

**ANALISIS FATWA PENGHARAMAN TERHADAP GAME ONLINE
DAN SEJENISNYA DI MPU ACEH (STUDI KASUS
MPU ACEH TAMIANG)**

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk
Memperoleh Gelar Sarjana (S1)
Dalam Ilmu Syariah Pada
Jurusan/Prodi : Hukum Ekonomi Syariah/HES
Fakultas Syariah
IAIN LANGSA

Oleh:

RIZKI FAUZIAH NUR
2012015056



LANGSA
2020 M / 1442 H

**ANALISIS FATWA PENGHARAMAN TERHADAP GAME ONLINE DAN
SEJENISNYA DI MPU ACEH (STUDI KASUS
MPU ACEH TAMIANG)**

Oleh:

RIZKI FAUZIAH NUR
2012015056

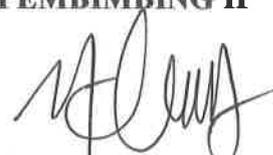
Menyetujui:

PEMBIMBING I



Dr. H. Anwaluz Zikri, Lc, MA
Midn. 2013097905

PEMBIMBING II



Muhammad Firdaus, Lc. M. Sh
Nip. 19881111 201903 1 007



**Mengetahui,
DEKAN FAKULTAS SYARIAH**

Dr. Sulfikar, MA

NIP. 19720909 199905 1 001

Telah Dinilai Oleh Panitia Sidang Munaqasyah Skripsi
Fakultas Syariah Institut Agama Islam Negeri Langsa
Dinyatakan Lulus dan Diterima Sebagai Tugas
Akhir Penyelesaian Program Sarjana (S-1)
Dalam Hukum Ekonomi Syariah

Pada Hari / Tanggal

Rabu : 15 Juli 2020 M

PANITIA SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI

Ketua,


Dr. H. Awaluz Zikri, Lc, MA
Nidn. 2013097905

Sekretaris,


Muhammad Firdaus, Lc. M.Sh
Nip. 19881111 201903 1 007

Anggota


Dr. Abd. Manaf, M. Ag
Nip. 19711031 200212 1 001

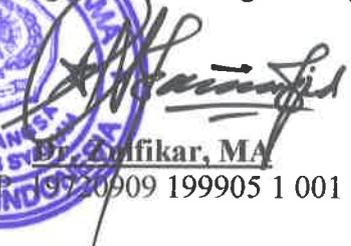
Anggota


Muhazir, S.H.I, M.H.I
Nip. 19850508 201803 1 001

Mengetahui,

Dekan Fakultas Syariah
Institut Agama Islam Negeri Langsa




Dr. Zulfikar, MA

NIP. 19720909 199905 1 001

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rizki Fauziah Nur

NIM : 2012015056

Prodi : HES (Hukum Ekonomi Syariah)

Judul Skripsi : Analisis Fatwa Pengharaman Terhadap Game Online dan Sejenisnya di Mpu Aceh (Studi Kasus Mpu Aceh Tamiang)

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa Tugas Akhir yang saya tulis ini benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila dikemudian hari dapat terbukti bahwa Tugas Akhir ini adalah hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Langsa, 17 Januari 2020

Yang Membuat Pernyataan



NIM. 2012015056

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji dan syukur kehadirat Allah Swt yang telah melimpahkan rahmat dan karuniaNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat beriring salam sama-sama kita sampaikan kepada junjungan alam Nabi Besar Muhammad Saw yang telah membawa umat manusia dari alam kebodohan hingga kepada ilmu pengetahuan, dari alam kegelapan sampai kepada alam yang yang berilmu pengetahuan.

Skripsi ini dapat diselesaikan berkat bantuan dan masukan dari berbagai pihak, terutama berkat adanya bimbingan dan arahan. Oleh karena itu penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang tiada hingganya kepada:

1. Bapak Dr. H. Basri Ibrahim, MA selaku Rektor IAIN Langsa.
2. Dekan Fakultas Syari'ah yaitu Bapak Dr. Zulfikar, MA
3. Ketua Jurusan Hukum Ekonomi Syariah Ibu Anizar, MA
4. Sekretaris Jurusan Hukum Ekonomi Syariah Bapak Muhammad Firdaus, Lc. M.Sh
5. Dosen Penasehat Akademik Bapak Syawaluddin Ismail, Lc. MA
6. Bapak Dr. H. Awwaluz Zikri, Lc. MA selaku pembimbing I dan Bapak Muhammad Firdaus, Lc. M.Sh selaku pembimbing II.
7. Para dosen dan seluruh karyawan serta staf Pegawai IAIN Langsa atas bantuan yang diberikan selama penulis mengikuti studi.
8. Secara khusus penulis ingin mengucapkan terimakasih yang tiada taranya kepada Ayahanda dan Ibunda yang sangat penulis sayangi dan penulis

cintai yang telah mendidik, merawat dan membesarkan penulis dengan sangat baik. Terima kasih atas do'a dan motivasi yang tiada hentinya mengiringi setiap langkah kaki penulis dimanapun penulis berada, beserta sanak saudara dan bagi teman-teman dan semua pihak lainnya.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih sangat jauh dari kesempurnaan baik dari segi bahasa, penulisan, pembahasan oleh penulis senantiasa mengharapkan saran, kritik dan pandangan dari semua pihak agar nantinya dapat digunakan penulis dalam penelitian ke depan. Akhirul kalam, kepada Allah jua kita berserah diri dan semoga skripsi ini ada manfaatnya. Amin ya rabbal 'alamin.

Langsa, Agustus 2020

Rizki Fauziah Nur

DAFTAR ISI

Persetujuan	i
Pengesahan	ii
Abstraksi	iii
Kata Pengantar	iv
Daftar Isi	vi

BAB I : PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Tujuan Penelitian	3
D. Manfaat Penelitian	4
E. Kajian Terdahulu	4
F. Sistematika Pustaka	8

BAB II: LANDASAN TEORI

A. Kedudukan Ulama	10
1. Bidang Agama (Syariat Islam)	10
2. Bidang Sosia Budaya Aceh	13
3. Bidang Pemerintahan dan Politik	14
4. Bidang Ekonomi Islam	14
5. Bidang Pendidikan	15
B. <i>Game Online</i>	16
1. Pengertian <i>Game Online</i>	16
2. Sejarah dan Perkembangan <i>Game Online</i>	18
3. Jenis-jenis <i>Game Online</i>	20
4. Dampak-dampak <i>Game Online</i>	20
C. Fatwa	21
1. Pengertian Fatwa	22
2. Metode Penetapan Fatwa	23
D. Konsep <i>Maqashid Syariah</i>	24
1. Pengertian <i>Maqashid Syariah</i>	24
2. Hakikat <i>Maqashid Syariah</i>	25
3. Tujuan <i>Maqashid Syariah</i>	30

BAB III: METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	31
B. Pendekatan Penelitian	31
C. Sumber Data Penelitian	32
D. Teknik Pengumpulan Data	33

E. Tekni Analisa Data	34
-----------------------------	----

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Term Of Reference (TOR) Sidang MPU Tahun 2019	36
B. Fatwa Pengharaman <i>Game Online</i> Oleh MPU Aceh.....	38
C. Analisis Fatwa Pengharaman <i>Game Online</i> dan Sejenisnya di MPU Aceh Tamiang.....	42
D. Gambaran Umum MPU Aceh Tamiang	50
E. Tindak Lanjut Terhadap Fatwa Pengharaman <i>Game Online</i> Oleh MPU Aceh Tamiang	55
F. Analisa Penulis	5

BAB V: PENUTUP

A. Kesimpulan	63
B. Saran	64

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

ABSTRAK

Rizki Fauziah Nur, 2012015056, *Analisis Fatwa Pengharaman Terhadap Game Online Dan Sejenisnya Di MPU Aceh (Studi Kasus Mpu Aceh Tamiang)*, Skripsi program studi Hukum Ekonomi Syariah Fakultas Syariah IAIN Langsa, 2020.

Keluarnya fatwa haram garam *game online* menyebabkan Aceh. Di warung-warung kopi, kantor dan tempat perkumpulan lainnya, menjadi perbincangan yang menarik disimak. Banyak kalangan mengapresiasi dan mendukung langkah MPU Aceh. Mereka umumnya datang dari kalangan yang tidak memiliki hobi bermain *game*. Namun, tak sedikit pula menolak bahkan mencaci MPU Aceh. Tujuan dari penelitian ini yaitu: Untuk mengetahui ketentuan majelis permusyawaratan ulama MPU Aceh terhadap pengharaman *game online* dan sejenisnya, untuk mengetahui tindak lanjut terhadap fatwa pengharaman *game online* oleh MPU Aceh Tamiang. Jenis penelitian ini bersifat penelitian lapangan (*field research*). Penelitian ini menggunakan metode pendekatan deskriptif. Penelitian ini lebih difokuskan pada analisis fatwa pengharaman terhadap *game online*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada beberapa hal yang mendasari keluarnya fatwa pengharaman *game online* yaitu keluhan dari masyarakat dan masukan-masukan dari peneliti. Kemudian, fatwa pengharaman *game online* ditinjau dari maqashid syariah terkait pemeliharaan harta dan akal yaitu ada hal yang memang dijaga oleh syariat tentunya dalam menjaga sesuatu dengan mengharamkan sesuatu yang lain, contohnya dalam maqashid syariah adanya pemeliharaan akal dan harta. Selanjutnya, pihak MPU Kabupaten dan Kota seluruhnya, khususnya Aceh Tamiang setiap ada fatwa terbaru segera mensosialisasikan dan mengawal fatwa tersebut. Fatwa tersebut disampaikan pada masyarakat secara detail langkahnya. Sehingga membuat sebagian masyarakat tersebut mengetahui bahwasanya telah difatwakan haram mengenai *game online* dan sejenisnya.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Tujuan utama disyari'atkan hukum Islam sebagaimana yang dirumuskan para ulama adalah untuk memelihara atau menciptakan kemaslahatan manusia, sekaligus menghindarkan dari madarat, baik di dunia maupun di akhirat. Tujuan tersebut hendak dicapai melalui taklif (pembebanan syari'at), yang pelaksanaannya tergantung pada pemahaman sumber hukum Islam, al-Qur'an dan al-Hadis. Al-Syathibi yang digelar syaikh *al-maqâsid* berkata, bahwa Islam dibangun untuk kemaslahatan manusia di dunia dan akhirat sekaligus. Kemaslahatan yang dituju dan disyari'atkan Islam mencakup pemeliharaan terhadap lima bidang yang dikenal dengan maqâsid al-syarîat, yaitu pemeliharaan agama, jiwa, keturunan, harta dan akal.¹

Manusia akan memperoleh kemaslahatan manakala ia dapat memelihara kelima unsur-unsur diatas, begitupun sebaliknya. Dalam pelaksanaannya, Islam memberikan toleransi berupa pembenaran dan larangan, yang pada prinsipnya pembenaran melahirkan hukum wajib, sunnah, mubah, adapun larangan berupa hukum haram dan makruh.

Game online diartikan sebagai program permainan yang tersambung melalui jaringan yang dapat dimainkan kapan saja, di mana saja dan dapat dimainkan bersama secara kelompok di seluruh dunia dan permainan itu sendiri

¹ Suyatno, *Dasar-Dasar Ilmu Fiqh & Ushul Fiqh*, (Jogjakarta: Ar-Ruz Media, 2013), h. 154

menampilkan gambar-gambar yang menarik seperti yang diinginkan yang didukung oleh komputer. *Game online* tersebut bukan hanya berupa permainan yang hanya bisa ditonton saja, tetapi para pemain dapat berpartisipasi menggerakkan gambar-gambar yang ada di dalamnya secara bersama-sama dengan para pemain lainnya. Bahkan di dalam permainan game online tersebut para pemain dapat berkompetisi untuk memperoleh poin tinggi yang berkonsekuensi menjadi pemain yang kalah atau menang.

Berkembangnya teknologi serta masuknya globalisasi di Indonesia yang memungkinkan untuk dapat mengakses internet serta penggunaan *gadget* canggih membuat suatu kebiasaan baru yaitu bermain *game online* yang bertujuan untuk memperoleh kesenangan bathin serta dapat melakukan bisnis jual beli pada permainan *game online* yang dimainkan. Salah satunya jual beli *online* yang objeknya adalah akun atau alamat *email* yang diperjual belikan apabila akun tersebut sudah mencapai level tertinggi dalam permainan.

Majelis Permusyawaratan Ulama (MPU) Aceh telah mengetok palu menyatakan bahwa memainkan *game* Player Unknown's Battlegrounds (PUBG) hukumnya haram. Hal itu diputuskan dalam sidang paripurna ulama III tahun 2019 di Kota Banda Aceh, Aceh, Rabu 19 Juni 2019.

Ketua MPU Aceh Prof Dr. Tgk. H. Muslim Ibrahim, MA menyebutkan, pengharaman *game* tersebut berdasarkan empat hal, yaitu mengandung unsur kekerasan dan kebrutalan, berpotensi memengaruhi perubahan perilaku pengguna menjadi negatif, berpotensi menimbulkan perilaku agresif, dan kecanduan pada

level berbahaya, hingga mengandung unsur penghinaan terhadap simbol-simbol Islam.

Keluarnya fatwa haram menyebabkan Aceh heboh. Di warung-warung kopi, kantor dan tempat perkumpulan lainnya, menjadi perbincangan yang menarik disimak. Banyak kalangan mengapresiasi dan mendukung langkah MPU Aceh. Mereka umumnya datang dari kalangan yang tidak memiliki hobi bermain *game*. Namun, tak sedikit pula menolak bahkan mencaci MPU Aceh. Mereka umumnya datang dari kalangan yang sudah fanatik terhadap permainan tersebut, maka dari itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian lebih dalam perihal **“Analisis Fatwa Pengharaman Terhadap Game Online dan Sejenisnya di MPU Aceh (Studi Kasus MPU Aceh Tamiang)”**

B. Rumusan Masalah

Berpijak pada latar belakang masalah yang telah penulis uraikan di atas, maka rumusan permasalahan dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana ketentuan majelis permusyawaratan ulama MPU Aceh terhadap pengharaman game online dan sejenisnya?
2. Bagaimana tindak lanjut terhadap fatwa pengharaman game online oleh MPU Aceh Tamiang?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka yang menjadi tujuan penelitian ini antara lain:

1. Untuk mengetahui ketentuan majelis permusyawaratan ulama MPU Aceh terhadap pengharaman game online dan sejenisnya.
2. Untuk mengetahui tindak lanjut terhadap fatwa pengharaman game online oleh MPU Aceh Tamiang.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, maka manfaat dari penelitian ini yaitu secara:

1. Teoritis

Secara teoritis penelitian ini dapat menjadi bahan masukan bagi akademis dan masyarakat terhadap jual beli yang berdasarkan ajaran Islam.

2. Praktis

Diharapkan hasil penelitian ini bermanfaat bagi penulis dan masyarakat, sehingga dapat dijadikan sebagai bahan pemikiran ilmiah untuk dapat memahami dan berupaya menjauhkan diri dari usaha perbuatan yang dapat merugikan orang lain demi mencari keuntungan semata. Selanjutnya, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi para peneliti berikutnya.

E. Kajian Terdahulu

Skripsi Ivada Ilya dengan judul "*Studi Analisis Fatwa MUI no 56 Tahun 2016 Tentang Hukum Menggunakan Atribut Keagamaan Non-Muslim Ditinjau dari Prinsip Toleransi di Indonesia*", mahasiswa Syariah dan UIN Maulana Malik Ibrahim, Malang tahun 2017. Hasil dari penelitian ini adalah: (1) Metode dan

dasar hukum yang dilakukan MUI dalam menetapkan fatwa hukum sudah sesuai dalam pedoman dan prosedur penetapan Fatwa Majelis Ulama Indonesia (MUI). Jika melihat dasar hukum dalam menetapkan keharaman fatwa tersebut hampir keseluruhan memakai dalil-dalil larangan untuk tasyabuh. (2) Fatwa tersebut jika di analisis tidak bertentangan dengan prinsip toleransi di Indonesia. Meskipun fatwa tersebut tidak bertentangan dengan toleransi namun dampak terjadinya perpecahan berkurangnya rasa kebersamaan dan kerukunan antar agama Indonesia.²

Persamaan antara penelitian di atas dengan penelitian yang sedang penulis teliti yaitu sama-sama meneliti mengenai analisis fatwa dan perbedaannya teletak pada fokus hukum yang ditinjaunya penelitian di atas berfokus pada penggunaan atribut keagamaan non-muslim sedangkan yang penulis fokuskan yaitu pengharaman mengenai permainan *game online*.

Skripsi Dwi Agus Ficaksana dengan judul “*Kuis Berhadiah Melalui Layanan Pesan Singkat (Studi Keputusan Ijtima’ Ulama Komisi Fatwa MUI Se Indonesia II Tahun 2006)*”. Mahasiswa Fakultas Syariah UIN Malang, tahun 2008. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan jenis penelitian yang dipakai ialah deskriptif. Sehingga penelitian ini merupakan deskriptif kualitatif, yang dimaksudkan ialah untuk memberikan data yang seteliti mungkin tentang hal-hal yang berkaitan dengan objek penelitian secara detail dan rinci. Data yang didapat merupakan fatwa MUI yang berkaitan dengan kebijakan hukum kuis berhadiah melalui layanan pesan singkat atau SMS (*Short Message Service*)

² Ivada Ilya, *Studi Analisis Fatwa MUI no 56 Tahun 2016 Tentang Hukum Menggunakan Atribut Keagamaan Non-Muslim Ditinjau dari Prinsip Toleransi di Indonesia*, mahasiswa Syariah dan UIN Maulana Malik Ibrahim, Malang tahun 2017.

dengan teknik pengumpulan data dokumentasi. Selanjutnya data yang sudah diperoleh dianalisis untuk dapat melaksanakan pemeriksaan keabsahan data. Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini menunjukkan bahwa dalil-dalil yang dijadikan dasar hukum pengharaman kuis berhadiah melalui layanan pesan singkat atau SMS (*Short Message Service*) oleh Majelis Ulama Indonesia (MUI) sudah tepat dan rasional. Kemudian metode pengistinbathan hukum yang dilakukan oleh Majelis Ulama Indonesia (MUI) tetap berpegang pada Surat Keputusan Dewan Pimpinan MUI Nomor: U-596/MUI/X/1997, yaitu setiap keputusan fatwa didasarkan pada Kitabullah dan Sunnah Rasul yang mu'tabarah, serta tidak bertentangan dengan kemaslahatan umat.³

Persamaan antara penelitian di atas dengan penelitian yang sedang penulis teliti yaitu sama-sama meneliti mengenai fatwa ulama dan perbedaannya terletak pada objek yang ditelitinya, penelitian di atas berfokus pada kuis berhadiah pada pesan singkat sedangkan yang penulis fokuskan yaitu pengharaman mengenai permainan *game online*.

Skripsi Mela Melani dengan judul "*Analisis Jual Beli Akun Game Online Clash Of Clans dalam Perspektif Hukum Islam dan Hukum Positif (Studi Pada Mahasiswa Jurusan Muamalah Angkatan Tahun 2013 Fakultas Syariah IAIN Raden Intan Lampung)*", mahasiswa Syariah dan Hukum UIN Raden Intan, Lampung tahun 2017. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa mekanisme transaksi jual beli akun game online clash of clans yang dilakukan oleh Mahasiswa Jurusan Muamalah Angkatan Tahun 2013 Fakultas Syariah diawali

³ Dwi Agus Ficaksana, *Kuis Berhadiah Melalui Layanan Pesan Singkat (Studi Keputusan Ijtima' Ulama Komisi Fatwa MUI Se Indonesia II Tahun 2006)*, Mahasiswa Fakultas Syariah UIN Malang, tahun 2008.

dengan kesenangan dalam bermain game kemudian dapat menjual akun game yang telah bermain game kemudian dapat menjual akun game yang telah dimainkan dengan spesifikasi level permainan, lalu menawarkan kepada pembeli yang berminat dengan sistem pembayaran melalui transfer ataupun dengan secara langsung. Dan jual beli yang dilakukan oleh Mahasiswa Jurusan Muamalah telah sesuai dengan prinsip-prinsip jual beli dalam ukum Islam, sedangkan menurut Hukum Positif jual beli seperti ini diperbolehkan apabila tidak ada unsur penipuan dan dapat merugikan konsumen.⁴

Persamaan antara penelitian di atas dengan penelitian yang sedang penulis teliti yaitu sama-sama meneliti mengenai *game online* dan perbedaannya terletak pada objek yang ditelitinya, penelitian di atas berfokus pada analisis jual belinya *game online* tersebut sedangkan yang penulis fokuskan yaitu pengharaman mengenai permainan *game online*.

Skripsi Arif Yusuf dengan judul “*Jual beli Account Game Online dalam Perspektif Hukum Islam (Studi Kasus di Budi Bodong Traitor Purwokerto)*”. Berdasarkan hasil penelitian ditemukan bahwa praktik jual beli account game online yang dilakukan oleh Budi Bodong Traitor memenuhi syarat jual beli dalam Islam dimana penjual menawarkan accoount game online dengan disertai spesifikasi dan harganya. Ijab dan qabul jual beli account dilakukan langsung

⁴ Mela Melani, *Analisis Jual Beli Akun Game Online Clash Of Clans dalam Perspektif Hukum Islam dan Hukum Positif (Studi Pada Mahasiswa Jurusan Muamalah Angkatan Tahun 2013 Fakultas Syariah IAIN Raden Intan Lampung)*, mahasiswa Syariah dan Hukum UIN Raden Intan, Lampung tahun 2017.

bertatap muka dengan calon pembeli yang didahului dengan penentuan tempat dan waktu bertransaksi.⁵

Persamaan antara penelitian di atas dengan penelitian yang sedang penulis teliti yaitu sama-sama meneliti mengenai *game online* dan perbedaannya terletak pada objek yang ditelitinya, penelitian di atas berfokus pada analisis jual belinya *game online* perspektif hukum Islam sedangkan yang penulis fokuskan yaitu analisis fatwa pengharaman *game online*.

F. Sistematika Pembahasan

Dalam penelitian ini penulis menggunakan sistematika sebagai berikut: Bab I Pendahuluan, yang terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, studi pustaka, metodologi penelitian, dan sistematika pembahasan.

Bab II Landasan Teori terdiri kedudukan ulama, *game online*, fatwa dan konsep *maqashid syariah*.

Bab III Metode Penelitian yang terdiri dari jenis penelitian, sumber data penelitian, teknik pengumpulan data dan teknik analisis data

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan yang terdiri dari gambaran umum MPU Aceh Tamiang, fatwa pengharaman *game online* oleh MPU Aceh, analisis fatwa pengharaman *game online* di MPU Aceh Tamiang, dan tindak lanjut terhadap fatwa pengharaman *game online* oleh MPU Provinsi Aceh di Aceh Tamiang serta analisa peneliti.

⁵ Arif Yusuf, *Jual beli Account Game Online dalam Perspektif Hukum Islam (Studi Kasus di Budi Bodong Traitor Purwokerto)*.

Bab V Penutup yang terdiri dari kesimpulan dan saran-saran.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kedudukan Ulama

Ulama dalam Kamus Bahasa Indonesia ialah orang yang ahli dalam hal agama Islam¹ Istilah ulama secara *lughawi* berasal dari kata Arab yang merupakan bentuk plural (*jama'*) dari kata '*alim* yang berarti orang yang paling mengetahui atau amat mengetahui, ilmunan atau ahli dalam bidang ilmu agama Islam. Meskipun demikian, kata '*alim* juga mempunyai bentuk plural ulama atau *alimun* yang berarti yang berilmu. Kemudian, makna ulama dari segi bahasa menurut Muhammad Quraish Shihab sebagaimana ditulis oleh Syukri dalam karyanya yang berjudul *Ulama Membangun Aceh*, ahli Tafsir Kontemporer Indonesia mengatakan ulama ialah orang yang mempunyai pengetahuan tentang ayat-ayat Allah Swt, baik yang bersifat *kawniyyah* (fenomena alam) maupun *qur'aniyyah* (mengetahui kandungan Al-Qur'an).²

Adapun mengenai beberapa kedudukan ulama di Aceh, antara lain:

1. Bidang Agama (Syariat Islam)

Dalam sejarahnya yang cukup panjang, masyarakat Aceh telah menjadikan Islam sebagai pedoman hidup. Islam telah menjadi bagian dari kehidupan mereka. Umat Islam yang berdiam di Aceh khususnya maupun di Indonesia umumnya, bahkan umat Islam seluruh jagat raya ini ingin melaksanakan syariat Islam secara

¹ Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Pusat Bahasa, 2008), h. 1582.

² Syukri, *Ulama Membangun Aceh; Kajian Tentang Pemikiran, Peran Strategis, Kiprah dan Kesungguhan Ulama Dalam Menentukan Kelangsungan Pembangunan dan Pengembangan Syariat Islam di Aceh*, (Medan: IAIN Press, 2012), h. 55.

kaffah dalam hidup keseharian, baik kehidupan pribadi ataupun dalam bermasyarakat. Dalam pelaksanaan syariat Islam di Aceh, Islam sebagai jalan keluar untuk menyelamatkan masyarakat Aceh, khususnya dan umat manusia pada umumnya dari peradaban sekularisme dan materialisme dan kerapuhan tatanan dewasa ini. Dengan demikian keberagamaan atau religiusitas masyarakat Aceh cukup tinggi. Karena masyarakat Aceh tunduk dan taat kepada ajaran Islam serta memperhatikan fatwa ulama. Dengan demikian posisi ulama di Aceh sangat urgen dalam menentukan arah kebijakan pembangunan Aceh, terutama dalam bidang pelaksanaan agama Islam (syariat Islam).³

Posisi ulama selain sebagai peletak dasar pelaksanaan syariat Islam. Ulama juga sebagai pengawas pelaksanaannya. Menurut Warul Walidin sebagaimana disebutkan oleh Muslim Ibrahim dalam bukunya *Peranan Ulama dalam Pembangunan Aceh Pasca Gempa-Tsunami*, menyatakan berkaitan dengan posisi ulama sebagai pengawas pelaksanaan syariat Islam terdapat dua pendekatan yaitu:

- a. Ulama merupakan konseptor pelaksanaan syariat Islam. Pengawas dari segi pelaksanaan konsep apakah konsep syariat yang telah dijalankan sesuai dengan pemahaman yang dilakukan para ulama. Ajaran Islam merupakan ajaran yang maha luas dan dapat dipahami oleh siapapun dan dimana pun. Ulama memberikan wawasan bagaimana konsep yang dimaksudkan.
- b. Ulama memberikan pengawasan pada aspek bentuk pelaksanaan. Islam adalah ajaran Islam yang penuh kasih sayang. Format ajaran Islam

³Muslim Ibrahim, *Peranan Ulama Dalam Pembangunan Aceh Pasca Gempa-Tsunami*, (Aceh: Badan Arsip dan Perpustakaan, 2013), h. 41.

harus selalu mengacu kepada bentuk kasih sayang antara umat manusia. Untuk itu nilai-nilai ajaran Islam yang dilaksanakan jangan sampai memberikan nilai-nilai yang menyeramkan dan menakutkan. Islam menawarkan ajaran yang damai dan motivasi masyarakat untuk mencapai kemajuan.⁴

Jauh sebelum itu Aceh sudah terkenal dengan peran dan fungsi ulama yang sangat menentukan dalam kerajaan semenjak kepemimpinan Iskandar Muda, Iskandar Thani, Ratu Safiatuddin dan sebagainya. Pada masa pra dan pasca kemerdekaan Aceh juga didominasi oleh peran dan tanggungjawab para ulama. Selain adanya ulama dayah seperti Teungku Chik Di Tiro Muhammad Saman, Aceh juga memiliki ulama modern seperti Teungku Muhammad Dawud Beureueh, Teungku Abdurrahman Meunasah Meucab, Teungku Ahmad Hasballah Indrapuri, Teungku Muhammad Usman Lampoih Awe, Teungku Abdul Wahab Seulimun, dan lainnya. Semua ulama modern tersebut mengistiyarkan dan memimpin Persatuan Ulama Seluruh Aceh (PUSA) yang berdiri tahun 1953.⁵

Ulama-ulama tersebut telah berbuat banyak untuk generasi pelanjut dan mereka telah meletakkan asas kemajuan pendidikan bangsa di bumi Aceh. Pada zaman kehidupannya para ulama tersebut telah menampakkan kejujuran, keikhlasan, keadilan dan keseriusan beramal hingga mendapatkan keberhasilan yang gemilang. Diantara sekian pertumbuhan ulama yang pernah wujud di Aceh hanya PUSA lah yang lebih bersahaja dan berjasa. Ketika PUSA di Aceh

⁴ Warul Walidin, sebagaimana karangan Muslim Ibrahim, *Peranan Ulama Dalam Pembangunan Aceh...*, h. 42.

⁵ Hasanuddin Yusuf Adan, *Refleksi Implementasi Syariat Islam di Aceh*, (Banda Aceh: Adnin Foundation Publisher & PeNA, 2009), h. 52.

dipimpin oleh ulama PUSA, masyarakat dapat hidup tenang, aman dan tentram. Para pemimpin masa itu menyatu dan akrab dengan rakyat, Islam dijadikan satu-satunya pandangan hidup dan agama resmi bagi seluruh bangsa.⁶

2. Bidang Sosial Budaya Aceh

Melalui penghayatan dan pengamalan ajaran Islam (syariat Islam) dalam rentang sejarah yang cukup panjang (sejak abad ke VII M) telah melahirkan suasana masyarakat dan budaya Aceh yang Islami. Budaya dan adat Aceh yang lahir dari renungan dan ijtihad ulama, kemudian dipraktekkan, dikembangkan dan dilestarikannya dalam berbagai aspek kehidupan masyarakat Aceh. Dengan demikian posisi ulama Aceh di bidang sosial dan budaya sangat penting dalam perencanaan rehab rekon dan arah kebijakan pembangunan Aceh pasca konflik, gempa dan gelombang tsunami di Aceh. Budaya Aceh pada dasarnya adalah hasil rekayasa para petinggi kerajaan, elit masyarakat, ulama dan orang kaya. Perilaku merekalah yang sebenarnya sebahagian diterima dan kemudian diikuti oleh masyarakat. Namun dalam perjalanan sejarah telah terjadi pergeseran dari nilai-nilai yang telah berlaku itu, baik ia bersumber dari agama, kebiasaan atau interaksi dengan orang lain. Untuk tetap konsistennya pola kehidupan bersama itu, maka perlu penjagaan yang ketat dan kuat. Artinya bahwa baiknya perjalanan budaya harus ada orang-orang yang terus menerus bersikap dan memberikan tauladan yang baik kepada masyarakat.⁷

⁶ *Ibid*, h. 56.

⁷ Muslim Ibrahim, *Peranan Ulama Dalam Pembangunan Aceh...*, h. 48.

3. Bidang Pemerintahan dan Politik

Sejarah panjang kedudukan ulama di tengah pergumulan pemerintah dan politik menunjukkan bahwa posisi ulama adalah berada di tengah masyarakat kecil. Kepemimpinan ulama diterima masyarakat selama ulama tetap berpihak kepada kebenaran agama. Dalam konteks ini ulama dituntut untuk konsisten melakukan peran politik yang berorientasi pada kemaslahatan rakyat kecil. Ulama juga harus mampu menentukan pilihan tegas antara membela kepentingan segelintir orang atau masyarakat luas. Ulama dan politik merupakan dua term yang memang selalu berbeda substansinya, karena ulama sebagai rujukan keagamaan dan politik merupakan sarana atau organ untuk menuju kekuasaan sering dimuati dengan kepentingan tertentu yang bersifat pragmatis, baik untuk personal maupun kelompok, sehingga ada pendapat yang mengklaim bahwa politik adalah sesuatu yang sangat jelek dalam kehidupan dan pemerintahan dan dalam konteks ini ulama sangat tidak pantas untuk mengambil posisi di dalamnya.⁸

4. Bidang Ekonomi Islam

Sudah menjadi *Sunatullah*, bahwa manusia memerlukan berbagai keperluan kehidupannya berupa papan, sandang dan pangan yakni rumah, harta, pakaian, makanan dan minuman dan lain sebagainya. Untuk mendapat segala keperluan dan kebutuhan hidup tersebut agar mudah memperoleh kebutuhan, manusia memerlukan ilmu, bekerja dan menghasilkan bahan-bahan yang telah

⁸ *Ibid*, h. 51-52.

dianugrahan Allah Swt dalam alam semesta ini. Dalam ajaran Islam, keinginan manusia untuk memenuhi segala kebutuhan dan keperluan hidupnya, baik dalam bentuk material maupun spiritual adalah merupakan sifat dasar (fitrah) manusia.⁹

Keterlibatan ulama sangat dibutuhkan dalam pemberdayaan ekonomi umat, baik dalam mengembangkan sumber ekonomi yang memang sudah di atur dalam tatanan nilai Islam, seperti pemberdayaan zakat dan *baitul mal* atau memasukkan nilai-nilai Islam ke dalam sumber-sumber ekonomi umat yang selama ini belum mengenal dan jauh dari nilai-nilai Islam. Posisi ulama yang lebih penting lagi adalah mengawasi dan menyadarkan sebagian para pejabat pemerintahan dan para penyelenggara rehab rekon Aceh yang masih melakukan Korupsi, Kolusi dan Nepotisme (KKN) di tengah-tengah krisis administrasi Pemerintahan Aceh yang belum optimal, akibat dampak konflik dan tsunami. Terlebih lagi ada sebagian masyarakat Aceh yang masih melakukan praktek riba, di tengah-tengah penderitaan masyarakat Aceh korban konflik dan tsunami, yang mengakibatkan semakin beratnya pemulihan dan pembangunan kembali ekonomi Aceh yang baru.¹⁰

5. Bidang Pendidikan

Dalam dunia pendidikan, posisi ulama ada yang tradisional dan ada yang modern. Ulama tradisional lahir dari pendidikan yang semiformal. Ulama modern lahir dari pendidikan Barat. Ulama tradisional lebih cepat mendapatkan pengakuan atau ligimitasi dari masyarakat, karena mereka lebih mampu

⁹ *Ibid*, h. 59.

¹⁰ Muslim Ibrahim, *Peranan Ulama Dalam Pembangunan Aceh...*, h. 62-63.

menunjukkan komitmennya untuk dekat kepada masyarakat. Lain dengan ulama modern yang lebih mampu menunjukkan komitmen intelektual daripada komitmen kepada umat. Untuk mempertemukan ulama tradisional dan ulama modern, maka perlu ulama moderat, yakni ulama yang memadukan aspek afektif sekaligus kognitif, berpendidikan semi formal namun menempuh juga pendidikan Barat modern, sehingga memiliki komitmen intelektual, tapi dekat dengan umat.¹¹

Berdasarkan fungsi dan tujuan pendidikan Islam. Maka posisi ulama moderat, menjadi sangat penting dalam pengembangan masyarakat intelektual, berilmu, beriman dan berakhlak karimah, karena salah satu bentuk subjek pendidikan yang seharusnya menjadi perhatian dalam pelaksanaan syariat Islam adalah fokus pada pendidikan keimanan dan akhlak/budi pekerti. Sesuai dengan keterangan cendikiawan muslim Aceh, bahwa ulama memiliki posisi penting dalam mewujudkan pendidikan keimanan, akhlak, afektif dan kognitif serta memiliki komitmen untuk membangun masyarakat intelektual.¹²

B. *Game Online*

1. Pengertian game online

Secara bahasa, game berasal dari bahasa inggris yaitu games yang artinya permainan. Dalam bahasan ini, permainan adalah sebuah video yang dapat dimainkan oleh pemain melalui alat permainan seperti komputer atau laptop, gadget/smartphone dan konsol .Sedangkan secara terminology game online berasal dari dua kata, yaitu game dan online. Game adalah permainan dan online

¹¹ *Ibid*, h. 68.

¹² Muslim Ibrahim, *Peranan Ulama Dalam Pembangunan Aceh...*, h. 69.

adalah terhubung dengan internet. Game adalah aktivitas yang dilakukan untuk fun atau kesenangan, yang memiliki aturan sehingga ada yang menang dan ada yang kalah (Kamus Macmillan). Selain itu, game membawa arti sebuah kontes, fisik, atau mental, menurut aturan tertentu sebagai hiburan, rekreasi, atau untuk menang taruhan. Sedangkan dalam Wikipedia game online adalah “video game is an electronic game that involves human interaction with a user interface to generate visual feedback on a video device (game adalah sebuah permainan elektronik yang melibatkan interaksi antara pemain dengan interface game untuk menghasilkan efek umpan balik secara visual pada perangkat video).¹³

Menurut Eddy Liem (Direktur Indonesia Games) sebuah komunitas pencinta games di Indonesia, mengemukakan bahwa game online adalah sebuah game atau permainan yang dimainkan secara online (via internet), bisa menggunakan PC (Personal Computer) atau konsol seperti PS2 dan sejenisnya. AntonimTri Setio menyimpulkan game online adalah game atau permainan yang terhubung dengan koneksi internet atau LAN sehingga pemainnya dapat terhubung dengan pemain lainnya yang memainkan game yang sama. Game atau permainan ini tidak sembarang, dimana di dalamnya terdapat berbagai aturan yang harus dipahami oleh penggunanya. Dalam game juga perlu adanya skenario agar alur permainannya jelas dan terarah. Skenario di sini bias meliputi setting map, level, alur cerita, bahkan efek yang ada dalam game.¹⁴

¹³ Agussalim, *Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Belajar Mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Uin Alauddin Makasar*, Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makasar tahun 2016. h. 13

¹⁴ *Ibid*, h. 13

2. Sejarah dan Perkembangannya *Game Online*

Perkembangan game online sendiri tidak lepas juga dari perkembangan teknologi komputer dan jaringan komputer itu sendiri. Meledaknya game online sendiri merupakan cerminan dari pesatnya jaringan komputer yang dahulunya berskala kecil (small local network) sampai menjadi internet dan terus berkembang sampai sekarang. Pada saat muncul pertama kalinya tahun 1969, komputer hanya bisa dipakai untuk 2 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 (Metaio, 2012). Pada tahun 1970 ketika muncul jaringan komputer berbasis paket (packet 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 dikomersialkan. Game-game ini kemudian menginspirasi game-game yang lain muncul dan berkembang.¹⁵

3. Jenis-jenis *Game Online*

- a. *Cross Platform Online*, merupakan game yang dapat dimainkan secara online dengan hardware yang berbeda, misalnya saja need for speed undercover dan GTA V yang dapat dimainkan secara online dari PC, mobile phone/gadget/smartphone, konsol PS4 maupun Xbox 360 (PS4

¹⁵ Dewi Marlianti, *hubungan kecanduan Bermain Game Online dengan Pola Tidur dan Motivasi Belajar Anak Usia 10-12 Tahun di SD Mattoangin 2 Kecamatan Mariso Kota Makassar*, mahasiswa Fakultas Ilmu Kesehatan UIN Alauddin Makassar tahun 2015.

dan Xbox 360 merupakan hardware console game yang memiliki konektivitas ke internet sehingga dapat bermain secara online). Contohnya adalah Grand Theft Auto V (GTA V).

- b. *First Person Shooter* (FPS), sesuai judulnya game ini mengambil pandangan orang pertama pada gamenya. Sehingga, seolah-olah kita sendiri yang berada dalam game tersebut, kebanyakan game ini mengambil setting peperangan dengan senjata-senjata militer (di Indonesia game jenis ini sering disebut game tembak-tembakan). Contohnya adalah Counter-Strike.
- c. *Real Time Strategy*, merupakan game yang permainannya menekankan kepada kehebatan strategi pemainnya, biasanya pemain memainkan tidak hanya satu karakter saja akan tetapi banyak karakter. Contohnya game DOTA merupakan singkatan dari Defense of the Ancient.
- d. Game 2 Dimensi, game yang mengadopsi teknologi ini rata-rata game yang termasuk ringan, tidak membebani sistem. Tetapi, game dengan kualitas gambar 2D tidak enak dilihat apabila dibandingkan dengan game 3D sehingga rata-rata game online sekarang mengadopsi teknologi 2,5D yaitu dimana karakter yang dimainkan masih berupa 2D akan tetapi lingkungannya sudah mengadopsi 3D.
- e. Game 3 Dimensi, merupakan game dengan grafis yang baik dalam penggambaran secara realita, kebanyakan game ini memiliki perpindahan kamera hingga 360 derajat sehingga kita bisa melihat secara keseluruhan dunia games tersebut. Akan tetapi, game 3D

meminta spesifikasi computer atau gadget/smartphone yang lumayan tinggi agar tampilan 3 dimensi game tersebut ditampilkan secara sempurna.¹⁶

4. Dampak-dampak *Game Online*

Game online selalu diyakini memberikan pengaruh negatif kepada para pemainnya. Hal ini terutama karena sebagian besar game yang adiktif dan biasanya tentang kekerasan pertempuran dan berkelahi. Mayoritas orang tua dan media berpikir dan percaya bahwa permainan merusak otak anak-anak dan mempromosikan kekerasan di antara mereka. Namun, banyak psikolog, pakar anak, dan para ilmuwan percaya bahwa permainan ini sebenarnya bermanfaat bagi pertumbuhan anak-anak. Jadi, dapat disimpulkan bahwa terdapat dampak positif dan negatif bermain game online terhadap para gamernya.

a. Dampak Positif

Beberapa sumber, telah mengumpulkan beberapa dampak positif bermain game online. Bermain game memberikan satu latihan yang sangat efektif kepada otak. Sejumlah besar dari mereka membutuhkan keterampilan berpikir abstrak dan tingkat tinggi untuk menang. Keterampilannya adalah seperti: pemecahan masalah dan logika.

1) Perhatian dan motivasi yang lebih

2) Koordinasi tangan-mata, motorik dan kemampuan spasial

Contohnya, dalam sebuah permainan menembak, karakter bisa berjalan dan menembak pada saat yang sama. Hal ini membutuhkan dunia nyata pemain

¹⁶ Agussalim, *Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Belajar Mahasiswa...*, h. 13-14

untuk melacak posisi karakter, di mana ia menuju, kecepatan mereka, dimana senjata yang ditujukan, jika tembakan musuh mengenai, dan sebagainya. Semua ini harus diperhitungkan, dan kemudian pemain maka harus mengkoordinasikan penafsiran otak dan reaksi dengan gerakan di tangan mereka dan ujung jari. Proses ini membutuhkan banyak koordinasi mata-tangan dan kemampuan visual-spasial untuk menjadi sukses.

3) Mengajar anak-anak sumber daya dan manajemen keterampilan

Contohnya, pemain belajar untuk mengelola sumber daya yang terbatas, dan memutuskan penggunaan terbaik sumber daya, dalam cara yang sama seperti dalam kehidupan nyata. Skill ini diasah dalam permainan strategi seperti SimCity, Age of Empires, dan Railroad Tycoon.

4) Multitasking, pelacakan pergeseran banyak variabel secara simultan dan mengelola beberapa tujuan.

Contohnya, Dalam sebuah permainan strategi, misalnya, sementara mengembangkan sebuah kota, suatu kejutan tak terduga sebagai musuh akan muncul. Ini memerlukan kekuatan untuk menjadi fleksibel dan cepat untuk mengubah taktik, seperti membuat analisa dan keputusan yang cepat, berfikir secara mendalam, penalaran induktif dan pengujian hipotesis. Contoh, seorang pemain dalam beberapa permainan untuk terus mencoba kombinasi senjata dan daya yang digunakan untuk mengalahkan musuh. Jika salah satu tidak bekerja, mereka mengubah hipotesis dan mencoba salah satu berikutnya.

5) Kerja tim dan kerja sama ketika bermain dengan orang lain.

b. Dampak Negatif

Merujuk kepada awal pendahuluan dampak game online, ternyata juga bahwa terdapat dampak negatif dalam permainan game online. Dampak negatif ini timbul karena sebanyak 89% dari game mengandung beberapa konten kekerasan dan bahwa sekitar setengah dari permainan termasuk konten kekerasan terhadap karakter permainan lainnya yang akan menyebabkan luka berat atau kematian.¹⁷

C. Fatwa

1. Pengertian Fatwa

Fatwa (الفتوى) menurut bahasa berarti jawaban mengenai jawaban suatu kejadian atau peristiwa (memberikan jawaban yang tegas terhadap segala peristiwa yang terjadi dalam masyarakat).¹⁸ Menurut imam Zamakhsyari dalam bukunya al-Kasyaf pengertian fatwa adalah suatu jalan yang lempang atau lurus.¹⁹

Dalam ilmu Ushul Fiqh, fatwa berarti pendapat yang dikemukakan seorang mujtahid atau faqih sebagai jawaban yang diajukan peminta fatwa dalam suatu kasus yang sifatnya tidak mengikat.²⁰ Fatwa juga dapat diterjemahkan sebagai petunjuk, nasehat, jawaban atas pertanyaan yang berkaitan dengan hukum.

Sedangkan fatwa menurut arti syariat adalah suatu penjelasan hukum syariat dalam menjawab suatu perkara yang diajukan oleh seseorang yang

¹⁷ Dewi Marlianti, *Hubungan Kecanduan Bermain Game Online...*, h. 41-43.

¹⁸ Yusuf Qardhawi, *Fatwa Antara Ketelitian dan Kecerobohan*, (Jakarta Gema Insani Press, 1997), h. 5.

¹⁹ Rohadi Abdul Fatah, *Analisis Fatwa Keagamaan dalam Fiqih Islam*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2006), h. 7.

²⁰ Abdul Aziz Dahlan, *Ensiklopedi Hukum Islam Jilid I*, (Jakarta: Ichtisar Baru van Hoeve, 1996), h. 326.

bertanya, baik penjelasan itu jelas atau ragu-ragu dan penjelasan itu mengarah pada dua kepentingan, yakni kepentingan pribadi atau kepentingan masyarakat banyak.²¹

2. Metode Penerapan Fatwa

- a. Sebelum fatwa ditetapkan hendaklah ditinjau lebih dahulu pendapat para imam mazhab tentang masalah yang akan difatwakan tersebut, secara seksama beserta dalil-dalilnya.
- b. Masalah yang telah jelas hukumnya (*al-ahkam al-qath'iyat*) hendaklah disampaikan sebagaimana adanya.
- c. Dalam masalah yang terjadi khilafiyah dikalangan mazhab maka:
 - 1) Penetapan fatwa didasarkan pada hasil usaha penemuan titik temu diantara pendapat-pendapat para mazhab melalui metode *al-jam'u wa al-taufiq*; dan jika penemuan uaha titik temu tidak berhasil dilakukan, penetapan fatwa didasarkan pada hasil tarjih melalui metode *muqaranah al mazahib* dengan menggunakan kaidah-kaidah ushul fiqh muqaran.
 - 2) Dalam masalah yang tidak ditemukan pendapat hukumnya dikalangan mazhab, penetapan fatwa didasarkan pada hasil ijtihad jama'i (kolektif melalui metode *bayani, ta'lili, qiyasi, istihsani ilhaqi*) istilah dan *saad aldzari'ah*.
 - 3) Penetapan fatwa harus senantiasa memperhatikan kemaslahatan umum (*mashalih 'ammah*) dan *maqasyid al-syari'ah*.

²¹ Depdikbud, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 1997), h. 275.

D. Konsep *Maqashid Syariah*

1. Pengertian *Maqashid Syariah*

Islam diturunkan ke bumi dilengkapi dengan jalan kehidupan yang baik (syariah) yang diperuntukkan bagi manusia berupa nilai-nilai agama yang diungkapkan secara fungsional dan dalam makna yang konkret yang ditujukan untuk mengarahkan kehidupan manusia baik secara individual maupun secara kolektif. Syariah adalah sebuah jalan yang ditetapkan oleh Allah sebagai syari' (pembuat syariah) yang menyangkut seluruh tingkah laku manusia, baik secara fisik, mental maupun spiritual. Kehendak Allah yang dimaksud adalah *maqashid asy-syariah* (tujuan hukum) berupa dalil-dalil Al-Qur'an dan Sunnah Rasul. Untuk mencapai *maqashid asy-syariah* diperlukan perangkat untuk menganalisis setiap perbuatan hukum yang dilakukan oleh mukallaf dalam kehidupan pribadi dan sosialnya. Dengan demikian, apa yang dikehendaki syari'ah dalam mengatur hubungan secara vertikal maupun hubungan secara horizontal bisa tercapai dalam rangka kemaslatan umum. Itulah sebabnya, *maqashid asy-syariah* dipandang penting untuk dikaji secara intens oleh para pengkaji dan pemerhati masalah fiqh dan ushul fiqh khususnya di kalangan akademisi muslim.²²

Secara bahasa (*lughawi*), *maqashid asy-syariah* terdiri dari dua kata yaitu *maqashid* dan *asy-syariah*. *Maqashid* adalah bentuk jamak dari *maqashid* yang berarti kesengajaan atau tujuan. Sedangkan *syariah* secara bahasa berarti jalan menuju sumber air. Air adalah pokok kehidupan. Syariah dalam Kamus Bahasa Indonesia ialah seluruh ajaran Islam yang berupa norma-norma ilahiyah. Dengan

²² Suyatno, *Dasar-Dasar Ilmu Fiqh dan Ushul Fiqh...*, h. 153.

demikian, berjalan menuju sumber air ini dapat dimaknai jalan menuju ke arah sumber pokok kehidupan. Dari pengertian secara bahasa, sebagaimana telah dipaparkan di atas, *maqashid asy-syariah* dapat diartikan sebagai maksud atau tujuan dari diturunkannya syariat kepada seorang muslim. Semua kewajiban manusia (taklif) yang bersumberkan dari syariat yang diturunkan oleh Allah Swt adalah dalam rangka merealisasi kemaslatan manusia itu sendiri. Tidak ada satu pun syariat Allah yang diturunkan kepada manusia yang tidak mempunyai tujuan. Syariat yang tidak mempunyai tujuan artinya dengan membebankan sesuatu yang tidak dapat dilaksanakan.²³

2. Hakikat *Maqashid Syariah*

Berdasarkan penjelasan-penjelasan sebelumnya, dapat dipahami bahwa tujuan Allah Swt mensyariatkan hukum adalah dalam rangka memelihara kemaslahatan umat manusia sekaligus untuk menghindari mafsadat, baik di dunia maupun di akhirat. Tujuan tersebut bisa dicapai dengan taklif, yang pelaksanaannya sangat tergantung pada pemahaman terhadap Al-Qur'an dan hadits. Dalam rangka mewujudkan kemaslahatan manusia di dunia dan akhirat, berdasarkan penelitian para ahli ushul fiqh, ada lima unsur pokok yang harus dipelihara dan diwujudkan. Kelima pokok tersebut adalah agama, jiwa, akal, keturunan dan harta. Seorang akan memperoleh kemaslahatan manakala ia dapat memelihara kelima aspek pokok tersebut. Sebaliknya, ia akan mendapatkan mafsadat apabila ia tidak dapat memeliharanya dengan baik.²⁴

²³ *Ibid*, h. 154.

²⁴ Masruhah, *Tinjauan Maqashid Syariah Tentang Pelaksanaan Program Keluarga Berencana (Studi Analitik di Desa Sridadi di Kecamatan Rembang Kabupaten Rembang)*, Fakultas Syariah dan Hukum Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2016.

Ayat-ayat Al-Qur'an dengan jelas ingin melindungi kelima pokok kebutuhan primer sebagaimana tersebut di atas yaitu:

a. Memelihara agama

Menjaga dan memelihara agama berdasarkan kepentingannya dapat dibedakan menjadi tiga peringkat sebagai berikut:

- 1) Memelihara agama dalam peringkat *dharuriyyat*, yaitu memelihara agama dan melaksanakan kewajiban keagamaan yang termasuk peringkat primer, seperti melaksanakan shalat lima waktu.
- 2) Memelihara agama dalam peringkat *hajiyyat*, yaitu melaksanakan ketentuan agama, dengan maksud menghindari kesulitan, seperti shalat jamak dan qashar bagi orang-orang yang sedang dalam perjalanan.
- 3) Memelihara agama dalam peringkat *tahsiniyyat*, yaitu mengikuti petunjuk agama guna menjunjung tinggi martabat manusia, sekaligus melengkapi pelaksanaan kewajibannya kepada Tuhan.²⁵

b. Memelihara jiwa

Memelihara jiwa berdasarkan kepentingannya dapat dibedakan menjadi tiga peringkat, sebagai berikut:

- 1) Memelihara jiwa dalam peringkat *dharuriyyat*, seperti memenuhi kebutuhan pokok berupa makanan untuk mempertahankan hidup.

²⁵ Djazuli, *Fiqh Siyasah; Implementasi Kemaslahatan Umat...*, h. 165.

- 2) Memelihara jiwa dalam peringkat *hajiyyat*, seperti dibolehkan berburu dan menikmati makanan yang lezat dan halal.
- 3) Memelihara jiwa dalam peringkat *tahsiniyyat*, seperti ditetapkannya tata cara makan dan minum.²⁶

c. Memelihara akal

Memelihara akal dilihat dari segi kepentingannya, dapat dibedakan menjadi tiga peringkat sebagai berikut:

- 1) Memelihara akal dalam peringkat *dharuriyyat*, seperti diharamkan meminum minuman keras.
- 2) Memelihara akal dalam peringkat *hajiyyat*, seperti dianjurkan untuk menuntut ilmu pengetahuan.
- 3) Memelihara agama dalam peringkat *tahsiniyyat*, seperti menghindarkan diri dari mengkhayal atau mendengarkan sesuatu yang tidak berfaedah.²⁷

d. Memelihara Keturunan

Memelihara keturunan, ditinjau dari segi tingkat kebutuhannya, dapat dibedakan menjadi tiga peringkat sebagai berikut:

- 1) Memelihara keturunan dalam peringkat *dharuriyyat*, seperti disyariatkan nikah dan dilarang berzina.

²⁶ *Ibid*, h. 166.

²⁷ Masruah, *Tinjauan Maqashid Syariah Tentang...*, tahun 2016.

- 2) Memelihara keturunan dalam peringkat *hajiyyat*, seperti ditetapkan menyebutkan mahar bagi suami pada waktu akad nikah dan diberikan hak talak kepadanya.
- 3) Memelihara keturunan dalam peringkat *tahsiniyyat*, seperti disyariatkan khitbah atau walimah dalam perkawinan. Hal ini dilakukan dalam rangka melengkapi kegiatan perkawinan.²⁸

e. Memelihara harta

Memelihara harta ditinjau dari segi tingkat kebutuhannya dapat dibedakan menjadi tiga peringkat sebagai berikut:

- 1) Memelihara harta dalam peringkat *dharuriyyat*, seperti disyariatkan tata cara pemilikan harta dan larangan mengambil harta orang lain dengan cara yang tidak sah.
- 2) Memelihara harta dalam peringkat *hajiyyat*, seperti disyariatkan jual beli dengan cara salam.
- 3) Memelihara harta dalam peringkat *tahsiniyyat*, seperti adanya ketentuan agar menghindarkan diri dari pengecohan atau penipuan.²⁹

Penetapan kelima pokok diatas berdasarkan atas dalil-dalil Al-Qur'an dan hadits. Di antara ayat-ayat itu adalah ayat-ayat yang berhubungan dengan shalat, larangan membunuh jiwa, larangan meminum minuman yang memabukkan, larangan berzina, dan larangan memakan harta orang lain dengan cara yang tidak benar. Setelah mengadakan penelitian yang cermat, dapat diambil kesimpulan

²⁸ Masruhah, *Tinjauan Maqashid Syariah Tentang...*, h. 167.

²⁹ Suyatno, *Dasar-Dasar Ilmu Fiqh dan Ushul Fiqh...*, h. 168.

bahwa dalil-dalil yang digunakan untuk menetapkan *al-kulliyat al-khams* termasuk *dalil qath'i*, dan ia juga dapat dikelompokkan sebagai *qath'i*. Untuk menetapkan sebuah hukum, kelima unsur pokok di atas dibedakan menjadi tingkatan, yaitu *dharuriyat*, *hajiyyat* dan *tahsiniyyat*. Pengelompokan ini didasarkan pada tingkat kebutuhan dan skala prioritasnya. Urutan tingkatan ini akan terlihat kepentingannya, ketika kemaslahatan yang ada pada masing-masing tingkatan itu satu sama lain bertentangan. Dalam hal ini, peringkat *dharuriyyat* menempati tingkatan pertama, disusul oleh *hajiyyat*, kemudian disusul oleh *tahsiniyyat*. Namun disisi lain, dapat dilihat bahwa peringkat ketiga melingkapi peringkat kedua dan peringkat kedua melingkapi peringkat pertama.³⁰

Yang dimaksud dengan memelihara kelompok *dharuriyyat* adalah memelihara kebutuhan-kebutuhan yang bersifat primer dalam kehidupan manusia. Kebutuhan primer itu adalah memelihara agama, jiwa, akal, keturunan dan harta dalam batas jangan sampai terancam eksistensi kelima kebutuhan pokok itu. Tidak terpeliharanya kebutuhan-kebutuhan itu akan berakibat terancamnya eksistensi kelima pokok di atas. Berbeda dengan kelompok *dharuriyyat*, kebutuhan dalam kelompok *hajiyyat* tidak termasuk dalam kebutuhan yang esensial, kebutuhan yang dapat menghindarkan manusia dari kesulitan hidupnya. Tidak terpeliharanya kelompok kebutuhan ini tidak akan mengancam eksistensi kelima pokok diatas, tetapi hanya akan menimbulkan kesulitan bagi seseorang. Kelompok ini erat kaitannya dengan rukhsah atau keringanan dalam ilmu fiqh. Sedangkan, kebutuhan dalam kelompok *tahsiniyyat* adalah kebutuhan yang

³⁰ *Ibid*, h. 163.

menunjang peningkatan martabat seseorang dalam masyarakat dan di hadapan Allah Swt.³¹

3. Tujuan *Maqashid Syariah*

Maqashid syariah dalam arti al-Syar'i mengandung empat aspek yaitu:

- a. Tujuan amal dari syariat adalah kemaslahatan manusia di dunia dan di akhirat. Ini berkaitan dengan muatan dan hakikat Maqashid Syariah.
- b. Syariah sebagai sesuatu yang harus dipahami dan ini berkaitan dengan dimensi bahasa agar syariat dapat dipahami sehingga tercapai kemaslahatan yang dicapainya.
- c. Syariat sebagai hukum taklif yang harus dilakukan
- d. Tujuan syariat adalah membawa manusia kebawah naungan hukum dan ini berkaitan dengan kepatuhan manusia sebagai mukalaf dan terdapat dalam hukum Allah. Dalam istilah yang lebih tegas lagi bahwa aspek tujuan syariat berupaya membebaskan manusia dari kekangan hawa nafsu.³²

³¹ *Ibid*, h. 164.

³² Abdul Manan, *Reformasi Hukum Islam di Indonesia* (Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada,2007), h.107

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini bersifat penelitian lapangan (*field research*) yaitu penelitian lapangan yang bertujuan agar mendapatkan data secara valid dan untuk mendapatkan hasil penelitian yang terpercaya. Penelitian ini termasuk dalam metode kualitatif dimana penyusun melakukan eksplorasi secara mendalam terhadap program, kejadian, proses, aktivitas, terhadap satu orang atau lebih. Suatu kasus terikat oleh waktu dan aktivitas dan penyusun melakukan pengumpulan data secara mendetail dengan menggunakan berbagai prosedur pengumpulan data dalam waktu yang berkesinambungan. Yang relevan dengan penelitian ini yaitu analisis fatwa pengharaman terhadap game online dan sejenisnya.

B. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode pendekatan deskriptif yaitu dengan menggambarkan, menjelaskan dan mengambil kesimpulan dari observasi, wawancara dan dokumentasi agar dapat dibuat rangkuman/kesimpulan dari objek

yang diteliti. Penelitian ini lebih difokuskan pada analisis fatwa pengharaman terhadap game online.

C. Sumber Data

Adapun yang menjadi sumber data dalam penelitian ini terbagi menjadi dua, yaitu:

1. Sumber Data Primer

Data primer adalah data yang diperoleh langsung dari subjek penelitian dengan mengenakan alat pengukur atau alat pengambilan data langsung pada subjek informasi yang dicari.¹ Sumber data primer yang penulis gunakan dalam penelitian ini yaitu fatwa pengharaman game online tersebut serta wawancara dengan beberapa tokoh MPU Aceh Tamiang yaitu ustad Multazam, Tgk. Husen, Bapak Ilyas Mustawa, bapak Marhaban, dan Tgk. Thabri. Beberapa ustad tersebut menjadi narasumber karena pada dasarnya mereka lebih paham dan bersangkutan dengan sidang fatwa tersebut.

2. Sumber Data Sekunder

Data sekunder adalah data pendukung dalam penelitian atau data yang diperoleh dari sumber kedua dari data yang dibutuhkan seperti buku, majalah dan surat kabar.² Data sekunder adalah data yang diperoleh lewat pihak lain, tidak langsung diperoleh oleh peneliti dari subjek penelitiannya.³

¹ Saifuddin Azwar, *Metode Penelitian*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2007), h. 91

² Burhan Bungin, *Penelitian Kuantitatif*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2003), h.

³ Saifuddin Azwar, *Metode Penelitian...*, h. 91

D. Teknik Pengumpulan Data

Untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan dilakukan melalui tiga cara, yaitu:

1. Observasi

Observasi atau pengamatan juga amat sering digunakan dalam pengumpulan data terutama dalam penelitian kuantitatif. Observasi dalam penelitian ilmiah bukanlah sekedar meninjau atau melihat-lihat saja, tetapi haruslah mengamati secara cermat dan sistematis sesuai dengan panduan yang telah dibuat.⁴ Observasi yang dilakukan yaitu di MPU Aceh Tamiang.

Observasi itu sendiri diartikan sebagai kegiatan mengamati secara langsung (tanpa mediator) suatu objek untuk melihat dengan dekat kegiatan yang dilakukan objek tersebut. Observasi merupakan metode pengumpulan data yang digunakan pada riset kualitatif. Yang diobservasi adalah interaksi (perilaku) dan percakapan yang terjadi diantara subjek yang diriset.

2. Wawancara

Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu. Percakapan itu dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara yang mengajukan pertanyaan dan terwawancara yaitu yang memberikan jawaban atas pertanyaan itu.⁵ Wawancara bertujuan untuk memperoleh penjelasan tentang informasi yang dikehendaki dan

⁴ Syukur Kholil, *Metodologi Penelitian Komunikasi*, (Bandung: Citapustaka Media, 2006), h.103

⁵ Joko Subagyo, *Metodologi Penelitian dalam Teori dan Praktek*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2001), h. 8

sesuai dengan masalah yang dibahas. Adapun wawancara dilakukan secara lisan dengan beberapa tokoh Ulama Aceh dan MPU Aceh Tamiang.

3. Studi Dokumentasi

Studi dokumentasi ialah teknik pengumpulan data dengan mempelajari catatan-catatan mengenai data pribadi responden.⁶ Oleh karenanya sejumlah besar fakta dan data sosial tersimpan dalam bahan yang berbentuk dokumentasi.⁷ Kemudian studi dokumentasi juga merupakan pelengkap dari penggunaan metode observasi dan wawancara dalam penelitian kualitatif.⁸ Oleh karenanya, peneliti juga menambahkan studi dokumentasi dalam teknik pengumpulan data demi menyempurnakan data yang peneliti butuhkan. Dalam penelitian ini, fatwa pengharaman terhadap *game online* dan sejenisnya juga termasuk dalam studi dokumentasi dan dokumentasi hasil musyawarah MPU.

D. Teknik Analisis Data

Setelah data terkumpul, langkah selanjutnya adalah menganalisa data. Analisa data adalah pemberlakuan data setelah data terkumpul. Data yang telah dikumpulkan dengan studi lapangan tersebut, selanjutnya dianalisa dengan menggunakan analisa data. Analisis data kualitatif adalah upaya yang dilakukan dengan jalan bekerja dengan data, mengorganisasikan data, memilah-milahnya menjadi satuan yang dapat dikelola, mensistensikannya, mencari dan menemukan

⁶ Abdurrahmat Fathoni, *Metodologi Penelitian & Teknik Penyusunan Skripsi*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2006), h. 112

⁷ Burhan Bungin, *Penelitian Kualitatif: Komunikasi, Ekonomi, Kebijakan Publik, dan Ilmu Sosial Lainnya*, (Jakarta: Kencana, 2009), h. 121

⁸ Sugiono, *Metode Penelitian kombinasi (Mixed Methods)*, (Bandung: Alfabeta, 2012), h.

pola, menemukan apa yang penting dan apa yang dipelajari dan memutuskan apa yang dapat diceritakan kepada orang lain.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. *Term Of Reference (TOR) Sidang MPU Tahun 2019*

Majelis Permusyawaratan Ulama (MPU) Aceh adalah wadah pemersatu ulama dan sendikiawan muslim yang merupakan salah satu Lembaga Daerah yang bersifat Independen. MPU Aceh berkedudukan sebagai Mitra Pemerintahan Aceh dan Dewan Perwakilan Rakyat Aceh (DPRA). Hal ini sebagaimana diatur dalam Pasal 138, Pasal 138 dan Pasal 140 pada Bab XIX Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2006 tentang Pemerintah Aceh, yang materinya substansinya juga mengatur fungsi, tugas dan kewenangan MPU Aceh dan MPU Kabupaten/Kota.

Atas dasar tersebut, maka MPU merupakan suatu unsur yang memegang peranan penting dalam peningkatan pembangunan di Aceh. MPU dengan tugasnya memonitor, merumuskan usulan, memberi pertimbangan, bimbingan, nasehat serta saran-saran kepada Pemerintah, Pemerintah Aceh dan DPRA dalam menentukan kebijakan daerah serta menetapkan Fatwa dibidang hukum Syariat Islam. Hal ini adalah tindak lanjut amanat peraturan perundang-undangan dalam Pasal 4, Pasal 5 dan Pasal 6 Qanun Aceh 2009 tentang MPU. Keterlibatan MPU dalam penyelenggaraan pembangunan, pemerintahan dan pembinaan masyarakat adalah sangat penting untuk dimaksimalkan.

Sidang MPU Aceh Tahun 2019 dilaksanakan untuk membahas/mengkaji permasalahan keagamaan yang berkembang dalam masyarakat sehingga mendapat kejelasan hukum syariat dalam bentuk fatwa, taushiyah maupun himbauan/saran

kepada kebijakan daerah dalam bidang pemerintahan, pembangunan, pembinaan masyarakat dan ekonomi.

Peserta Sidang MPU adalah Pimpinan dan Anggota MPU Aceh sebanyak 47 orang yaitu:

Dafrtar Nama Peserta Sidang MPU

No	Nama	Jabatan	Utusan Dari
1	Prof. Dr. Tgk. H. Muslim Ibrahim, MA	Ketua MPU	Provinsi
2	Tgk. H. M. Daud Zamzamy	Wakil-I	Idem
3	Tgk. H. Faisal Ali	Wakil-II	Idem
4	Tgk. H. Hasbi Albayuni	Wakil-III	Idem
5	Tgk. H. Marhaban Adnan	Anggota MPU	Idem
6	Tgk. H. Muhammad Nuruzzahri	Idem	Idem
7	Tgk. H. Hasanoel Basri HG	Idem	Idem
8	Tgk. Abu Yazid Al-Yusufi	Idem	Idem
9	Drs. Tgk. H. Buchari Husni, MA	Idem	Idem
10	Tgk. H. Abdullah Ibrahim	Idem	Idem
11	Tk. Rahmun, S.Ag	Idem	Idem
12	Prof. Dr. Tgk. H. Azman Islamil, MA	Idem	Idem
13	Drs. Tgk. Zulkifli Dayyan	Idem	Idem
14	Tgk. H. Zulkarnain Juned	Idem	Idem
15	Dr. Tgk. Muhibbuthahari, M.Ag	Idem	Idem
16	Prof. Dr. Tgk. H. Warul Walidin AK, MA	Idem	Idem
17	Tgk. Ziaudin	Idem	Idem
18	Dr. Tgk. H. Abdullah Sani, MA	Idem	Idem
19	Dr. Tgk. H. A. Gani Isa, SH, M.Ag	Idem	Idem
20	Dr. Tgk. H. IDRIS Mahmudi, SH, MH	Idem	Idem
21	Dr. Tgk. M. Fajarul Falah, MA	Idem	Idem
22	Tgk. H. Muhammad Hatta, Lc, M. Ed	Idem	Idem
23	Tgk. Busairi Yahya	Idem	Idem
24	Ustzh. Hj. Rahmatillah, S. Ag	Idem	Idem
25	Prof. Dr. Tgk. H. Alyasa' Abubakar, MA	Idem	Idem
26	Tgk. H. Syukri Daud, BA	Idem	Banda Aceh
27	Tgk. H. Mahmuddin Usman	Idem	Aceh Barat

28	Tgk. Supardi	Idem	Aceh Tengah
29	Tgk. H. Helmi Imran, SHI, MA	Idem	Bireuen
30	Tgk. H. M. Jakfar HZ, S.Sos. I	Idem	Pidie
31	Tgk. H. Zarkasyi	Idem	Aceh Utara
32	Tgk. H. Hamdani Daud, S. Sos I	Idem	Lhoksemawe
33	Tgk. H. Attarmizi Hamid	Idem	Aceh Selatan
34	Tgk. Saridin Suisi	Idem	Aceh Barat Daya
35	Tgk. H. Asnawi Ramli	Idem	Aceh Jaya
36	Tgk. H. Budiman, BA	Idem	Bener Meriah
37	Tgk. H. Judin Tahmad, Lc	Idem	Gayo Lues
38	Tgk. H. M. Thabri, Lc	Idem	Langsa
39	Ust. H. Qaharuddin Kombih, S. Ag	Idem	Subussalam
40	Tgk. Tarmizi Yudon	Idem	Pidie Jaya
41	Tgk. H. Abdullah Rasyid	Idem	Aceh Timur
42	Tgk. Ramli AR, S. Ag	Idem	Sabang
43	Tgk. H. Marhaban Husni	Idem	Aceh Tenggara
44	Drs. H. Burhanuddin Berkat, SH. MH	Idem	Singkil
45	Ust. Cipto Cahyono	Idem	Simeuleu
46	Tengku Multazam	Idem	Aceh Tamiang
47	Tgk. Fauzi	Idem	Nagan Raya

Sumber: Himpunan Bahan/Hasil Sidang Paripurna- III

B. Fatwa Pengharaman *Game Online* Oleh MPU Aceh

Fatwa Majelis Permusyawaratan Ulama Aceh Nomor 3 Tahun 2019 Tentang Hukum Game PUBG (*Player Unknown's Battle Grounds*) dan Sejenisnya menurut Fiqh Islam Majelis Permusyawaratan Ulama Aceh. Menimbang:

- a. bahwa perkembangan teknologi informasi yang pesat telah melahirkan berbagai macam permainan interaktif elektronik;

- b. bahwa diantara permainan interaktif elektronik yang telah meresahkan masyarakat adalah permainan game PUBG (*Player Unknown's Battle Grounds*) dan sejenisnya;
- c. bahwa dengan semakin maraknya permainan game PUBG dan sejenisnya maka MPU Aceh memandang perlu mengkaji secara mendalam tentang permainan game PUBG dan sejenisnya.
- d. bahwa berdasarkan pertimbangan sebagaimana dimaksud dalam huruf a, huruf b, dan huruf c, perlu menetapkan fatwa tentang Hukum Game PUBG (*Player Unknown's Battle Grounds*) dan sejenisnya menurut fiqh Islam;

Mengingat:

1. Al-Qur'an; (surat An-Nisa ayat 9)

وَلْيَخْشَ الَّذِينَ لَوْ تَرَكُوا مِنْ خَلْفِهِمْ ذُرِّيَّةً ضِعْفًا خَافُوا عَلَيْهِمْ فَلْيَتَّقُوا اللَّهَ

وَلْيَقُولُوا قَوْلًا سَدِيدًا ﴿٩﴾

Artinya: “Dan hendaklah takut kepada Allah orang-orang yang seandainya meninggalkan dibelakang mereka anak-anak yang lemah, yang mereka khawatir terhadap (kesejahteraan) mereka oleh sebab itu hendaklah mereka bertakwa kepada Allah dan hendaklah mereka mengucapkan perkataan yang benar.”

2. Al-Hadits; yang artinya “Dari Abi Musa bahwa Nabi Saw bersabda: Siapa yang bermain dengan dadu, ia sungguh telah maksiat kepada Allah dan Rasul.” (Riwayat Abu Daud dan Ibnu Majah).
3. Ijma' Ulama;
4. Qiyas;

5. Kaidah Ushul Fiqh; yang artinya:
 - Segala sesuatu yang pada dasarnya boleh, kecuali bila ada dalil yang mengharamkan.
 - Semua sarana suatu perbuatan hukumnya sama dengan tujuannya (perbuatan tersebut).
6. Pendapat Ulama; yang artinya: “Berkata al-Mallasi, termasuk bagian yang berpegang pada tebak-menembak adalah al-kanjafah, yaitu kertas-kertas bergambar. Katanya lagi, diqiyaskan kepada mereka (orang-orang yang melakukan permainan menggunakan merpati), maksudnya pada sisi menolak kesaksian saja. Adapun permainan lari maka kadang-kadang haram jika menimbulkan kemudharatan diri sendiri, dengan tanpa tujuan/faedah.¹

Memperhatikan:

1. Khutbah *Iftitah* yang disampaikan oleh Ketua Majelis Permusyawaratan Ulama Aceh, (Prof. Dr. Tgk. H. Muslim Ibrahim, MA);
2. Risalah yang disiapkan oleh Panitia Musyawarah (PANMUS) MPU Aceh, yang disarikan dari makalah-makalah:
 - a. Prof. Dr. Tgk. H. Muslim Ibrahim, MA (Ketua MPU Aceh) dengan judul “Hukum dan Dampak Game PUBG dan sejenisnya menurut Fiqh Islam.”

¹ Fatwa Majelis Permusyawaratan Ulama Aceh Nomor 3 Tahun 2019 tentang Hukum Game PUBG (*Player Unknown's Battle Grounds*) dan Sejenisnya menurut fiqh Islam. Tahun 2019.

- b. Teuku Farhan S.I.Kom (Direktur Eksekutif MIT) dengan judul “Tujuan dan fungsi Game PUBG dan Sejenisnya dalam Dunia Teknologi Informasi (TI).”
 - c. Yusniar, M.SI (Psikologi) dengan judul “Pengaruh Game PUBG dan Sejenisnya menurut Tinjauan Psikologi”.
3. Pendapat dan saran yang berkembang dalam Sidang Saripurna – III Tahun 2019 Majelis Permusyawaratan Ulama Aceh Tanggal 13 sampai dengan 15 Syawal 1440 Hijriah bertepatan dengan Tanggal 17 s.d 19 Juni 2019 Miladiyah.

Dengan bertawakal kepada Allah Swt dan Persetujuan Sidang Saripurna Majelis Permusyawaratan Ulama Aceh memutuskan:

Menetapkan:

Kesatu: Game PUBG (*Player Unknown's Battle Grounds*) dan sejenisnya adalah sebuah permainan interaktif elektronik dengan jenis pertempuran yang mengandung unsur kekerasan dan kebrutalan, mempengaruhi perubahan perilaku menjadi negatif, menimbulkan perilaku agresif, kecanduan pada level yang berbahaya dan mengandung unsur penghinaan terhadap simbol-simbol Islam.

Kedua: Hukum bermain PUBG (*Player Unknown's Battle Grounds*) dan sejenisnya adalah haram.

Ketiga: Taushiyah

1. Diminta kepada Pemerintah untuk mensosialisasikan Peraturan Menteri Nomor 11 Tahun 2016 tentang Klarifikasi Permainan Interaktif Elektronik.
2. Diminta kepada pemerintah untuk membatasi dan memblokir situs-situs dan permainan-permainan yang mengandung unsur kekerasan pornografi.
3. Diharapkan kepada pemerintah untuk mengawasi penyedia *game station*.
4. Diharapkan kepada penyedia *game station* untuk tidak menyediakan permainan yang mengandung unsur kekerasan dan pornografi.
5. Diharapkan kepada semua lembaga pendidikan di Aceh untuk mengawasi secara ketat penggunaan alat teknologi informasi bagi peserta didik.
6. Diharapkan kepada orang tua dan masyarakat untuk membatasi penggunaan alat teknologi informasi bagi anak-anak.
7. Diharapkan kepada pemerintah meminimalisir dampak negatif dari pada permainan elektronik.²

C. Analisis Fatwa Pengharaman *Game Online* dan Sejenisnya di MPU Aceh Tamiang

Sebagaimana firman Allah dalam surat al- Ashr ayat 1-3.

وَالْعَصْرِ ﴿١﴾
 إِنَّ الْإِنْسَانَ لِفِي خُسْرٍ ﴿٢﴾
 إِلَّا الَّذِينَ ءَامَنُوا وَعَمِلُوا الصَّالِحَاتِ
 وَتَوَاصَوْا بِالْحَقِّ وَتَوَاصَوْا بِالصَّبْرِ ﴿٣﴾

² Fatwa Majelis Permusyawaratan Ulama Aceh Nomor 3 Tahun 2019 tentang Hukum Game PUBG (*Player Unknown's Battle Grounds*) dan Sejenisnya menurut fiqh Islam. Tahun 2019.

Artinya: “1. Demi masa. 2. Sesungguhnya manusia itu benar-benar dalam kerugian, 3. Kecuali orang-orang yang beriman dan mengerjakan amal saleh dan nasehat menasehati supaya mentaati kebenaran dan nasehat menasehati supaya menetapi kesabaran.”

Berdasarkan ayat diatas bahwa sesungguhnya manusia dalam keadaan rugi. Maksudnya manusia yang rugi ialah manusia yang menghabiskan waktunya dengan hal-hal yang tidak ada manfaatnya sebagaimana permainan dalam *game online* dan *offline*.

Sebagaimana Risalah/Bahan Sidang Paripurna Ulama – III Tahun 2019 Majelis Permusyawaratan Ulama Aceh Tanggal 17 sampai dengan 17 Juni 2019 oleh Tgk. Muslim Ibrahim menyebutkan bahwa banyak dampak yang bisa disebabkan oleh game yang sedang populer di kalangan anak-anak ini terutama pelajar. Baik itu dampak positif ataupun negatif, di antaranya:

1. Dampak positif.

Bermain game memiliki dampak positif bagi para pemainnya jika hanya dilakukan sekedar hiburan sesaat dan tidak berlebihan, di antaranya:

- a. Melatih bahasa inggris
- b. Melatih logika
- c. Pengenalan teknologi
- d. Kemampuan membaca
- e. Melatih kerjasama
- f. Stimulasi otak, menciptakan game
- g. Mengembangkan imajinasi
- h. Belajar ekonomi melalui game simulasi

- i. Meningkatkan interaksi keluarga, bermain bersama.

Kesembilan hal positif tersebut di atas, dianjurkan dalam Islam, paling kurang tidak ditemukan ada larangannya.

2. Dampak negatif.

- a. Menimbulkan *adiksi* (kecanduan)
- b. Mubazir waktu (buang-buang waktu)
- c. Boros harta
- d. Pengaruh pada kegiatan akademik/agama
- e. Contoh buruk untuk anak-anak
- f. *Islamophobia*, menghina Islam dengan menampilkan simbol Ka'bah dalam game tersebut
- g. Cara baru merekrut teroris (cara merekrut musuh Islam)
- h. Segi psikologi. Dari segi psikologi (ancaman paling umum saat seseorang kecanduan adalah ketidak mampuannya dalam mengatur emosi.
- i. Anti sosial. Dari segi sosial dalam hubungan dengan teman ataupun keluarga menjadi renggang karena waktu bersama mereka menjadi jauh berkurang.
- j. Segi kesehatan. Ditemukan tanda-tanda terhentinya pertumbuhan zat abu-abu di otak pengguna internet berlebih yang semakin lama dapat memburuk dari waktu ke waktu.
- k. Mendorong melakukan hal-hal negatif
- l. Berbicara kasar dan kotor

- m. Terbangkalainya kegiatan di dunia nyata
- n. Perubahan pada makan dan istirahat
- o. Pemborosan
- p. Mengganggu kesehatan. Duduk terus menerus di depan komputer selama berjam-jam jelas menimbulkan dampak negatif bagi tubuh.³

Sebagaimana penjelasan di atas mengenai dampak positif dan negatif yang ditimbulkan akibat permainan game tersebut oleh Tgk. Muslim Ibrahim, maka di bawah ini yaitu hasil wawancara dengan Ustad Multazam, salah satu anggota MPU Aceh yang mengikuti sidang Paripurna Ulama – III tahun 2019 di Provinsi Aceh, menyatakan bahwa:

“*Game online* itu sejenis permainan melalui jaringan internet, dan kalau arti secara spesifik *game* nya ini sistemnya *battle royal*. *Battle royal* ini pertarungan secara acak di satu pemenangnya ini seperti PUBG. Terlepas dari *online* maupun *offline*, *game* itu kalau tidak bisa membantu kecerdasan ya itu haram termasuk juga segala macam permainan karena ini termasuk ke dalam benda-benda yang membuang-buang waktu. Secara umum permainan apa saja rata-rata ulama mengharamkannya, kecuali catur ini yang *offline*. Catur ini bisa membantu kecerdasan otak tapi ini juga makruh. Itupun yang membolehkan dari Imam Syafi’i kalau imam lainnya mengharamkannya. *Game online* ini dimainkan ya secara *online*. *Game online* dan *offline* pun haram, sebagaimana landasan fatwanya permainan PUBGnya kecanduan sudah pasti bisa merusak psikologis seseorang dan juga pemborosan”.⁴

Atas dasar penjelasan di atas dapat dipahami bahwa *Game online* ialah sejenis permainan melalui jaringan internet. Secara spesifik *game* tersebut sistemnya *battle royal*. *Battle royal* yaitu pertarungan secara acak seperti di PUBG. Terlepas dari *online* maupun *offline*, *game* tersebut tidak bisa membantu

³ Muslim Ibrahim, *Risalah Sidang Paripurna Ulama – III Tahun 2019 Majelis Permusyawaratan Ulama Aceh Tanggal 17 sampai dengan 17 Juni 2019*. h. 3-7

⁴ Ust. Multazam, Anggota MPU Aceh, tanggal wawancara 20 November 2019.

kecerdasan maka dari itu haram, termasuk juga permainan lainnya karena termasuk ke dalam hal membuang-buang waktu. Secara umum permainan apa saja rata-rata ulama mengharamkannya, kecuali catur yang *offline*. Catur ini bisa membantu kecerdasan otak namun juga makruh. Yang hanya membolehkan dari Imam Syafi'i kalau imam lainnya mengharamkannya. *Game online* ini dimainkan baik secara *online* maupun *offline* tetap haram, sebagaimana landasan fatwanya permainan PUBG yang kecanduan sudah pasti bisa merusak psikologis seseorang dan juga pemborosan.

Berikut hasil wawancara dengan Ust Multazam perihal yang mendasari keluarnya fatwa tersebut, menyatakan bahwa:

“Proses lahirnya fatwa itu ya masukan dari masyarakat dimana kemarin sempat heboh sebentar skala global lah. Di MUI difatwakan tapi belum ada tanggapan jadi ditangguhkan. Lebih efektifnya kami dari MPU mengundang ahlinya dalam ITE untuk mengkaji psikologis tampak terhadap *players* nya terutama di PUBG itu yang telah disampaikan oleh psikolog. Ya jadi kesimpulan kami banyak mudharatnya.”⁵

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat dipahami bahwa proses lahirnya fatwa tersebut yaitu masukan dari masyarakat dimana menjadi bahan perbincangan. Hal tersebut lebih efektifnya pihak MPU mengundang ahlinya dalam ITE untuk mengkaji psikologis dan dampak terhadap *players* nya terutama di PUBG telah disampaikan oleh psikolog. Jadi, kesimpulannya banyak mudharatnya sehingga menjadi dasar pengharaman tersebut.

Hasil wawancara dengan Tgk. Thabri perihal yang mendasari keluarnya fatwa tersebut, menyatakan bahwa:

⁵ Ust. Multazam, Anggota MPU Aceh, tanggal wawancara 20 November 2019.

“Hal yang mendasari keluarnya fatwa tersebut yaitu yang pertama adanya keluhan dari masyarakat bahwa generasi muda itu habis waktunya oleh permainan itu. Bahwa ada hukumnya tersebut menyia-nyiakan waktu adalah hukumnya haram, sehingga banyak perbedaan lain yang boleh tetapi menurut bagaimana bentuk permainannya apakah bersifat melalaikan waktu. Jadi itu diharamkan bukan pada dirinya tetapi pada efeknya bahwa dia membuang-buang waktu. Dasar yang kedua yaitu karena fatwa ini kan lahir karena adanta tipemus berdasarkan masukan-masukan dari peneliti-peneliti bahwa game-game seperti ini bisa memicu kekerasan bahkan pola-pola yang ada pada game ini secara persis seperti pembunuhan yang terjadi. Kemudian bahasa-bahasa yang digunakan dalam game tersebut juga dipraktikkan dalam pembunuhan tersebut seperti mencaci maki.”⁶

Atas dasar penjelasan di atas dapat dipahami bahwa hal yang mendasari keluarnya fatwa tersebut yaitu pertama adanya keluhan dari masyarakat bahwa generasi muda itu habis waktunya oleh permainan tersebut karena menyia-nyiakan waktu adalah hukumnya haram.

Hasil wawancara dengan Tgk. Thabri perihal fatwa tersebut ditinjau berdasarkan maqashid syariah, menyatakan bahwa:

“Selanjutnya fatwa pengharaman game online ditinjau dari maqashid syariah terkait pemeliharaan harta dan akal yang pertama dalam maqashid syariah ada hal yang dijaga oleh syariah jadi dalam menjaga sesuatu dengan mengharamkan sesuatu yang lain misal harus menjaga jiwa jadi haram membunuh, ketika harus menjaga keturunan maka haram berzina, ketika diperintahkan menjaga akal maka haram mabuk ketika harus menjaga harta maka haram untuk mencuri. Maka jadi maqashid syariah itu harus dipelihara dan memang itu kewajiban para ulama yang bergabung dalam MPU sebagai konstitusi ulama di Aceh. Sekarang alhamdulillah MPU sudah menjaga maqashid syariah tersebut. Andaikata MPU berdiam diri berarti MPU tidak menjaga akal dan harta tersebut terkait pengharaman fatwa game online ini.”⁷

⁶ Tgk. Thabri, Anggota MPU Aceh, tanggal wawancara 28 Desember 2018.

⁷ Tgk. Thabri, Anggota MPU Aceh.

Atas dasar penjelasan di atas dapat dipahami bahwa fatwa pengharaman game online ditinjau dari maqashid syariah terkait pemeliharaan harta dan akal yaitu ada hal yang memang dijaga oleh syariat tentunya dalam menjaga sesuatu dengan mengharamkan sesuatu yang lain, contohnya dalam maqashid syariah adanya pemeliharaan akal dan harta maka dari itu harus diharamkan mabuk atau minum minuman keras dan menghabiskan uang untuk membuat account game tersebut.

Berkaitan dengan fatwa yang dikeluarkan oleh MPU Aceh tentang Hukum Game PUBG dan sejenisnya, maka pihak MPU Aceh memandang adanya game tersebut adalah sebuah pemborosan harta sebagaimana disebutkan oleh Muslim Ibrahim selaku ketua MPU Aceh dalam bahan sidang paripurna ulama mengenai salah satu dampak negatifnya.

Berdasarkan fatwa MPU Aceh tentang hukum dan dampak PUBG dan sejenisnya ditinjau menurut maqashid syariah yaitu tergolong ke dalam tidak memeliharanya harta. Sebagaimana tinjauan dari segi tingkat kebutuhannya termasuk ke peringkat *dharuriyyat* dikarenakan harta yang dihabiskan melalui game PUBG tersebut adalah memiliki tingkat kemudharatan yang berlebih atau pemborosan. Dikatakan pemborosan karena uang yang dikeluarkan untuk menggunakan game tersebut yaitu dibuang sia-sia. Biaya yang dihabiskan untuk memainkan game tersebut seperti membeli kuota internet (tergantung berapa besar kuota yang diinginkannya kisaran Rp.50.000 untuk yang standar sebulan dan hingga ratusan. Adapun apabila yang dihabiskan saat di warung kopi, permainan

tersebut menggunakan wifi dan kisaran habis biaya sekali duduk di warung kopi sekitar Rp. 15.000 hingga Rp. 50.000.

Berkeenaan dengan terpeliharanya harta, Allah berfirman:

وَلَا تَأْكُلُوا أَمْوَالَكُمْ بَيْنَكُمْ بِالْبَاطِلِ وَتُدْءُوا بِهَا إِلَى الْحُكَّامِ لِتَأْكُلُوا فَرِيقًا مِّنْ

أَمْوَالِ النَّاسِ بِالْإِثْمِ وَأَنْتُمْ تَعْلَمُونَ ﴿١٨٨﴾

Artinya: “*Dan janganlah sebahagian kamu memakan harta sebahagian yang lain di antara kamu dengan jalan yang bathil dan (janganlah) kamu membawa (urusan) harta itu kepada hakim, supaya kamu dapat memakan sebahagian dari pada harta benda orang lain itu dengan (jalan berbuat) dosa, padahal kamu mengetahui.*” (Q.S Al-Baqarah: 188)⁸

Berdasarkan ayat di atas, dapat disimpulkan bahwa dilarang untuk memperoleh atau menghabiskan harta dengan jalan yang bathil dan juga dapat memelihara harta dengan sebaiknya-baiknya yaitu dengan tidak menggunakan uang/harta untuk membeli paket internet supaya dapat membeli game tersebut. Harta tersebut harusnya dapat dimanfaatkan di jalan Allah.

Pengharaman game PUBG dan sejenisnya berdasarkan kaidah ushul fiqh; yang artinya: “1) *Segala sesuatu yang pada dasarnya boleh, kecuali bila ada dalil yang mengharamkan, dan 2) Semua sarana suatu perbuatan hukumnya sama dengan tujuannya (perbuatan tersebut).*” Maksud dari kaidah tersebut ialah pada dasarnya adanya game tersebut boleh namun setelah adanya dampak negatif yang

⁸ Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya...*, hal. 29

berlebihan (*mudharat*) dari permainan tersebut maka dikeluarkan fatwa haram atas hal tersebut dengan melakukan sidang paripurna ualma – III tahun 2019.

Segala sesuatu tergantung pada tujuan dan dampak yang telah dihasilkan oleh perkara tersebut. Hal tersebut dikarenakan *game* merupakan sebuah permainan yang bertujuan untuk melalaikan atau menghibur. *Game* atau permainan sesungguhnya adalah bagian dari sarana hiburan dan sarana melepas lelah. Sebagaimana pandangan Islam tentang hiburan bahwasanya Islam mewajibkan kepada umatnya agar mengabdikan seluruh hidupnya hanya untuk beribadah kepada Allah Swt. Islam memerintahkan umatnya agar melaksanakan perintah Allah dengan segenap potensi yang dimiliki dan tidak melanggar larangan-larangan Allah Swt.

Sangat jelas sekali bahwa harta tidak boleh diperdagangkan untuk hal-hal yang haram. Melalui harta, jangan sampai berbuat suap atau kesaksian palsu atau dipergunakan untuk mencari kesenangan yang haram, serta berbagai macam pekerjaan haram, seperti meminjamkannya dengan sistem riba, digunakan untuk membeli kertas-kertas lotre, maupun bergabung dalam sebuah pegadaian yang haram.⁹

Berdasarkan penjelasan Ahmad Al-Mursi Husain Jauhar dalam bukunya *Maqashid Syariah* diatas dapat dipahami juga bahwa harta tidak boleh dimanfaatkan ke hal-hal yang tidak ada gunanya. Seperti bermain game PUBG yang bisa menghabiskan harta dengan membeli paket internet dan aplikasi jika memang ia adalah seorang yang serba kecukupan dalam kehidupannya. Lebih

⁹ Ahmad Al-Mursi Husain Jauhar, *Maqashid Syariah*, (Jakarta: Amzah, 2009), h. 174

baik hartanya tersebut dimanfaatkan untuk kebutuhan hidupnya misalnya saja untuk kebutuhan pokok yaitu makan, minum dan menyimpannya untuk disaat ia membutuhkannya mendesak seperti sakit.

Berdasarkan penjelasan dalam Risalah Bahan Kajian pada Sidang Paripurna-III mengenai hukum dan dampak Game PUBG (*Player Unknown's Battle Grounds*) dan sejenisnya menurut Fiqh Islam, Informasi Teknologi dan Psikologi di tulis oleh Tgk. Ramli AR, yaitu 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-Qardawi dalam bukunya *Fiqhu al-Lahwi wa al-Tarwihi*, menyebutkan jenis-jenis hiburan atau permainan yang dilarang dalam agama Islam, yaitu:

1. Permainan atau hiburan yang mengandung unsur berbahaya, seperti tinju, karena di dalamnya terdapat unsur menyakiti badan sendiri dan orang lain.
2. Permainan atau hiburan yang menampilkan fisik dan aurat wanita di depan laki-laki bukan mahramnya, seperti renang dan gulat.
3. Permainan atau hiburan yang mengandung unsur magis (sihir).
4. Permainan atau hiburan yang menyakiti binatang seperti menyambung ayam.
5. Permainan atau hiburan yang mengandung unsur judi.
6. Permainan atau hiburan yang melecehkan dan menghina orang atau kelompok lain.

7. Permainan atau hiburan yang dilakukan secara berlebih-lebihan.¹⁰

Menurut para ahli, game atau permainan, baik yang tersedia di komputer maupun game yang diakses secara online, mengandung sejumlah mudarat dan bahaya di antaranya:

1. Aspek kesehatan. Bagi anak kecil, game dapat menyebabkan keterlambatan pertumbuhan fisik. Disamping itu pantulan cahaya komputer juga dapat menyebabkan penyakit epilepsi dan kerapuhan struktur tulang.
2. Aspek Moral. Ternyata game dapat menyebabkan perilaku brutal dan radikal dalam diri anak. Mereka terinspirasi dari kekerasan yang mereka mainkan melalui game tersebut.
3. Aspek psikis. Orang yang suka memainkan game online adalah sulitnya konsentrasi dan susah nya sosialisasi. Karena terus-terusan keasyikan bermain game, bahkan pelajar suka membolos sekolah demi permainan ini.
4. Aspek Ekonomi. Game-game, terutama yang online sangat berpotensi menjerumuskan seseorang kepada kebangkrutan. Terutama sekali pada jenis game-game tertentu yang hanya dapat dimainkan ketika seseorang telah memiliki account.¹¹

¹⁰ Fatwa Majelis Permusyawaratan Ulama Aceh Nomor 3 Tahun 2019 tentang Hukum Game PUBG (*Player Unknown's Battle Grounds*) dan Sejenisnya menurut fiqh Islam. Tahun 2019.

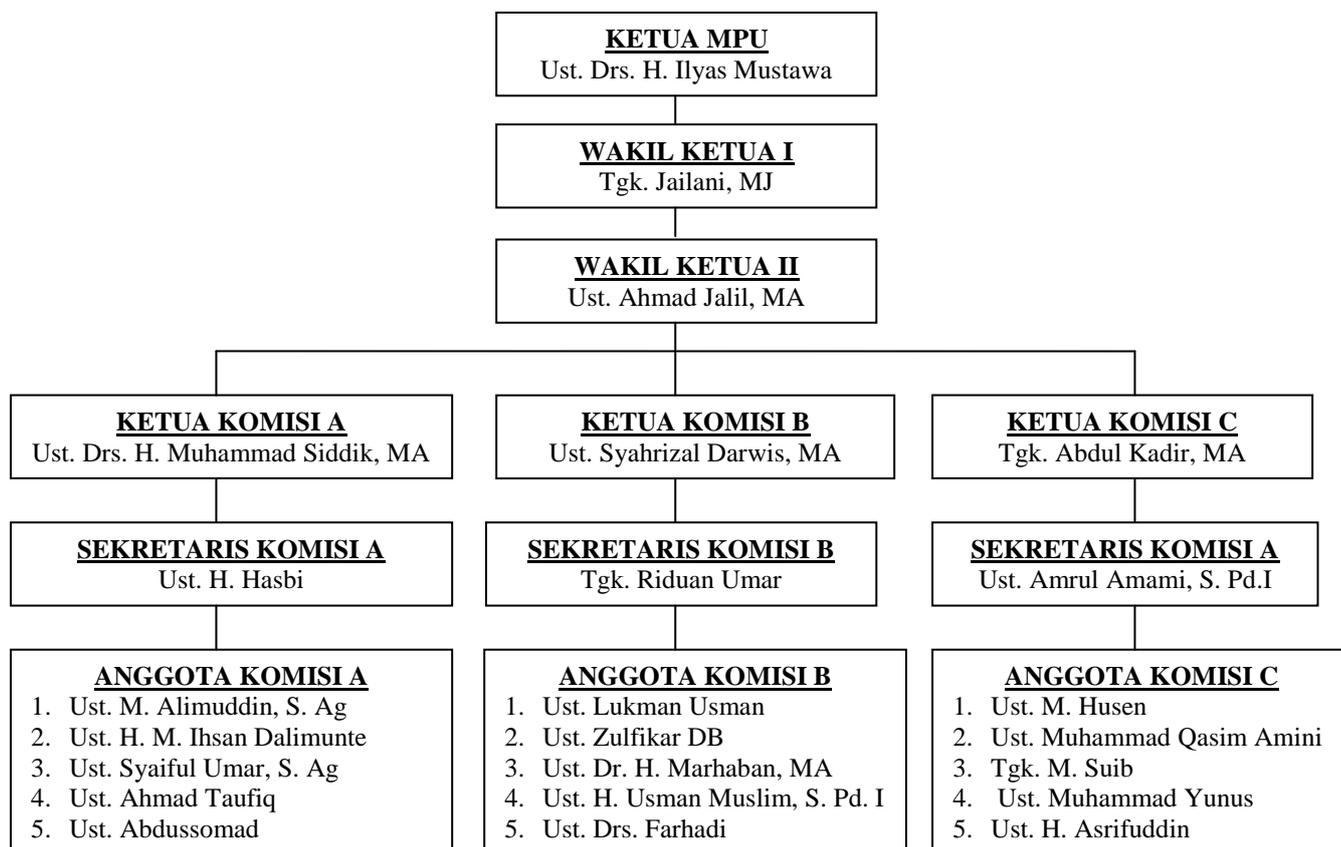
¹¹ *Ibid*,

D. Gambaran Umum MPU Aceh Tamiang

Penelitian ini dilakukan di wilayah Majelis Permusyawaratan Ulama (MPU) Kabupaten Aceh Tamiang. Kantor Majelis Permusyawaratan Ulama (MPU) Kabupaten Aceh Tamiang letaknya di jalan Tanjung Karang Nomor 3 Karang Baru. Sebagaimana anggota Majelis Permusyawaratan Ulama (MPU) dapat dilihat pada struktur organisasi di bawah ini:

Struktur Organisasi Majelis Permusyawaratan Ulama

Kabupaten Aceh Tamiang



Sumber: Profil MPU Aceh Tamiang tahun 2019

Komisi DPRK Aceh Tamiang yang salah satu fungsinya membidangi pemerintahan umum, otonomi daerah syariat Islam meminta proses penjaringan dan pemilihan anggota Majelis Permusyawaratan Ulama (MPU) yang sedang

berlangsung harus sesuai aturan, independen dan jauh dari nuansa politis serta tidak ada orang titipan.

Majelis Permusyawaratan Ulama (MPU) Kabupaten Aceh Tamiang terdiri atas:

1. Dewan Kehormatan Ulama
2. Pimpinan
3. Komisi
4. Panitia Musyawarah (Panmus)
5. Panitia khusus

Struktur organisasi Majelis Permusyawaratan Ulama (MPU) Aceh Tamiang adalah sebagaimana tercantum dalam lampiran dan merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari Qanun ini. Dewan Kehormatan ulama adalah lembaga yang berfungsi memberikan pertimbangan dan nasehat kepada pimpinan MPU Kabupaten Aceh Tamiang. Keanggotaan Dewan Kehormatan Ulama terdiri atas ulama kharismatik yang bukan ditetapkan dengan keputusan MPU Kabupaten Aceh Tamiang. Anggota MPU Kabupaten Aceh Tamiang terdiri dari Ulama dan cendekiawan muslim utusan Kabupaten Aceh Tamiang dan Kecamatan dengan memperhatikan keterwakilan perempuan. Seluruh anggota MPU Kabupaten Aceh Tamiang dibagi dalam komisi-komisi yang terdiri dari:

1. Komisi A bidang Pemerintahan, kajian Qanun Kabupaten Aceh Tamiang dan Perundang-undangan lainnya;
2. Komisi B bidang Ekonomi, pembangunan, pendidikan, penelitian dan Pengembangan;

3. Komisi C bidang Keagamaan, sosial budaya dan kemasyarakatan.

E. Tindak Lanjut Terhadap Fatwa Pengharaman *Game Online* Oleh MPU Aceh Tamiang

Adapun pihak MPU Kabupaten dan Kota di wilayah Aceh akan menindaklanjuti perihal fatwa yang telah dikeluarkan tentang fatwa pengharaman *game online* PUBG tersebut, sebagaimana pernyataan dari salah satu anggota MPU Aceh Tamiang sebagai berikut:

Hasil wawancara dengan Ust. Multazam, salah satu anggota MPU Aceh Tamiang, menyatakan bahwa:

“Sesuai dengan fungsi dari MPU Kabupaten dan Kota semua setiap ada fatwa terbaru mereka mensosialisasikan dan mengawal fatwa tersebut. Jadi disampaikan pada masyarakat secara detail langkahnya. Bisa dilihat dalam waktu dekat ini MPU Kabupaten dan Kota mensosialisasikan dan juga masuk Pemprov juga mereka mensosialisasikan ini dan anjuran Plt Gubernur tidak harus ada hukum apa mengenai persoalan ini karena sudah ada fatwa tentang itu. inilah fatwa tersebut dijadikan acuan untuk menyampaikan ke cafe-cafe dan warkop yang banyak memainkan *game* dan untuk tidak memainkan *game* ini lagi. Yang mendasari keluarnya fatwa ini karena di *game* PUBG ada target-target Islam yang menjadi sasaran. Namun sekarang kabarnya sudah diubah, tapi baik itu sudah berubah atau tidak yang menjadi dasarnya juga karena kecanduannya ini merusak, membuat pemainnya ini menjadi agresif bagi *player* ini”.
 “Efek di masyarakat sesuai dari media beberapa hari kemudian disampaikan bahwa para pemain *game* ini adalah rasanya tertahan untuk memainkan ini di cafe-cafe karena kawannya ingatin, jadi memang berefek”.¹²

Hasil wawancara dengan Tgk. Husen, salah satu mantan Anggota MPU Aceh Tamiang, menyatakan bahwa:

¹² Ust. Multazam, anggota MPU Aceh, tanggal wawancara 20 November 2019.

“Itu nanti pihak MPU lah yang nanti rapat MPU dulu kalau udah selesai MPU ini bakal calon lagi lah. Jadi setiap apa itu yang sudah difatwakan di Aceh sana ya mengikut fatwa sana kan. Jadi kalau pendapat saya kalau pihak MPU sudah memfatwakan haram ya mengikutinya saja, karena saya kurang tau dan mereka lebih tau.”¹³

Atas dasar penjelasan di atas dapat dipahami bahwa beliau mengikuti apapun yang telah menjadi keputusan MPU Aceh perihal fatwa memfatwakan suatu perihal. Beliau mengikuti apapun kebijakan yang telah dibuat oleh Provinsi.

Lain halnya dengan pernyataan dari mantan ketua MPU Aceh Tamiang yang menjelaskan bahwa:

“Tindak lanjutnya belum ada karena belum disampaikan, kita belum ada dipanggil untuk kerjasama mensosialisasikan itu, baru ada tingkat pribadi-pribadi itu misalnya ada di dunia maya kan dibuka dan di *share-share* itu aja. Belum ada dilakukan apa namanya sosialisasi atau menyebarluaskan tugas-tugas MPU dan menyebarluaskan fatwa itu. Baru kita melihat di internet. Kemudian ada juga dari pihak MPU Aceh Tamiang yang mengikuti sidang di Provinsi Aceh dan belum adanya tindak lanjut untuk hal ini.”¹⁴

Sebagaimana penjelasan di atas dapat dipahami bahwa terhadap penindaklanjutan perihal fatwa tersebut belum adanya upaya sebuah penindakan dan juga pihak MPU Aceh Tamiang belum adanya panggilan terkait tindak lanjut terhadap fatwa yang telah dikeluarkan tersebut.

Hasil wawancara dengan Ust. Marhaban, terkait tindak lanjut terhadap fatwa pengharaman game online, menyebutkan bahwa:

“Hal ini mesti diperhatikan betul-betul, ada yang maksudnya masih tahap sosialisasi masih ngomong-ngomong dengan masyarakat atau sudah ditulis

¹³ Tgk. Husen, salah satu mantan Anggota MPU Aceh Tamiang, tanggal wawancara 20 November 2019, di rumahnya.

¹⁴ Ilyas Mustawa, selaku mantan ketua MPU Aceh Tamiang, tanggal wawancara 02 Desember 2019, dirumahnya

buat tausiah untuk disebarikan ke masyarakat melalui camat kemudian ke datok. Nah, kalau ditanya soal game online, MPU Banda Aceh sosialisasi maupun tausiahnya yang dibuat ke masyarakat itu sudah dilakukan, nah untuk Aceh Tamiang kalau sosialisasi dengan masyarakat sudah dilakukan seperti ngomong-ngomong di warung kalau itu tidak boleh, nah itu sudah. Tapi kalau tausiahnya untuk pihak MPU Aceh Tamiang rapat ini belum dilakukan.”¹⁵

Atas dasar penjelasan di atas, dapat dipahami bahwa pihak MPU Aceh Tamiang sudah melakukan sosialisasi ke masyarakat dengan berbicara kepada masyarakat saat berada di warung kopi dan untuk tausiah tertulis belum dilakukannya oleh pihak MPU Aceh Tamiang.

Berdasarkan hasil wawancara di atas, dapat dipahami bahwa pihak MPU Kabupaten dan Kota seluruhnya setiap ada fatwa terbaru segera mensosialisasikan dan mengawal fatwa tersebut. Fatwa tersebut disampaikan pada masyarakat secara detail langkahnya. Bisa dilihat dalam waktu dekat ini MPU Kabupaten dan Kota mensosialisasikan sebagaimana anjuran Plt Gubernur tidak harus ada hukum apa mengenai persoalan ini karena sudah ada fatwa tentang itu. Fatwa tersebut dijadikan acuan untuk menyampaikan ke cafe-cafe dan warkop yang banyak memainkan *game* dan untuk tidak memainkan *game* tersebut lagi.

F. Analisa Penulis

Sebagaimana fatwa Nomor 3 Tahun 2019 Tentang Hukum Game PUBG (*Player Unknown's Battle Grounds*) dan Sejenisnya menurut Fiqh Islam Majelis Permusyawaratan Ulama Aceh berdasarkan Risalah/Bahan Sidang Paripurna

¹⁵ Marhaban, selaku Anggota Komisi B di MPU Aceh Tamiang, tanggal wawancara 10 Januari 2020

Ulama – III Tahun 2019 Majelis Permusyawaratan Ulama Aceh Tanggal 17 sampai dengan 17 Juni 2019 oleh Tgk. Muslim Ibrahim menyebutkan bahwa banyak dampak yang bisa disebabkan oleh game yang sedang populer di kalangan anak-anak ini terutama pelajar. Baik itu dampak positif ataupun negatif, di antaranya:

1. Dampak positif.

Bermain game memiliki dampak positif bagi para pemainnya jika hanya dilakukan sekedar hiburan sesaat dan tidak berlebihan, di antaranya: melatih bahasa inggris, melatih logika, pengenalan teknologi, kemampuan membaca, melatih kerjasama, stimulasi otak, menciptakan game, mengembangkan imajinasi, belajar ekonomi melalui game simulasi, meningkatkan interaksi keluarga, bermain bersama. Kesembilan hal positif tersebut, dianjurkan dalam Islam, paling kurang tidak ditemukan ada larangannya.

2. Dampak negatif.

- a. Menimbulkan *adiksi* (kecanduan)
- b. Mubazir waktu (buang-buang waktu)
- c. Boros harta
- d. Pengaruh pada kegiatan akademik/agama
- e. Contoh buruk untuk anak-anak
- f. *Islamophobia*, menghina Islam dengan menampilkan simbol Ka'bah dalam game tersebut
- g. Cara batu merekrut teroris (cara merekrut musuh Islam)
- h. Segi psikologi.

- i. Anti sosial.
- j. Segi kesehatan.
- k. Mendorong melakukan hal-hal negatif
- l. Berbicara kasar dan kotor
- m. Terbengkalainya kegiatan di dunia nyata
- n. Perubahan pada makan dan istirahat
- o. Pemborosan
- p. Mengganggu kesehatan

Maka sebagaimana dampak dari game tersebut, maka pihak MPU Aceh memandang adanya game tersebut adalah sebuah pemborosan harta sebagaimana disebutkan oleh Muslim Ibrahim selaku ketua MPU Aceh dalam bahan sidang paripurna ulama mengenai salah satu dampak negatifnya. Berdasarkan fatwa MPU Aceh tentang hukum dan dampak PUBG dan sejenisnya ditinjau menurut maqashid syariah yaitu tergolong ke dalam tidak memelihara harta. Sebagaimana tinjauan dari segi tingkat kebutuhannya termasuk ke peringkat *dharuriyyat* dikarenakan harta yang dihabiskan melalui game PUBG tersebut adalah memiliki tingkat kemudharatan yang berlebih atau pemborosan.

Berdasarkan penjelasan dalam Risalah fatwa Sidang Paripurna mengenai game atau permainan menjadi haram ketika ada unsur-unsur di dalamnya. Untuk itu perlu diperhatikan batasan-batasan berikut ini:

1. 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 daerah lokal yang telah mengakar di tengah-tengah masyarakat.

2. Hendaknya game-game dimainkan sesuai dengan porsinya, alias tidak berlebihan. Jangan sampai hiburan menyita seluruh waktu, menghalangi dari aktifitas lainnya dan mengambil waktu-waktu belajar serta bekerja. Game jangan sampai melalaikan seseorang dari tugas-tugas pokoknya dalam beribadah, dalam rumah tangga dan selain itu juga jangan sampai membuat orang lupa dari game yang lebih penting (*dlaruriy*), seperti olahraga fisik untuk menyehatkan badan.

Para orang tua hendaknya selalu menemani anaknya jika ingin bermain game. Peran orang tua bisa dimulai dari memilihkan jenis game yang baik dan cocok untuk anaknya, lalu sampai kepada pengaturan jadwalnya dalam mengisi waktu. Anak-anak jangan sampai dibiarkan sendirian dalam menentukan aktifitasnya, sebab hal tersebut sangat rentan menimbulkan terjadinya perilaku menyimpang dari anak. Dalam Islam kewajiban orang tua bukan sekedar memenuhi kesejahteraan fisik berupa sandang pangan dan papan semata, tetapi yang lebih penting dari itu adalah pembentukan cara berpikir, mental dan akhlak anaknya.

Pada dasarnya, Islam agama yang sempurna mencakup segala bidang kehidupan manusia. Harta di dalam sistem ekonomi Islam memiliki kedudukan yang penting. Dalam kaitannya dengan kegiatan bisnis ekonomi dan ritual ibadah, harta diperhatikan betul sehingga di dalam maqashid syariah menjadikannya salah satu poin penting, yaitu memelihara atau menjaga harta. Hal ini adalah maksud

dan tujuan Allah dalam rangka *taqarrub* (mendekatkan diri) kepada Allah. Pemanfaatan harta pribadi tidak boleh hanya untuk pribadi pemilik harta, melainkan juga digunakan untuk fungsi sosial dalam rangka membantu sesama manusia. Islam telah memberikan perhatian khusus terhadap harta baik dari segi cara mendapatkannya maupun penggunaannya, sehingga harta yang dimiliki itu mempunyai nilai ibadah di sisi Allah dalam rangka pencapaian kehidupan yang lebih bahagia di akhirat.

Penerapan maqashid syariah merupakan penjabaran dari maqashid (tujuan) besarnya yaitu *hifdzu maal* (menjaga dan memenuhi kebutuhan akan harta). Menjaga dan memenuhi kebutuhan akan harta harus memperhatikan sisi dari bagaimana mendapatkan ataupun dari sisi memelihara harta yang sudah dimiliki. *Hifdzu maal* tersebut juga menjadi rumpun kaidah dalam bidang muamalah. Kaidah ini dijabarkan dengan maqashid '*ammah* (tujuan-tujuan umum) dan maqashid *khamsah* (tujuan-tujuan khusus) yang sangat banyak.

Berdasarkan fatwa MPU Aceh tentang hukum dan dampak PUBG dan sejenisnya ditinjau menurut maqashid syariah yaitu tergolong ke dalam pemeliharaan harta yaitu tidak memeliharanya harta. Sebagaimana tinjauan dari segi tingkat kebutuhannya termasuk ke peringkat *dharuriyyat* dikarenakan harta yang dihabiskan melalui game PUBG tersebut adalah memiliki tingkat kemudharatan yang berlebih atau pemborosan.

Selanjutnya yaitu penindaklanjutan perihal fatwa tersebut sudah ada upaya sebuah penindakan tetapi belum maksimal dan juga pihak MPU Aceh Tamiang belum adanya panggilan terkait tindak lanjut terhadap fatwa yang telah

dikeluarkan tersebut yang berdasarkan pernyataan salah satu anggota MPU Aceh Tamiang.

Mengenai pengharaman fatwa tersebut, lewat sidang paripurna, para ulama Aceh itu membahas secara kompherensif tentang game online dan adapula perencanaan upaya-upaya yang akan dilakukan terhadap tindak lanjut yang akan dilakukan pihak MPU Aceh. Adapun pihak MPU Kabupaten dan Kota di wilayah Aceh akan menindaklanjuti perihal fatwa yang telah dikeluarkan tentang fatwa pengharaman *game online* PUBG tersebut.

Namun, hingga saat ini penindakan tersebut belum maksimal dikarenakan masih belum lama fatwa tersebut disahkan. Dan juga belum ada panggilan pihak MPU Kabupaten dan Kota bisa jadi karena fatwa yang dikeluarkan tersebut masih baru. Atas pernyataan dari beberapa pihak dari MPU perihal tindak lanjutnya maka dapat diambil kesimpulan bahwa bagi pihak MPU Kabupaten dan Kota setiap ada fatwa terbaru segera mensosialisasikan dan mengawal fatwa tersebut. Fatwa tersebut akan disampaikan pada masyarakat secara detail. Misalnya saja hal tersebut dapat dilihat dalam waktu dekat ini MPU Kabupaten dan Kota mensosialisasikan sebagaimana anjuran Plt. Gubernur mengenai persoalan ini karena sudah ada fatwa tentang hal itu. Fatwa tersebut dijadikan acuan untuk menyampaikan beberapa tempat yang dianggap ramai menggunakan permainan tersebut yaitu ke cafe-cafe dan warkop agar memberitahukan untuk tidak memainkan *game* tersebut lagi.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Ketentuan Majelis Permusyawaratan Ulama (MPU) Aceh terhadap pengharaman game online dan sejenisnya yaitu berkaitan dengan fatwa yang dikeluarkan oleh MPU Aceh tentang Hukum Game PUBG dan sejenisnya, maka pihak MPU Aceh memandang adanya game tersebut adalah sebuah pemborosan harta sebagaimana disebutkan oleh Muslim Ibrahim selaku ketua MPU Aceh dalam bahan sidang paripurna ulama mengenai salah satu dampak negatifnya. Pengharaman game PUBG dan sejenisnya berdasarkan kaidah ushul fiqh; yang artinya: “1) *Segala sesuatu yang pada dasarnya boleh, kecuali bila ada dalil yang mengharamkan,* dan 2) *Semua sarana suatu perbuatan hukumnya sama dengan tujuannya (perbuatan tersebut).*” Maksud dari kaidah tersebut ialah pada dasarnya adanya game tersebut boleh namun setelah adanya dampak negatif yang berlebihan (*mudharat*) dari permainan tersebut maka dikeluarkan fatwa haram atas hal tersebut dengan melakukan sidang paripurna ulama – III tahun 2019.
2. Tindak lanjut terhadap fatwa pengharaman game online oleh MPU Aceh Tamiang yaitu pihak MPU Kabupaten dan Kota seluruhnya setiap ada fatwa terbaru segera mensosialisasikan dan mengawal fatwa tersebut. Fatwa tersebut disampaikan pada masyarakat secara detail langkahnya.

Bisa dilihat dalam waktu dekat ini MPU Kabupaten dan Kota mensosialisasikan sebagaimana anjuran Plt Gubernur tidak harus ada hukum apa mengenai persoalan ini karena sudah ada fatwa tentang itu. Fatwa tersebut dijadikan acuan untuk menyampaikan ke cafe-cafe dan warkop yang banyak memainkan *game* dan untuk tidak memainkan *game* tersebut lagi.

B. Saran-saran

Dengan adanya fatwa pengharaman *game online* PUBG dan sejenisnya, maka kiranya bagi siapa saja (masyarakat, pelajar dan semua kalangan) yang menggunakan maupun pernah menggunakan senantiasa mengingat kembali bahwa hal tersebut telah diharamkan terdapat banyak mudharat dibandingkan manfaatnya maka dari itu dianjurkan untuk tidak melakukan hal-hal yang dapat merugikan waktu baik itu bagi diri sendiri maupun untuk orang lain melainkan senantiasa berpikir karena manusia telah diberikan akal untuk melakukan segala aktivitas yang dapat manfaat di dalamnya.

Selanjutnya, dari pihak MPU Aceh Tamiang untuk senantiasa melakukan tindaklanjut seperti melakukan sosialisasi ke sekolah-sekolah, ke mesjid-mesjid, ke warung-warung kopi serta ke warnet-warnet mengenai adanya fatwa pengharaman perihal tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Adan, Hasanuddin Yusuf, *Refleksi Implementasi Syariat Islam di Aceh*, Banda Aceh: Adnin Faoundation Publisher& PeNA, 2009
- Azwar, Saifuddin, *Metode Penelitian*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2007
- Bungin, Burhan, *Penelitian Kuantitatif*, Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2003
- Bungin, Burhan, *Penelitian Kualitatif, komunikasi, Ekonomi, Kebijakan Publik; dan Ilmu Sosial*, Jakarta: Kencana, 2009
- Dahlan, Abdul Aziz, *Ensiklopedi Hukum Islam*, Jilid I, Jakarta: Ichtiar Baru Van Hoeve, 1996
- Depdikbud, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka, 1997
- Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Bahasa Indonesia*, Jakarta: Pusat Bahasa, 2008
- Fatah, Robadi Abdul, *Analisis Fatwa Keagamaan dalam Fiqh Islam*, Jakarta: PT Bumi Aksara, 2006
- Fathoni, Abdurrahmat, *Metodologi Penelitian dan Teknik Penyusunan Skripsi*, Jakarta: PT Rineka Cipta, 2006
- Fatwa Majelis Permusyawaratan Ulama Aceh Nomor 3 Tahun 2019 tentang Hukum Game PUBG dan sejenisnya.
- Ibrahim, Muslim, *Peranan Ulama dalam Pembangunan Aceh Pasca Gempa Tsunami*, Aceh: Badan Arsip dan Perpustakaan, 2013
- Ibrahim, Muslim, Risalah Sidang Paripurna Ulama – III tahun 2019 Majelis Permusyawaratan Ulama Aceh Tanggal 17 sampai dengan 17 Juni 2019
- Jauhar, Ahmad Al-Mursi Husain, *Maqashid Syariah*, Jakarta: Amzah, 2009

- Kholil, Sukur, *Metodologi Penelitian Komunikasi*, Bandung Cipta Pustaka Media, 2006
- Manan, Abdul, *Reformasi Hukum Islam di Indonesia*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2007
- Qardhawi, Yusuf, *Fatwa Antara Ketelitian dan Kecerobohan*, Jakarta: Gema insani Press, 1997
- Sogiono, *Metode Penelitian Kombinasi*, Bandung: Alfabeta, 2012
- Subagyo, Joko, *Metodologi Penelitian dalam Teori dan Praktek*, Jakarta: Rineka Cipta
- Syukri, *Ulama Membangun Aceh: Kajian Tentang Pemikiran, Peran Strategis, Kiprah Dan Kesungguhan Ulama dalam Menentukan Kelangsungan Pembangunan dan Penyembahan Syariat Islam di Aceh*, Medan: IAIN Press, 2012

