

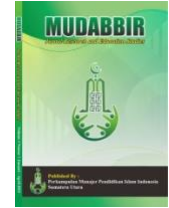


# JURNAL MUDABBIR

(Journal Research and Education Studies)

Volume 5 Nomor 1 Tahun 2025

<http://jurnal.permapendis-sumut.org/index.php/mudabbir>



ISSN: 2774-8391

## Kontroversi Hukum *Game Online* dalam Perspektif Fikih Islam

Mas Teguh Wibowo<sup>1</sup>, Ali Imran Sinaga<sup>2</sup>,  
Nur Alfina Sari Sitepu<sup>3</sup>, Asril Azhari Hasibuan<sup>4</sup>, Miftahul Jannah<sup>5</sup>

<sup>1,2,3,4,5</sup> Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Indonesia

Email: [teguh0331243051@uinsu.ac.id](mailto:teguh0331243051@uinsu.ac.id)<sup>1</sup>, [aliimransinaga@uinsu.ac.id](mailto:aliimransinaga@uinsu.ac.id)<sup>2</sup>,  
[alfinasari0331243044@uinsu.ac.id](mailto:alfinasari0331243044@uinsu.ac.id)<sup>3</sup>, [asril0331243050@uinsu.ac.id](mailto:asril0331243050@uinsu.ac.id)<sup>4</sup>,  
[miftahul0331243040@uinsu.ac.id](mailto:miftahul0331243040@uinsu.ac.id)<sup>5</sup>

### ABSTRAK

Artikel ini bertujuan mengkaji hukum game online melalui perspektif fikih Islam dengan pendekatan studi literatur dari Al-Qur'an, hadis, pendapat ulama, dan kaidah fikih. Dalam analisisnya, ditemukan bahwa ayat-ayat seperti QS. Al-An'am: 32 dan QS. Al-Maidah: 90 memperingatkan agar hiburan seyogyanya adalah yang tidak melalaikan kewajiban agama atau mengandung unsur yang dilarang, seperti perjudian, pornografi dan kekerasan di dalamnya. Hadis Rasulullah SAW juga menegaskan pentingnya pemanfaatan waktu dengan bijak. Pandangan ulama menitikberatkan pada konten game dan dampaknya. Kaidah fikih seperti "*hukum asal segala sesuatu adalah mubah kecuali ada dalil yang mengharamkan*" menjadi panduan utama, selama game online tidak melibatkan unsur negatif. Sehingga dapat diambil garis besar bahwa hukum game online bersifat kontekstual. Game yang sesuai dengan nilai Islam, memberikan manfaat, dan dilakukan dengan niat baik, diperbolehkan. Sebaliknya, game dengan unsur haram atau dengan efek merusak akhlak dan moral umat Islam dihukumi haram. Solusinya, orang tua dan pendidik harus mendampingi anak - anak dalam memilih game, pemerintah perlu meregulasi konten game, dan masyarakat perlu dididik tentang pemanfaatan teknologi yang etis. Harapannya, umat Islam dapat memanfaatkan game online secara positif tanpa melanggar nilai - nilai agama, sehingga tercipta keseimbangan antara hiburan dan tanggung jawab.

**Kata Kunci:** *Fikih Islam, Game Online, Hukum.*

### ABSTRACT

*This article aims to examine the law of online gaming through the perspective of Islamic fiqh with a literature study approach from the Qur'an, hadith, scholarly opinions, and fiqh rules. In the analysis, it is found that verses such as QS. Al-An'am: 32 and QS. Al-Maidah: 90 warn that entertainment should be that which does not neglect religious obligations or contain prohibited*

*elements, such as gambling, pornography, and violence in it. Hadiths of the Prophet Muhammad also emphasize the importance of utilizing time wisely. The views of scholars focus on the content of games and their impact. The fiqh rules such as 'the original law of everything is permissible unless there is evidence that forbids it' become the main guide if online games do not involve negative elements. Therefore, it can be concluded that the law of online gaming is contextual. Games that are in accordance with Islamic values, provide benefits, and are done with good intentions, are allowed. Conversely, games with haram elements or with the effect of damaging the morals and morals of Muslims are punished as haram. The solution is for parents and educators to assist children in choosing games, for the government to regulate game content, and for the community to be educated about the ethical use of technology. The hope is that Muslims can utilize online games positively without violating religious values, thus creating a balance between entertainment and responsibility.*

**Keywords:** *Islamic Jurisprudence, Online Games, Law.*

## PENDAHULUAN

*Game online* telah menjadi bagian tak terpisahkan dari era digital yang terus berkembang pesat. Secara umum, *game online* merupakan jenis permainan yang dimainkan melalui perangkat elektronik dengan memanfaatkan jaringan internet. Sejarah *game online* dapat ditelusuri sejak tahun 1970-an, ketika permainan berbasis teks seperti MUD (*Multi User Dungeon*) yang mulai diminati oleh para pengguna komputer (Kurzweil, 2019). Seiring kemajuan teknologi, *game online* mengalami evolusi menjadi permainan dengan grafis yang lebih realistis, fitur interaktif yang canggih, dan melibatkan jutaan pemain dari berbagai penjuru dunia. Pertumbuhan popularitasnya didukung oleh akses internet yang semakin luas dan perkembangan perangkat *mobile* yang semakin canggih, sehingga memungkinkan siapa saja untuk bermain kapan pun dan di mana pun. Fenomena ini menjadikan *game online* sebagai salah satu bentuk hiburan yang paling diminati di berbagai kalangan masyarakat.

Meskipun menjadi sarana hiburan yang digemari banyak orang, keberadaan *game online* tidak lepas dari kontroversi, khususnya dalam perspektif hukum Islam. Sebagian ulama berpendapat bahwa *game online* diperbolehkan atau mubah hukumnya selama tidak mengandung unsur-unsur yang bertentangan dengan syariat, seperti perjudian, kekerasan yang berlebihan, atau konten-konten yang tidak senonoh (Setiawan, 2021). Di sisi lain, ada pula beberapa ulama yang menganggap *game online* sebaiknya dihindari karena berpotensi melalaikan seseorang dari kewajiban beribadah, memicu kecanduan, dan menjadi sarana pemborosan waktu serta uang. Perbedaan pandangan ini umumnya berakar pada interpretasi yang beragam terhadap ajaran agama Islam serta kondisi dan dampak yang diakibatkan oleh *game online* itu sendiri. Karena itu, hukum terkait *game online* kerap kali menjadi topik diskusi yang lumayan diminati oleh kalangan umat Islam (Yasin, 2023).

Dampak *game online* dalam kehidupan masyarakat modern tidak bisa diabaikan. Di satu sisi, fenomena ini membawa sejumlah polemik bagi sebagian masyarakat, seperti kecanduan *game online* yang semakin marak, terutama di kalangan remaja. Berdasarkan survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2023, sekitar 45% pengguna internet di Indonesia

menghabiskan lebih dari dua jam per hari untuk bermain *game online* (Nurhalimah, 2023). Akibatnya, banyak remaja mengalami penurunan prestasi akademik, gangguan kesehatan mental, dan berbagai konflik sosial dalam keluarga. Di sisi lain, *game online* juga menciptakan banyak peluang besar terutama dalam dunia kerja, seperti menjadi atlet *e-sports* atau konten kreator *game*, yang kini dianggap sebagai profesi yang menjanjikan. Kenyataan ini menunjukkan bahwa *game online* memiliki sisi positif dan sisi negatif yang saling beriringan (Setiawan, 2021).

Mengingat besarnya dampak *game online* terhadap perkembangan umat Islam, khususnya pada generasi muda, membahasnya dari sudut pandang Fikih Islam menjadi sangat penting. Islam sebagai agama yang mengatur seluruh aspek kehidupan memberikan pedoman moral dan hukum yang harus dipertimbangkan dalam menghadapi perkembangan teknologi, termasuk *game online* (Nasution, 2020). Dengan memahami prinsip - prinsip Islam seperti kemaslahatan, larangan terhadap mudarat, dan pengaturan prioritas hidup, umat Islam diharapkan dapat menyikapi *game online* dengan bijak. Diskusi ini tidak hanya penting untuk menjawab pertanyaan hukum, tetapi juga membantu umat memahami cara menjaga keseimbangan antara hiburan, ibadah, dan tanggung jawab hidup (Wahyuni, 2022).

Artikel ini bertujuan untuk mengkaji pandangan para ulama terkait hukum *game online* dalam perspektif fikih Islam. Penulis menggunakan metode studi literatur dengan mengumpulkan data dari kitab-kitab fikih, fatwa ulama, dan penelitian terkait. Analisis ini akan mengevaluasi *game online* berdasarkan prinsip - prinsip dalam syariat Islam, seperti upaya memaksimalkan manfaat (kemaslahatan) dan meminimalkan mudarat. Harapannya, artikel ini dapat memberikan pandangan yang komprehensif dan menjadi panduan bagi umat Islam dalam menyikapi fenomena *game online* ini sesuai dengan nilai-nilai Islami, sehingga dapat memanfaatkannya tanpa melanggar ajaran agama.

## **METODOLOGI PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode kajian pustaka atau yang sering juga disebut dengan studi literatur. Metode kajian atau studi literatur pustaka merupakan salah satu pendekatan penelitian yang dilakukan dengan cara mengumpulkan, membaca, dan menganalisis informasi dari berbagai sumber tertulis seperti buku, jurnal, artikel, hingga dokumen-dokumen lainnya. Beberapa ahli menilai metode kajian pustaka memiliki banyak keunggulan, terutama dalam menggali informasi yang mendalam dan terstruktur. Creswell (2018) menyatakan bahwa studi literatur dapat membantu peneliti untuk memahami hasil penelitian sebelumnya dan mengidentifikasi celah baru atau peluang baru yang dapat dieksplorasi lebih lanjut lagi. Zed (2019) menekankan bahwa pendekatan ini memungkinkan analisis berbagai perspektif dari literatur yang ada, sehingga memperkaya pemahaman mengenai topik yang dibahas.

Dalam konteks penelitian terkait hukum Islam, metode ini memungkinkan peneliti untuk mengeksplorasi pandangan dan argumentasi berdasarkan prinsip-prinsip dasar Islam yang bersumber dari Al-Qur'an, Hadis, Ijma', dan Qiyas. Dalam

kajian seperti hukum *game online*, analisis konsep fikih Islam menjadi alat penting untuk menginterpretasikan fenomena ini secara sistematis, terarah, dan relevan dengan perkembangan zaman. Dengan pendekatan ini, peneliti dapat memahami bagaimana syariat Islam memberikan panduan dalam menghadapi isu-isu kontemporer (Sugiyono, 2021). Abdullah Saeed menjelaskan bahwa analisis konsep memberikan kemampuan untuk menggali hukum berdasarkan konteks historis dan sosial tertentu, sehingga hukum yang dihasilkan tetap relevan dan dapat diaplikasikan dalam menghadapi isu - isu kontemporer seperti *game online* ini.

Kombinasi antara kajian pustaka dan analisis konsep fikih Islam menjadi pendekatan yang ideal dalam membahas kontroversi hukum *game online*. Pendekatan ini tidak hanya memberikan landasan teoritis yang kokoh, tetapi juga mampu mengintegrasikan panduan syariat dengan kondisi sosial yang ada di masyarakat. Dengan menggunakan metode ini, peneliti dapat mengevaluasi *game online* dari sudut pandang hukum Islam, menimbang antara manfaat dan mudaratnya, serta menawarkan solusi yang terbaik sesuai dengan syariat Islam. Pendekatan ini penting untuk memberikan pemahaman yang menyeluruh kepada masyarakat agar dapat menyikapi fenomena *game online* dengan bijak, tanpa meninggalkan prinsip-prinsip keislaman dalam kehidupan sehari-hari.

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

### ***Hasil***

#### ***Definisi Game Online dan Jenisnya***

*Game online* dapat didefinisikan melalui dua pendekatan, yaitu secara bahasa dan istilah. Dari segi bahasa, kata "*game*" dapat berarti permainan, sementara kata "*online*" menunjukkan keterhubungan melalui jaringan internet. Secara istilah, *game online* mengacu pada permainan digital yang diakses melalui perangkat elektronik yang terhubung ke internet. Permainan ini dapat memungkinkan interaksi secara langsung antara pemain dari berbagai penjuru dunia. *Game online* mencakup beragam jenis permainan, mulai dari yang berbasis strategi hingga *role playing games* (RPG), yang dapat dimainkan melalui berbagai perangkat seperti laptop, ponsel, dan konsol. Setiap genre dan platform menawarkan elemen hiburan, kerja sama, dan kompetisi yang berbeda-beda. Definisi ini menggambarkan fleksibilitas dan daya tarik *game online* sebagai salah satu bentuk hiburan modern (Yasin, 2023).

Jika dilihat dari segi sejarahnya, *game online* mulai dikembangkan pada era 1970-an dengan kemunculan permainan berbasis teks seperti MUD (*Multi User Dungeon*), yang memanfaatkan jaringan komputer untuk menghubungkan pemain. Dengan semakin berkembangnya teknologi internet, pada tahun 1990-an memungkinkan lahirnya *game* berbasis grafis seperti *Doom* dan *Quake* yang membuka jalan bagi pengalaman bermain *multiplayer* sehingga membuat perkembangan *game online* menjadi lebih pesat. Puncaknya terjadi pada awal tahun 2000-an dengan hadirnya *massively multiplayer online* (MMO) games seperti *World of Warcraft* yang menawarkan dunia virtual yang lebih luas lagi dengan interaksi sosial antara jutaan pemain (Nurhalimah,

2023). Kini, dengan kemajuan teknologi seperti adanya *augmented reality* (AR), *virtual reality* (VR), dan *cloud gaming* telah membuat pengalaman bermain *game online* menjadi lebih realistis lagi, menjadi lebih fleksibel, dan semakin menarik perhatian, terutama di kalangan generasi muda.

*Game online* hadir dalam berbagai jenis dan terus berkembang seiring dengan inovasi teknologi. Jenis permainan ini mencakup *multiplayer online games*, yang memungkinkan banyak pemain berinteraksi langsung; *cross platform online games*, yang dapat dimainkan di berbagai perangkat seperti PC dan konsol; serta *massively multiplayer online role playing games* (MMORPG), yang memadukan elemen fantasi dan eksplorasi dunia maya. Selain itu, ada juga *game* yang berbasis strategi *real time* (MMORTS); *Fighting Games* yang dapat membuat pemain berhadapan satu vs satu dengan lawan manusia atau komputer, hingga *game* simulasi seperti simulasi penerbangan atau pembangunan kota (Nasution, 2020). Variasi berbagai jenis ini menunjukkan bahwa *game online* dapat memenuhi berbagai kebutuhan hiburan mulai dari permainan yang santai hingga kompetisi yang bersifat serius.

Terdapat juga berbagai genre lain yang populer dalam *game online*, yaitu mencakup *battle royale*, *game* olahraga dan balapan, *game* strategi, *game* kasual, serta *game* berbasis perangkat *mobile*. Dengan beragam pilihan genre dan jenis, *game online* dapat menjangkau berbagai kalangan pemain, mulai dari mereka yang sekadar mencari hiburan santai hingga yang mengejar pengalaman kompetitif di level profesional. Keanekaragaman ini menjadi salah satu alasan mengapa *game online* terus berkembang dan menarik perhatian dari berbagai kalangan.

Menurut Ray Kurzweil seorang pakar teknologi terkemuka asal Amerika, menyatakan bahwa perkembangan *game online* mencerminkan kemajuan luar biasa dalam dunia teknologi. Ia menyoroti peran *game online* dalam mendorong inovasi, terutama dalam kecerdasan buatan, grafik komputer, dan interaksi antara manusia dengan komputer (Kurzweil, 2019). Sementara itu, Elon Musk melalui perusahaannya seperti Neuralink melihat potensi *game online* sebagai dasar pengembangan dunia virtual yang lebih maju. Teknologi ini bahkan dapat dimanfaatkan di luar hiburan, misalnya untuk pelatihan dan simulasi medis, sehingga membuka peluang baru di berbagai bidang kehidupan (Musk, 2021).

Di sisi lain, para ahli psikologi dan kesehatan seperti Dr. Jean Twenge mengingatkan bahwa *game online* tidak hanya membawa manfaat tetapi juga risiko, terutama jika penggunaannya tidak dikelola dengan baik (Twenge, 2020). Kecanduan *game* dapat menyebabkan berbagai kesehatan mental seperti, tidak mau bersosialisasi, sering depresi, dan juga memiliki gangguan tidur yang terjadi pada semua penggunanya terutama di kalangan anak-anak dan remaja. Meski demikian, Dr. Twenge juga mengakui bahwa dengan pendekatan yang tepat, *game online* dapat meningkatkan kemampuan kognitif seperti pemecahan masalah, membuat strategi, dan dapat mengkoordinasikan antara mata dengan tangan (Setiawan, 2021). Oleh karena itu, pemanfaatan *game online* secara bijak menjadi kunci untuk mengoptimalkan manfaat dan meminimalkan dampak negatifnya.

Pembahasan mengenai *game online* mencakup berbagai aspek seperti bahasa, sejarah, jenis-jenisnya, dan pandangan para ahli di bidang teknologi dan psikologi, menunjukkan pentingnya penelitian lebih lanjut mengenai fenomena ini. *Game online* tidak hanya berdampak pada aspek teknis, tetapi juga membawa pengaruh sosial dan psikologis yang signifikan (Wardani, 2022). Dalam perspektif Islam, memahami fenomena ini perlu disertai dengan pertimbangan nilai - nilai agama agar umat Islam dapat bersikap bijak dan proporsional. Islam sebagai agama yang mengatur seluruh aspek kehidupan memberikan pedoman untuk memanfaatkan teknologi, termasuk *game online*, tanpa melanggar prinsip-prinsip syariat. Pemahaman ini membantu menjaga keseimbangan antara hiburan dan tanggung jawab, sekaligus memastikan bahwa *game online* dapat dimanfaatkan secara positif untuk mendukung kehidupan yang lebih baik sesuai dengan nilai - nilai Islam (Wahyuni, 2022).

### ***Analisis Ayat-Ayat Al-Qur'an dan Hadis Terkait Game Online***

Menganalisis ayat-ayat Al-Qur'an dan hadis Nabi Muhammad saw. tentang *game online* merupakan langkah penting untuk memahami fenomena ini dari sudut pandang Islam. Sebagai pedoman utama bagi umat Islam, Al-Qur'an dan hadis memberikan prinsip-prinsip yang relevan untuk menilai setiap aktivitas manusia, termasuk teknologi modern seperti *game online* (Fadhil, 2021). Pendekatan ini tidak hanya berfokus pada menentukan hukum *game online* tetapi juga mengevaluasi dampaknya terhadap kehidupan spiritual, sosial, dan moral umat Islam. Dengan analisis ini, umat dapat memahami bagaimana mengintegrasikan aktivitas tersebut dalam kehidupan tanpa melanggar nilai-nilai agama (Nurhalimah, 2023).

Salah satu ayat Al-Qur'an yang sering dihubungkan dengan aktivitas hiburan seperti *game online* ini adalah QS. Al-An'am ayat 32, Allah SWT berfirman:

وَمَا الْحَيَاةُ الدُّنْيَا إِلَّا لَعِبٌ وَلَهْوٌ وَلَدَارُ الْآخِرَةِ خَيْرٌ لِلَّذِينَ يَتَّقُونَ أَفَلَا تَعْقِلُونَ

Artinya: "Dan kehidupan dunia ini hanyalah permainan dan senda gurau. Sedangkan negeri akhirat itu, sungguh lebih baik bagi orang-orang yang bertakwa. Tidakkah kamu mengerti?"

Ayat ini menjelaskan bahwa kehidupan dunia hanyalah permainan dan senda gurau. Ayat ini juga mengingatkan bahwa dunia bersifat sementara akhirat itu lebih baik dari pada dunia dan merupakan tempat bagi orang-orang yang bertakwa. Tafsir Al-Qurtubi menekankan bahwa kesenangan dunia, termasuk permainan, seharusnya tidak mengalihkan perhatian manusia dari ibadah dan persiapan untuk kehidupan setelah kematian (Al-Qurtubi, 2006). Tafsir Ibnu Katsir juga menggarisbawahi bahwa ayat ini merupakan peringatan agar manusia tidak terjebak dalam kenikmatan duniawi yang sifatnya fana. Dalam konteks *game online*, ayat ini dapat dipahami sebagai pengingat agar waktu yang dihabiskan untuk bermain tidak mengganggu kewajiban ibadah maupun tanggung jawab sosial (Rahman, 2023).

Dalam ayat lain, Allah SWT juga melarang manusia untuk berlebihan akan sesuatu, seperti yang dijelaskan Allah SWT dalam QS. Al-A'raf ayat 31, yang berbunyi:

﴿يَبْنَئِي أَدَمَ حُدُودًا زِينَتَكُمْ عِنْدَ كُلِّ مَسْجِدٍ وَكُلُوا وَاشْرَبُوا وَلَا تُسْرِفُوا إِنَّهُ لَا يُحِبُّ الْمُسْرِفِينَ﴾

Artinya: "Wahai anak cucu Adam! Pakailah pakaianmu yang bagus pada setiap (memasuki) masjid, makan dan minumlah, tetapi jangan berlebihan. Sungguh, Allah tidak menyukai orang yang berlebih-lebihan".

Ayat ini mengajarkan kepada manusia akan pentingnya bersikap bijaksana dalam menjalani setiap aspek kehidupan, termasuk dalam menikmati hiburan. Tafsir Al-Muyassar menjelaskan bahwa Allah SWT memerintahkan manusia untuk menikmati rezeki-Nya dengan tidak melampaui batas, sedangkan Tafsir As-Sa'di menyoroti akan pentingnya keseimbangan dan dilarangnya berlebihan. Dalam konteks *game online*, ayat ini dapat diartikan sebagai peringatan untuk tidak bermain secara berlebihan sehingga melupakan kewajiban atau mengorbankan aspek penting lainnya dalam hidup, seperti waktu bersama keluarga, belajar, atau bekerja (Fauzan, 2021).

Di sisi lain, Allah SWT juga menjelaskan dalam QS. Al-Maidah ayat 90 tentang larangan perjudian dan aktivitas yang mengandung unsur dosa. Allah SWT berfirman :

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِنَّمَا الْخَمْرُ وَالْمَيْسِرُ وَالْأَنْصَابُ وَالْأَزْلَامُ رَجْسٌ مِّنْ عَمَلِ الشَّيْطَانِ فَاجْتَنِبُوهُ لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ

Artinya: "Wahai orang-orang yang beriman! Sesungguhnya minuman keras, berjudi, (berkorban untuk) berhala, dan mengundi nasib dengan anak panah, adalah perbuatan keji dan termasuk perbuatan setan. Maka jauhilah (perbuatan-perbuatan) itu agar kamu beruntung".

Tafsir Al-Mawardi menyoroti bahwa perjudian adalah aktivitas yang membawa kerugian baik secara materiil maupun spiritual, sedangkan Tafsir As-Sa'di mengaitkan larangan ini dengan segala bentuk aktivitas yang menjauhkan manusia dari tujuan hidupnya. *Game online* yang mengandung unsur perjudian atau menimbulkan dampak negatif seperti kecanduan dapat dikategorikan dalam aktivitas yang dilarang berdasarkan ayat ini (Al-Fauzan, 2021). Oleh karena itu, penting untuk menilai kandungan dan dampak *game online* sebelum memutuskan apakah aktivitas tersebut diperbolehkan dalam Islam.

Rasulullah SAW sebagai sosok teladan yang sempurna mengajarkan kepada manusia agar menggunakan waktu dengan bijak. Rasulullah SAW bersabda :

عَنْ ابْنِ عَبَّاسٍ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ قَالَ : قَالَ النَّبِيُّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ : (يَعْمَتَانِ مَعْبُودٌ فِيهِمَا كَثِيرٌ مِنَ النَّاسِ : الصِّحَّةُ وَالْفَرَاغُ).

Artinya: Dari Ibnu Abbas RA. dia berkata, Rasulullah SAW bersabda: " Dua kenikmatan yang banyak manusia lalai (merugi) dalam memanfaatkannya: kesehatan dan waktu luang" (HR. Bukhari).

Hadis di atas memberikan panduan kepada manusia agar senantiasa bersikap bijaksana dalam menggunakan waktu. Ulama seperti Imam Nawawi menjelaskan bahwa hadis ini adalah peringatan agar manusia tidak menyia-nyiakan waktu luang dan kesehatan mereka untuk hal-hal yang tidak bermanfaat (An-Nawawi, 2001). Dalam konteks *game online*, hadis ini mengingatkan agar aktivitas bermain dilakukan secara seimbang dan tidak menghabiskan waktu luang secara berlebihan tanpa memberikan manfaat yang jelas.

Dalam hadis lain, Rasulullah SAW bersabda bahwa setiap permainan yang dilakukan oleh anak Adam pada dasarnya sia-sia kecuali yang memiliki tujuan tertentu, Rasulullah SAW bersabda:

عَنْ عُقْبَةَ بْنِ عَامِرٍ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ قَالَ: سَمِعْتُ رَسُولَ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ يَقُولُ: "كُلُّ شَيْءٍ لَيْسَ مِنْ ذِكْرِ اللَّهِ لَهُوَ وَلَعِبٌ، إِلَّا أَرْبَعٌ: مَلَاعِبَةُ الرَّجُلِ أَمْرَأَتَهُ، وَتَأْدِيبُ الرَّجُلِ فَرَسَهُ، وَمَشْتَبُهُ بَيْنَ الْعَرَضَيْنِ، وَتَعْلِيمُهُ السِّبَاحَةَ".

Artinya: Dari Uqbah bin Amir RA. berkata, bahwa Rasulullah SAW bersabda: "Semua sesuatu yang bukan dalam bentuk zikir kepada Allah adalah sia-sia dan main-main, kecuali empat

*perkara: seorang lelaki bermain dengan istrinya, melatih kudanya, berjalan di antara dua sasaran (untuk latihan memanah), dan mengajarkan berenang” (HR. Tirmidzi).*

Hadis ini menunjukkan bahwa permainan yang dianjurkan adalah yang membawa manfaat yang nyata, seperti melatih keterampilan fisik atau mempererat hubungan keluarga. Dalam kitab *Fathul Bari*, Ibnu Hajar Al-Asqalani menekankan bahwa permainan yang dianjurkan dalam hadis adalah yang memiliki nilai tambah bagi seseorang maupun suatu komunitas. Dalam konteks *game online*, jika permainan tersebut hanya membuang waktu tanpa memberikan manfaat, maka aktivitas itu dianggap kurang sesuai dengan ajaran Islam.

Dari ayat-ayat Al-Qur'an dan hadis-hadis di atas, terdapat beberapa poin penting yang menjadi pedoman dalam menyikapi *game online* dalam Islam (Rahman, 2023). *Pertama*, Islam menekankan pentingnya menjaga waktu serta memberikan keseimbangan dalam menikmati hiburan tanpa melalaikan kewajiban ibadah dan tanggung jawab sosial. *Kedua*, aktivitas yang dilakukan sebaiknya memiliki manfaat yang nyata, baik untuk diri sendiri maupun orang lain dan tentunya tidak ada unsur perjudian atau menimbulkan dampak negatif seperti kecanduan di dalamnya. *Ketiga*, bijaksana dalam menyikapi berbagai hal terutama dalam konteks hiburan sangat diperlukan untuk menghindari perilaku berlebihan yang dapat merugikan diri sendiri maupun orang lain. Prinsip-prinsip inilah yang memberikan panduan agar umat Muslim dapat menikmati hiburan dengan bijak tanpa melanggar nilai-nilai agama (Fadhil, 2021).

Dengan memahami ajaran Al-Qur'an dan hadis-hadis terkait, umat Islam diharapkan dapat lebih bijak lagi dalam memanfaatkan *game online* sebagai bagian dari teknologi modern. Hiburan digital dapat dinikmati selama tidak mengorbankan nilai-nilai spiritual, tanggung jawab sosial, atau kewajiban dalam ibadah. Perspektif fikih Islam ini menjadi panduan berharga untuk menyeimbangkan kebutuhan hiburan dan tuntutan agama, sehingga umat tetap dapat menjalani kehidupan modern yang seimbang dan sesuai dengan prinsip - prinsip Islam.

### ***Pendapat Ulama Terkait Hukum Game Online***

Dalam kehidupan masyarakat modern, fenomena *game online* telah menjadi bagian yang tak dapat terpisahkan, terutama di kalangan generasi muda. Kemajuan teknologi sangat memungkinkan akses mudah ke berbagai jenis hiburan, termasuk *game online*, yang sebelumnya sulit dijangkau. Namun, Islam mengajarkan bahwa setiap aktivitas, termasuk bermain *game*, perlu ditinjau berdasarkan hukum syariat. Para ulama memiliki pandangan yang beragam mengenai hukum *game online*, tergantung pada jenis permainan, niat pelaku, dan dampaknya terhadap kehidupan religius maupun sosial seseorang. Oleh karena itu, pembahasan mengenai hukum *game online* menjadi sangat penting untuk memberikan panduan kepada umat Islam agar tidak terjebak dalam aktivitas yang bertentangan dengan ajaran Islam.

Salah satu aspek utama yang menjadi perhatian para ulama adalah unsur judi yang ada di dalam *game online*. Dalam kitab *Al-Fiqh Al-Islami wa Adillatuhu* karya Wahbah Az-Zuhaili, dijelaskan

وَمِنَ اللَّعِبِ الْمُحَرَّمِ: كُلُّ مَا يَشْتَمِلُ عَلَى الْقِمَارِ لِأَنَّهُ مِنَ الْمَيْسِرِ الَّذِي نَهَى اللَّهُ عَنْهُ

Artinya: “Termasuk permainan yang diharamkan adalah semua yang mengandung unsur perjudian karena hal itu termasuk maysir yang Allah larang”.



Dalam konteks *game online*, permainan yang mengandung unsur taruhan atau perjudian harus dihindari sepenuhnya oleh umat Muslim karena bertentangan dengan perintah Allah (Az-Zuhaili, 2007). *Game online* yang memiliki fitur taruhan, baik berupa uang nyata maupun item virtual, dianggap termasuk dalam kategori perjudian ini. Karena itu, *game* yang mengandung unsur taruhan jelas bertentangan dengan ajaran Islam dan harus dihindari oleh umat Muslim.

Selain unsur judi, para ulama juga menyoroiti dampak *game online* terhadap kewajiban dalam beribadah. Islam sangat menekankan pentingnya menjaga waktu untuk salat dan mengingat Allah. Dalam kitab *Fathul Mu'in*, Syekh Zainuddin Al-Malibari menyatakan:

وَكُلُّ مَا شَغَلَ عَنِ ذِكْرِ اللَّهِ وَالصَّلَاةِ فَهُوَ مَذْمُومٌ وَيَكُونُ حَرَامًا إِذَا كَانَ مُؤَدِّيًّا إِلَى تَرْكِ الْفَرَائِضِ

Artinya: "Segala sesuatu yang melalaikan dari dzikir kepada Allah dan shalat adalah tercela, dan menjadi haram jika menyebabkan seseorang meninggalkan kewajiban".

Berdasarkan pandangan ini, *game online* yang membuat seseorang lupa akan waktu salat atau kewajiban lain, baik karena terlalu asyik bermain maupun kecanduan, termasuk aktivitas yang dilarang dalam Islam (Al-Malibari, 2003). Oleh karenanya perlulah kehati-hatian dalam hal ini agar tidak bersikap berlebihan dalam menyikapinya. Selain itu, konten dalam *game online* juga menjadi perhatian yang penting untuk dibahas. *Game* yang mengandung kekerasan berlebihan, pornografi, atau hal - hal yang bertentangan dengan akhlak Islam dianggap tidak sesuai dengan syariat dan dijatuhi hukum haram atasnya. Dalam kitab *Adabul Mufrad* karya Imam Al-Bukhari, terdapat hadis yang berbunyi:

إِنَّ اللَّهَ لَا يُحِبُّ الْفَاحِشَ الْبُذِيءَ

Artinya: "Sesungguhnya Allah tidak menyukai orang yang berbuat keji dan berkata kasar".

Konten *game* yang mempromosikan kekerasan atau keburukan moral bertentangan dengan prinsip akhlak mulia yang diajarkan Islam. Oleh karena itu, umat Islam diharapkan berhati-hati dalam memilih *game* yang mereka mainkan (Setiawan, 2021). Dari berbagai pandangan ulama di atas, dapat disimpulkan bahwa hukum bermain *game online* sangat bergantung pada beberapa faktor, seperti kandungan konten, dampaknya terhadap ibadah, dan ada tidaknya unsur yang dilarang seperti perjudian atau keburukan moral (Wardani, 2022). *Game* yang tidak mengandung unsur haram, tidak melalaikan kewajiban ibadah, dan memberikan manfaat, baik sebagai hiburan maupun sarana mencari penghasilan halal, dapat dianggap mubah. Namun, permainan yang berpotensi menimbulkan kerugian lebih besar, baik secara spiritual maupun sosial, sebaiknya di jauhi karena dapat mengarahkan kepada keharaman.

Pembahasan hukum *game online* dalam perspektif fikih Islam memiliki relevansi yang besar di era digital ini. Ulama dituntut untuk memberikan pandangan yang sesuai dengan perkembangan zaman tanpa mengesampingkan prinsip - prinsip syariat (Azra, 2023). Dengan panduan ini, umat Islam diharapkan dapat memanfaatkan teknologi secara bijaksana, menjauhi hal - hal yang diharamkan, dan tetap menjaga hubungan spiritualnya dengan Allah. Penekanan pada kebijaksanaan, kehati-hatian, dan kesadaran terhadap dampak dari aktivitas digital menjadi kunci utama dalam menyikapi fenomena *game online* secara Islami.

### **Konsep Fikih Islam Terkait Hukum Game Online**

Fikih Islam memberikan panduan yang jelas untuk menilai berbagai aktivitas, termasuk bermain *game online*, dengan berpegang pada prinsip-prinsip yang berasal dari Al-Qur'an, hadis, dan pendapat para ulama. Panduan ini menjadi penting karena membantu umat Islam untuk menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman, termasuk dalam memanfaatkan teknologi modern, tanpa mengabaikan nilai-nilai agama (Nashir, 2022). Dengan pendekatan fikih, umat dapat memastikan bahwa aktivitas seperti bermain *game online* tetap berada dalam koridor yang sesuai dengan syariat, sehingga tidak hanya memberikan manfaat duniawi tetapi juga menjaga hubungan spiritual dengan Allah SWT. Dalam pembahasan kali ini, perlulah sudut pandang fikih dalam menguraikan bagaimana sebenarnya hukum terkait *game online* ini.

Salah satu kaidah fikih yang sesuai dalam pembahasan ini adalah,

الأصل في الأشياء الإباحة ما لم يرد دليل التحريم

(*Al-ashlu fil asyya'i al-ibahah ma lam yarid dalil at-tahrim*) yang berarti: "Hukum asal segala sesuatu adalah boleh, kecuali ada dalil yang mengharamkannya".

Berdasarkan kaidah ini, aktivitas bermain *game online* pada dasarnya diperbolehkan selama tidak melibatkan unsur-unsur yang diharamkan, seperti perjudian, pornografi, atau kekerasan yang berlebihan (Fadhil, 2021). Pandangan ini juga didukung oleh ulama seperti Imam Asy-Syafi'i, yang menegaskan pentingnya dalil yang jelas dalam menetapkan hukum suatu perkara. Dengan demikian, umat dapat merasa tenang menjalankan aktivitasnya selama tidak melanggar syariat yang telah ditetapkan.

Kaidah berikutnya yang relevan adalah,

درء المفاسد مقدم على جلب المصالح

(*Dar'ul mafasid muqaddam 'ala jalbil mashalih*) yang artinya: "Menghindari kerusakan lebih didahulukan daripada meraih kemaslahatan".

Kaidah ini digunakan untuk menimbang antara manfaat dan kerusakan yang mungkin timbul dari *game online*. Misalnya, jika sebuah *game* menyebabkan dampak yang negatif seperti kecanduan, melalaikan kewajiban ibadah, atau bahkan terjerumus pada unsur perjudian, maka dalam syariat menekankan akan pentingnya mencegah kerusakan ini, meskipun *game* tersebut memberikan manfaat seperti hiburan atau peluang dalam penghasilan. Pendekatan ini mencerminkan perhatian Islam terhadap keseimbangan antara manfaat dan mudarat dalam aktivitas sehari-hari (Rahman, 2023).

Selain itu, terdapat kaidah,

الأمر بمقاصدها

(*Al-umuru bimaqasidiha*) yang berarti: "Segala sesuatu tergantung pada niatnya".

Dalam Islam, niat menjadi faktor yang sangat menentukan hukum suatu perbuatan. Jika seseorang bermain *game online* dengan niat untuk mencari hiburan yang sehat, mengisi waktu luang, atau bahkan mendapatkan penghasilan yang halal, maka aktivitas tersebut dapat dianggap mubah, selama tidak melanggar aturan syariat. Namun, jika niat bermain *game* adalah untuk berjudi, melalaikan ibadah, atau melakukan hal-hal yang bertentangan dengan nilai Islam, maka hukumnya berubah menjadi haram. Kaidah ini menunjukkan fleksibilitas Islam dalam menilai aktivitas berdasarkan tujuan dan niat pelakunya (Az-Zuhaily, 2020).

Berdasarkan ketiga kaidah fikih di atas, dalam menentukan hukum *game online* perlulah ada beberapa catatan penting, yakni: *Pertama*, hukum asal dari bermain game online pada dasarnya adalah boleh atau mubah, sesuai dengan kaidah fikih yang menyatakan bahwa “*Hukum asal segala sesuatu adalah diperbolehkan, kecuali jika terdapat dalil yang mengharamkannya*”. Namun, perlu diperhatikan bahwa kebolehan ini memiliki batasan tertentu, terutama berkaitan dengan nilai-nilai Islam dan dampak *game online* terhadap kehidupan sehari-hari.

*Kedua*, konten dalam *game online* menjadi salah satu faktor penting dalam menentukan kebolehannya. Permainan tersebut tidak boleh bertentangan dengan ajaran Islam di bidang akidah, akhlak, dan ibadah. Selain itu, *game online* juga harus sejalan dengan budaya Islam dan nilai-nilai lokal yang telah mengakar di masyarakat. Jika sebuah *game* memuat unsur yang merusak moral, menanamkan kebiasaan buruk, atau merendahkan nilai-nilai Islam, maka permainan tersebut tidak dapat dikategorikan sebagai aktivitas yang diharamkan dalam Islam.

*Ketiga*, Islam melarang segala bentuk kekerasan, pornografi, dan hal-hal yang tidak sesuai dengan perkembangan usia pemainnya. Oleh karena itu, game online yang mengandung unsur - unsur tersebut jelas bertentangan dengan syariat. Peran orang tua, pendidik dan juga segala elemen sosial yang terlibat dalam pendistribusian game online ini haruslah memiliki tanggung jawab untuk memastikan bahwa konten dalam game yang dimainkan oleh anak-anak atau remaja tidak mempromosikan kebencian terhadap kelompok tertentu atau menciptakan permusuhan berdasarkan etnis atau agama. Pendampingan yang bijak diperlukan agar game dapat menjadi sarana hiburan yang sehat tanpa memberikan dampak negatif.

*Keempat*, tidak dapat disangkal bahwa *game online* juga memiliki beragam manfaat dalam berbagai bidang, seperti edukasi, penyebaran informasi, relaksasi, dan olahraga. Teknologi yang digunakan dalam game telah membuka peluang untuk pemanfaatan yang lebih luas daripada yang sebelumnya dibayangkan. Dalam konteks ini, game online dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik atau sarana untuk meningkatkan keterampilan tertentu. Meski demikian, manfaat tersebut harus dikelola dengan baik agar tidak mengarah pada dampak yang merugikan.

Salah satu aspek penting yang harus diperhatikan adalah pengaturan waktu dalam bermain *game online*. Bermain *game* boleh dilakukan sebagai hiburan, tetapi tidak boleh sampai mengabaikan tanggung jawab utama. Misalnya, seorang mahasiswa yang lebih mengutamakan bermain *game online* saat waktu senggang saat perkuliahan daripada belajar, atau seorang suami yang bertugas mencari nafkah dalam rumah tangga tetapi malah menghabiskan waktunya untuk bermain *game online*. Pengaturan waktu yang bijak adalah kunci agar hiburan dari *game* tidak mengganggu tugas dan kewajiban seseorang, karena kalau *game online* melanggar nilai kewajiban seseorang baik dalam hal ibadah maupun dalam hal kewajiban maka hukumnya adalah haram.

Mengenai *game online* yang menawarkan penghasilan, hal ini perlu dikaji lebih dalam. Beberapa jenis *game* memungkinkan pemainnya mendapatkan uang, namun jika skema permainan tersebut menyerupai perjudian, maka hukumnya jelas haram. Islam melarang segala bentuk perjudian karena merusak nilai moral dan menimbulkan ketergantungan. Oleh karena itu, meskipun game dapat menjadi sumber penghasilan, pemain harus memastikan bahwa skema permainan yang diikuti tidak mengandung unsur-unsur yang diharamkan. Dengan demikian, pemanfaatan *game online* harus tetap berada dalam koridor syariat Islam agar memberikan manfaat tanpa melanggar aturan agama.

Dari catatan dan poin-poin di atas, dapat ditarik garis besar bahwa hukum bermain *game online* dalam Islam bergantung pada beberapa aspek, yaitu kandungan permainan, niat pemain, dan dampaknya terhadap syariat serta kehidupan sosial (Qomar, 2021). *Game* yang tidak mengandung unsur haram, dilakukan dengan niat yang baik, dan memberikan manfaat yang positif dapat dianggap sebagai aktivitas yang diperbolehkan. Sebaliknya, jika *game* tersebut membawa kerusakan, melanggar nilai-nilai Islam, atau menyebabkan seseorang lalai dari kewajibannya, maka hukum bermain *game* tersebut menjadi haram. Oleh karena itu, umat Islam dihimbau untuk bijaksana dalam memilih dan memainkan *game online* (Fadhil, 2022).

Kajian tentang hukum *game online* dalam perspektif fikih Islam memiliki relevansi besar di era digital saat ini. Umat Islam perlu memahami kaidah-kaidah fikih yang memberikan pedoman untuk menilai aktivitas modern seperti *game online* (Karim, 2019). Dengan memegang prinsip-prinsip Islam, umat dapat menikmati perkembangan teknologi tanpa melanggar syariat (Arifin, 2022). Pendekatan yang lebih bijaksana, penuh kehati-hatian, serta niat yang baik adalah kunci utama untuk memanfaatkan teknologi digital secara Islami. Melalui pemahaman ini, umat Islam diharapkan mampu menjalani kehidupan yang seimbang antara kemajuan duniawi dan tanggung jawab spiritual.

## KESIMPULAN

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa *game online* merupakan bentuk hiburan modern yang dimainkan melalui perangkat elektronik dengan koneksi internet. Jenis-jenis *game online* sangat bervariasi, mulai dari genre strategi hingga simulasi, mulai dari yang dimainkan di komputer hingga ponsel. Teknologi telah mengembangkan *game* ini menjadi lebih realistis dan lebih interaktif. Namun, tingginya popularitas *game online* di era modern ini tidak lepas dari berbagai potensi kontroversi, khususnya terkait dampak psikologis, kesehatan, dan sosial, seperti kecanduan, menurunnya rasa kepekaan kepada lingkungan, hingga terganggunya hubungan dalam keluarga. Dalam perspektif Islam, *game online* dipertanyakan hukum dan manfaatnya, karena terdapat potensi pelanggaran syariat seperti perjudian, konten tidak senonoh, atau pelalaian ibadah di dalamnya.

Pandangan Al-Qur'an dan hadis terhadap aktivitas seperti *game online* menunjukkan bahwa hiburan duniawi tidak seharusnya mengabaikan kewajiban terhadap ibadah atau melibatkan hal-hal terlarang, seperti perjudian, pornografi dan aksi kekerasan yang terdapat di dalamnya. Ayat-ayat Al-Qur'an, misalnya QS. Al-An'am ayat 32 dan QS. Al-Maidah ayat 90, menggarisbawahi pentingnya menjauhi hiburan yang dapat melalaikan atau melanggar hukum syariat. Hadis Rasulullah SAW juga mengingatkan akan pentingnya memanfaatkan waktu dengan bijak dan menghindari aktivitas yang tidak membawa manfaat. Dalam konteks *game online*, prinsip-prinsip ini mengarahkan umat Islam untuk membatasi penggunaan *game online* pada aspek yang positif dan tidak berlebihan.

Sejalan dengan pandangan Al-Qur'an dan hadis, para ulama juga memiliki pandangan yang didasarkan pada kaidah fikih Islam. Mayoritas ulama berpendapat bahwa hukum asal *game online* adalah mubah, asalkan tidak mengandung unsur -

unsur yang diharamkan, seperti perjudian, pornografi, atau kekerasan di dalamnya. Kaidah seperti "*menghindari mudarat lebih diutamakan daripada mencari manfaat*" menjadi pedoman penting dalam mencari hukum atas *game online* ini. Selain itu, niat memainkan *game* juga menjadi pertimbangan, sehingga jika aktivitas ini dilakukan dengan tujuan baik, seperti hiburan yang sehat atau mencari penghasilan halal dari *game online*, maka diperbolehkan, asalkan tidak melalaikan kewajiban agama dan tanggung jawab sosial.

Kesimpulannya, hukum *game online* dalam pandangan fikih Islam bersifat kontekstual, bergantung pada isi, tujuan, dan dampaknya. *Game online* yang tidak mengandung hal-hal terlarang, yang dilakukan dengan niat yang baik serta memberikan manfaat sosial dan spiritual, dianggap diperbolehkan. Sebaliknya, *game* yang bertentangan dengan nilai-nilai syariat, dapat merusak akhlak, atau mengabaikan kewajiban ibadah dijatuhkan hukum haram atasnya. Umat Islam dianjurkan untuk bijak dalam memilih dan memanfaatkan teknologi *game online* agar tetap selaras dengan prinsip-prinsip Islam.

Dalam mengatasi tantangan yang ditimbulkan oleh *game online*, solusi pertama dimulai dari lingkungan terkecil, yaitu keluarga. Orang tua harus menjadi teladan dengan memberikan pemahaman mengenai dampak positif dan negatif dari *game online*. Pendampingan dalam memilih *game* yang sesuai dengan nilai-nilai Islam menjadi hal yang sangat penting. Selain itu, pengaturan waktu bermain anak dan pengawasan terhadap konten *game* perlu dilakukan untuk mencegah dampak buruk, seperti kecanduan atau kelalaian terhadap kewajiban ibadah dan belajar. Orang tua juga dapat menggantikan waktu bermain *game* dengan aktivitas yang lebih bermanfaat, seperti olahraga, membaca, atau permainan edukatif yang mendukung perkembangan mental dan spiritual anak.

Di sisi lain, institusi pendidikan dan pemerintah memiliki peran strategis dalam membangun pemahaman generasi muda mengenai penggunaan *game online*. Lembaga pendidikan dapat memasukkan literasi digital ke dalam kurikulum, yang tidak hanya mengajarkan teknologi tetapi juga dampaknya terhadap nilai-nilai moral dan sosial. Pemerintah dan masyarakat dapat bekerja sama untuk membuat regulasi yang membatasi akses ke *game* dengan konten negatif atau merusak, serta mendorong pengembangan *game* edukatif yang berlandaskan nilai-nilai Islam.

## REFERENSI

- Al-Fauzan. (2021). *Peran Pendidikan Islam dalam Pembentukan Karakter*. Kencana.
- Al-Malibari, Z. A. (2003). *Fathul Mu'in*. Dar al-Minhaj.
- Al-Qurtubi, M. A. (2006). *Tafsir Al-Qurtubi (Jilid 10, Bab Tafsir)*. Dar al-Kutub al-'Ilmiyyah.
- An-Nawawi, I. (2001). *Riyadhus Shalihin*. Darus Salam.
- Arifin, R. (2022). *Fiqih Kontemporer dan Maqashid Syariah : Menjawab Isu Modern dalam Islam*. As-Salam Press.

- Az-Zuhaili, W. (2007). *Al-Fiqh Al-Islami wa Adillatuhu (Juz 35)*. Dar al-Fikr.
- Az-Zuhaily. (2020). *Fikih Pendidikan Islam*. Kencana.
- Azra. (2023). *Falsafah Pendidikan Islam Kontemporer*. Rajawali Pers.
- Creswell, J. W. (2018). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. SAGE Publications.
- Fadhil, M. (2021). Analisis Hukum Hiburan Digital Menurut Syariat. *Jurnal Fikih Kontemporer*, 8(4).
- Fadhil, M. (2022). *Hukum Islam Kontemporer : Kajian Fiqih dalam Isu Modern*. Al-Fikri Press.
- Fauzan. (2021). *Al-Qur'an dan Pendidikan Karakter Islami*. Mizan.
- Karim, A. (2019). *Fikih Masa Kini : Telaah terhadap Isu-Isu Modern dalam Islam*. Hikmah Press.
- Kurzweil, R. (2019). *The Age of Intelligent Machines*. MIT Press.
- Musk, E. (2021). *The Future is Now: Neuralink and the Path to Virtual Reality*. Tesla Publications.
- Nashir. (2022). *Pendidikan Islam dan Era Digital*. Rosda Karya.
- Nasution, H. (2020). *Psikologi dan Media Digital*. PT Raja Grafindo Persada.
- Nurhalimah, S. (2023). Pengaruh Game Online terhadap Remaja. *Jurnal Sosial Digital*, 12(3).
- Qomar, N. (2021). *Fiqh Kontemporer : Dinamika Hukum Islam di Era Globalisasi*. Gema Media.
- Rahman, A. (2023). Hukum Islam dalam Menyikapi Game Online. *Jurnal Hukum Islam*, 15(1).
- Setiawan, R. (2021). *Keseimbangan Hidup di Era Digital*. UMM Press.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Twenge, J. M. (2020). *iGen: Why Today's Super-Connected Kids Are Growing Up Less Rebellious*. Atria Books.
- Wahyuni, R. (2022). *Manajemen Waktu dalam Era Digital*. Alfabeta.
- Wardani, N. (2022). Psikologi Penggunaan Teknologi dalam Game Online. *Jurnal Psikologi Islam*, 10(2).
- Yasin, M. (2023). *Teknologi dan Moralitas Islam*. UIN Press.
- Zed, M. (2019). *Metode Penelitian Literatur*. Yayasan Obor Indonesia.