

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Suami yang Teladan

Secara garis besar suami diartikan sebagai kepala dalam rumah tangga atau sebagai kepala keluarga yang mengatur segala kebutuhan yang ada dalam keluarga. Disamping itu definisi mengenai suami adalah sebagai kepala rumah tangga yang bertugas mengurus urusan-urusan besar dalam rumah tangga seperti menyangkut pencarian nafkah, menjaga hubungan keluarga dengan masyarakat, dan berbagai urusan lain yang melibatkan rumah tangga dengan kehidupan sosial.<sup>20</sup> Definisi lain mengenai suami adalah pasangan hidup istri atau ayah dari anak-anak yang memiliki tanggung jawab besar dan peran penting dalam keluarga seperti dituntut untuk mencari nafkah dan menjadi seorang motivator dalam berbagai kebijakan dan keputusan perencanaan keluarga.<sup>21</sup> Dari definisi di atas dapat disimpulkan bahwa suami adalah pemimpin yang harus bisa mengayomi, menjaga, serta membina dan mendidik keluarga dengan baik. disamping kepemimpinan suami, suami dituntut sebagai teladan bagi istri dan anak agar tercapai ketuhanan dan kesuksesan yang dibangun dalam rumah tangga nantinya. Adapun upaya yang dilakukan sebagai berikut :

1. Memperlakukan istri dengan baik. Suami harus memperlakukan istri dengan baik seperti memberi nafkah kepada istri dengan cara yang halal,

---

<sup>20</sup> Mohammad Abdul Azis, *Peran Suami Dalam Membentuk Keluarga Sakinah (Studi Kasus Dua Keluarga Di Padukuhan Papringan, CaturTunggal, Depok, Sleman, Yogyakarta)*, (Skripsi-UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2015), h. 9.

<sup>21</sup> Elvida Sapitri, *(Pembagian Peran Antara Suami Isteri Dan Implikasinya Terhadap Keharmonisan Keluarga (Studi Kasus Di Gampong Lawe Cimanok Kecamatan Kluet Timur Kabupaten Acwh Selatan)*, (Skripsi- Uin Ar-raniry Darussalam Banda Aceh), h. 17.

memberikan pada istri pakaian yang sopan, memberikan didikan dan nasehat dengan nilai-nilai Islami.

2. Mengerjakan persoalan-persoalan yang urgen dalam agama kepada istrinya jika belum mengetahui.
3. Sebagai suami yang Tanggung jawab. Manusia adalah makhluk sosial yang hidup saling berketerlibatan satu sama lain. Keterlibatan itu diantaranya adalah bentuk tanggung jawab terhadap diri dan masyarakat sekitar. Adapun tanggung jawab yang dimaksud adalah tanggung jawab terhadap Allah SWT, keluarga dan profesinya.<sup>22</sup>

## **B. Game Online**

### **1. Pengertian *Game Online* dan Perkembangan *Game Online***

Game online merupakan sebuah program permainan yang didalamnya menampilkan gambar-gambar menarik sesuai dengan keinginan individu maupun kelompok yang dapat dimainkan dimana saja dan kapan saja selama masih terhubung dengan jaringan internet.<sup>23</sup>

Istilah *game online* ini berasal dari Bahasa Inggris yang terdiri dari dua kata yaitu *game* dan *online*. *Game* artinya permainan, *online* yang berarti daring (dalam jaringan), jika digabung dari dua kata tersebut membentuk suatu makna yaitu permainan yang dihubungkan melalui jaringan. Kemudian dari istilah kata *game online* ini menjadikan sebuah defenisi mengenai *game online*.

---

<sup>22</sup> Muhammad Abdul Azis, *Peran Suami Dalam Membentuk Keluarga Sakinah (Studi Kasus Dua Keluarga Di Padukuhan Papringan, Caturtunggal, Sleman, Yoktakarta)*, (Hisbah :Jurnal Bimbingan Konseling Dan Dakwah Islam, Vol 15, No.2 Desember 2018), h.76

<sup>23</sup> Kautsar, *Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Akademik Peserta Didik Di Man 3 Aceh Besar*, (Skripsi-Uin Ar-Raniry Banda Aceh, 2019), h.12

*Game online* adalah video permainan yang menggunakan intraksi antar pemain melalui gambar-gambar yang unik dan menarik yang telah disediakan oleh perusahaan jasa *game* melalui jaringan. Menurut Kim Dkk (dalam Azis, 2011:13) *game online* adalah bentuk permainan yang dapat dimainkan oleh semua orang dalam satu waktu, satu sama lain saling terhubung dalam jaringan internet. Selanjutnya Winn dan Fisher (Azis,2011:13) mengatakan *Multi Player Game online* merupakan sebuah perkembangan maju dari game yang awalnya dimainkan seorang saja namun seiring berkembangnya jaringan internet menjadikan semua kalangan dapat memainkannya dalam waktu yang sama. Sedangkan Burhan mendefenisikan *game online* ialah sebagai *game* komputer yang dimainkan oleh pemain game melalui perangkat komputer dengan spesifikasi yang menandai koneksi dengan internet. Oleh Anrews Rollings dan Ernest Adam menjelaskan bahwa *game online* merupakan permainan teknologi canggih yang mementingkan mekanisme agar dapat terhubung dengan sesama pemain.<sup>24</sup>

Menurut Akbar (diakses 2013) menyatakan bahwa *game online* merupakan jenis permainan komputer yang menggunakan jaringan melalui jaringan komputer (LAN atau internet), kemudian game online dapat diakses langsung melalui sistem yang telah disediakan langsung oleh perusahaan *game online*.<sup>25</sup> Berdasarkan pengertian di atas, maka yang dimaksud *Game online* adalah suatu bentuk video permainan yang didalamnya memiliki aturan tertentu yang dapat digunakan semua orang dimana pun dan kapan saja,

<sup>24</sup> Sari Ananda Matondang, *Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Hasil, Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran PKN Di SMA Negeri 1 Tanjung Balai T.P 2019/2020*, (Skripsi-UMSU Sumatera Utara, 2019), h.10.

<sup>25</sup> Sri Wahyuni Adiningtias, *Peran Guru Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online*, (Jurnal Kopasta Vol.4, No.1 2017), h. 28-40.

melalui sebuah perangkat komputer ataupun ponsel yang telah terkoneksi dengan jaringan internet.

Adanya game online merupakan salah satu tanda bukti berkembangnya teknologi secara cepat tanpa batasan yang dipakai di *Smartphone*, komputer, dan tablet apabila dihitung dari skala dunia yang semakin meningkat tiap tahunnya. Dahulu hanya menggunakan jaringan yang berskala kecil (*Small Local Network*), sampai menjadi internet dan terus berkembang sampai sekarang. Pada tahun 1969 merupakan sejarah *game online* pertama kalinya muncul diperangkat komputer, yang ditemukan oleh Rudolf Heirench atau biasa dipanggil dengan sebutan Ralph H. Baer yang bertujuan memberikan pendidikan. Tahun 1996 tersebut, Game online hanya dapat dimainkan apabila pemain berada disatu tempat yang sama dengan jumlah pemain maksimal dua orang atau di sebut dengan LAN (*Local Area NetWork*). Namun, seiring berjalan waktu komputer muncul dengan membawa kemampuan shearing-time sehingga pemain bisa menambahkan jumlah pemain lebih banyak dan tidak harus berada diruangan yang sama. Kemudian diawal tahun 1970, jaringan komputer resmi menggunakan jaringan WAN (*Wide Area Network*) dan tidak hanya sebatas jaringan LAN (*Local Area NetWork*) saja. Kemudian tahun ke tahun dengan berbagai macam game and fitur game baru yang hadir maka jaringan game pun saat itu berubah menjadi jaringan internet meskipun masih terdapat adanya pembatasan NSFNET.<sup>26</sup>

Di tahun 1995, adanya Pembatasan NSFNET ( *National Science Fondation Network*) telah dihapuskan di tahun tersebut, sehingga *game online*

---

<sup>26</sup> Krista Surbakti, *Pengaruh Game Online Terhadap Remaja*, (Jurnal : Curere Vol.1, No.1 April 2017), h.31

saat itu benar-benar mengalami perkembangan yaitu dengan adanya akses ke dominan lengkap dari internet. Kesuksesan monometer ini menghampiri perusahaan yang meluncurkan permainan ini, sehingga persaingan mulai tumbuh yang menjadikan *game online* semakin berkembang. Selama proses perkembangan *game online*, kebanyakan memuat *game-game* simulasi perang dan pesawat, yang disusul oleh *game-game* lain.

Menurut Ligagame Indonesia, *game online* muncul di Indonesia pada tahun 2001, bersamaan masuknya dengan *Nexia Online*. Beragam *game online* beredar di Indonesia saat itu, tercatat lebih dari 20 judul *game online* yang masuk salah satunya bergendre *Action*, *Sport*, dan *RPG (Role Playing Game)*.<sup>27</sup> Di tahun 2018 semakin banyak penemuan-penemuan baru mengenai *game online* sehingga *game online* dapat ditemukan di lingkungan rumah. Sebagaimana hasil survei yang dilakukan oleh asosiasi penyelenggara jasa internet Indonesia (APIJII) di ketahui pengguna internet berjumlah 171,17 jt atau 64,8 % dari 264,16 jt jumlah penduduk Indonesia.<sup>28</sup> Dari survey yang dilakukan penyelenggara jasa internet Indonesia (APIJII) menandakan betapa besarnya antusias para pemain *game* dalam bermain *game online* dan menandakan bahwa besarnya pangsa pasar *game* di Indonesia sampai pada tahun ini.

## 2. Jenis *Game Online*

Di era internet dan *smartphone* yang semakin canggih dan meningkat tiap tahunnya, *game online* dapat ditemukan dimana saja dan kapan saja. Ada

---

<sup>27</sup> Merita Ayu Lestari, *Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Perilaku Agresif Pada Remaja (Studi Di Sekolah Menengah Pertama Sawunggaling Jombang Kelas 2)*, (Skripsi-Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Insan Cendekia Media Jombang, 2018), h.20

<sup>28</sup> Dwi Runjani Juwita, op.cit,h.27

banyak beragam jenis *game online* yang dapat dimainkan secara *multiplayer*, dengan metode yang berbeda-beda. Maksud dari jenis game berarti format atau gaya sebuah *game*. Jenis *game online* memuat pada permainan sederhana yang berbasis teks sampai pada permainan yang menggunakan grafik kompleks dan membentuk dunia virtual yang ditempati oleh banyak pemain sekaligus. Berikut ini adalah jenis *Game online* yang di bagi atas beberapa bagian berdasarkan gandre atau jenis nya :

a. *Massively MultiPlayer Online First-Person Shooter Game games* (MMOFPS)

Jenis *Shooter game* ini paling banyak diminati oleh para pemain, karena jenis permainan ini melibatkan banyak orang, dan game ini biasanya mengambil seting peperangan senjata militer. Jenis *game online* ini juga mengambil sudut pandang orang pertama sehingga seolah-olah pemain berada dalam permainan tersebut. Dalam sudut pandang tokoh karakter yang dimainkan, dimana tokoh mempunyai kemampuan yang berbeda baik dalam tingkat akurasi, reflex dan lainnya. *Game* pada gendre ini antara lain *Counter Stiker, Point Blank, Call Of Duty, Quake, Blood, Unreal*.

b. *Massively MultiPlayer Online Real-Time Strategy Games* (MMORTS)

Real Time Startegi ini merupakan jenis *game online* yang lebih mengedepankan pada strategi pemain,dan biasanya pemain bukan hanya memainkan satu karakter, namun memainkan dengan berbagai macam karakter. *Game* pada Ganre ini antara lain, *Class Of Clans,Ries Of Nations, Age Of Empeirs,dll*.

c. *Massively MultiPlayer Online Role-Playing Games* (MMOPRG)

Jenis *game online* ini berskala besar (>100 pemain), setiap pemain dapat berintraksi langsung dengan lawan seperti di dunia nyata. Contoh dari genre permainan ini *World Of Warcraft, The Lord Of The Rings Online: Shadows Of Angmar, Final Fantasy, Ragnarok, DOTTA*.<sup>29</sup>

d. *Cross-Platform Online Play*

*Cross-Platform Play* merupakan *game online* yang dapat dimainkan secara *online* melalui *hardware* yang berbeda misalnya *need for speed undercover* dapat dimainkan secara *online* dari PC.<sup>30</sup>

e. *Massively MultiPlayer Online Browser Game*

Merupakan jenis *game online* yang dimainkan di browser yang mana game ini merupakan salah satu game sederhana dengan pemain tunggal, dan syarat permainan browser ini adalah java telah mendukung *Javascript, php*, maupun *Flash*. Game ini bergendres seperti *Mozilla Firefox, Opera, Internet*.

f. *Simulation Games*

Jenis *game* ini bertujuan untuk memberikan simulasi. Dan pada jenis ini juga pemain harus bertanggung jawab atas sebuah tokoh atau karakter yang harus memenuhi kebutuhan tokoh atau karakter layaknya kehidupan virtual. Contoh permainannya adalah *Second Life*.

<sup>29</sup> Jaka Januar Hari W, *Hubungan Antara Tingkat Stres Dengan Kecanduan Game Online Pada Remaja Kelurahan Ploso Baru Surabaya*, (Skripsi- Universitas Air Langa Surabaya, 2017), h. 25

<sup>30</sup> Emria Fitri, Lia Erwinda, Ifdil Ifdil, *Konsep Adiksi Game Online Dan Dampaknya Terhadap Masalah Mental Emosional Remaja Serta Peran Bimbingan Dan Konseling*, (Jurnal : konseling Dan Pendidikan vol.4,No.3 November 2018) h.211-219.

g. *Massevly MultiPlayer Online Games (MMOG)*

MMOG muncul seiring dengan berkembangnya akses internet *broad band* di Negara maju, sehingga ratusan bahkan ribuan pemain menggunakan permainan ini. Dan sistem dalam permainan ini yaitu dimana setiap pemain berintraksi langsung seperti halnya di dunia nyata. MMOG sendiri memiliki banyak jenis nya sendiri seperti :

- 1) *MMOPRPG (Massively MultiPlayer Online Role-Playing Game)*
- 2) *MMOORTS (Masively MultiPlayer Online Real-Time Strategy)*
- 3) *MMOFPS ( Masively MultiPlayer Online First- Person Shooter)*
- 4) *MMOSG (Masively MultiPlayer Online Social Game).*<sup>31</sup>

### 3. Dampak Bermain *Game Online*

Dimasa sekarang, *game online* merupakan salah satu solusi untuk menghilangkan rasa setres yang di rasakan seseorang akibat dari kejenuhan, dan kegundahan aktivitas yang di lakukan sehari-hari, karena dengan bermain *game online* seseorang merasakan kesenangan. Bukan hanya menghilangkan stress didapat seseorang ketika bermain, akan tetapi masih banyak dampak positif yang didapatkan seseorang. Adapun dampak positif seseorang dalam bermain game online sebagai berikut :

- a. Menghilangkan stress. *Game online* adalah salah satu permainan yang paling mudah untuk di dapatkan di masa sekarang ini, dengan bermain game online seseorang dapat terhibur melalui macam-macam fitur yang ditampilkan oleh jasa perusahaan game online. Seseorang dapat memilih game yang akan dimainkan sesuai dengan keinginannya,

---

<sup>31</sup> Krista Surbakti, op,cit,h.32-33

sehingga dapat merasa senang dan terjauhkan dari rasa setres. Dan pada dasarnya tujuan dari *game online* salah satunya untuk menghibur pemain dari rasa jenuh, gundah, maupun stress yang di alami oleh seseorang. Selain itu juga, salah satu Peneliti *Indiana University* menjelaskan bahwa “ *bermain game online dapat mengendurkan ketengangan syaraf*”.

- b. Meningkatkan kemampuan konsentrasi. Setiap game pasti memiliki tingkat kesulitan dengan level yang berbeda. Semakin tinggi level yang diraih maka semakin sulit rintangan yang harus dilalui sehingga diperlukan sebuah konsentrasi yang penuh. Adanya *game online* adalah salah satu cara unuk melatih konsentrasi seseorang, karena ketika bermain seseorang dituntut untuk dapat menyelesaikan beberapa tugas dengan mencari celah maupun jalan agar dapat terlewati.<sup>32</sup>
- c. Menghasilkan uang. Dengan bermain game online seseorang mendapatkan keuntungan berupa uang baik berupa uang virtual maupun asli. Salah satu cara yaitu dengan mengikuti turnamen, menjual item, serta menjual akun atau *character* dengan tingkatan yang sudah tinggi. Namun, ada juga beberapa game yang tujuannya untuk mendapatkan uang seperti *COC, DoTA2, Market Glory, Rising Force Online* dll.<sup>33</sup>

---

<sup>32</sup> Doddy Ardian, *Tinjauan Fiqih Muamalah Terhadap Transaksi Game On-line Jenis Rising Force Classic*, (Skripsi- Uin Raden Fatah Palembang, 2018), h.33-34.

<sup>33</sup> Ajib Ria Saputra, *Analisis Fatwah Majelis Tarjih Muhammadiyah Tentang Hukum Mencari Penghasilan Dari Game Online*, (Skripsi- Uin Walisongo Semarang,2017)h. 43.

- d. Meningkatkan motorik. Menurut Anhar dengan bermain game online, seseorang dapat meningkatkan motorik yaitu koordinasi antara tangan dan mata.
- e. Meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris. Kebanyakan dari game-game online yang disediakan oleh jasa perusahaan game, menggunakan bahasa international yaitu Bahasa Inggris, karena dasarnya Bahasa Inggris ini merupakan bahasa yang familiar di berbagai belahan dunia siapa saja dapat memahaminya. Jadi penyediaan Bahasa Inggris yang terdapat pada game online akan meningkatkan seseorang dalam berbahasa Inggris.
- f. Mengembangkan imajinasi dan kinerja otak. Kesulitan rintangan yang dihadapi ketika bermain game online, dapat mengembangkan imajinasi seseorang, karena dengan kesulitan yang dihadapi akan menuntut seseorang agar mengeluarkan imajinasinya sehingga misi tersampaikan secara baik. Dan dengan bermain game online dapat meningkatkan kinerja otak seseorang apabila dimainkan tidak dengan secara berlebihan.
- g. Melatih kemampuan bekerja sama. Di dalam game online terdapat *multiplayer* (game berpasangan), sehingga pemain dapat menjalin kerja sama dengan teman mainnya, dan ini dapat melatih kemampuan kerja sama seseorang.<sup>34</sup>

---

<sup>34</sup> Mertika, Dewi Mariana, *Fenomena Game Online Di Kalangan Anak Sekolah Dasar*, (Jurnal Of Aducational Review And Research, Vol.3 No.2 Desember 2020), h.99-104

Disamping *game online* berdampak positif pada seseorang, juga terdapat unsur negatif pada seseorang ketika bermain game online yang harus dihindari. Adapun dampak negatif dalam bermain game online sebagai berikut:

- a. Menimbulkan adiksi dan kecanduan yang kuat. Game-game online yang beredar dimasa sekarang sebagian besar baik dari fitur dan desain game yang ditampilkan menimbulkan kecanduan. Semakin sering seseorang bermain game online maka semakin menguntungkan bagi pihak jasa perusahaan game, karena adanya peningkatan pembelian yang di lakukan pemain kepada pihak jasa perusahaan game, seperti pembelian fitur-fitur game, gold, karakter, dan sejenisnya, maka keuntungan yang di dapat oleh perusahaan jasa game online justru memberikan efek buruk kepada diri seseorang yaitu kecanduan.
- b. Mendorong untuk melakukan hal-hal negatif. Tidak sedikit didapat dalam kehidupan sehari-hari kasus dimana pemain mencuri ID pemain lain dengan berbagai cara, mengambil uang didalamnya dan menculuti perlengkapan mahal didalamnya, bertengkar gara-gara bermain game online dan berbagai hal lain. Hal ini dapat terjadi karena didalam game online sebagian besar terdapat misi sebuah game yang mengharuskan satu sama lain saling membunuh, mencuri senjata, adegan berjudi dan berhubungan sex, sehingga dengan hal tersebut menanamkan kepada jiwa kriminal pada pemain.
- c. Berbicara kasar dan kotor. Banyak para pemain game online sering mengucapkan kata kotor, berintraksi dengan lingkungan sekitar cenderung kasar, hal ini sering terjadi karena adanya peningkatan rasa

emosi seseorang ketika melawan musuh ataupun disebabkan ketika bermain seseorang tidak dapat meraih misinya didalam sebuah game sehingga timbul rasa emosi yang tidak terkontrol sehingga mengeluarkan kata kasar dan kotor.

- d. Terbengkalainya waktu dan kegiatan didunia nyata. Keterikatan pada waktu penyelesaian tugas digame dan rasa ke asyikan dalam bermain game seringkali membuat seseorang lalai terhadap kegiatannya seperti lalai terhadap kegiatan rumah, ibadah, lalai dalam menjalankan peran, Sehingga waktu nya terbuang<sup>35</sup>
- e. Pemborosan. Semakin sering seseorang dalam bermain game online maka semakin banyak uang yang akan dikeluarkan untuk membeli kouta internet, dan fitur-fitur yang didalam game seperti chif,diamond dll, dan uang membayar sewa computer ketika bermain di warnet.
- f. Mengganggu kesehatan. Game online berdampak negatif terhadap seseorang salah satunya merusak kesehatan tubuh yaitu, gangguan pada mata yang disebabkan terlalu fokus menatap layar monitor sehingga mata menjadi merah, tegangnya saraf pada otot jari dan tangan yang disebakan oleh kecepatan dalam dalam menggerakkan tangan dan otot sehingga sering merasakan mati rasa, kesemutan, kerusakan pada bagian otot, menurun nya metabolisme tubuh yang di sebabkan pola makan yang tidak teratur.<sup>36</sup>

Jadi, dari dampak bermain game online di atas, disimpulkan bahwa game online ini berdampak positif dimainkan apabila dijadikan sebagai kesenangan

<sup>35</sup> Sari Ananda Matondang, Op.cit, h.15-16

<sup>36</sup> Muhammad Al-Munajjid, *Bahaya Game*, (Solo:PT Aqwam Media Profetika,2016) h.

yang menghilangkan rasa stress setelah selesai semua kegiatan, dan tidak digunakan secara berlebihan. Dan berdampak buruk jika di mainkan berlebihan dan digunakan sebagai tempat untuk melarikan diri dari realitas kehidupan sehingga yang terjadi adalah kecanduan game online (Hussain & Griffiths,2009).<sup>37</sup>

### C. Kecanduan *Game Online* Pada Suami

#### 1. Pengertian Kecanduan

Istilah Kecanduan pada awalnya hanya di khusus kan pada orang yang ber ketergantungan fiologis pada suatu obat-obatan terlarang maupun obat bius. Namun dalam 20 tahun terakhir ini istilah kecanduan telah diperluas, gunanya untuk dapat memperkuat prilaku yang memiliki sifat afektif, konklusif, dan merusak diri sendiri serta sulit untuk di hentikan, salah satunya kecanduan game online.<sup>38</sup>

Kata kecanduan dalam Bahasa Inggris disebut dengan *addiction*. Dalam istilah psikologi dapat diartikan sebagai keadaan yang bergantung secara fisik pada suatu obat bius (Chapin, J.P 2009). Sedangkan secara istilah, yang maksud dengan kecanduan adalah suatu kebiasaan atau perilaku yang tidak baik yang dapat merusak diri sendiri. Menurut Athur sebagaimana yang dikutip oleh Yohanes Yusuf merupakan sebuah aktifitas atau substansi yang di lakukan seseorang secara berulang-ulang yang menimbulkan dampak negatif.<sup>39</sup>

<sup>37</sup> Eryzal Novrialdy, *Kecanduan Game Online Pada Remaja : Dampak Dan Pencegahannya*, (Jurnal : Buletin Psikologi, Vol. 27, No. 2, 2019), h. 148-158.

<sup>38</sup> Sri Wahyuni Adiningtiyas, Op.Cit,h.31.

<sup>39</sup> Khabibur Rohan, *Agresifitas Anak Kecanduan Game Online*, (Martabat : Jurnal Perempuan Dan Anak Vol.02, No.1 Juli 2018), h. 161.

Sedangkan, kecanduan game online adalah bentuk perilaku berlebihan yang disebabkan oleh teknologi internet (*internet additiv disorder*). Teknologi internet dapat menyebabkan kecanduan, yaitu salah satunya berlebihan dalam memainkan game online.<sup>40</sup> Menurut Yee (2006) pengertian kecanduan game online secara umum adalah perilaku seseorang yang selalu ingin terus menerus mengabdikan waktunya untuk bermain game online serta dengan bermain game online memungkinkan seseorang tidak dapat mengontrol dan mengendalikan dirinya. Selanjutnya menurut Young (1996) yaitu tingkah laku yang berlebihan dalam memainkan game online dan tidak mendapatkan kekuatan untuk dapat menghentikannya.<sup>41</sup> Menurut Lemmes (2009) kecanduan game online adalah tindakan berlebihan dan kompulsif yang digunakan dari komputer atau video game yang mengakibatkan masalah sosial dan emosional. Jadi, dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan kecanduan game online suatu keadaan dimana seseorang memainkan permainan online secara berulang-ulang yang menjadikannya terikat pada kebiasaan, frekuensi memainkannya terus mengalami peningkatan sehingga menimbulkan efek negatif. Seperti yang terdapat dalam Q.S Almaidah ayat 77 dan Hadist sebagai berikut.

قُلْ يَا أَهْلَ الْكِتَابِ لَا تَغْلُوا فِي دِينِكُمْ غَيْرَ الْحَقِّ وَلَا تَتَّبِعُوا أَهْوَاءَ قَوْمٍ قَدْ ضَلُّوا  
 مِنْ قَبْلُ وَأَضَلُّوا كَثِيرًا وَضَلُّوا عَنْ سَوَاءِ السَّبِيلِ. [٧٧]

Artinya : Katakanlah (Muhammad), “Wahai Ahli Kitab! Janganlah kamu berlebih-lebihan dengan cara yang tidak benar dalam agamamu. Dan

<sup>40</sup> Merita Ayu Lestari, Op.Cit,h. 23.

<sup>41</sup> Risha Pramudia Trisnani, Silvia Yulia Wardani, *Stop Kecanduan Game Online*, (Jawa Timur : Unipma Press, 2018),h.12-13

*janganlah kamu mengikuti keinginan orang-orang yang telah tersesat dahulu dan (telah) menyesatkan banyak (manusia), dan mereka sendiri tersesat dari jalan yang lurus”.*<sup>42</sup>

والذي نفسي بيده ان لو تدومون على ما تكون عندي وفي الذكر  
لصفتكم الملائكة على فرشكم وفي طروقكم ولكن يا حنيفة  
ساعة ساعة ثلاث مرات (رواه مسلم)

*Artinya : Demi dzat yang aku berada di tangan-nya jika kalian tetap seperti dalam kondisi ketika kalian berada bersamaku, atau seperti kalian berzikir, maka malaikat akan menyalami kamu sekalian di tempat-tempat tidur mu dan jalan-jalan mu. Akan tetapi, Wahai Hamzah, semuanya Ada waktunya. Itu beliau ucapkan sebanyak 3 kali. (HR. Muslim)*

Dari ayat dan Hadist di atas menunjukkan bahwa tidaklah salah seorang bersikap berlebihan dalam segala hal salah satunya berlebihan dalam bermain terutama dalam bermain game online, karena segala bentuk ataupun tindakan yang berlebihan akan membawa dampak negatif serta membahayakan kehidupan yang mengakibatkan kebinasaan. Dengan berlebihan akan membahayakan jiwa manusia dan membahayakan akhirat karena mendatangkan dosa bahkan mendatangkan kemarahan manusia. Hakikatnya Islam mengajarkan umatnya agar mencari ketenangan dan hiburan yang positif namun hal itu harus sesuai dengan porsinya. Islam bukanlah agama yang utopis yang memperlakukan manusia seolah-olah malaikat yang tidak mempunyai keinginan dan nafsu. Akan tetapi sesungguhnya Islam adalah agama yang sangat menghormati realitas objektif dan realitas kongkrit

<sup>42</sup> Kementerian Agama R.I *Al-Qur'an Al-Karim Dan Terjemahnya* (Bogor : Publishing & Distributing), h.121.

yang terdapat disekitar dan dalam diri manusia, agama yang memberi kebebasan dan kelapangan bagi manusia yang merasakan kenikmatan hidup. Ketika manusia menyukai keindahan, kecantikan, ketampanan, kelezatan, dan kemerduan, Islam sangat menghalalkannya dengan cara yang benar yang tidak dilakukan secara berlebihan.<sup>43</sup>

## 2. Karakteristik Kecanduan *Game online*

APA (*American Psychiatric Association*) (2013), telah mengemukakan 9 kriteria untuk karakteristik gangguan internet. APA mengatakan “seseorang dapat dikatakan kecanduan *game online* jika mengalami 5 sampai 9 karakteristik selama 12 bulan. Adapun karakteristiknya sebagai berikut :

- a. *Salience* (penting), seseorang yang kecanduan game online menganggap bermain game online adalah penting dengan bermain game seseorang merasakan kesenangan yang disertai dengan penggunaan yang berlebihan.
- b. Toleransi, seseorang meningkatkan secara lengkap meningkatkan jumlah waktu yang dihabiskan pada permainan.
- c. Penarikan diri, seseorang sering merasakan kegelisahan, gampang marah, murung, Dan mudah cemas atau sedih ketika individu berhenti bermain maupun ketika tidak menggunakannya.<sup>44</sup>
- d. Kurangi atau berhenti, seseorang harus mengurangi waktu bermain game online, namun individu tidak dapat mengaturnya dengan baik.

<sup>43</sup> Ajib Ria Saputra, Op. Cit, h. 51

<sup>44</sup> Jaka Januar Hari W, Op. Cit, h. 18-19.

- e. Menyerahkan aktivitas lain. Seseorang kehilangan waktu dan minat untuk melakukan kegiatan lainnya dan memilih untuk fokus bermain game online.
- f. Lanjutkan meskipun terdapat banyak masalah. Seseorang terus bermain meskipun terdapat masalah dalam dirinya seperti kurangnya waktu tidur, terlambat ke tempat bekerja, menghabiskan banyak uang, berdebat dengan orang lain, mengabaikan tugas-tugas penting.
- g. Berbohong. Seseorang sering berbohong kepada keluarga dan orang terdekat mengenai waktu yang dihabiskan seseorang dalam bermain game online.
- h. Melepaskan suasa hati yang merugikan. Seseorang bermain game online tujuannya melupakan masalah, menghilangkan ketidaknyamanan seperti rasa bersalah, kecemasan, depresi, sehingga dengan bermain game online individu dapat melarikan diri dari realitas kehidupan.
- i. Mendapat resiko kehilangan peluang. Seseorang mendapatkan resiko yang tinggi yang memicu pada kehilangan pekerjaan, pendidikan, atau peluang karir yang disebabkan berlebihan memainkan game online.<sup>45</sup>

Berdasarkan pemaparan di atas yang telah dijelaskan oleh APA, bahwa untuk menilai apakah seseorang kecanduan game online atau tidak dengan melihat karakteristik-karakteristik antara lain, penting, toleransi, pelarian diri, kurangi atau berhenti, melanjutkan aktivitas lain, melanjutkan meskipun

---

<sup>45</sup> Rizka Hardiningsi, *Gambaran Kecanduan Bermain Game Online Berdasarkan Skala Young Internet Addiction Test (IAT) Pada Remaja Di SMA Panca Budi Medan*, (Skripsi Universitas Medan Area Medan, 2020), h. 27-28.

terdapat banyak masalah, berbohong, melepaskan suasana hati yang merugikan, mendapat resiko/kehilangan peluang. Jadi, seseorang dikatakan kecanduan bermain game online ketika memenuhi 9 indikasi yang ada.

### 3. Faktor Kecanduan *Game Online*

Adapun faktor terjadinya kecanduan bermain game online dilihat dari 2 faktor sebagai berikut :

- a. Faktor Internal. Keinginan yang kuat dari diri untuk dapat bermain game online, kebosanan yang dirasakan ketika di rumah maupun kebosanan terhadap kegiatan yang dilakukan sehari-hari, ketidakmampuan seorang suami dalam mengatur waktu akitivitasnya serta kurang mampunya seorang dalam mengontrol diri ketika bermain game online. Selanjutnya, kurangnya kegiatan, stressnya seseorang juga dapat membuat seseorang kecanduan dalam bermain game online.<sup>46</sup>
- b. Faktor Eksternal. Kecanduan dalam bermain game online salah satunya disebabkan oleh faktor eksternal seperti bergaul dengan lingkungan yang tidak terkontrol dengan baik karena melihat teman-temannya bermain game online, ajakan dari teman spergaulan, kurang memiliki jiwa sosial sehingga seseorang mengambil alternatif dengan mengambil aktivitas game online, kurang nya perhatian dari orang terdekat.<sup>47</sup>

---

<sup>46</sup>Jaka Januar Hari W, Op, Cit, h. 22-23.

<sup>47</sup> Kardina, *Peran Orang Tua Dalam Meminimalisir Kecanduan Game Online Pada Anak Usia Sekolah Di Kota Palopo*, (skripsi- IAINPalopo, 2020), h.24.

Menurut Young ( Dalam Martanto, 2014) faktor-faktor yang mempengaruhi suami kecanduan internet atau game online adalah sebagai berikut:

- a. Ciri Khas (Salience). Biasanya suami menjadi kecanduan game online dipengaruhi oleh pikiran-pikiran yang berlebihan terhadap permainan seperti berfantasi mengenai bermain game saat sedang fokus dalam melakukan pekerjaan atau kegiatan lain.
- b. Penggunaan yang berlebihan (*excessive use*). Suami yang kecanduan bermain game online ditandai dengan aktivitasnya yang terlalu berlebihan dalam bermain game online.
- c. Fokus terhadap game. Suami terlalu memprioritaskan game online dibanding kegiatan lainnya.
- d. Mengabaikan akan kehidupan sosial (*neglect to social life*). Ketidakmampuan seseorang dalam berintraksi dengan lingkungan yang membuat seseorang memilih untuk membiasakan memainkan *game online*.<sup>48</sup>

#### **4. Dampak Kecanduan Bermain Game Online**

Eryzal (2019) menyatakan bahwa seseorang yang kecanduan dalam bermain *game online* berdampak pada beberapa aspek kehidupan sebagai berikut :

- a. Aspek Kesehatan. Duduk dan menatap layar monitor selama berjam-jam mengganggu kesehatan fisik seseorang seperti melemahnya tubuh yang disebabkan kurang tidur, bermasalah pada sistem otot jari dan

---

<sup>48</sup> Risca Pramudi Trisnani, Sivia Yula wardani, Op, Cit, h. 21-22

pergelangan tangan yang disebabkan oleh kecepatan tangan dalam bermain, kesehatan mata terganggu yang dapat mengakibatkan rabun mata.<sup>49</sup>

- b. Aspek Psikologi. Terlalu sering memainkan game merusak sikap, karena seperti yang dikatakan oleh (Children now, 2001) bahwa hampir 89% dari game mengandung konten kekerasan. Membuktikan bahwa seringnya memainkan game online memiliki sifat cenderung mudah emosi, marah, dan suka melakukan tindak kriminal.
- c. Aspek Sosial. Seseorang yang kecanduan dalam bermain game online cenderung lebih suka menghabiskan hidupnya dengan sendirian dan tidak dapat berintraksi baik dengan keluarga maupun orang sekitar kecuali sesama pemain.
- d. Aspek Keuangan. Rusaknya keuangan akibat menghambur-hamburkan uang dengan membeli *konsol, chip, diamond* atau fitur-fitur yang dibeli diperusahaan jasa *game online*.<sup>50</sup>

## D. Maqhasid Syariah

### 1. Pengertian *Maqasid syariah*.

*Maqhasid Syari'ah* terdiri dari dua kata yaitu *Maqashid* dan *Syariah*.

*Maqasid Syariah* merupakan bentuk plural (jama') yang berasal dari "Qasahada" berarti menuju, bertujuan, berkeinginan, dan berkesengajaan.

Sedangkan Al-Qashdu yang berarti pokok atau sumber kepada sesuatu dan dijadikan sebagai landasan berfikir. Kata *Syariah* (tunggal) jama' dari kata *syar'i* yang berarti segala yang di isyaratkan Allah kepada hambanya, dengan

<sup>49</sup> Muhammad Al-Munajjid, Op, Cit, h. 63

<sup>50</sup> Eryzal Novrialdy, Op,Cit, h. 151

berupa aturan-aturan hukum. Didalam Al-Qur'an, kata syari'ah hanya ditemukan di dalam surat Al-Jatsiyah yang di turunkan dikota Makkah. Dengan demikian, *Maqhasid Syari'ah* adalah maksud Allah SWT selaku pembuat syari'ah untuk memberikan kepada manusia kemashlahatan, yaitu dengan cara terpenuhinya kebutuhan *dharuriyat, hajjiyat, dan tahsiniyat*.<sup>51</sup> Dengan terpenuhinya, manusia bisa hidup dalam kebaikan dan dapat menjadi hamba Allah yang taat terhadap aturannya. Maka telah jelas tujuan dari pada *Maqhasid Syari'ah* adalah bermuarah pada kemashlahatan, dan jika ingin mencapai suatu kemashlahatan haruslah kemafsadatan dihapuskan atau dihilangkan.

## 2. Dasar Hukum *Maqasid syari'ah*

Menurut Al-Khadimi, terdapat beragam ayat Al-Qur'an dan Hadist SAW, sehingga sulit untuk memilah - memilahnya. Namun demikian, ada sebagian ulama yang menjadikan ayat Al-Qur'an dan Hadis tertentu sebagai landasan hukum untuk dijadikan teori *Maqhasid Syari'ah*. Diantaranya sebagai berikut :

وَمَا جَعَلَ عَلَيْكُمْ فِي الدِّينِ مِنْ حَرَجٍ

Artinya : "Dia sekali-kali tidak menjadikan untuk kamu dalam agama suatu kesempitan.." (Q.S. Al-Hajj/22:78)<sup>52</sup>

[ ٨٢ يُرِيدُ اللَّهُ أَنْ يُخَفِّفَ عَنْكُمْ وَخَلَقَ الْإِنْسَانَ ضَعِيفًا ]

<sup>51</sup> Hotmauli Panjaitan, *Implementasi Maqhasid Syariah Dalam Comprorate Social Responsibility Di BPRS Al- Wasliyah Medan*, (skripsi- Umsu Medan, 2020), h.14

<sup>52</sup> Kementerian Agama R.I, *Alqur-an Al- Karim DanTerjemahan*, (Bogor: , Publishing & Distributing, 2007), h. 341.

Artinya : “Allah memberikan keringanan kepada mu dan manusia dijadikan bersifat lemah”. (Q.S. Annisa :28)<sup>53</sup>

عَلَيْهِ رِزْقُهُ فَلْيُنْفِقْ مِمَّا آتَاهُ اللَّهُ لَا يُكَلِّفُ اللَّهُ نَفْسًا إِلَّا مَا آتَاهَا سَيَجْعَلُ اللَّهُ

بَعْدَ عُسْرٍ يُسْرًا [٧]

Artinya : “ Allah tidak memikul beban kepada seseorang, melainkan sekedar apa yang Allah berikan kepadanya. Allah kelak akan memberikan kelapangan sesudah kesempitan”. (Qs. At Thalaq :7)<sup>54</sup>

عن سعيد بن أبي بردة، عن جده، قال: لما بعثه رسول الله عليه وسلم و معا

ذبن جبل، قالهما يسرا ولا تسعرا، وبشرا ولا تنفرا (رواه البخاري)<sup>55</sup>

Artinya : “Dari Sa’id ibn Abi Burdah dari ayahnya dari kakeknya berkata, “Rasullah SAW mengutus Muadz ibnu Jamal, Rasullah SAW berkata, “Mudahkanlah dan jangan dipersulit, gembirakan lah dan jangan ditakut-takuti.” (HR. Bukhari No.4344)

Dari Al-Qur’an dan Hadist di atas, secara umum menggambarkan bahwa syariat Islam itu merupakan syariat yang praktis dan tidak menginginkan adanya kesulitan untuk melaksanakannya. Dalam Islam seseorang tidak akan di bebani sesuatu melebihi dari batas ke sanggupannya dan tidak ada satu pun ketentuannya yang membebani seseorang yang tidak sanggup untuk dipikulnya. Syariat Islam adalah syariat yang membawa kemudahan bagi seseorang agar terhindar dari kemafsadatan, sehingga mendapatkan mashlahatan. Makna lain dari Al-qur’an dan Hadist di atas

<sup>53</sup> Ibid, h. 83

<sup>54</sup> Ibid, h. 559

<sup>55</sup> Al-Imam Al-Hafizh Abi ‘ Abdillah Muhammad Ibn Ismail Al- Bukhari, Shahih Bukhari, (Riyadh : Baitul Afkar Ad-Duliyat, 1998), h. 820

mengidentifikasi bahwa ajaran Islam adalah ajaran yang membawa kemashlahatan dengan cara menghindari kemafsadatan.

### 3. Klasifikasi Maqhasid Syari'ah

Dalam mengklasifikasi tujuan dari syariah, masing-masing para ulama memberikan pandangan berbeda, akan tetapi intinya sama. Imam Ghazali mengatakan bahwa *Maqhasid Syari'ah* yang menitik beratkan pada aspek masalah terbagi menjadi tiga kategori yaitu *dharuriyat*, *hajjiyat* dan *tahsiniyyat* sebagai berikut<sup>56</sup> :

a. *Dharuriyyat* ( ضروريات )

*Dharuriyyat* adalah kemashlahatan yang sifatnya harus dipenuhi, dan diabaikan menimbulkan suatu bahaya yang beresiko pada rusaknya kehidupan manusia. Adapun contoh salah contoh dari tingkatan ini adalah *Alkulliyat al-Khamsah* (الكلية الخمسة) yaitu memelihara agama (*hifz ad-din*), memelihara jiwa (*hifz an-nafs*), memelihara akal (*hifz al-'aql*), memelihara keturunan (*hifz an-nasl*), memelihara harta (*hifz al-mal*). Kebutuhan primer (*dharuriyyat*) merupakan kebutuhan yang utama yang harus dipelihara dan dilindungi sebaik-baiknya oleh Hukum Islam agar benar-benar tercipta kemashlahatan hidup manusia. Asy-syuti mengatakan bahwa *Adh-Dhuriyyat* merupakan kebutuhan pokok yakni : kebutuhan pangan, kebutuhan sandang dan papan, pada semua kebutuhan itu tidak dapat dihindari bagi kehidupan minium.

b. *Hajjiyat* ( حاجات )

<sup>56</sup> Musolli, *Maqhasid Syariah : Kajian Teoritis dan Aplikatif Pada Isu-Isu Kontemporer*, (Jurnal : At-Turas, Vol V, NO. 1 Januari-Juni 2018), h.66

*Hajjiyat* disetarakan dengan kebutuhan sekunder yaitu kebutuhan yang diperlukan oleh umat untuk memenuhi kemashlahatan dan menjaga tatanannya, mana kala tidak terpenuhi tidak sampai mengakibatkan rusaknya tatanan yang ada. Dalam hal ini sebagian besar masih terdapat pada bab mubah dalam muamalah termasuk dalam tingkatan ini.

*Hajjiyat* adalah suatu kemashlahatan yang dicapai untuk memenuhi kebutuhan hidup yang tidak harus langsung diwujudkan. Dalam Hukum Islam tentang anjuran menikah, melaksanakan transaksi jual beli dalam bidang muamalah. Contoh dari *hajjiyat* misalnya wewenang wali untuk menikahkan anak kecil, baik laki maupun perempuan. Pertimbangannya bukan karena sebab darurat melainkan untuk menyalurkan syahwatnya. Bukan karena sang anak ingin memiliki keturunan, melainkan demi kemashlahatan masa depan anak yaitu mempunyai pasangan yang sepadan.

c. *Tahsiniyyat* (تحسينيات )

*Tahsiniyyat* merupakan mashlahat pelengkap bagi tatanan kehidupan, agar manusia dapat hidup dengan aman dan tentram, contoh dari *tahsiniyyat* ini misalnya mengenai persyaratan adanya wali dan saksi ketika berlangsungnya akad nikah, karena sudah menjadi kebiasaan bahwa seorang wanita tidak pantas dan dipandang tabu bila melangsungkan akad nikah sendiri tanpa adanya wali dan dua orang saksi. Oleh karena itu pelaksanaan akad nikah diserahkan kepada wali. Demikian pula adanya syarat saksi dalam akad nikah menunjukkan bahwa pernikahan bukanlah

suatu hal yang mudah melainkan perlu adanya saksi untuk menjauhkan dari perzinaan, karena itu perlu diumumkan.<sup>57</sup>

Dengan demikian, seorang muslim haruslah paham yang mana kemashlahatan yang harus didahulukan, yaitu dengan mendahulukan *Adh-duriyyat* dari pada *al-hajiyyat* dan *tahsiniyyat*.

#### ***E. Ad-duriyat Al-Khamsah***

Menurut Ghazali, *dharuriyyat* adalah beragam maslahat yang dapat menjamin terjaganya tujuan dari tujuan yang lima. Adapun tujuan dari tujuan yang lima tersebut sebagai berikut :

1. Memelihara harta (*hifz ad-din*). Syariat Islam pada dasarnya di turunkan untuk menjaga eksistensi semua agama, selain itu Islam juga menjaga hak dan kebebasan salah satunya memberi kebebasan untuk memilih keyakinan dan memberi kebebasan dalam hal ibadah. Setiap pemeluk berhak untuk memilih seseuai dengan agama yang di yakini nya tidak ada unsur paksaan. Beberapa ayat Al-Qur'an menjamin hal itu :

لَا إِكْرَاهَ فِي الدِّينِ

Artinya : “Tidak ada paksaan (memasuki) agama Islam...” (Q.S Al-baqarah :256)<sup>58</sup>

Dari ayat di atas, menyatakan bahwa agama Islam adalah agama yang memberikan kebebasan kepada umatnya oleh karena itu harus dijaga dengan sebaik-baiknya. Dalam menjaga agama ini di syari'atkan jihad, yaitu dengan

<sup>57</sup> Nizam Ubaidillah, *Perlindungan Hukum Bagi Anak Di Kalangan Masyarakat Urban Kajian Maqhasid Syariah Studi Keluarga Miskin Kota Di jalan Muharto Kelurahan Kotalama Kecamatan Kedungkandang Kota Malang*, (Skripsi- UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 2018), h. 41-43.

<sup>58</sup> Kementrian Agama R.I, *Al-Qur'an Al-Karim Dan Terjemahannya*, ( Bogor : Publishing & Distributing, 2007), h. 42.

berperang dijalan Allah untuk dapat melawan musuh yang dapat merusak agama. Dan siapa saja yang menyimpang terhadap syariat, maka harus kembali kejalan yang benar.<sup>59</sup>

## 2. Memelihara Jiwa (Hifz An-Nafs)

Syariat Islam menganjurkan kepada manusia untuk mencintai dan menjaga diri dengan cara menjaga jiwa sehingga dapat melawan dari ancaman. Oleh karena itu untuk mewujudkan nya, Islam menetapkan aturan bagi pelaku tindak pidana pembunuhan, dan delik penganiyaan. Oleh karena itu Islam sangat menghargai nyawa seseorang.<sup>60</sup> Bukan hanya hanya penduduk Islam akan tetapi orang kafir dan orang jahat sekali pun. Hal ini dibuktikan dari Al-Qur'an Surat Al-maidah sebagai berikut :

مِنْ أَجْلِ ذَلِكَ كَتَبْنَا عَلَى بَنِي إِسْرَائِيلَ أَنَّهُ مَنْ قَتَلَ نَفْسًا بِغَيْرِ نَفْسٍ أَوْ فَسَادٍ فِي الْأَرْضِ فَكَأَنَّمَا قَتَلَ النَّاسَ جَمِيعًا وَمَنْ أَحْيَاهَا فَكَأَنَّمَا أَحْيَا النَّاسَ جَمِيعًا. (٢٣)

Artinya : *“Oleh karena itu kami tetapkan (suatu Hukum) bagi Bani Israil, bahwa barang siapa yang membunuh seseorang manusia, bukan karena orang itu (membunuh) orang lain, atau bukan karena membuat kerusakan di bumi ini, maka seakan-akan dia telah membunuh manusia seluruhnya. Dan barang siapa yang memelihara kehidupan seseorang manusia, maka seolah-olah dia telah memelihara kehidupan manusia semuanya...”* (Q.S Al-Maidah : 32).<sup>61</sup>

<sup>59</sup> Fauzi Aji Apriadi, *Analisis Pencapaian Maqhasid Syariah Terhadap Produk Simpanan Pendidikan Pada BMT Al-Fadilah Sukarame Bandar Lampung*, (Skripsi- UIN Raden Intan Lampung, 2019), h. 29-35

<sup>60</sup>Rafi'udin, *Implementasi Maqhasid Syariah Pada Masyarakat Petani Desa SeloMukti Kecamatan Mlandingan Kabupaten Situbondo*, ( Skripsi- Uin Sunan Ampel Surabaya, 2019), h.96

<sup>61</sup>Kementrian Agama R.I, *Al-Qur'an Al-Karim Dan Terjemahannya*, ( Bogor : Publishing & Distributing, 2007), h. 113

### 3. Memelihara Akal (Hifz Aql)

Manusia adalah makhluk ciptaan Allah yang paling terbaik dari ciptaan makhluk lainnya dimuka bumi ini. Bukti akan ciptaan terbaiknya memberikan akal pada manusia, dengan akal manusia dapat di bedakan dengan makhluk lainnya. Akal dapat membantu manusia untuk dapat menentukan yang terbaik untuknya dan terburuk, sehingga terjauhan dari perbuatan yang dilarang agama seperti mabuk-mabukan, berjudi dll. Didalam Syariat Islam mengharamkan semua perbuatan yang dapat merusak akal manusia baik yang maknawi (Abstrak) maupun yang bersifat fisik dengan cara memberikan sanksi-sanki, karena Syariat Islam sangat menghargai akal manusia oleh karena itu harus selalu dijaga. Adapun ayat yang berkenaan dengan hal ini sebagai berikut :

يَسْأَلُونَكَ عَنِ الْخَمْرِ وَالْمَيْسِرِ قُلْ فِيهِمَا إِثْمٌ كَبِيرٌ وَمَنْفَعٌ لِلنَّاسِ وَإِثْمُهُمَا أَكْبَرُ مِنْ نَفْعِهِمَا  
(٩١٢)

Artinya : *“Mereka bertanya kepada mu tentang khamardan judi. Katakanlah, “pada kedua nya itu terdapat dosa besar dan beberapa manfaat bagi manusia. Tapi dosa keduanya lebih besar dari manfaat nya...” (Q.S Albaqarah:219)<sup>62</sup>*

### 4. Memelihara Nasab (Hifz- Nasl)

Agama Islam mengharamkan perzinaan, prositusi serta sangat menganjurkan adanya pernikahan, dengan pernikahan seseorang akan mendapatkan pengakuan dan keturunan yang jelas, sehingga terhindar dari fitnaan dan perzinaan yang dapat merusak keturunan. Dan dengan cara

<sup>62</sup> Kementrian Agama R.I, *Al-Qur'an Al-Karim Dan Terjemahannya*, ( Bogor : Publishing & Distributing, 2007), h. 34

menikah inilah seseorang dapat dipandang sah untuk menjaga dan memelihara kemurnian nasabnya. Syariat Islam menjaga urusan nasab lewat diharamkannya perzinaan, dimana pelakunya diancam dengan hukuman cambuk dan rajam.

الرَّانِيَّةِ وَالرَّانِي فَاجْلِدُوا كُلَّ وَاحِدٍ مِنْهُمَا مِائَةَ جَلْدَةٍ وَلَا تَأْخُذْكُمْ بِهِمَا رَأْفَةٌ فِي دِينِ اللَّهِ إِنْ كُنْتُمْ تُؤْمِنُونَ بِاللَّهِ وَالْيَوْمِ الْآخِرِ ۖ وَلَيْسَ هَذَا عَذَابُهُمَا طَائِفَةً مِّنَ الْمُؤْمِنِينَ ۚ (٢)

Artinya : *“Wanita dan laki-laki yang berzina maka jilidlah masing-masing mereka 100 kali. Dan jangan lah belas kasihan kepada mereka mencegah kamu dari menjalankan agam Allah, jika kamu beriman kepada Allah dan hari Akhir. Dan hendaklah pelaksanaan hukuman mereka di saksikan oleh sekumpulan dari orang-orang beriman...”* (Q.S An-Nur : 2)<sup>63</sup>

##### 5. Memelihara Harta

Harta merupakan kebutuhan pokok dalam kehidupan, dari itu Islam sangat menghargai harta kepemilikan seseorang. Harta didapatkan dengan cara yang halal dan mengeluarkannya pula untuk kebutuhan yang halal. Harta haruslah dijaga dengan sebaik-baiknya tidak boleh satu dengan yang lain saling mencurangi dan menguasai dengan cara batil.<sup>64</sup> Seperti korupsi, mencuri, mengambil hak anak yatim dll.

وَالسَّارِقُ وَالسَّارِقَةُ فَاقْطَعُوا أَيْدِيَهُمَا جَزَاءً بِمَا كَسَبَا نَكَالًا مِنَ اللَّهِ وَاللَّهُ عَزِيزٌ حَكِيمٌ (٨٣)

<sup>63</sup> Kementerian Agama R.I. *Al-Qur'an Al-Karim Dan Terjemahannya*, ( Bogor : Publishing & Distributing, 2007), h. 350

<sup>64</sup> Ahmat Sarwat, *Maqashid Syariah*, (Jakarta Selatan : Rumah Fiqih Publishing, 2019), h. 60-62

Artinya : *“Laki-laki yang mencuri dan perempuan yang mencuri potong lah tangan keduanya (sebagai) pembalasan bagi apa yang mereka kerjakan dan sebagai siksaan dari Allah. Dan Allah Maha Perkasa Lagi Maha Bijaksana...”* (Q.S Al-Maidah :38).<sup>65</sup>



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SUMATERA UTARA MEDAN