sering terpapar radiasi dari layer *gadget* yang dimainkan(Setiawati et al., 2018).

Dari beberapa penjelasan diatas nampaknya bermain *gameonline* dapat memberikan dampak secara psikologis bagi para pemainnya. Banyak perilaku-perilaku negatif yang ditimbulkan dari bermain *gameonline*, seperti halnya kekerasan, kemalasan, *bullying*, acuh terhadap orang sekitar serta masih banyak lagi sifat-sifat yang tidak sesuai dengan syariat Islam yang timbul dari permainan *gameonline* jika dimainkan tanpa adanya kontrol yang baik. Penggunaan *gameonline* yang berlebihan juga akan dapat membentuk anak yang

berkarakter buruk. Karena karakter seseorang dapat tumbuh dari proses kegiatan yang dilakukan secara terus-menerus.

Jika dilihat dari sudut pandang Islam *gameonline* merupakan sesuatu yang baru dan belum ada hukumnya di dalam Al-Quran maupun Al-Hadits. Pengambilan hukum sesuatu yang baru dapat dilakukan dengan menarik hukum asal perkara tersebut, di dalam UshulFikh ada kaidah yang menyatakan:

الأصل في الأشياء الإباحة

Hukum asal segala sesuatu itu mubah, sampai ada dalil yang jelas yang melarangnya.

Berkenaan dengan *gameonline* menurut kaidah di atas maka dihukumi boleh selama *game* tersebut tidak menimbulkan kemudharatan sehingga dapat menggugurkan hukum asal dari *game* tersebut. Menurut (Firdaus, 2018) di dalam artikelnya ada beberapa asas dalam sebuah permainan dalam Islam, diantaranya:

1. Sebuah permainan harus halal secara syar'i, seperti halnya kuis edukasi, olahraga, permainan angka, menyusun balok, dsb. Kemajuan teknologi yang semakin pesat membuat *gameonline* semakin bervariasi macamnya. Banyak *game-gameonline* saat ini yang menerapkan sistem jual beli koin di dalamnya bahkan ada juga yang beraroma perjudian seperti halnya pada *game* Poker dan sejenisnya yang di dalamnya memperjualbelikan koin agar dapat bermain, dan bagi yang kalah akan kehilangan koinnya. Islam sangat melarang segala sesuatu yang ada unsur perjudian di dalamnya, dan segala permainan yang ada unsur taruhannya termasuk dalam kategori perjudian (Ma'u, 2016). Ada banyak dampak dari perjudian. Selain merugikan materi, judi juga dapat mengakibatkan kecanduan, karena apabila menang maka akan semakin menggebu-gebu untuk menambah pundi-pundi koin yang didapat dan apabila kalah akan merasa tertantang mencobanya kembali untuk mengembalikan modal yang telah hilang.

Sejalan dengan itu penelitian yang dilakukan (Yuliasutik, 2016) menjelaskan bahwa jual beli akun pada *game* COC (*Clash of Clans*) hukumnya haram, karena memperjualbelikan sesuatu yang tidak jelas kemaslahatannya dan lebih banyak kemudharatannya. Tidak jelas kemaslahatannya karena *game* ini tidak memberikan faedah dalam kehidupan manusia, justru lebih banyak mudharatnya karena dapat membuat lalai para pemainnya sehingga mengabaikan kewajibannya.

2. Permainan tidak boleh melalaikan kita terhadap kewajiban, seperti ibadah, belajar, sekolah, bekerja, dsb. Penelitian yang dilakukan oleh (Marlina, Ni Putu & Utami,

2014) mengemukakan bahwa terdapat korelasi yang sangat tinggi ke arah hubungan yang negatif antara siswa yang bermain *gameonline* dengan prestasi belajar siswa hingga mencapai nilai koefisien $-0,732$ yang artinya semakin sering siswa tersebut menghabiskan waktunya untuk bermain *gameonline* maka semakin rendah nilai prestasi belajar siswa tersebut. Kegemaran siswa terhadap bermain *gameonline* telah melalaikan siswa tersebut terhadap kewajibannya yaitu belajar, dan bahkan tidak menutup kemungkinan akan dapat melalaikan kewajiban lainnya seperti halnya beribadah karena lebih asyik bermain *gameonline*.

3. Permainan tidak boleh membahayakan, sebanyak 83,5% dari 27 responden yang sering memainkan *game online* mengalami penurunan ketajaman penglihatan (Giri & Dharmadi, 2013). Penurunan ketajaman penglihatan ini diakibatkan penggunaan *game online* secara berlebihan sehingga mata jadi lebih sering terpapar radiasi dari layar *gadget*. Selain itu bermain *game* secara berlebihan juga dapat mengakibatkan turunnya kualitas tidur seseorang. Orang yang tidak mampu mengontrol waktu bermainnya akan lebih tinggi risikonya mengalami kualitas tidur yang buruk karena mereka menggunakan sebagian besar jam tidur untuk bermain *game* hingga larut malam (Manuputty et al., 2019). Kecanduan *gameonline* juga dapat mempengaruhi pola makan pada anak, sebanyak 30 dari 50 responden memiliki pola makan yang buruk karena pengaruh *game online* (Susanti et al., 2018). Anak yang memiliki pola makan yang buruk akan mudah terserang berbagai macam gangguan pada tubuhnya, seperti mudah terserang maag, pusing, lemas dan lain sebagainya. Masih banyak lagi bahaya-bahaya yang ditimbulkan karena kecanduan *game online* bagi para pemainnya. Selain berbahaya bagi tubuhnya *game online* juga dapat membahayakan orang sekitarnya seperti terjadinya kekerasan fisik maupun non-fisik sebagaimana yang telah diulas oleh penulis di atas.

Dari ketiga prinsip di atas dapat di pahami bahwa memainkan *gameonline* secara berlebihan banyak memberikan dampak yang negatif bagi para pemainnya maupun orang sekitarnya. Islam sendiri menganjurkan kita menjauhi sesuatu yang dapat membahayakan kita. Selain itu Islam juga membenci orang yang menyalahgunakan waktunya untuk kegiatan yang tidak bermanfaat karena itu merupakan pekerjaan setan. Orang yang sudah kecanduan *gameonline* setidaknya akan menghabiskan sebagian besar waktunya hanya untuk bermain *gameonline* dan lupa akan kewajiban dan tanggung jawabnya sebagai manusia.

Kesimpulan

Bermain *gameonline* merupakan sebuah tren baru di lingkungan masyarakat saat ini. Jika ditinjau dari perspektif Islam dan Psikologi Islammemainkan*gameonline* secara berlebihan akan memberikan dampak yang buruk bagi pemainnya, mulai dari gangguan fisik, mental, perilaku hingga kepribadian/karakter seseorang. Islam melarang kita untuk mendekati perkara yang dapat membahayakan. Imam Al- Ghazali memberikan sebuah ungkapan

كل ما تجوز حده انعكس الى ضده

Bahwa segala sesuatu yang melampaui batas kewajaran memiliki hukum sebaliknya.

Islam tidak melarang memainkan *gameonline* 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*gameonline* yang mudah menyebabkan kecanduan bagi pemainnya.

Saran

Bagi para *gamers* diharapkan lebih bijak lagi dalam bermain *game online*, baik dalam segi manajemen waktu maupun pemilihan jenis *game* yang dimainkan. Jangan sampai karena *game online* kita melupakan kewajiban dan tanggung jawab kita sebagai manusia dan jangan sampai karena *game online* yang kita mainkan kita terjerumus dalam sebuah kejahatan atau bahkan perjudian karena itu jelas dilarang dalam agama Islam.

Bagi para orang tua yang buah hatinya kebetulan suka bermain *game online* diharapkan agar selalu memantau buah hatinya ketika sedang bermain *game online*. Para orang tua hendaknya tidak memberikan kebebasan kepada buah hatinya dalam bermain *game online* agar tidak sampai terjadi kecanduan dan hal-hal buruk yang akan mengikutinya. Orang tua harus tegas dalam memberikan waktu serta pemilihan *game* yang akan dimainkan buah hatinya. Manajemen waktu serta pemilihan *game* yang baik tentu juga akan memberikan dampak yang baik pula bagi buah hatinya.

Daftar Pustaka

- Adlis, A. (2014). Pengaruh Penggunaan Game *Online* Terhadap Perilaku Mahasiswa Universitas Islam Riau Pekanbaru. *Jom FISIP*, 1(2), 1–12.
- Argesty, U. (2013). Fenomena Kekerasan Dalam Game *Online* (Studi Etnometodologi Game *Online* Terhadap Perilaku Kekerasan Pelajar Usia 6-16 Tahun Di Kecamatan Baki Kabupaten Sukoharjo). *SOSIALITAS; Jurnal Ilmiah Pend. Sos Ant*, 3(1).

- Dinata, O. (2019). Hubungan Kecanduan Game *Online* Clash of Clans Terhadap Perilaku Sosial (Studi Kasus Game *Online* Clash of Clans Pada Mahasiswa Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial Dan Politik Universitas Riau). *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Drajat Edy Kurniawan. (2017). Pengaruh Intensitas Bermain Game *Online* Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta. *Jurnal Koseling Gusjigang*, 3(1), 1–8. <https://doi.org/10.24176/jkg.v3i1.1120>
- Edrizal. (2018). Pengaruh Kecanduan Siswa Terhadap Game *Online* (Studi Tentang Kebiasaan Siswa Bermain Game *Online*) Di Smp N 3 Teluk Kuantan. *JURNAL PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 2(6), 1001. <https://doi.org/10.33578/pjr.v2i6.6543>
- Febriandari, D., Nauli, F. A., & Rahmalia, S. (2016). Hubungan Kecanduan Bermain Game *Online* terhadap Identitas Diri Remaja. *Jurnal Keperawatan Jiwa Universitas Riau*, 4(1), 10.
- Firdaus, J. (2018). Pelaksanaan kewajiban orang tua terhadap anak pecandu game *online* di jalan raya kota bengkulu dalam perspektif hukum islam. *QIYAS: Jurnal Hukum Islam Dan Peradilan*, 3(1), 206–219. <https://doi.org/10.29300/qys.v3i2.1311>
- Giri, K. G. B., & Dharmadi, M. (2013). Gambaran ketajaman penglihatan berdasarkan intensitas bermain game siswa laki-laki sekolah menengah pertama di wilayah kerja puskesmas Gianyar I. *E-Jurnal Medika Udayana*, 2013(April), 1–7. <https://ojs.unud.ac.id/index.php>
- Gunawan, D. (2018). Penerapan Konseling Behavioral Teknik Modelling Untuk Mengatasi Kecanduan Game *Online* Pada Anak Usia 10 Tahun. *KONSELI: Jurnal Bimbingan Dan Konseling (E-Journal)*, 5(2), 105. <https://doi.org/10.24042/kons.v5i2.3307>
- Hadini. (2013). Psikologi subjek didik dalam pandangan ibnu sina. *Jurnal.Ar-Raniry*, 3, 264–281. <https://doi.org/10.22373/jm.v3i2.192>
- Haeril. (2019). Indeks Massa Tubuh Anak Yang Aktif Bermain Game *Online* dan Anak Yang Tidak Aktif Bermain Game *Online*. *Jendela Olahraga*, 4(2), 44. <https://doi.org/10.26877/jo.v4i2.3869>
- Hafizallah, Y. (2019). Psikologi Islam: Sejarah, Tokoh, Dan Masa Depan. *Psychosophia: Journal of Psychology, Religion, and Humanity*, 1(1), 1–19. <https://doi.org/10.32923/psc.v1i1.860>
- Hardiyansyah Masya, D. A. C. (2016). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game *Online* Pada Peserta Didik Kelas X Di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih. *KONSELI: Jurnal Bimbingan Dan Konseling (E-Journal)*, 03(1), 17.
- Hasan, N. (2019). Elemen-Elemen Psikologi Islami Dalam Pembentukan Akhlak. *Spiritualita*, 3(1), 105–123. <https://doi.org/10.30762/spr.v3i1.1516>
- Iswan dan Ati Kusmawati. (2015). Pengaruh *Online* Game Terhadap the Impact of *Online* Game on Children ' S Language Development. *Jurnal Teknodik*, 19(April), 12–23.
- Kapoh, G. F. (2015). Perilaku Sosial Individu Pemain Game *Online* “Perfect World” Di Desa Sea Satu. *HOLISTIK, Journal Of Social and Culture.*, 3(2), 54–67. <http://repositorio.unan.edu.ni/2986/1/5624.pdf>

- La Hadisi. (2015). Pendidikan Karakter Pada Anak Usia Dini La Hadisi. *Jurnal Al-Ta'did*, 8(2), 50–69.
- Ma'u, D. H. (2016). Judi Sebagai Gejala Sosial (Perspektif Hukum Islam). *Jurnal Ilmiah Al-Syir'ah*, 5(2). <https://doi.org/10.30984/as.v5i2.230>
- Manuputty, J. C., Sekeon, S. A. S., Kandou, G. D., Kesehatan, F., Universitas, M., & Ratulangi, S. (2019). Hubungan Antara Kecanduan Bermain Game *Online* Dengan Kualitas Tidur Pada Gamer *Online* Pengguna Komputer Di Warung Internet M2g Supernova Malalayang. *Jurnal KESMAS*, 8(7), 61–66.
- Marlina, Ni Putu, N. M. A. M., & Utami, K. C. (2014). Hubungan Bermain Game *Online* Dengan Prestasi Belajar Matematika Anak Usia Sekolah Kelas V Di Sekolah Dasar Saraswati I Denpasar Tahun 2014. *Coping: Community of Publishing in Nursing*.
- Pitakasari, A. A., Kandar, & Pambudi, A. (2017). Hubungan Paparan Game *Online* Berunsur Kekerasan Terhadap Relationship of *Online* Game Exposure To Violence Towards Aggressive Behavior in Adolescents. *Jurnal Keperawatan*, 96–102.
- Piyeke, P., Bidjuni, H., & Wowiling, F. (2014). Hubungan Tingkat Stres Dengan Durasi Waktu Bermain Game *Online* Pada Remaja Di Manado. *Jurnal Keperawatan UNSRAT*, 2(2), 105771.
- Rahayu, I. T. (2004). Islamisasi Psikologi. *Psikoislamika : Jurnal Psikologi Dan Psikologi Islam*, 1(1). <https://doi.org/10.18860/psi.v0i0.356>
- Retnaningrum, W. (2018). Pendidikan Karakter Bagi Anak Usia Dini Perspektif Islam. *Jurnal Keluarga*, 2(2), 56–68. <http://ejournal.iaiiig.ac.id/index.php/warna/article/view/90>
- Sagara, S., & Masykur, A. M. (2018). Gambaran *Online* Gamer. *Jurnal Empati*, 7(2), 418–424.
- Setiawan, A. (2014). Prinsip Pendidikan Karakter Dalam Islam. *Jurnal Dinamika Ilmu*, 14(1), 47–64. <https://doi.org/10.1101/112268>
- Setiawati, L., Yakub, E., Umari, T., Studi, P., Dan, B., Keguruan, F., Ilmu, D., & Riau, U. (2018). Student of the *Online* Game Addiction and Conditions of Psychological in Sma Tri Bhakti. *Jom Fkip*, 5, 1–15.
- Suryadarma, Y., & Haq, A. H. (2015). Pendidikan Akhlak Menurut Imam Al-Ghazali. *Jurnal At-Ta'dib*, 10(2), 362–381.
- Suryadi, M. D. (2018). Hubungan Kecanduan Game *Online* Dengan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Wahana Konseling*, 1(2), 65–73.
- Susanti, M. M., Widodo, W. U., & Safitri, D. I. (2018). Hubungan Kecanduan Bermain Game *Online* Pada Smartphone (Mobile *Online* Games) Dengan Pola Makan Anak Sekolah Dasar Kelas 5 Dan 6 Di Sd Negeri 4 Purwodadi. *The Shine Cahaya Dunia Ners*, 3(2). <https://doi.org/10.35720/tscners.v3i2.122>
- Syahrani, R. (2015). Ketergantungan *Online* Game Dan Penanganannya. *Jurnal Psikologi Pendidikan Dan Konseling: Jurnal Kajian Psikologi Pendidikan Dan Bimbingan Konseling*, 1(1), 84. <https://doi.org/10.26858/jpkk.v1i1.1537>
- Wiguna, R. I., Menap, H., Ayu, D., Lalu, A., & Asmawariza, H. (2020). Hubungan Kecanduan Bermain Game *Online* Dengan Motivasi Belajar Pada Anak Usia 10-12 Tahun. *Jurnal Surya Muda*, 2(1).

- Yudiani, E. (2013). Pengantar Psikologi Islam. *Jurnal Ilmu Agama UIN Raden Fatah*, 14(2), 175–186.
- Yuliasutik, I. (2016). Pendapat Ulama MUI Kota Malang Terhadap Jual Beli Account Clash Of Clans (COC). *Jurisdictie*, 7(1), 90. <https://doi.org/10.18860/j.v7i1.3681>