

**KECANDUAN GAME ONLINE PADA KALANGAN
REMAJA DI KECAMATAN KUTA ALAM KOTA BANDA
ACEH DITINJAU MENURUT HUKUM KELUARGA ISLAM**

TESIS



MUHAMMAD TAUFIQ NASUTION
NIM. 30183755

**PASCASARJANA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) AR-RANIRY
BANDA ACEH
2021**

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING
KECANDUAN *GAME ONLINE* PADA KALANGAN
REMAJA DI KECAMATAN KUTA ALAM KOTA BANDA
ACEH DITINJAU MENURUT HUKUM KELUARGA ISLAM

MUHAMMAD TAUFIQ NASUTION
NIM. 30183755

Program Studi Hukum Keluarga

Tesis ini sudah dapat diajukan kepada
Pascasarjana UIN Ar-Raniry Banda Aceh untuk diujikan
dalam ujian Tesis

Menyetujui

Pembimbing I,

Pembimbing II,



Dr. Muslim Zainuddin, M. Si



Dr. Khairani, M. Ag

LEMBARAN PENGESAHAN

**KECANDUAN *GAME ONLINE* PADA KALANGAN
REMAJA DI KECAMATAN KUTA ALAM KOTA BANDA
ACEH DITINJAU MENURUT HUKUM KELUARGA ISLAM**

MUHAMMAD TAUFIQ NASUTION

NIM. 30183755

Program Studi Hukum Keluarga

Telah dipertahankan di Depan Tim Penguji Tesis
Pascasarjana Universitas Islam Negeri (UIN) Ar-Raniry Banda Aceh

Tanggal: 16 Juli 2021 M

6 Dzulhijjah 1442 H

TIM PENGUJI

Ketua,

Dr. Agustin Hanapi, Lc., MA

Penguji,

Dr. Ali Abubakar, MA

Penguji,

Dr. Muslim Zainuddin, M. Si

Sekretaris,

Suherman, SIP., M. Ec

Penguji,

Dr. Nurdin Bakry, M. Ag

Penguji,

Dr. Khairani, M. Ag

Banda Aceh, 30 Juli 2021

Pascasarjana

Universitas Islam Negeri (UIN) Ar-Raniry Banda Aceh

Direktur,

(Prof. Dr. H. Mukhsin Nyak Umar, MA)

NIP. 196303251990031005

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Muhammad Taufiq Nasution
Tempat Tanggal Lahir : Medan, 10 Juli 1994
NIM : 30183755
Program Studi : Hukum Keluarga

Menyatakan bahwa tesis ini merupakan hasil karya saya sendiri dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan dalam tesis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Banda Aceh, 6 Juli 2021

Saya yang Menyatakan,



Muhammad Taufiq Nasution
NIM. 30183755

جامعة الرانيري
AR-RANIRY

PEDOMAN TRANSLITERASI DAN SINGKATAN

A. TRANSLITERASI

1. Konsonan

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	-	Tidak dilambangkan
ب	Ba'	B	Be
ت	Ta'	T	Te
ث	Sa'	TH	Te dan Ha
ج	Jim	J	Je
ح	Ha'	H	Ha (dengan titik di bawahnya)
خ	Kha'	Kh	Ka dan Ha
د	Dal	D	De
ذ	Zal	DH	De dan Ha
ر	Ra'	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	SY	Es dan Ye
ص	Sad	Ş	Es (dengan titik di bawahnya)
ض	Dad	Ḍ	De (dengan titik di bawahnya)
ط	Ta'	T	Te (dengan titik di bawahnya)
ظ	Za'	Z	Zet (dengan titik dibawahnya)
ع	'Ain	-	Koma terbalik di atasnya
غ	Ghain	GH	Ge dan Ha
ف	Fa'	F	Ef
ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Waw	W	We
هـ/ه	Ha'	H	Ha
ء	Hamzah	'-	Apostrof
ي	Ya'	Y	Ye

ن	Nun	N	En
و	Waw	W	We
ه/ة	Ha'	H	Ha
ء	Hamzah	'-	Apostrof
ي	Ya'	Y	Ye

2. Konsonan yang dilambangkan dengan W dan Y

Waḍ	عضو
‘iwaḍ	عوض
Dalw	دلو
Yad	يد
ḥiyal	حيل
ṭahī	طهي

3. Mād dilambangkan dengan ā, ī, dan ū. Contoh:

Ūlá	أولى
ṣūrah	صورة
Dhū	ذو
Īmān	إيمان
Fī	في
Kitāb	كتاب
Sihāb	سحاب
Jumān	جمان

4. Diftong dilambangkan dengan aw dan ay. Contoh:

Awj	أوج
Nawm	نوم
Law	لو
Aysar	أيسر
Syaykh	شيخ
‘aynay	عيني

5. Alif (ا) dan waw (و) ketika digunakan sebagai tanda baca tanpa fonetik yang bermakna tidak dilambangkan. Contoh:

Fa‘alū	فعلوا
Ulā’ika	أولئك
Ūqiyah	أوقية

6. Penulisan alif maqṣūrah (ى) yang diawali dengan baris fathāḥ (◌َ) ditulis dengan lambang á. Contoh:

ḥattá	حتى
maḍá	مضى
Kubrá	كبرى
muṣṭafá	مصطفى

7. Penulisan alif manqūсах (ي) yang diawali dengan baris kasrah (◌ِ) ditulis dengan ī, bukan ĩy. Contoh:

Raḍī al-Dīn	رضي الدين
al-Miṣrī	المصري

8. Penulisan ʾ (tā marbūṭah) Bentuk penulisan ʾ (tā’ marbūṭah) terdapat dalam tiga bentuk, yaitu:

a. Apabila ʾ (tā’ marbūṭah) terdapat dalam satu kata, dilambangkan dengan ʾ (hā’). Contoh:

ṣalāḥ	صلاة
-------	------

b. Apabila ʾ (tā’ marbūṭah) terdapat dalam dua kata, yaitu sifat dan yang disifati (*ṣifāt mawṣūf*), dilambangkan ʾ (hā’). Contoh:

al-Risālah al-Bahīyah	الرسالة البهية
-----------------------	----------------

c. Apabila ʾ (tā’ marbūṭah) ditulis sebagai *muḍāf* dan *muḍāf ilayh*, maka *muḍāf* dilambangkan dengan “t”. Contoh:

Wizārat al-Tarbiyah	وزارة التربية
---------------------	---------------

9. Penulisan ء (hamzah) Penulisan hamzah terdapat dalam bentuk, yaitu:

a. Apabila terdapat di awal kalimat ditulis dilambangkan dengan “a”. Contoh:

Asad	أَسَد
------	-------

- b. Apabila terdapat di tengah kata dilambangkan dengan “ ’ ”.

Contoh:

Mas’alah	مَسْأَلَة
----------	-----------

10. Penulisan ء (hamzah) waṣal dilambangkan dengan “a”. Contoh:

Rihlat Ibn Jubayr	رحلة ابن جبير
al-istidrāk	الإستدراك
kutub iqtanat’hā	كتب اقتنتها

11. Penulisan syaddah atau tasydīd terhadap. Penulisan syaddah bagi konsonan waw (و) dilambangkan dengan “ww” (dua huruf w). Adapun bagi konsonan yā’ (ي) dilambangkan dengan “yy” (dua huruf y). Contoh:

Quwwah	قُوَّة
‘aduww	عَدُوّ
Syawwal	سَوَّال
Jaww	جَوّ
al-Miṣriyyah	المصريّة
Ayyām	أَيَّام
Quṣayy	قَصَيّ
al-kasysyāf	الكشّاف

12. Penulisan aliflām (ال). Penulisan ال dilambangkan dengan “al-” baik pada ال syamsiyyah maupun ال qamariyyah. Contoh:

al-kitāb al-thānī	الكتاب الثاني
al-ittihād	الإتحاد
al-aṣl	الأصل
āl-āthār	الأثار
Abū al-wafā’	ابو الوفاء
Maktabat al-Nahḍah al-miṣriyyah	مكتبة النهضة المصرية
Bi al-tamām wa al-kamāl	بالتمام والكمال

Abu al-Layth al-samarqandī	أبو الليث السمرقندي
----------------------------	---------------------

Kecuali: Ketika huruf ل berjumpa dengan huruf ل di depannya, tanpa huruf alif (ا), maka ditulis “lil”. Contoh:

Lil-syarbaynī	للشربيني
---------------	----------

13. Penggunaan “ ’ ” untuk membedakan antara د (dal) dan ت (tā) yang beriringan dengan huruf ه (hā’) dengan huruf ذ (dh) dan ث (th). Contoh:

Ad’ham	أدهم
Akramat’hā	أكرماتها

14. Tulisan Allah dan beberapa kombinasinya

Allāh	الله
Billāh	بالله
Lillāh	لله
Bismillāh	بسم الله

B. SINGKATAN

KHI	= Kompilasi Hukum Islam
Hlm	= Halaman
HR	= Hadis Riwayat
UIN	= Universitas Islam Negeri
UUPA	= Undang-undang Perlindungan Anak
PUBG	= Player Unknown’s Battle Grounds
PPs	= Program Pascasarjana
QS	= Qur’an Surah
RI	= Republik Indonesia
Saw	= Shallallāhu ‘alaihi wasallam
Swt	= Subhānahu wa ta’ālā

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah segala puji bagi Allah SWT yang telah melimpahkan karunia kepada hamba-hamba Nya dengan akal budi dan hati-pikiran, sehingga manusia dapat menyapa diri-Nya, orang lain dan penciptanya. Maka dengan demikian manusia dipandang sebagai makhluk terpuji. Shalawat dan Salam selalu teriring kepada baginda kita Nabi Muhammad SAW, yang telah berhasil merubah tatanan hidup masyarakat menjadi lebih baik, bermoral dan bermartabat.

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang tiada henti-hentinya, yang telah memberikan kesehatan kepada penulis sehingga telah menyelesaikan Tesis ini dengan judul *“Kecanduan Game Online Pada Kalangan Remaja di Kecamatan Kuta Alam Kota Banda Aceh Ditinjau Menurut Hukum Keluarga Islam”*.

Penulis menyadari tanpa bantuan, dorongan dan bimbingan dari semua pihak, penulis tidak mampu melaksanakan tugas ini dengan baik. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Dr. Muslim Zainuddin, M.Si, pembimbing I yang telah meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan dan arahan penulis dalam menyelesaikan tesis ini hingga selesai.
2. Ibu Dr. Khairani, M.Ag, pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, motivasi dan arahan yang sangat berharga dalam menyelesaikan tesis ini.
3. Bapak Prof. Dr. H. Warul Walidin, AK., MA, Rektor Universitas Islam Negeri (UIN) Ar-Raniry Banda Aceh.
4. Bapak Prof. Dr. H. Mukhsin Nyak Umar, MA, Direktur Pascasarjana Universitas Islam Negeri (UIN) Ar-Raniry Banda Aceh.
5. Bapak Dr. H. Agustin Hanapi Lc. MA dan Bapak Edi Yuhermansyah SHI, LL.M, Ketua dan Sekretaris Prodi

Hukum Keluarga Pascasarjana Universitas Islam Negeri (UIN) Ar-Raniry Banda Aceh.

6. Seluruh dosen pengajar yang telah mendidik penulis dengan tidak bosannya sampai penulis menyelesaikan pendidikan di Pascasarjana Universitas Islam Negeri (UIN) Ar-Raniry Banda Aceh.
7. Kepada ayahanda dan ibunda tercinta yang telah membesarkan dan mendidik penulis, semoga Allah memberikan ampunan dan karunia kepada mereka.
8. Kepada rekan-rekan prodi Hukum Keluarga stambuk 2018 yang telah membantu penulis dalam proses penyelesaian penelitian tesis ini dan senantiasa hadir dalam kebersamaan disaat suka maupun duka.
9. Semua pihak yang telah banyak memberikan dukungan dan bantuan kepada penulis yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Akhir kata penulis mendoakan semoga pihak-pihak yang telah membantu penulis dalam tesis ini mendapat balasan yang setimpal dari Allah SWT. *Amin Ya Rabbal 'Alamin.*

Banda Aceh, 6 Juli 2021

Penulis,

Muhammad Taufiq Nasution

ABSTRAK

Judul Tesis : Kecanduan *Game Online* Pada Kalangan Remaja di Kecamatan Kuta Alam Kota Banda Aceh Ditinjau Menurut Hukum Keluarga Islam

Nama Penulis/NIM : Muhammad Taufiq Nasution/30183755

Pembimbing I : Dr. Muslim Zainuddin, M.Si

Pembimbing II : Dr. Khairani, M.Ag

Kata Kunci : *Game Online*, Remaja, Kewajiban Orang tua

Game online merupakan hiburan populer saat ini termasuk di Kota Banda Aceh di mana penggemarnya sangat banyak mulai anak-anak, remaja bahkan kalangan dewasa. *Game online* yang digemari remaja saat ini adalah *game Pubg*, *Free Fire* dan *Mobile Legends*. *Game online* tersebut telah diharamkan oleh MPU (Majelis Permusyawaratan Ulama) Aceh, karena mengandung unsur kekerasan dan kebrutalan, namun masih banyak remaja yang tidak menghiraukannya, barangkali juga ditambah longgarnya pengawasan dari orang tua kepada remaja. Untuk itu perlu penelitian lebih lanjut agar mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi remaja bermain *game online* dan bagaimana pelaksanaan kewajiban orang tua terhadap remaja.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif, dan tempat penelitian dilaksanakan di Kecamatan Kuta Alam Kota Banda Aceh. Sumber data berasal fatwa MPU Aceh tentang haram bermain *game online Pubg*, dan teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan wawancara. Setelah semua data didapatkan lalu di analisa dengan menggunakan metode analisis isi (*content analysis*).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa di antara salah satu faktor yang mempengaruhi remaja bermain *game online* adalah pengaruh dari kepopuleran *game online* tersebut juga ketidakmampuan remaja mengatur aktivitas yang penting. Lalu pelaksanaan kewajiban orang tua sudah dijalankan dengan membatasi remaja terhadap penggunaan alat komunikasi dan solusinya yang dapat ditawarkan adalah dengan menjalankan fungsi keluarga secara optimal yaitu fungsi perlindungan.

الملخص

عنوان البحث : مراجعة إدمان الألعاب عبر الإنترنت بين المراهقين في منطقة كوتا علم ، مدينة باندا آتشيه وفقاً لقانون الأسرة الإسلامي

اسم الطالب/ رقم القيد : محمد توفيق ناسوتيون/ ٣٠١٨٣٧٥٥

المشرف الأول : دكتور زين الدين مسلم، ماجستير في العلوم

المشرف الثاني : دكتور خيراني، ماجستير في الدين

الكلمات الرئيسية : الألعاب على الإنترنت، شباب، واجبات الوالدين

تعتبر الألعاب عبر الإنترنت من وسائل الترفيه الشائعة اليوم ، بما في ذلك في مدينة باندا آتشيه حيث المشجعين كبير جداً ، بدءاً من الأطفال والمراهقين وحتى البالغين. الألعاب عبر الإنترنت التي تحظى بشعبية بين المراهقين اليوم هي ألعاب PUBG و Free Fire و Mobile Legends. تم حظر اللعبة عبر الإنترنت من قبل Aceh MPU (الجمعية الاستشارية للعلماء) ، لأنها تحتوي على عناصر عنف ووحشية ، ولكن لا يزال هناك الكثير من المراهقين الذين لا ينتبهون لها ، وربما يقترون أيضاً بإشراف غير متساوٍ من الآباء للمراهقين. . لهذا السبب ، هناك حاجة إلى مزيد من البحث لمعرفة العوامل التي تؤثر على المراهقين الذين يلعبون الألعاب عبر الإنترنت وكيفية تنفيذ التزامات الوالدين تجاه المراهقين.

تستخدم هذه الدراسة طرق البحث النوعي ، ويتم إجراء البحث في منطقة كوتا علم ، مدينة باندا آتشيه. يأتي مصدر البيانات من فتوى أتشيه MPU بشأن حظر لعب ألعاب PUBG على الإنترنت ، وتقنيات جمع البيانات باستخدام الملاحظات والمقابلات. بعد الحصول على جميع البيانات ثم تحليلها باستخدام طريقة تحليل المحتوى.

أظهرت النتائج أن أحد العوامل التي تؤثر على المراهقين في ممارسة الألعاب عبر الإنترنت هو تأثير شعبية الألعاب عبر الإنترنت وكذلك عدم قدرة المراهقين على تنظيم الأنشطة المهمة. ثم تم تنفيذ التزامات الوالدين من خلال قصر المراهقين على استخدام أدوات الاتصال والحل الذي يمكن تقديمه هو القيام بوظائف الأسرة على النحو الأمثل ، أي وظيفة الحماية.



ABSTRACT

Thesis Title : Online Game Addiction Among Adolescents in Kuta Alam District, Banda Aceh City Reviewed According to Islamic Family Law
Name/NIM : Muhammad Taufiq Nasution/30183755
Supervisor I : Dr. Muslim Zainuddin, M.Si
Supervisor II : Dr. Khairani, M.Ag
Keywords : Online Games, Teens, Liability Parent

Online games are popular entertainment today, including in the city of Banda Aceh where the fans are very large, starting from children, teenagers and even adults. Online games that are popular with teenagers today are PUBG, Free Fire and Mobile Legends games. The online game has been forbidden by the Aceh MPU (Ulama Consultative Assembly), because it contains elements of violence and brutality, but there are still many teenagers who don't pay attention to it, perhaps also adding to the lack of supervision from parents to teenagers. For this reason, further research is needed to find out the factors that influence teenagers playing online games and how to carry out parental obligations to teenagers.

This study uses qualitative research methods, where the place of research is carried out in Kuta Alam District, Banda Aceh City. The data source comes from the Aceh MPU's fatwa regarding the prohibition of playing PUBG online games, and data collection techniques using are observations and interviews. After all the data is obtained and then analyzed using the method of content analysis.

The results showed that one of the factors that influence teenagers playing online games is the influence of the popularity of online games as well as the inability of teenagers to organize important activities. Then the implementation of parental obligations has been carried out by limiting teenagers to the use of communication tools and the solution that can be offered is to carry out family functions optimally, namely the protection function.

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN	iii
PEDOMAN TRANSLITERASI.....	iv
KATA PENGANTAR.....	x
ABSTRAK.....	xii
DAFTAR ISI	xvi

BAB I : PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Fokus Penelitian	7
1.3. Rumusan Masalah	7
1.4. Tujuan Penelitian.....	7
1.5. Manfaat Penelitian.....	8
1.6. Kajian Pustaka.....	9
1.7. Kerangka Teori.....	14
1.8. Metode Penelitian.....	22
1.9. Sistematika Pembahasan	28

BAB II : PERMAINAN GAME ONLINE PADA REMAJA DAN KEWAJIBAN ORANG TUA DALAM HUKUM KELUARGA ISLAM

2.1. Pengertian dan Jenis-jenis Game Online.....	30
2.2. Sejarah Game Online.....	34
2.3. Dampak Game Online Pada Remaja	35
2.4. Pengertian Remaja.....	42
2.5. Kehidupan Remaja dalam Keluarga.....	49
2.6. Beberapa Bentuk Rumah Tangga dan Pengaruhnya Kepada Remaja.....	50
2.7. Pengertian Kewajiban Orang tua dalam Hukum Keluarga Islam	56
2.8. Dasar Hukum Kewajiban Orang tua dalam Hukum Keluarga Islam	57
2.9. Bentuk-bentuk Kewajiban Orang tua dalam Hukum Keluarga Islam	61
2.10. Kewajiban Anak Terhadap Orang tua dalam Hukum Keluarga Islam	65

BAB III :KECANDUAN GAME ONLINE PADA KALANGAN REMAJA DI KECAMATAN KUTA ALAM KOTA BANDA ACEH

3.1. Deskripsi Lokasi Penelitian.....	71
3.2. Faktor-faktor Remaja Bermain Game Online di Kecamatan Kuta Alam Kota Banda Aceh.....	72
3.3. Pelaksanaan Kewajiban Orang tua Terhadap Melindungi Remaja dari Pengaruh Negatif Game Online di Kecamatan Kuta Alam Kota Banda Aceh	80
3.4. Solusi Hukum Keluarga Islam dalam Melindungi Remaja dari Pengaruh Negatif Game Online	83

BAB IV : PENUTUP

4.1. Kesimpulan.....	95
4.2. Saran-saran	96

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN- LAMPIRAN

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Hiburan atau permainan merupakan hal yang wajar bagi kalangan anak-anak dan remaja, untuk mengisi waktu luang dan melepas kepenatan agar semangat kembali melakukan aktivitas sehari-hari. Hiburan dan permainan sangat berpengaruh bagi tumbuh kembang anak dan remaja. Dewasa ini semakin marak permainan *game online* yang mengandung unsur negatif bahkan sangat populer di kalangan anak-anak, remaja dan orang dewasa. Seperti, *Player Unknown's Battle Grounds (PUBG)*, *Free Fire*, *Mobile Legends* dan lainnya. Permainan tersebut mengandung unsur kekerasan, kebrutalan dan konten pornografi yang dapat mempengaruhi tumbuh kembang anak sehingga anak menjadi pecandu, malas belajar, bersifat arogan, berkurangnya interaksi sosial dengan lingkungan dan temannya serta penurunan religius ibadah dan moral.¹

Berdasarkan hasil survey yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet di Indonesia (APJII) tahun 2018, jumlah pengguna internet di Indonesia menunjukkan angka 171,17 juta jiwa dari total populasi penduduk Indonesia 264,16 juta jiwa. Pengguna internet tertinggi berdasarkan usia 15-19 tahun sebesar 91%, perangkat yang digunakan untuk mengakses internet adalah 93,9% terhubung ke internet melalui *smartphone/tablet*, dan 54,13% pengguna internet di Indonesia memanfaatkan internet sebagai hiburan yaitu untuk bermain *game online*.² Data pengguna *game online* yang terbaru dikeluarkan oleh Newzoo (*Global Games Market Report*) pada tahun 2018, menunjukkan bahwa jumlah

¹Ridwan Syahrar, "Ketergantungan Game Online dan Penanganannya", *Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling*. Vol. 1 No. 1 Palu: Universitas Tadulako, 2015, hlm. 88.

²Fraldy Robert Mais dkk, "Kecanduan Game Online dengan Insomnia Pada Remaja", *Jurnal Keperawatan*. Vol. 8 No. 2 Manado: Universitas Sam Ratulangi, 2020, hlm. 19.

pengguna *game online* di dunia sebanyak 2,3 miliar, dan di Indonesia sendiri jumlah pengguna *game online* mencapai 82 juta jiwa, bahkan Indonesia saat ini menempati peringkat ke 17 di dunia dengan pendapatan tinggi melalui *game online*.

Hampir seluruh kalangan anak-anak dan remaja mengenal *game online*, mereka cukup mendominasi pada permainan ini, sehingga bisa dikatakan permainan *game online* pada anak-anak dan remaja sudah mencapai tingkat yang mengkhawatirkan. Meskipun bermain adalah unsur yang penting untuk perkembangan anak-anak dan remaja, akan tetapi kalau bermain secara berlebihan sangat tidak bagus untuk mereka.

Fenomena ini secara langsung juga terjadi di kota Banda Aceh dan kota-kota lainnya di Provinsi Aceh. Kota Banda Aceh sendiri memiliki para pemain *game online* dari kalangan anak-anak, remaja dan dewasa. *Game* yang disukai mereka adalah *Player Unknown's Battle Grounds (PUBG)*, *Mobile Legend*, *Free Fire* dan *Garena AOV*. Hal tersebut dapat dilihat dari banyaknya remaja yang bermain *game online* di warung kopi yang mempunyai fasilitas *wifi*, biasanya kalangan remaja dan dewasa banyak berkumpul di warung kopi sampai larut malam untuk bermain *game online* tersebut.³

Menurut Rahmat seorang Psikolog, *game online* sangatlah menyenangkan. Namun, *game* tersebut memberikan efek kecanduan bagi pemainnya, ini dikarenakan dari segi permainannya. Salah satu rancangan *game online* ialah diciptakan tantangan bermain, tantangan ini mendorong pemain *game* untuk terus berusaha menyelesaikan *game* sampai tantangan *game* tersebut ia menangkan. Akhirnya waktu untuk menyelesaikan *game* untuk memenangkan tantangan tersebut menjadi tidak terbatas.⁴

³ Hasil observasi penelitian di Warung Kopi Ayla Jl. Syiah Kuala, Gampong Lamdingin, Kecamatan Kuta Alam Kota Banda Aceh, tanggal 2 September 2019.

⁴ Sanjaya Rahmat, *Perilaku Pecandu Game* (Jakarta: Intan Persada Pres, 2013), hlm. 33.

Menurut keterangan di atas dampak negatif kecanduan *game online* terhadap anak-anak yang menjadi malas belajar dan ingin terus bermain, ternyata kejadian tersebut pernah terjadi di Banda Aceh anak-anak sekolah SD, SMP dan SMA terjaring razia pihak kepolisian di Kecamatan Lueng Bata karena bolos sekolah di waktu jam pelajaran dan bermain *game online* di kafe dan warung internet (warnet).⁵

Kejadian di atas merupakan akibat dari kecanduan *game online* membuat anak-anak menjadi malas belajar dan melakukan aksi pencurian, dalam hal ini MPU Aceh (Majelis Permusyawaratan Ulama), memberikan respon terhadap keresahan masyarakat, maka keluarlah fatwa Nomor 3 Tahun 2019 tentang hukum *game PUBG* dan sejenisnya menurut fikih Islam. Fatwa tersebut menyatakan bahwa *game PUBG* dan sejenisnya adalah haram, dikarenakan mengandung unsur kekerasan dan kebrutalan, juga mempengaruhi perubahan perilaku menjadi negatif, menimbulkan perilaku agresif, kecanduan level berbahaya dan mengandung unsur penghinaan terhadap simbol-simbol Islam.⁶

Fatwa MPU Aceh tersebut menghimbau untuk pemerintah agar memblokir situs-situs dan permainan-permainan yang mengandung unsur kekerasan dan pornografi dan meminimalisir

⁵ Afif, *Peristiwa Tepergok Bolos di Warnet Siswa SD di Aceh Sogok Polisi Rp 5000*, <https://www.merdeka.com/2014.html>, diakses 2 Oktober 2019. Begitu juga yang terjadi di Lhoksukon puluhan Siswa Menengah Pertama (SMP) dan Sekolah Menengah Akhir (SMA) terjaring razia karena bolos sekolah mereka dipergoki tim URC Polres Aceh Utara di beberapa kafe di Aceh Utara, dan kedatangan bermain *game online* di kafe tersebut. (Rizkita, *Bolos Sekolah dan Main Pubg di Kafe Polisi Angkut 30 Siswa di Aceh Utara*, <https://beritakini.com/2019.html>, diakses 2 Oktober 2019). Sedangkan di Aceh Tengah pelajar yang kecanduan *game online* nekat melakukan pencurian dengan membobol sekolah SMK 2 di Takengon. Mereka membobol sekolah dan mengambil uang Rp 3 juta di dalam laci. Mereka menghabiskan uang itu ke warnet, ketiga pelaku masih berusia 15 tahun dan 16 tahun. (Agus Setyadi, *Kecanduan Game Online 3 Pelajar SMK 2 di Aceh Tengah Nekat Bobol Sekolah*, <https://news.detik.com/2019.html>, diakses 2 Oktober 2019).

⁶ MPU Provinsi Aceh, *Fatwa Nomor 3 Tahun 2019 tentang Hukum Game PUBG dan Sejenisnya Menurut Fikih Islam*, pdf, hlm. 5. <http://mpu.acehprov.go.id>. diakses, 23 Oktober 2019.

dampak negatif dari pada *game* elektronik. Juga pada orang tua dan masyarakat untuk membatasi penggunaan alat teknologi informasi kepada anak-anak.

Walaupun fatwa haram tentang *game online PUBG* dan sejenisnya, namun tidak sedikit anak-anak dan remaja yang belum mengetahui tentang fatwa tersebut, dan masih bermain *game online PUBG* dan sejenisnya. Dapat dilihat dari beberapa kafe atau warkop (warung kopi) yang menyediakan *wifi*, maka terlihat banyak remaja yang bermain *game online* sampai larut malam dan saat mereka bermain tak jarang mengeluarkan kata-kata kasar seperti memaki dan lainnya. Untuk itu perlu dilihat bagaimana peran orang tua dalam melaksanakan tugas kewajibannya sebagai pelindung, pendidik dan memelihara anak dari kerusakan moral. Juga membatasi anak-anak untuk bermain *game online* yang mengandung unsur negatif dan yang termasuk kategori yang diharamkan MPU Aceh.

Masalah lainnya kebanyakan orang tua beranggapan bahwa permainan *game online* tersebut hanya sebatas hiburan untuk si anak, tanpa ada pembatasan dan pengawasan kepada anak, hal ini disebabkan orang tua sibuk dalam bekerja dan urusan lain, dengan demikian pemenuhan hak-hak anak hanya bersifat materi saja, sehingga orang tua lalai dalam menjaga serta mengawasi anaknya khususnya usia remaja dalam bermain *game online*. Sebagai data awal penelitian penulis mewawancarai tiga responden atau orang tua yang anak remajanya gemar bermain *game online PUBG* dan sejenisnya.⁷

Menurut dari data wawancara tersebut bahwa anak-anak mereka menjadi malas belajar dan sulit fokus kepada pelajarannya, suka menunda mengerjakan tugas sekolah, dan renggangnya hubungan orang tua dengan anak, serta menurunnya akhlak. Para orang tua juga sudah sering menasehati anaknya untuk membatasi

⁷ Hasil wawancara dengan tiga Responden, Amrullah, Supriyani, Rahma, di Gampong Laksana Kecamatan Kuta Alam Kota banda Aceh pada tanggal 15 September 2019.

bermain *game online* supaya pelajarannya di sekolah tidak terabaikan, tetapi si anak menjawabnya dengan banyak alasan. Namun para orang tua juga menyadari bahwa mereka kurang memberikan pengawasan serta pembatasan kepada anak untuk bermain *gadget (smartphone)*, dikarenakan zaman sekarang sudah lumrah seorang anak mulai dari SD atau SMP memiliki *Smartphone*.

Apabila dilihat dalam hukum keluarga Islam bahwa orang tua berkewajiban untuk melindungi anaknya dari hal yang negatif yang mempengaruhi perkembangannya baik fisik dan psikis. Dalam Pasal 77 ayat (3) pada Kompilasi Hukum Islam dinyatakan bahwa “*suami istri memikul kewajiban untuk mengasuh dan memelihara anak-anak mereka, baik mengenai pertumbuhan jasmani, rohani maupun kecerdasannya dan pendidikan agamanya*”.⁸

Hukum keluarga Islam memiliki konsep *ḥaḍānah* sebagai kegiatan mengasuh, memelihara dan mendidik anak hingga dewasa atau mampu berdiri sendiri.⁹ Para ulama sepakat bahwasanya hukum *ḥaḍānah*, mendidik dan merawat anak adalah wajib. Pemeliharaan anak juga mengandung arti sebuah tanggung jawab orang tua untuk mengawasi, memberi pelayanan yang semestinya serta mencukupi kebutuhan hidup dari seorang anak. Juga memberikan pendidikan baik jasmani dan rohani. Kewajiban orang tua untuk memenuhi kebutuhan anak menjadi hak yang sangat melekat pada diri anak.¹⁰

Peran orang tua dan lingkungan sangat penting dalam membentuk karakter anak. Apakah karakter anak baik atau buruk tergantung bagaimana didikan orang tuanya dan lingkungan di

⁸ Amiur Nuruddin dan Azhari Akmal Tarigan, *Hukum Perdata Islam di Indonesia* (Jakarta: Kencana Prenada, 2006), hlm. 294.

⁹ Khoiruddin Nasution, “Perlindungan Terhadap Anak dalam Hukum Keluarga Islam Indonesia”, *Jurnal Al-‘Adalah*. Vol. XIII No. 1 Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga, 2016, hlm. 1.

¹⁰ Jamila Susanti, “Tinjauan Hukum Islam Terhadap UU No. 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak”, *Medina-Te, Jurnal Studi Islam*. Vol. 14. No. 2 Palembang: UIN Raden Fatah, 2016, hlm. 112.

mana ia tinggal.¹¹ Maka orang tua berkewajiban untuk mengawasi anaknya agar tidak terjerumus ke dalam perilaku yang buruk, seorang anak dan remaja masih butuh bimbingan apakah yang mereka lakukan mengandung manfaat atau sebaliknya. Dengan demikian orang tua mempunyai kewajiban untuk membatasi anak-anak dan remaja bermain *game online*, juga memberikan arahan bagaimana menjauhi anak dari unsur negatif *game online*.

Berangkat dari latar belakang masalah tersebut penulis akan meneliti tentang faktor-faktor terjadinya fenomena bermain *game online* di kalangan remaja, lalu bagaimana pelaksanaan kewajiban orang tua kepada remaja dari pengaruh negatif *game online*, lalu bagaimana solusi dalam hukum keluarga Islam terhadap remaja yang bermain *game online*. Maka dari itu penulis akan mengangkat judul tesis yaitu “KECANDUAN *GAME ONLINE* PADA KALANGAN REMAJA DI KECAMATAN KUTA ALAM KOTA BANDA ACEH DITINJAU MENURUT HUKUM KELUARGA ISLAM”.

1.2. Fokus Penelitian

Agar lebih terarah dan sistematis, dalam penelitian tesis ini penulis perlu membatasi masalah yang akan dikaji, fokus penelitian ini adalah untuk melihat mengapa remaja masih banyak bermain *game online pubg* dan sejenisnya padahal banyak mengandung unsur negatif dan MPU Aceh sudah mengeluarkan fatwa haram terhadap *game online* tersebut. Lalu bagaimana solusinya menurut hukum keluarga Islam.

Sedangkan *game online* yang dimaksud disini adalah *game* yang mengandung unsur negatif dan yang diharamkan MPU Aceh seperti, *Player Unknown's Battle Grounds (PUBG)*, *Free Fire*, *Mobile Legends* dan lainnya. Sedangkan remaja dalam penelitian ini adalah remaja yang berusia 12 sampai dengan 21 tahun.

¹¹ Imran Siswandi, “Perlindungan Anak dalam Perspektif Islam dan Ham”, *Jurnal Al-Mawarid*. Vol. XI No. 2 Yogyakarta: Universitas Islam Indonesia, 2011, hlm. 225.

1.3. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang akan menjadi penelitian penulis adalah sebagai berikut :

1. Apa Faktor-faktor yang Mempengaruhi Remaja Bermain *Game Online* di Kecamatan Kuta Alam Kota Banda Aceh ?
2. Bagaimana Pelaksanaan Kewajiban Keluarga untuk Melindungi Remaja dari Pengaruh Negatif *Game Online* di Kecamatan Kuta Alam Kota Banda Aceh ?
3. Bagaimana Solusi yang Ditawarkan dalam Melindungi Remaja dari Pengaruh Negatif *Game Online* Menurut Hukum Keluarga Islam ?

1.4. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk Mengetahui Faktor Penyebab Remaja Bermain *Game Online* di Kecamatan Kuta Alam Kota Banda Aceh.
2. Untuk Mengetahui Bagaimana Pelaksanaan Kewajiban Orang tua Melindungi Remaja dari Pengaruh Negatif *Game Online* di Kecamatan Kuta Alam Kota Banda Aceh.
3. Untuk Memperdalam Kajian Peran dan Tugas Keluarga dalam Melindungi Anak dari Pengaruh Negatif *Game Online*.
4. Untuk Memperdalam Kajian Mengenai Bahaya *Game Online* yang Mengandung Unsur Negatif.
5. Untuk Menganalisa Solusi yang Dapat ditawarkan dalam Melindungi Remaja dari Pengaruh Negatif *Game Online* Menurut Hukum Keluarga Islam.

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini dapat ditinjau dari dua sisi, yakni manfaat secara teoritis dan manfaat secara praktis.

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dalam menambah khazanah keilmuan untuk memperkaya kajian dalam bidang Hukum Keluarga Islam. Hasil penelitian ini juga diharapkan bermanfaat sebagai penambah referensi untuk memperkaya bahan bacaan di perpustakaan UIN Ar-Raniry. Selain itu, hasil penelitian ini juga diharapkan berguna bagi yang berkepentingan untuk penelitian perkembangan atau penelitian tindak lanjut pada suatu waktu.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi keluarga atau orang tua yang mempunyai peran sangat penting dalam melindungi anak-anaknya. Juga sebagai arahan pada anak-anak dan remaja dalam bermain *game online*. Selain itu, hasil penelitian ini juga diharapkan bermanfaat dalam menambah wawasan dan pengetahuan penulis, tentang upaya perlindungan remaja dari kecanduan *game online*, dan tanggung jawab orang tua melindungi anak dari pengaruh negatif *game online*.

1.6. Kajian Pustaka

Berdasarkan penelusuran penulis, ditemukan beberapa kajian mengenai topik yang ingin penulis teliti yaitu yang berkaitan dengan tesis penulis yang berjudul “Kecanduan *Game Online* Pada Kalangan Remaja di Kecamatan Kuta Alam Kota Banda Aceh Ditinjau Menurut Hukum Keluarga Islam”, diantaranya sebagai berikut:

1) Karya Dina Ulfiana

Judul jurnal “Pola Asuh Orang tua pada Anak Usia Dini yang Menjadi Pecandu *Game Online*”. Jurnal Sosiologi Universitas Airlangga 2018. Jurnal tersebut membahas bagaimana orang tua bertindak pada anak yang pecandu *game online* dan pola asuh yang diterapkan orang tua pada anak pecandu *game online*. Dalam penelitiannya banyak orang tua yang memanjakan anaknya dengan

memberikan *handphone* dan membiarkannya bermain tanpa ada pengawasan dan membolehkan anak remajanya bermain *game online* tanpa ada pembatasan dari orang tua.

Data yang didapatkan dari dinas sosial, menunjukkan bahwa jumlah anak usia dini yang sudah memakai permainan *game online* Jawa timur sebanyak 74% (2015) usia pemakai *game online* adalah 6-8 tahun, 70% (2016) Penelitian ini menggunakan data kualitatif dan penentuan informan menggunakan *purposive sampling*. Hasil penelitian ini adalah bahwa penerapan pola asuh *permissif* pemanjaan orang tua terhadap anak yang sangat longgar dengan kesempatan melakukan sesuatu tanpa pengawasan, orang tua dengan pola asuh *premissif* cenderung memperbolehkan anak usia remaja bermain *game online*.

Sedangkan pola asuh demokratis dimana orang tua memprioritaskan kepentingan anak serta tidak ragu untuk mengendalikan anak dan bersikap rasional. Untuk orang tua dengan pola asuh demokratis seringkali tidak setuju dengan anggapan bahwa anak dewasa lebih pantas untuk permainan *game online*, dikarenakan bisa memberikan waktu untuk bermain dan belajar, dengan kondisi anak yang kurang pergaulanya di luar rumah dan sering lihat *handphone* terus kurang belajar.¹²

Persamaan penelitian ini dengan kajian penulis bagaimana orang tua memberikan arahan dan mengawasi anak dari bermain *game online* serta mengatur waktunya. Sedangkan perbedaanya kajian penulis lebih di memfokuskan kepada mengapa permainan *game online* di kalangan remaja masih terjadi padahal fatwa MPU Aceh telah mengharamkannya, lalu peran orang tua dalam hal

¹² Dina Ulfiana, "Pola Asuh Orang tua pada Anak Usia Dini yang Menjadi Pecandu Game Online", *Jurnal Sosiologi*. Surabaya: Universitas Airlangga, 2018, hlm. 2.

kewajibannya, apakah kewajibannya sebagai orang tua sudah dijalankan untuk melindungi anak dari unsur negatif *game online*. Serta solusinya dalam perspektif hukum keluarga Islam. Metode penulis yang digunakan dengan jenis kualitatif.

2) Karya Mimi Ulfa

Judul jurnal “Pengaruh Kecanduan *Game Online* Terhadap Perilaku Remaja di Mabes Game Center Jl. Subrantas Kec. Tampan Pekanbaru”. Jurnal JOM FISIP. Jurnal tersebut membahas bagaimana pengaruh *game online* terhadap perilaku remaja juga bagaimana tanggapan orang tua terhadap perilaku anak tersebut Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif, dimana populasi yang diambil yaitu siswa-siswa yang menyukai main *game online* di mabes center games. Untuk menentukan populasi peneliti menggunakan teknik *accidental sampling* dan teknik penyebaran kuesioner dengan wawancara dan dokumentasi.

Hasil analisis yang dilakukan dengan hasil uji hipotesis dengan nilai t hitung $\geq t$ tabel, atau $4032.276 \geq 0.195$, maka hipotesis yang diajukan diterima artinya ada pengaruh antara kecanduan *game online* (X) terhadap perilaku remaja (Y). dari hasil tersebut *game online* sangat berpengaruh pada perilaku remaja seperti malas belajar pudarnya moral dan gangguan kesehatan.¹³

Persamaan penelitian ini dengan kajian penulis dari segi pengaruh *game online* di lapangan turunnya nilai akhlak dan moral serta membolos sekolah dan renggangnya hubungan orang tua dan anak. Sedangkan perbedaannya Metode penulis dengan jenis kualitatif, juga kajian penulis membahas bagaimana pelaksanaan orang tua dalam hal

¹³ Mimi Ulfa, “Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Remaja di Mabes Game Center”, *Jurnal Jom Fisip*. Vol. 4 No. 1 Riau: Universitas Riau, 2017, hlm. 1.

kewajibannya, apakah kewajibannya sebagai orang tua sudah dijalankan untuk melindungi anak dari unsur negatif *game online*. Serta solusinya dalam perspektif hukum keluarga Islam.

3) Karya Julian Firdaus

Judul jurnal “Pelaksanaan Kewajiban Orang tua Terhadap Anak Pecandu *Game Online* di Jalan Salak Raya Kota Bengkulu Dalam Perspektif Hukum Islam”. Jurnal Qiyas. Jurnal tersebut membahas bagaimana hak dan kewajiban orang tua terhadap anak pecandu *game online* dan bagaimana tinjauan hukum Islam terhadap anak pecandu *game online*. penelitian di atas dilakukan penelitian lapangan (*field research*) dengan menggunakan metode pendekatan deskriptif kualitatif. Data yang dikumpulkan dengan metode observasi, wawancara dan dokumentasi, dari sumber informan yang penulis tentukan berdasarkan *purposive sampling*.

Hasil penelitian menjelaskan, pertama Hak dan kewajiban orang tua kepada anak belum terlaksana dikarenakan berbagai faktor antara lain sibuk bekerja sehingga kurangnya perhatian kepada anak yang menyebabkan anak terlantar.¹⁴ Persamaan penelitian ini dengan kajian penulis dari segi pembahasan kewajiban orang tua terhadap anak dari pengaruh bahaya *game online* dan metode penelitiannya hampir sama. Untuk membedakannya kajian penulis meneliti kenapa remaja di Kecamatan Kuta Alam Kota Banda Aceh masih bermain *game online* sedangkan MPU Aceh telah mengharamkannya serta faktor yang mempengaruhi remaja

¹⁴ Julian Firdaus, “Pelaksanaan Kewajiban Orang tua Terhadap Anak Pecandu Game Online di Jalan Salak Raya Kota Bengkulu Dalam Perspektif Hukum Islam”, *Jurnal Qiyas*. Vol. 3 No. 2 Bengkulu: IAIN Bengkulu, 2018, hlm. 206.

bermain *game online*, lalu solusinya menurut hukum keluarga Islam.

4) Karya Siti Kolipah dan Shrimarti Roekmini Devy

Judul jurnal “Pengaruh Ketahanan Keluarga Terhadap Kegemaran Bermain *Game Online* Pada Siswa Sd di Kelurahan Mulyorejo”. Jurnal Promkes. Jurnal tersebut membahas Perubahan dalam keluarga memiliki pengaruh yang tidak baik bagi keluarga, sehingga keluarga tersebut mengalami banyak perubahan bentuk, fungsi dan peran. Penelitian ini dilakukan untuk menganalisis pengaruh ketahanan keluarga terhadap kegemaran bermain *game online* pada siswa sekolah dasar di kelas IV dan V SD Hidayatul Ummah Kelurahan Mulyorejo, Surabaya.

Penelitian dilaksanakan dengan rancangan *Cross sectional* dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan pemberian kuesioner pada 62 siswa sekolah dasar yang masih gemar bermain *game online*. Pengambilan sampel dengan cara *Simple random sampling*. Variabel bebas pada penelitian adalah ketahanan keluarga (X) yang terdiri dari tiga variable yaitu variabel ketahanan fisik (X1), ketahanan psikologis (X2) dan ketahanan sosial (X3) sedangkan variabel terikat adalah kegemaran bermain *game online* (Y). Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan antara ketahanan fisik keluarga siswa terhadap kegemaran bermain *game online* ($\text{sig} = 0,000$; $\text{OR} = 0,239$).

Kesimpulan yang dapat ditarik adalah tingkat ketahanan fisik keluarga yang sedang atau cukup baik mempunyai pengaruh yang cukup besar untuk bermain *game online* pada anak. Dengan demikian, orang tua harus senantiasa mengawasi dan membatasi anaknya dalam bermain *game online* serta memberikan edukasi tentang

bahaya bermain *game online*.¹⁵ Persamaan penelitian ini dengan kajian penulis dari segi pengawasan orang tua dari unsur negatif *game online*. Sedangkan perbedaannya kajian penulis fokus kepada pelaksanaan kewajiban orang tua untuk melindungi anak dari unsur negatif *game online* dan metode penelitian penulis menggunakan jenis kualitatif.

5) Karya Krista Surbakti

Judul jurnal “Pengaruh *Game Online* Terhadap Remaja”. Jurnal *Curere*. Jurnal tersebut membahas *game online* dan sejarahnya lalu pengaruhnya bagi remaja baik positif dan negative, penelitian di atas dilakukan dengan penelitian lapangan (*field research*) dan teknik pengumpulan data yang digunakan adalah dengan menyebarkan angket di Warnet DINET, sesudah data didapatkan lalu di analisa dengan metode analisis deskriptif.

Hasil penelitian menjelaskan banyak remaja bermain *game online* dikarenakan pengaruh lingkungan dan pergaulan juga dikarenakan untuk mencari kepuasan sendiri.¹⁶ Persamaan penelitian ini dengan kajian penulis dari segi pembahasan pengaruh *game online* terhadap remaja. Untuk membedakannya kajian penulis meneliti kenapa remaja di Kecamatan Kuta Alam Kota Banda Aceh masih bermain *game online* sedangkan MPU Aceh telah mengharamkannya serta faktor yang mempengaruhi remaja bermain *game online*, dan bagaimana pelaksanaan kewajiban keluarga terhadap melindungi remaja dari *game online* yang memiliki unsur negatif, lalu solusinya menurut hukum keluarga Islam.

¹⁵ Siti Kolipah dan Shrimarti Roekmini Devy, “Pengaruh Ketahanan Keluarga Terhadap Kegemaran Bermain Game Online Pada Siswa Sd di Kelurahan Mulyorejo”, *Jurnal Promkes*. Vol. 4 No. 1 Surabaya: Universitas Airlangga, 2016, hlm. 108.

¹⁶ Krista Surbakti, “Pengaruh *Game Online* Terhadap Remaja”, *Jurnal Curere*. Vol. 1 No. 1 Medan : Universitas Quality, 2017, hlm. 37.

Berdasarkan keterangan di atas penelitian tentang pengaruh *game online* terhadap anak dan remaja sangat banyak ditemukan baik dari tinjauan psikologi dan sosiologi. Namun fokus kajian dalam penelitian ini adalah mengapa masih banyak remaja bermain *game online Pubg* dan sejenisnya seperti *Free Fire* dan *Mobile Legends*, padahal MPU Aceh telah mengeluarkan fatwa haram terhadap *game online* tersebut dan terbukti mengandung unsur negatif, juga bagaimana peran orang tua dan pelaksanaan kewajibannya terhadap perlindungan anak dari unsur negatif *game online* juga melihat bagaimana solusinya dalam hukum keluarga Islam yang dapat dilihat dari bagaimana hiburan dan permainan dalam pandangan hukum Islam.

1.7. Kerangka Teori

Kerangka teori dalam penelitian sangat diperlukan untuk membuat jelas nilai-nilai oleh postulat-postulat hukum sampai kepada landasan filosofisnya yang tertinggi.¹⁷ Kerangka teori dapat diartikan sebagai kerangka pemikiran atau butir-butir pendapat, teori tesis mengenai sesuatu kasus atau permasalahan yang menjadi bahan perbandingan, pegangan yang mungkin disetujui atau tidak disetujui yang merupakan masukan bersifat eksternal dalam penelitian ini.¹⁸

1. Konsep *Ḥaḍānah*

Ḥaḍānah berasal dari kata **حَضَنَ - يَحْضُنُ - حَضْنًا**

وَحَضَانَةٌ¹⁹ yang berarti **الجنب** (lambung, rusuk) erat atau dekat, jadi *ḥaḍānah* ialah Seperti kalimat “*ḥaḍānah al-ṭairu baiḍahu*”, burung itu menggempit telur dibawah sayapnya, begitu juga dengan

¹⁷ Satjipto Rahardjo, *Ilmu Hukum* (Bandung: Citra Aditya Bakti, 1991), hlm. 254.

¹⁸ M. Solly Lubis, *Filsafat Ilmu dan Penelitian* (Bandung: Mandar Maju, 1994), hlm. 80.

¹⁹ Abī Faḍīl Jamaluddīn Muhammad ibn Makrām ibn Manzūr, *Lisānu al-‘Arābi* Jilid 13, (Beirut: Dāru al- Ṣādar, 1990), hlm. 122.

perempuan (ibu) yang mengempit anaknya.²⁰ Pemeliharaan anak dalam bahasa Arab disebut dengan istilah *ḥaḍānah*. Maksudnya adalah merawat dan mendidik atau mengasuh bayi/ anak kecil yang belum mampu menjaga dan mengatur diri sendiri.²¹

Ensiklopedi Hukum Islam menjelaskan, *ḥaḍānah* yaitu mengasuh anak kecil atau anak normal yang belum atau tidak dapat hidup mandiri, yakni dengan memenuhi kebutuhan hidupnya, menjaga dari hal-hal yang membahayakan, memberinya pendidikan fisik maupun psikis, mengembangkan kemampuan intelektual agar sanggup memikul tanggung jawab hidup.²²

Sedangkan dalam Ensiklopedia Islam Indonesia, *ḥaḍānah* adalah tugas menjaga atau mengasuh bayi/ anak kecil yang belum mampu menjaga dan mengatur diri sendiri. Mendapat asuhan dan pendidikan adalah hak setiap anak dari kedua orang tuanya. Kedua orang tua anak itulah yang lebih utama untuk melakukan tugas tersebut, selama keduanya mempunyai kemampuan untuk itu.²³ *Ḥaḍānah* yang dimaksud adalah kewajiban orang tua untuk memelihara dan mendidik anak mereka dengan sebaik-baiknya. Pemeliharaan ini mencakup masalah pendidikan dan segala sesuatu yang menjadi kebutuhan pokok si anak.²⁴

Beberapa pengertian *ḥaḍānah* di atas dapat disimpulkan bahwa *ḥaḍānah* itu mencakup aspek pendidikan, pencakupan kebutuhan secara lahiriyah dan ruhaniyah juga usia (dibatasi sampai usia tertentu). Sehingga yang dimaksudkan dengan *ḥaḍānah* adalah membekali anak secara material maupun secara

²⁰ Sayyid Sābiq, *Fiqh Sunnah*, Jilid 2 terj. Kamaluddin A. Marzuki (Jakarta: Pena Pundi Akara, 2007), hlm. 237.

²¹ Abd Rahman Ghazaly, *Fiqh Munakahat* (Jakarta: Prenada Media, 2013), hlm. 175.

²² Abdul Azis Dahlan, *Ensiklopedi Hukum Islam Jilid 2*, cet ke 6 (Jakarta: Ihtiar Baru van Hoeve, 2003), hlm. 415.

²³ Harun Nasution, dkk, ed. *Ensiklopedi Islam Indonesia* (Jakarta: Djambatan, 1992), hlm. 269.

²⁴ Amir Nuruddin dan Azhari Akmal Tarigan, *Hukum Perdata Islam...*, hlm. 293.

spiritual, juga mental dan fisik agar anak mampu berdiri sendiri dalam menghadapi kehidupan nanti bila ia dewasa.

Undang-Undang Nomor 1 Tahun 1974 tentang Perkawinan tidak disebutkan pengertian pemeliharaan anak (*ḥaḍānah*) secara definitif, melainkan hanya disebutkan tentang kewajiban orang tua untuk memelihara anaknya. Pasal 45 ayat (1) Undang-Undang Perkawinan menyebutkan bahwa, “*Kedua orang tua wajib memelihara dan mendidik anak-anak mereka sebaik-baiknya*”.

Menurut M. Yahya Harahap dalam bukunya pembahasan *Hukum Perkawinan Nasional*, mengemukakan bahwa arti pemeliharaan anak adalah:

- a. Tanggung jawab orang tua untuk mengawasi, memberi pelayanan yang semestinya serta mencukupi kebutuhan hidup dari anak oleh orang tua.
- b. Tanggung jawab yang berupa pengawasan dan pelayanan serta pencukupan nafkah tersebut bersifat kontinu (terus menerus) sampai anak itu mencapai batas umur yang legal sebagai orang dewasa yang telah biasa berdiri sendiri.²⁵

Berdasarkan teori di atas, bahwa pemeliharaan anak (*ḥaḍānah*) mencakup segala pemenuhan kebutuhan anak, baik jasmani dan rohani. Sehingga termasuk pemeliharaan anak adalah mengembangkan jiwa intelektual anak melalui pendidikan. Kewajiban orang tua kepada anaknya meliputi berbagai aspek, namun jika disederhanakan aspek tersebut terdiri atas dua yaitu, kewajiban moral dan meteril.²⁶

Kewajiban tersebut merupakan kewajiban bersama, jadi tidak hanya ditujukan kepada ayah, namun ibu juga harus membantu dalam memikul dan berusaha melakukan yang terbaik bagi anak-anaknya. Dasar *ḥaḍānah* dalam al-Qur'an adalah Allah berfirman dalam surat At-Tahrim ayat 6 :

²⁵ Yahya Harahap, *Hukum Perkawinan Nasional* (Medan: Zahir Trading CO, 1975), hlm. 204.

²⁶ Al-Hamdani, *Risalah Nikah* (Jakarta: Pustaka Amani, 2001), hlm. 320.

يَأْتِيهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا قُورًا أَنفُسَكُمْ وَأَهْلِيكُمْ نَارًا وَقُودُهَا النَّاسُ وَالْحِجَارَةُ
عَلَيْهَا مَلَكُوتٌ غَالِظٌ لَا يَعْصُونَ اللَّهَ مَا أَمَرَهُمْ وَيَفْعَلُونَ مَا يُؤْمَرُونَ ۝
(سورة التحريم: ٦)

Artinya: “Hai orang-orang yang beriman, peliharalah dirimu dan keluargamu dari api neraka yang bahan bakarnya adalah manusia dan batu; penjaganya malaikat-malaikat yang kasar, keras, dan tidak mendurhakai Allah terhadap apa yang diperintahkan-Nya kepada mereka dan selalu mengerjakan apa yang diperintahkan”.
(Q.S. At-Tahrim : 6).²⁷

Pada ayat ini Allah memerintahkan kepada orang tua untuk memelihara anaknya dari api neraka, dengan berusaha agar seluruh anggota keluarganya itu melaksanakan perintah Allah dan menjauhi larangan-Nya agar terhindar dari siksaan api neraka. Selanjutnya dalam surat An-Nisa ayat 9:

وَلْيَخْشَ الَّذِينَ لَوْ تَرَكَوْا مِنْ خَلْفِهِمْ ذُرِّيَّةً ضِعَفًا خَافُوا عَلَيْهِمْ فَلْيَتَّقُوا اللَّهَ
وَلْيَقُولُوا قَوْلًا سَدِيدًا ۝ (سورة النساء: ٩)

Artinya: “Dan hendaklah takut kepada Allah orang-orang yang seandainya meninggalkan dibelakang mereka anak-anak yang lemah, yang mereka khawatir terhadap (kesejahteraan) mereka. Oleh sebab itu hendaklah mereka bertakwa kepada Allah dan hendaklah mereka mengucapkan perkataan yang benar”. (Q.S. An-Nisa:9).²⁸

Ayat tersebut memperingatkan kepada manusia untuk tidak meninggalkan keturunan kita dalam keadaan lemah Keimanan dan akhlak (moral) begitu juga dengan harta (materil), agar tumbuh kembang anak berjalan dengan baik. Konsep *ḥaḍānah* dalam fikih seperti penjelasan di atas merupakan kewajiban orang tua terhadap

²⁷ Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya* (Bandung: J-ART, 2005), hlm. 561.

²⁸ Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya...*, hlm. 112.

anak baik yang bersifat materi dan immateri. Maka kewajiban orang tua melindungi anak dari bahaya *game online* adalah kewajiban mutlak, untuk itu para orang tua wajib membimbing atau mengawasi anaknya ketika bermain *game online*.

2. Teori Fungsi Keluarga

Keluarga dituntut untuk melaksanakan atau melakukan segala sesuatu yang menjadi kewajibannya. Tatkala menjalankan kewajibannya, maka keluarga itu telah menjalankan fungsinya. Di antara fungsi-fungsi dari institusi keluarga dalam konteks kehidupan adalah.²⁹

- a) Fungsi biologis, perkawinan dilakukan antara lain bertujuan agar memperoleh keturunan, dapat memelihara kehormatan serta martabat manusia sebagai makhluk yang berakal dan beradab. Fungsi biologis inilah yang membedakan perkawinan manusia dengan binatang sebab fungsi ini diatur dalam norma perkawinan yang diakui bersama.
- b) Fungsi edukatif (pendidikan), keluarga berkewajiban memberikan pendidikan bagi anggota keluarganya, terutama bagi anak-anaknya, karena keluarga adalah lingkungan terdekat dan paling akrab dengan anak. Pengalaman dan pengetahuan pertama anak ditimba dan diberikan melalui keluarga. Orang tua memiliki peran yang cukup penting untuk membawa anak menuju kedewasaan jasmani dan rohani yang bertujuan mengembangkan aspek mental spiritual, moral, intelektual, dan profesional.
- c) Fungsi religius (keagamaan) Keluarga berkewajiban mengajarkan tentang agama kepada seluruh anggota keluarganya. Keluarga merupakan tempat penanaman nilai moral agama melalui pemahaman, penyadaran dan praktek dalam kehidupan sehari-hari, sehingga tercipta iklim

²⁹ Anung Al Hamat, "Representasi Keluarga dalam Konteks Hukum Islam", *Jurnal Pemikiran Hukum dan Hukum Islam (Yudisia)*. Vol. 8 No. 1 Bogor: Universitas Ibn Khaldun, 2017, hlm. 150-152.

keagamaan di dalamnya. Tanamkan nilai-nilai agama, pengertian halal haram, kewajiban sunnah sekaligus larangan-Nya dan beragam lainnya.

- d) Fungsi protektif (melindungi) Keluarga menjadi tempat yang aman dari berbagai gangguan internal maupun eksternal serta menjadi penangkal segala pengaruh negatif yang masuk di dalamnya. Gangguan internal dapat terjadi dalam kaitannya dengan keragaman kepribadian anggota keluarga, perbedaan pendapat dan kepentingan dapat memicu lahirnya konflik bahkan juga kekerasan. Kekerasan dalam keluarga tidak mudah dikenali karena berada pada wilayah privat, dan terhadap hambatan psikis, sosial, norma budaya, dan agama untuk diungkap secara publik. Adapun gangguan eksternal keluarga biasanya lebih mudah dikenali oleh masyarakat karena berada pada wilayah publik.
- e) Fungsi sosialisasi Kewajiban untuk memberi bekal kepada anggota keluarga tentang hal-hal yang berhubungan dengan nilai-nilai yang berlaku di masyarakat setempat. Selain itu dalam lingkungan masyarakat juga terdapat nilai tradisional yang diwariskan secara turun temurun. Proses pelestarian budaya dan adat dijalankan melalui institusi keluarga sebagai komponen terkecil masyarakat. Keluarga dalam fungsi ini juga berperan sebagai katalisator budaya serta filter nilai yang masuk ke dalam kehidupan. Fungsi sosialisasi ini diharapkan anggota keluarga dapat memposisikan diri sesuai dengan status dan struktur keluarga, misalnya dalam konteks masyarakat Indonesia selalu memperhatikan bagaimana anggota keluarga satu memanggil dan menempatkan anggota keluarga lainnya agar posisi nasab tetap terjaga.
- f) Fungsi ekonomi Keluarga merupakan kesatuan ekonomis dimana keluarga memiliki aktivitas mencari nafkah, pembinaan usaha, perencanaan anggaran, pengelolaan dan cara memanfaatkan sumber-sumber penghasilan dengan

baik, mendistribusikan secara adil dan profesional, serta dapat mempertanggung jawabkan kekayaan dan harta bendanya secara sosial maupun moral.

- g) Fungsi rekreatif. Keluarga merupakan tempat yang dapat memberikan kesejukan dan melepaskan lelah serta penyegaran (refresing) dari seluruh aktivitas masing-masing anggota keluarga. Fungsi ini dapat mewujudkan suasana keluarga menjadi menyenangkan, saling menghargai, menghormati, menghibur masing-masing anggota keluarga, sehingga tercipta hubungan harmonis, damai kasih sayang, dan setiap anggota dapat merasakan bahwa rumah adalah surganya.³⁰

3. Teori Kesadaran Hukum

Menurut Soerjono Soekanto bahwa kesadaran hukum itu merupakan persoalan nilai-nilai yang terdapat pada diri manusia tentang hukum yang ada atau tentang hukum yang diharapkan ada. sebenarnya yang ditekankan adalah nilai-nilai tentang fungsi hukum dan bukan suatu penilaian hukum terhadap kejadian-kejadian yang konkrit dalam masyarakat yang bersangkutan.³¹

Sedangkan Paul Scholten yang dimaksud dengan kesadaran hukum adalah kesadaran yang ada pada setiap manusia tentang apa hukum itu atau apa seharusnya hukum itu suatu kategori tertentu dari hidup kejiwaan kita dari mana kita membedakan antara hukum (*recht*) dan tidak hukum (*onrecht*) antara yang seyogyanya dilakukan dan tidak seyogyanya dilakukan.³²

Kesadaran hukum merupakan konsepsi abstrak di dalam diri manusia, tentang keserasian antara ketertiban dan ketentraman

³⁰ Idad Suhada, *Ilmu Sosial Dasar* (Bandung: Insan Mandiri, 2014), hlm. 44-45.

³¹ Soerjono Soekanto, *Kesadaran Hukum dan Kepatuhan Hukum* (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2002), hlm. 215.

³² Marwan Mas, *Penghantar Ilmu Hukum* (Bogor: Penerbit Ghaila Indonesia, 2014), hlm. 88.

yang dikehendaki atau sepantasnya. Kesadaran hukum sering dikaitkan dengan pentaatan hukum, pembentukan hukum, dan efektivitas hukum. Kesadaran hukum merupakan kesadaran nilai-nilai yang terdapat dalam manusia tentang hukum yang ada. Kesadaran hukum berkaitan dengan kepatuhan hukum, hal yang membedakannya yaitu dalam kepatuhan hukum ada rasa takut akan sanksi.³³

Kesadaran hukum adalah kesadaran diri sendiri tanpa tekanan, paksaan, atau perintah dari luar untuk tunduk pada hukum yang berlaku. Dengan berjalannya kesadaran hukum di masyarakat maka hukum tidak perlu menjatuhkan sanksi. Sanksi hanya dijatuhkan pada warga yang benar-benar terbukti melanggar hukum. Hukum berisi perintah dan larangan. Hukum memberitahukan kepada kita mana perbuatan yang bertentangan dengan hukum yang bila dilakukan akan mendapat ancaman berupa sanksi hukum. Terhadap perbuatan yang bertentangan dengan hukum tentu saja dianggap melanggar hukum sehingga mendapat ancaman hukuman.³⁴

1.8. Metode Penelitian

1. Jenis dan Sifat Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, dan penelitian ini bersifat *Field Research* (penelitian lapangan), merupakan kegiatan pengumpulan data dengan cara terjun langsung ke lapangan dan berbaur dengan objek yang akan diteliti serta menganalisis data-data penelitian yang diperoleh. Penelitian ini dipilih karena penulis bermaksud untuk memahami situasi sosial secara mendalam, mengapa fenomena bermain *game online* di kalangan remaja masih terjadi padahal MPU Aceh telah mengeluarkan fatwa haram, lalu apa faktor-faktor remaja bermain *game online* serta bagaimana pelaksanaan kewajiban orang tua

³³ Ellya Rosana, “Kepatuhan Hukum Sebagai Wujud Kesadaran Hukum Masyarakat”, *Jurnal Tapis*. Vol.10 No.1 Lampung: IAIN Raden Intan, 2014, hlm. 3.

³⁴ Ellya Rosana, *Kepatuhan Hukum Sebagai...*, hlm. 4.

terhadap perlindungan anak/remaja dari pengaruh negatif *game online*.

Selanjutnya penelitian ini tergolong pada penelitian deskriptif, yang berarti menggambarkan atau memberikan gambaran secara obyektif dari obyek yang diteliti, juga menggambarkan sifat-sifat suatu individu, keadaan, gejala kelompok tertentu untuk mengetahui/menentukan ada tidaknya hubungan antara suatu gejala dengan gejala lain dalam masyarakat.³⁵ Dengan cara memberikan pertanyaan kepada informan sehingga mendapatkan jawaban yang diperlukan. Penelitian deskriptif merupakan metode penelitian yang berusaha menggambarkan dan menginterpretasikan obyek sesuai dengan apa adanya.³⁶ Penelitian ini bertujuan untuk memberikan gambaran dan permasalahan penelitian yang ada di lapangan guna untuk mewujudkan dasar informasi mengenai latar belakang atau konteks suatu gejala sosial yang ada pada remaja tersebut.

2. Lokasi Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan berlokasi di Kecamatan Kuta Alam Kota Banda Aceh, lokasi ini dipilih karena MPU Aceh telah mengeluarkan fatwa haram bermain *game online Pubg* dan sejenisnya dan berlaku pada seluruh Aceh termasuk juga kota Banda Aceh, lalu gampong tempat penelitian tertuju pada empat gampong, diantaranya: Gampong Laksana, Gampong Keuramat, Gampong Mulia dan Gampong Lamdingin. Gampong-gampong ini dipilih karena penelitian awal penulis berada di gampong tersebut juga termasuk padat penduduk dan warung kopi di daerah tersebut biasa dijadikan remaja tempat berkumpul bermain *game online*. sehingga data dari gampong-gampong ini sudah cukup untuk memenuhi kebutuhan penelitian.

³⁵ Amiruddin dan Zainal Asikin, *Pengantar Metode Penelitian Hukum* (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2008), hlm. 25.

³⁶ Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2018), hlm. 157.

3. Sumber Data

Dalam penelitian ini penulis menggunakan tiga sumber data yaitu:

- 1) Data Primer, yaitu data pokok yang berupa hasil penelitian lapangan (*field research*)/ hasil observasi dan wawancara yang berlokasi di Kecamatan Kuta Alam Kota Banda Aceh, Adapun rinciannya remaja 10 orang, para orang tua 7 orang, tokoh agama 3 orang dan tokoh masyarakat 3 orang. Pemilihan yang diwawancarai sudah sesuai dengan kebutuhan penelitian dan sudah cukup memadai.
- 2) Data Sekunder, yaitu data pelengkap yang diperoleh dengan penelitian kepustakaan (*library reseach*). Untuk mengumpulkan data penulis menganalisa dan menelaah kitab-kitab fiqh, fatwa MPU Aceh tentang *game online*, buku-buku, jurnal, majalah dan hasil pencarian di internet yang berkaitan dengan topik yang dibahas.
- 3) Data tersier, data ini bersumber dari kamus bahasa Indonesia, kamus bahasa Inggris dan ensiklopedi dengan topik yang terkait pembahasan penulis dan sebagainya yang dapat memperjelas data primer maupun sekunder. Sifat bahan hukum tersier ini hanya sebagai bantuan untuk mempermudah dalam mengidentifikasi data-data primer maupun sekunder, sehingga pemahaman terhadap makna kosa kata yang ada dapat menjadi jelas dan memberikan pengertian yang konprehensif.

4. Teknik Pengumpulan Data

Adapun cara pengumpulan data dilakukan dengan beberapa tahap sebagai berikut:

- 1) Observasi (pengamatan) adalah proses dimana peneliti memasuki latar atau suasana tertentu dengan tujuan untuk melakukan pengamatan tentang bagaimana peristiwa-peristiwa (*event*) dalam latar memiliki

hubungan. Tingkat kedalaman pengamatan menurut latar dan tujuan penelitian yaitu yang terletak dalam suatu kontinum, pasif, moderat, aktif dan terlibat dalam peran serta. Penulis akan melakukan pengamatan di Kecamatan Kuta Alam Kota Banda Aceh dengan rincian gampong Laksana, Mulia, Keuramat dan Lamdingin. juga warung kopi tempat berkumpul remaja bermain *game online* di kecamatan tersebut.

- 2) Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu. Percakapan dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara (*interviewer*) yang mengajukan pertanyaan kepada yang diwawancarai (informan) dan memberikan jawaban atas pertanyaan itu.³⁷ Sasaran wawancara akan tertuju kepada para remaja yang aktif bermain *game online*, karena untuk mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi mereka untuk bermain *game online* yang telah diharamkan oleh MPU Aceh, dan para orang tua yang memiliki anak yang aktif bermain *game online*, untuk mengetahui pelaksanaan kewajibannya terhadap anak remaja mereka dan perannya dalam melindungi remaja dari pengaruh negatif *game online*. juga akan diwawancarai tokoh agama dan masyarakat di kecamatan tersebut. Untuk mengetahui tindakan masyarakat dan solusinya. Adapun model wawancara yang akan penulis gunakan adalah wawancara semi berstruktur untuk menggali data informan secara mendalam.³⁸
- 3) Dokumentasi, yaitu melakukan penelitian dengan cara mengumpulkan data, keterangan-keterangan, teori-teori melalui literatur yang berupa buku-buku, majalah,

³⁷ Lexi J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Edisi Revisi (Yogyakarta: Rosda, 2017), hlm. 135.

³⁸ B. Sandjaja & Albertus Heriyanto, *Panduan Penelitian* (Jakarta: Prestasi Putra Karya, 2006), hlm. 146.

jurnal, koran, materi seminar catatan perkuliahan serta keterangan-keterangan ilmiah yang relevansinya dengan penelitian ini.

5. Teknik Pengolahan dan Analisis Data

a. Teknik pengolahan data

Untuk mengolah data akan dilakukan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Editing, yaitu meneliti kembali data-data yang telah diperoleh terutama dari sisi kelengkapan, kejelasan makna, kesesuaian serta relevansinya dengan kelompok data yang lain untuk melakukan pengecekan mengenai validitas data dan kajian kepustakaan. Data yang diperoleh juga harus merupakan data yang diutamakan agar data yang diperoleh itu lengkap dan akurat.
- 2) Coding, yaitu memberikan kode-kode tertentu terhadap data yang telah diedit, guna mempermudah mengambil data-data yang perlu dan yang sesuai dengan judul atau variabel penelitian dan menyingkirkan data yang tidak perlu. Langkah ini dilakukan untuk memilih dan memilah materi yang secara sekuensi diperhatikan dari yang paling relevan dan cukup relevan sehingga memudahkan proses pada langkah selanjutnya.

b. Klasifikasi/pengelompokan data

Klasifikasi merupakan menyusun serta mensistematisasikan data yang telah diperoleh ke dalam pola-pola tertentu sesuai dengan rumusan masalah yang ada untuk mempermudah pembahasan selanjutnya. Menurut Ashshofa, kerangka klasifikasi atau tipologi bermanfaat dalam menemukan tema

dan pembentukan hipotesa.³⁹ Proses ini dilakukan dengan cara membaca dan mempelajari kembali data yang ada dan mengelompokkannya sesuai dengan masalah yang diteliti.

- 1) Pemeriksaan data, yaitu pemeriksaan keabsahan data dan hal ini dilakukan agar validitas data dapat diakui serta mempermudah dalam melakukan penganalisisan.
- 2) Penyajian data, data hasil penelitian akan disajikan dalam bentuk narasi sehingga mudah untuk dipahami terhadap apa yang ditemukan dari penelitian. Dalam pendeskripsikan data ini digunakan kerangka berfikir induktif, yakni sebuah kerangka pemikiran dengan menarik kesimpulan dari hal-hal yang bersifat khusus ke umum.

c. Teknik analisis data

Penganalisisan data penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode analisis isi (*content analysis*). Pemilihan metode *content analysis* dipandang tepat untuk diterapkan dalam mencari tujuan. Metode analisis ini digunakan untuk memperoleh keterangan dari isi komunikasi. Metode ini dapat dipakai untuk menganalisis semua bentuk komunikasi dan dengan menggunakan metode ini akan diperoleh suatu hasil atau pemahaman terhadap berbagai isi pesan komunikasi yang disampaikan oleh narasumber, responden atau sumber informasi yang lain secara objektif, sistematis dan relevan. Setelah data terkumpul, kemudian data tersebut dikelompokkan dan diolah serta di analisa dengan mencari yang spesifik dan sesuai dengan masalah

³⁹ Burhan Ashshofa, *Metode Penelitian Hukum* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hlm. 67.

yang diteliti dengan menggunakan analisis deskriptif, yaitu menganalisa data dan menarik kesimpulan yang bersifat umum ke khusus.

1.9. Sistematika Pembahasan

Untuk memperoleh gambaran utuh dan terpadu serta menghasilkan sebuah karya tulis yang sistematis, maka dalam penyusunan tesis ini penulis menyusun dengan sistematika pembahasan sebagai berikut:

Bab pertama berisi pendahuluan yang terdiri dari: latar belakang masalah, fokus penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kajian pustaka, kerangka teori, metode penelitian dan sistematika pembahasan.

Bab kedua adalah landasan teori, bab ini membahas tentang permainan *game online* pada kalangan remaja dan kewajiban orang tua dalam hukum keluarga Islam bagian ini akan menjelaskan: pengertian dan jenis-jenis *game online*, sejarah *game online*, dampak *game online* pada remaja, pengertian remaja, kehidupan remaja dalam keluarga, beberapa bentuk rumah tangga dan pengaruhnya kepada remaja, pengertian kewajiban orang tua dalam hukum keluarga Islam, dasar hukum kewajiban orang tua dalam hukum keluarga Islam, bentuk-bentuk kewajiban orang tua dalam hukum keluarga Islam, kewajiban anak terhadap orang tua dalam hukum keluarga Islam.

Bab ketiga adalah hasil penelitian dengan membahas kecanduan *game online* pada kalangan remaja di Kecamatan Kuta Alam Kota Banda Aceh seperti: deskripsi lokasi penelitian, faktor penyebab remaja bermain *game online* di Kecamatan Kuta Alam Kota Banda Aceh, pelaksanaan kewajiban orang tua terhadap melindungi remaja dari pengaruh negatif *game online* di

Kecamatan Kuta Alam Kota Banda Aceh, solusi hukum keluarga Islam dalam melindungi remaja dari pengaruh negatif *game online*.

Bab keempat, merupakan bab terakhir yang berisi penutup. Adapun di dalamnya mengupas kesimpulan sebagai jawaban dari penelitian ini dan juga diikuti beberapa saran sebagai bentuk rekomendasi penulis.



BAB II

PERMAINAN *GAME ONLINE* PADA KALANGAN REMAJA DAN KEWAJIBAN ORANG TUA DALAM HUKUM KELUARGA ISLAM

2.1. Pengertian dan Jenis-jenis *Game Online*

Game online berasal dari bahasa Inggris. *Game* yang berarti permainan dan *online* yang terdiri dari kata *on* dan *line* dimana *on* artinya hidup dan *line* artinya saluran, sehingga *online* diartikan saluran yang mempunyai sambungan.⁴⁰ Jadi berdasarkan penjabaran *game online* dapat diambil pengertian bahwa *game online* merupakan suatu permainan yang dapat dilakukan melalui saluran atau sambungan yang menggunakan sinyal atau jaringan internet. Sinyal yang dimaksud disini adalah berupa saluran yang menghubungkan antara server yang satu dan yang lain.⁴¹

Hal senada juga disampaikan oleh Candra bahwa *game online* adalah permainan yang dihubungkan melalui jaringan internet.⁴² *Game online* dalam Bahasa Indonesia disebut sebagai permainan daring. Menurut Webster Dictionary edisi tahun 1913 istilah *game* didefinisikan sebagai “*A contest, physical or mental, according to certain rules, for amusement, recreation, or for winning a stake; as, a game of chance; games of skill; field games, etc*”.⁴³ Yaitu Kontes, fisik atau mental, yang mempunyai aturan tertentu untuk hiburan, rekreasi, atau untuk memenangkan taruhan, juga untuk mengasah keterampilan dll.

Sedangkan menurut Bobby Bodenheimer, *game online* diartikan sebagai program permainan yang bersambung melalui

⁴⁰ Jhon M. Echols dan Hassan Shadily, *Kamus Inggris Indonesia*, Cet XXVI (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2005), hlm. 360 & 404.

⁴¹ Kimberly S. Young dan Cristiano Nabuco de Abreu, *Kecanduan Internet*, terj. Helly P. Soetjipto dan Sri Mulyantini Soetjipto (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2017), hlm. 123.

⁴² Candra Zebeh Aji, *Berburu Rupiah Lewat Game Online* (Yogyakarta: Bouna Books, 2012), hlm. 1.

⁴³ <https://id.m.wikipedia.org> diakses pada 11 November 2020.

jaringan yang dapat dimainkan kapan saja, dimana saja, dan dapat dimainkan bersamaan secara kelompok diseluruh dunia dan permainan itu sendiri menampilkan gambar-gambar menarik seperti yang diinginkan, yang didukung oleh computer.⁴⁴ Istilah *game online* berasal dari istilah MMORPG (*Massively Multiplayer Role-Playing Online Game*), yaitu eksistensi jenis *game role-playing* game yang memiliki fasilitas *multiplayer*. Seorang pemain dapat menghubungkan computer ke sebuah server. Melalui server tersebut, dia dapat bermain bersama ribuan pemain diseluruh dunia.⁴⁵

Game online adalah salah satu hasil dari perkembangan internet. *Game online* merupakan suatu bentuk game yang berbasis elektronik dan visual. *Game online* dimainkan dengan memanfaatkan media visual elektronik yang melibatkan banyak pemain didalamnya, dimana pemain ini membutuhkan jaringan internet.⁴⁶ Dalam *game online* individu dapat berinteraksi dengan pemain lain baik yang sudah kenal maupun belum kenal (biasanya berkenalann sebatas *chat online* dan hampir tidak pernah bertemu).⁴⁷

Menurut Andrew Rollings dan Ernest Adams, sebagaimana dikutip oleh Wikipedia permainan daring lebih tepat disebut sebagai sebuah teknologi, dibandingkan sebagai sebuah genre permainan, sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama dibandingkan pola tertentu dalam sebuah permainan. *Game online* memiliki jenis yang banyak, mulai dari permainan sederhana berbasis teks sampai permainan yang menggunakan

⁴⁴ Siti Rahayu Aditono, *Psikologi Perkembangan Pengantar Dalam Berbagai Bagiannya*, ed. Ke 16 (Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 2006), hlm. 131-132.

⁴⁵ Siti Rahayu Aditono, *Psikologi Perkembangan Pengantar...*, hlm. 136.

⁴⁶ Ayu Rini, *Menanggulangi Kecanduan Game On-Line Pada Anak* (Jakarta: Pustaka Mina, 2011), hlm. 89.

⁴⁷ Satria Sagara dan Ahmad Mujab Syakur, "Gambaran Online Gamer", *Jurnal Empati*. Vol. 4 No. 2 Semarang: Universitas Diponegoro, 2018, hlm. 419.

grafik kompleks dan membentuk dunia virtual yang ditempati oleh banyak pemain sekaligus. Berikut adalah jenis-jenis *game online*.⁴⁸

1. Jenis yang pertama yaitu *Massively Multiplayer Online First Person Shooter Games* (MMOFPS). *Game online* jenis ini mengambil sudut pandang orang pertama sehingga seolah-olah pemain berada dalam permainan tersebut dalam sudut pandang tokoh karakter yang dimainkan, dimana setiap tokoh memiliki kemampuan yang berbeda dalam tingkat akurasi, refleks, dan lainnya. Permainan ini dapat melibatkan banyak orang dan biasanya permainan ini mengambil setting peperangan dengan senjata-senjata militer. Contoh permainan jenis ini antara lain *Counter Strike*, *Call of Duty*, *Point Blank*, *Quake*, *Blood*, *Unreal*.
2. Jenis yang kedua adalah *Massively Multiplayer Online Real-time Strategy Games* (MMOORTS). *Game* jenis ini menekankan pada kehebatan strategi pemainnya. Permainan ini memiliki ciri khas dimana pemain harus mengatur strategi permainan. Dalam RTS, tema permainan bisa berupa sejarah (misalnya seri *Age of Empires*), fantasi (misalnya *Warcraft*) dan fiksi ilmiah (misalnya *Star Wars*).
3. Jenis yang ketiga, *Massively Multiplayer Online Role-playing Games* (MMORPG). *Game* jenis ini biasanya memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama. RPG biasanya lebih mengarah ke kolaborasi dari pada kompetisi. Pada umumnya dalam RPG, para pemain tergabung dalam satu kelompok. Contoh dari genre permainan ini *Ragnarok Online*, *The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar*, *Final Fantasy*, *Dota*.⁴⁹
4. Jenis yang keempat, *Cross-Platform Online Play* permainan yang merupakan secara *online* dengan perangkat yang

⁴⁸ <https://id.m.wikipedia.org> diakses pada 11 November 2020.

⁴⁹ Abdul Rozaq, *Mengenal Game Online* (Surabaya: Sumber Jaya, 2009), hlm. 12-14.

berbeda. Game ini dapat dimainkan secara *online* dengan *hardware* yang berbeda misalnya game *Need For Speed Undercover* dan dari computer yang dilengkapi dengan jaringan terbuka seperti *PC* maupun *Xbox 360* (*xbox 360* merupakan *hardware/console game* yang memiliki konektivitas ke internet sehingga dapat bermain secara *online*).

5. Jenis yang kelima, *Simulation Games* Permainan jenis ini bertujuan untuk memberi pengalaman melalui simulasi. Ada beberapa jenis permainan simulasi, di antaranya *Life Simulation Games*, *Construction And Manajemen Simulation Games*, dan *Vehicle Simulation*. Pada *Life Simulation Games*, pemain akan bertanggung jawab atas sebuah tokoh atau karakter dan memenuhi tokoh tersebut dan memenuhi kebutuhan pokok tokoh selayaknya kehidupan nyata, namun dalam ranah virtual, seperti kegiatan bekerja, bersosialisasi, makan, belanja dan sebagainya. Biasanya, karakter ini hidup dalam sebuah dunia virtual yang dipenuhi oleh karakter-karakter yang dimainkan pemain lainnya.
6. Jenis yang keenam, *Massively Multiplayer Online Browser Game* Permainan yang dimainkan pada *browser* seperti *mozilla firefox*, *google chrome*, atau *internet explorer*. Sebuah permainan *online* sederhana dengan pemain tunggal dapat dimainkan dengan *browser* melalui *hyper text markup language (HTML)* dan teknologi *scripting HTML (JavaScript, asp, php, MySQL)*. Perkembangan teknologi grafik berbasis website seperti flash dan java menghasilkan permainan yang dikenal dengan “*flash games*” atau “*java games*” yang menjadi sangat populer saat ini. Browser games yang baru menggunakan teknologi web dimana dalam hal ini yang digunakan adalah *interaksi multiplayer*.

2.2. Sejarah *Game Online*

Perkembangan *game online* sendiri tidak lepas juga dari perkembangan teknologi computer dan jaringan computer itu sendiri. Meledaknya *game online* sendiri merupakan cerminan dari pesatnya jaringan computer yang dahulunya berskala kecil (*small local network*) sampai menjadi internet yang terus berkembang sampai sekarang. *Game online* dimulai sejak tahun 1969, ketika pemain untuk dua orang dikembangkan dengan tujuan awal untuk pendidikan. Kemudian pada awal tahun 1970, sebuah sistem dengan kemampuan *time-sharing*, yang disebut dengan *Plato* dibuat untuk memudahkan siswa belajar secara *online*.⁵⁰ Dimana beberapa pengguna dapat mengakses komputer secara bersamaan menurut waktu yang diperlukan. Dua tahun kemudian, muncul *Plato IV* dengan kemampuan grafik baru, yang digunakan untuk menciptakan permainan untuk banyak pemain.⁵¹

Sedangkan menurut Muhammad Šālih Munajjid *Game online* pertama hadir pada tahun 1960an. Saat itu komputer yang digunakan untuk bermain game hanya untuk 2 orang. Mereka harus berada dalam ruangan yang sama. Lambat laun pada tahun 1970an muncullah jaringan komputer berbasis paket yang tidak hanya sebatas LAN (*Local Area Network*) saja tetapi sudah mencakup WAN (*Wide Area Network*) dan menjadi internet di mana kemampuannya lebih sehingga pemain bisa memainkan game tersebut lebih banyak dan tidak harus berada pada suatu ruangan yang sama.⁵²

Baru pada tahun 1995, *game online* benar-benar mengalami perkembangan, apalagi setelah pembatasan NSFNET (*National Science Foundation Network*) dihapuskan sehingga akses ke

⁵⁰ Stanley J. Baran, *Pengantar Komunikasi Massa Melek Media dan Budaya*, Jilid 1 Edisi 3, terj. S. Rouli Manalu (Jakarta: Erlangga, 2008), hlm. 352.

⁵¹ Krista Surbakti, “Pengaruh Game Online Terhadap Remaja”, *Jurnal Curere*. Vol. 01 No. 01 Medan: Universitas Quality, 2017, hlm. 31.

⁵² Muhammad Šālih Al-Munajjid, *Bahaya Game*, terj. Putri Aria Miranda (Bandung: Aqwam Jembatan Ilmu, 2016), hlm. 12.

domain lengkap dari internet. Kesuksesan moneter menghampiri perusahaan-perusahaan yang meluncurkan permainan ini, sehingga persaingan mulai tumbuh dan menjadikan *game online* semakin berkembang hingga hari ini.⁵³

Selanjutnya perkembangan *game online* di Indonesia dimulai pada pertengahan tahun 1990-an saat game *Nexian* beredar. Saat itu, salah satu *game online* yang sangat digemari oleh masyarakat luas adalah *Ragnarok*. Pesatnya perkembangan *game online* tersebut memunculkan berbagai jenis *game online* lainnya seperti *Dota Online*, *Atlantica Online*, *Counter Strike*, *Point Blank*, serta *Three Kingdom Online*. Jika ditelaah adanya perkembangan *game online* tersebut didasarkan pada beberapa keunggulan yang dihadirkan dibandingkan dengan *game offline*. Dengan *game online*, pemain dapat bermain dengan jumlah pemain yang tidak terbatas dan juga adanya kesempatan untuk dapat bertemu dengan pemain game (*gamers*) lainnya. Selain itu perkembangan *game online* saat itu juga telah menghadirkan adanya industri *game centre* yang menyediakan jasa bagi para *gamers* untuk menghabiskan waktunya guna bermain game.⁵⁴

2.3. Dampak Game Online Pada Remaja

Perkembangan arus informasi media masa baik berupa majalah, surat kabar, tabloid, maupun media elektronik seperti radio, televisi, dan internet mempercepat terjadinya perubahan hidup. Remaja merupakan salah satu kelompok penduduk yang mudah terpengaruh oleh arus informasi baik yang positif maupun yang negatif.⁵⁵ Kehadiran *game online* setidaknya telah menyebabkan adanya dampak baik positif maupun negatif yang saling bertolak belakang.

Dampak negatif misalnya saja adanya kecanduan dari para penikmat game terutama kaum remaja. Tidak jarang kita jumpai

⁵³ Krista Surbakti, *Pengaruh Game Online...*, hlm. 31.

⁵⁴ <https://id.m.wikipedia.org> diakses pada 11 November 2020.

⁵⁵ Singgih D Gunarsa, *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja* (Jakarta: BPK Gunung Mulia, 2003), hlm. 118.

saat jam-jam sekolah, para remaja yang seharusnya menghabiskan waktu mereka untuk menuntut ilmu di sekolah justru memenuhi *game centre* yang ada di pinggir-pinggir jalan. Selain itu yang lebih mencengangkan adalah adanya kasus-kasus kriminal dikarenakan kecanduan *game online*.⁵⁶

Game online adalah permainan dunia maya yang relatif kompleks, yang menawarkan kemungkinan yang luas dan beragam untuk hiburan. Komponen *game online* terdiri dari dimensi sosial dunia maya. Bermain *game online* pada prinsipnya bersifat sosial. Bermain bersama orang lain dapat menghasilkan komitmen sosial tertentu. Tujuan adanya *game online* tidak hanya untuk hiburan semata, tetapi juga bisa menambah teman, dan menambah penghasilan rupiah.⁵⁷ Berikut beberapa manfaat positif bermain *game online* diantaranya :

1. Kordinasi mata dan tangan

Bermain *game online* dapat meningkatkan ketangkasan pada anak. Yang sangat berguna untuk melakukan aktivitas sehari-hari. Sebenarnya banyak jenis olahraga yang dapat dilakukan untuk meningkatkan koordinasi antara tangan dan mata, tetapi hal itu kurang menarik keinginan anak-anak terlebih lagi remaja untuk mencobanya.⁵⁸

2. Keterampilan sosial

Kurangnya keterampilan sosial dan kemampuan untuk berinteraksi dengan orang lain secara teratur dapat merusak perkembangan anak dan bahkan menyebabkan depresi. Anak-anak yang pemalu dan kurang percaya diri ketika bersosialisasi dengan teman mereka mungkin akan lebih mudah membuka diri saat bermain *game online*. Dengan bermain *game online* anakanak akan dapat berinteraksi

⁵⁶ Choirul Fajri, "Tantangan Industri Kreatif Game Online di Indonesia", *Jurnal Komunikasi*. Vol. 1 No. 5 Yogyakarta: Universitas Ahmad Dahlan, 2012, hlm. 444.

⁵⁷ Stanley J. Baran, *Pengantar Komunikasi Massa...*, hlm. 126.

⁵⁸ Stanley J. Baran, *Pengantar Komunikasi Massa...*, hlm. 237.

dengan banyak orang, bahkan orang yang tidak mereka kenal.

3. Peningkatan kemampuan belajar kompleksitas games memberikan anak-anak kesempatan untuk meningkatkan keterampilan kognitif seperti memecahkan masalah dan membuat keputusan. *Game online* telah berkembang ke titik dimana pengguna harus mengambil kendali dan berfikir sendiri. Bukan banyak permainan yang mendorong anak untuk menjadi sabar dan kreatif dalam memecahkan sebuah teka-teki sebelum mereka dapat maju ke tahap berikutnya.
4. Sportivitas dan adil
sportivitas dan adil adalah nilai-nilai yang umum dikembangkan dalam olahraga dan organisasi. *Game* secara tidak langsung menawarkan anak-anak nilai itu, terutama saat bersaing satu sama lain.
5. Mengurangi stress
stres tidak hanya dialami oleh orang tua tetapi juga anak-anak dan remaja. Beberapa orang tua terkadang menaruh harapan dan tuntunan yang sebenarnya anak-anak mereka tidak suka, misalnya terkait hobi dan belajar. Bermain *game* dapat menjadi jalan keluar bagi anak-anak lepas dari tekanan untuk mengurangi tingkat stres.
6. Kerja tim
kerjasama dan kebutuhan untuk membangun *team work* kuat pengaruhnya saat bermain *game online*.
7. Membuat orang senang
salah satu efek terbesar dari bermain *game online* adalah membuat orang bahagia. Ketika kita selesai pada titik akhir sebuah permainan dan kita menjadi juara itu merupakan kepuasan tersendiri.

Selanjutnya berikut ini beberapa dampak negatif *game online* yang dimainkan tidak sesuai dengan porsinya, akan mengalami beberapa gangguan diantaranya :⁵⁹

1. Kesehatan jasmani

Tidak mengherankan anak-anak memiliki kegemaran memainkan permainan ini memiliki daya tahan tubuh yang lemah akibat kurangnya aktivitas fisik, duduk terlalu lama, sering terlambat makan, sering terpapar pancaran radiasi dari layar monitor, sering tidur terlalu malam dan sebagainya. Penyakit-penyakit yang sering dijumpai pada mereka yang mengalami kecanduan memainkan permainan ini, diantaranya : serangan jantung, stroke, mata minus, obesitas, paru-paru, dislokasi jari-jari tangan, penyakit saraf, amblyopia dan penyakit disekitar tulang punggung.

2. Aspek psikologis

Banyak adegan di *game online* yang mengajarkan untuk melakukan tindakan kriminal serta kekerasan, seperti: perkelahian, pengrusakan, pemerkosaan, pembunuhan, dan sebagainya, yang secara tidak langsung telah memengaruhi alam bawah sadar seseorang telah kehidupan nyata ini adalah layaknya sama seperti didalam permainan tersebut. Beberapa kasus kekerasan yang pernah diberitakan oleh media massa, yang melibatkan anak-anak dan remaja sebagai pelakunya adalah bukti nyata bahwa *game online* dapat merusak perkembangan mental seseorang.

Ciri-ciri seseorang mengalami gangguan mental akibat pengaruh *game online* adalah : mudah marah, emosional, mudah mengucapkan kata-kata kotor, memaki, mencuri, dan sebagainya. Permainan *online* yang dilakukan tanpa kenal waktu juga dapat memengaruhi proses pendewasaan diri seseorang. Hal tersebut sangat beralasan

⁵⁹ Elizabeth B. Hurlock, *Perkembangan anak Jilid 1*, terj, Meitasari Tjandrasa dan Muslichah Zarkasih (Jakarta: Erlangga, 2013), hlm. 320.

karena dunia didalam permainan online ada yang megajak seseorang untuk hanyut serta larut dalam alur bahwa seseorang tidak mungkin tumbuh menjadi dewasa. Seseorang yang telah terpengaruh, biasanya akan ditandai dengan sikap pemalu, minder, kurang percaya diri, manja, dan bersifat kekanak-kanakan.

3. Segi waktu (dapat memengaruhi untuk melupakan tugas agama)

Game-game ini menarik para pemain untuk duduk didepan layar selama berjam-jam. Setaip kali mereka menuntaskan level, mereka melanjutkan kelevel berikutnya yang lebih mengasyikan dan menarik. Akibatnya akan sulit bagi pemain untuk meninggalkan permainan dan bangkit, bahkan untuk shalat. Sehingga, mereka menunda shalat hingga waktunya habis, dan bahkan dapat menyebabkan mereka meninggalkan shalat sama sekali.⁶⁰ Allah SWT berfirman dalam Q.S Maryam ayat 59:

فَخَلَفَ مِنْ بَعْدِهِمْ خَلْفٌ أَضَاعُوا الصَّلَاةَ وَاتَّبَعُوا الشَّهَوَاتِ فَسُوفَ يَلْقَوْنَ غَيًّا (سورة مريم: ٥٩)

Artinya : “Maka datanglah sesudah mereka, pengganti (yang jelek) yang menyia-nyiakan shalat dan memperturutkan hawa nafsunya, maka mereka kelak akan menemui kesesatan”. (Q.S Maryam: 59).⁶¹

4. Segi keuangan (mengajarkan pemborosan)

Permainan ini juga mendidik seseorang untuk hidup boros, bagi mereka yang tidak memiliki aktivitas internet terpaksa harus membeli supaya tetap bisa bermain *game online*. Bermain *game online* terkadang membutuhkan biaya, untuk membeli vouchernya saja supaya tetap bisa memainkan salah satu jenis permainan dibutuhkan biaya

⁶⁰ Muhammad Šalih Al-Munajjid, *Bahaya Game...*, hlm. 95.

⁶¹ Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya* (Bandung: J-ART, 2005), hlm. 310.

yang tidak sedikit. Oleh karena itu, dampak negatif yang dapat ditumbulkan dari permainan ini adalah untuk mengajarkan seorang anak (yang belum memiliki penghasilan sendiri) untuk melakukan kebohongan (kepada orang tua) serta melakukan berbagai macam cara termasuk mencuri supaya tetap bisa memainkan permainan tersebut.

Selain dampak diatas, ada juga dampak negatif *game online* bagi anak-anak dan remaja adalah menimbulkan kecanduan. Kecanduan *game online* merupakan salah satu jenis bentuk kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang lebih dikenal dengan internet *addictive disorder* (kecanduan internet). Seperti yang disebutkan bahwa internet dapat menyebabkan kecanduan, salah satunya adalah *Computer Game Addiction* (berlebihan bermain *game*).⁶² Remaja yang kecanduan dalam permainan *game online* termasuk dalam kriteria yang ditetapkan WHO (*World Health Organization*) yaitu sangat membutuhkan permainan dengan gejala menarik diri dari lingkungan, kehilangan kendali dan tidak peduli dengan kegiatan lainnya.⁶³

Terlihat bahwa *game online* merupakan bagian dari internet yang sering dikunjungi dan sangat digemari bahkan bisa mengakibatkan kecanduan yang memiliki intensitas yang sangat tinggi. Aspek seseorang kecanduan akan game online sebenarnya hampir sama dengan jenis kecanduan yang lain, akan tetapi kecanduan *game online* dimasukkan kedalam golongan kecanduan psikologis dan bukan kecanduan secara fisik. Sedikitnya ada empat aspek kecanduan *game online*. Keempat aspek tersebut adalah :

- a. *Compulsion* (kompulsif/dorongan untuk melakukan secara terus menerus) Merupakan suatu dorongan atau tekanan kuat yang berasal dari dalam diri sendiri untuk melakukan suatu hal secara terus menerus, dimana dalam hal ini

⁶² Soetjipto, *Perilaku Adiksi Game online* (Semarang: Permata Buku, 2007), hlm. 3.

⁶³ Kimberly S. Young dan Cristiano Nabuco de Abreu , *Kecanduan Internet...*, hlm. 475.

merupakan dorongan dari dalam diri untuk terus menerus bermain *game online*.

- b. *Withdrawal* (penarikan diri) Merupakan suatu upaya untuk menarik diri atau menjauhkan diri dari satu hal. Yang dimaksud penarikan diri adalah seseorang yg tidak bisa menarik dirinya untuk melakukan hal lain kecuali *game online*.
- c. *Tolerance* (toleransi) Toleransi dalam hal ini diartikan sebagai sikap menerima keadaan diri kita ketika melakukan suatu hal. Biasanya toleransi ini berkenaan dengan jumlah waktu yang digunakan atau dihabiskan untuk melakukan sesuatu yang dalam hal ini adalah bermain *game online*. Dan kebanyakan pemain *game online* tidak akan berhenti bermain hingga merasa puas.
- d. *Interpersonal and health-related problems* (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan) Merupakan persoalan-persoalan yang berkaitan dengan interaksi kita dengan orang lain dan juga masalah kesehatan. Pecandu *game online* cenderung untuk tidak menghiraukan bagaimana hubungan interpersonal yang mereka miliki karena mereka hanya terfokus pada game online saja. Begitu pula dengan masalah kesehatan, para pecandu *game online* kurang memperhatikan masalah kesehatan mereka seperti waktu tidur yang kurang, tidak menjalankan kebersihan badan dan pola makan yang teratur.⁶⁴

2.4. Pengertian Remaja

Remaja menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) memiliki beberapa arti yaitu mulai dewasa, sudah sampai umur untuk kawin, dan bukan kanak-kanak lagi.⁶⁵ Dapat dikatakan

⁶⁴ Chen, C. Y. & Chang, S. L, *Eksplorasi Kecenderungan Terhadap Kecanduan Game Online* (Jakarta: Intan Pratama, 2008), hlm. 201-202.

⁶⁵ Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, edisi kedua, cet ke 10 (Jakarta: Balai Pustaka, 1999), hlm. 831.

remaja adalah seseorang individu yang akan beranjak dewasa, baik dari segi fisik dan lainnya. Elizabeth B. Hurlock menggunakan Istilah *adolescence* pada remaja yang berasal dari kata latin (*adolescere*), kata bendanya *adolescentia* yang berarti “tumbuh” atau “tumbuh menjadi dewasa”.⁶⁶ Apabila diartikan dalam konteks yang lebih luas, akan mencakup kematangan mental, emosional, sosial dan fisik. Masa remaja diartikan sebagai suatu masa transisi atau peralihan, yaitu periode dimana individu secara fisik maupun psikis berubah dari masa kanak-kanak ke masa dewasa.⁶⁷

Hal senada juga di kemukakan oleh Jhon W. Santrock, masa remaja (*adolescence*) ialah periode perkembangan transisi dari masa kanak-kanak hingga masa dewasa yang mencakup perubahan-perubahan biologis, kognitif, dan sosial emosional.⁶⁸ Menurut WHO (World Health Organization) remaja adalah suatu masa dimana individu berkembang dari saat pertama kali ia menunjukkan tanda-tanda seksualitas sampai saat mencapai kematangan seksualitasnya, individu mengalami perkembangan psikologi dan pola identifikasi dari kanak-kanak menjadi dewasa, dan terjadi peralihan dari ketergantungan sosial yang penuh, kepada keadaan yang relatif lebih mandiri.⁶⁹

Maka setelah memahami dari beberapa teori diatas yang dimaksud dengan masa remaja adalah suatu masa peralihan dari masa kanak-kanak menuju ke masa dewasa, dengan ditandai individu telah mengalami perkembangan-perkembangan atau pertumbuhan-pertumbuhan yang sangat pesat di segala bidang,

⁶⁶ Elizabeth B. Hurlock, *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*, terj. Istiwidayanti & Soejarwo (Jakarta: Erlangga, 2003), hlm. 206.

⁶⁷ Miftahul Jannah, “Remaja dan Tugas-tugas Perkembangannya dalam Islam”, *Jurnal Psikoislamedia*. Vol. 1 No. 1 Banda Aceh: UIN Ar-Raniry, 2016, hlm. 245.

⁶⁸ Jhon W. Santrock, *Adolescence Perkembangan Remaja*, terj. Shinto B. Adelar & Sherly Saragih (Jakarta: Erlangga, 2003), hlm. 23.

⁶⁹ Sarwono Sarlito W, *Psikologi Remaja* (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2004), hlm. 9.

yang meliputi dari perubahan fisik yang menunjukkan kematangan organ reproduksi serta optimalnya fungsional organ-organ lainnya.

Selanjutnya batasan seseorang disebut remaja para ahli psikolog berbeda pendapat menurut Elizabeth B. Hurlock, masa awal remaja berlangsung dari mulai umur 13-16 tahun atau 17 tahun, dan akhir masa remaja bermula dari usia 16 atau 17 tahun sampai 18 tahun, yaitu usia matang secara hukum.⁷⁰ Sedangkan menurut Santrock, awal masa remaja dimulai pada usia 10-12 tahun, dan berakhir pada usia 21-22 tahun.⁷¹

Menurut Singgih D Gunarsa remaja adalah masa peralihan antara masa anak dan masa dewasa yakni antara 12 sampai 21 tahun. Mengingat pengertian remaja menunjukkan ke masa peralihan sampai tercapainya masa dewasa, maka sulit menentukan batas umurnya. Masa remaja mulai pada saat timbulnya perubahan-perubahan berkaitan dengan tanda-tanda kedewasaan fisik yakni pada umur 11 tahun atau mungkin 12 tahun pada wanita dan pada laki-laki lebih tua sedikit.⁷²

Menurut Zakiah Darajat permulaan masa remaja, yaitu dengan dimulainya kegoncangan, yang ditandai dengan datangnya haid (menstruasi) pertama bagi wanita dan mimpi pada pria. Kejadian yang menentukan ini tidak sama antara satu anak dengan lainnya, ada yang mulai 12 tahun, ada yang sebelum itu dan ada pula yang sesudah umur 13 tahun. Tapi secara kira-kira ditentukan umur kurang lebih 13 tahun sebagai permulaan masa remaja (*adolescen*) sedangkan akhir masa remaja para ahli berbeda pendapat ada yang mengatakan 15, 18 dan 21 perbedaan itu didasari oleh nilai dan ukurannya di berbagai masyarakat.⁷³

Maka dengan demikian dapat disimpulkan usia 12-15 tahun termasuk bagian remaja awal, usia 15-18 tahun bagian remaja tengah, dan remaja akhir pada usia 18-21 tahun. Dengan

⁷⁰ Elizabeth B. Hurlock, *Psikologi Perkembangan: Suatu...*, hlm. 206.

⁷¹ Jhon W. Santrock, *Adolescence Perkembangan Remaja...*, hlm. 23.

⁷² Singgih D Gunarsa, *Psikologi Perkembangan Anak...*, hlm. 203.

⁷³ Zakiah Daradjat, *Ilmu Jiwa Agama* (Jakarta: Bulan Bintang, 2005), hlm. 84.

mengetahui bagian-bagian usia remaja maka akan lebih mudah mengetahui remaja tersebut kedalam bagiannya, apakah termasuk remaja awal atau remaja tengah dan remaja akhir.

Selanjutnya menurut pandangan Islam remaja diistilahkan dengan *al-Syabāb* atau *al-Fatā* bentuk jamaknya adalah *al-Syubbān* dan *al-Fityah*. Term *al-Fityah* dijumpai dalam al-Qur'an surat al-Kahfi ayat 10 dan 13.

إِذْ أَوَى الْفِتْيَةُ إِلَى الْكَهْفِ فَقَالُوا رَبَّنَا آتِنَا مِن لَّدُنكَ رَحْمَةً وَهَيِّئْ لَنَا مِنْ أَمْرِنَا رَشَدًا ۝ (سورة الكهف: ١٠)

Artinya: “(Ingatlah) tatkala para pemuda itu mencari tempat berlindung ke dalam gua, lalu mereka berdoa: "Wahai Tuhan kami, berikanlah rahmat kepada kami dari sisi-Mu dan sempurnakanlah bagi kami petunjuk yang lurus dalam urusan kami (ini)”. (Q.S. Al-Kahfi: 10).⁷⁴

Sedangkan istilah *al-Syubbān* atau *al-Syabāb* dijumpai dalam hadits Nabi Saw;

عَنْ عَبْدِ الرَّحْمَنِ بْنِ يَزِيدَ عَنْ عَبْدِ اللَّهِ قَالَ قَالَ لَنَا رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ يَا مَعْشَرَ الشَّبَابِ مَنِ اسْتَطَاعَ مِنْكُمُ الْبَاءَةَ فَلْيَتَزَوَّجْ فَإِنَّهُ أَغْضُ لِلْبَصْرِ وَأَحْصَنُ لِلْفَرْجِ وَمَنْ لَمْ يَسْتَطِعْ فَعَلَيْهِ بِالصَّوْمِ فَإِنَّهُ لَهُ وَجَاءٌ . (أخرجه مسلم في كتاب النكاح).⁷⁵

Artinya: “Dari Abdurrahman bin Yazid, dari Abdullah (dia) berkata, berkata Rasulullah Sallallahu ‘alaihi wa sallam: “Hai para pemuda! Barang siapa yang mampu beristri, hendaklah ia kawin; karena perkawinan itu berpengaruh besar untuk menundukkan mata (dari memandang wanita yang bukan keluarga) dan tangguh menjaga alat vital. Barang siapa yang tak sanggup kawin,

⁷⁴ Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*..., hlm. 295.

⁷⁵ Abū al-Husain Muslim bin al-Hajjāj al-Qusyairī al-Naisaburī, *Ṣāḥih Muslim* Juz 2, (Beirut, Libanon: Daru al-Kutub al-‘Ilmiyah, 1992), hlm. 1018-1019.

hendaklah ia berpuasa, karena puasa itu alat penahan nafsu birahi”. (dikeluarkan dari HR. Muslim dalam Kitab Nikah).⁷⁶

Kata *al-Fityah* dan *al-Syabāb* diartikan sebagai pemuda, lalu ilmu jiwa membagi perkembangan manusia kepada beberapa periode. Masa remaja adalah salah satu periode perkembangannya, yang disebut dengan *Daur al-Syabāb*. Setelah melewati *Daur as-Ṣaba* (masa bayi) dan *Daur al-Ṭufūlah* (masa anak-anak). Periode sesudahnya disebut dengan *Daur al-Rajūliyyah* dan *Daur al-Syaikhukhah*. Dilihat dari kaca mata syariat, remaja adalah orang yang menginjak *aqil baligh* yang memasuki kategori *mukallaf*, yaitu orang yang sudah mendapat beban kewajiban melakukan syariat. Indikasinya biasanya ditandai dengan menstruasi pada wanita, dan mimpi indah bagi laki-laki.⁷⁷

Remaja dapat dikategorikan *baligh* artinya sudah dapat dibebankan hukum yang artinya dapat menjalankan perintah dan larangan pada syariat. Dalam Islam, kecakapan hukum merupakan kepatuhan seseorang untuk melaksanakan kewajiban dan meninggalkan larangan serta kepatutan seseorang dinilai perbuatannya sehingga berakibat hukum.⁷⁸ Kecakapan hukum di sini berkaitan dengan *ahliyah al-wujūd* (kemampuan untuk memiliki dan menanggung hak), sedangkan kepantasan bertindak menyangkut kepantasan seseorang untuk berbuat hukum secara utuh yang dalam istilah fiqh disebut *ahliyah al-'ada* (kemampuan untuk melahirkan kewajiban atas dirinya dan hak untuk orang lain).

Usia pra *baligh* atau yang lebih dikenal dengan sebutan usia sebelum *baligh* adalah merupakan suatu istilah yang banyak digunakan oleh ahli fiqh maupun ahli psikolog, karena itu adalah sebutan yang erat kaitannya dengan usia seseorang. Dalam fiqh usia *baligh* ini dijadikan sebagai syarat untuk menjadi seorang

⁷⁶ Ahmad Razak dan Rais Lathief, *Terjemah Hadits Shahih Muslim Juz II* (Jakarta: Pustaka Al Husna, 1980), hlm. 164.

⁷⁷ Zainuddin, *Islam dan Masalah Remaja*, <http://uin-malang.ac.id>, diakses pada 17 April 2020.

⁷⁸ Ade Manan Suherman, *Pengantar Hukum Islam* (Jakarta: Pradnya Paramita, 2007), hlm. 50.

mukallaf yaitu seseorang yang sudah dikenai hukum.⁷⁹ *Baligh* merupakan istilah dalam hukum Islam yang menunjukkan seseorang telah mencapai kedewasaan. *Baligh* diambil dari bahasa arab yang secara bahasa memiliki arti “sampai” maksudnya telah sampainya usia seseorang pada tahap kedewasaan.⁸⁰

Pada dasarnya, para ulama’ sepakat bahwa dasar adanya *taklif* (pembebanan hukum) terhadap seorang *mukallaf* adalah akal dan pemahaman, seorang *mukallaf* dapat dibebani hukum apabila seseorang telah berakal dan dapat memahami *taklif* secara baik yang ditujukan kepadanya. Oleh karena itu orang yang tidak atau belum berakal tidak dikenai *taklif* karena mereka dianggap tidak dapat memahami taklif dari al-Syar’i. Termasuk kedalam kategori ini adalah orang yang sedang tidur, anak kecil, gila, mabuk, khilaf dan lupa.⁸¹

Kedewasaan remaja ditandai dengan usia *baligh*. Remaja sudah dapat membedakan baik atau buruk bagi dirinya. Oleh sebab itu remaja harus dibimbing untuk dibiasakan dalam kebaikan. Menurut Abuddin Nata bahwa remaja pada tahap psikologis merupakan fase dimana remaja mulai mampu membedakan antara yang baik dan yang buruk, benar dan salah, dan fase *baligh*, atau tahap *mukalaf* yaitu tahap berkewajiban menerima dan memikul beban tanggung jawab (*taklif*). Pada masa ini seorang anak sudah dapat dibina, dibimbing, dan dididik untuk melaksanakan tugas-tugas yang menuntut komitmen dan tanggung jawab dalam arti luas.⁸²

Remaja dapat dikatakan sebagai insan yang menjelang usia dewasa. Sebagaimana dalam al-Qur’an tanda-tanda orang menjelang dewasa terdapat pada surat an-Nur ayat 59:

⁷⁹ Rāsyīd Ridā, *Fiqh Islam* (Jakarta: At-thahiriyyah, 1999), hlm. 75.

⁸⁰ Ningrum Puji Lestari, *Hukum Islam* (Bandung: Logos Wacana Ilmu, 2005), hlm. 25.

⁸¹ Chaerul Umam, *Ushul Fiqh I* (Bandung: Pustaka Setia, 2000), hlm. 336.

⁸² Abuddin Nata, *Ilmu Pendidikan Islam* (Jakarta: Kencana, 2010), hlm. 176.

وَإِذَا بَلَغَ الْأَطْفَالُ مِنْكُمُ الْحُلُمَ فَلْيَسْتَفْذُوا كَمَا أَسْتَفْذَنَ الَّذِينَ مِنْ قَبْلِهِمْ
كَذَلِكَ يُبَيِّنُ اللَّهُ لَكُمْ آيَاتِهِ ۖ وَاللَّهُ عَلِيمٌ حَكِيمٌ (سورة النور: ٥٩)

Artinya: “Dan apabila anak-anakmu telah sampai umur *baligh*, maka hendaklah mereka meminta izin, seperti orang-orang yang sebelum mereka meminta izin. Demikianlah Allah menjelaskan ayat-ayat-Nya. Dan Allah Maha Mengetahui lagi Maha Bijaksana”. (Q.S. An-Nur : 59).⁸³

Ayat di atas terdapat istilah kata “*Baligh*” yang dikaitkan dengan kata “*al- Hulm*” antara lain berarti mimpi. Anak yang telah dewasa dilukiskan dengan kata mencapai *hulm* karena salah satu tanda kedewasaan adalah mimpi berhubungan seks atau “*mukaddimahnya*” yang mengakibatkan keluarnya mani. Dalam madzhab Syāfi‘ī, usia *baligh* anak lelaki maupun perempuan adalah lima belas tahun menurut perhitungan Qamariyah, atau mimpi yang menyebabkan keluarnya mani, bila hal itu terjadi pada usia yang memungkinkan yakni Sembilan tahun, atau tumbuhnya rambut kasar pada kemaluan dan ditambah tanda lain buat anak perempuan yaitu haid atau hamil.⁸⁴

Menurut madzhab Syāfi‘ī, usia *baligh* bagi laki-laki dan perempuan adalah 15 tahun Hijriah atau pernah bermimpi basah meskipun belum genap 15 tahun. Khusus perempuan, ia telah mengalami menstruasi atau haid.⁸⁵ Menurut ‘Abdullah Nāsih ‘Ulwan apabila seorang anak mencapai masa pubertas yaitu usia 12 sampai 15 tahun dan telah mengalami mimpi basah atau mengeluarkan mani bagi laki-laki dan haid bagi perempuan berarti ia telah *baligh* dan *mukalaf*. Ia berkewajiban memikul tanggung jawab dan beban

⁸³ Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya...*, hlm. 359.

⁸⁴ M. Quraish Shihab, *Tafsir Al-Misbah: Pesan, Kesan dan Keserasian Al-Qur'an Vol. 9, Cet. VI* (Jakarta: Lentera Hati, 2002), hlm. 397.

⁸⁵ Muṣṭafā Dīb al-Būghā, *Ringkasan Fiqih Mazhab Syāfi'I*, terj. Toto Edidarmo (Jakarta: Noura Books, 2012), hlm. 94.

seperti halnya orang-orang dewasa.⁸⁶ Remaja telah dibebankan hukum syara', apabila ia telah memasuki usia *baligh* dan berakal.

Begitu juga dengan anak gadis, jika telah melihat darah haid keluar berarti ia telah *baligh* dan *mukallafah*. Ia wajib menjalankan berbagai kewajiban seperti halnya wanita dewasa dengan menjalankan kewajiban-kewajiban agamis dan beban syariah. Remaja telah memikul tanggung jawab kehidupannya menyerupai prinsip yang telah ditetapkan oleh Islam dan disyariatkan oleh Rasulullah SAW. Tanggung jawab ini harus dilaksanakan oleh setiap remaja, sebab kehidupannya dituntut oleh hukum syara' untuk melaksanakan perintah Allah dengan melaksanakan ibadah sebab semua amalan sudah mulai dicatat dan telah dibebankan dengan pahala dan dosa.⁸⁷

Istilah *bulugh* yang juga dikenal dengan istilah puberitas merupakan masa transisi fisik dari fase kanak-kanak menjadi fisik orang dewasa dengan ditandai oleh gejala-gejala fisik, fenomena mimpi bagi laki-laki dan haid bagi kalangan perempuan. Seseorang dikatakan *baligh* jika mempunyai salah satu ciri dibawah ini:

- 1) Mengeluarkan air mani (sperma), baik itu dalam keadaan terjaga maupun saat tidur
- 2) Usianya sudah sempurna menginjak 15 (lima belas) tahun
- 3) Tumbuhnya rambut di sekitar kemaluan, yang dimaksud dengan rambut adalah rambut yang berwarna hitam yang berhimpun, bukan sembarang rambut, sebab pada anak kecil pun ada rambut yang tumbuh
- 4) Haid dan hamil, usia *baligh* dapat ditetapkan dengan hal-hal yang telah dipaparkan di atas laki-laki dan perempuan. Namun, ada tanda tambahan terkait perempuan, yaitu mengalami haid dan hamil.⁸⁸

⁸⁶ Abdullah Nāṣih 'Ulwan, *Pendidikan Anak dalam Islam jilid 2*, terj. Jamaludin Miri (Jakarta: Pustaka Amani, 1999), hlm. 63.

⁸⁷ Abdullah Nāṣih 'Ulwan, *Pendidikan Anak dalam...*, hlm. 64.

⁸⁸ Sayyid Sābiq, *Fikih Sunnah 5*, terj. Kamaluddin A. Marzuki (Jakarta: Cakrawala Publishing, 2009), hlm. 581.

2.5. Kehidupan Remaja dalam Keluarga

Masa remaja adalah masa peralihan, yang ditempuh oleh seseorang dari kanak-kanak menuju dewasa. Atau dapat dikatakan bahwa masa remaja adalah perpanjangan masa kanak-kanak sebelum mencapai masa dewasa.⁸⁹ Dalam pandangan ilmu jiwa modern, remaja adalah fase perkembangan alami. Seorang remaja tidak akan menghadapi krisis apa pun selama perkembangan tersebut berjalan secara wajar dan alami, sesuai dengan kecenderungan-kecenderungan si remaja yang bersifat emosional dan sosial.

Persoalan paling signifikan yang dihadapi seorang remaja dalam kehidupannya sehari-hari, dan yang menyulitkannya melakukan adaptasi dengan sehat, ialah hubungan si remaja dengan orang-orang yang lebih dewasa, terutama sang ayah, dan perjuangannya secara bertahap untuk bisa membebaskan diri dari dominasi mereka agar samapi pada level orang-orang dewasa.⁹⁰

Selanjutnya menurut ilmu jiwa, rumah yang baik ialah rumah yang memperkenalkan kebutuhan si remaja berikut tantangan-tantagannya untuk bisa bebas, kemudian membantu dan mendukungnya secara maksimal, dan memberi kesempatan serta sarana-sarana yang mengarah pada kebebasan. Tetapi selain itu, si remaja juga perlu diberi dukungan agar mau memikul tanggung jawab, mengambil keputusan, dan merencanakan masa depannya.

Pengertian untuk memposisikan remaja seperti itu, hasilnya tidak bisa dilihat seketika. Tetapi butuh waktu beberapa tahun melalui kebebasan yang secara bertahap terus bertambah dan upaya memperlihatkan identitas diri. Keluargalah yang berkewajiban menggambarkan rencana-rencana kepada si remaja, supaya dalam usia yang masih relatif muda ia bisa mandiri. Dengan demikian, ia

⁸⁹ Zakiah Daradjat, *Ilmu Jiwa Agama...*, hlm. 82.

⁹⁰ M. Jamaluddin Mahfuz, *Psikologi Anak dan Remaja Muslim*, terj. Abdul Rosyad Shiddiq dan Ahmad Vathir Zaman (Jakarta: Pustaka Al-Kautsar 2001), hlm. 75.

bisa berusaha sebaik-baiknya untuk memperkuat kematangan dirinya.⁹¹

2.6. Beberapa Bentuk Rumah Tangga dan Pengaruhnya Kepada Remaja

Tingkat adaptasi dan perkembangan remaja sangat tergantung pada pengarahan orang tua dan pada iklim psikologi serta sosial yang mewarnai rumah tangga. Iklim rumah tangga itu tidak sama. Artinya, satu dengan yang lainnya berbeda-beda. Ada rumah tangga yang kondusif untuk memelihara anak-anak, dan juga ada yang sebaliknya. Ada beberapa jenis kehidupan rumah tangga dan pengaruhnya pada remaja.

1. Rumah Tangga yang Otoriter

Pola asuh otoriter yaitu pola asuh di mana orang tua menerapkan aturan dan batasan yang mutlak harus ditaati, tanpa memberi kesempatan pada anak untuk berpendapat, jika anak tidak mematuhi akan diancam dan dihukum. Pola asuh otoriter ini dapat menimbulkan akibat hilangnya kebebasan pada anak, inisiatif dan aktivitasnya menjadi kurang, sehingga anak menjadi tidak percaya diri pada kemampuannya.⁹²

Ketika seorang remaja mengalami tekanan dikarenakan kekecewaannya terhadap orang tua yang bersifat otoriter ataupun terlalu membebaskan, sekolah yang memberikan tekanan terus menerus (baik dari segi prestasi untuk remaja yang sering gagal maupun dikarenakan peraturan yang terlalu mengikat), lingkungan masyarakat yang memberikan masalah dalam sosialisasi. Sehingga menjadikan remaja sangat labil dalam mengatur emosi, dan mudah terpengaruh oleh hal-hal negatif di sekelilingnya, terutama

⁹¹ M. Jamaluddīn Mahfuz, *Psikologi Anak dan Remaja...*, hlm. 76.

⁹² Adristinindya Citra Nur Utami & Santoso Tri Raharjo, "Pola Asuh Orang Tua dan Kenakalan Remaja", *Jurnal Pekerjaan Sosial*. Vol. 2 No. 1 Sumedang: Universitas Padjajaran, 2019, hlm. 158.

pergaulan bebas dikarenakan rasa tidak nyaman dalam lingkungan hidupnya.⁹³

Menurut Boldwin, rumah tangga yang diktator disebut sebagai rumah tangga yang tidak ada adaptasi. Rumah tangga seperti itu diwarnai pertentangan, pergumulan, dan perselisihan antara ayah dan anak-anaknya, yang sebenarnya sangat membutuhkan hubungan-hubungan sosial yang bagus, baik antar sesama individu keluarga yang bersangkutan atau dengan dunia luar.⁹⁴ Dalam kehidupan keluarga seperti ini, seorang remaja merasakan bahwa kepentingan dan kegemaran-kegemarannya diabaikan, atau dianggap tidak penting. Dari rumah tangga yang otoriter tersebut, akan menghasilkan seorang remaja yang tidak bisa beradaptasi, yang cenderung menghabiskan waktunya di luar rumah.

Pola tingkah laku orang tua, atau salah satu anggota keluarga dengan mencetak pola kriminal anggota keluarga lainnya, oleh karenanya, tradisi, sikap hidup, kebiasaan dan filsafat hidup keluarga keluarga besar berpengaruh dalam membentuk tingkah laku dan sikap setiap anggota keluarga. Dengan kata lain, tingkah laku kriminal orang tua mudah sekali berdampak pada anak-anak, bagi kualitas rumah tangga atau kehidupan yang berantakan disebabkan kematian ayah atau ibu, perceraian diantara orangtua, hidup terpisah, dan keluarga yang dilipuri konflik. Semua itu merupakan sumber yang subur untuk memunculkan kenakalan anak remaja. Dan efeknya dapat menimbulkan:

- 1) Anak kurang mendapat perhatian, kasih sayang dan tuntunan pendidikan orang tua.
- 2) Kebutuhan fisik maupun kebutuhan psikis menjadi tidak terpenuhi, keinginan dan harapan anak tidak disalurkan dan mendapatkan kompensasinya.

⁹³ Nunung Sri Rochaniningsih, "Dampak Pergeseran Peran dan Fungsi Keluarga Pada Perilaku Menyimpang Remaja", *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi dan Aplikasi*. Vol. 2 No. 1 Bantul, 2014, hlm. 67.

⁹⁴ M. Jamaluddīn Mahfuz, *Psikologi Anak dan Remaja...*, hlm. 78.

- 3) Anak tidak pernah mendapatkan lahan fisik dan mental yang sangat diperlukan untuk hidup susila. Mereka tidak dibiasakan dengan disiplin dan control diri yang baik.⁹⁵

2. Rumah Tangga yang Demokratis

Model rumah tangga seperti ini dianggap sebagai salah satu faktor bagi terciptanya adaptasi yang bagus. Aturan rumah tangga seperti ini berdasarkan pada kebebasan dan demokrasi. Kedua orang tua sama-sama mau menghormati anaknya yang sudah remaja sebagai individu yang utuh lahir batin. Dalam mengarahkannya, mereka tidak bersikap otoriter sedikit pun. Orang tua yang demokratis, sedapat mungkin mereka akan berusaha memberikan semua yang ingin diketahui dan dibutuhkan oleh anak mereka yang sudah remaja, supaya ia bisa mengambil keputusan setelah cukup mengetahui berbagai kemungkinan dan hasilnya. Cara-cara ini sengaja memberikan kepada seorang remaja kebebasan yang terus bertambah, pilihan yang luas, dan pengetahuan-pengetahuan yang banyak.⁹⁶

Orang tua yang menerapkan pola asuh demokratis memperlihatkan dan menghargai kebebasan yang tidak mutlak, dengan bimbingan yang penuh pengertian antara anak dan orang tua, memberi penjelasan secara rasional dan objektif jika keinginan dan pendapat anak tidak sesuai. Dalam pola asuh ini, anak tumbuh rasa tanggung jawab, mampu bertindak sesuai dengan norma yang ada.⁹⁷ Seorang remaja yang hidup dilingkungan rumah tangga yang demokratis ini, ia memiliki kesempatan sangat baik untuk mengupayakan kemerdekaannya. Pada prinsipnya rumah tangga yang demokratis bisa terwujud dengan cara sebagai berikut:

- 1) Menghormati pribadi remaja dalam rumah tangga.

⁹⁵ Kartini Kartono, *Patologi Sosial; Kenalan Remaja* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 1987), hlm. 32.

⁹⁶ M. Jamaluddin Mahfuz, *Psikologi Anak dan Remaja...*, hlm. 79.

⁹⁷ Adristinindya Citra Nur Utami & Santoso Tri Raharjo, *Pola Asuh Orang Tua...*, hlm. 158.

- 2) Berusaha mengembangkan kepribadiannya, menganggapnya sebagai pribadi unggulan yang memiliki kemampuan dan kecendrungan-kecendrungan tersendiri, dan harus memberinya kesempatan untuk berkembang sejauh mungkin.
- 3) Memberikan kepada si remaja kebebasan berpikir, berekspresi dan memilih jenis pekerjaan. Tentu saja dalam batas-batas kebaikan bersama dan tujuan-tujuan yang bersifat umum. Artinya kebebasan yang berlaku dalam rumah tangga adalah kebebasan yang dibatasi oleh ketentuan-ketentuan sosial.

Pola-pola yang diterapkan dalam rumah tangga yang demokratis akan mendorong lahirnya sosok-sosok remaja yang sanggup memikul beban dan tanggung jawab kehidupan, remaja-remaja ideal yang mampu berpikir secara sehat, mau saling menolong, dan bangkit bersama-sama dengan masyarakat. Tujuan-tujuan mulia tersebut hanya akan terwujud oleh rumah tangga yang beriklim nuansa demokrasi yang sehat, dan didukung oleh rasa pengertian individu-individu yang medambakan kehidupan sosial yang harmonis.

3. Rumah Tangga yang Terlalu Toleran

Rumah tangga yang menerapkan pola-pola yang didasarkan pada sikap toleran yang berlebihan, bisa menyulitkan seorang remaja baik laki-laki maupun perempuan untuk mengembangkan perilaku kebebasannya. Menurut Hart Hawk, sebagaimana dijelaskan oleh M. Jamaluddi bahwa para remaja yang mendapat perhatian berlebihan di rumah, perilaku mereka akan seperti perilaku anak-anak.⁹⁸

Seorang remaja yang diperlakukan seperti itu, ia akan menemukan banyak kesulitan dalam beradaptasi dengan dunia luar. Perhatian orang tua yang berlebihan akan mendorong si remaja mencari perhatian dan bantuan kepada orang lain. Dan jika hal itu

⁹⁸ M. Jamaluddīn Mahfūz, *Psikologi Anak dan Remaja...*, hlm. 81.

sudah menjadi kebiasaan, tanpa sadar ia akan merasa itu adalah haknya. Akibatnya, remaja sering keluar rumah untuk keperluan tersebut.

Pola asuh ini tidak menggunakan aturan-aturan yang ketat bahkan bimbingan pun kurang diberikan, sehingga tidak ada pengendalian atau pengontrolan serta tuntutan kepada anak. Kebebasan diberikan penuh dan anak diijinkan untuk memberi keputusan untuk dirinya sendiri, tanpa pertimbangan orang tua dan berperilaku menurut apa yang diinginkannya tanpa ada kontrol dari orang tua. Dalam pola asuh ini, perkembangan kepribadian anak menjadi tidak terarah, dan mudah mengalami kesulitan jika harus menghadapi larangan-larangan yang ada di lingkungannya.⁹⁹ Selain faktor di atas ada juga faktor lain yang mempengaruhi adaptasi remaja dalam keluarga seperti:

- 1) Rumah Tangga yang Retak

Remaja yang hidup dalam rumah tangga yang retak (*broken home*), mereka lebih berpotensi mengalami banyak problematika yang bersifat emosional, moral, kesehatan dan sosial dibanding dengan para remaja yang hidup dalam rumah tangga yang biasa.

Karena itulah baik dan buruknya struktur keluarga sangat menentukan terhadap baik buruknya perilaku dan karakter anak-anak dan remaja. Sikap ayah, ibu atau salah seorang dari keluarga mudah menular terhadap perkembangan anak-anak. Sikap pemarah, sewenang-wenang serta kriminal dan kekerasan dalam rumah tangga sangat berpengaruh terhadap terciptanya karakter anak. Kualitas rumah tangga bisa dikatakan bahwa keluarga baik akan memberikan pengaruh positif terhadap anak-anak.

⁹⁹ Adristinindya Citra Nur Utami & Santoso Tri Raharjo, *Pola Asuh Orang Tua...*, hlm. 157.

Keluarga yang buruk akan memberikan pengaruh negatif terhadap perkembangan anak.¹⁰⁰

Keluarga sebagai penyebab munculnya kenakalan remaja disebabkan karena keluarga merupakan awal mula pembentukan watak dan karakter seorang anak. Jika melihat realitas kehidupan dewasa ini, tidak sedikit sikap orangtua dalam pembinaan moral anak dan remaja bersikap cuek atau apatis. anak diberikan kebutuhan-kebutuhan jasmani, namun rohaninya diabaikan, anak hanya diberikan ilmu pendidikan umum atau teknologi tetapi tidak diberikan ilmu agama atau akhlaq dan moral yang baik.¹⁰¹

2) Urutan dan Posisi Remaja dalam Keluarga

Beberapa anak yang hidup dalam satu keluarga, sebagian akan memberikan pengaruh pada sebagian yang lain, pengaruh yang memiliki kelebihan dan karakteristik-karakteristik tersendiri. Siapa yang paling tua di antara mereka itulah yang paling besar pengaruhnya.

Secara umum, perkembangan kepribadian merupakan proses yang pengaruhnya terkait semenjak permulaan kehidupan. Ia akan membentuk sesuai dengan situasi keluarga dan posisi sosial yang dirasakan seseorang. Baik di dalam maupun di luarnya.¹⁰²

2.7. Pengertian Kewajiban Orang tua dalam Hukum Keluarga Islam

Anak bagi orang tua merupakan amanat Allah dan menjadi tanggung jawab keduanya kepada Allah untuk mendidiknya, mengisi fitrahnya dengan iman, akhlak yang mulia dan amal saleh,

¹⁰⁰ Soerjono Soekanto, *Sosiologi Keluarga Tentang Ikhwal Keluarga, Remaja dan Anak, OrangTua Ideal* (Jakarta: Rineka Cipta, 2004), hlm. 6.

¹⁰¹ Romli Atmasasmita, *Problema Kenakalan Anak-anak atau Remaja* (Bandung: Armico, 1994), hlm. 41.

¹⁰² M. Jamaluddin Mahfuz, *Psikologi Anak dan Remaja...*, hlm. 77-87.

karena setiap anak yang dilahirkan adalah suci. Tugas mendidik anak adalah tanggung jawab bersama antara ayah dan ibu.¹⁰³

Kewajiban¹⁰⁴ orang tua merupakan hak¹⁰⁵ anak, begitu pula sebaliknya kewajiban anak terhadap orang tua, merupakan hak orang tua dari anak. Yaitu orang tua wajib memelihara dan memberi bimbingan anak-anaknya yang belum cukup umur sesuai dengan kemampuan masing-masing. Sebaliknya, setiap anak wajib hormat dan patuh kepada orang tuanya dan anak yang telah dewasa wajib memelihara orang tua dan keluarganya menurut garis lurus ke atas yang dalam keadaan tidak mampu.¹⁰⁶

Bagaimanapun juga antara hak dan kewajiban adalah penyeimbangan. Kewajiban orang tua merupakan hak pemeliharaan yang diterima anak. Ketika anak menerima haknya, anak perlu memenuhi kewajibannya terhadap orang tuanya. Dalam ajaran Islam dinyatakan bahwa tugas orang tua adalah memenuhi segala sesuatu yang menjadi kebutuhan anaknya baik berupa materil maupun immateril berupa cinta kasih sayang dan

¹⁰³ Huzaemah Tahido Yango, *Fikih Perempuan Kontemporer* (Jakarta: Ghalia Indonesia, 2010), hlm. 79.

¹⁰⁴ Kewajiban berasal dari kata wajib yaitu sesuatu yang diwajibkan atau sesuatu yang harus dilaksanakan. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia...*, hlm, 1123. Hal senada juga dijelaskan dalam ensiklopedi hukum Islam bahwa kewajiban yang berasal dari kata wajib yaitu perbuatan yang dituntut untuk dikerjakan, bagi yang melaksanakannya mendapat imbalan pahala dan bagi yang meninggalkannya dikenakan siksa atau dapat juga dikatakan kewajiban merupakan perbuatan pemenuhan hak. Abdul Azis Dahlan, *Ensiklopedi Hukum Islam Jilid 2*, cet ke 6 (Jakarta: Ichtiar Baru van Hoeve, 2003), hlm. 1902.

¹⁰⁵ Hak adalah sesuatu hal yang benar, milik dan kekuasaan seseorang untuk berbuat sesuatu karena telah diatur oleh undang-undang dan peraturan. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia...*, hlm, 334. Sedangkan dalam ensiklopedi hukum Islam hak secara etimologis yaitu milik dan ketetapan, sedagka menurut istilah yaitu suatu hukum yang ditetapkan oleh syara' atau suatu khusus yang terlindung. Abdul Azis Dahlan, *Ensiklopedi Hukum Islam Jilid 2...*, hlm. 486.

¹⁰⁶ C.S.T Kansil, *Pengantar Ilmu Hukum dan Tata Hukum Indonesia*, cet. VII (Jakarta: Balai Pustaka, 1989), hlm 217.

perlindungan dari segala bahaya baik fisik dan psikis untuk pembentukan kepribadian anak menjadi lebih kuat.¹⁰⁷

Maka dengan demikian pelaksanaan tanggung jawab orang tua terhadap hak anak merupakan sebuah kewajiban, konsistensi anak terhadap peraturan dan memiliki budi pekerti luhur, merupakan cerminan tanggung jawab dalam mewujudkan generasi yang sempurna akidah dan budi pekerti. Orang tua yang mengabaikan hak anak-anak mereka dengan alasan sibuk kerja tidak dibenarkan dan merupakan sikap yang bertentangan dengan Islam, karena dapat melahirkan beberapa ketimpangan. Di antaranya, anak akan berperilaku yang tidak sesuai dengan akhlak mulia, dan anak bersikap tidak peduli terhadap orang tuanya.¹⁰⁸

2.8. Dasar Hukum kewajiban Orang tua dalam Hukum Keluarga Islam

Indonesia sebagai negara yang penduduknya mayoritas muslim, serta menganut asas kepastian hukum juga turut serta memberikan legalitas akan hukum keluarga. Salah satunya, mengatur akan kewajiban orang tua. Kewajiban orang tua sebagai tanggung jawab orang tua akan terlaksana apabila memiliki kekuatan memaksa kepada orang tua agar dilaksanakan, sehingga pada bagian itulah sebuah tanggung jawab akan menjadi kewajiban bagi orang tua tersebut.¹⁰⁹ Berbicara keharusan atau kewajiban dapat dipastikan harus memiliki payung hukum (legalitas) yang mengatur hal tersebut, seperti dasar hukum tentang kewajiban orang tua terhadap anak dalam al-Qur'an Allah berfirman:

¹⁰⁷ Maisaroh, "Kekerasan Orang tua dalam Mendidik Anak Perspektif Hukum Islam", *Jurnal Agama dan Hak Azazi Manusia*. Vol. 2 No. 2 Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga, 2013, hlm. 262.

¹⁰⁸ Husain Syahatah, *Tanggung Jawab Suami dalam Rumah Tangga*, terj. Faizal Asdar Bakri (Jakarta: AMZAH, 2005), hlm. 43-47.

¹⁰⁹ Moh. Sa'I Affan dan Achmad Zaini Dahlan, "Implementasi Kewajiban Orang Tua Tentang Pendidikan Anak dalam Kompilasi Hukum Islam", *An-Nawazil Jurnal Hukum dan Syariah Kontemporer*. Vol. 1 No. 2 Pamekasan: STIS AS Salafiyah, 2020, hlm. 79.

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا قُوا أَنْفُسَكُمْ وَأَهْلِيكُمْ نَارًا وَقُودُهَا النَّاسُ وَالْحِجَارَةُ
عَلَيْهَا مَلَكُوتٌ غَالِظٌ شَدَادٌ لَا يَعْصُونَ اللَّهَ مَا أَمَرَهُمْ وَيَفْعَلُونَ مَا يُؤْمَرُونَ ۝
(سورة التحريم: ٦)

Artinya: “Hai orang-orang yang beriman, peliharalah dirimu dan keluargamu dari api neraka yang bahan bakarnya adalah manusia dan batu; penjaganya malaikat-malaikat yang kasar, keras, dan tidak mendurhakai Allah terhadap apa yang diperintahkan-Nya kepada mereka dan selalu mengerjakan apa yang diperintahkan”. (Q.S Al-Tahrim: 6).¹¹⁰

Selanjutnya dimensi dalam hukum keluarga meliputi lahirnya hak dan kewajiban antar pihak. Baik antar suami, istri, dan juga anak. Kewajiban bagi orang tua terhadap anak diatur sedemikian rupa di dalam Undang-undang Nomor. 1 Tahun 1974 tentang Perkawinan dan Kompilasi Hukum Islam (KHI). Kewajiban sebagaimana dimaksud lahir karena adanya tanggung jawab orang tua terhadap anak, artinya anak sejak dilahirkan bahkan sejak dalam kandung telah memiliki hak asasi yang melekat, sehingga orang tua wajib memenuhinya dengan bentuk tanggung jawab.¹¹¹

Dalam Undang-Undang Perkawinan diatur tentang hak dan kewajiban antara orang tua dan anak dalam Pasal 45 sampai dengan Pasal 49. Ditentukan bahwa orang tua wajib memelihara dan mendidik anak mereka sebaik-baiknya, sampai anak itu kawin atau dapat berdiri sendiri dan terus walaupun perkawinan antara orang tua itu putus.¹¹² Undang-undang Perkawinan mengemukakannya

¹¹⁰ Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya...*, hlm. 561.

¹¹¹ Moh. Sa'I Affan dan Achmad Zaini Dahlan, *Implementasi Kewajiban Orang Tua...*, hlm. 78.

¹¹² K.Wantjik Saleh, *Hukum Perkawinan Indonesia* (Jakarta: Yudistira, 1982), hlm. 34.

dalam Bab X dengan tajuk Hak dan Kewajiban antara Orang tua dan Anak.¹¹³

Pasal 45:

- (1) Kedua orang tua wajib memelihara dan mendidik anak-anak mereka sebaik-baiknya.
- (2) Kewajiban orang tua yang dimaksud ayat (1) pasal ini berlaku sampai anak itu kawin atau dapat berdiri sendiri, kewajiban mana berlaku terus meskipun perkawinan orang tua putus.

Pasal 47:

- (1) Anak yang belum mencapai umur 18 (delapan belas) tahun atau belum pernah melangsungkan perkawinan ada di bawah kekuasaan orang tuanya selama mereka tidak dicabut dari kekuasaannya.
- (2) Orang tua mewakili anak tersebut mengenai perbuatan hukum-hukum di dalam dan di luar pengadilan.

Begitu juga dalam Kompilasi Hukum Islam (KHI) Dalam Bab XII Pasal 77 ayat (3):¹¹⁴

- (3) Suami isteri (orang tua) memikul kewajiban untuk mengasuh dan memelihara anak-anak mereka, baik mengenai pertumbuhan jasmani, rohani maupun kecerdasannya dan pendidikan agamanya.

Lalu pada Pasal 98:

- (1) bahwa batas usia anak yang mampu berdiri sendiri atau dewasa adalah 21 tahun, sepanjang anak tersebut tidak bercacat fisik maupun mental atau belum pernah melangsungkan perkawinan.
- (2) bahwa orang tuanya mewakili anak tersebut mengenai segala perbuatan hukum di dalam dan di luar pengadilan.

¹¹³ Ahmad Rofiq, *Hukum Islam di Indonesia*, Cet keenam (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 1995), hlm. 245.

¹¹⁴ Cik Hasan Bisri dkk, *Kompilasi Hukum Islam Dalam Sistem Hukum Nasional* (Jakarta: Logos Wacana Ilmu, 1999), hlm. 164.-170.

Pasal 98 tersebut memberikan isyarat bahwa kewajiban kedua orang tua adalah mengantarkan anak-anaknya, dengan cara mendidik, membekali dengan ilmu pengetahuan untuk menjadi bekal mereka di hari dewasanya. Dalam al-Qur'an Allah berfirman:

وَلْيَخْشَ الَّذِينَ لَوْ تَرَكَوْا مِنْ خَلْفِهِمْ ذُرِّيَّةً ضِعَفًا خَافُوا عَلَيْهِمْ فَلْيَتَّقُوا اللَّهَ وَلْيَقُولُوا قَوْلًا سَدِيدًا ۝ (سورة النساء: ٩)

Artinya: “Dan hendaklah takut kepada Allah orang-orang yang seandainya meninggalkan dibelakang mereka anak-anak yang lemah, yang mereka khawatir terhadap (kesejahteraan) mereka. Oleh sebab itu hendaklah mereka bertakwa kepada Allah dan hendaklah mereka mengucapkan perkataan yang benar”. (QS. An-Nisa’: 9).¹¹⁵

Kandungan ayat tersebut memerintahkan agar kita memiliki rasa khawatir meninggalkan anak keturunan yang lemah. Lemah dalam hal fisik, psikis, ekonomi, kesehatan, intelektual, moral dan lain sebagainya. Ayat ini mengandung pesan agar kita melindungi anak cucu kita bahkan yang belum lahir sekalipun jauh-jauh hari, jangan sampai nanti ia lahir dalam keadaan tidak sehat, tidak cerdas, kurang gizi, dan terlantar tidak terpelihara.

2.9. Bentuk-bentuk Kewajiban Orang tua dalam Hukum Keluarga Islam

Sejak seorang anak dilahirkan, ia telah mempunyai hak-hak dari kedua orang tuanya yang meliputi hak nasab, hak susuan, hak pemeliharaan, hak kewalian, serta hak waris.¹¹⁶ Hak-hak tersebut sudah melekat pada diri anak ketika ia dilahirkan, selanjutnya akan dijelaskan secara umum mengenai hak-hak anak sebagai berikut:

1. Kewajiban Memberikan Nasab

¹¹⁵ Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*..., hlm. 79.

¹¹⁶ Mu'ammal Hamidy, *Perkawinan Dan Persoalannya: Bagaimana Pemecahannya Dalam Islam* (Surabaya: Bina Ilmu, 1980), hlm. 142.

Secara etimologi nasab berarti hubungan, dalam hal ini adalah hubungan darah antara seorang anak dengan ayah dan ibunya karena sebab-sebab yang sah menurut syara', yakni jika sang anak dilahirkan atas dasar perkawinan dan dalam kandungan tertentu yang oleh syara' diakui keabsahannya. Dengan demikian, setiap anak yang lahir langsung dinasabkan pada ayahnya agar lebih menguatkan perkawinan kedua orang tuanya.¹¹⁷ Berkaitan dengan hak nasab adalah hak mendapatkan nama dari orang tuanya. Ketika anak dilahirkan, orang tua memilihkan sebuah nama untuknya, dengan demikian ia dapat dikenal oleh orang-orang di sekelilingnya. Islam telah menetapkan dasar hukum yang jelas berkaitan dengan perkara nama tersebut. Pemberian nama itu dapat dilakukan pada hari pertama setelah kelahiran anak, boleh diakhirkan hingga hari ketiga atau hari ketujuh.¹¹⁸

2. Kewajiban Memberikan Susu (*Raḍā'ah*)

Setiap bayi yang lahir berhak atas susuan pada periode tertentu dalam kehidupannya, yaitu periode pertama ketika ia hidup. Adalah satu fitrah bahwa ketika bayi dilahirkan ia membutuhkan makanan yang paling cocok dan paling baik untuknya, yaitu air susu ibu. Menurut Sayyid Ahmad air susu ibu adalah nutrisi yang sempurna sebagai imunisasi pemberian Allah yang berguna untuk memberikan segala kebutuhan bayi untuk tumbuh dengan sehat dan melindunginya dari berbagai penyakit.¹¹⁹ Secara khusus al-Qur'an menganjurkan kepada ibu agar hendak menyusukan anaknya, namun apabila tidak mampu dapat dialihkan kepada keluarga yang mampu atau kepada orang lain.

¹¹⁷ Iim Fahimah, "Kewajiban Orang tua Terhadap Anak dalam Perspektif Islam", *Jurnal Hawa*. Vol. 1 No. 1 Bengkulu: IAIN Bengkulu, 2019, hlm. 37.

¹¹⁸ 'Abdullah Nāṣih 'Ulwan, *Pendidikan Anak dalam Islam jilid 1*, terj. Jamaludin Miri (Jakarta: Pustaka Amani, 1999), hlm. 72.

¹¹⁹ Sayyid Ahmad al-Musayyār, *Fiqih Cinta Kasih Rahasia Kebahagiaan Rumah Tangga*, terj. Habiburrahim (Jakarta: Erlangga, 2008), hlm. 161.

وَالْوَالِدَاتُ يُرْضِعْنَ أَوْلَدَهُنَّ حَوْلَيْنِ كَامِلَيْنِ لِمَنْ أَرَادَ أَنْ يُتِمَّ الرَّضَاعَةَ وَعَلَى
 الْمَوْلُودِ لَهُ رِزْقُهُنَّ وَكِسْوَتُهُنَّ بِالْمَعْرُوفِ لَا تُكَلَّفُ نَفْسٌ إِلَّا وُسْعَهَا لَا تُضَارَّ
 وَالِدَةٌ بَوْلِدِهَا وَلَا مَوْلُودٌ لَهُ يَوْلَدُهَا وَعَلَى الْوَارِثِ مِثْلُ ذَلِكَ فَإِنْ أَرَادَا فِصَالًا عَنْ
 تَرَاضٍ مِّنْهُمَا وَتَشَاوُرٍ فَلَا جُنَاحَ عَلَيْهِمَا وَإِنْ أَرَدْتُمْ أَنْ تَسْرِعُوا أَوْلَادَكُمْ فَلَا
 جُنَاحَ عَلَيْكُمْ إِذَا سَلَّمْتُمْ مَا آتَيْتُمْ بِالْمَعْرُوفِ وَاتَّقُوا اللَّهَ وَاعْلَمُوا أَنَّ اللَّهَ بِمَا
 تَعْمَلُونَ بَصِيرٌ (سورة البقرة: ٢٣٣)

Artinya: “Para ibu hendaklah menyusukan anak-anaknya selama dua tahun penuh, yaitu bagi yang ingin menyempurnakan penyusuan. Dan kewajiban ayah memberi makan dan pakaian kepada para ibu dengan cara ma’ruf. Seseorang tidak dibebani melainkan menurut kadar kesanggupannya. Janganlah seorang ibu menderita kesengsaraan karena anaknya dan seorang ayah karena anaknya, dan warispun berkewajiban demikian. Apabila keduanya ingin menyapih (sebelum dua tahun) dengan kerelaan keduanya dan permusyawaratan, maka tidak ada dosa atas keduanya. Dan jika kamu ingin anakmu disusukan oleh orang lain, maka tidak ada dosa bagimu apabila kamu memberikan pembayaran menurut yang patut. Bertakwalah kamu kepada Allah dan ketahuilah bahwa Allah Maha Melihat apa yang kamu kerjakan”. (Q.S. Al Baqarah : 233).¹²⁰

Menurut Ibnu Qayyim al-Jauziyah yang dikutip Lim Fahimah, ayat diatas menunjukkan beberapa hukum, pertama bahwa masa penyusuan yang sempurna berlangsung selama 2 tahun. Hal ini di tunjukkan dengan kata “kamilaini” yang berarti (penuh/sempurna) agar tidak ditafsirkan satu tahun lebih. Kedua, jika kedua orang tua ingin menyudahi sebelum masa 2 tahun, maka

¹²⁰ Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya...*, hlm. 38.

hal itu harus dimusyawarahkan antara ibu dan bapak serta tidak boleh membahayakan perkembangan anak.¹²¹

3. Kewajiban Mengasuh (*Haḍānah*)

Setiap anak yang dilahirkan oleh orang tuanya berhak mendapatkan asuhan, yakni memperoleh pendidikan dan pemeliharaan untuk mengurus makan, minum, pakaian dan kebersihan si anak pada periode kehidupan pertama (sebelum ia dewasa) yang dimaksud dengan pemeliharaan di sini dapat berupa pengawasan dan penjagaan terhadap keselamatan jasmani dan rohani anak dari segala macam bahaya yang mungkin dapat menyimpannya agar tumbuh secara wajar. Anak juga membutuhkan pelayanan yang penuh kasih sayang dan pemenuhan kebutuhan berupa tempat tinggal dan pakaian.

Pemeliharaan anak pada dasarnya menjadi tanggung jawab kedua orangtuanya. Pemeliharaan dalam hal ini meliputi berbagai hal, masalah ekonomi, pendidikan, dan segala sesuatu yang menjadi kebutuhan pokok anak. Dalam Kompilasi Hukum Islam Bab XIV pasal 98 ayat (1) dijelaskan bahwa: batas usia anak yang mampu berdiri sendiri atau dewasa adalah 21 tahun, sepanjang anak tersebut tidak bercacat fisik maupun mental atau belum pernah melangsungkan perkawinan.¹²² Pasal tersebut mengisyaratkan bahwa kewajiban kedua orang tua adalah mengantarkan anak-anaknya, dengan cara mendidik, membekali mereka dengan ilmu pengetahuan untuk bekal mereka di hari dewasa.

4. Kewajiban Memberikan Nafkah dan Nutrisi yang Baik

Menurut ajaran Islam, seorang anak berhak mendapatkan nafkah, yakni pemenuhan kebutuhan pokok. Nafkah terhadap anak bertujuan untuk kelangsungan hidup dan pemeliharaan kesejahteraannya. Dengan demikian, anak terhindar dari kesengsaraan hidup di dunia, karena mendapatkan kasih sayang

¹²¹ Iim Fahimah, *Kewajiban Orang tua Terhadap...*, hlm, 39.

¹²² Ahmad Rofiq, *Hukum Islam di Indonesia...*, hlm. 235.

orang tuanya melalui pemberian nafkah tersebut. Hak mendapat nafkah merupakan akibat dari nasab, yakni nasab seorang anak terhadap ayahnya menjadikan anak berhak mendapatkan nafkah dari ayahnya, diantara nafkah wajib tersebut adalah menyediakan makanan, tempat tinggal dan pakaian.¹²³ Berdasarkan firman Allah SWT surat al-Baqarah ayat 233 yang sudah tercantum di atas.

Disamping hak mendapatkan nafkah, seorang anak juga berhak memperoleh gizi yang baik dari orang tuanya. Gizi mempunyai peran yang sangat besar dalam membina dan mempertahankan kesehatan seseorang. Ini adalah kewajiban setiap manusia untuk memelihara kesehatan baik kesehatan fisik maupun kesehatan mentalnya. Maksudnya adalah sudah menjadi kewajiban seseorang untuk memelihara kesehatan jasmani dan rohaninya sehingga dapat berfungsi sebagaimana mestinya.

5. Hak Memperoleh Pendidikan

Keluarga sebagai pusat pendidikan utama dan pertama yaitu Keluarga (orang tua) merupakan pendidik pertama bagi anak-anak karena dari merekalah anak mula-mula menerima pendidikan, dengan demikian bentuk pertama dari pendidikan itu terdapat dalam kehidupan keluarga. Orang tua yaitu ayah dan ibu yang mempunyai peranan penting dan sangat berpengaruh atas pendidikan anak-anaknya, sejak seorang anak lahir seorang ibunya lah yang selalu di sampingnya.¹²⁴

Sebagai tanggung jawab, maka kewajiban orang tua untuk mendidik anak-anaknya di jalan yang diridai Allah, tak cukup hanya saat mereka masih kecil akan tetapi sampai anak itu menjadi dewasa karena hal ini pada saatnya nanti diminta pertanggung jawabannya oleh Allah.¹²⁵ Menurut Husain Syahatah tanggung jawab pendidikan meliputi tauhid, ibadah-ibadah fardhu dan ilmu

¹²³ ‘Abdullah Nāṣih ‘Ulwan, *Pendidikan Anak dalam Islam...*, hlm. 246.

¹²⁴ Zakiah Daradjat, *Ilmu Pendidikan Islam* (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), hlm. 35.

¹²⁵ Yanuardi Syukur, *Rahasia Keajaiban Berbakti Kepada Ayah* (Jakarta: Al Maghfirah, 2013), hlm. 57.

yag terpuji dan bermafaat. Selain pendidikan intelektual juga diberikan pendidikan mental atau ruhaniyah.¹²⁶

Sedangkan menurut ‘Abdullah Nāṣih ‘Ulwan tanggung jawab pendidikan meliputi pendidikan keimanan sebagai fondasi, tanggung jawab fisik atau jasmani untuk persiapan dan pembetulan pertumbuhan anak, lalu pendidikan moral merupakan penanaman dan pembiasaan serta pendidikan akal merupakan penyadaran, pembudayaan dan pengajaran.¹²⁷

2.10. Kewajiban Anak Terhadap Orang tua dalam Hukum Keluarga Islam

Perintah berbuat baik dan berbakti kepada kedua orang tua adalah wajib atas seorang muslim dan salah satu bentuk ketaatan dalam rangka mendekatkan diri kepada Allah. Dalam kaitannya hubungan antara anak dan orang tua, terdapat peraturan dan panduan-panduan khusus yang dibuat Allah SWT. Di dalam al-Qur’an, Allah menjelaskan tentang hak-hak dan kewajiban apa saja yang harus dipenuhi oleh orangtua, demikian pula sebaliknya, selain hal-hal tersebut ditujukan kepada orangtua, anak-anak juga mendapatkan hal yang sama, meskipun konteksnya berbeda.

Agar terwujud dan terpelihara kualitas keluarga secara sempurna maka hukum keluarga Islam mengatur orang tua dan anak, dan hubungan hukum itu berupa hak-hak dan kewajiban yang dapat dibedakan yang bersifat materil dan yang bersifat immaterial. Pada Undang-undang Nomor. 1 Tahun 1974 tentang Perkawinan mengemukakan dalam Bab X dengan tajuk Hak dan Kewajiban antara Orang tua dan Anak.

Pasal 46:

- (1) Anak wajib menghormati orang tua dan menaati kehendak mereka yang baik.

¹²⁶ Husain Syahatah, *Tanggung Jawab Suami...*, hlm. 33.

¹²⁷ ‘Abdullah Nāṣih ‘Ulwan, *Pendidikan Anak dalam Islam...*, hlm. 301.

- (2) Jika anak telah dewasa, ia wajib memelihara menurut kemampuannya, orang tua dan keluarga dalam garis lurus ke atas, bila mereka itu memerlukan bantuannya.¹²⁸

Peraturan yang dijelaskan Undang-undang Nomor. 1 Tahun 1974 tentang Perkawinan mengenai kewajiban anak kepada orang tua sesuai dengan perintah Allah SWT. Sebagaimana Pasal 46 ayat (1) bahwa anak wajib mentaati orang tua dalam hal baik kecuali kemaksiatan. Hal ini berdasarkan firman Allah Swt.

وَقَضَىٰ رَبُّكَ أَلَّا تَعْبُدُوا إِلَّا إِيَّاهُ وَبِالْوَالِدَيْنِ إِحْسَانًا إِمَّا يَبُلُغَنَّ عِنْدَكَ الْكِبَرَ أَحَدُهُمَا أَوْ كِلَاهُمَا فَلَا تَقُلْ لَهُمَا أُفٍّ وَلَا تَنْهَرْهُمَا وَقُلْ لَهُمَا قَوْلًا كَرِيمًا ۖ (سورة الإسراء: ٢٣)

Artinya: “Dan Tuhanmu telah memerintahkan supaya kamu jangan menyembah selain Dia dan hendaklah kamu berbuat baik pada ibu bapakmu dengan sebaik-baiknya. Jika salah seorang di antara keduanya atau kedua-duanya sampai berumur lanjut dalam pemeliharaanmu, maka sekali-kali janganlah kamu mengatakan kepada keduanya perkataan "ah" dan janganlah kamu membentak mereka dan ucapkanlah kepada mereka perkataan yang mulia”. (Q.S. Al Isra’: 23).¹²⁹

Selanjutnya dalam surah Luqman Allah menyampaikan pesan untuk berbakti kepada orangtua dalam bentuk perintah.

وَوَصَّيْنَا الْإِنْسَانَ بِوَالِدَيْهِ حَمَلَتْهُ أُمُّهُ وَهْنًا عَلَىٰ وَهْنٍ وَفَصَّلَهُ فِي عَامَيْنِ أَنِ اشْكُرْ لِي وَلِوَالِدَيْكَ إِلَيَّ الْمَصِيرُ ۚ وَإِنْ جَاهَدَاكَ عَلَىٰ أَنْ تُشْرِكَ بِي مَا لَيْسَ لَكَ بِهِ عِلْمٌ فَلَا تُطِعْهُمَا ۖ وَصَاحِبْهُمَا فِي الدُّنْيَا مَعْرُوفًا ۚ وَاتَّبِعْ سَبِيلَ مَنْ أَنَابَ إِلَيَّ ۚ ثُمَّ إِلَيَّ مَرْجِعُكُمْ فَأُنَبِّئُكُمْ بِمَا كُنْتُمْ تَعْمَلُونَ ۝ (سورة لقمن: ١٤-١٥)

¹²⁸ Ahmad Rofiq, *Hukum Islam di Indonesia...*, hlm. 245.

¹²⁹ Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya...*, hlm. 285.

Artinya: “Dan Kami perintahkan kepada manusia (berbuat baik) kepada dua orang ibu-bapaknya; ibunya telah mengandungnya dalam keadaan lemah yang bertambah-tambah, dan menyapihnya dalam dua tahun. Bersyukurlah kepada-Ku dan kepada dua orang ibu bapakmu, hanya kepada-Kulah kembalimu (14). Dan jika keduanya memaksamu untuk mempersekutukan dengan Aku sesuatu yang tidak ada pengetahuanmu tentang itu, maka janganlah kamu mengikuti keduanya, dan pergaulilah keduanya di dunia dengan baik, dan ikutilah jalan orang yang kembali kepada-Ku, kemudian hanya kepada-Kulah kembalimu, maka Kuberitakan kepadamu apa yang telah kamu kerjakan” (15). (Q.S. Al-Luqman : 14-15).¹³⁰

Kedua ayat diatas memerintahkan kewajiban dan keharusan yang dilakukan setelah menyembah Allah, yaitu berbakti kepada kedua orang tua. Juga memerintahkan untuk tidak berkata kasar atau menyakiti hati mereka, tidak membentak dan berkata dengan mulia kepada keduanya. Dan bahkan, pembicaraan anak juga harus dengan merendahkan dan melembutkan suara sebagaimana kasih sayang keduanya terhadap anak.

Lalu pada ayat (2) Pasal 46 dijelaskan kewajiban anak memelihara orang tua dan memberikan bantuan semampunya ketika orang tua tidak mampu (fakir), hal tersebut merupakan kewajiban mutlak karena Salah satu bagian integral dari kewajiban anak adalah membantu orang tuanya agar tercukupi kebutuhan hidupnya serta membantunya sebahagia mungkin, dengan kata lain anak berkewajiban menafkahi orang tuanya bila orang tuanya kurang mampu dan begitu juga sebaliknya orang tua berkewajiban menafkahi anaknya, sehingga terdapatlah suatu hubungan timbal balik yang sangat erat antara seorang anak dengan orang tua begitu juga dalam hal nafkah.¹³¹ Kewajiban anak dalam memberikan

¹³⁰ Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*..., hlm. 413.

¹³¹ Syamsul Bahri, “Nafkah Anak Kepada Orang Tua Dalam Pandangan Hukum Islam”, *Jurnal Hukum Samudera Keadilan*. Vol. 11 No. 2 Banda Aceh: Universitas Syiah Kuala, 2016, hlm, 157.

nafkah kepada orang tuanya itu ditegaskan dalam firman Allah SWT dalam surat Al-Baqarah ayat 215.

يَسْأَلُونَكَ مَاذَا يُنْفِقُونَ قُلْ مَا أَنْفَقْتُ مِنْ خَيْرٍ فَلِلْوَالِدَيْنِ وَالْأَقْرَبِينَ وَالْيَتَامَى وَالْمَسْكِينِ وَابْنِ السَّبِيلِ وَمَا تَفْعَلُوا مِنْ خَيْرٍ فَإِنَّ اللَّهَ بِهِ عَلِيمٌ ۝ (سورة البقرة: ٢١٥)

Artinya: “Mereka bertanya tentang apa yang mereka nafkahkan. Jawablah: "Apa saja harta yang kamu nafkahkan hendaklah diberikan kepada ibu-bapak, kaum kerabat, anak-anak yatim, orang-orang miskin dan orang-orang yang sedang dalam perjalanan". Dan apa saja kebaikan yang kamu buat, maka sesungguhnya Allah Maha Mengetahuinya”. (Q.S. Al-Baqarah : 215).¹³²

Ayat di atas menjelaskan bahwa seseorang yang ingin menafkahkan hartanya, baiknya di nafkahkan terlebih dahulu pada orang tuanya. Karena orang tua telah mendidik kita dari kecil hingga dewasa dan untuk itu, Allah SWT menyuruh membalas budi baik orang tua itu dengan memelihara dan mencukupi kebutuhan orang tua (memberi nafkah). Apalagi bila orang tua sudah sangat tua (renta) dan sudah lemah (tidak mampu berbuat apa-apa). Begitu juga dari hadits Rasulullah saw. sebagaimana berikut.

عَنْ عَمْرِو بْنِ شُعَيْبٍ عَنْ أَبِيهِ عَنْ جَدِّهِ أَنَّ رَجُلًا أَتَى النَّبِيَّ ﷺ فَقَالَ: يَا رَسُولَ اللَّهِ إِنَّ لِي مَالًا وَوَلَدًا وَإِنَّ وَالِدِي يَحْتَاجُ مَالِي. قَالَ: أَنْتَ وَمَالُكَ لَوَالِدِكَ إِنَّ أَوْلَادَكُمْ مِنْ أَطْيَبِ كَسْبِكُمْ فَكُلُوا مِنْ كَسْبِ أَوْلَادِكُمْ (رواه ابو داود)¹³³

Dari Amru bin Syaib dari bapaknya, dari kakeknya, bahwasannya ada seorang laki-laki yang mendatangi Nabi Saw. Lalu ia bertanya: “Ya Rasulullah, sungguh aku memiliki harta dan

¹³² Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*..., hlm. 34.

¹³³ Muhammad Naşiruddīn al-Bānī, *Ṣaḥīḥ Sunan Abū Dāūd* jilid 2, terj. Ahmad Taufik Abdurrahman dan Shofia Tidjani (Jakarta: Pustaka Azzam, 2006), hlm. 56.

anak, dan sungguh ayahku butuh (juga) hartaku”. Nabi saw. bersabda: “Kamu dan hartamu (juga) untuk ayahmu, sungguh anak-anak kalian itu termasuk yang paling baik dari usaha kalian. Maka makanlah dari hasil kerja anak-anak kalian.” (HR. Abu Daud).

Hadits di atas menjelaskan kewajiban anak memberikan nafkah kepada orang tua yang tidak mampu (faqir). Dalam hal nafkah orang tua mempunyai hak yang lebih banyak untuk menerima penghasilan anak, walaupun mereka tidak membutuhkan bantuan tersebut, anak harus menawarkan sebagian pendapatannya kepada orang tua sebagai perwujudan rasa hormat. Imam Ja’far As-Shadiq menyatakan bahwa, kamu harus memenuhi kebutuhan orang tua walaupun kenyataannya orang tua tidak memerlukan bantuanmu.¹³⁴

Lebih rinci lagi M Hasbi Ash-Shiddieqy dalam bukunya “*al-Islam*” mengutarakan hak-hak orang tua yang harus dipenuhi sang anak. Antara lain:¹³⁵

- a. Apabila orang tua butuh makan dan minum, maka penuhilah semampu kita.
- b. Apabila menyuruh, maka kita taati perintahnya selama tidak membawa kedurhakaan kepada Allah.
- c. Apabila berbicara dengannya, hendaknya dengan suara lemah lembut.
- d. Panggillah dengan panggilan yang menyenangkan hatinya.
- e. Apabila sedang berjalan, berjalanlah di belakang orang tua.
- f. Setiap saat memohon ampunan kepada Allah atas segala dosa kedua orang tua kita.

Oleh karena itu kewajiban anak terhadap orang tua merupakan keharusan, dimana banyak nash-nash yang berkaitan dengan suruhan berbuat baik terhadap orang tua, seperti yang

¹³⁴ Said Aṭār Raḍāwī, *Mengarungi Samudra Kebahagiaan: Tata Cara Berkeluarga Menurut Islam*, Cet 1 terj, Alawiyah (Bandung: Al Bayan, 1998), hlm. 63.

¹³⁵ M. Hasbi As-Shiddieqy, *Al-Islam Jilid II* (Semarang: Pustaka Rizki Putra, 2001), hlm. 291.

diungkapkan Rasulullah saw bahwa ridha Allah berada pada keridaan orang tua dan murka Allah berada pada murka orang tua ungkapan tersebut merupakan kunci utama dalam kehidupan manusia.



BAB III

KECANDUAN *GAME ONLINE* PADA KALANGAN REMAJA DI KECAMATAN KUTA ALAM KOTA BANDA ACEH

3.1. Deskripsi Lokasi Penelitian Kecamatan Kuta Alam

Kuta Alam adalah salah satu kecamatan di Kota Banda Aceh. Kecamatan ini memiliki jumlah populasi terbesar pertama di Kota Banda Aceh. Ibu Kota Kecamatan Kuta Alam adalah Bandar Baru, letak : 05, 56802 Lintang Utara 095, 33568 Bujur Timur. Luas Kecamatan mencapai 10,2045 Km² (1020,45 Ha) dan memiliki 11 (Sebelas) gampong.

Batas-Batas Kecamatan :

- Sebelah Utara : Selat Malaka
- Sebelah Selatan : Kecamatan Baiturrahman
- Sebelah Timur : Kecamatan Syiah Kuala
- Sebelah Barat : Kecamatan Kuta Raja

Nama-nama Gampong di Kecamatan Kuta Alam :¹³⁶

No	Gampong	Kecamatan	Luas Wilayah	Jumlah Rumah Tangga	Jumlah Penduduk
1	Bandar Baru (Kode Gampong : 0407)	Kuta Alam (Kode Kec. : 04)	147,25 Ha	1468 RT	6679 Jiwa
2	Beurawe (Kode Gampong : 0405)	Kuta Alam (Kode Kec. : 04)	83 Ha	1226 RT	5948 Jiwa
3	Keuramat (Kode Gampong : 0403)	Kuta Alam (Kode Kec. : 04)	48,8 Ha	1254 RT	4505 Jiwa

¹³⁶ BPS Kota Banda Aceh, Data Kecamatan Kuta Alam 2018, <https://bandaacehkota.bps.go.id/kecamatan-kuta-alam-dalam-angka-2018>. diakses pada tanggal 1 Desember 2020.

4	Kota Baru (Kode Gampong : 0406)	Kuta Alam (Kode Kec. : 04)	69 Ha	321 RT	1697 Jiwa
5	Kuta Alam (Kode Gampong : 0404)	Kuta Alam (Kode Kec. : 04)	80 Ha	963 RT	4418 Jiwa
6	Laksana (Kode Gampong : 0402)	Kuta Alam (Kode Kec. : 04)	20,5 Ha	1292 RT	5111 Jiwa
7	Lambaro Skep (Kode Gampong : 0411)	Kuta Alam (Kode Kec. : 04)	228,8 Ha	1301 RT	5190 Jiwa
8	Lamdingin (Kode Gampong : 0410)	Kuta Alam (Kode Kec. : 04)	84,5 Ha	792 RT	3318 Jiwa
9	Lampulo (Kode Gampong : 0409)	Kuta Alam (Kode Kec. : 04)	154,5 Ha	1220 RT	5583 Jiwa
10	Mulia (Kode Gampong : 0408)	Kuta Alam (Kode Kec. : 04)	68 Ha	1218 RT	5306 Jiwa
11	Peunayong (Kode Gampong : 0401)	Kuta Alam (Kode Kec. : 04)	36,1 Ha	791 RT	2863 Jiwa

3.2. Faktor Penyebab Remaja Bermain *Game Online* di Kecamatan Kuta Alam Kota Banda Aceh

Pada zaman sekarang kewajiban seorang remaja mulai terkikis dengan adanya arus globalisasi pada kemajuan teknologi,

remaja lebih mementingkan bermain *game online* dari pada belajar, di dalam kesehariannya para remaja lebih cepat terpengaruh ajakan dari teman-teman, selain ajakan teman-teman rasa penasaran akan sesuatu yang baru lah yang mendorong mereka untuk mencoba hal-hal yang belum pernah mereka lakukan. Pada situasi seperti ini, peran orang tua yang lebih bisa dianggap untuk mengatasi masalah tersebut, orang tua dirumah lebih berperan penting dalam mengatur tingkah laku dan kepribadian dari remaja tersebut, remaja yang terlalu sering bermain *game online* menyebabkan kecanduan hingga merasa tidak puas apabila permainannya belum selesai.¹³⁷

Banyak penyebab yang ditimbulkan dari kecanduan *game online*, salah satunya karena *gamer* tidak akan pernah bisa menyelesaikan permainan sampai tuntas. Selain itu, karena sifat dasar manusia yang selalu ingin menjadi pemenang dan bangga semakin mahir akan sesuatu termasuk sebuah permainan. Dalam *game online* apabila *point* bertambah, maka objek yang akan dimainkan akan semakin hebat, dan kebanyakan orang senang sehingga menjadi pecandu. Penyebab lain yang dapat ditelusuri adalah kurangnya pengawasan dari orang tua, dan pengaruh globalisasi dari teknologi yang memang tidak bisa dihindari.

Beberapa faktor yang menyebabkan remaja kecanduan bermain *game online* antara lain:

1. Pengaruh lingkungan

Pengaruh lingkungan yang dimaksud berupa teman si remaja dan tempat remaja tersebut hidup, pada diri remaja seorang teman sangat kuat pengaruhnya karena hal tersebut remaja dapat berkomunikasi dan berinteraksi sesuai dengan teman sebayanya. Menurut informan Rizki bahwasanya ia bermain *game online* karena sering berinteraksi dengan teman sebayanya yang bermain *game online* sehingga ia

¹³⁷ Hardiyansyah Masya dan Dian Adi Candra, “Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online Pada Peserta Didik Kelas X di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016”, *Jurnal Bimbingan dan Konseling (E-Journal)*. Vol. 3 No. 2 Lampung: IAIN Raden Intan, 2016, hlm. 106.

pun tertarik untuk bermain *game online* tersebut. Juga di lingkungan sekitar banyak anak-anak remaja bermain *game online* yang seurpa dengannya.¹³⁸

2. Kepopuleran *game online*

Tidak bisa dipungkiri bahwa permainan di zaman sekarang sudah beralih ke teknologi seperti *game online* menurut informan Ilham ia bermain *game online* karena *game* tersebut lagi *trending*, ia mengaku suka *game online Pubg* dan *Mobile legends game* tersebut banyak dimainkan oleh orang-orang juga temannya sehingga ia bisa sama-sama bermain (mabar/main bareng) dalam *game* tersebut.¹³⁹

3. Rasa Bosan

Rasa bosan di dalam rumah dan berbagai tugas sekolah membuat remaja melampiaskannya bermain *game online*, pada dasarnya rasa penat dalam diri remaja ketika kosong aktifitas dan tugas yang menumpuk merupakan hal yang wajar untuk bersantai atau menghibur diri. Menurut penuturan informan Aulia ia bermain *game online* untuk mengusir rasa bosan dan penat,

“Saya kalau main game biasanya karena bosan gak ada kerjaan kalau main game kan enak bisa ngobrol sama teman bisa mabar seru lah”.¹⁴⁰

4. Meraih *point* dalam *game*

Keinginan yang kuat dalam diri remaja untuk memperoleh *point/nilai yang tinggi dalam game online*, karena *game online* memang dirancang tidak pernah habis atau berakhir sehingga remaja merasa penasaran untuk meraih *point* yang setinggi-tingginya. Menurut informan Arifin ia bermain

¹³⁸ Hasil wawancara dengan Rizki (warga Gampong Laksana Kec. Kuta Alam Kota Banda Aceh), Pada tanggal 10 Januari 2021.

¹³⁹ Hasil wawancara dengan Ilham (warga Gampong Laksana Kec. Kuta Alam Kota Banda Aceh), pada tanggal 10 Januari 2021.

¹⁴⁰ Hasil wawancara dengan Aulia (warga Gampong Mulia Kec. Kuta Alam Kota Banda Aceh), pada tanggal 13 Januari 2021.

game online secara rutin agar *point* yang ia dapat semakin tinggi dan hal itu akan membuktikan dirinya sebagai pemain yang handal atau para remaja menyebutnya *pro player*.¹⁴¹

5. Tidak mampu mengatur aktifitas

Masa remaja dituntut untuk belajar untuk memasuki masa dewasa sehingga ia dapat mudah mengaplikasikannya, memang bermain juga dari bagian kehidupan remaja akan tetapi ketidakmampuan remaja dalam mengatur prioritas aktifitas yang penting sehingga membuatnya menjadi kecanduan *game online* hal tersebut sangat berpengaruh ketika remaja memasuki usia dewasa, remaja akan bingung karena tidak terbiasa mengatur waktu.

Menurut Elizabet B.Hurlock sebagaimana yang dikutip oleh Mohammad Ali bahwa tugas perkembangan masa remaja difokuskan pada upaya meninggalkan sikap dan perilaku kekanak-kanakan serta berusaha untuk mencapai kemampuan bersikap dan berperilaku secara dewasa. Adapun tugas-tugas perkembangan masa remaja yaitu:¹⁴²

1. Mengembangkan konsep dan keterampilan intelektual yang sangat diperlukan untuk melakukan pengaruh sebagai anggota masyarakat.
2. Memahami dan menginternalisasikan nilai-nilai orang dewasa dan orang tua.
3. Mengembangkan perilaku tanggung jawab sosial yang diperlukan untuk memasuki dunia dewasa.
4. Memahami dan mempersiapkan berbagai tanggung jawab kehidupan keluarga.

Hal yang paling penting tugas perkembangan remaja adalah memperoleh kematangan moral, untuk membimbing perilakunya.

¹⁴¹ Hasil wawancara dengan Arifin (warga Gampong Keuramat Kec. Kuta Alam Kota Banda Aceh), pada tanggal 17 Januari 2021.

¹⁴² Mohammad Ali & Mohammad Asrori, *Psikologi Remaja* (Jakarta: Bumi Aksara, 2014), hlm. 10.

Kematangan remaja belumlah sempurna, jika tidak memiliki kematangan moral yang dapat di terima secara universal, untuk itu perlu bimbingan dan pengawasan dari pihak orang tua agar kematangan moral remaja terpenuhi.

Maka dengan demikian apabila remaja dalam fase ini gagal menjalankan tugasnya, maka remaja akan kehilangan arah, dampaknya mereka mungkin akan lebih cenderung mengembangkan perilaku-prilaku yang menyimpang atau yang biasa di kenal (*delinquency*).¹⁴³ Lalu mereka akan melampiaskan kepada hal-hal yang mereka sukai salah satunya ialah bermain *game online*, untuk itu pengaruh penting orang tua harus dijalankan untuk selalu mengontrol agar remaja selalu dalam lingkaran-lingkaran dan tahap-tahap perkembangan yang berlaku.

Selanjutnya menurut Smart yang dikutip oleh Hardiyansyah Masya mengemukakan bahwa seseorang suka bermain *game online* dikarenakan sudah terbiasa bermain *game online* melebihi waktu. Beberapa orang tua menjadikan bermain *game online* sebagai alat penenang bagi anak dan apabila hal itu dilakukan secara berulang-ulang maka anak tersebut akan terbiasa bermain *game online*, selain itu ada beberapa faktor lain yang menyebabkan remaja bermain *game online* sebagai berikut:¹⁴⁴

- 1) Kurang perhatian dari orang-orang terdekat, beberapa orang berfikir bahwa mereka dianggap ada jika mereka mampu menguasai keadaan. Mereka merasa bahagia jika mendapatkan perhatian dari orang-orang terdekatnya, terutama ayah dan ibu. Dalam rangka mendapatkan perhatian, seseorang akan berperilaku yang tidak menyenangkan hati orang tuanya. Karena dengan berbuat demikian, maka orang tua akan memperingatkan dan mengawasinya.

¹⁴³ Syamsu Yusuf, *Psikologi Perkembangan Anak Dan Remaja* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011), hlm. 71.

¹⁴⁴ Hardiyansyah Masya dan Dian Adi Candra, *Faktor-faktor yang Mempengaruhi...*, hlm. 106.

- 2) Depresi, Beberapa orang menggunakan media untuk menghilangkan rasa depresinya, diantaranya dengan bermain *game online*. Dengan rasa nikmat yang ditawarkan *game online*, maka lama-kelamaan akan menjadi kecanduan.
- 3) Kurang kontrol, orang tua dengan memanjakan anak dengan fasilitas, efek kecanduan sangat mungkin terjadi. Anak yang tidak terkontrol biasanya akan berperilaku *over* (berlebihan).
- 4) Kurang kegiatan, menganggur adalah kegiatan yang tidak menyenangkan. Dengan tidak adanya kegiatan maka bermain *game online* sering dijadikan pelarian yang dicari.
- 5) Lingkungan, perilaku seseorang tidak hanya terbentuk dari dalam keluarga. Saat di sekolah, bermain dengan teman-teman itu juga dapat membentuk perilaku seseorang. Artinya meskipun seseorang tidak dikenalkan terhadap *game online* di rumah, maka seseorang akan kenal dengan *game online* karena pergaulannya.
- 6) Pola Asuh, pola asuh orang tua juga sangat penting bagi perilaku seseorang. Maka, sejak dini orang tua harus berhati-hati dalam mengasuh anaknya. Karena kekeliruan dalam pola asuh maka suatu saat anak akan meniru perilaku orang tuanya.

Maka remaja yang ketergantungan *game online* menyebabkan adanya sifat-sifat yang berhubungan dengan ketidakmampuannya dalam mengatur emosi dan perasaan. Dalam hal ini memicu individu untuk melakukan hal-hal yang negatif seperti pemarah, periang, malu, pemalas, pembohong, dan lain sebagainya. Akibatnya mempengaruhi aspek sosial remaja dalam menjalani kehidupan sehari-hari, karena banyaknya waktu yang dihabiskan di dunia maya mengakibatkan remaja kurang berinteraksi dengan orang lain dalam dunia nyata. Hal ini tentunya mempengaruhi kegiatan sosial yang biasa dilakukan oleh kebanyakan orang lain.

Majelis Permusyawaratan Ulama Aceh telah mengeluarkan fatwa bahwa *game online PUBG* dan sejenisnya adalah haram, fatwa yang disampaikan oleh MPU Aceh merupakan sarana *social engineering*, yaitu hukum merupakan suatu sarana yang ditujukan untuk mengubah perikelakuan warga masyarakat, sesuai dengan tujuan-tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya.¹⁴⁵ Perilaku remaja yang bermain *game online* secara aktif akan berkurang dengan adanya fatwa tersebut.

Akan tetapi ketika disinggung pengetahuan remaja di Kecamatan Kuta Alam Kota Banda Aceh terhadap fatwa tersebut kebanyakan mereka mengetahui bahwa *game online PUBG* dan sejenisnya adalah haram, namun mereka tetap masih bermain karena *game* tersebut adalah hiburan semata. Seperti yang diungkapkan oleh Rizal;

“gak tahu bang tapi inikan cuman hiburan aja gak sampe mencuri atau apalah untuk senang aja biar gak bosan”.¹⁴⁶ Sedangkan pendapat informan Aulia; *“game online kan bang untuk hiburan masa gini aja diharamkan lalu apa yang mau dimainkan, main ini gak sampe kita jadi pencuri bahkan bisa dapat uang buktinya pemain yang udah pro itu bisa ikut tournament, jadi game ini bang kaya Pubg Free Fire Mobile Legends bisa dijadikan pekerjaan bang kalau udah pro player bisa menghasilkan uang dari Youtube, saya lihat masih banyak juga bang orang yang main game Pubg, ML sama Free Fire”*.¹⁴⁷

Penjelasan di atas menunjukkan kesadaran hukum larangan bermain *game online* pada remaja masih minim, para remaja beranggapan bahwa *game online PUBG* dan sejenisnya tidak berbahaya akan tetapi membuat hati senang, tentu hal tersebut

¹⁴⁵ Fithriatus Shalihah, *Sosiologi Hukum* (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2017), hlm 89.

¹⁴⁶ Hasil wawancara dengan Rizal (warga Gampong Lamdingin Kec. Kuta Alam Kota Banda Aceh), pada tanggal 19 Januari 2021.

¹⁴⁷ Hasil wawancara dengan Aulia (warga Gampong Mulia Kec. Kuta Alam Kota Banda Aceh), pada tanggal 13 Januari 2021.

sesuai apabila intensitas waktu bermain sebanding dengan aktifitas yang penting lainnya. Para remaja tidak menyadari bahwa mereka sulit untuk meninggalkan bermain *game online* dikarenakan mereka sudah larut senang bermain *game online*.

Jika hal ini berlanjut, sudah dapat dipastikan waktu mereka akan banyak dihabiskan untuk bermain *game online* sehingga waktu untuk melakukan hal positif tidak ada. Hal ini lama-kelamaan dapat mempengaruhi kepribadian remaja, diantaranya mereka dapat mencuri untuk bermain *game online*, bolos sekolah, malas untuk mengerjakan tugas, sehingga muncul rasa yang ingin bermain setiap saat.

Secara psikis, pikiran yang terus-menerus memikirkan *game online* yang sedang dimainkan. Akan sulit berkonsentrasi pada pelajaran dan pekerjaan, tentu hal tersebut sangat merugikan bagi remaja, yang sebagaimana diketahui masa remaja dipergunakan untuk melatih pada kesiapan kematangan moral, intelektual dan skil demi memasuki masa dewasa. karena itu perlu pengawasan serta pembatasan orang tua terhadap anak remajanya bermain *game online*, sehingga masa remaja tidak terbuang sia-sia.

Menurut informan Ismail seharusnya remaja dapat mematuhi fatwa MPU Aceh bahwa *game online Pubg* dan sejenisnya adalah haram demi kemaslahatan mereka, karena fatwa haram biasanya mengandung muhdatat dan harus ditinggalkan.¹⁴⁸ Hal yang serupa juga diungkapkan oleh informan Tarmizi bahwa *game online* dapat merusak diri remaja seperti malas belajar dan bermain *game online* tidak termasuk aktifitas yang penting bahkan hanya membuang waktu saja apalagi MPU Aceh telah mengharamkannya maka salayaknya remaja mematuhi.¹⁴⁹

Kesadaran seseorang terhadap hukum dilihat dari apa yang dikerjakannya seperti larangan maka ia wajib menjauhinya, apabila

¹⁴⁸ Hasil wawancara dengan Ismail (Tokoh Masyarakat warga Gampong Laksana Kec. Kuta Alam Kota Banda Aceh), pada tanggal 13 Januari 2021.

¹⁴⁹ Hasil wawancara dengan Tarmizi (Tokoh Agama warga Gampong Mulia Kec. Kuta Alam Kota Banda Aceh), pada tanggal 15 Januari 2021.

ia megabaikannya maka ia termasuk melanggar hukum walupun tidak ada sanksi bermain *game online* yang telah di haramkan oleh MPU Aceh. Namun fatwa tersebut sebagai pedoman untuk larangan ataupun membatasi bermain *game online* yang memiliki unsur kekerasan, kebrutalan dan pornografi.

3.3. Pelaksanaan Kewajiban Keluarga Terhadap Melindungi Remaja dari Pengaruh Negatif *Game Online* di Kota Banda Aceh

Keluarga sebagai unit terkecil dalam kehidupan sosial sangat besar peranannya dalam membentuk pertahanan seseorang terhadap serangan penyakit sosial sejak dini. Orang tua yang sibuk dengan kegiatannya sendiri tanpa mempedulikan bagaimana perkembangan anak-anaknya merupakan awal dari rapuhnya pertahanan anak terhadap serangan penyakit sosial. Sering kali orang tua hanya cenderung memikirkan kebutuhan lahiriah anaknya dengan bekerja keras tanpa mempedulikan bagaimana anak-anaknya tumbuh dan berkembang.¹⁵⁰

Apabila dalam keluarga tersebut tingkat ketahanan keluarganya lemah dan mengalami berbagai permasalahan, maka anak yang merasakan dampaknya. Seorang anak yang menjadi korban dari tingkat ketahanan keluarga yang lemah dan buruk akan mengalami berbagai hambatan seperti halnya: hambatan tumbuh kembang, hambatan kurangnya rasa dimiliki dan dicintai, kurang diperhatikan keberadaannya sehingga anak tersebut lari dari rasa bosan dan penat dari permasalahan tersebut. Dalam mencari kesenangan dan mencari pelampiasan dari berbagai masalah, pada umumnya anak-anak lebih suka bermain, salah satunya di masa sekarang adalah *game online*.¹⁵¹

¹⁵⁰ Nunung Sri Rochaniningsih, *Dampak Pergeseran Peran dan Fungsi Keluarga Pada Perilaku Menyimpang Remaja*, Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi dan Aplikasi. Vol. 2 No. 1 Bantul: 2014, hlm. 63.

¹⁵¹ Siti Kolipah dan Shrimarti Roekmini Devy, *Pengaruh Ketahanan Keluarga Terhadap Kegemaran Bermain Game Online Pada Siswa Sd di*

Kewajiban orang tua untuk mengawasi serta membatasi remaja bermain *game online* harus dilakukan lebih ketat karena dikhawatirkan remaja kecanduan terhadap *game online* tersebut. Antisipasi yang dapat dilakukan berupa teguran atau larangan bermain *game online* sebagaimana yang disampaikan oleh informan Dahlia

“ibu sudah sering ingatkan jangan main hp terus jangan main game aja, anak saya bilang ya habis itu gak lama masih main hp juga”.¹⁵²

Menurut keterangan tersebut informan hanya sebatas menasehati anaknya untuk tidak sering bermain *game*, hal itu tidak terlalu berpengaruh bagi remaja untuk menghentikan bermain *game online*. Sedangkan informan Syahrul menyampaikan

“saya larang kalau main game aja kerjanya dah itu saya bilang kalau main game terus kapan belajarnya”.¹⁵³

Pembatasan yang dilakukan oleh informan diatas lebih satu tingkat dari informan sebelumnya, walaupun tidak sampai larangan bermain *game online* akan tetapi intensitas bermain akan berkurang. Keluarga telah mengalami perubahan seiring dengan perubahan zaman. Perubahan keluarga tersebut diharapkan mampu mencapai kesejahteraan dan kebahagiaan. Namun, kenyataan sering berbeda dengan harapan. Faktanya peran sosial dan emosional keluarga cenderung bergeser ke peran ekonomis. Orang tua yang sibuk bekerja menyebabkan berkurangnya interaksi orang tua dengan anak.

Hal ini akan berdampak pada pembentukan kepribadian anak dan remaja menjadi lebih dipengaruhi oleh sekolah dan lingkungan sosialnya, bahkan peran media massa mungkin akan menggantikan peran yang lain. Fenomena ini menunjukkan bahwa

Kelurahan Mulyorejo, Jurnal Promkes. Vol. 4 No. 1 Surabaya : Universitas Airlangga, 2016, hlm. 105.

¹⁵² Hasil wawancara dengan Dahlia (warga Gampong Laksana Kec. Kuta Alam Kota Banda Aceh), pada tanggal 11 Januari 2021.

¹⁵³ Hasil wawancara dengan Syahrul (warga Gampong Laksana Kec. Kuta Alam Kota Banda Aceh), pada tanggal 12 Januari 2021.

telah terjadi pergeseran peran dan fungsi keluarga dalam hal sosialisasi. Keluarga kurang memiliki fungsi sosialisasi, yang diharapkan untuk menanamkan nilai-nilai dan norma-norma pada anak-anaknya. Kurangnya perhatian orang tua, kurangnya penanaman nilai-nilai agama berdampak pada remaja.¹⁵⁴

Bila dilihat para orang tua sudah memperingatkan anak remajanya untuk tidak bermain *game online*, akan tetapi para orang tua menemukan kendala dalam mengatasi remajanya untuk berhenti bermain *game online*. Seperti menurut informan Nur Jannah bahwa ia sudah menyuruh anaknya untuk berhenti bermain *game online* dikarenakan mengganggu aktifitas penting lainnya, namun tidak dipedulikan anaknya, walaupun begitu ia tetap mengingatkan anaknya untuk tidak selalu memegang *handphone*.¹⁵⁵

Begitu juga dengan informan Fadhilah bahwa sulit sekali membatasi anak terhadap penggunaan *handphone* dikarenakan di zaman sekarang kebutuhan sekolah melalui alat digital seperti *handphone*, maka sangat sulit untuk membatasi penggunaan alat komunikasi. Jadi saya tetap menasehati anak untuk menyuruhnya melakukan pekerjaan yang lebih penting seperti mengerjakan tugas sekolah ataupun mencari kesibukan lainnya.¹⁵⁶

Apabila dilihat kewajiban melindungi anak remaja dari pengaruh negatif *game online* sudah terlaksana walaupun hanya sebatas nasehat. Menurut Tarmizi seharusnya sikap orang tua lebih tegas lagi dengan melarang anaknya bermain *game online* yang telah diharamkan MPU Aceh seperti *Pubg* dan sejenisnya, dikarenakan orang tua yang lebih efektif untuk menyelamatkan

¹⁵⁴ Nunung Sri Rochaniningsih, *Dampak Pergeseran Peran...*, hlm. 61.

¹⁵⁵ Hasil wawancara dengan Nur Jannah (warga Gampong Laksana Kec. Kuta Alam Kota Banda Aceh), pada tanggal 18 Januari 2021.

¹⁵⁶ Hasil wawancara dengan Fadhilah (warga Gampong Mulia Kec. Kuta Alam Kota Banda Aceh), pada 21 tanggal Januari 2021.

anaknya dari pengaruh negatif baik di dalam maupun di luar rumah.¹⁵⁷

Bentuk ketegasan orang tua ialah melarang anaknya bermain *game online Pubg* dan sejenisnya dan mengontrol anak ketika bermain *game online*, lalu memberikan arahan tentang batasan penggunaan *smartphone*. Kewajiban orang tua tidak hanya sebatas memenuhi kebutuhan materi tetapi juga pemenuhan psikisnya dengan cara menjauhi pengaruh negatif kepada anak yang dapat merusak moral anak. *Game online Pubg* dan sejenisnya sudah sepatutnya untuk dijauhkan dari remaja karena dapat menimbulkan efek negatif walaupun *game online* tersebut hanya sebatas hiburan, akan tetapi dampak intensitas bermain yang tinggi akan melahirkan kecanduan yang akut, hingga remaja sulit berkembang baik di bidang psikis dan intelektual.

3.4. Solusi Hukum Keluarga Islam Terhadap Melindungi Remaja dari Pengaruh Negatif *Game Online*

Sebelum lebih lanjut mengenai solusi terhadap remaja bermain *game online* ada baiknya lebih dahulu dipaparkan bagaimana pandangan hukum Islam terhadap permainan dan permainan seperti apa yang diharamkan oleh Islam sebagai berikut:

A. Pandangan Islam terhadap Permainan/*Game Online*

Game atau permainan sesungguhnya adalah bagian dari sarana hiburan dan sarana melepas lelah. Permainan dan hiburan yang ada saat ini tidak semuanya membawa nilai positif bagi manusia, terkadang ada yang menggiring kepada kemudharatan. Untuk itu para ulama khususnya di Aceh melalui MPU (Majelis Permusyawaratan Ulama) memberi batasan atas macam-macam permainan dan hiburan yang dibolehkan oleh syariat sehingga tidak

¹⁵⁷ Hasil wawancara dengan Tarmizi (Tokoh Agama warga Gampong Mulia Kec. Kuta Alam Kota Banda Aceh), pada tanggal 15 Januari 2021.

menyimpang dari tujuan semula dari hiburan itu sendiri, yaitu sebagai *wasīlah* (sarana) dan bukan *ghayah* (tujuan).¹⁵⁸

Pada dasarnya Islam membolehkan segala sesuatu sebagaimana dalam kaidah fikih menyatakan:

159 الْأَصْلُ فِي الْأَشْيَاءِ الْإِبَاحَةُ إِلَّا مَا دَلَّ الدَّلِيلُ عَلَى تَحْرِيمِهِ

Artinya: segala sesuatu adalah boleh kecuali ada dalil yang mengharamkannya. Tak terkecuali dengan permainan yang menggembarakan atau hiburan yang menyenangkan lahir dan batin, maka Islam memperkenalkannya dengan alasan sebagai sarana yang membahagiakan jiwa raga.

Islam mengakui fitrah dan instink manusia sebagai makhluk yang dicipta Allah, di mana Allah membuat mereka sebagai makhluk yang suka bergembira, bersenang-senang, ketawa dan bermain-main, sebagaimana mereka dicipta suk amakan dan minum.¹⁶⁰ Bahkan Imam al-Ghazālī menyamakan senandung lagu dengan irama kehidupan yang penuh intrik permainan dan sandiwara. Sehingga imam al-Ghazālī menganggap permainan dan sandiwara (*al-Laḥwu*) menjadi hiburan hati dan peringan pikiran, bahkan dapat membantu mengembalikan vitalitas fisik dan pikiran manusia yang telah penat dan jenuh dengan segudang aktifitas.¹⁶¹

Permainan yang diposisikan sebagai sarana penghibur dan pelepas kepenatan aktifitas keseharian, oleh Islam dipandang suatu hal yang boleh dan wajar, mengingat adu lomba dan ketangkasan merupakan bagian dari kebutuhan individu sejak dulu hingga mendatang dalam rangka memperoleh kebugaran fisik dan kesegara batin agar kembali bergairah dan fit untuk melakukan

¹⁵⁸ Iman Nur Hidayat, "Fiqh Hiburan (Gugus Fiqih Kontemporer Yusuf Qaradhwī)", Jurnal Vol. 9 No. 1 Ponorogo: ISI Darussalam Gontor, 2015, hlm. 107.

¹⁵⁹ Jalaluddīn 'Abdurrahman al-Suyūṭī, *al Asybah wa al Nazāir*, (Beirut: Dar al Fikr, 1996), 82.

¹⁶⁰ Ahmad Sarwat, *Seri Fiqh Kehidupan: Seni Olahraga dan Hiburan* (Jakarta: DU Publishing, 2011), hlm 20.

¹⁶¹ Abū Hamīd al-Ghazālī, *Ihyā' 'Ulūmiddīn* Jilid 4, terj. Moh. Zuhri dkk (Semarang: Asy Syifa' 1993), hlm 282.

tugas dan kewajibannya. Sebagaimana hadits Nabi Saw sebagai berikut:

حَدَّثَنَا يَحْيَى بْنُ يَحْيَى التَّيْمِيُّ وَقَطْنُ بْنُ نُسَيْرٍ وَاللَّفْظُ لِيَحْيَى أَخْبَرَنَا جَعْفَرُ بْنُ سُلَيْمَانَ عَنْ سَعِيدِ بْنِ إِيَّاسٍ الْجُرَيْرِيِّ عَنْ أَبِي عَثْمَانَ الشَّهْدِيِّ عَنْ حَنْظَلَةَ الْأَسَدِيِّ قَالَ وَكَانَ مِنْ كُتَّابِ رَسُولِ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ قَالَ لَقِيَنِي أَبُو بَكْرٍ فَقَالَ كَيْفَ أَنْتَ يَا حَنْظَلَةُ قَالَ قُلْتُ نَافِقٌ حَنْظَلَةُ قَالَ سُبْحَانَ اللَّهِ مَا تَقُولُ قَالَ قُلْتُ نَكُونُ عِنْدَ رَسُولِ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ يُذَكِّرُنَا بِالنَّارِ وَالْجَنَّةِ حَتَّى كَأَنَّا رَأَيْنَا عَيْنٍ فَإِذَا خَرَجْنَا مِنْ عِنْدِ رَسُولِ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ عَافَسْنَا الْأَزْوَاجَ وَالْأَوْلَادَ وَالضَّيِّعَاتِ فَنَسِينَا كَثِيرًا قَالَ أَبُو بَكْرٍ فَوَاللَّهِ إِنَّا لَنَلْقَى مِثْلَ هَذَا فَإِنِاطَلَقْتُ أَنَا وَأَبُو بَكْرٍ حَتَّى دَخَلْنَا عَلَى رَسُولِ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ قُلْتُ نَافِقٌ حَنْظَلَةُ يَا رَسُولَ اللَّهِ فَقَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ وَمَا ذَاكَ قُلْتُ يَا رَسُولَ اللَّهِ نَكُونُ عِنْدَكَ تُذَكِّرُنَا بِالنَّارِ وَالْجَنَّةِ حَتَّى كَأَنَّا رَأَيْنَا عَيْنٍ فَإِذَا خَرَجْنَا مِنْ عِنْدِكَ عَافَسْنَا الْأَزْوَاجَ وَالْأَوْلَادَ وَالضَّيِّعَاتِ نَسِينَا كَثِيرًا فَقَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ وَالَّذِي نَفْسِي بِيَدِهِ إِنْ لَوْ تَذَوُّمُونَ عَلَى مَا تَكُونُونَ عِنْدِي وَفِي الذِّكْرِ لَصَافَحْتَكُمْ الْمَلَائِكَةُ عَلَى فُرُشِكُمْ وَفِي طُرُقِكُمْ وَلَكِنْ يَا حَنْظَلَةُ سَاعَةً وَسَاعَةً ثَلَاثَ مَرَّاتٍ (رواه المسلم).¹⁶²

¹⁶² Abū al-Husain Muslim bin al-Hajjāj al-Qusyairī al-Naisaburī, *Ṣāhih Muslim*, terj. Adib Bisri Musthofa (Semarang: Asy-Syifa' 1993), hlm. 682.

Artinya: “Telah menceritakan kepada kami Yahya ibn Yahya al-Taimī dan Qaṭan ibn Nusair dan lafaz Yahya telah mengabarkan kepada kami Ja‘far ibn Sulaiman dari Sa‘id ibn Iyas Jurairi dari abi Usman al-Nahdi dari Hanzalah al-Usaidī (salah seorang penulis Rasulullah Saw), beliau berkata: Suatu hari aku bertemu Abu Bakar, beliau bertanya “Bagaimana keadaanmu, hai Hanzalah?” aku (Hanzalah) menjawab: “Hanzalah telah munafik”. Abu Bakar berkata: Subhānallāh! Apa yang engkau katakan?, aku menjawab: “Aku berada di sisi Rasulullah Saw, beliau mengingatkan kami akan neraka dan surga, hingga seakan-akan kami melihat dengan mata kepala kami sendiri. Tetapi, ketika kami telah keluar dari sisi Rasulullah Saw kami mengurus istri, anak-anak dan pekerjaan, sehingga kami pun banyak lupa”. Abu Bakar berkata: “Demi Allah! Kami juga mengalami hal seperti itu”. Lalu aku dan Abu Bakar berangkat untuk menemui Rasulullah Saw, aku berkata: “Hanzalah telah munafik ya Rasulullah!” Rasulullah Saw, bertanya: “Kenapa begitu?” aku menjawab: “Ya Rasulullah! Kami berada di sisimu mendengarkan engkau mengingatkan kami akan neraka dan surga, hingga seolah-olah kami menyaksikan sendiri. Tetapi, begitu kami keluar dari sisimu, kami sibuk mengurus istri, anak-anak dan pekerjaan, sehingga kamipun banyak lupa”. Rasulullah Saw, bersabda: “Demi Dzat yang menguasai diriku! Kalau saja kalian senantiasa tetap berada dalam keadaan seperti ketika berada di sisiku (ingat akhirat), tentu para malaikat menjabat tangan kalian di atas tempat-tempat tidur kalian dan di jalan-jalan kalian. Tetapi, hai Hanzalah, sesaat sesaat”. Rasulullah mengucapkan itu tiga kali. (HR. Muslim).

Hadits ini menunjukkan bahwa kesenangan psikologis dan hiburan merupakan dua hal yang natural dalam diri manusia. Nabi saw bahkan mengatakan orang yang di dalam dirinya tidak ada hal tersebut, ia akan disalami Malaikat. Disalami Malaikat merupakan ucapan simbol yang menunjukkan satu hal yang mustahil terjadi. Maknanya adalah Islam tidak mengajarkan agar seseorang menjauhi kesenangan dan hiburan.

Sebaliknya, Islam justru mengajarkan bahwa mencari ketenangan, beristirahat, mencari hiburan bisa dilakukan, namun harus sesuai dengan porsinya. Islam tidak mengharamkan hiburan sama sekali. Namun demikian, tidak semua hiburan mendapatkan tempat dalam agama Islam. Islam hanya membolehkan jenis-jenis hiburan yang di dalamnya terdapat unsur-unsur pendidikan, kesehatan, dan nilai-nilai moral lainnya. Yūsuf al-Qaradāwī dalam bukunya *Fiqh al- Lahwi wa al-Tarwīhi*, sebagaimana yang dikutip oleh Iman Nur Hidayat, ada beberapa jenis hiburan atau permainan yang dilarang dalam agama Islam, yaitu:¹⁶³

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

Hal yang senada juga disampaikan oleh Diana Mutiah bahwa prinsip-prinsip dari permainan dalam Islam meliputi:

- 1) Hiburan atau permainan itu haruslah halal secara syariah, misalnya olah raga lari, memanah, renang, dan sebagainya. Jadi tidak boleh hiburan atau permainan itu berupa sesuatu yang haram, baik haram dari segi zatnya (seperti narkoba, minuman keras), maupun haram dari segi aktifitasnya (seperti perjudian, prostitusi, seks bebas, dsb). Keharaman

¹⁶³ Iman Nur Hidayat, *Gugus Fiqh Kontemporer...*, hlm. 108.

dari segi aktifitasnya ini, banyak sebab dan rinciannya dalam syariah Islam. Misalkan ada hiburan atau permainan yang diharamkan karena menyerupai kaum non muslim (*tasyabbuh bil kuffar*), misalnya merayakan hari raya non muslim (misal Natal), atau diharamkan karena menyerupai lain jenis, misal bermain drama dimana laki-laki berperan sebagai wanita atau sebaliknya.

- 2) Hiburan atau permainan tidak boleh melalaikan kita dari kewajiban. Misalnya, kewajiban sholat, bekerja, menutup aurat, menuntut ilmu, berdakwah, dan sebagainya. Jadi ketika berolah raga renang misalnya, tidak boleh mengumbar aurat atau bentuk tubuh. Ketika olahraga lari atau sepak bola, misalnya, tidak boleh mengenakan celana pendek, karena hal itu berarti meninggalkan kewajiban menutup aurat. Tidak boleh pula lari pagi dengan meninggalkan sholat Shubuh misalnya. Tidak boleh pula pergi memancing tapi meninggalkan kewajiban dakwah atau ngaji, atau dilakukan dengan membolos kerja.
- 3) Hiburan atau permainan itu tidak boleh membahayakan (mudarat), misalnya olahraga beladiri tanpa latihan yang benar, mendaki gunung tanpa persiapan fisik atau peralatan yang memadai, dan sebagainya. Jadi kalau beladiri dilakukan dengan latihan yang benar, atau mendaki gunung dengan persiapan yang memadai, hukumnya tidak haram.¹⁶⁴

Mengenai *Game Online PUBG* dan sejenisnya termasuk game yang diharamkan sesuai fatwa MPU Aceh dan memiliki kemudharatan yang sangat banyak.¹⁶⁵ Adapun permainan dan seni hiburan yang disyariatkan Rasulullah saw, untuk kaum muslimin, guna memberikan kegembiraan dan hiburan kepada mereka. Hiburan itu sendiri dapat mempersiapkan diri untuk menghadapi

¹⁶⁴ Diana Mutiah, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini* (Jakarta: Kencana, 2010), hlm. 7.

¹⁶⁵ Fatwa MPU Aceh Nomor 3 Tahun 2019 tentang Hukum *Game PUBG* dan Sejenisnya Menurut Fikih Islam, pdf, hlm. 5. <http://mpu.acehprov.go.id>. diakses, 23 Oktober 2019.

ibadah dan melaksanakan kewajiban dan lebih banyak mendatangkan ketangkasan dan keinginan. Hiburan-hiburan tersebut kebanyakannya bentuk suatu latihan yang dapat mendidik mereka kepada manusia berjiwa kuat, dan mempersiapkan mereka untuk maju ke medan jihad *fī sabīlillāh*. Di antara hiburan-hiburan itu ialah sebagai berikut:¹⁶⁶

- 1) Perlombaan Lari Cepat
- 2) Gulat
- 3) Memanah
- 4) Main Anggar
- 5) Menunggang Kuda
- 6) Berburu

Bila dilihat permainan yang dianjurkan dalam Islam berbentuk olah raga atau latihan fisik, sedangkan di masa sekarang dengan kemajuan teknologi dan informasi permainan tersebut digantikan dengan permainan *virtual* atau sering disebut *game online* yang menggunakan kecanggihan teknologi. Hal tersebut sangat wajar dan tidak bisa dihindari akan tetapi intensitas bermain dengan kegiatan lainnya tidak seimbang sehingga terjadi kecanduan, yang mana berdampak pada perkembangan remaja baik secara psikis maupun fisik.

B. Solusi Terhadap Remaja Bermain *Game Online* dalam Hukum Keluarga Islam

Usia remaja memang rentan terhadap pengaruh dari dunia luar baik melalui media teknologi, lingkungan sekitar maupun budaya asing. Kegagalan anak remaja menyelesaikan tugas perkembangannya akan berdampak pada pertumbuhannya menjadi orang dewasa yang mandiri dan dapat beradaptasi. Oleh karena itu, anak perlu dijaga dan dilindungi dari setiap perbuatan yang mengganggu kesehatan dan tumbuh kembang anak. dalam Kompilasi Hukum Islam (KHI) Dalam Bab XII Pasal 77 ayat (3)

¹⁶⁶ Ahmad Sarwat, *Seri Fiqh Kehidupan...*, hlm. 24-30.

menyatakan bahwa:¹⁶⁷ Suami isteri (orang tua) memikul kewajiban untuk mengasuh dan memelihara anak-anak mereka, baik mengenai pertumbuhan jasmani, rohani maupun kecerdasannya dan pendidikan agamanya.

Maklumat ini juga dituangkan dalam Undang- Undang Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2016 tentang Penetapan Peraturan Pemerintah Pengganti Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2016 tentang Perubahan Kedua atas Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak (selanjutnya disebut UUPA). Dalam menjamin hak anak atas kelangsungan hidup, tumbuh, dan berkembang serta berhak atas perlindungan, orang tua memiliki kewajiban dan tanggung jawab bukan saja mengasuh, memelihara, mendidik, dan melindungi anak, tetapi juga memberikan pendidikan karakter dan penanaman budi pekerti pada anak.

Maka dengan begitu, dari sudut pandang UUPA, fungsi perlindungan anak harus dilakukan secara komprehensif oleh semua pihak, baik pemerintah, keluarga, maupun orang tua. Hal yang perlu disadari adalah bukanlah teknologi internet yang membuat adiksi, namun hubungan individu dengan internet yang dapat berujung pada adiksi.¹⁶⁸ Kecanduan *game online* sebagai gangguan psikis yang sering tidak diakui keberadaannya yang mempengaruhi kemampuan penggunanya yang dapat menyebabkan masalah relasional, pekerjaan, dan sosial dimana telah membuat anak mulai kehilangan batas waktu penting dalam kehidupannya, menghabiskan lebih sedikit waktu dengan keluarga, dan perlahan-lahan menarik diri dari rutinitas kehidupan normal anak. Anak mengabaikan hubungan sosial dengan teman-temannya dan

¹⁶⁷ Cik Hasan Bisri dkk, *Kompilasi Hukum Islam Dalam Sistem Hukum Nasional* (Jakarta: Logos Wacana Ilmu, 1999), hlm. 164.

¹⁶⁸ Elga Andina, "Pencegahan Kecanduan Gim Daring Pada Anak", *Info Singkat* Vol. XI No.21 Jakarta: Puslit BKD, 2019, hlm. 15-16.

akhirnya kehidupannya jadi tidak terkendali karena internet termasuk *game online* telah mengambil alih pikirannya.¹⁶⁹

Kecanduan *game online* juga sangat erat kaitannya dengan gangguan/masalah tidur. Salah satu faktor penyebab terjadinya insomnia adalah gaya hidup monoton, dimana seseorang akan lebih mementingkan bermain dari pada memenuhi kebutuhan istirahat dan tidurnya, apabila hal ini berlanjut maka dapat dipastikan remaja akan kesulitan menghadapi pelajaran juga pekerjaan lainnya.¹⁷⁰ Maka dengan demikian tugas melindungi remaja dari pengaruh negatif *game online* merupakan kewajiban bersama (orang tua), untuk itu orang tua harus memberikan arahan berupa larangan atau batasan kepada remaja agar tidak bermain *game online* khususnya *PUBG* dan sejenisnya yang sudah diharamkan oleh MPU Aceh. Kalaupun remaja ingin bermain maka bisa dialihkan dengan permainan lainnya yang tidak termasuk kategori haram oleh MPU Aceh.

Orang tua selaku pemimpin dalam keluarga harus siap untuk membatasi bahkan melarang anak remajanya untuk bermain *game online*, ketentuan tersebut berdasarkan sebuah hadits Nabi Saw:

وعن ابن عمر رضي الله عنهما عن النبي صلى الله عليه وسلم قال: كُلُّكُمْ رَاعٍ وَكُلُّكُمْ مَسْئُولٌ عَنْ رَعِيَّتِهِ، وَالْأَمِيرُ رَاعٍ مَسْئُولٌ عَنْ رَعِيَّتِهِ، وَالرَّجُلُ رَاعٍ عَلَى أَهْلِ بَيْتِهِ، وَالْمَرْأَةُ رَاعِيَّةٌ عَلَى بَيْتِ زَوْجِهَا وَوَلَدِهِ، فَكَلَّكُمْ رَاعٍ وَكَلَّكُمْ مَسْئُولٌ عَنْ رَعِيَّتِهِ.
171 (متفق عليه).

¹⁶⁹Ridwan Syahrān, “Ketergantungan Game Online dan Penanganannya” *Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling*. Vol. 1 No. 1 Palu: Universitas Tadulako. 2015, hlm. 88.

¹⁷⁰Fraldy Robert Mais dkk, “Kecanduan Game Online dengan Insomnia Pada Remaja”, *Jurnal Keperawatan*. Vol. 8 No. 2 Manado: Universitas Sam Ratulangi, 2020, hlm. 25.

¹⁷¹Abū Zakāria Yahya bin Syarīf al-Nawāwī, *Terjemah Riyāḍuṣ al-Ṣālihīn*. Terj. Achmad Sunarto (Jakarta: Pustaka Amani, 1999), hlm 304.

Artinya: “Dari ibn Umar Radhiyalahu ‘anhuma dari Nabi Saw Bersabda: Setiap kalian adalah pemimpin, dan setiap kamu bertanggung jawab atas kepemimpinannya. Seorang Imam pemimpin dan ia bertanggungjawab atas kepemimpinannya. Seorang laki-laki adalah pemimpin dan ia bertanggung jawab atas keluarganya. Seorang wanita adalah pemimpin dalam rumah tangganya, dan ia bertanggungjawab atas kepemimpinannya”. (Muttafaq ‘Alaihi).

Dalam Islam kewajiban orang tua bukan sekedar memenuhi kesejahteraan fisik berupa sandang, pangan dan papan semata, tetapi yang lebih penting dari itu adalah pembentukan cara berfikir, mental, akhlak dan segala sesuatu yang dapat mejerumuskan anak kedalam kemaksiatan. Sebagaimana pedapat Abu Bakar al- Syaṭā dalam kitab *I‘ānatu al- Ṭālibīn*:

¹⁷² ويجب من مر نهي عن المحرمات وتعليمه الواجبات ونحوها من شرائع الظاهرة.

Wajiblah terhadap orang tua untuk melarang anaknya melakukan segala perbuatan yang diharamkan, dan orang tua wajib mengajarkan syariat yang dhahir (terlihat).

Dengan begitu tugas orang tua juga dituntut untuk mengetahui teknologi atau dunia internet di era sekarang agar tidak gaptek (gagap teknologi), pegetahuan tersebut sangat penting untuk mengetahui kebiasaan remaja dalam mengakses internet, apakah masih sesuai dalam prinsip Islam.

Selanjutnya adalah dengan menjalankan fungsi keluarga yaitu menanamkan nilai-nilai agama kepada remaja. Keluarga merupakan tempat penanaman nilai moral agama melalui pemahaman, penyadaran dan praktek dalam kehidupan sehari-hari, sehingga tercipta iklim keagamaan di dalamnya. Juga dengan

¹⁷² Sayyid al-Bakri ibn Sayyid Muhammad al-Syaṭā, *I‘ānatu al- Ṭālibīn* Jilid I (Surabaya: al-Haramain, 2007), hlm. 25

menjalankan fungsi perlindungan (*protection*) yaitu dengan melindungi remaja dari pengaruh negatif *game online*.

Fungsi perlindungan dilakukan secara langsung dan tidak langsung yaitu melakukan komunikasi langsung yang menunjukkan perhatian dan kasih sayang kepada anak-anaknya, dan secara tidak langsung dengan memanfaatkan alat komunikasi. Keamanan, dan perlindungan terhadap anggota keluarga ditunjukkan dengan aturan-aturan yang dimusyawarahkan bersama antar suami dan istri seperti aturan tidak diperbolehkan keluyuran saat Magrib dan tidak boleh bermain jauh-jauh baik pada anak perempuan maupun anak laki-laki dan peraturan terhadap penggunaan alat komunikasi.¹⁷³ Fungsi inilah yang seharusnya dijalankan secara maksimal karena dampak-dampak dari *game online* sangat berpengaruh bagi perkembangan remaja, apalagi sampai kecanduan akan berakibat lebih fatal lagi.

Selanjutnya solusi yang mungkin dapat diterapkan orang tua untuk antisipasi anak remajanya bermain *game online* ialah menyekolahkan remaja ke sebuah pesantren, secara tidak langsung kewajiban orang tua untuk mengawasi anak telah tergantikan dengan adanya pesantren karena pendidikan pesantren lebih menitikberatkan pada aspek agama, kedisiplinan dan akhlak sehingga remaja dapat terkontrol tingkah lakunya sehari-hari. Begitu juga dengan aturan di pesantren kebiasaan para murid tidak diperkenankan membawa *handphone*, dengan demikian remaja yang kecanduan bermain *game online* akan berkurang seiring waktu berjalan. Maka kewajiban orang tua telah tercapai karena telah menjauhkan anaknya dari pengaruh negatif *game online*.

Lalu ada beberapa solusi tambahan yang dapat ditawarkan bagi remaja untuk berhenti atau paling tidak berkurang dalam bermain *game online* antara lain:

¹⁷³ Imas Siti Patimah & Wahyu Gunawan, *Transformasi Bentuk Dan Fungsi Keluarga di Desa Mekarwangi*. Jurnal Sosioglobal, Vol. 4 No. 1. Sumedang: UNPAD, 2019, hlm. 21.

1. Mengisi waktu dengan aktifitas positif baik dari segi keagamaan maupun kegiatan sosial.
2. Selalu berkomunikasi dengan orang tua apabila mengalami hambatan baik tugas pelajaran dan interaksi dengan masyarakat.
3. Mengurangi penggunaan *smartphone*.
4. Mengatur jadwal antara bermain dan belajar sehingga waktu tidak banyak yang kosong.¹⁷⁴

Lalu untuk para orang tua ada beberapa langkah yang dapat dilakukan untuk mengurangi remaja bermain *game online* antara lain:

1. Orang tua harus menjalin komunikasi secara intens kepada remaja agar remaja bisa terbuka pada orang tua sehingga bimbingan dan batasan mengenai *game online* dapat dijalankan
2. Orang tua dapat mengalihkan permainan remaja dengan olahraga atau *game online* lainnya yang tidak melanggar prinsip-prinsip Islam atau bisa juga dengan mencari kesibukan lainnya
3. Membuat kesepakatan kepada remaja tentang waktu bermain *game online*, ketegasan dalam hal waktu sangat penting untuk mengurangi intensitas bermain.
4. Mengurangi kebutuhan remaja dari akses *game online* seperti mengurangi kuota paket internet.

Dengan demikian apabila kewajiban orang tua sebagai pembimbing juga melidungi dijalankan secara maksimal, dan remaja dapat mengikuti arahan orang tua dengan patuh dan baik. Maka kecanduan bermain *game online* dapat berkurang bahkan berhenti, untuk itu faktor pelaksanaan kewajiban orang tua sangat urgen agar dapat membatasi remaja bermain *game online*, pemenuhan hak remaja di atas merupakan prioritas utama dalam menghadapi perkembangan teknologi di masa sekarang.

¹⁷⁴ Hardiyansyah Masya dan Dian Adi Candra, *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi...*, hlm. 105-107.

BAB IV PENUTUP

4.1. Kesimpulan

Setelah mempelajari dari uraian bab-bab terdahulu maka dengan itu penulis dapat mengambil beberapa kesimpulan di antaranya:

1. Banyaknya remaja bermain *game online Pubg* dan sejenisnya terjadi karena pengaruh arus teknologi yang mana permainan populer di zaman sekarang diakses melalui internet. Lalu di antara salah satu faktor penyebab remaja bermain *game online* adalah karena kepopuleran *game online* seperti *PUBG*, *Mobile Legends* dan *Free Fire* sehingga permainan tersebut menjadi *game* populer di kalangan remaja. Juga dipengaruhi oleh ketidakmampuan remaja mengatur aktifitas yang penting sehingga kebanyakan remaja lalai dalam bermain *game online*.
2. Selanjutnya mengenai pelaksanaan kewajiban keluarga untuk melarang anaknya bermain *game online* telah terlaksana dengan pembatasan alat komunikasi, melarang anak remajanya bermain *game online Pubg* dan sejenisnya sebagaimana fatwa haram MPU Aceh merupakan bentuk ketegasan sikap orang tua kepada remajanya. Lalu mengenai kendala orang tua di zaman sekarang terhadap kebutuhan alat komunikasi pada remaja dapat disiasati dengan mengatur waktu penggunaan alat komunikasi tersebut, juga para orang tua harus lebih ketat mengawasi anaknya ketika menggunakan *gadget*.
3. Solusi dalam hukum keluarga Islam untuk melindungi remaja dari pengaruh negatif *game online* yaitu para remaja harus sadar untuk mengatur aktifitas bermain *game online* juga pembatasan penggunaan *gadget*. Lalu begitu juga pada sebuah keluarga untuk melarang anak remajanya bermain *game online* karena keluarga wajib melarang anaknya

melakukan hal-hal yang dilarang, begitupun juga keluarga harus selalu berkomunikasi dengan anak remajanya ketika menghadapi masalah, apabila telah dijalankan maka tercapailah fungsi keluarga yakni fungsi perlindungan di mana keluarga melindungi anggotanya dari pengaruh negatif baik di dalam maupun di luar rumah.

4.2. Saran-saran

1. Sebaiknya pemerintah baik pusat maupun daerah memblokir *game-game online* yang mengandung unsur kekerasan, pornografi, perjudian dan kebrutalan. Dengan pemblokiran *game online* tersebut para remaja tidak dapat lagi mengakses *game online* yang berpengaruh negatif sehingga dapat mengalihkan remaja kepada kegiatan lainnya.
2. Sebaiknya para orang tua secara tegas melarang anak remajanya bermain *game online Pubg* dan sejenisnya yang telah diharamkan oleh MPU Aceh sebagai antisipasi pengaruh negatif *game online* tersebut, baik kecanduan , penurunan aktifitas belajar dan aktifitas sosial lainnya.
3. Sebaiknya para remaja dapat mengisi waktu luangnya dengan aktifitas yang bermanfaat atau mengganti permainan *game online* yang memiliki pengaruh negatif kepada permainan yang lebih bermanfaat.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

- Abdul Azis Dahlan, *Ensiklopedi Hukum Islam* Jilid 2, cet ke 6, Jakarta: Ichtiar Baru van Hoeve, 2003.
- ‘Abdullah Nāṣih ‘Ulwan, *Pendidikan Anak dalam Islam* Jilid 1, terj. Jamaludin Miri, Jakarta: Pustaka Amani, 1999.
- _____, Nāṣih ‘Ulwan, *Pendidikan Anak dalam Islam* Jilid 2, terj. Jamaludin Miri, Jakarta: Pustaka Amani, 1999.
- Abd Rahman Ghazaly, *Fiqih Munakahat* (Jakarta: Prenada Media, 2013).
- Abdul Rozaq, *Mengenal Game Online*, Surabaya: Sumber Jaya 2009.
- Abī Faḍīl Jamaluddīn Muhammad ibn Makrām ibn Manzūr, *Lisānu al-‘Arābī* Jilid 13, Beirut: Dāru al- Ṣādar, 1990.
- Abū Hamīd al-Ghazālī, *Ihyā’ ‘Ulūmiddīn* Jilid 4, terj. Moh. Zuhri dkk, Semarang: Asy -Syifa’, 1993.
- Abū al-Husain Muslim bin al-Hajjāj al-Qusyairī al-Naisaburī, *Ṣāhih Muslim* Juz 2, Beirut, Libanon: Daru al-Kutub al-‘Ilmiyah, 1992.
- _____, al-Husain Muslim bin al-Hajjāj al-Qusyairī al-Naisaburī, *Ṣāhih Muslim*, terj. Adib Bisri Musthofa, Semarang: Asy-Syifa’, 1993.
- Abuddin Nata, *Ilmu Pendidikan Islam*, Jakarta: Kencana, cet. 1, 2010.

- Abū Zakāria Yahya bin Syarīf al-Nawāwī, *Terjemah Riyāḍuṣ al-Ṣālihīn*. Terj. Achmad Sunarto, Jakarta: Pustaka Amani, 1999.
- Ade Manan Suherman, *Pengantar Hukum Islam*, Jakarta: Pradnya Paramita, 2007.
- Ahmad Razak dan Rais Lathief, *Terjemah Hadits Shahih Muslim Juz II*, Jakarta: Pustaka Al Husna, 1980.
- Ahmad Rofiq, *Hukum Islam di Indonesia*, Cet keenam, Jakarta: RajaGrafindo Persada, 1995.
- Ahmad Sarwat, *Seri Fiqh Kehidupan: Seni Olahraga dan Hiburan*, Jakarta: DU Publishing, 2011.
- Amiruddin dan Zainal Asikin, *Pengantar Metode Penelitian Hukum*, Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2008.
- Amiur Nuruddin dan Azhari Akmal Tarigan, *Hukum Perdata Islam di Indonesia*, Jakarta: Kencana Prenada, 2006.
- Ayu Rini, *Menanggulangi Kecanduan Game On-Line Pada Anak*, Jakarta: Pustaka Mina, 2011.
- Baran, Stanley J., *Pengantar Komunikasi Massa Melek Media dan Budaya*, Jilid 1 Edisi 3, terj. S. Rouli Manalu, Jakarta: Erlangga, 2008.
- Burhan Ashshofa, *Metode Penelitian Hukum*, Jakarta: Rineka Cipta, 2010.
- B. Sandjaja & Albertus Heriyanto, *Panduan Penelitian*, Jakarta: Prestasi Putra Karya, 2006.
- Candra Zebeh Aji, *Berburu Rupiah Lewat Game Online*, Yogyakarta: Bouna Books, 2012.

- Chaerul Umam, *Ushul Fiqh I*, Bandung: Pustaka Setia, 2000.
- Cik Hasan Bisri dkk, *Kompilasi Hukum Islam Dalam Sistem Hukum Nasional*, Jakarta: Logos Wacana Ilmu, 1999.
- Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, Bandung: J-ART, 2005.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, edisi kedua, cet ke 10, Jakarta: Balai Pustaka, 1999.
- Diana Mutiah, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana, 2010.
- Echols, Jhon M. dan Hassan Shadily, *Kamus Inggris Indonesia*, Cet XXVI, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2005.
- Fithriatus Shalihah, *Sosiologi Hukum*, Jakarta: RajaGrafito Persada, 2017.
- al-Hamdani, *Risalah Nikah*, Jakarta: Pustaka Amani, 2001.
- Harun Nasution, dkk, ed. *Ensiklopedi Islam Indonesia*, Jakarta: Djambatan, 1992.
- Hurlock, Elizabeth B., *Perkembangan anak* Jilid 1, terj. Meitasari Tjandrasa dan Muslichah Zarkasih, Jakarta: Erlangga, 2013.
- _____, Elizabeth B., *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*, terj. Istiwidayanti & Soejarwo, Jakarta: Erlangga, 2003.
- Husain Syahātah, *Tanggung Jawab Suami dalam Rumah Tangga*, terj. Faizal Asdar Bakri, Jakarta: AMZAH, 2005.
- Huzaemah Tahido Yanggo, *Fikih Perempuan Kontemporer*, Jakarta: Ghalia Indonesia, 2010.

- Idad Suhada, *Ilmu Sosial Dasar*, Bandung: Insan Mandiri, 2014.
- Jalaluddīn ‘Abdurrahman al-Suyūṭī, *al Asybah wa al Nazāir*, Beirut: Dar al Fikr, 1996.
- Kansil, C.S.T, *Pengantar Ilmu Hukum dan Tata Hukum Indonesia*, cet. VII, Jakarta: Balai Pustaka, 1989.
- Kartini Kartono, *Patologi Sosial Kenalan Remaja*, Jakarta: RajaGrafindo Persada, 1987.
- K. Wantjik Saleh, *Hukum Perkawinan Indonesia*, Jakarta: Yudistira, 1982.
- Marwan Mas, *Pengantar Ilmu Hukum*, Bogor: Penerbit Ghaila Indonesia, 2014.
- M. Hasbi Al-Shiddieqy, *Al-Islam Jilid II*, Semarang: Pustaka Rizki Putra, 2001.
- M. Jamaluddīn Mahfuz, *Psikologi Anak dan Remaja Muslim*, terj. Abdul Rosyad Shiddiq dan Ahmad Vathir Zaman, Jakarta: Pustaka Al-Kautsar 2001.
- M. Solly Lubis, *Filsafat Ilmu dan Penelitian*, Bandung: Mandar Maju, 1994.
- M. Quraish Shihab, *Tafsir Al-Misbah: Pesan, Kesan dan Keserasian Al-Qur’an Vol. 9, Cet. VI*, Jakarta: Lentera Hati, 2002.
- Mohammad Ali & Mohammad Asrori, *Psikologi Remaja*, Jakarta: Bumi Aksara, 2014.
- Moleong, Lexi J., *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Edisi Revisi, Yogyakarta: Rosda, 2017.

- Muammal Hamidy, *Perkawinan Dan Persoalannya: Bagaimana Pemecahannya Dalam Islam*, Surabaya: Bina Ilmu, 1980.
- Muhammad Naşiruđđīn al-Bānī, *Şaḥīḥ Sunan Abū Dāud* jilid 2, terj. Ahmad Taufik Abdurrahman dan Shofia Tidjani, Jakarta: Pustaka Azzam, 2006.
- Muhammad Şālih al-Munajjid, *Bahaya Game*, terj. Putri Aria Miranda, Bandung: Aqwam Jembatan Ilmu, 2016.
- Muṣṭafā Dīb al-Būghá, *Ringkasan Fiqih Mazhab Syāfi'ī*, terj. Toto Edidarmo, Jakarta: Noura Books, 2012.
- Ningrum Puji Lestari, *Hukum Islam*, Bandung: Logos Wacana Ilmu, 2005.
- Rāsyīd Riđá, *Fiqh Islam*, Jakarta: at-thahiriyah, 1999.
- Romli Atmasasmita, *Problema Kenakalan Anak-anak atau Remaja*, Bandung: Armico, 1984.
- Said Aṭār Rađāwī, *Mengarungi Samudra Kebahagiaan: Tata Cara Berkeluarga Menurut Islam*, terj. Alawiyah. Cet 1, Bandung: Al-Bayan, 1998.
- Sanjaya Rahmat, *Perilaku Pecandu Game*, Jakarta: Intan Persada Pres, 2013.
- Santrock, Jhon W., *Adolescence Perkembangan Remaja*, terj. Shinto B. Adelar & Sherly Saragih, Jakarta: Erlangga, 2003.
- Sarwono Sarlito W, *Psikologi Remaja*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2004.
- Satjipto Rahardjo, *Ilmu Hukum*, Bandung: Citra Aditya Bakti, 1991.

- Sayyid Ahmad al-Musayyār, *Fiqih Cinta Kasih Rahasia Kebahagiaan Rumah Tangga*, terj. Habiburrahim, Jakarta: Erlangga, 2008.
- Sayyid al-Bakri ibn Sayyid Muhammad Syaṭā, *I ‘ānatu al-Thālibīn* Jilid I, Surabaya: al-Haramain, 2007.
- Sayyid Sabīq, *Fiqih Sunnah*, Jilid 2 Jakarta : Pena Pundi Akara, 2007.
- Sabīq, *Fikih Sunnah 5*, terj. Kamaluddin A. Marzuki, Jakarta: Cakrawala Publishing, 2009.
- Siti Rahayu Aditono, *Psikologi Perkembangan Pengantar Dalam Berbagai Bagiannya*, ed. Ke 16, Yogyakarta : Gadjah Mada University Press, 2006.
- Singgih D Gunarsa, *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*, Jakarta: BPK Gunung Mulia, 2003.
- Soerjono Soekanto, *Kesadaran Hukum dan Kepatuhan Hukum*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2002.
- Soekanto, *Sosiologi Keluarga Tentang Ikhwal Keluarga, Remaja dan Anak, OrangTua Ideal*, Jakarta: Rineka Cipta, 2004.
- Soetjipto, *Perilaku Adiksi Game online*, Semarang: Permata Buku, 2007.
- Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara, 2018.
- Syamsu Yusuf, *Psikologi Perkembangan Anak Dan Remaja*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011.

Yahya Harahap, *Hukum Perkawinan Nasional*, Medan: Zahir Trading CO, 1975.

Yanuardi Syukur, *Rahasia Keajaiban Berbakti Kepada Ayah*, Jakarta: Al Maghfirah, 2013.

Y, Chen, C. & Chang, S. L, *Eksplorasi Kecenderungan Terhadap Kecanduan Game Online*, Jakarta: Intan Pratama, 2008.

Young, Kimberly S. dan Cristiano Nabuco de Abreu , *Kecanduan Internet*, terj. Helly P. Soetjipto dan Sri Mulyantini Soetjipto, Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2017.

Zakiah Daradjat, *Ilmu Jiwa Agama*, Jakarta: Bulan Bintang, 2005.

_____, Daradjat, *Ilmu Pendidikan Islam*, Jakarta: Bumi Aksara, 2008.

Jurnal :

Adristinindya Citra Nur Utami & Santoso Tri Raharjo, “Pola Asuh Orang Tua dan Kenakalan Remaja”, *Jurnal Pekerjaan Sosial*. Vol. 2 No. 1 Sumedang: Universitas Padjajaran, 2019.

Anung Al Hamat, “Representasi Keluarga dalam Konteks Hukum Islam”. *Jurnal Pemikiran Hukum dan Hukum Islam (Yudisia)*. Vol. 8 No. 1 Bogor: Universitas Ibn Khaldun, 2017.

Choirul Fajri, “Tantangan Industri Kreatif Game Online di Indonesia”, *Jurnal Komunikasi*. Vol. 1 No. 5 Yogyakarta: Universitas Ahmad Dahlan, 2012.

- Dina Ulfiana, “Pola Asuh Orang tua pada Anak Usia Dini yang Menjadi Pecandu Game Online”, *Jurnal Sosiologi* Surabaya: Universitas Airlangga, 2018.
- Elga Andina, “Pencegahan Kecanduan Gim Daring Pada Anak”, *Info Singkat* Vol. XI No.21 Jakarta: Puslit BKD, 2019.
- Ellya Rosana, “Kepatuhan Hukum Sebagai Wujud Kesadaran Hukum Masyarakat”, *Jurnal Tapis*. Vol. 10 No.1 Lampung: IAIN Raden Intan, 2014.
- Fraldy Robert Mais dkk, “Kecanduan Game Online dengan Insomnia Pada Remaja”, *Jurnal Keperawatan*. Vol. 8 No. 2 Manado: Universitas Sam Ratulangi, 2020.
- Hardiyansyah Masya dan Dian Adi Candra, “Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online Pada Peserta Didik Kelas X di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016”, *Jurnal Bimbingan dan Konseling (E-Journal)*. Vol. 3 No. 2 Lampung: IAIN Raden Intan, 2016.
- Iim Fahimah, “Kewajiban Orang tua Terhadap Anak dalam Perspektif Islam”, *Jurnal Hawa*. Vol. 1 No. 1 Bengkulu: IAIN Bengkulu, 2019.
- Iman Nur Hidayat, “Fiqh Hiburan (Gugus Fiqih Kontemporer Yusuf Qaradhawi)”, *Jurnal* Vol. 9 No. 1 Ponorogo: ISI Darussalam Gontor, 2015.
- Imran Siswandi, “Perlindungan Anak dalam Perspektif Islam dan Ham”, *Jurnal Al-Mawarid*. Vol. XI No. 2 Yogyakarta: Universitas Islam Indonesia, 2011.

- Jamila Susanti, “Tinjauan Hukum Islam Terhadap UU No. 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak”, *Medina-Te, Jurnal Studi Islam*. Vol. 14 No. 2 Palembang: UIN Raden Fatah, 2016.
- Julian Firdaus, “Pelaksanaan Kewajiban Orang tua Terhadap Anak Pecandu Game Online di Jalan Salak Raya Kota Bengkulu Dalam Perspektif Hukum Islam”, *Jurnal Qiyas*. Vol. 3 No. 2 Bengkulu: IAIN Bengkulu, 2018.
- Khoiruddin Nasution, “Perlindungan Terhadap Anak dalam Hukum Keluarga Islam Indonesia”, *Jurnal Al-‘Adalah*. Vol. XIII No. 1 Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga, 2016.
- Krista Surbakti, “Pengaruh Game Online Terhadap Remaja”, *Jurnal Curere*. Vol. 01 No. 01 Medan: Universitas Quality, 2017.
- Maisaroh, “Kekerasan Orang tua dalam Mendidik Anak Perspektif Hukum Islam”, *Jurnal Agama dan Hak Azazi Manusia*. Vol. 2 No. 2 Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga, 2013.
- Moh. Sa’I Affan dan Achmad Zaini Dahlan, “Implementasi Kewajiban Orang Tua Tentang Pendidikan Anak dalam Kompilasi Hukum Islam”, *An Nawazil Jurnal Hukum dan Syariah Kontemporer*. Vol. 1 No. 2 Pamekasan: STIS AS Salafiyah, 2020.
- Miftahul Jannah, “Remaja dan Tugas-tugas Perkembangannya dalam Islam”, *Jurnal Psikoislamedia* Vol. 1 No. 1 Banda Aceh: UIN Ar-Raniry, 2016.

- Mimi Ulfa, “Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Remaja di Mabes Game Center”, *Jurnal Jom Fisip*. Vol. 4, No. 1 Riau: Universitas Riau, 2017.
- Nunung Sri Rochaniningsih, “Dampak Pergeseran Peran dan Fungsi Keluarga Pada Perilaku Menyimpang Remaja”, *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi dan Aplikasi*. Vol. 2 No. 1 Bantul, 2014.
- Ridwan Syahrani, “Ketergantungan Game Online dan Penanganannya”, *Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling*. Vol 1 No. 1 Palu: Universitas Tadulako, 2015.
- Satria Sagara dan Ahmad Mujab Syakur, “Gambaran Online Gamer”, *Jurnal Empati*. Vol. 4 No. 2 Semarang: Universitas Diponegoro, 2018.
- Siti Kolipah dan Shrimarti Roekmini Devy, “Pengaruh Ketahanan Keluarga Terhadap Kegemaran Bermain Game Online Pada Siswa Sd di Kelurahan Mulyorejo”, *Jurnal Promkes*. Vol. 4 No. 1 Surabaya: Universitas Airlangga, 2016.
- Syamsul Bahri, “Nafkah Anak Kepada Orang Tua Dalam Pandangan Hukum Islam”, *Jurnal Hukum Samudera Keadilan*. Vol, 11 No. 2 Banda Aceh: Universitas Syiah Kuala, 2016.

Wawancara :

- Wawancara dengan Rizki (warga Gampong Laksana Kec. Kuta Alam Kota Banda Aceh), Pada tanggal 10 Januari 2021.
- _____ dengan Ilham (warga Gampong Laksana Kec. Kuta Alam Kota Banda Aceh), pada tanggal 10 Januari 2021.

- _____ dengan Dahlia (warga Gampong Laksana Kec. Kuta Alam Kota Banda Aceh), pada tanggal 11 Januari 2021.
- _____ dengan Syahrul (warga Gampong Laksana Kec. Kuta Alam Kota Banda Aceh), pada tanggal 12 Januari 2021.
- _____ dengan Aulia (warga Gampong Mulia Kec. Kuta Alam Kota Banda Aceh), pada tanggal 13 Januari 2021.
- _____ dengan Ismail (Tokoh Masyarakat warga Gampong Laksana Kec. Kuta Alam Kota Banda Aceh), pada tanggal 13 Januari 2021.
- _____ dengan Tarmizi (Tokoh Agama warga Gampong Mulia Kec. Kuta Alam Kota Banda Aceh), pada tanggal 15 Januari 2021.
- _____ dengan Arifin (warga Gampong Keuramat Kec. Kuta Alam Kota Banda Aceh), pada tanggal 17 Januari 2021.
- _____ dengan Rizal (warga Gampong Lamdingin Kec. Kuta Alam Kota Banda Aceh), pada tanggal 19 Januari 2021.
- _____ dengan Nur Jannah (warga Gampong Laksana Kec. Kuta Alam Kota Banda Aceh), pada tanggal 18 Januari 2021.
- _____ dengan Fadhilah (warga Gampong Mulia Kec. Kuta Alam Kota Banda Aceh), pada tanggal 21 Januari 2021.

Internet :

Afif, *Peristiwa Tepergok Bolos di Warnet Siswa SD di Aceh Sogok Polisi Rp 5000*, <https://www.merdeka.com/2014.html>, diakses 2 Oktober 2019.

- Agus Setyadi, *Kecanduan Game Online 3 Pelajar SMK 2 di Aceh Tengah Nekat Bobol Sekolah*, <https://news.detik.com/2019.html>, diakses 2 Oktober 2019.
- BPS Kota Banda Aceh, *Data Kecamatan Kuta Alam 2018*, <https://bandaacehkota.bps.go.id/kecamatan-kuta-alam-dalam-angka-2018>. diakses pada tanggal 1 Desember 2020.
- MPU Provinsi Aceh, *Fatwa Haram Game Online Pubg dan Sejenisnya*, <http://mpu.acehprov.go.id>. diakses, 23 Oktober 2019.
- Rizkita, *Bolos Sekolah dan Main Pubg di Kafe Polisi Angkut 30 Siswa di Aceh Utara*, <https://beritakini.com/2019.html>, diakses 2 Oktober 2019
- Zainuddin, *Islam dan Masalah Remaja*, <http://uin-malang.ac.id>, diakses pada 17 April 2020.



KEPUTUSAN DIREKTUR PASCASARJANA UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

Nomor: 566/Un.08/Ps/12/2020

Tentang:

PENUNJUKAN PEMBIMBING TESIS MAHASISWA

DIREKTUR PASCASARJANA UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

- Menimbang : 1. bahwa untuk menjamin kelancaran penyelesaian studi pada Pascasarjana UIN Ar-Raniry Banda Aceh dipandang perlu menunjuk Pembimbing Tesis bagi mahasiswa;
2. bahwa mereka yang namanya tercantum dalam Keputusan ini, dipandang cakap dan memenuhi syarat untuk diangkat sebagai Pembimbing Tesis.
- Mengingat : 1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
3. Keputusan Menteri Agama Nomor 156 Tahun 2004 tentang Pedoman/Pengawasan, Pengendalian dan Pembinaan Diploma, Sarjana, Pascasarjana Pada Perguruan Tinggi Agama;
4. Keputusan Menteri Agama Nomor 21 Tahun 2015 tentang STATUTA UIN Ar-Raniry;
5. Keputusan Dirjen Binbaga Islam Departemen Agama R.I. Nomor 40/E/1988 tentang Penyelenggaraan Program Pascasarjana IAIN Ar-Raniry di Banda Aceh;
6. Surat Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 Tahun 2015 tanggal 2 Januari 2015 tentang Pemberian Kuasa dan Pendelegasian Wewenang kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana dalam lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
- Memperhatikan : 1. Hasil Seminar Proposal Tesis semester Ganjil Tahun Akademik 2019/2020, pada hari Jumat tanggal 10 Januari 2020.
2. Keputusan Rapat Pimpinan Pascasarjana UIN Ar-Raniry Banda Aceh pada hari Jumat Tanggal 18 Desember 2020.
3. Berdasarkan surat permohonan mahasiswa yang bersangkutan untuk ganti judul tesis

MEMUTUSKAN:

Menetapkan
Kesatu :

Menunjuk:

1. Dr. Muslim Zalnuddin, M. Ag
2. Dr. Khairani, M. Ag

Sebagai Pembimbing Tesis yang diajukan oleh:

N a m a

: Muhammad Taufiq Nasution

NIM

: 30183755

Prodi

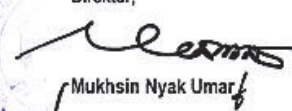
: Hukum Keluarga

Judul

: Fenomena *Game Online* pada Kalangan Remaja ditinjau menurut Hukum Keluarga Islam di Kecamatan Kuta Alam Kota Banda Aceh

- Kedua : Pembimbing Tesis bertugas untuk mengarahkan, memberikan kritik konstruktif dan bimbingan Tesis sehingga dianggap memenuhi standar untuk memperoleh gelar Magister.
- Ketiga : Kepada Pembimbing Tesis yang namanya tersebut di atas diberikan honorarium sesuai dengan peraturan yang berlaku.
- Keempat : Keputusan ini disampaikan kepada yang bersangkutan untuk dilaksanakan.
- Kelima : Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan dan berakhir pada tanggal 31 Januari 2022 dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian ternyata terdapat kekeliruan dalam penetapan ini.
- Keenam : Dengan berlakunya SK ini, Maka SK No. 051/Un.08/Ps/01/2020 dinyatakan tidak berlaku lagi

Ditetapkan di Banda Aceh
Pada tanggal 18 Desember 2020
Direktur,


Mukhsin Nyak Umar



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
PASCASARJANA

Jl. Ar-Raniry No. 1 Kopelma Darussalam Banda Aceh
Telepon (0651) 7552397, Hp. 085297931017, Fax (0651) 7552397

E-mail: pascasarjanauinar@ar-raniry.ac.id Website: www.ar-raniry.ac.id

Banda Aceh, 28 Desember 2020

Nomor : 3480/Un.08/Ps.II/12/2020
Lamp : -
Hal : *Pengantar Penelitian Tesis*

Kepada Yth

Bapak Camat Kecamatan Kuta Alam Kota Banda Aceh

di-

Banda Aceh

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan Hormat, Direktur Pascasarjana UIN Ar-Raniry Banda Aceh menerangkan bahwa:

N a m a : Muhammad Taufiq Nasution
NIM : 30183755
Prodi : Hukum Keluarga
Alamat : Jl. H. Zakaria Gampong Lueng Bata

adalah mahasiswa Pascasarjana UIN Ar-Raniry yang sedang mempersiapkan penyelesaian penelitian Tesis yang berjudul : “ *Fenomena Game Online pada Kalangan Remaja ditinjau menurut Hukum Keluarga Islam di Kecamatan Kuta Alam Kota Banda Aceh* ”.

Sehubungan dengan hal tersebut di atas, maka kami mohon bantuan Bapak/Ibu dapat mengizinkan kepada mahasiswa yang bersangkutan untuk melakukan penelitian dan memberikan data seperlunya.

Demikian surat pengantar ini dikeluarkan, atas perhatian dan kerjasamanya kami haturkan terima kasih.

Wassalam,
An.Direktur
Wakil Direktur,



Mustafa AR

Tembusan: Direktur Ps (sebagai laporan).



PEMERINTAH KOTA BANDA ACEH
KECAMATAN KUTA ALAM
GAMPONG LAKSANA

Jln. Bakti No. 33 Telp. (0651) 29216
BANDA ACEH

Nomor : 420 / 03 /LSN/2021
Lampiran : -
Perihal : Selesai Melakukan Penelitian

Banda Aceh, 19 Januari 2021
Kepada Yth
Direktur Pascasarjana Universitas
Ar Raniry Banda Aceh
Di -
Banda Aceh

Sehubungan dengan surat dari Pascasarjana UIN Ar – Raniry Banda Aceh **Nomor 3480/Un.08/Ps.I/12/2020** Tanggal 28 Desember 2020 tentang mohon Izin Penelitian dan Pengambilan Data dalam rangka penyusunan Tesis sebagai salah satu beban studi SKS yang harus diselesaikan pada Pascasarjana Universitas UIN Ar -Raniry Banda Aceh dengan judul Tesis Dari Tanggal 10 s/d 19 Januari Tahun 2021 “ **Fenomena Game Online pada Kalangan Remaja ditinjau menurut Hukum Keluarga Islam di Kecamatan Kuta Alam Kota Banda Aceh** ”.

Dengan ini Keuchik Gampong Laksana menyatakan bahwa Nama tersebut di bawah ini telah melakukan penelitian :

Nama : **MUHAMMAD TAUFIQ NASUTION**
Tempat / Tgl. Lahir : Medan/ 10 – 07 - 1994
Nim : 30183755
Semester : V (Ganjil)
Alamat : Jl. Bersama Gg Melati No.15 Medan RT 002 RW 001
Desa Bantan Kec, Medan Tembung Kota Medan
Prov, Sumatera Utara.

Demikianlah Surat ini kami buat dengan sebenarnya agar dapat di gunakan
seperlunya.

Mengetahui,
KEUCHIK LAKSANA





PEMERINTAH KOTA BANDA ACEH
KECAMATAN KUTA ALAM
GAMPONG MULIA

JL. Pocut Meurah Inseun No. 5 Kode Pos 23123 Banda Aceh Telp.085306510960/085306510961

SURAT KETERANGAN

Nomor : 470 / 062 . / KA / ML / I / 2021

**KEUCHIK GAMPONG MULIA KECAMATAN KUTA ALAM KOTA
BANDA ACEH** dengan ini menerangkan sebagai berikut :

Nama : **MUHAMMAD TAUFIQ NASUTION**
Tpt/Tgl.Lahir : Medan, 10-07-1994
Jenis Kelamin : Laki-laki
Agama : Islam
Pekerjaan : Mahasiswa
NIM : 30183755
Alamat /Kependudukan : Jl. Bersama Gg. Melati No. 15 Desa Bantan
Kecamatan Medan Tembung Kota Medan

Yang namanya tersebut diatas benar telah melakukan penelitian di Gampong Mulia Kecamatan Kuta Alam Kota Banda Aceh yang berjudul :**"Fenomena Game Online Pada Kalangan Remaja Ditinjau Menurut Hukum Keluarga Islam di Kecamatan Kuta Alam Kota Banda Aceh"** sejak tanggal 10 s/d 20 Januari 2021.

Demikian Surat keterangan ini kami perbuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Banda Aceh, 25 Januari 2021

KEUCHIK

GAMPONG MULIA



SYUKRIADI



PEMERINTAH KOTA BANDA ACEH
KECAMATAN KUTA ALAM
GAMPONG KEURAMAT

Jalan Pocut Baren No. 96 A Banda Aceh Kode Pos 23123
Telepon 0651-33755

SURAT KETERANGAN

Nomor : 441.7/01

Keuchik Gampong Keuramat Kecamatan Kuta Alam Kota Banda Aceh
dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : MUHAMMAD TAUFIQ NASUTION
NIM : 30183755
Pekerjaan : Mahasiswa
Fakultas/Jur : Pasacasarjana Universitas Islam Negeri
Ar-Raniry Banda Aceh
Prodi : Hukum Keluarga

Benar yang namanya tersebut diatas telah melaksanakan Penelitian di
Gampong Keuramat Kecamatan Kuta Alam Kota Banda Aceh, guna dalam
rangka menyelesaikan studinya dengan judul (**Fenomena Game Online pada
Kalangan Remaja ditinjau menurut Hukum Keluarga Islam di Kecamatan
Kuta Alam Kota Banda Aceh**)

Demikian surat keterangan ini kami keluarkan agar dapat dipergunakan
dengan semestinya.

Banda Aceh, 27 Januari 2021
a.n. KEUCHIK GAMPONG KEURAMAT
Sekretaris Gampong


RAHMI MAULIDA