

**FATWA MPU NOMOR 3 TAHUN 2019 TENTANG HUKUM GAME  
PUBG (PLAYER UNKNOW'S BATTLE GROUNDS)  
DAN SEJENISNYA MENURUT FIQH ISLAM  
DAN PENGARUHNYA TERHADAP  
MASYARAKAT  
(Studi Pada MPU Kota Langsa)**

**SKRIPSI**

Diajukan oleh :

**HAFIZ ANTIKA**  
NIM. 2022014009

Mahasiswa Institut Agama Islam Negeri Langsa  
Jurusan/Prodi : Hukum Keluarga Islam  
NIM. 2022014015



**FAKULTAS SYARIAH  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI LANGSA  
1442 H/ 2021 M**

# SKRIPSI

Diajukan Kepada Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Langsa  
Sebagai Salah Satu Syarat Studi Program Strata Satu (S-I)  
Dalam Ilmu Syariah

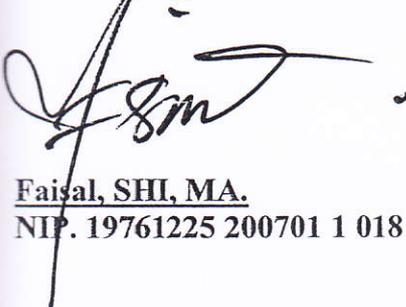
Oleh :

HAFIZ ANTIKA

Mahasiswa Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Langsa  
Fakultas Syariah Jurusan/ Program Studi Hukum  
Keluarga Islam (Ahwal Syakhsiyyah)  
NIM : 2022014009

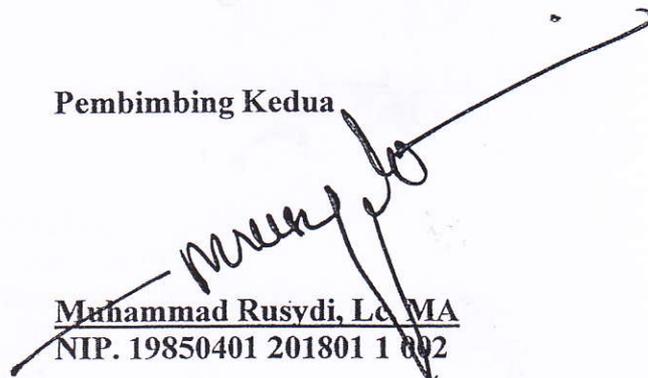
Disetujui Oleh :

Pembimbing Pertama



Faisal, SHI, MA.  
NIP. 19761225 200701 1 018

Pembimbing Kedua



Muhammad Rusydi, Lc, MA  
NIP. 19850401 201801 1 002

## SKRIPSI

Telah Diuji Oleh Panitia Sidang Munaqasyah Skripsi Fakultas Syariah  
Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Langsa  
dan Dinyatakan Lulus Serta Diterima Sebagai Salah Satu Beban Studi  
Program Sarjana (S-1) Dalam Ilmu Hukum Keluarga Islam

Pada Hari / Tanggal

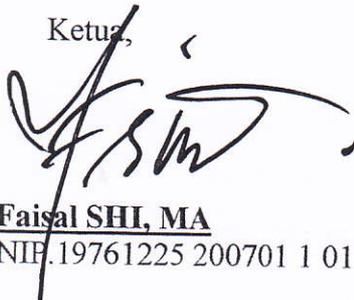
Kamis, 29 April 2021

Di

L A N G S A

PANITIA SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI

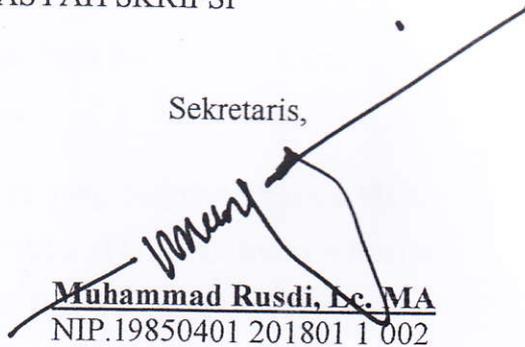
Ketua,



Faisal SHI, MA

NIP.19761225 200701 1 018

Sekretaris,



Muhammad Rusdi, Lc. MA

NIP.19850401 201801 1 002

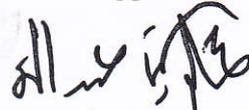
Anggota I



Rasyidin, S.HI, M.H.I

NIDN. 2001108302

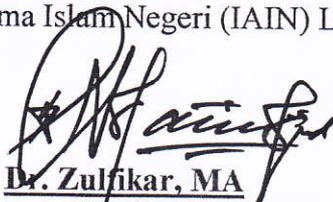
Anggota II,



M. Alwin 'Abdillah, Lc, LLM

NIP. 19890211 202012 1 011

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Syari'ah  
Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Langsa



Dr. Zulfikar, MA

NIP. 19720909 199905 1 001

## SURAT PERNYATAAN KARYA SENDIRI

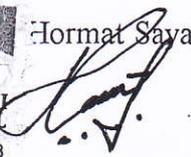
Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : **HAFIZ ANTIKA**  
NIM : 2022014009  
Tempat & Tanggal Lahir : Langsa, 22 Juni 1996  
Fakultas : Syariah  
Jurusan/Prodi : Hukum Keluarga Islam  
Alamat : Desa Sungai Pauh Kec. Langsa Barat  
Kota Langsa

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul “**Fatwa MPU Nomor 3 Tahun 2019 Tentang Hukum Game PUBG (Player Unknow’s Battle Grounds) Dan Sejenisnya Menurut Fiqh Islam Dan Pengaruhnya Terhadap Masyarakat (Studi Pada MPU Kota Langsa)**” adalah benar hasil ciptaan dan karya sendiri.

Jika dikemudian hari didapati ini bukan karya saya, maka saya siap menerima sanksi akademik sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Langsa, 01 Februari 2021

Hormat Saya,  
  
**HAFIZ ANTIKA**

SEKULUH RIBU RUPIAH  
20  
METERAI  
TEMPEL  
ZAA18AJX668009473

## DAFTAR ISI

Halaman

<b>HALAMAN JUDUL</b>	
<b>SURAT PERNYATAAN KARYA SENDIRI</b>	
<b>LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING</b>	
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>i</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK..</b>	<b>vi</b>
<b>BAB I : PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Batasan Masalah.....	6
C. Rumusan Masalah .....	6
D. Tujuan Penelitian .....	6
E. Manfaat Penelitian .....	7
F. Penelitian Terdahulu .....	8
G. Penjelasan Istilah.....	10
H. Sistematika Pembahasan .....	11
<b>BAB II : LANDASAN TEORITIS .....</b>	<b>13</b>
A. Fatwa dan Majelis Permusyawaratan Ulama Aceh.....	13
1. Pengertian Fatwa .....	13
2. Kedudukan Fatwa Dalam Islam .....	15
3. Historis Majelis Permusyawaratan Ulama Aceh.....	18
4. Terbitnya Fatwa MPU Aceh No. 3 Tahun 2019 .....	21
B. Tinjauan Umum Tentang Game Online.....	25
1. Pengertian Game Online .....	25
2. Jenis-Jenis Game Online .....	27
3. Macam-Macam Game Online .....	29
<b>BAB III : METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>36</b>
A. Jenis Penelitian.....	37
B. Pendekatan Penelitian .....	38
C. Sumber Data.....	38
D. Teknik Pengumpulan Data.....	39
E. Teknik Analisis Data.....	42
F. Pedoman Penulisan .....	43
<b>BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>44</b>
A. Gambaran Umum MPU Kota Langsa .....	44
B. Respon Masyarakat Terhadap Fatwa MPU Aceh No. 3 Tahun 2019 .....	47

C. Fatwa MPU Aceh No. 3 Tahun 2019 Tentang Hukum Game PUBG Dan Sejenisnya Menurut Fiqh Islam Perspektif MPU Kota Langsa .....	54
<b>BAB IV : PENUTUP .....</b>	<b>62</b>
A. Kesimpulan .....	62
B. Saran-saran .....	63
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>65</b>
<b>LAMPIRAN – LAMPIRAN</b>	
<b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP</b>	

## ABSTRAK

Fatwa MPU Aceh No. 03 Tahun 2019 tentang Hukum Game Online PUBG (Player Unknow's Battle Grounds) dan sejenisnya menurut Fiqh Islam menyebutkan bahwa hukum bermain game PUBG dan sejenisnya adalah haram. Namun, di Kota Langsa antusiasme masyarakat terhadap game tersebut cukup tinggi yang menyebabkan banyak dari mereka kecanduan untuk terus bermain, bahkan ada yang memainkannya berjam-jam lamanya dari siang hingga malam. Rumusan Masalah dalam penelitian ini yaitu 1) Bagaimana fatwa MPU Aceh No. 3 Tahun 2019 tentang hukum game PUBG (Player Unknow's Battle Grounds) dan sejenisnya menurut fiqh Islam serta pengaruhnya terhadap masyarakat? 2) Bagaimana fatwa MPU Aceh No. 3 Tahun 2019 tentang hukum game PUBG (Player Unknow's Battle Grounds) dan sejenisnya menurut fiqh Islam perspektif MPU Kota Langsa? Jenis penelitian yaitu penelitian lapangan (*field research*), teknik pengumpulan data melalui metode observasi, wawancara, dan dokumentasi serta teknik analisa data dengan pendekatan deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa masyarakat menyambut baik dengan adanya fatwa yang melarang game PUBG karena hal tersebut merupakan salah satu tugas dari para ulama di MPU. Satu sisi terdapat pengaruh yang baik di masyarakat terutama kalangan remaja dengan mengurangi intensitas bermain game PUBG dan hingga meninggalkannya, namun secara keseluruhan sangat sulit untuk meninggalkan game karena kecanduan dengan tantangan yang ada dalam game, sehingga masyarakat secara umum tetap memainkan game tersebut, maka segala cara dilakukan untuk tetap bisa bermain game dimaksud. Fatwa MPU Aceh No. 3 Tahun 2019 tentang hukum game PUBG dan sejenisnya menurut Fiqh belum berjalan dengan baik di Kota Langsa, hal ini terbukti dari masih banyak terdapat masyarakat yang memainkan game online PUBG. Bahkan pasca fatwa diterbitkan juga belum menunjukkan perubahan yang signifikan di masyarakat. Hal ini disebabkan oleh kemudahan dalam mengakses game yang bisa dimainkan dimana saja baik di perangkat komputer maupun dari smartphone sehingga sangat sulit untuk meredam permainan game online PUBG.

**Kata Kunci:** *Game PUBG, Masyarakat, Fatwa.*

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Islam sebagai agama yang memiliki konsep dan prinsip dalam mengatur kehidupan manusia secara komprehensif dan universal, baik dalam hubungan dengan sang pencipta (*habluminallah*) maupun dalam hubungan sesama manusia (*hablumminannas*).<sup>1</sup> Proses pembentukan hukum Islam dengan ijtihad melalui berbagai metode penetapan hukum menghasilkan berbagai produk pemikiran hukum Islam yang kita kenal dalam perjalanan sejarah hukum Islam, diantaranya adalah fatwa. Fatwa merupakan instrumen penting tidak hanya ada pada era pembentukan mazhab-mazhab tapi sudah ada sejak zaman Nabi. Fatwa ada kalanya diberikan oleh Nabi secara langsung untuk menerangkan hukum tanpa didahului pertanyaan. Hal ini dimaksudkan untuk menghilangkan kesalahpahaman, membetulkan pengertian, mengajarkan pada yang tidak tahu, menetapkan hati orang yang menuntut ilmu, mengkhususkan yang umum atau memberi ketetapan bagi yang mutlak (tidak terikat). Namun ada kalanya fatwa merupakan jawaban Nabi atas suatu pertanyaan.

Indonesia merupakan mayoritas masyarakatnya memeluk agama Islam terbesar di dunia, dengan banyaknya penduduk beragama Islam maka dibentuklah lembaga khusus untuk membahas segala persoalan mengenai Islam. lembaga khusus yaitu

---

<sup>1</sup> Yusuf Qardhawi, *Bagaimana Memahami Syari'at Islam*, Terj. Nabhani Idris, (Jakarta: Islamuna Press, 1996), h. 176.

Majelis Ulama Indonesia (MUI). MUI merupakan lembaga yang memberikan wadah kepada para ulama *zu'ama* dan cendikiawan Islam di Indonesia untuk membina, membimbing kaum muslimin di seluruh Indonesia, tugas lain dari MUI adalah membantu pemerintah dalam melakukan hal-hal yang menyangkut dengan umat Islam seperti mengeluarkan fatwa mengenai kemaslahatan ummat, penentuan kebenaran aliran dalam Islam dan hal-hal yang berkaitan dengan seorang penganut agama Islam dengan lingkungannya.

Fatwa adalah Jawaban atau penjelasan dari ulama mengenai masalah yang berkaitan dengan keagamaan dan berlaku untuk umum. fatwa MUI adalah suatu masalah keagamaan yang telah disetujui oleh anggota komisi dalam rapat komisi. Fatwa yang pada mulanya bersifat pendapat hukum (doktrin) individu pada tahap selanjutnya sering dijadikan rujukan seorang hakim dalam memutuskan perkara-perkara di pengadilan. Bahkan seorang mufti (pemberi fatwa) dihadirkan dalam persidangan untuk diminta fatwanya dan dijadikan putusan perkara. Dalam proses yang panjang fatwa-fatwa ulama mengemuka karya-karya *furu'* pembentuk mazhab-mazhab.

Fatwa dianggap sebagai materi hukum terlama dan terbaru yang relevan dengan kebutuhan masyarakat. Hal ini paling tidak karena dua hal.

- a. **Pertama**, fatwa merupakan respon atau jawaban terhadap pertanyaan tentang perkembangan baru (permasalahan kontemporer), sehingga fatwa memberikan peluang untuk memperbesar materi hukum sebagai sumber yang tidak terputus.

- b. **Kedua**, sifat tidak mengikatnya fatwa memberikan peluang bagi mufti dalam berijtihad untuk memberikan jawaban alternatif pemikiran hukum yang sesuai dengan perkembangan zaman. Namun yang paling penting diingat mengenai fatwa ialah, pada dasarnya, memberikan reaksi terhadap isu-isu dalam merefleksikan intelektualisme dan politik pada masa itu.

Fatwa-fatwa MUI sangat menarik untuk di cermati terutama dalam konteks kajian pemikiran hukum Islam di Indonesia, baik dari sudut metodologi, sosial politik yang melingkupinya ataupun dari persepektif sejarah. Sebagai lembaga yang menasional, MUI dengan fatwanya tentu mempunyai pengaruh besar dalam kehidupan sosial keberagaman masyarakat Indonesia, baik langsung maupun tidak langsung, bahkan keputusan MUI sering dianggap konsensus (*ijma'*) ulama Indonesia. Salah satu fatwa MUI yang dianggap berbeda dari wacana fiqih (hukum Islam) sebelumnya dianggap mencerminkan dinamika hukum Islam kontemporer adalah fatwa MUI / MPU (Aceh) tentang pengharaman *game online* Player Unknow's Battle Grounds (PUBG) dan sejenisnya.

Saat ini, kebanyakan masyarakat umum, remaja usia sekolah, terutama laki-laki, sangat menggemari bermain game online. Mereka berpendapat, game online lebih seru dari pada game offline. Saat mereka bermain game online, mereka tidak bermain sendirian bersama PC yang menjadi lawan mereka, namun mereka bermain dengan orang lain di tempat berbeda yang terhubung dengan network dan bermain pada game yang sama. Mereka bisa saja menjadi satu team melawan PC atau membentuk team-team mereka sendiri dan bertanding antar team.

Melihat antusias para pengguna game online, banyak penyewaan game online yang akhirnya mengadakan perlombaan game online. Tidak hanya para penyewaan game, namun hal ini ternyata juga dilakukan oleh banyak pihak- pihak swasta untuk tujuan komersil. Bagi pemain game online yang merasa sudah ahli atau mereka yang sangat berantusias memainkan game online mereka, lomba ini tentu tidak akan mereka lewatkan begitu saja.

Antusiasme para remaja menyebabkan banyak dari mereka kecanduan untuk terus bermain game online, bahkan ada yang memainkannya berjam-jam lamanya dari siang hingga malam. Game online pada awalnya diciptakan hanya untuk penyegaran saat otak kita jenuh atau penat, tujuan yang sama dengan diciptakannya game offline yang sudah ada jauh sebelum game online diciptakan. Namun kini menjadi sesuatu yang sangat merugikan, baik dari segi waktu maupun dari segi finansial dan membuat para pemainnya kecanduan.

Dan saat ketika mereka sedang memaikan game tersebut tidak sedikit pula dari mereka dengan mudahnya mengatakan hal-hal kasar yang tidak perlu dan tidak patut untuk diucapkan, karna saat memainkan game ini banyak yang tersulut emosinya baik itu karna kesalahan diri sendiri maupun kesalahan anggota dalam kelompoknya, hingga membuat mereka menjadi kalah saat bertanding.

Dari sejak awal peluncurannya pada bualan maret 2017 game yang berasal negara korea selatan ini langsung banyak menyita perhatian masyarakat di seluruh dunia, sudah lebih dari 200.000.000 akun telah memainkan game ini, dan 50.000.000 akun online setiap harinya, indonesia merupakan negara dengan jumlah gamers

paling banyak di dunia, dengan jumlah pemain mencapai 20.000.000 akun, dan sekitar 4 sampai 5 juta akun aktif setiap harinya. Ini merupakan angka yang sangat luar biasa dan para pemain game online ini hampir mencakup seluruh kategori usia, baik itu dari kalangan anak-anak, remaja, maupun dewasa, kecuali para lansia (lanjut usia), mereka banyak yang penasaran akan game ini dan setelah mereka memainkannya mereka akan merasakan ketagihan untuk terus memainkannya, dan oleh karenanya banyak hal-hal negatif yang timbul ketika mereka terlalu sering memainkannya, mulai dari rutinitas sehari-hari, pekerjaan yang terganggu, minat belajar yang menurun pada anak-anak dan remaja, terlalu sering mengatakan sesuatu yang tidak pantas, karena mereka emosi dan berakhir dengan kekalahan, dan mengandung unsur kekerasan dan kebrutalan, mempengaruhi perubahan perilaku menjadi negatif, menimbulkan perilaku agresif, mengandung unsur penghinaan terhadap Islam dan yang paling penting lainnya mereka untuk mengerjakan shalat. Oleh sebab itulah MPU Aceh pada tanggal 19 Juni 2019 mengeluarkan Fatwa No. 03 Tahun 2019 tentang hukum game PUBG dan sejenisnya menurut fiqh Islam.

Berdasarkan latar belakang di atas terkait Fatwa MPU Aceh No. 03 Tahun 2019 tentang hukum game PUBG (Player Unknown's Battle Grounds) dan sejenisnya menurut fiqh Islam, oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dalam bentuk skripsi dengan mengangkat judul: **Fatwa MPU Nomor 3 Tahun 2019 Tentang Hukum Game PUBG (Player Unknown's Battle Grounds) Dan Sejenisnya Menurut Fiqh Islam Dan Pengaruhnya Terhadap Masyarakat (Studi Pada MPU Kota Langsa).**

## **B. Batasan Masalah**

Batasan masalah dalam penelitian ini perlu dilakukan agar pembahasan tidak terlalu luas dan fokus pada pembahasan yang akan di teliti agar mudah untuk dipahami. Maka dalam hal ini peneliti membatasi penelitian pada Fatwa MPU Nomor 3 Tahun 2019 tentang hukum game PUBG (Player Unknow's Battle Grounds) dan sejenisnya menurut fiqh Islam dan pengaruhnya terhadap masyarakat (Studi Pada MPU Kota Langsa).

## **C. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana fatwa MPU Aceh No. 3 Tahun 2019 tentang hukum game PUBG (Player Unknow's Battle Grounds) dan sejenisnya menurut fiqh Islam serta pengaruhnya terhadap masyarakat?
2. Bagaimana fatwa MPU Aceh No. 3 Tahun 2019 tentang hukum game PUBG (Player Unknow's Battle Grounds) dan sejenisnya menurut fiqh Islam perspektif MPU Kota Langsa?

## **D. Tujuan Penelitian**

1. Untuk mengetahui fatwa MPU Aceh No. 3 Tahun 2019 tentang Hukum Game PUBG (Player Unknow's Battle Grounds) dan sejenisnya menurut fiqh Islam dan pengaruhnya terhadap masyarakat.
2. Untuk mengetahui fatwa MPU Aceh Nomor 03 Tahun 2019 tentang hukum game PUBG (Player Unknow's Battle Grounds) dan sejenisnya menurut fiqh

Islam perspektif MPU Kota Langsa.

## **E. Manfaat Penelitian**

### **1. Teoritis**

Untuk mengembangkan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang hukum secara umum maupun hukum Islam khususnya mengenai kajian terhadap fatwa MPU Aceh Nomor 3 Tahun 2019 tentang hukum game PUBG (Player Unknow's Battle Grounds) dan sejenisnya menurut fiqh Islam. Melalui kegiatan penelitian sebagai perwujudan Tri Dharma Perguruan Tinggi, khususnya dalam penelitian dan pengabdian masyarakat

### **2. Praktis**

Dengan diketahuinya permasalahan terkait penerapan Fatwa MPU Aceh Nomor 3 Tahun 2019 tentang hukum game PUBG (Player Unknow's Battle Grounds) dan sejenisnya menurut fiqh Islam, maka pemangku kepentingan di daerah bersama masyarakat dapat mengambil langkah-langkah konkret atas masalah masalah tersebut. Manfaat lainnya juga untuk dijadikan sebagai pemenuhan salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana pada Institusi Agama Islam Negeri Langsa.

## F. Penelitian Terdahulu

Dalam beberapa karya ilmiah seperti skripsi yang telah disusun, memang ditemukan beberapa pembahasan yang membahas tentang game online

1. Hubungan antara Intensitas Bermain Games Online dengan Kompetensi Sosial pada Remaja yang diteliti oleh Fitria Yusnita (105070002328) mahasiswi Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta tahun 2009.<sup>2</sup> Pada judul skripsi tersebut penelitian yang dilakukan memiliki subjek utamanya yaitu hanya pada remaja, penelitian tersebut tujuan yang dicari yaitu: Fitria mencari tahu hubungan intensitas bermain game online dengan hubungan antar manusia dalam kehidupan sosialnya. Menurutnya bermain game online akan berefek negatif dan dengan intensitas bermain game online yang tinggi maka efek negatif tersebut akan berpengaruh pada hubungan sosial dengan orang lain menjadi rendah dan merubah perilaku individu menjadi lebih tertutup. Sedangkan penelitian yang saya lakukan ialah lebih berfokus terhadap efektifitas dari fatwa yang telah dikeluarkan oleh mpu aceh tentang pengharaman bermain game online, dalam penelitian saya menggunakan beberapa katagori usia yang akan saya teliti dari anak-anak ,remaja hingga orang dewasa.
2. Hubungan antara Kecanduan Bermain Game Online dengan Komunikasi Interpersonal pada Pengguna Warnet yang ditulis oleh Dahria Umriana

---

<sup>2</sup> Fitria Yusnita, *Intensitas Bermain Games Online dengan Kompetensi Sosial*, (Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah, 2009). Skripsi.

(104070002254) mahasiswi Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta pada tahun 2008.<sup>3</sup> Yang membedakan penelitian ini dengan penelitian tersebut adalah metodologi penelitian yang digunakan yaitu kuantitatif dengan pendekatan eksperimen. Selain itu, Dahria mencari tahu hubungan antara kecanduan dan semakin minatnya bermain game online terhadap berpengaruhnya pada pola komunikasi interpersonal pada sesama pengguna warnet. Menurutnya, ketika gamer sudah berfokus pada game dan komputer yang digunakan sebagai media maka ia hanya akan menghabiskan waktunya di depan layar monitor, sehingga komunikasi yang dilakukan dengan pengguna warnet yang lain memiliki komunikasi yang tidak terarah dan tanpa tujuan yang jelas. Bahkan antara pemain yang satu dengan yang lain tidak saling mengenal. Sedangkan penelitian yang saya lakukan ialah, para gamer masih tetap melakukan komunikasi dengan sesamanya yang terhubung dengan game tersebut, baik secara chat maupun voice chat, tapi tak jarang pula mereka memilih untuk diam agar dapat lebih berkonsentrasi pada jalannya permainan.

---

<sup>3</sup> Dahria Umriana, Hubungan antara Kecanduan Bermain Game Online dengan Komunikasi Interpersonal pada Pengguna Warnet, (Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah, 2008). Skripsi

## G. Penjelasan Istilah

Dalam penelitian ini terdapat beberapa istilah yang sering digunakan, istilah-istilah tersebut ialah:

### 1. Fatwa

Sebuah istilah mengenai pendapat atau tafsiran pada suatu masalah yang berkaitan dengan hukum Islam Fatwa sendiri dalam bahasa Arab artinya adalah "nasihat", "petuah", "jawaban" atau "pendapat". Adapun yang dimaksud adalah sebuah keputusan atau nasihat resmi yang diambil oleh sebuah lembaga atau perorangan yang diakui otoritasnya, disampaikan oleh seorang mufti atau ulama, sebagai tanggapan atau jawaban terhadap pertanyaan yang diajukan oleh peminta fatwa (*mustafti*) yang tidak mempunyai keterikatan. Dengan demikian peminta fatwa tidak harus mengikuti isi atau hukum fatwa yang diberikan kepadanya. Penggunaannya dalam kehidupan beragama di Indonesia, fatwa dikeluarkan oleh Majelis Ulama Indonesia sebagai suatu keputusan tentang persoalan ijtihadiyah yang terjadi di Indonesia guna dijadikan pegangan pelaksanaan ibadah umat Islam di Indonesia.<sup>4</sup>

### 2. MPU

Majelis Permusyawaratan Ulama (MPU) Aceh adalah majelis yang anggotanya terdiri atas ulama dan cendekiawan muslim yang merupakan mitra kerja Pemerintah Aceh dan Dewan Perwakilan Rakyat (DPR) Aceh.<sup>5</sup>

---

<sup>4</sup> Racmat Taufik Hidayat dkk, *Almanak Alam Islam*, (Jakarta: Pustaka Jaya, 2000), h. 75.

<sup>5</sup> Qanun Aceh Nomor 2 Tahun 2009 Tentang Majelis Permusyawaratan Ulama Aceh

### 3. Game PUBG (Player Unknow's Battle Ground's)

PUBG ialah sejenis permainan online yang mengusung tema perang battle ground, yang dimana seluruh player's yang terhubung secara online dalam sebuah arena pertempuran akan bertarung satu sama lain hingga menyisakan 1 orang pemenang, baik itu model perorangan maupun squad (kelompok), game ini berasal dari negara korea selatan

## **H. Sistematika Pembahasan**

Untuk memperoleh gambaran secara global mengenai apa yang akan dibahas, skripsi rencananya akan disusun dengan sistematis sebagai berikut :

Bab Pertama, merupakan Pendahuluan yang berisi terdiri dari beberapa sub bab yaitu tentang latar belakang masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, penelitian terdahulu, penjelasan istilah serta sistematika pembahasan.

Bab Kedua, menguraikan landasan teoritis yang akan digunakan sebagai dasar untuk membahas hasil penelitian. Landasan teoritis terdiri dari beberapa sub bab yaitu, dalam bab ini dibahas tentang tinjauan umum tentang Fatwa dan Majelis Permusyawaratan Ulama Aceh meliputi pengertian fatwa, kedudukan fatwa dalam Islam, historis Majelis Permusyawaratan Ulama Aceh serta terbitnya Fatwa MPU Aceh No. 03 Tahun 2019. Kemudian tinjauan umum tentang game online meliputi pengertian game online, jenis-jenis game online serta macam-macam game online.

Bab ketiga, merupakan Metodologi Penelitian yang berisi tentang jenis penelitian, pendekatan penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, teknik analisa data serta panduan penulisan

Bab Keempat, merupakan Hasil Penelitian dan Pembahasan yang terdiri dari beberapa sub bab yaitu tentang, gambaran umum MPU Kota Langsa, Fatwa MPU Aceh Nomor 3 Tahun 2019 tentang hukum game PUBG (Player Unknow's Battle Grounds) dan sejenisnya menurut fiqh Islam serta pengaruhnya terhadap masyarakat. Ditutup dengan pembahasan implementasi Fatwa MPU Aceh Nomor 3 Tahun 2019 tentang hukum game PUBG (Player Unknow's Battle Grounds) dan sejenisnya menurut fiqh Islam perspektif MPU Kota Langsa

Bab Kelima, merupakan penutup, pada bab ini dipaparkan mengenai kesimpulan serta saran-saran yang dipandang perlu.

## BAB II

### LANDASAN TEORITIS

#### A. Tinjauan Umum Fatwa Dan Majelis Permusyawaratan Ulama (MPU)

##### 1. Pengertian Fatwa

Fatwa menurut bahasa adalah jawaban terhadap suatu kejadian atau peristiwa memberikan suatu jawaban yang tegas terhadap suatu peristiwa yang terjadi didalam masyarakat. Fatwa dalam bahasa Arab berarti jawaban pertanyaan atau hasil ijtihad atau ketetapan hukum. Fatwa adalah pendapat atau keputusan mengenai ajaran Islam yang disampaikan oleh lembaga atau perorangan yang diakui otoritasnya, yakni mufti.<sup>1</sup> Menurut imam Zamkhsyari dalam bukunya al-Kasyaf sebagaimana dikutip oleh Rohadi Aziz Dahlan dalam bukunya Analisis Fatwa Keagamaan Dalam Fiqih Islam, pengertian fatwa adalah suatu jalan yang lempeng atau lurus.<sup>2</sup> Fatwa atau *ifta'* berasal dari kata *aftha*, yang berarti memberi penjelasan. Secara definitif fatwa yaitu usaha memberikan penjelasan tentang hukum syara' oleh ahlinya kepada orang yang belum mengetahuinya.<sup>3</sup>

Dalam ilmu Ushul Fiqih, fatwa berarti pendapat yang dikemukakan oleh seorang mujtahid atau faqih sebagai jawaban yang diajukan peminta

---

<sup>1</sup> Yusuf Qardhawi, *Fatwa Antara Ketelitian dan Kecerobohan*, (Jakarta: Gema Insani Press, 1997) h. 5.

<sup>2</sup> Rohadi Aziz Dahlan, *Analisis Fatwa Keagamaan Dalam Fiqih Islam*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2006) h. 7.

<sup>3</sup> Mardani, *Ushul Fiqh*, (Jakarta: Raja Wali, 2013), h. 373.

fatwa dalam suatu kasus yang sifatnya tidak mengikat.<sup>4</sup> Fatwa juga dapat diterjemah sebagai petuah, nasehat, jawaban atas pertanyaan yang berkaitan dengan hukum.

Adapula yang mengartikan fatwa dalam dua versi , yaitu

1. Fatwa adalah keputusan, pendapat yang diberikan oleh mufti kepada suatu masalah.
2. Fatwa adalah nasehat orang alim, pelajaran baik, petuah.<sup>5</sup>

Sedangkan fatwa menurut arti syariat adalah suatu penjelasan hukum syariat dalam menjawab suatu perkara yang diajukan oleh seseorang yang bertanya, baik penjelasan itu jelas atau ragu-ragu dan penjelasan itu mengarah pada dua kepentingan, yakni kepentingan pribadi atau kepentingan masyarakat banyak Namun ada sebagian fuqaha yang menyatakan bahwa “fatwa” adalah bahasa Arab yang berarti “jawaban pertanyaan” atau “hasil ijtihad” atau “ketetapan hukum”, maksudnya ialah ketetapan atau keputusan hukum tentang suatu masalah atau peristiwa yang dinyatakan oleh seorang mujtahid sebagai hasil ijtihadnya.<sup>6</sup>

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa fatwa adalah hasil ijtihad seorang mufti sehubungan dengan peristiwa hukum yang diajukan kepadanya. Jadi fatwa lebih khusus dari pada fikih atau ijtihad secara umum. Karena boleh jadi fatwa yang dikeluarkan seorang mufti, sudah dirumuskan dalam fikih, hanya belum dipahami oleh peminta fatwa.

---

<sup>4</sup> Abdul Aziz Dahlan, *Ensiklopedia Hukum Islam*, (Jakarta: Ichtisar Baru Van Hoeve, 1996) h. 326.

<sup>5</sup> Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta, Balai Pustaka, 1997) h. 275.

<sup>6</sup> *Ibid*

## 2. Kedudukan Fatwa Dalam Islam

Fatwa menempati kedudukan strategis dan sangat penting, karena *mufti* (pemberi fatwa), sebagaimana dikatakan oleh Imam asy-Syathibi, berkedudukan sebagai khalifah dan ahli waris Nabi Saw, sebagaimana hadits yang diriwayatkan oleh Abu Daud dan Tirmidzi bahwa “*ulama merupakan ahli waris para Nabi*” dalam menyampaikan hukum syariat, mengajar manusia, dan memberi peringatan kepada mereka agar sadar dan hati-hati.<sup>7</sup>

Fatwa merupakan salah satu institusi dalam hukum Islam untuk memberikan jawaban dan solusi terhadap masalah yang dihadapi umat. Bahkan umat Islam pada umumnya menjadikan fatwa sebagai rujukan di dalam bersikap dan bertingkah laku.<sup>8</sup> Fatwa merupakan sebuah upaya ulama untuk merespon masalah yang dihadapi masyarakat yang memerlukan keputusan hukum. Dasar hukum fatwa adalah al-Quran, Hadits, dan Ijtihad. Kecenderungan penalaran yang dilakukan oleh para ulama dalam menjawab suatu masalah terkait erat dengan ijtihad atau pendapat hukum (legal opinion). Oleh karena itu, ada 3 hal yang penting terkait dengan fatwa, yaitu:

1. Pihak-pihak yang berkepentingan dengan fatwa, seperti pemerintah, Bank Indonesia, lembaga keuangan syariah (lembaga perbankan syariah) dan masyarakat sebagai pengguna jasa lembaga keuangan syariah.
2. Masalah atau persoalan yang diperlukan ketetapan hukumnya dikarenakan belum jelas hukumnya.

---

<sup>7</sup> Yusuf Qardhawi, *Fatwa Antara Ketelitian & Kecerobohan*, (Jakarta: Gema Insani Press, 1997) h. 13.

<sup>8</sup> Zainuddin Ali, *Hukum Ekonomi Syariah*, (Jakarta: Sinar Grafika, 2008), h. 127.

3. Para ulama yang mengerti hukum syariat, mempunyai otoritas mengeluarkan fatwa, dalam hal ini adalah Majelis Ulama Indonesia yang pada praktiknya, dalam masalah ekonomi syariah, kewenangan ini didelegasikan kepada Dewan Syariah Nasional sebagai lembaga bentukan Majelis Ulama Indonesia dalam membuat fatwa yang terkait dengan masalah ekonomi syariah.<sup>9</sup>

Kedudukan fatwa dalam hukum islam dapat dikaji dari pengertian fatwa itu sendiri. Sehingga bila berbicara mengenai fatwa, maka tidak akan lepas dari aspek siapa atau organisasi yang membuat fatwa tersebut. Maka tidak terlepas pembicaraan tersebut terhadap konsep ijtihad. Fatwa dikeluarkan oleh para ulama tau ahli fikih islam yang mampu mengangkat permasalahan akibat kebutuhan siapa yang butuh dasar jawaban sebagai landasan hukum suatu perbuatan atau kegiatan yang sifatnya bisa keagamaan atau non-keagamaan.<sup>10</sup>

Adanya korelasi yang erat antara fatwa dan ijtihad menunjukkan bahwa secara otomatis memperkokoh posisi ijtihad. Fatwa itu sendiri merupakan hasil dari ijtihad para ahli atau pakar yang mampu menggali syariat Islam, kemudian dari hasil ijtihad tersebut dituangkan dalam bentuk keagamaan, baik yang bersifat lisan ataupun tulisan. Dengan adanya fatwa dan ijtihad maka secara konkret ajaran-ajaran berkembang dengan pesat ke seluruh penjuru dunia, sekaligus Islam akan kokoh dan memasyarakat di alam ini.

---

<sup>9</sup>Akhyar Ali Gayo, dkk, *Kedudukan Fatwa MUI Dalam Upaya Mendorong Pelaksanaan Ekonomi Syariah*, Penelitian Hukum Badan Pembinaan Hukum Nasional dan HAM RI, 2011 h. 75-76.

<sup>10</sup>Rohadi Abdul Fatah, *Analisis Fatwa Keagamaan Dalam Fikih Islam*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2006), h. 76.

Oleh karena itu sangat tepat apabila dikatakan bahwa maju mundurnya masyarakat Islam dalam menggali ajarannya tergantung dari fatwa dan ijtihad. Tanpa adanya fatwa dan ijtihad, ajaran-ajaran Islam kurang berkembang bahkan nyaris statis, sebab kita mengetahui bahwa inspirasi yang murni dalam menggali ajaran-ajaran Islam itu idealnya melalui proses ijtihad yang kemudian dituangkan dalam bentuk fatwa keagamaan yang mantap dan dapat dipertanggung jawabkan.

Fatwa dan ijtihad terjadi hubungan saling interdependensi, sebab hasil ijtihad para ahli itu akan lahir dalam bentuk fatwa-fatwa yang berharga untuk kepentingan masyarakat Islam. Dapat dibuktikan bahwa hasil fatwa atau ijtihad hukum Islam dapat hidup dan berkembang sesuai dengan ruang dan waktu dimana saja penganutnya hidup. Hakikatnya hukum-hukum yang dikembangkan itu selaras dengan masyarakat itu sendiri yang senantiasa dengan kondisi masyarakat. Dalam arti ijtihad dan fatwa akan selalu mengikuti perkembangan pemikiran masyarakat pada umumnya.

Dalam hukum Islam, dalam proses istinbath pengambilan hukum diatur dalam suatu kajian keilmuan tersendiri. Dalam ilmu hukum Islam disebut ilmu Ushul Fikih. Secara umum pengertiannya adalah pengertian tentang kaidah-kaidah yang dijadikan sarana atau alat untuk mengambil hukum-hukum fikih, atau dengan kata lain adalah kaidah-kaidah yang menjelaskan tentang cara atau metode pengambilan atau penggalian yang berkaitan dengan perbuatan manusia dari dalil-dalil syar'i.<sup>11</sup>

---

<sup>11</sup> Muhammad Abu Zahrah, *Ushul Fiqh*, (Jakarta: Pustaka Firdaus, 1993) h. 3.

### 3. Historis Majelis Permusyawaratan Ulama (MPU) Aceh

Catatan Sejarah Aceh dari zaman dulu membuktikan bahwa para ulama selalu mendapatkan tempat yang khusus di hati masyarakat. Dalam Qanun Al-Asyi disebutkan bahwa wadah ulama adalah salah satu lembaga tertinggi negara dipimpin oleh Qadhi Malikul Adil yang dibantu empat orang Syaikhul Islam yaitu Mufti Madzhab Syafi'i, Mufti Madzhab Maliki, Mufti Madzhab Hanafi dan Mufti Madzhab Hambali.

Pada masa peperangan melawan Belanda dan Jepang, lembaga-lembaga ini tidak berwujud lagi, akibatnya muncul mufti-mufti mandiri yang juga mengambil tempat yang amat tinggi dalam masyarakat. Di awal-awal kemerdekaan, lembaga seperti ini pernah terwujud di dalam Persatuan Ulama Seluruh Aceh (PUSA).

Setelah PUSA bubar muncul lembaga seperti PERTI, Nahdatul Ulama, Al-Washiyah, Muhammadiyah dan lain-lain. Karena itu, pada Tahun 1965 Musyawarah Alim Ulama se-Aceh yang berlangsung pada tanggal 17 s.d 18 Desember 1965 di Banda Aceh bersepakat membentuk wadah berupa Majelis Permusyawaratan Ulama (MPU) Aceh dengan ketua umum pertamanya dipercayakan kepada Tgk. H. Abdullah Ujong Rimba.<sup>12</sup>

Saat itu, MPU terdiri dari Pimpinan, Badan Pekerja, Komisi dan Panitia khusus. Komisi pada waktu itu, terdiri atas 5 (lima) Komisi, yaitu : Komisi Ifta; Komisi Penelitian dan Perencanaan; Komisi Pendidikan, Pengajaran dan Kebudayaan; Komisi Dakwah dan Penerbitan serta Komisi

---

<sup>12</sup> <http://mpu.acehprov.go.id/index.php/page/1/profil>

Harta Agama. Komposisi ini juga berlaku pada MPU kabupaten/Kota dan MPU Kecamatan.

Pada tahun 1968, sesuai dengan Keputusan Gubernur Nomor: 038/1968, Majelis Permusyawaratan Ulama berubah namanya menjadi Majelis Ulama Indonesia Provinsi Daerah Istimewa Aceh, dengan nama komisi-komisinya berubah menjadi Komisi A (Hukum/Fatwa); Komisi B (Penelitian dan Perencanaan); Komisi C (Pendidikan, Pengajaran dan Kebudayaan); Komisi D (Dakwah dan Penerbitan) dan Komisi E (Harta Agama).

Kedudukan MUI Provinsi Aceh dipertegas dengan lahirnya Undang-Undang Nomor 44 Tahun 1999 tentang Penyelenggaraan Keistimewaan Provinsi Daerah Istimewa Aceh. Pada Pasal 9 ayat (1) disebutkan “Daerah dapat membentuk sebuah badan yang anggotanya terdiri dari Ulama”. Dalam ayat (2) ditegaskan lagi “Badan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) bersifat independen yang berfungsi memberikan pertimbangan terhadap kebijakan daerah, termasuk bidang pemerintahan, pembangunan dan kemasyarakatan serta tatanan ekonomi yang Islami”.

Amanat Undang-Undang tersebut ditindaklanjuti dengan lahirnya Peraturan Daerah Nomor 3 Tahun 2000 tentang Pembentukan Organisasi dan Tata Kerja Majelis Permusyawaratan Ulama Provinsi Nanggroe Aceh Darussalam dan Peraturan Daerah Propinsi Daerah Istimewa Aceh Nomor 43 Tahun 2001 tentang Perubahan Pertama atas Peraturan Daerah Propinsi Daerah Istimewa Aceh Nomor 3 Tahun 2000 tentang Pembentukan

Organisasi dan Tatakerja Majelis Permusyawaratan Ulama Propinsi Daerah Istimewa Aceh.

Kemudian diadakan Musyawarah Ulama se-Aceh pada tanggal 2-5 Rabi'ul Akhir 1422 H (24-27 Juni 2001 M) di Banda Aceh untuk memilih/membentuk kepengurusan MPU. Pada malam 17 Ramadhan 1422 H (3 Desember 2001 M) melalui iqrar sumpah, terbentuklah MPU Provinsi Nanggroe Aceh Darussalam yang independen, bermitra sejajar dengan Pemerintah Aceh dan DPRA untuk masa khidmat 2001-2006. Melalui Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2006 Tentang Pemerintahan Aceh dan Qanun Nomor 2 Tahun 2009 Tentang Majelis Permusyawaratan Ulama mengukuhkan dan memperkuat kedudukan MPU Aceh sebagai mitra sejajar Pemerintah Aceh dalam penyelenggaraan pemerintahan dan pembangunan, terumata pembangunan syariat Islam.

Visi dari MPU Aceh adalah “Terwujudnya peran ulama dalam pembangunan berbasis syariat Islam”. Sedangkan Misi dari MPU Aceh adalah:

- a. Memberikan masukan, pertimbangan, bimbingan, nasehat dan saran dalam penentuan kebijakan daerah, serta pemantauan terhadap pelaksanaan kebijakan daerah;
- b. Melakukan pengawasan terhadap penyelenggaraan pemerintahan, kebijakan daerah berdasarkan syariat Islam;
- c. Menetapkan fatwa;

- d. Menggagas dan berkontribusi dalam penyusunan dan pengawasan qanun;
- e. Mendorong pelaksanaan syariat Islam dalam seluruh aspek kehidupan masyarakat dan mencegah timbulnya perbuatan kemungkar;
- f. Melaksanakan pembinaan sumber daya keulamaan di Aceh;
- g. Melakukan penelitian, pengembangan, penerjemahan, penertiban dan pendokumentasian terhadap naskah-naskah yang berkenaan dengan syariat Islam.<sup>13</sup>

#### **4. Terbitnya Fatwa MPU Aceh No. 3 Tahun 2019 Tentang Hukum Game PUBG dan Sejenisnya Menurut Fiqh Islam.**

Di Indonesia, otoritas tersebut dimiliki oleh lembaga MUI pusat yang melahirkan fatwa Majelis Ulama Indonesia (MUI), sedangkan di Aceh kewenangan fatwa di bawah kendali MPU Aceh. Fatwa tersebut adalah berupa ketetapan atau keputusan hukum tentang sesuatu masalah atau peristiwa yang dinyatakan oleh seorang mujtahid sebagai hasil ijtihadnya.<sup>14</sup>

Terkait masalah fatwa, khusus di Aceh hal tersebut telah diatur dalam UU Republik Indonesia, Nomor 11 Tahun 2006 Tentang Pemerintahan Aceh. Dalam Pasal 139 Ayat (1) dijelaskan bahwasanya “MPU berfungsi menetapkan fatwa yang dapat menjadi salah satu pertimbangan terhadap kebijakan pemerintahan daerah dalam bidang pemerintahan, pembangunan,

---

<sup>13</sup> <http://mpu.acehprov.go.id/index.php/page/1/profil>

<sup>14</sup> Totok Jumantoro, *Kamus Ilmu Ushul Fiqih*, (Jakarta: Amzah, 2010), h. 62.

pembinaan masyarakat, dan ekonomi. Pada Ayat (2) dijelaskan bahwa “Ketentuan lebih lanjut mengenai tata cara pemberian pertimbangan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) diatur dengan Qanun Aceh.”

Sementara itu, terkait tugas dan wewenang MPU yang salah satunya tentang mekanisme terbitnya sebuah fatwa MPU, pada pasal 140 Ayat (1) dijelaskan bahwa “Untuk melaksanakan fungsi sebagaimana Pasal 139 ayat (1), MPU mempunyai tugas dan wewenang sebagai berikut:

- a. Memberi fatwa baik diminta maupun tidak diminta terhadap persoalan pemerintahan, pembangunan, pembinaan masyarakat, dan ekonomi; dan
- b. Memberi arahan terhadap perbedaan pada masyarakat dalam masalah keagamaan.

Tidak itu saja, jika nantinya pihak MPU merasa perlu melibatkan ahli atau pakar bidang tertentu terkait fatwa yang ditunggu masyarakat, MPU dapat melibatkan tenaga di luar MPU sendiri. Hal ini tertera pada Ayat (2) “Dalam melaksanakan tugas sebagaimana dimaksud pada ayat (1), MPU dapat mengikutsertakan tenaga ahli dalam bidang keilmuan terkait.

Dalam Qanun Aceh Nomor 2 Tahun 2009 tentang Majelis Permusyawaratan Ulama (MPU) dijelaskan bahwa fatwa adalah keputusan MPU yang berhubungan dengan syariat Islam terhadap masalah pemerintahan, pembangunan, ekonomi, sosial budaya dan kemasyarakatan yang dikeluarkan oleh komisi A Bidang Fatwa, Kajian Qanun dan Perundang-undangan lainnya.<sup>15</sup>

---

<sup>15</sup> Qanun Aceh No 2 Tahun 2009, pasal 1, h. 5.

Berikut ini pasal-pasal dalam Qanun Aceh, Nomor 2 Tahun 2009, Tentang Majelis Permusyawaratan Ulama yang mendeskripsikan tentang fatwa, yaitu: Pasal 4, berbunyi “MPU Provinsi dan MPU kabupaten/kota berfungsi:

- a. Ayat (1) “Memberikan pertimbangan terhadap kebijakan daerah, meliputi bidang pemerintahan, pembangunan, ekonomi, sosial budaya dan kemasyarakatan.
- b. Ayat (2) “Memberikan nasehat dan bimbingan kepada masyarakat berdasarkan ajaran Islam.”

Pasal 5, Ayat (1) berbunyi “MPU mempunyai kewenangan:

- a. Menetapkan fatwa terhadap masalah pemerintahan, pembangunan, ekonomi, sosial budaya dan kemasyarakatan;
- b. Memberikan arahan terhadap perbedaan pendapat dalam masalah keagamaan baik sesama umat Islam maupun antar umat beragama lainnya.

Ayat (2) berbunyi “MPU kabupaten/kota mempunyai kewenangan:

- a. Melaksanakan dan mengamankan fatwa yang dikeluarkan oleh MPU sebagaimana dimaksud pada ayat (1);
- b. Memberikan pertimbangan dan masukan kepada Pemerintah kabupaten/kota yang meliputi bidang pemerintahan, pembangunan, dan kemasyarakatan serta tatanan ekonomi yang Islami.<sup>16</sup>

Terkait pada saat membahas untuk memutuskan Fatwa No. 3

---

<sup>16</sup> <http://mpu.acehprov.go.id>

Tahun 2019 tentang hukum game PUBG dan sejenisnya menurut Fiqh Islam, Majelis Permusyawaratan Ulama (MPU) Aceh mengambil pertimbangan sebagai berikut:

- 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 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, dan huruf b, dan huruf c , perlu menetapkan fatwa tentang Hukum Game PUBG (Player Unknown's Battle Grounds) dan Sejenisnya Menurut Fiqh Islam.

Metode yang digunakan Majelis Permusyawaratan Ulama (MPU) Aceh dalam menetapkan fatwa sebagai berikut:

- a. Sebelum fatwa ditetapkan hendaklah ditinjau lebih dahulu Al-Qur'anul Karim, Al-Hadits, pendapat para mazhab dan kaidah fiqhiyah tentang yang difatwakan tersebut, pendapat-pendapat ulama; Qanun Aceh No. 8 tahun 2014 tentang Pokok-Pokok Syariat Islam.
- b. Masalah yang telah jelas hukumnya (al-ahkam al-qathi'iyat) hendaklah disampaikan sebagaimana adanya.

- c. Penetapan fatwa harus senantiasa memperhatikan kemaslahatan umum (maslahat a'ammah) dan maqashid al-syari'ah.

Berdasarkan penjelasan di atas, Fatwa MPU Aceh Nomor 3 Tahun 2019 tentang Hukum Game PUBG (Player Unkwown's Battle Grounds) dan sejenisnya menurut Fiqh Islam, yang dikeluarkan tanggal 19 Juni 2019, menetapkan sebagai berikut:

1. Game PUBG (Player Unkwown's Battle Grounds) dan sejenisnya adalah sebuah permainan interaktif elektronik dengan jenis pertempuran yang mengandung unsur kekerasan dan kebrutalan, mempengaruhi perubahan perilaku menjadi negative, menimbulkan perilaku agresif, kecanduan pada level yang berbahaya dan mengandung unsur penghinaan terhadap simbol-simbol Islam.
2. Hukum bermainan game PUBG (Player Unkwown's Battle Grounds) dan sejenisnya adalah haram.<sup>17</sup>

## **B. Tinjauan Umum Game Online**

### **1. Pengertian Game Online**

*Games online* adalah *game* komputer yang dapat dimainkan oleh multipemain melalui internet, biasanya disediakan sebagai tambahan layanan dari perusahaan penyedia jasa *online* atau dapat diakses langsung (mengunjungi halaman web yang bersangkutan) atau melalui sistem yang

---

<sup>17</sup> Fatwa MPU Aceh Nomor 3 Tahun 2019 Tentang Hukum Game PUBG (Player Unkwown's Battle Grounds) dan sejenisnya menurut Fiqh Islam.

disediakan dari perusahaan yang menyediakan permainan tersebut.<sup>18</sup> Berdasarkan penjelasan tersebut maka dapat di ketahui bahwa *game online* adalah permainan dengan jaringan, dimana interaksi antara satu orang dengan lainnya untuk mencapai tujuan, melaksanakan misi, dan meraih nilai tertinggi dalam dunia virtual.<sup>19</sup>

*Multiplayer game online* atau biasa di sebut dengan *game online* yang biasa melibatkan banyak pemain sekaligus untuk berinteraksi satu sama lain dalam waktu yang bersamaan. *Game online* yang paling banyak di dengar adalah *game* dengan jenis *Massive multiplayer Role-Playing Game* (MMORPG) yaitu *game* petualangan di mana sejumlah besar pemain berinteraksi dalam satu dunia vertual yang tetap.<sup>20</sup> Ada juga *game online* yang sifatnya lebih kecil dan memiliki *gameplay* yang berbeda seperti *game First Person Shooter* (FPS) yang menampilkan permainan dari sudut pandang orang pertama seperti *game perang call of Duty*.<sup>21</sup>

*Game online* lebih tepatnya disebut sebagai sebuah teknologi dibandingkan sebagai sebuah genre atau jenis permainan, sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama dibandingkan pola tertentu dalam sebuah permainan.<sup>22</sup> Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat diberikan kesimpulan bahwa *game online* adalah jenis *game* yang di mainkan oleh

---

<sup>18</sup> Jhon C. Beck, *Gamer Juga Bisa Sukses*, (Jakarta: PT Grasindo. 2007), h. 92.

<sup>19</sup> Young K, *Cyber-Disorders: The Mental Health Concern for the New Millennium*, (Jurnal: CyberPsychology & Behaviour, 2005), h. 45.

<sup>20</sup> Alif Harsan, *Jago Bikin Game Online*, (Jakarta: PT. TransMedia, 2011), h.1-2.

<sup>21</sup> *Ibid*, h. 2.

<sup>22</sup> Andrews, B. R, *Habit. American Journal of Psychology*(Jurnal: University of Illinois Press. 2006), h. 21.

beberapa orang dengan menggunakan jaringan atau koneksi internet dan di mainkan melalui komputer ataupun *smarphone*.

## **2. Jenis-Jenis Game Online**

*Online game* dapat dibagi dalam beberapa kategori seperti *Massively Multiplayer Online Role Playing Game* (MMORPG), *Massively Multiplayer Online Real Time Strategy* (MMORTS), *Massively Multiplayer Online First Person Shooter* (MMOFPS), *Cross-Platform Online*, *browser game* dan lain-lain.

### **a. *Massively Multiplayer Online Role Playing Game* (MMORPG)**

*Massively Multiplayer Online Role Playing Game* (MMORPG) adalah salah satu jenis *online game* yang memainkan tokoh *online*, pemain akan berinteraksi dengan ribuan pemain di seluruh dunia. Pemain dalam permainan *Massively Multiplayer Online Role Playing Game* (MMORPG) akan dihadapkan dengan beberapa misi atau tantangan bisa berupa bertempur atau membunuh karakter pemain lain yang tujuannya untuk meningkatkan level atau kemampuan dari tokoh atau karakter yang dimainkan. Contoh MMORPG adalah *RF online*, *Dragon Nest*, *Ran Online*, *Ragnarok Online*, *Atlantica Online*, *Perfect World*.

### **b. *Massively Multiplayer Online Real Time Strategy* (MMORTS)**

*Massively Multiplayer Online Real Time Strategy* (MMORTS) adalah permainan strategi yang melibatkan banyak pemain secara bersamaan, biasanya pemain memainkan tidak hanya satu karakter saja akan tetapi

banyak karakter. Dalam permainan initerdapat kegiatan pengembangan teknologi, konstruksi bangunan dan pengolahan sumber daya alam, contoh MMORTS adalah *Heroes of Newerth*, *Warcraft*.

c. *Massively Multiplayer Online First Person Shooter* (MMOFPS)

*Massively Multiplayer Online First Person Shooter* (MMOFPS) merupakan jenis *online game* yang menekankan pada penggunaan senjata. Pemain bisa bermain sendiri dan dapat juga bermain secara tim untuk melawan musuh. Permainan ini memiliki banyak tantangan dibanding dengan permainan lainnya karena permainan ini menonjolkan kekerasan sehingga permainan ini sering disebut dengan permainan pertarungan, contoh MMOFPS adalah *Point Blank*, *Counter Strike*, *Free Style*, *Lost saga*.

d. *Cross-Platform Online*

*Cross-Platform Online* merupakan *game* yang dapat dimainkan secara online dengan *hardware* yang berbeda.

e. *Browser game*

*Browser game* merupakan *game* yang dimainkan pada *browser* seperti Mozilla firefox, Opera, IE, contoh browser game adalah *Texas Hold'em Poker*.

### 3. Macam-Macam Game Online

Dilihat dari cara memainkan *game online*, macam-macam *game online* dapat dibagi menjadi 10 kategori, yaitu:<sup>23</sup>

#### a. *Real Time Strategy* (RTS)

*Real Time Strategy* (RTS) adalah suatu permainan komputer yang memiliki ciri khas berupa permainan perang yang tiap pemainnya memiliki suatu Negara-Negara tersebut dikelola dalam hal pengumpulan sumber daya (alam, manusia, ekonomi), pengaturan strategi pasukan-pasukan tempur, diplomasi dengan Negara tetangga, peningkatan ekonomi, pengembangan keyakinan, pengembangan pendidikan dari Negara *primitive* menuju peradaban modern. RTS dibedakan dari *turn-based strategy* dimana dalam RTS permainan tidak mengenal giliran. Setiap pemain dapat mengatur/memerintah pasukannya dalam waktu apapun. Dalam RTS, tema permainan dapat berupa sejarah Contohnya: misalnya *age of empires* yaitu pertama pemain memilih kerajaan yang mau ia mainkan, kemudian pemain membangun instruktur kota seperti rumah, sekolah, alat pertanian, perkebunan dan tambang, tempat ibadah, perpustakaan, pagar pertahanan berpanah dan prajurit biasa), dan setelah jumlah prajuritnya banyak maka bisa menyerang kerajaan tetangga dan siapa yang bisa menghancurkan kerajaan musuh terlebih dahulu maka dia yang menang.

---

<sup>23</sup> Soegeng Santoso, *Cara Cerdas Mengatasi Anak Kecanduan Game Online*, (Yogyakarta: Ar Ruzz Media, 2010), h. 18-21.

b. *First Person Shooter (FPS)*

*First Person Shooter (FPS)* merupakan jenis permainan tembak-menembak dengan tampilan pada layar pemain adalah sudut pandang tokoh karakter yang dimainkan, tiap tokoh karakter mempunyai kemampuan yang berbeda-beda dalam tingkat akurasi menembak, dan reflek menembak. Permainan ini dapat melibatkan banyak orang. Pemain ini bisa berupa misi melumpuhkan penjahat maupun alien, kadang juga sejumlah pemain dibagi beberapa tim yang bertugas melumpuhkan tim lainnya, sebelum dilumpuhkan. Ciri utama lain adalah penggunaan senjata genggam jarak jauh. Contoh *game* jenis ini antara lain *Counter Strike* yaitu permainan yang terdiri dari 2 kelompok dimana kelompok yang satu berperan sebagai teroris dan yang satu berperan sebagai polisi yang terdiri atas 5 orang/kelompoknya. Jadi di dalam permainan ini pertama pemain memilih apakah dia masuk kelompok teroris atau polisi dan setelah itu mereka akan berperang di sebuah gedung tua dan apabila team yang satu bisa lebih cepat membunuh semua anggota team yang lain maka team tersebut menang.

c. *Role Playing Game (RPG)*

*Role Playing Game (RPG)* adalah permainan yang para pemainnya memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama. Para pemain memilih aksi tokoh-tokoh mereka berdasarkan karakteristik tokoh tersebut, dan keberhasilan aksi mereka tergantung dari system peraturan permainan yang telah

ditentukan. Asal tetap mengikuti peraturan yang ditetapkan, para pemain bisa berimprovisasi membentuk arah dan akhir permainan ini. Contohnya yaitu DOTA yaitu permainan pertarungan yang tokohnya berupa manusia yang mempunyai kepala hewan seperti tokoh yang mempunyai kepala harimau, babi dan serigala dan di dalam permainan ini terdiri dari dua kelompok yang tiap kelompoknya terdiri dari masing-masing 5 orang di dalam permainan ini pertama pemain memilih tokoh/hero yang akan dimainkannya setelah itu pemain akan bertarung di hutan menggunakan berbagai strategi team untuk bisa membunuh hero lawan dan apabila hero lawan ada yang mati maka hero yang membunuh bisa naik level dan memperoleh emas yang bisa dijadikan alat untuk membeli senjata tambahan di barak untuk meningkatkan kemampuan hero tersebut.

d. *Live simulation games*

*Live simulation games* permainan simulasi kehidupan ini meliputi kegiatan individu dalam sebuah tokoh karakter dalam memainkan tokoh karakter tersebut pemain bertanggung jawab atas inteligen serta kemampuan fisik dari tokohnya tersebut. Tokoh karakter tersebut memerlukan kebutuhan layaknya manusia seperti kegiatan belajar, bekerja, belanja, bersosialisasi, memelihara hewan, memelihara lingkungan dan lain-lain. Lawan mainnya bisa berupa pemain lain yang memainkan karakter sebagai tetangga maupun komputer dengan kecerdasan buatan tingkat tinggi. Contohnya adalah *Sim Life* yaitu

permainan yang dimana di dalam permainan tersebut seorang pemain memainkan seorang tokoh yang menjalani hidup layaknya kehidupan nyata seperti makan tidur sekolah dan bekerja, hal tersebut dilakukan agar tokoh yang dimainkan bisa mempunyai kemampuan fisik dan intelegensi layaknya manusia normal.

e. *Construction and management simulation games*

*Construction and management simulation games* permainan yang mensimulasikan proyek membangun sebuah kota, pemain diharuskan membangun sebuah kota lengkap dengan fasilitas publik maupun fasilitas pemerintah seperti gedung, alat transportasi publik, taman, sekolah, rumah sakit, tempat beribadah, pabrik, bandara, stasiun, bank dan bangunan lainnya. Saat membangun kota tersebut pemain juga harus memperhatikan sumber daya ekonomi, kenyamanan para penduduknya dalam beraktifitas yang mungkin terganggu saat pembuatan jembatan penyebrangan dan lain-lain. Contohnya *Sim City* yaitu pemainnya berperan sebagai walikota yang di tugaskan untuk mengubah lahan di sekitarnya dan kemudian mendesain dan mengembangkan sebuah pemukiman yang nantinya akan menjadi kota besar. Pemain juga dapat meletakkan zona untuk membangun daerah komersial, industrial, atau perumahan, dan juga membangun dan memperbaiki layanan umum, transportasi dan utilitas agar sukses pemain juga harus mengurus keuangan, lingkungan dan kualitas kehidupan bagi para penduduknya pada permainan ini, kota terletak di

sebuah wilayah luas yang dibagi menjadi bagian, yang kesemuanya dapat dibangun. Pemain dapat membuat kota di tiga jenis luas bagian, yaitu kecil, sedang, dan besar. Jika diukur pada kehidupan nyata, bagian yang terkecil memiliki luas 1 kilometer, sedangkan yang terbesar memiliki luas 4 kilometer.

f. *Vehicle simulate*

*Vehicle simulati* Jenis permainan ini mensimulasi pengoperasian beberapa kendaraan, kendaraan bisa berupa pesawat terbang, pesawat tempur, kereta, kendaraan perang, maupun kendaraan konstruksi. Contoh dari game jenis ini adalah Flightgear yaitu permainan yang pemain berperan sebagai pilot pesawat tempur di dalam suatu peperangan di luar angkasa dan di dalam permainan ini pemain dituntut untuk bertempur melawan pesawat-pesawat musuh untuk meningkatkan level, semakin tinggi levelnya maka pesawatnya pun akan semakin canggih.

g. *Action games*

*Action games* permainan jenis ini sangat berkaitan dengan tantangan fisik, seperti ketangkasan, reflek dari pemain dalam permainan ini pemain mengendalikan seorang tokoh karakter, tokoh karakter yang dimainkan bisa dihadapkan dengan tokoh karakter lain yang bertarung berhadapan bisa juga menjalankan sebuah misi yang banyak rintangan, mengumpulkan objek tertentu, mengalahkan musuh, maupun menyelamatkan karakter lainnya. Contohnya yaitu *seal online* yaitu

permainan petualangan yang pemain dapat mengontrol karakter mereka masing-masing. Karakter dalam permainan ini berbentuk 3Dimensi dan lucu dengan berbagai profesi untuk melawan berbagai monster yang disebut “*Bale*” di awal permainan, kita perlu memilih profesi bagi karakter kita. Profesi dalam game ini terbagi menjadi dua. Profesi 1 adalah profesi yang dapat kita pilih ketika kita mulai bermain, antara lain *beginner, magician, knight, warrior, cleric, clown*, dan *craftsman*, sedangkan *profesi 2* adalah profesi lanjutan yang dapat kita pilih ketika karakter kita telah mencapai level 150, antara lain *destroyer, paladin, blademaster, barbarian, assasin, trickkster, freezer, burner, priest, prophet, bomber*, dan *smith*. Kita dapat menaikkan level karakter dengan mengalahkan monster ataupun menyelesaikan misi dalam permainan ini juga terdapat Pet yang merupakan peliharaan yang dapat membantu kita dalam permainan awalnya pet berbentuk telur namun, apabila kita memberikan makanan kepadanya, telur dapat tumbuh dan berkembang serta levelnya meningkat selain itu, pet juga dapat berevolusi menjadi beraneka ragam tumbuhan, binatang, maupun peri.

#### h. *Adventure games*

*Adventure games* permainan ini yang menggunakan tokoh karakter fiksi yang bertugas mengeksplorasi memecahkan sebuah misteri atau kasus, memburu harta karun, maupun menyelamatkan tokoh karakter buatan. Banyak dari game ini diangkat dari sebuah novel populer maupun film bioskop. Contohnya yaitu *Indiana Jones* yaitu permainan

petualangan yang dimana pemain dituntut untuk menjalankan misi seperti mencari harta karun dengan cara memecahkan teka-teki dan apabila misi tersebut telah selesai dilaksanakan maka dilanjutkan dengan misi berikutnya.

i. *Action adventure games*

*Action adventure games* permainan petualangan yang dikombinasikan dengan aksi bertarung, menghadapi rintangan maupun memecahkan teka-teki. Contoh dari *game* jenis ini adalah *tomb raider* yaitu permainan petualangan dimana didalam permainan ini pemain memainkan seorang tokoh hero perempuan yang bertugas menyelesaikan suatu misi dimana di dalam menyelesaikan misi tersebut terdapat berbagai rintangan yang berupa teka-teki dan musuh yang perlu ditaklukan.

j. *Manager simulation* permainan

*Manager simulation* permainan yang mensimulasikan menjadi seorang manager dalam sebuah klub sepakbola. Contoh dari *game* jenis ini adalah *championship manager* yaitu sebuah permainan simulasi dimana pemainnya berperan seolah-olah dia menjadi pelatih atau manager dalam sebuah team/klub sepakbola yang bertugas untuk mengatur strategi bermain dalam semua pertandingan-pertandingan yang dilakukan oleh klub tersebut.

### **BAB III**

#### **METODOLOGI PENELITIAN**

Pada dasarnya penelitian dilakukan untuk menemukan, memecahkan dan menjawab suatu permasalahan yang terjadi. Secara umum metode penelitian diartikan sebagai *cara ilmiah* untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu.

Cara *ilmiah*, berarti kegiatan penelitian itu didasarkan pada ciri-ciri keilmuan, yaitu *rasional*, *empiris*, dan *sistematis*. *Rasional* berarti kegiatan itu dilakukan dengan cara-cara yang masuk akal, sehingga terjangkau oleh penalaran manusia. *Empiris* berarti cara-cara yang dilakukan itu dapat di amati oleh indra manusia, Sehingga orang lain dapat mengamati dan mengetahui cara-cara yang digunakan. *Sistematis* artinya proses yang dilakukan dalam penelitian itu menggunakan langkah-langkah tertentu yang bersifat logis.<sup>1</sup>

Setiap penelitian mempunyai tujuan dan kegunaan tertentu, hal tersebut bergantung pada peneliti sebagai pengarah penelitian yang hendak dicapai. Secara umum tujuan penelitian ada tiga macam yaitu bersifat *penemuan*, *pembuktian* dan *pengembangan*. *Penemuan* berarti data yang diperoleh dari penelitian itu adalah data yang betul-betul baru yang sebelumnya belum pernah diketahui. *Pembuktian* berarti data yang diperoleh itu digunakan untuk membuktikan adanya keraguan terhadap informasi atau pengetahuan tertentu, dan *pengembangan* berarti memperdalam dan memperluas pengetahuan yang telah ada.

---

<sup>1</sup> Sugiono, *Metode Penelitian Bisnis*, (Bandung: Alfabeta, 2010), h. 2.

Metode yang dipakai dalam penelitian ini adalah kualitatif. Salah satu alasan menggunakan pendekatan kualitatif adalah pengalaman para peneliti dimana metode ini dapat digunakan untuk menemukan dan memahami apa yang tersembunyi dibalik fenomena yang kadang kala merupakan sesuatu yang sulit untuk dipahami secara memuaskan.

Bogdan dan Taylor menjelaskan bahwa penelitian kualitatif adalah salah satu prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa ucapan atau tulisan dan perilaku orang-orang yang diamati.<sup>2</sup> Pendekatan kualitatif diharapkan mampu menghasilkan uraian yang mendalam tentang ucapan, tulisan, dan atau perilaku yang dapat diamati dari suatu individu, kelompok, masyarakat, dan atau organisasi tertentu dalam suatu *setting* konteks tertentu yang dikaji dari sudut pandang yang utuh, komprehensif. Penelitian kualitatif bertujuan untuk mendapatkan pemahaman yang sifatnya umum terhadap kenyataan sosial dari perspektif partisipan.

#### **A. Jenis Penelitian**

Dalam penelitian ini jenis Penelitian yang digunakan adalah penelitian lapangan (*field research*) yaitu kegiatan penelitian yang dilakukan di lingkungan masyarakat tertentu baik di lembaga-lembaga, organisasi masyarakat (sosial) maupun lembaga pemerintahan.<sup>3</sup> Hal ini dikarenakan bahwa penelitian ini lebih menekankan pada data lapangan sebagai objek yang diteliti yaitu mencari suatu

---

<sup>2</sup> M. Burhan Bungin, *Analisis Data Penelitian Kualitatif*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2007), h. 21-22.

<sup>3</sup> Sumadi Suryabrata, *Metodologi Penelitian*, Cet. Ke-11, (Jakarta: PT. Raja Grafindo, 1998), h. 22.

sumber data secara langsung dilapangan yang dalam konteks ini wawancara dengan masyarakat yang memainkan game online PUBG (Player Unkown's Battle Grounds), serta dengan anggota MPU Kota Langsa untuk mengetahui implementasi dari Fatwa MPU Aceh Nomor 3 Tahun 2019 Tentang Hukum Game PUBG (Player Unknow's Battle Grounds) dan sejenisnya menurut fiqh Islam .

## **B. Pendekatan Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan sosiologis,<sup>4</sup> maksud dari pendekatan sosiologis yaitu penelitian yang memfokuskan kepada realitas empiris di lapangan. Fokus penelitian ini bersifat konkrit dan aktual. Fatwa MPU Aceh Nomor 3 Tahun 2019 tentang hukum game PUBG (Player Unknow's Battle Grounds) dan sejenisnya menurut fiqh Islam dipandang sebagai suatu realitas yang konkrit dan aktual.

## **C. Sumber Data**

Sumber data diperoleh dari dokumen dan implementasi strategis yang berkaitan dengan judul penelitian. Sumber data meliputi: data primer dan data sekunder. Data primer merupakan data atau informasi yang diperoleh informan yang dianggap paling mengetahui secara mendetail dan jelas mengenai fokus permasalahan yang teliti. Sedangkan data sekunder atau pelengkap adalah data yang diperoleh dari studi dokumentasi yang dihasilkan, seperti informasi dan

---

<sup>4</sup> Cik Hasan Bisri, *Pilar-Pilar Penelitian Hukum Islam Dan Pranata Sosial*, (Jakarta : PT. Raja wali Press, 2004), h. 304.

dokumentasi lainnya yang terkait dengan fokus penelitian.<sup>5</sup> Yang dimaksud dengan sumber data dalam penelitian adalah sebagai obyek dari mana data-data dapat diperoleh.<sup>6</sup> Sumber data dalam penelitian ini dibagi menjadi dua, yaitu data primer dan data sekunder.

#### 1) Data Primer

Data Primer, adalah data yang secara langsung diperoleh oleh peneliti dari sumber primer (data asli).<sup>7</sup> Data primer dalam penelitian ini berupa data atau hasil wawancara dengan masyarakat yang bermain game online PUBG (Player Unknown's Battle Grounds) serta dengan anggota MPU Kota Langsa.

#### 2) Data Sekunder

Data Sekunder, adalah data yang diperoleh penelitian dari orang lain atau sumber sekunder jadi bukan asli.<sup>8</sup> Dalam penelitian ini, data sekunder tersebut berupa dokumen. Dokumen dari penelitian ini adalah data-data berupa seperti buku, koran, brosur, sumber bacaan dan literatur lainnya yang ada kaitannya dengan penelitian ini.

### **D. Teknik Pengumpulan Data**

Dalam pengumpulan data penelitian ini menggunakan tehnik pengumpulan data sebagai berikut :

---

<sup>5</sup> Lexy J. Moleong, *Metodolgi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Remaja Rosada Karya, 2007), h. 33.

<sup>6</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), h. 107.

<sup>7</sup> Cholid Narbuko dan Abu Achmadi, *Metode Penelitian*, cet x ( Jakarta : Bumi Aksara, 2009), h. 43.

<sup>8</sup> Cholid Narbuko dan Abu Achmadi, *Metode Penelitian.*, h. 43.

1. Observasi, yaitu pengumpulan data melalui pengamatan terhadap fenomena-fenomena yang diteliti, lebih ditekankan pada fenomena, sosial, ekonomi, agama yang berhubungan dengan Fatwa MPU Aceh Nomor 3 Tahun 2019 tentang hukum game PUBG (Player Unknow's Battle Grounds) dan sejenisnya menurut fiqh Islam.

Observasi merupakan metode pengumpulan data yang paling alamiah dan paling banyak digunakan tidak hanya dalam dunia keilmuan, tetapi juga dalam berbagai aktivitas kehidupan. Secara umum, observasi berarti pengamatan, penglihatan. Sedangkan secara khusus, dalam dunia penelitian, observasi adalah mengamati dan mendengar dalam rangka memahami, mencari jawab, mencari bukti terhadap fenomena sosial-keagamaan (perilaku, kejadian-kejadian, keadaan, benda, dan simbol-simbol tertentu) selama beberapa waktu tanpa mempengaruhi fenomena yang diobservasi, dengan mencatat, merekam, memotret fenomena tersebut guna penemuan data analisis.<sup>9</sup> Pengumpulan data melalui pengamatan terhadap fenomena-fenomena yang diteliti, lebih ditekankan pada fenomena ekonomi, sosial, agama khususnya yang berhubungan dengan Fatwa MPU Aceh Nomor 3 Tahun 2019 tentang hukum game PUBG (Player Unknow's Battle Grounds) dan sejenisnya menurut fiqh Islam.

---

<sup>9</sup> Imam Suprayogo dan Tobroni, *Metodologi Penelitian Sosial-Agama*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2001), h. 167.

2. Wawancara yaitu, metode yang berupa tanya jawab secara langsung dengan daftar pertanyaan yang telah di rencanakan kepada pihak yang bersangkutan. Wawancara merupakan metode pengumpulan data dengan cara bertanya langsung (berkomunikasi) dengan informan, sehingga akan tercipta proses interaksi antara informan dengan pewawancara (peneliti). Wawancara juga merupakan suatu cara memperoleh keterangan tentang orang, kejadian, aktivitas, organisasi, perasaan, motivasi, pengakuan dan kerisauan.<sup>10</sup>

Wawancara merupakan suatu bentuk komunikasi antara dua orang yang melibatkan seseorang yang ingin memperoleh informasi dari orang lain dengan mengajukan sejumlah pertanyaan berdasarkan tujuan tertentu yang ingin dicapai. Secara garis besar, wawancara dibagi menjadi dua yaitu wawancara terstruktur dan tidak terstruktur.<sup>11</sup> Adapun informan dalam penelitian ini adalah masyarakat yang bermain game online PUBG (Player Unknown's Battle Grounds) serta dengan anggota MPU Kota Langsa.

3. Dokumentasi, yaitu berasal dari kata "dokumen" yang berarti barang-barang tertulis. Dokumentasi adalah untuk mencari data atau informasi dari buku-buku, catatan-catatan, transkrip, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, legger, agenda, dan yang lainnya.<sup>12</sup> Metode ini digunakan sebagai pelengkap guna memperoleh data sebagai bahan informasi yang

---

<sup>10</sup> P. Joko Subagyo, *Metode Penelitian Dalam Teori dan Praktek*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 1991), h. 63.

<sup>11</sup> Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif...*, h. 64

<sup>12</sup> Jusuf Soewadji, *Pengantar Metodologi Penelitian...*, h. 160.

berupa latar belakang kantor, tugas pokok dan tata kerja, struktur organisasi.

#### **E. Tehnik Analisis Data**

Menurut Bogdan dan Biklen dalam buku Burhan Bugin analisis data merupakan pekerjaan mengolah data dan menata data, membaginya menjadi satu-satuan yang dapat dikelola, mensistensikannya, mencari pola, menemukan apa yang penting dan apa yang dipelajari, serta memutuskan apa yang akan dilaporkan peneliti, apa yang di temukannya kepada pihak atau orang lain.<sup>13</sup>

Miles dan Huberman menjelaskan ada tiga tahapan yang dianjurkan untuk di kerjakan dalam menganalisis data yang data “*reduction*” merupakan *catatan lapangan*, data “*display dan conclusion drawing and verification*” dilaksanakan selama dan sesudah pengumpulan data penelitian yang di tampilkan dalam penyajian data dan penarikan kesimpulan.<sup>14</sup>

Sesuai dengan sifat dan karakternya permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini digunakan bentuk penelitian kualitatif deskriptif. Kegiatan pokok dalam penelitian ini adalah mendeskripsikan dan menganalisis secara intensif tentang bagaimana implementasi Fatwa MPU Aceh Nomor 3 Tahun 2019 tentang Hukum Game PUBG (Player Unknow’s Battle Grounds) dan sejenisnya menurut fiqh Islam serta pengaruhnya di masyarakat. Penelitian deskriptif kualitatif yaitu

---

<sup>13</sup> Burhan Bungin, *Analisis Data Kualitatif*, h. 89.

<sup>14</sup> Burhan Bungin, *Analisis Data Kualitatif*.,h. 91.

suatu metode penelitian yang berusaha mendefinisikan suatu gejala, peristiwa, kejadian yang terjadi disaat sekarang.<sup>15</sup>

Dengan demikian penelitian ini memakai pendekatan deskriptif kualitatif dengan metode deskriptif analisis karena hasil dari penelitian ini berupa data deskriptif dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan dan perilaku dari orang-orang yang diamati serta hal-hal lain yang terkait dengan masalah yang diteliti.

Untuk memperoleh dan menganalisa data yang sudah terkumpul maka peneliti menggunakan teknik analisa data dengan pemikiran secara teliti, logis, sistematis terhadap semua data yang berhasil dikumpulkan dengan mengidentifikasikan dalam analisis kualitatif.

#### **F. Pedoman Penulisan**

Dalam penulisan karya ilmiah ini, penulis merujuk pada teknik penulisan karya ilmiah berdasarkan buku yang berpedoman pada penulisan Skripsi dan karya ilmiah yang dikeluarkan oleh Fakultas Syariah IAIN Zawiyah Cot Kala Langsa Tahun 2015.

---

<sup>15</sup> Lexy J. Moleong, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Remaja Rosadakarya, 2007), h. 6.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Gambaran Umum MPU Kota Langsa**

Kota Langsa merupakan salah satu kota di Provinsi Aceh yang terletak di bagian timur Aceh, dengan jumlah penduduk 190.809 jiwa dan mayoritas penduduk beragama Islam, luas wilayah mencapai 262,41 KM<sup>2</sup> terletak di pesisir timur Aceh, memiliki lima kecamatan dan 66 Gampong. Peristiwa tsunami yang terjadi pada tanggal 26 Desember 2004 telah meluluhlantakkan Provinsi Aceh, terlebih sebelum peristiwa tsunami tersebut masyarakat Aceh hidup dalam pusaran konflik berkepanjangan antara GAM-RI yang berlangsung sekitar 29 tahun semenjak tahun 1976. Namun, musibah tsunami memberikan hikmah yang cukup berarti karena belum setahun pasca musibah tersebut tercapai kesepakatan perjanjian damai antara GAM-RI tepatnya tanggal 15 Agustus 2005. Salah satu hikmah kehidupan baru bagi masyarakat Aceh ialah penerapan syariat Islam secara Kaffah sebagaimana diamanatkan dalam UU No. 11 Tahun 2006 tentang Pemerintahan Aceh untuk memperkuat UU No. 44 tahun 1999 tentang Penyelenggaraan Keistimewaan Propinsi Daerah Istimewa Aceh.

Salah satu implementasi dari UU tersebut yaitu berkaitan dengan kedudukan Ulama di Aceh dibentuk Majelis Permusyawaratan Ulama (MPU) baik di level provinsi hingga kabupaten/kota. Kedudukan MPU Provinsi Aceh dipertegas dengan lahirnya Undang-Undang Nomor 44 Tahun 1999 tentang Penyelenggaraan Keistimewaan Provinsi Daerah Istimewa Aceh. Pada Pasal 9

ayat (1) disebutkan “Daerah dapat membentuk sebuah badan yang anggotanya terdiri dari Ulama”. Dalam ayat (2) ditegaskan “Badan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) bersifat independen yang berfungsi memberikan pertimbangan terhadap kebijakan daerah, termasuk bidang pemerintahan, pembangunan dan kemasyarakatan serta tatanan ekonomi yang Islami”.

Amanat Undang-Undang tersebut ditindaklanjuti dengan lahirnya Peraturan Daerah Nomor 3 Tahun 2000 tentang Pembentukan Organisasi dan Tata Kerja Majelis Permusyawaratan Ulama Provinsi Nanggroe Aceh Darussalam dan Peraturan Daerah Propinsi Daerah Istimewa Aceh Nomor 43 Tahun 2001 tentang Perubahan Pertama atas Peraturan Daerah Propinsi Daerah Istimewa Aceh Nomor 3 Tahun 2000 tentang Pembentukan Organisasi dan Tatakerja Majelis Permusyawaratan Ulama Propinsi Daerah Istimewa Aceh.

Di Kota Langsa, MPU Kota Langsa terbentuk pada tanggal 06 Agustus 2006 M dengan legalitas hukum melalui Qanun Kota Langsa No. 3 Tahun 2003 tentang Pembentukan Organisasi dan Tata Kerja Majelis Permusyawaratan Ulama (MPU) Kota Langsa. Susunan pengurus MPU Kota Langsa untuk periode berjalan 2019-2024 adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.1. Struktur Organisasi MPU Kota Langsa**

<b>Dewan Kehormatan Ulama</b>
<b>Nama</b>
Tgk. Dr. Abdul Manaf, M.Ag
Tgk. Jarimin
Tgk. Syahrul, S.Hi, M.T.H
Tgk. Rahmat
Umi Rafasah

<b>Dewan Pengurus</b>		
<b>No</b>	<b>Nama</b>	<b>Jabatan</b>
1	Tgk H Salahuddin Muhammad S.Hi	Ketua
2	Tgk Sanusi SSos MA,	Wakil Ketua I
3	Tgk Ridwan Abdullah.	Wakil Ketua II
4	Tgk M Yusuf	Ketua Komisi A
5	Tgk H Faisal SHi MA,	Sekretaris Komisi A
6	Tgk Dr H Sulaiman Ismail MAg,	Ketua Komisi B
7	Tgk Ismail Damanik S Sos I,	Sekretaris Komisi B
8	Tgk H Mustafa M S Sos I	Ketua Komisi C
9	Tgk Dr Mursyidin AR MA,	Sekretaris Komisi C
10	Tgk Syafi'ie RS	Anggota
11	Tgk H Zakaria Ahmad	Anggota
12	Tgk Anwar	Anggota
13	Tgk H Ridwan Gapi Sag	Anggota
14	Tgk Tantawi T Jalil S Sos I	Anggota
15	Tgk Khalil Saleh Shi	Anggota
16	Tgk Azhar Hasan S Sos I	Anggota
17	Tgk Hamdani Azami Arbi	Anggota
18	Tgk M Ralmi Amri	Anggota
19	Tgk Faisal Zulham	Anggota
20	Tgk Herman	Anggota
21	Tgk Edi Haprianto	Anggota
22	Tgk Amiruddin SPd I	Anggota
23	Tgk Muchlis S Sos I	Anggota
24	Tgk Muhammad	Anggota
25	Ummi Dahniar SPd I	Anggota

Sumber: Data Diperoleh Dari Struktur Organisasi MPU Kota Langsa

Visi dari MPU adalah “Terwujudnya peran ulama dalam pembangunan berbasis syariat Islam”. Sedangkan Misi dari MPU adalah:

- a. Memberikan masukan, pertimbangan, bimbingan, nasehat dan saran dalam penentuan kebijakan daerah, serta pemantauan terhadap pelaksanaan kebijakan daerah;
- b. Melakukan pengawasan terhadap penyelenggaraan pemerintahan, kebijakan daerah berdasarkan syariat Islam;
- c. Menetapkan fatwa;
- d. Menggagas dan berkontribusi dalam penyusunan dan pengawasan qanun;
- e. Mendorong pelaksanaan syariat Islam dalam seluruh aspek kehidupan masyarakat dan mencegah timbulnya perbuatan kemungkar;
- f. Melaksanakan pembinaan sumber daya keulamaan di Aceh;
- g. Melakukan penelitian, pengembangan, penerjemahan, penertiban dan pendokumentasian terhadap naskah-naskah yang berkenaan dengan syariat Islam.<sup>1</sup>

## **B. Fatwa MPU Aceh Nomor 3 Tahun 2019 Tentang Hukum Game PUBG (Player Unknow’s Battle Grounds) Dan Sejenisnya Menurut Fiqh Islam dan Pengaruhnya Terhadap Masyarakat.**

*Game online* adalah *game* komputer yang dapat dimainkan oleh multipemain melalui internet, biasanya disediakan sebagai tambahan layanan dari perusahaan penyedia jasa *online* atau dapat diakses langsung (mengunjungi

---

<sup>1</sup> Data diperoleh dari dokumen di Kantor Majelis Permusyawaratan Ulama (MPU) Kota Langsa.

halaman web) atau melalui sistem yang disediakan dari perusahaan yang menyediakan permainan tersebut. Berdasarkan penjelasan tersebut maka dapat diketahui bahwa *game online* adalah permainan dengan jaringan, dimana interaksi antara satu orang dengan lainnya untuk mencapai tujuan, melaksanakan misi, dan meraih nilai tertinggi dalam dunia virtual.

*Game online* lebih tepatnya disebut sebagai sebuah teknologi dibandingkan sebagai sebuah genre atau jenis permainan, sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama dibandingkan pola tertentu dalam sebuah permainan.<sup>2</sup> Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat diberikan kesimpulan bahwa *game online* adalah jenis *game* yang di mainkan oleh beberapa orang dengan menggunakan jaringan atau koneksi internet dan di mainkan melalui komputer ataupun *smartphone*.

Qanun Aceh Nomor 2 Tahun 2009 tentang Majelis Permusyawaratan Ulama (MPU) dijelaskan bahwa fatwa adalah keputusan MPU yang berhubungan dengan syariat Islam terhadap masalah pemerintahan, pembangunan, ekonomi, sosial budaya dan kemasyarakatan yang dikeluarkan oleh komisi A Bidang Fatwa, Kajian Qanun dan Perundang-undangan lainnya.<sup>3</sup>

Diharamkannya permainan online game PUBG menimbulkan reaksi yang cukup menarik dilihat, mengingat para pecandu game tersebut merupakan anak-anak usia remaja dan bahkan masyarakat umum yang terjadi hampir di seluruh daerah di Aceh namun dalam penelitian ini penulis melihat respon masyarakat Kota Langsa. Untuk mendapatkan data yang tepat dan akurat

---

<sup>2</sup> Andrews, B. R, *Habit. American Journal of Psychology...*, h.21.

<sup>3</sup> Qanun Aceh No 2 Tahun 2009, pasal 1, h. 5.

terkait dengan hal tersebut, penulis mewawancarai pecandu game online PUBG, dengan beberapa pertanyaan yang penulis ajukan, ia mengatakan:

“kemungkinan sejak awal mula game PUBG di rilis, dan di indonesia mulai booming, sejak saat itulah saya mulai tertarik untuk bermain game PUBG. yang mengajak saya tidak ada, saya mulai tertarik memainkan game ini sejak banyak teman tongkrongan yang saya lihat banyak memainkan game ini, dan saya lihat alur permainannya kemudian saya tertarik untuk memainkannya secara terus menerus. karna game ini seru, untuk memainkannya kita memerlukan taktik yang jitu, dan bisa dibilang memacu adrenalin.”<sup>4</sup>

Irwansyah mulai bermain game online PUBG sejak pertama game tersebut terkenal dan masuk ke Indonesia, bermula sejak melihat teman-teman yang lain memainkan game tersebut sehingga ia merasa tertantang untuk memainkannya. Karena menurutnya game tersebut memacu adrenalin seorang laki-laki dalam memainkannya sehingga terlihat gagah saat memainkannya. .

Kemudian terkait dengan pengharaman game tersebut yang difatwakan MPU serta pandangannya terhadap hal tersebut, ia mengemukakan:

“ya, saya mengetahuinya. tapi mau bagaimana lagi, saya sudah terlanjur menyukai game ini. ya...menurut saya sih, ok ok aja...karna kan ulama pasti memiliki alasan tersendiri mengapa mengharamkan game PUBG ini, pasti beliau beliau ini memiliki alasan yang kuat, sehingga mengharamkan game ini.”<sup>5</sup>

Ulama dalam memfatwakan game online PUBG haram pasti memiliki alasan serta dasar hukum yang kuat sehingga hal tersebut difatwakan, namun

---

<sup>4</sup> Wawancara dengan Irwansyah, Desa Sungai Pauh, Senin, 22 Desember 2020, Pukul. 21.30 WIB.

<sup>5</sup> Wawancara dengan Irwansyah, Desa Sungai Pauh, Senin, 22 Desember 2020, Pukul. 21.30 WIB.

baginya yang telah terlanjur kecanduan dengan game PUBG tersebut sulit untuk menghilangkan kebiasaannya memainkan game tersebut setiap hari karena ia juga melihat bahwa tidak ada pelarangan dari pihak mana pun dan remaja masih terus memainkan game tersebut meski telah difatwakan haram.

Pemain game PUBG, Mustafa Rudin juga ikut memberikan tanggapannya, ia mengatakan:

“Alhamdulillah setelah dikeluarkan fatwa tersebut saya mulai jarang untuk memainkan game tsb, karena kalau di fikir-fikir memang tidak ada manfaatnya untuk kita selain hanya untuk hiburan atau mengisi waktu luang. Jadi akhirnya saya putuskan untuk mengurangi intensitas bermain game tersebut.”<sup>6</sup>

Diketahui bahwa Mustafa Rudin merupakan pemain game PUBG yang terpengaruh fikirannya setelah MPU Aceh mengeluarkan fatwa yang mengharamkan permainan game tersebut, hanya saja tidak seketika menghilangkan game tersebut melainkan dengan mengurangi intensitas kesehariannya dalam memainkan game PUBG.

Mukhlis, pemain game PUBG lainnya mengalami pengalaman lain setelah melihat fatwa MPU Aceh yang mengharamkan game tersebut, ia mengatakan:

“awalnya saya tidak terlalu peduli dengan larangan tersebut, karena saya sudah terlanjur suka dengan game ini... Namun karena saya sering dimarahin oleh orang tua di rumah, hingga saya sadar bahwa segala sesuatu yang telah diputuskan oleh ulama itu benar adanya, dan pasti sudah di tinjau dari segala aspek, hingga akhirnya saya memutuskan untuk berhenti bermain game ini.”<sup>7</sup>

---

<sup>6</sup> Wawancara dengan Mustafa Rudin, Desa Sungai Pauh, Senin, 05 April 2021, Pukul. 22.30 WIB.

<sup>7</sup> Wawancara dengan Mukhlis, Desa Sungai Pauh, Senin, 05 April 2021, Pukul. 23.00 WIB.

Pada awalnya, Mukhlis enggan untuk peduli terhadap larangan bermain game PUBG yang diputuskan Ulama dalam fatwa, namun orang tuanya sering mengingatkan agar meninggalkan game yang telah dilarang tersebut. Hingga pada akhirnya kesadaran tumbuh dari dalam dirinya bahwa segala sesuatu yang telah dilarang oleh Ulama merupakan suatu hal yang harus ditaati dan dipatuhi untuk kemaslahatan umat manusia, hingga pada akhirnya ia meninggalkan permainan game PUBG tersebut.

M. Riski salah seorang pemain game PUBG lainnya memiliki pandangan terkait fatwa MPU yang melarang game tersebut, ia mengatakan:

“Mengenai fatwa pengharaman bermain game PUBG, saya sepenuhnya akan mencoba mematuhi fatwa tersebut... Saya akan mencoba untuk mengurangi durasi bermain game ini... Hingga pada akhirnya nanti saya akan benar-benar bisa untuk meninggalkan game ini dan tidak memainkannya lagi.”<sup>8</sup>

Diketahui bahwa M. Riski memiliki pandangan yang cukup lugas dan tegas terkait fatwa MPU yang melarang permainan game PUBG tersebut, dimana ketika keluar fatwa tersebut secara instan akan mengurangi durasi bermain dan dengan tekad akan meninggalkan game tersebut secara total sehingga tidak bergantung terhadap permainan tersebut.

Kemudian tanggapan terhadap pengharaman game online PUBG juga datang dari salah seorang orang tua yang anaknya cukup gemar memainkan game tersebut, ia mengatakan:

---

<sup>8</sup> Wawancara dengan M. Riski, Desa Sungai Pauh, Selasa, 06 April 2021, Pukul. 21.00 WIB.

“saya sebagai orang tua tentunya sangat merespon positif tentang dikeluarkan nya fatwa pengharaman game ini, karna saya melihat sudah banyak efek negatif yang ditimbulkan dari game ini, mulai dari mereka lupa waktu,lupa akan kewajibannya sehari hari, tidak melakukan aktifitas yang berguna lainnya melainkan hanya bermain game saja,sering berkata kurang sopan ketika memainkan game ini.dan banyak lah pokoknya efek negatif yang di timbulkan..”<sup>9</sup>

Orang tua pada dasarnya sangat mendukung fatwa yang dikeluarkan oleh MPU Aceh tentang pengharaman bermain game online PUBG, karena semenjak anak-anak gemar memainkan game tersebut cukup menimbulkan efek negatif dan lalai terhadap waktu serta aktivitas lainnya juga tidak menghiraukan saat waktu shalat tiba sekalipun. Hal ini tentunya cukup membuat resah para orang tua yang mestinya harus mendidik anak dengan baik, karena pencegahan-pencegahan persuasif yang dilakukan orang tua tidak bisa menghambat anak-anak dalam memainkan game tersebut.

Tanggapan orang tua juga datang dari Nurlaila, yang mana anaknya merupakan pecandu game online PUBG, ia mengatakan:

“Saya sangat senang ulama telah memfatwakan pengharaman tersebut, karna bisa kita lihat sendiri anak sekarang udah terlalu lalai dengan game online, dan saya berharap fatwa ini bisa di buat sebagai suatu undang-undang atau qanun oleh para anggota wakil rakyat.”<sup>10</sup>

Setelah keluarnya fatwa MPU Aceh yang mengharamkan game PUBG tersebut, anaknya telah berubah dan tidak lalai lagi untuk memainkan game tersebut. Hal tersebut juga tidak terlepas dari perannya yang setiap hari

---

<sup>9</sup> Wawancara dengan Halimah, Orang Tua Desa Sungai Pauh, Selasa, 23 Desember 2020, Pukul. 15.40 WIB.

<sup>10</sup> Wawancara dengan Nurlaila, Orang Tua Desa Sungai Pauh, Selasa, 06 April 2021, Pukul. 17.00 WIB.

mengingatkan kepada anaknya agar meninggalkan game yang telah dilarang oleh Ulama demi kebaikan bersama. Harapannya agar fatwa tersebut dapat dijadikan dasar oleh pemerintah agar dapat mengeluarkan aturan khusus dalam bentuk qanun yang mengatur akan hal tersebut.

Dalam masyarakat, terutama kalangan remaja dalam menyikapi fatwa MPU Aceh No. 3 Tahun 2019 tentang hukum game PUBG yang mengharamkan game tersebut pada dasarnya menyambut baik karena hal tersebut merupakan salah satu tugas dari para ulama yang tergabung di MPU untuk memberikan petunjuk bagi umat dan dilandasi dengan alasan serta dasar hukum yang kuat. Terdapat pengaruh yang baik di kalangan remaja setelah adanya fatwa tersebut dengan mengurangi intensitas bermain game PUBG dan ada juga yang meninggalkannya, hal ini tidak terlepas dari peran orang tua dalam mengingatkan anak-anaknya. Namun, secara umum diketahui bahwa bagi para remaja sangat sulit untuk meninggalkan game tersebut karena kecanduan dengan tantangan dan adrenalin yang ada dalam game, sehingga hingga saat ini para remaja dan masyarakat secara umum di Kota Langsa masih tetap memainkan game tersebut.

Bagi orang tua, terbitnya fatwa MPU Aceh tersebut memberikan kabar baik untuk melarang anak-anak memainkan game tersebut. Namun karena telah kecanduan maka segala cara dilakukan oleh anak-anak untuk tetap bisa bermain game dimaksud. Akibatnya adalah cara-cara persuasif yang dikedepankan orang tua tidak bisa menekan tingkat kecanduan anak-anak. Hal demikian tentu tidak mudah dijalankan oleh orang tua, mengingat hampir setiap hari anak-anak mereka lalai dengan game tersebut dan menimbulkan beragam efek negatif lainnya.

Dengan harapan orang tua agar ke depan fatwa tersebut bisa dijalankan secara efektif di lapangan oleh penegak hukum untuk bisa meredam kecanduan anak-anak dalam bermain game online PUBG.

### **C. Fatwa MPU Aceh No. 03 Tahun 2019 Tentang Hukum Game PUBG (Player Unknown's Battle Grounds) Dan Sejenisnya Menurut Fiqh Islam Perspektif MPU Kota Langsa**

Untuk membahas bagian implementasi ini, penulis mewawancarai salah seorang anggota MPU Kota Langsa untuk mendapatkan data terkait dengan pengharaman bermain game online PUBG yang difatwakan oleh MPU Aceh.

Dengan beberapa pertanyaan yang penulis ajukan, beliau mengatakan:

“MPU Kota Langsa melakukan sosialisasi kepada masyarakat dengan menjelaskan bermain game PUBG ini sekarang hukum nya haram, dan tidak boleh untuk dimainkan lagi. Kalau terkait dengan langkah-langkah sektoral kita tidak fokus, namun pada prinsipnya sosialisasi ini yg sering kita lakukan kepada masyarakat dengan tujuan agar masyarakat secara umum dapat mengetahui.”<sup>11</sup>

MPU Kota Langsa pada dasarnya intens melakukan sosialisasi fatwa yang dikeluarkan MPU Aceh tentang pengharaman bermain game online PUBG. Hal tersebut penting dilakukan mengingat edukasi kepada masyarakat sangat relevan dilakukan untuk menyadarkan semua pihak baik anak-anak, orang dewasa bahkan sampai kepada orang tua tentang pentingnya menjauhkan generasi ke depan dari hal-hal yang banyak menimbulkan efek negatif.

---

<sup>11</sup> Wawancara dengan Tgk. Faisal, Anggota Majelis Permusyawaratan Ulama (MPU) Kota Langsa, Senin, 18 Januari 2021, Pukul. 10.40 WIB.

Kemudian terkait dengan perkembangan permainan di lapangan serta pendapat pribadinya tentang fatwa tersebut, beliau mengatakan:

“sudah sangat meresahkan di kalangan masyarakat, dan bnyak orang tua yang mengeluhkan bahwa anak mereka banyak yang bermain game PUBG. sangat mendukung dan sangat mengapresiasi dikeluarkannya fatwa pengharaman game PUBG ini.”

Pasca terbitnya fatwa tersebut ternyata minat anak-anak dalam memainkan game online PUBG tersebut tidak berubah dan bahkan bisa dikatakan seperti biasa. Buktinya adalah bahwa banyak orang tua yang mengeluhkan tentang kondisi dimaksud dan berharap pihak yang berwenang dapat mengatasinya. Karena orang tua sangat mengapresiasi fatwa tersebut namun diperlukan langkah-langkah konkrit di lapangan untuk mencegah sehingga fatwa bisa efektif berjalan.

Jika ditelisik mendalam, pada dasarnya fatwa menempati kedudukan yang strategis dan sangat penting dalam hukum Islam, fatwa merupakan sebuah upaya ulama untuk merespon masalah yang dihadapi masyarakat yang memerlukan keputusan hukum. Dasar hukum fatwa adalah al-Quran, Hadits, dan Ijtihad. Kecenderungan penalaran yang dilakukan oleh para ulama dalam menjawab suatu masalah terkait erat dengan ijtihad atau pendapat hukum (*legal opinion*). Oleh karena itu, ada 3 hal yang penting terkait dengan fatwa, yaitu:

1. Pihak-pihak yang berkepentingan dengan fatwa, seperti pemerintah.
2. Masalah atau persoalan yang diperlukan ketetapan hukumnya dikarenakan belum jelas hukumnya.

3. Para ulama yang mengerti hukum syariat, mempunyai otoritas mengeluarkan fatwa, dalam hal ini adalah Majelis Ulama Indonesia yang di Aceh diberikan kewenangannya juga kepada Majelis Permusyawaratan Ulama (MPU) Aceh.

Terkait masalah fatwa, khusus di Aceh hal tersebut telah diatur dalam UU No. 11 Tahun 2006 Tentang Pemerintahan Aceh. Dalam Pasal 139 Ayat (1) dijelaskan bahwasanya “MPU berfungsi menetapkan fatwa yang dapat menjadi salah satu pertimbangan terhadap kebijakan pemerintahan daerah dalam bidang pemerintahan, pembangunan, pembinaan masyarakat, dan ekonomi. Pada Ayat (2) dijelaskan bahwa “Ketentuan lebih lanjut mengenai tata cara pemberian pertimbangan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) diatur dengan Qanun Aceh.”

Sementara itu, terkait tugas dan wewenang MPU yang salah satunya tentang mekanisme terbitnya sebuah fatwa MPU, pada pasal 140 Ayat (1) dijelaskan bahwa “Untuk melaksanakan fungsi sebagaimana Pasal 139 ayat (1), MPU mempunyai tugas dan wewenang sebagai berikut:

- a. Memberi fatwa baik diminta maupun tidak diminta terhadap persoalan pemerintahan, pembangunan, pembinaan masyarakat, dan ekonomi; dan
- b. Memberi arahan terhadap perbedaan pada masyarakat dalam masalah keagamaan.

Pada Ayat (2) “Dalam melaksanakan tugas sebagaimana dimaksud pada ayat (1), MPU dapat mengikutsertakan tenaga ahli dalam bidang keilmuan terkait.<sup>12</sup> Dalam Qanun Aceh No. 2 Tahun 2009 tentang Majelis Permusyawaratan

---

<sup>12</sup> UU No. 11 Tahun 2006 Tentang Pemerintahan Aceh

Ulama (MPU) dijelaskan bahwa fatwa adalah keputusan MPU yang berhubungan dengan syariat Islam terhadap masalah pemerintahan, pembangunan, ekonomi, sosial budaya dan kemasyarakatan yang dikeluarkan oleh komisi A Bidang Fatwa, Kajian Qanun dan Perundang-undangan lainnya.<sup>13</sup>

Terkait pada saat membahas untuk memutuskan Fatwa No. 3 Tahun 2019 tentang hukum game PUBG dan sejenisnya menurut Fiqh Islam, Majelis Permusyawaratan Ulama (MPU) Aceh mengambil pertimbangan sebagai berikut:

- 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 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, dan huruf b, dan huruf c , perlu menetapkan fatwa tentang Hukum Game PUBG (Player Unknown's Battle Grounds) dan Sejenisnya Menurut Fiqh Islam.

Metode yang digunakan Majelis Permusyawaratan Ulama (MPU) Aceh dalam menetapkan fatwa sebagai berikut:

- a. Sebelum fatwa ditetapkan hendaklah ditinjau lebih dahulu Al-Qur'anul

---

<sup>13</sup> Qanun Aceh No 2 Tahun 2009 Tentang Majelis Permusyawaratan Ulama (MPU) Aceh

Karim, Al-Hadits, pendapat para mazhab dan kaidah fiqhiyah tentang yang difatwakan tersebut, pendapat-pendapat ulama, Qanun Aceh No. 8 tahun 2014 tentang Pokok-Pokok Syariat Islam.

- b. Masalah yang telah jelas hukumnya (*al-ahkam al-qathi'iyat*) hendaklah disampaikan sebagaimana adanya.
- c. Penetapan fatwa harus senantiasa memperhatikan kemaslahatan umum (*maslahat 'ammah*) dan maqashid al-syari'ah.

Berdasarkan penjelasan di atas, Fatwa MPU Aceh Nomor 3 Tahun 2019 tentang hukum game PUBG dan sejenisnya menurut Fiqh Islam per tanggal 19 Juni 2019, menetapkan:

1. Game PUBG (Player Unkwown'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.
2. Hukum bermainan game PUBG (Player Unkwown's Battle Grounds) dan sejenisnya adalah haram.<sup>14</sup>

Terkait dengan beberapa hal yang telah penulis ungkap dari hasil wawancara terfkait dengan kepatuhan masyarakat serta implemntasi fatwa MPU Aceh Nomor 3 Tahun 2019 tentang hukum game PUBG dan sejenisnya menurut Fiqh belum berjalan dengan baik dan efektif khususnya di Kota Langsa. Hal ini

---

<sup>14</sup> Fatwa MPU Aceh Nomor 3 Tahun 2019 tentang Hukum Game PUBG (Player Unkwown's Battle Grounds) dan sejenisnya menurut Fiqh Islam.

terbukti dari pengakuan dari orang tua serta pengamatan yang penulis lakukan di lapangan bahwa masih terdapat banyak anak-anak dan masyarakat umum yang memainkan game online PUBG.

Kondisi tersebut juga diperparah dengan keadaan pasca Fatwa MPU Aceh tersebut diterbitkan tidak menunjukkan perubahan yang signifikan terutama di kalangan anak-anak yang masih cukup gemar memainkan game tersebut. Hal tersebut disebabkan oleh kemudahan dalam mengakses game online PUBG yang bisa dimainkan dimana saja baik di perangkat komputer maupun dari smartphone sehingga sangat sulit untuk meredam permainan game online PUBG.

Jika kita telisik dari segi factor implemntasi suatu produk hukum di masyarakat, bahwa pada umumnya faktor yang banyak memengaruhi efektivitas dan implementasi suatu produk hukum adalah profesional dan optimalisasi pelaksanaan peran, wewenang dan fungsi dari penegak hukum, baik di dalam menjelaskan tugas yang dibebankan terhadap diri mereka. Menurut Soerjono Soekanto<sup>15</sup> bahwa masalah pokok penegakan hukum terletak pada faktor-faktor yang mungkin mempengaruhinya, faktor-faktor tersebut mempunyai arti yang netral sehingga dampak positif atau negatif terletak pada isi faktor-faktor tersebut, adalah sebagai berikut :

- 1) Faktor hukumnya sendiri.
- 2) Faktor penegak hukum.
- 3) Faktor sarana atau fasilitas yang mendukung penegakan hukum.
- 4) Faktor masyarakat.

---

<sup>15</sup>Soerjono Soekanto, *Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Penegakan Hukum...*, h. 28-29.

#### 5) Faktor kebudayaan.

Kelima faktor tersebut saling berkaitan dengan eratnya oleh karena merupakan esensi dari penegakkan hukum, juga merupakan tolok ukur dari pada efektivitas hukum. Lebih lanjut bahwa petugas penegakan hukum mencakup ruang lingkup yang sangat luas oleh karena menyangkut petugas-petugas pada strata atas, menengah dan bawah. Jelasnya adalah bahwa didalam melaksanakan tugas-tugasnya, maka petugas seyogianya harus mempunyai pedoman, antarlain, peraturan tertulis tertentu yang mencakup ruang lingkup tugas-tugasnya, ini juga bisa menjadi tolok ukur sejauh mana kualitas yang dimiliki oleh petugas penegakan hukum. Karena didalam kehidupan bermasyarakat petugas memainkan peranan yang penting dalam berfungsinya hukum.<sup>16</sup>

Faktor hukum dan penegak hukum menjadi hal krusial yang mesti dibenahi, mengingat fatwa yang berlaku di Aceh belum diintegrasikan ke dalam hukum positif yang berlaku di daerah. Hal ini berakibat pada tidak adanya dasar dari para penegak hukum untuk menjalankan penindakan dalam mengatasi masalah tersebut, maka dari itu yang bisa dijalankan oleh para penegak hukum di lapangan khususnya dalam menyikapi hukum game PUBG adalah terbatas pada melakukan edukasi, sosialisasi dan cara-cara persuasif lainnya.

Kesadaran hukum dan ketaatan hukum merupakan dua hal yang sangat menentukan penerapan pelaksanaan aturan hukum di masyarakat. Menurut Krabbe bahwa kesadaran hukum sebenarnya merupakan kesadaran atau nilai-nilai yang terdapat didalam diri manusia tentang hukum yang ada atau tentang hukum

---

<sup>16</sup>Soerjono Soekanto & Mustafa Abdullah, *Sosiologi Hukum dalam Masyarakat...*, h.17.

yang diharapkan ada. Pernyataan tersebut sudah cukup menjelaskan apa yang dimaksud dengan kesadaran hukum, tetapi akan lebih lengkap lagi jika ditambahkan unsur nilai-nilai masyarakat tentang fungsi apa yang hendaknya dijalankan oleh hukum dalam masyarakat.<sup>17</sup>

Kedua hal sebagaimana yang tersebut diatas juga yang masih menjadi kendala besar khususnya masyarakat Aceh yang mayoritas beragama Islam. Fatwa merupakan salah satu bagian dan memiliki kedudukan yang sangat penting dalam struktur hukum Islam namun masyarakat sendiri tidak patuh terhadap ketaatan hukum agamanya sendiri. Hal ini tentunya menjadi tugas besar segenap pemangku kepentingan untuk mencari solusi, karena cukup banyak sudah fatwa yang dikeluarkan MPU Aceh yang salah satunya tentang hukum game PUBG namun tidak berjalan efektif di masyarakat. Perlu integrasi antara Qanun dengan Fatwa, agar ke depan nilai-nilai yang dihasilkan dalam fatwa khususnya tentang hukum game PUBG dapat diintegrasikan ke dalam Qanun yang berlaku di Aceh.

---

<sup>17</sup>Achmad Ali, *Menjelajahi Kajian Empiris terhadap Hukum...*, h. 191.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan.**

Dari uraian pada bab sebelumnya, setelah penulis mempelajari data, melakukan wawancara, membahas dan menganalisis permasalahan yang penulis angkat, maka sebagai hasil akhir penulisan skripsi ini, penulis kemukakan beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Dalam menyikapi fatwa MPU Aceh No. 3 Tahun 2019 tentang hukum game PUBG yang mengharamkan game tersebut pada dasarnya masyarakat menyambut baik karena hal tersebut merupakan salah satu tugas dari para ulama di MPU untuk memberikan petunjuk bagi umat dan dilandasi dengan dasar hukum yang kuat. Di satu sisi terdapat pengaruh yang baik di masyarakat terutama kalangan remaja setelah adanya fatwa tersebut dengan mengurangi intensitas bermain game PUBG dan hingga meninggalkannya, namun secara keseluruhan sangat sulit untuk meninggalkan game tersebut karena kecanduan dengan tantangan dan adrenalin yang ada dalam game. Sehingga masyarakat secara umum tetap memainkan game tersebut, maka segala cara dilakukan untuk tetap bisa bermain game dimaksud.
2. Fatwa MPU Aceh No. 3 Tahun 2019 tentang hukum game PUBG dan sejenisnya menurut Fiqh belum berjalan dengan baik di Kota Langsa, hal ini terbukti dari masih terdapat masyarakat yang memainkan *game online*

PUBG. Bahkan, pasca fatwa diterbitkan belum terlalu menunjukkan perubahan yang signifikan di masyarakat. Fatwa memiliki kedudukan strategis dalam struktur hukum Islam karena nilai-nilai yang dihasilkan banyak diadopsi ke dalam hukum positif. Hal ini menjadi tugas besar pemangku kepentingan untuk mencari solusi, karena cukup banyak fatwa yang dikeluarkan MPU Aceh dimana salah satunya tentang hukum game PUBG namun tidak berjalan penerapannya di masyarakat. Perlu integrasi antara Qanun dengan Fatwa agar nilai-nilai yang dihasilkan dalam fatwa khususnya tentang hukum game PUBG dapat diintegrasikan ke dalam Qanun yang berlaku di Aceh. Kesadaran dan ketaatan hukum merupakan dua hal yang sangat menentukan penerapan aturan hukum berjalan dengan baik di masyarakat.

## **B. Saran-Saran**

1. Kepada Pemerintah Gampong diharapkan dapat melakukan upaya-upaya persuasif dalam rangka ikut mendukung pelaksanaan fatwa di lapangan.
2. Kepada Dinas Syariat Islam Kota Langsa agar dapat memantau situasi dan perkembangan permainan game online PUBG di masyarakat sebatas kewenangan yang dimilikinya.
3. Kepada Kepolisian, Satpol PP dan Wilayatul Hisbah (WH) agar dapat terus bersinergi dan tiada henti melaksanakan sosialisasi di masyarakat dengan pendekatan yang humanis agar Fatwa No. 3 Tahun 2019 tentang hukum game PUBG dan sejenisnya menurut Fiqh Islam dapat berjalan.

4. Kepada MPU Kota Langsa secara khusus agar dapat melaksanakan sosialisasi yang terus intensif dengan melibatkan lebih banyak pihak agar fatwa berjalan efektif di lapangan.

## Daftar Pustaka

### Buku

- Ali, Achmad. *Menguak Teori Hukum (legal Theory) dan Teori Peradilan (Judicial prudence)*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2009.
- \_\_\_\_\_. *Menjelajahi Kajian Empiris terhadap Hukum*, Jakarta: Yarsif Watampone, 1998.
- Ali, Zainuddin. *Hukum Ekonomi Syariah*, Jakarta: Sinar Grafika, 2008.
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: Rineka Cipta, 2002.
- Beck, Jhon C. *Gamer Juga Bisa Sukses*, Jakarta: PT Grasindo. 2007.
- Bisri, Cik Hasan. *Pilar-Pilar Penelitian Hukum Islam Dan Pranata Sosial*, Jakarta : PT. Raja wali Press, 2004.
- Bungin, M. Burhan. *Analisis Data Penelitian Kualitatif*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2007.
- Cholid Narbuko dan Abu Achmadi, *Metode Penelitian*, cet x, Jakarta : Bumi Aksara, 2009.
- Dahlan, Abdul Aziz. *Ensiklopedia Hukum Islam*, Jakarta: Ichtiar Baru Van Hoeve, 1996.
- Dahlan, Rohadi Aziz. *Analisis Fatwa Keagamaan Dalam Fiqih Islam*, Jakarta: PT Bumi Aksara, 2006.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta, Balai Pustaka, 1997.

- Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka, 2007.
- Fatah, Rohadi Abdul. *Analisis Fatwa Keagamaan Dalam Fikih Islam*, Jakarta: Bumi Aksara, 2006.
- Harsan, Alif. *Jago Bikin Game Online*, Jakarta: PT. TransMedia, 2011.
- Imam Suprayogo dan Tobroni, *Metodologi Penelitian Sosial-Agama*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2001.
- Jumantoro, Totok. *Kamus Ilmu Ushul Fikih*, Jakarta: Amzah, 2010.
- K, Tri Rama. *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*, Jakarta: Agung Media Mulia, 2002.
- Mardani, *Ushul Fiqh*, Jakarta: Raja Wali, 2013.
- Moleong, Lexy J. *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung: Remaja Rosada Karya, 2007.
- Pius A. Partanto dan M. Dahlan Al Barry, *Kamus Ilmiah Populer*, Surabaya: Arkola, 1994.
- Qardhawi, Yusuf. *Bagaimana Memahami Syari'at Islam*, Terj. Nabhani Idris, Jakarta: Islamuna Press, 1996.
- \_\_\_\_\_. *Fatwa Antara Ketelitian dan Kecerobohan*, Jakarta: Gema Insani Press, 1997.
- Racmat Taufik Hidayat dkk, *Almanak Alam Islam*, Jakarta: Pustaka Jaya, 2000.
- Santoso, Soegeng. *Cara Cerdas Mengatasi Anak Kecanduan Game Online*, Yogyakarta: Ar Ruzz Media, 2010.
- Siagi, Sondang. *Filsafat Administrasi*, Jakarta: Gunung Agung, 1991.

- Soekanto, Soerjono. *Efektivitas Hukum dan Peranan Saksi*, Bandung: Remaja Karya, 1985.
- Soekanto, Soerjono. *Faktor-faktor yang Mempengaruhi Penegakan Hukum*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2005.
- Soerjono Soekanto & Mustafa Abdullah, *Sosiologi Hukum dalam Masyarakat*, Jakarta: Rajawali, 1982.
- Subagyo, P. Joko. *Metode Penelitian Dalam Teori dan Praktek*, Jakarta: PT. Rineka Cipta, 1991
- Sugiono, *Metode Penelitian Bisnis*, Bandung: Alfabeta, 2010.
- Sunarso, Siswanto. *Penegakan Hukum Psicotropika dalam Kajian Sosiologi Hukum*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2004.
- Suryabrata, Sumadi. *Metodologi Penelitian*, Cet. Ke-11, Jakarta: PT. Raja Grafindo, 1998.
- Zahrah, Muhammad Abu. *Ushul Fiqh*, Jakarta: Pustaka Firdaus, 1993.

### **Jurnal dan Skripsi**

- Akhyar Ali Gayo, dkk, *Kedudukan Fatwa MUI Dalam Upaya Mendorong Pelaksanaan Ekonomi Syariah*, Penelitian Hukum Badan Pembinaan Hukum Nasional dan HAM RI, 2011 h. 75-76.
- Andrews, B. R, *Habit. American Journal of Psychology*, (Jurnal: University of Illinois

Muh Chaerul R, Skripsi, *Efektifitas Hukum Terhadap Pembinaan Narapidana Narkotika Pada Lembaga Pemasyarakatan Narkotika Klas II A Bolangi Sungguminasa*, (Makassar: Universitas Hasanuddin, 2014), h. 9-10.

Press. 2006), h. 21.

Young K, *Cyber-Disorders: The Mental Health Concern for the New Millennium*, (Jurnal: CyberPsychology & Behaviour, 2005), h. 45.

### **Undang-Undang, Qanun dan Fatwa**

UU No. 11 Tahun 2006 Tentang Pemerintahan Aceh

Qanun Aceh Nomor 2 Tahun 2009 Tentang Majelis Permusyawaratan Ulama Aceh

Fatwa MPU Aceh Nomor 3 Tahun 2019 Tentang *Hukum Game PUBG (Player Unkwown's Battle Grounds) dan sejenisnya menurut Fiqh Islam*.

### **Website**

<https://www.langsakota.go.id/>

<http://mpu.acehprov.go.id>

### **Wawancara**

Wawancara dengan Irwansyah, Remaja Desa Sungai Pauh, Senin, 22 Desember 2020, Pukul. 21.30 WIB.

Wawancara dengan Mustafa Rudin, Desa Sungai Pauh, Senin, 05 April 2021, Pukul. 22.30 WIB.

Wawancara dengan Mukhlis, Desa Sungai Pauh, Senin, 05 April 2021, Pukul.

23.00 WIB.

Wawancara dengan M. Riski, Desa Sungai Pauh, Selasa, 06 April 2021, Pukul.

21.00 WIB.

Wawancara dengan Nurlaila, Orang Tua Desa Sungai Pauh, Selasa, 06 April

2021, Pukul. 17.00 WIB.

Wawancara dengan Halimah, Orang Tua Desa Sungai Pauh, Selasa, 23 Desember

2020, Pukul. 15.40 WIB.

Wawancara dengan Tgk. Faisal, Anggota Majelis Permusyawaratan Ulama

(MPU) Kota Langsa, Senin, 18 Januari 2021, Pukul. 10.40 WIB.