

**ANALISIS FATWA MPU ACEH NO. 3 TAHUN 2019 TENTANG
HUKUM PUBG (*PLAYER UNKNOWN BATTLE GROUND*)
DAN SEJENISNYA MENURUT FIQIH ISLAM**

SKRIPSI

Diajukan Oleh

NONI PERMATA SARI

NIM. 170403086

**Mahasiswa Fakultas Dakwah dan Komunikasi
Prodi Manajemen Dakwah**



**PROGRAM STUDI MANAJEMEN DAKWAH
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
BANDA ACEH
2021 M/1443 H**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam
Negeri Ar-Raniry Banda Aceh Sebagai Salah Satu Syarat
Untuk Memperoleh Studi Gelar Sarjana (S1)
Dalam Ilmu Dakwah dan Komunikasi

Diajukan Oleh:

NONI PERMATA SARI

NIM. 170403086

Mahasiswa Fakultas Ilmu Dakwah dan Komunikasi
Prodi Manajemen Dakwah

Disetujui untuk Diuji/Dimunaqasyahkan Oleh:

جامعة الرانيري

A R - R A N I R Y

Pembimbing I

Pembimbing II


Maimun Fuadi, S.Ag., M.Ag
NIP. 197511032009011008


Khairul Habibi, S.Sos.I., M.Ag
NIDN. 20215119101

SKRIPSI

**Telah Dinilai Oleh Panitia Sidang Munaqasyah Skripsi
Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus
Serta Disahkan Sebagai Tugas Akhir Untuk Memperoleh Gelas S-I
Dalam Ilmu Dakwah dan Komunikasi
Jurusan Manajemen Dakwah**

Diajukan Oleh:

NONI PERMATA SARI

NIM. 170403086

Pada Hari/Tanggal

Sabtu/15 Januari 2022

12 Jumadil Akhir 1443 H

di

**Darussalam-Danda Aceh
Panitia Sidang Munaqasyah:**

Ketua,



**Maimun Fuadi, S.Ag., M. Ag
NIP. 197511032009011008**

Sekretaris,



**Khairul Habibi, S.Sos.I., M.Ag
NIDN. 2025119101**

Penguji I,



**Raihan, S.Sos.I., MA
NIP. 198111072006042003**

Penguji II,



**Fakhruddin, SE,MM
NIP. 196406162014111002**

Mengetahui,

**~~Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi
UIN Ar-Raniry Banda Aceh~~**



**Dr. Fakhri, S.Sos., MA
NIP. 196411291998031001**

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya:

Nama : Noni Permata Sari
NIM : 170403086
Jenjang : Strata (S-1)
Jurusan/Prodi : Manajemen Dakwah

Menyatakan bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat karya, yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dirujuk dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka. Jika dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry.

AR - RANIRY

Banda Aceh, 19 Desember 2021
Yang Menyatakan,



NONI PERMATA SARI
NIM 170403086

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah rabbil ‘alamin, puji serta syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan hidayah-Nya, dan yang telah memberikan kesehatan kepada penulis, umur panjang serta kemudahan sehingga penulis dapat menyusun dan menyelesaikan karya ilmiah (skripsi) ini. Shalawat dan salam kepada Nabi Muhammad SAW yang telah menjadi panutan terbaik sepanjang masa, yang telah merubah pola pemikiran manusia dari alam kebodohan ke alam yang penuh dengan ilmu pengetahuan. Skripsi ini berjudul “Analisis Fatwa MPU Aceh No. 3 Tahun 2019 Tentang hukum PUBG (*Player Unknown Battle Ground*) dan Sejenisnya Menurut Fiqih Islam”. Skripsi ini merupakan tugas akhir penulis dalam rangka menyelesaikan studi dan untuk memperoleh gelar Sarjana (S1) pada program studi Manajemen Dakwah, Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.

Dalam menyelesaikan skripsi ini, penulis tidak dapat melakukan dengan baik tanpa adanya dukungan serta motivasi dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis ingin mengucapkan ribuan kata terima kasih yang istimewa kepada:

1. Teruntuk kedua orang saya tercinta. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada ibunda dan Ayahanda yang telah melahirkan, mendidik, memberikan kasih sayang yang luar biasa dan mendoakan penulis menjadi anak yang berhasil dalam meraih dan menggapai cita-cita serta selalu memberi dukungan penuh baik dari segi moril maupun materi kepada penulis untuk keberhasilan penulis. Kepada seluruh keluarga saya yaitu Abang, Kakak, Adik, keponaan saya dan kepada saudara-saudara lainnya yang telah memberikan berbagai dukungan, kebahagiaan, serta do’a sehingga saya bisa menjadi seperti ini.
2. Terimakasih saya ucapkan kepada Bapak Maimun Fuadi, S.Ag., M.Ag. sebagai pembimbing I yang telah memberikan saran kepada penulis, serta ucapan terimakasih saya kepada Bapak Khairul Habibi, S.Sos.I., M.Ag

sebagai pembimbing II yang telah meluangkan waktu dalam membimbing serta memberikan dukungan sehingga skripsi ini terselesaikan dengan baik.

3. Kepada Dr. Fakhri, S.Sos., MA selaku dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.
4. Kepada Dr. Jailani, M.Si selaku ketua program studi Manajemen Dakwah Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry.
5. Kepada seluruh dosen program studi Manajemen Dakwah Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry yang telah berbagi ilmu dan pengetahuan.
6. Teruntuk teman-teman seperjuangan yang selalu ada sejak awal masuk kampus UIN Ar-Raniry sampai sekarang, dan kepada pihak-pihak yang selama ini sudah banyak membantu saya dalam melakukan penelitian ini serta teman-teman satu Jurusan Manajemen Dakwah angkatan 2017 yang tidak bisa disebut satu persatu, yang selama ini sudah berjuang bersama serta memberikan support bagi penulis.
7. Kepala MPU Aceh dan seluruh jajarannya yang telah mengizinkan dan membantu selama penulis melakukan penelitian.
8. Teman-teman dan sahabat saya yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu yang telah membantu serta memberikan dukungan selama saya menyelesaikan tugas akhir.

Dengan demikian, penulis menyadari dalam penulisan skripsi ini tidak terlepas dari adanya kesalahan dan kesilapan. Dan penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran dari pembaca. Akhir kata semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat kepada banyak orang dan semoga semua mendapatkan ridha-Nya. Amin ya rabbal 'alamin.

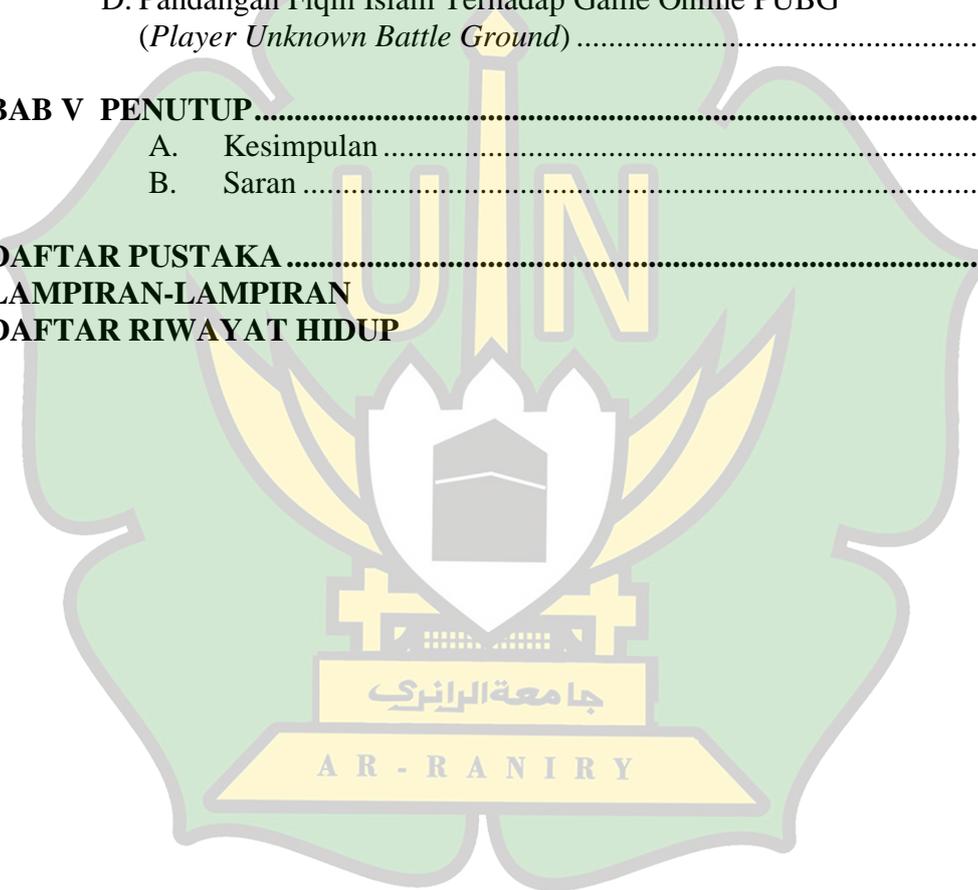
Banda Aceh, Juli 2022
Penulis,

Noni Permata Sari

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	
LEMBARAN PERNYATAAN KEASLIAN	
KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR GAMBAR	v
DAFTAR LAMPIRAN	vi
ABSTRAK	i
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian.....	7
D. Manfaat Penelitian.....	8
E. Sistematika Pembahasan	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	11
A. Penelitian Sebelumnya yang Relevan	11
B. Analisis Fatwa MPU Nomor 3 Tahun 2019 Tentang Hukum PUBG (<i>Player Unknown Battle Ground</i>) dan Sejenisnya.....	14
1. Pengertian Fatwa.....	14
2. Dasar Hukum Fatwa.....	16
3. Syarat-Syarat Mufti.....	17
4. Persamaan dan Perbedaan Fatwa dengan Putusan Pengadilan .	18
5. Metode dan Prosedur Penetapan Fatwa	19
6. Dasar Penetapan Fatwa Haram Game PUBG dan Sejenisnya..	21
C. <i>Game Online</i>	24
1. Pengertian <i>Game Online</i>	24
2. Aspek Kecanduan <i>Game Online</i>	26
3. Dampak Bermain <i>Game Online</i>	28
D. Analisis SWOT	30
1. Pengertian Analisis SWOT	30
2. Tujuan Analisis SWOT	32
3. Pendekatan Analisis SWOT	33
BAB III METODE PENELITIAN	37
A. Pendekatan dan Metode Penelitian	37
B. Subjek dan Objek Penelitian.....	37
C. Teknik Pengumpulan Data.....	39
D. Teknik Analisis Data	42
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	44
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	44
1. Sejarah Lahirnya MPU Aceh	44
2. Tujuan dan Program MPU Aceh.....	47

3. Visi dan Misi MPU Aceh.....	48
4. Tujuan dan Fungsi MPU Aceh.....	49
5. Tugas dan Wewenang MPU Aceh.....	49
B. Analisis Fatwa MPU Aceh No. 3 Tahun 2019 Tentang Hukum PUBG (<i>Player Unknown Battle Ground</i>) dan Sejenisnya	51
1. Gambaran umum Game PUBG.....	51
2. Dampak Negatif Game PUBG	54
3. Implementasi Fatwa MPU Aceh Nomor 3 Tahun 2019.....	57
4. Sosialisasi Fatwa MPU Aceh Nomor 3 Tahun 2019	63
C. Analisis SWOT Terhadap MPU Aceh No. 3 Tahun 2019 Tentang Hukum PUBG	68
D. Pandangan Fiqih Islam Terhadap Game Online PUBG (<i>Player Unknown Battle Ground</i>)	72
BAB V PENUTUP.....	86
A. Kesimpulan	86
B. Saran	87
DAFTAR PUSTAKA	88
LAMPIRAN-LAMPIRAN	
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Diagram Kartesius untuk SWOT	35
Gambar 2. Instagram Resmi MPU Aceh.....	66



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Surat Keputusan Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry Tentang Pembimbing Skripsi Mahasiswa.
- Lampiran 2 : Surat Pengantar Penelitian Ilmiah Mahasiswa Dari Wakil Dekan Bidang Akademik Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry.
- Lampiran 3 : Surat Keterangan Selesai Penelitian Ilmiah Dari Prodi Manajemen Dakwah.
- Lampiran 4 : Data Pedoman Wawancara.
- Lampiran 5 : Dokumentasi Penelitian.
- Lampiran 6 : Dokumentasi Pada Saat Sidang Munaqasah.
- Lampiran 7 : Daftar Riwayat Hidup



ABSTRAK

Skripsi ini berjudul “Analisis Fatwa MPU Aceh No. 3 Tahun 2019 Tentang hukum PUBG (*Player Onknown Battle Ground*) dan Sejenisnya Menurut Fiqih Islam”. Adapun yang menjadi tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana analisis fatwa MPU Aceh No. 3 Tahun 2019 Tentang Hukum PUBG (*Player Onknown Battle Ground*) dan Sejenisnya dalam memberantas kegiatan game online, dan untuk mengetahui pandangan Fiqih Islam terhadap game online PUBG (*Player Onknown Battle Ground*). Fatwa merupakan hukum yang dikeluarkan oleh para ulama khususnya yang terhimpun dalam MPU Aceh dalam memahami dan membatasi masyarakat sehingga menjadi petunjuk dalam melakukan kegiatan sehari-hari. Salahsatu fatwa yang dikeluarkan oleh MPU Aceh khususnya terkait dengan Fatwa MPU Aceh No. 3 Tahun 2019 Tentang Hukum PUBG (*Player Onknown Battle Ground*) dan Sejenisnya adalah haram. Penetapan hukum terhadap game PUBG karena sejumlah alasan, yaitu game berbasis peperangan tersebut mengandung unsur kekerasan dan kebrutalan, berpotensi mempengaruhi perubahan perilaku penggunanya menjadi negatif, berpotensi menimbulkan perilaku agresif, dan kecanduan pada level berbahaya, hingga mengandung unsur penghinaan terhadap simbol-simbol Islam. Metode penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif, teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi, teknis wawancara melalui secara langsung dengan informan. Subjek penelitian ini berjumlah 10 orang, yang terdiri dari Ketua MPU Aceh dan pegawai sekretariat, akademisi, Ketua MPU Kota Banda Aceh, pemilik warung internet atau penyedia layanan game online dan masyarakat pengguna game online. Hasil penelitian diperoleh bahwa game PUBG (*Player Uknown's Battle Grounds*) dan sejenisnya adalah sebuah permainan interaktif elektronik dengan jenis pertempuran yang mengandung unsur kekerasan dan kebrutalan; mempengaruhi perubahan prilaku menjadi negatif, menimbulkan prilaku agresif, kecanduan pada level berbahaya dan mengandung unsur penghinaan terhadap simbol-simbol Islam. Hukum bermain game PUBG dan sejenisnya adalah haram. Tinjauan fiqih Islam terhadap game PUBG dan sejenisnya adalah terkait dengan *maqasid asy-syari'ah*, dimana game PUBG sangat bertentangan dengan perinsip-perinsip *maqasid asy-syari'ah* yaitu terkait dengan memelihara Agama, memelihara jiwa, memelihara akal, memelihara keturunan, dan memelihara harta. Kegiatan transaksi dengan cara untung-untungan dan mengandung *gharar* itu dilarang dan diharamkan oleh syariat Islam.

Kata Kunci: Fatwa MPU, Game PUBG, Fiqih Islam

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Di zaman yang modern ini, game online sudah tidak asing lagi pada kegiatan kaum remaja. Permainan elektronik atau yang kita sering sebut dengan game online sudah menjamur dimana-mana, hal ini didukung dengan banyaknya situs game online yang bertebaran di dunia maya, yang menawarkan harga yang terjangkau pada kaum remaja. Situs game online itu sendiri tidak seperti warnet, mereka memiliki pelanggan tetap yang lebih banyak dari pada warnet. Inilah yang membuat game center hampir selalu ramai dikunjungi, bukan hanya situs game yang populer. Akan tetapi, gadget/smartphone juga yang semakin canggih dan begitu banyak menawarkan game, baik game offline maupun yang online.¹

Pengamatan peneliti sebagai pengguna internet aktif, menemukan sebuah fenomena bahwa internet tidak hanya digunakan sebagai media yang memudahkan manusia melakukan kegiatannya saja, tetapi juga terdapat beberapa pihak yang menggunakan internet dengan cara yang berbeda. Peneliti menyoroti sebuah fenomena yang menarik di tengah masyarakat dalam bentuk permainan judi online. Dampak yang diberikan oleh kemudahan teknologi tersebut disalahgunakan oleh pihak-pihak yang menyediakan jasa permainan judi online dalam bentuk website.

Game online pertama kali muncul kebanyakan adalah game-game simulasi perang ataupun pesawat yang dipakai untuk kepentingan militer yang akhirnya

¹Isnani Layina Shafura; Teuku Tahlil, Kecanduan game Online hubungannya Dengan Prestasi akademik Remaja Di Banda Aceh, (*Jurnal JIM FKep* Volume II No.3 Tahun 2017)

dilepas lalu dikomersialkan, game-game ini kemudian menginspirasi game-game yang lain muncul dan berkembang. Selain sebagai sarana hiburan game online berfungsi sebagai sarana sosialisasi. Game online mengajarkan sesuatu yang baru karena adanya frekuensi bermain yang sering. Dengan sering melihat dan bermain game online, maka seseorang akan meniru adegan di dalam game online tersebut. Penggunaan sarana hiburan antara lain game online secara berlebihan tentu membawa dampak yang negatif. Bagi remaja hal ini dapat berpengaruh terhadap perilaku remaja yang mengarah pada penyimpangan sosial yang berdampak negatif.

Game saat ini tidak seperti *game* terdahulu, jika dahulu *game* hanya bias maksimal dimainkan dua orang, sekarang dengan kemajuan teknologi terutama jaringan internet, *game* bisa dimainkan 100 orang lebih sekaligus dalam waktu yang bersamaan. Walaupun *game* ditujukan untuk anak-anak, tidak sedikit pula orang dewasa kerap memainkannya, bahkan tidak sedikit yang menjadikannya sebagai pekerjaan dan mendapat penghasilan dari bermain *game*.² Hal ini memungkinkan para pemain mendapat kesempatan sama-sama bermain, berinteraksi, dan berpetualang serta membentuk komunitasnya sendiri dalam dunia maya. Game online tidak hanya memberikan hiburan tetapi juga memberikan tantangan yang menarik untuk diselesaikan sehingga individu bermain game online tanpa memperhitungkan waktu demi mencapai kepuasan.

²Agus Salim, *Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Belajar Mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar*, (Skripsi, UIN Alauddin Makassar, 2016).

Hal ini menjadikan gamer tidak hanya menjadi penikmat game online tetapi juga dapat menjadi pecandu game online.

Kecanduan game online merupakan salah satu jenis bentuk kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang lebih dikenal dengan internet addictive disorder. Seperti yang disebutkan bahwa internet dapat menyebabkan kecanduan, salah satunya adalah *Computer game Addiction* (berlebihan bermain game). Adapun perlu diketahui bahwa WHO telah menetapkan kecanduan game online atau *game disorder* ke dalam versi terbaru *International Statistical Classification of Diseases (ICD)* sebagai penyakit gangguan mental (*mental disorder*). Dalam versi terbaru ICD-11, WHO menyebut bahwa kecanduan game merupakan *disorders due to addictive behavior* atau gangguan yang disebabkan oleh kebiasaan atau kecanduan.³

Pada masyarakat Aceh sendiri fenomena akan game online juga sudah meresahkan masyarakat, sebagaimana hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Isnaini yang menyatakan bahwa hasil uji chi square ada hubungan tingkat kecanduan game online dengan prestasi akademik remaja ($p\text{-value}=0,000$). Secara khusus hasil penelitian ini menunjukkan terdapat hubungan antara tingkat kecanduan game online dengan prestasi akademik remaja ditinjau dari komponen *salience* ($p\text{-value} = 0,053$), *tolerance* ($p\text{-value} =0,001$), *withdrawal* ($p\text{-value}= 0,027$), *conflict* ($p\text{-value} =0,018$), *problem* ($p\text{-value} =0,011$) dan tidak terdapat hubungan antara tingkat kecanduan game online dengan prestasi akademik remaja ditinjau dari komponen *mood modification* ($p\text{-value}= 0,351$) dan *relapse* ($p\text{-value}= 0,000$).

³WHO, 2018. *WHO Resmi Tetapkan Kecanduan Game Sebagai Gangguan Mental*.

value= 0,077). Disarankan agar perawat komunitas memberikan penyuluhan tentang kecanduan game online dilingkungan sekolah.⁴

Penelitian serupa juga dilakukan oleh Diana, S.W, dengan fokus penelitian pada mahasiswa, yang hasil penelitian menunjukkan bahwa faktor eksternal mahasiswa mulai berjudi karena uang saku yang diberikan orang tua kurang, konformitas teman sebaya, tekanan sosial, relasi dengan keluarga dingin dan kemudahan dalam mengakses. Faktor internal adalah kurang kontrol diri, hasrat ingin mencoba, buruknya manajemen emosi dan sifat malas. Dampak negatif yang dirasakan setelah berjudi adalah kehabisan uang, terlilit hutang, stress karena hidup dipenuhi beban hutang, waktu terbuang, penurunan motivasi belajar dan prestasi akademik, perasaan bersalah kepada orang tua dan kelelahan fisik akibat sering begadang untuk berjudi online.⁵

Dikutip dari Detik.com pada Rabu, 19 Juni 2019, penetapan hukum terhadap gim PUBG menurut wakil ketua MPU Aceh, Teungku Faisal Ali, ulama Aceh memutuskan mengharamkan bermain game tersebut karena sejumlah alasan. Ada lima hal yang menjadi alasan, yaitu game berbasis peperangan tersebut mengandung unsur kekerasan dan kebrutalan, berpotensi mempengaruhi perubahan perilaku penggunanya menjadi negatif, berpotensi menimbulkan perilaku agresif, dan kecanduan pada level berbahaya, hingga mengandung unsur penghinaan terhadap simbol-simbol Islam. Selain itu, penetapan hukum haram terhadap game *Player Unknown's Battle Grounds* (PUBG) juga bermula dari

⁴Isnani Layina Shafura; Teuku Tahlil, Kecanduan game Online hubungannya Dengan Prestasi akademik Remaja Di Banda Aceh, (*Jurnal JIM FKep Volume II No.3 Tahun 2017*).

⁵Diana Septiningrum Wulandari, *Fenomena Judi Online Pada Mahasiswa*, (Skripsi, Fakultas Psikologi Universitas Katolik Soegijapranata, 2016).

peristiwa aksi terorisme di Selandia Baru pada Jumat 15 Maret 2019. Game *Player Unknown's Battle Grounds* (PUBG) ini disebut-sebut menjadi inspirasi pelaku teror dalam melancarkan aksinya, karena PUBG Mobile adalah sebuah Game Battle Royale Mobile yang dipublikasikan oleh Tencent dan telah mencapai 100 juta download di *Google Play Store*, di mana 100 pemain bertempur untuk bertahan hidup, sampai salah satu dari mereka menjadi pemenang.⁶

PUBG *Mobile* diadaptasi dari *Player Unknown's Battlegrounds* (PUBG), game Battle Royale Original di PC dan Xbox One dan merupakan fenomena yang memukau dunia entertainment interaktif di tahun 2017. 100 pemain itu akan berparasut ke pulau seluas 8x8 km untuk bertempur pada pertempuran dimana pemenang akan mengambil semuanya. Pemain harus menemukan dan mengambil senjata, kendaraan, dan persediaan mereka sendiri, serta mengalahkan semua pemain lainnya yang terlihat dan juga medan pertempuran yang membuat pemain masuk ke dalam Zona Bermain yang mengecil.⁷

Disamping itu upaya yang dilakukan pemerintah dalam hal ini MPU Aceh telah mengeluarkan fatwa Nomor 3 Tahun 2019 tentang Hukum Bermain Game PUBG (*Player Unknown's, Battle Grounds*) dan sejenisnya adalah Haram, yang sebelumnya juga sudah dikeluarkan Fatwa MPU Nomor 01 Tahun 2016 tentang Judi Online dimana dijelaskan judi online adalah permainan yang memasang

⁶Yuli Andriyanto, 2019. Pengaruh Game Online Pubg Terhadap Prestasi Nilai Mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Semarang. *Jurnal Ilmu Komunikasi* Fakultas Teknologi Informasi Dan Komunikasi Universitas Semarang, 2019.

⁷Yuli Andriyanto, 2019. Pengaruh Game..... *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 2019.

taruhan uang atau bentuk lain, melalui media internet dan media sosial hukumnya adalah haram.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti terhadap pelaksanaan Fatwa Nomor 3 Tahun 2019 tentang Hukum Bermain Game PUBG, masih kurang berjalan lancar dimasyarakat, hal ini karena kurangnya sosialisasi yang dilakukan MPU dalam memberikan pemahaman dan edukasi kepada masyarakat. Padahal Fatwa merupakan hukum yang dikeluarkan oleh para ulama khususnya yang terhimpun dalam MPU Aceh dalam memahami dan membatasi masyarakat sehingga menjadi petunjuk dalam melakukan kegiatan sehari-hari. Selain kurangnya sosialisasi, juga terdapat kelemahan dalam manajemen dan memonitor tingkat keberhasilan fatwa yang telah dikeluarkan, hal ini juga karena masih kurangnya pengawasan dan kontroling dilapangan terhadap kegiatan dan keberlangsungan dari Fatwa itu sendiri, hal ini dapat kita lihat dari tindak lanjut atau keberhasilan sejak Fatwa Nomor 3 Tahun 2019 tentang Hukum Bermain Game PUBG dikeluarkan, apakah terdapat kesadaran atau tidak dari masyarakat dalam menjalankan fatwa atau peraturan lain yang telah ditetapkan oleh Pemerintah. Oleh karena itu perlu adanya analisa lanjutan terkait perancangan qanun yang aplikatif pada setiap Fatwa-fatwa yang dikeluarkan oleh MPU Aceh khususnya terkait dengan Fatwa MPU Aceh No. 3 Tahun 2019 Tentang Hukum PUBG (*Player Unknown Battle Ground*) dan Sejenisnya, sehingga tujuan dari Fatwa dapat terlaksana dalam memberantas kegiatan game online.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk membahas dan meneliti tentang fungsi manajemen dakwah dalam memberantas game judi online

dengan judul “Analisis Fatwa MPU Aceh No. 3 Tahun 2019 Tentang Hukum PUBG (*Player Unknown Battle Ground*) dan Sejenisnya Menurut Fiqih Islam”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana analisis fatwa MPU Aceh No. 3 Tahun 2019 Tentang Hukum PUBG (*Player Unknown Battle Ground*) dan Sejenisnya dalam memberantas kegiatan game online?
2. Bagaimana pandangan Fiqih Islam terhadap game online PUBG (*Player Unknown Battle Ground*)?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari hasil penelitian ini adalah untuk memperoleh data yang diperlukan untuk memecahkan permasalahan yang telah dirumuskan di dalam perumusan masalah. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui bagaimana analisis fatwa MPU Aceh No. 3 Tahun 2019 Tentang Hukum PUBG (*Player Unknown Battle Ground*) dan Sejenisnya dalam memberantas kegiatan game online.
2. Untuk mengetahui pandangan Fiqih Islam terhadap game online PUBG (*Player Unknown Battle Ground*).

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan tambahan pengetahuan tentang peluang dan tantangan penerapan Fatwa MPU Aceh No. 3 Tahun 2019 Tentang Hukum PUBG (*Player Unknown Battle Ground*). Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat diantaranya:

1. Kegunaan teoritis
 - a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan tentang bagaimana penerapan manajemen dakwah di MPU Aceh dalam memberantas kegiatan game online (*battle ground*) dan sejenisnya.
 - b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih yang berarti, dapat menambah khasanah keilmuan pendidikan dan sumbangan pemikiran dengan harapan dapat dijadikan bahan studi banding oleh peneliti lainnya.
 - c. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi ilmiah dalam upaya memperkaya kepustakaan sebagai bahan untuk memperluas wawasan bagi mahasiswa Universitas Islam Negeri Ar-Raniry khususnya pada mahasiswa Fakultas Dakwah dan Komunikasi.
1. Kegunaan Praktis
 - a. Sebagai bahan referensi dan masukan kepara para Pemerintah Aceh dalam penerapan fatwa MPU yang dipadukan dengan ilmu dakwah untuk menghasilkan kinerja yang lebih baik secara efektif

dan efisien, dalam memberantas kegiatan judi online di Kota Banda Aceh

- b. Diharapkan skripsi ini dapat memperkaya kepustakaan sebagai bahan untuk memperluas wawasan intelektual.
- c. Sebagai bahan rujukan bagi peneliti selanjutnya dalam upaya menghasilkan sumber daya manusia dalam bidang manajemen dakwah.
- d. Sebagai bentuk tugas akhir penulis guna memperoleh gelar sarjana strata satu jurusan manajemen dakwah pada Fakultas Dakwah dan Komunikasi, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Kota Banda Aceh.

E. Sistematika Pembahasan

Sebelum menuju kepada pembahasan secara terperinci dari bab ke bab dan halaman ke halaman yang lain, ada baiknya jika penulis memberikan gambaran singkat sistematika penulisan yang akan disajikan. Sebab dengan demikian diharapkan dapat membantu pembaca untuk menangkap cakupan materi yang ada didalamnya secara integral. Adapun sistematika tersebut adalah sebagai berikut:

Bab I Merupakan pendahuluan dimana terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika pembahasan.

Bab II Merupakan tinjauan teoretis yang di dalamnya membahas mengenai kajian pustaka, tinjauan umum tentang fatwa yang meliputi pengertian fatwa, dasar hukum fatwa, syarat-syarat mufti, persamaan dan perbedaan fatwa dengan putusan pengadilan, metode dan prosedur penetapan fatwa dan pengertian game

online yang meliputi, pengertian game online, aspek kecanduan game online, dan dampak bermain game online.

Bab III Metodologi penelitian yang digunakan, meliputi pendetakan dan metode penelitian, subjek dan objek penelitian, metode pengumpulan data dan teknik pengolahan dan analisis data.

Bab IV Membahas mengenai analisis fatwa terhadap MPU Aceh No. 3 Tahun 2019 Tentang Hukum PUBG (*Player Unknown Battle Ground*) dan sejenisnya dalam memberantas kegiatan game online, kemudian pembahasan dampak fatwa MPU Aceh No. 3 Tahun 2019 terhadap kegiatan game online PUBG (*Player Unknown Battle Ground*) di Kota Banda Aceh.

Bab V Merupakan penutup atau akhir yang di dalamnya dikemukakan kesimpulan yang berfungsi menjawab pokok permasalahan dan sub-masalah yang telah dikemukakan



BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Sebelumnya yang Relevan

Beberapa rujukan hasil penelitian yang penulis jadikan pembanding mempunyai relevansi yang kuat ditinjau dari segi penerapan fungsi manajemen dan dakwah, diantaranya:

Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Teuku Romy Syahputra mahasiswa Universitas Syiah Kuala Banda Aceh Program studi ilmu komunikasi tahun 2017 yang berjudul: "Pengaruh Bermain *Game Online* Terhadap Perilaku Komunikasi Remaja". Penelitian ini memiliki kesamaan yang sama-sama membahas mengenai *game online*, namun yang membedakan penelitian tersebut adalah dalam skripsi Teuku Romy Syahputra penelitian yang dilakukan lebih kepada pengaruh *game online* terhadap perilaku komunitas remaja, sedangkan dalam penelitian yang akan penulis lakukan mengenai tanggapan masyarakat terhadap isu *game online* PUBG yang di haramkan oleh Majelis Ulama Indonesia.⁸

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Drajat Edy Kurniawan mahasiswa PGRI Yogyakarta Program Studi Bimbingan Konseling tahun 2017 yang berjudul: "Pengaruh Intensitas Bermain *Game Online* Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta". Penelitian ini memiliki kesamaan yang sama-sama membahas

⁸Teuku Romy Syahputra, *Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Perilaku Komunikasi Remaja*, (Tidak Diterbitkan), 2017.

mengenai *game online*, namun yang membedakan penelitian tersebut adalah dalam skripsi Drajat Edy Kurniawan penelitian yang dilakukan lebih kepada pengaruh intensitas *gameonline* terhadap perilaku prokrastinasi akademika, sedangkan dalam penelitian yang akan penulis lakukan mengenai tanggapan siswa terhadap *gameonline* PUBG yang mempraktekan peperanagan dan kekerasan.⁹

Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Yohanes Ricky Dwi Santoso; Jusuf Tjahjo Purnomo mahasiswa bina darma tahun 2017 yang berjudul: “Hubungan Kecanduan *Game Online* Terhadap Penyesuaian Sosial Pada Remaja”. Penelitian ini memiliki kesamaan yang sama-sama meneliti mengenai *gameonline*, namun yang membedakan penelitian tersebut adalah dalam skripsi Yohanes Ricky Dwi santoso; Jusuf Tjahjo penelitian yang dilakukan lebih kepada kecanduan *gameonline*, sedangkan dalam penelitian yang akan penulis lakukan lebih terfokus pada persepsi siswa terhadap isu *gameonline* PUBG.¹⁰

Al Furkan, Fakultas Dakwah dan Komunikasi, Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar, yang berjudul: “Aplikasi Fungsi Manajemen Fatwa Pada Seksi Bimbingan Masyarakat Islam di Kantor Kementrian Agama Kabupaten Nusa Tenggara Barat”. Mempunyai persamaan dan perbedaan dengan judul yang peneliti angkat. Adapun persamaanya yaitu meneliti tentang bagaimana itu fungsi manajemen dakwah. perbedaannya yaitu metode penelitiannya, lokasi peneelitan dan masalah yang diteliti. Dari hasil penelitian tersebut peneliti membahas bagaimana Aplikasi manajemen dakwah pada seksi bimbingan masyarakat Islam

⁹Drajat Edy Kurniawan, *Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta*, (Tidak Diterbitkan), 2017.

¹⁰Yohanes Ricky Dwi Santoso, *Hubungan Kecanduan Game Online Terhadap Penyesuaian Sosial Pada Remaja*, (Tidak Diterbitkan), 2017.

kantor Kementrian Agama Kabupaten Bima Nusa Tenggara Barat meliputi *Taktith* (Perencanaan Dakwah), *Thanzim* (pengorganisasian dakwah), *tawjih* (penggerakan dakwah), *Riqabah* (pengendalian Dakwah) serta bagaimana kendala yang dihadapi oleh seksi bimbingan masyarakat islam dalam pengaplikasian fungsi manajemen dakwah.¹¹

Berdasarkan hasil penelusuran terhadap penelitian sebelumnya yang relevan, diperoleh gambaran bahwa terdapat persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang sekarang. Penelitian yang pertama, yang membedakan penelitian tersebut adalah penelitian lebih kepada pengaruh game *online* terhadap perilaku komunitas remaja. Penelitian yang kedua yang membedakan penelitian tersebut adalah, penelitian yang dilakukan lebih kepada pengaruh intensitas *game online* terhadap perilaku prokrastinasi akademika, kemudian penelitian yang ketiga meneliti tentang kecanduan *game online* terhadap penyesuaian sosial pada remaja. Pada penelitian keempat membahas tentang aplikasi fungsi manajemen fatwa pada seksi bimbingan masyarakat Islam di Kantor Kementrian Agama Kabupaten Nusa Tenggara Barat.

Dengan demikian penelitian sebelumnya berbeda dengan penelitian yang akan penulis lakukan, perbedaan peneliti terdahulu dengan peneliti sekarang dengan berfokus pada analisis fatwa yang dikeluarkan MPU Aceh yang mengharamkan kegiatan permainan game PUBG dan sejenisnya, serta dampak dari fatwa tersebut terhadap kegiatan permainan game PUBG di masyarakat Kota Banda Aceh, sehingga penelitian yang akan penulis lakukan ini belum pernah

¹¹Al Furkan, *Aplikasi Fungsi Manajemen Fatwa Pada Seksi Bimbingan Masyarakat Islam di Kantor Kementrian Agama Kabupaten Nusa Tenggara Barat*, (Tidak Diterbitkan), 2020.

dilakukan penelitian sebelumnya, dan penelitian ini merupakan penelitian perdana yang khusus membahas analisis fatwa yang dikeluarkan MPU Aceh yang mengharamkan kegiatan permainan game PUBG dan sejenisnya, serta dampak dari fatwa tersebut terhadap kegiatan permainan game PUBG di masyarakat Kota Banda Aceh.

B. Analisis Fatwa MPU Nomor 3 Tahun 2019 Tentang Hukum PUBG (*Player Unknown Battle Ground*) dan Sejenisnya

1. Pengertian Fatwa

Fatwa (الفتوى) menurut bahasa berarti jawaban mengenai suatu kejadian (peristiwa), yang merupakan bentukan sebagaimana dikatakan Zamakhsyarin dalam *al-kasysyaf* dari kata الفتى (*al-fataa*/pemuda) dalam usianya, dan sebagai kata kiasan (*metafora*) atau (*isti'arah*). Sedangkan pengertian fatwa menurut syara' adalah menerangkan hukum syara' dalam suatu persoalan sebagai jawaban dari suatu pertanyaan, baik si penanya itu jelas identitasnya maupun tidak, baik perseorangan maupun kolektif.¹² Definisi fatwa menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia yaitu: (1) jawaban berupa keputusan atau pendapat yang diberikan oleh mufti/ahli tentang suatu masalah; dan (2) nasihat orang alim; pelajaran baik; dan petunjuk.¹³

Fatwa adalah jawaban resmi terhadap pertanyaan dan persoalan yang menyangkut masalah hukum. Fatwa berasal dari kata bahasa arab *alifta'*, *al-fatwa*

¹² Yusuf Qardhawi, *Fatwa Antara Ketelitian Dan Kecerobohan*, (Jakarta: Gema Insani Press), 1997 h. 5.

¹³ Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, h.240.

yang secara sederhana berarti pemberian keputusan. Fatwa bukanlah sebuah keputusan hukum yang dibuat dengan gampang, atau yang disebut dengan membuat hukum tanpadasar.¹⁴ Menurut Imam Ibnu Mandzur di dalam lisan *al-arab* menyatakan, *Aftaahu Fi Al-Amr Abaanahu Lahu* (menyampaikan fatwa kepada dia pada suatu perkara, maksudnya adalah menjelaskan perkara tersebut kepadanya). *Wa Aftaa Al-Rajulu Fi Al-Mas'alah* (seorang laki-laki menyampaikan fatwa pada suatu masalah). *Wa Astaftainuhu Fiiha Fa Aftaaniy Iftaa'an Wa Futaa* (aku meminta fatwa kepadanya dalam masalah tersebut, dan dia memberikan kepadaku sebuah fatwa”).

Perkataan *Wafataay* adalah asal dari kata *futya* atau *fatway*. *Futya* dan *fatwa* adalah dua *isim* (kata benda) yang digunakan dengan makna *al-iftaa'*.¹⁵ *Iftaa'* berasal dari kata *Iftaay*, yang artinya memberikan penjelasan. Secara definitif memang sulit merumuskan tentang arti *ifta'* atau berfatwa itu. Namun dari uraian tersebut dapat di rumuskan, yaitu: usaha memberikan penjelasan tentang hukum syara' oleh ahlinya kepada orang yang belum mengetahui”.¹⁶

Di dalam kitab *mafaahim Islamiyyah* diterangkan sebagai berikut, secara literal, kata “*al fatwa*” bermakna “jawaban atas persoalan-persoalan syariat atau perundang-undangan yang sulit. Bentuk jamaknya adalah *fataawin* atau *fataaway*. Jika dinyatakan *Aftay Fi Al-Mas'alah* menerangkan hukum dalam masalah tersebut. Sedangkan *Al Iftaa'* adalah penjelasan hukum-hukum dalam persoalan-

¹⁴ Ahyar A. Gayo, “Kedudukan Fatwa MUI Dalam Upaya Mendorong Pelaksanaan Ekonomi Syariah”, (Penelitian Hukum Badan Pembinaan Hukum Nasional Kementerian Hukum Dan HAM RI, 2011), h. 13.

¹⁵ Mardani, *Ushul Fiqh*, (Jakarta: Raja Wali, 2013), h. 373.

¹⁶ Amir Syarifuddin, *Ushul Fiqh Jilid II*, (Jakarta: Kencana, 2008), h. 484.

persoalan syariat, undangundang, dan semua hal yang berkaitan dengan pertanyaan-pertanyaan orang yang bertanya (*ibaanat al ahkaam fi al-mas'alah al syar'iyah, au qanuuniyyah, au ghairihaa mimmaa yata'allaqu bisu'aal al-saail*). *Muftiy* adalah orang yang menyampaikan penjelasan hukum atau menyampaikan fatwa ditengah-tengah masyarakat. Menurut pengertian syariat, tidak ada perselisihan pendapat mengenai makna syariat dari kata *al-fatwa* dan *al-iftaa'* berdasarkan makna bahasa.

Menurut Prof Amir Syarifuddin, fatwa atau *ifta'* berasal dari kata *afta*, yang berarti memberi penjelasan. Secara definitif fatwa yaitu usaha memberikan penjelasan tentang hukum syara' oleh ahlinya kepada orang yang belum mengetahuinya.¹⁷

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

2. Dasar Hukum Fatwa

- a. Al-Qur'an An-Nahl Ayat 43

وَمَا أَرْسَلْنَا مِنْ قَبْلِكَ إِلَّا رِءَالًا نَوَٰئِبِ أَيِّهِمْ فَسَوَّلُوا أَهْلًا أَكْرَبَ إِنْ كُنْتُمْ لَا تَعْلَمُونَ ٤٣

Artinya: Dan Kami tidak mengutus sebelum kamu, kecuali orang-orang lelaki yang Kami beri wahyu kepada mereka; maka bertanyalah kepada orang yang mempunyai pengetahuan jika kamu tidak mengetahui.¹⁸

¹⁷ Mardani, *Ushul...*h 374-375.

¹⁸ Syaikh Ahmad Syakir, *Mukhtshar Tafsir Ibnu Katsir Jilid 4*, (Jakarta: Darus Sunnah, 2012), h. 35.

b. Hadis

عن ابن عباس ان سعد بن عبادة استفتى رسول الله صل الله عليه وسلم فقَالَ
ل ان امي ماتت وليها نذر لم نقضه, فقال رسول الله صل الله عليه وسلم
اقضه عنها

Artinya: Dari Ibnu Abbas r.a. bahwa Sa'ad Bin 'Ubadah r.a. Minta Fatwa kepada Nabi SAW., yaitu dia mengatakan; sesungguhnya ibuku meninggal dunia padahal beliau mempunyai kewajiban nadzar yang belum ditunaikannya? Lalu Rasulullah SAW. Menjawab: "tunaikan nadzar itu atas nama ibumu". (HR Abu Daud dan Nasai).¹⁹

3. Syarat-Syarat Mufti

Mufti (مفتى) berkedudukan sebagai pemberi penjelasan tentang hukum syara' yang harus di ketahui dan diamalkan oleh umat. Umat akan selamat bila ia memberi fatwa yang benar dan akan sesat bila ia salah dalam berfatwa, ia harus memiliki syarat-syarat sebagai berikut:

- a. Syarat umum. Ia harus seorang *mukallaf* yaitu muslim, dewasa, dan sempurna akalnya.
- b. Syarat keilmuan. Ia harus ahli dan mempunyai kemampuan untuk berijtihad, seperti pengetahuan bahasa, pengetahuan al-Qur'an dan Sunnah Nabi, *ijma'*, dan pengetahuan ushul fiqh, dan tujuan hukum.
- c. Syarat-syarat kepribadian yaitu adil, dapat dipercaya, dan mempunyai moralitas. Syarat ini harus dimiliki seorang mufti karena ia secara langsung akan menjadi panutan masyarakat.

¹⁹ Mu'amal Hamidy, et al. *Terjemahan Nailul Authar, Himpunan Hadis-Hadis Hukum*, Jilid 6, (Surabaya: Bina Ilmu, 1986), h. 597-598.

- d. Syarat pelengkap. Ia harus mempunyai keteguhan niat, tenang jiwanya, hasil fatwanya tidak membingungkan atau menimbulkan kontroversi dan dikenal di tengah umat.²⁰

4. Persamaan dan Perbedaan Fatwa dengan Putusan Pengadilan

Segi persamaan antara keduanya ialah masing-masing dari hakim dan mufti harus mempunyai dua pengetahuan:

- a. Mengetahui kejadian atau peristiwa yang hendak diberikan fatwa atau diberikan putusan.
- b. Mengetahui hukum syara'.

Segi perbedaannya adalah:

- a. Memberi fatwa lebih luas lapangannya dari pada memberi putusan, karena memberi fatwa menurut pendapat sebagai ulama, boleh dilakukan oleh orang merdeka, budak belian, lelaki, wanita, famili dekat, famili jauh, orang asing dan teman sejawat. Sedang putusan hanya diberikan oleh orang merdeka yang lelaki dan tidak ada sangkut paut kekeluargaan dengan yang bersangkutan.
- b. Putusan hakim berlaku untuk penggugat dan tergugat, berbeda dengan fatwa. Fatwa boleh diterima boleh tidak.
- c. Putusan hakim yang berbeda dengan pendapat mufti, dipandang berlaku dan fatwa mufti tidak dapat membatalkan putusan hakim, sedangkan putusan hakim dapat membatalkan fatwa mufti.

²⁰ Abdul Fatah Idris, *Menggugat Istibath Hukum Ibnu Qayyim Studi Kritik Terhadap Metode Penetapan Hukum Ibnu Qayyim Al-Jauziyah*, (Semarang: Pustaka Zaman, 2007), h. 32.

- d. Mufti tidak dapat memberi putusan terkecuali apabila dia telah menjadi hakim. Berbeda dengan hakim, dia wajib memberi fatwa bila telah merupakan suatu keharusan dan boleh memberi fatwa apabila belum merupakan suatu keharusan. Golongan ulama Syafi'iyah dan Hambaliyah berpendapat bahwa hakim tidak boleh memberi fatwa pada masalah-masalah yang mungkin akan dimajukan kepada pengadilan. Karena mungkin putusannya nanti berbeda dengan fatwanya, akan timbul kesulitan baginya. Karenanya Syuraih berkata "Saya memutuskan perkara diantara kamu, bukan memberikan fatwa".²¹

5. Metode dan Prosedur Penetapan Fatwa

Secara umum, petunjuk prosedur penetapan fatwa dapat dikemukakan sebagai berikut:

- a. Dasar Umum Penetapan Fatwa
 - 1) Penetapan fatwa didasarkan pada al-Qur'an, sunah (hadis), ijma', dan *qiyas* serta dalil lain yang mu'tabara.
 - 2) Aktifitas penetapan fatwa dilakukan secara kolektif oleh suatu lembaga yang dinamakan komisi fatwa.
 - 3) Penetapan fatwa bersifat responsif, proaktif, dan antisipatif.²²
- b. Metode Penetapan Fatwa

²¹ Hasbi ash-Shiddieqy, *Pengantar Hukum Islam*, (Jakarta: Bulan Bintang, 1994), h. 183-184.

²²Yeni Salma Barlinti, *Kedudukan Fatwa Dewan Syariah Nasional Dalam Sistem Hukum Nasional di Indonesia*, (Jakarta: Badan Lintang Dan Kiblat Kementerian Agama RI, 2010), h. 145-146.

- 1) Sebelum fatwa ditetapkan hendaklah ditinjau lebih dahulu pendapat para imam mazhab dan ulama yang *mu'tabar* tentang masalah yang akan difatwakan tersebut, secara seksama berikut dalil-dalilnya.
- 2) Masalah yang jelas hukumnya hendaklah disampaikan sebagaimana adanya.
- 3) Dalam masalah yang terjadi khilafiyah di kalangan mazhab, maka: Penetapan fatwa didasarkan pada hasil usaha penemuan titik temu diantara pendapat-pendapat ulama melalui metode *al-jam'u wa attawfiq*; Jika usaha penemuan titik temu tidak berhasil maka dilakukan, penetapan fatwa didasarkan pada hasil tarjih melalui metode *muqaranah* dengan menggunakan kaidah-kaidah ushul fiqh *muqaran*.
- 4) Dalam masalah yang tidak ditemukan pendapat hukumnya dikalangan mazhab, penetapan fatwa didasarkan pada hasil ijtihad *jama'iy* (kolektif) melalui metode *bayaniy*, *ta'liliy*, (*qiyasiy*, *istihsaniy*, *ilhaqy*), *istishlahy*, dan *sadd adz-dzari'ah*.
- 5) Penetapan fatwa harus senantiasa memperhatikan kemaslahatan umum (*mashalih 'ammah*) dan *maqasid asy-syariah*.²³

Dalam mengeluarkan fatwa, MUI menggunakan tiga (3) pendekatan dalam memutuskan fatwa yakni Pendekatan *nash qath'i*, pendekatan *qauli* dan pendekatan *manhaji*. Pendekatan pertama, dilakukan dengan berpegang teguh

²³M. Ichwan Sam dkk, *Himpunan Fatwa Keuangan Syariah Dewan Syariah Nasional MUI*, (Jakarta:Erlangga, 2014), h. 3

pada nash al-Qur'an atau Hadis untuk suatu masalah yang terdapat dalam Al-Qur'an atau hadis secara jelas. Dalam hal permasalahan yang dikaji tidak terdapat yang jelas dalam ketentuannya dalam Al-Qur'an atau Hadis, maka dilakukan dengan pendekatan *qauli* dan *manhaji*.

Pendekatan ke dua *qauli* artinya pendekatan dalam proses penetapan fatwa mendasarkannya pada pendapat para imam madzhab dalam kitab fiqh terkemuka (*al kutub al mu'tabarah*). Ia dilakukan dalam hal masalah yang dikaji dibahas di kitab-kitab *mu'tabarah*, hanya ada satu pendapat dan kajian di dalamnya masih relevan. Dalam hal kajian dalam kitab tersebut tidak relevan lagi karena beberapa hal, maka dilakukan kajian ulang. Artinya teks-teks pendapat hukum dalam kitab *mu'tabarah* tidak mencukupi maka fatwa diputuskan dengan pendekatan lainnya, yaitu *manhaji*. ke tiga, yaitu *manhaji*. Ia adalah pendekatan yang menggunakan kaidah *ushuliyah* dan kaidah *fiqhiyah*, kan kaidah-kaidah yang bisa dipakai para ulama' terdahulu. Pendekatan *manhaji* dilakukan secara kolektif (*ijtihad jama'i*), dengan menggunakan cara *tarjih* (memilih pendapat yang paling kuat, diantara beberapa pendapat ulama'), *ilhaq* (mempertemukan berbagai pendapat ulama') dan *istinbath* (menggali hukum).²⁴

6. Dasar Penetapan Fatwa Haram Game PUBG dan Sejenisnya

Proses penetapan hukum terhadap game PUBG adalah setelah dilakukan kajian terukur dalam melihat dalil-dalil, fiqh, informasi teknologi dan psikologi maka MPU mengeluarkan hukum terhadap game PUBG adalah

²⁴ Nur Fatoni, "Dinamika Relasi Hukum dan Moral dalam konsep jual beli (studi kasus pada fatwa dewan syariah nasional majlis ulama indonesia (DSN-MUI)", (Semarang: Lembaga Penelitian IAIN Walisongo Semarang, 2012), h. 62-63.

haram. Game yang dapat masuk kedalam pandangan pemain lain adalah game PUBG dan PUBG merupakan termasuk salah satu game yang bisa membuat para penggunanya bermain dengan sudut pandangan orang lain. Adapun keinginan pemain game ini sebagaimana kita tahu itu berbeda satu sama lainnya, namun pada dasarnya mereka pemain adalah ingin mencari sensasi dan keasyikan dalam bermain game PUBG ini, karena game ini diciptakan sebaik mungkin dan semirip-miripnya dengan realita yang sebenarnya. Tapi sayangnya game ini mengarahkan kepada pemainnya adalah sikap dan mentalnya kearah yang tidak baik dan menentang dengan tatakrama dan akhlak atau perilaku yang berlaku dalam Islam, serta menjauhkan pribadi pemain game dengan orang-orang sekitarnya apabila dia sudah asyik dan ketagihan dan bahkan sensasi yang didapat sangatlah sesuai dengan keinginan sipemain tersebut.

Penetapan hukum haram terhadap game PUBG adalah dengan didasari pada 4 kategori, ini yang disampaikan oleh Prof. Muslim Ibrahim, MA. Adapun 4 kategori tersebut adalah: PUBG adalah game yang memiliki unsur kekerasan dan kebrutalan, game PUBG memiliki pengaruh untuk merubah perilaku-perilaku penmainnya menjadi negatif, game PUBG dapat menimbulkan perilaku-perilaku yang agresif bagi pemainnya dan dapat menjadikan kecanduan pada level berbahaya bagi pemainnya/pengguna, dan yang terakhir game PUBG mengandung unsur penghinaan bagi simbol-simbol agama Islam.²⁵

Hasil kajian yang dilakukan oleh seluruh anggota MPU Aceh dan ditambah para pakar dalam bidang fiqh, informasi teknologi dan psikologi

²⁵Faisal, Tanggapan Mengenai Penggunaan Qawaid Fiqhiyyah Pada Fatwa MPU Aceh, (*Jurnal At-Tafkir*: Volume 13 Nomor 1 Tahun 2020), h. 4

maka disepakati bahwa game PUBG adalah game yang berpangkal pada kriminal, krisis moral dan psikologis dan yang pada akhirnya meresahkan masyarakat. Bahkan Prof. Muslim Ibrahim, MA menambahkan bahwa penetapan hukum haram terhadap game PUBG bukan hanya mengacu pada terbuangnya waktu secara percuma dan sia-sia saja, tetapi besar akibat buruknya. Dan pengharaman game ini juga bukan hanya mengacu pada kesia-siaan waktu yang terbuang, tapi lebih kepada akibat buruk yang dihasilkan oleh game tersebut atau lebih besar mudharatnya dari pada kemashlahatannya.²⁶

Seperti pada sidang-sidang yang diselenggarakan oleh MPU Aceh lainnya yaitu ada beberapa risalah yang dipersiapkan dan di hadirkan beberapa tokoh atau pakar dalam setiap permasalahan yang diangkat untuk mencapai suatu putusan hukum dan akan dimasukkan dalam fatwa yang dikeluarkan oleh MPU Aceh. Khusus dalam masalah penetapan hukum game PUBG ini dilaksanakan oleh Panmus (Panitia Musyawarah) dibawah koordinator Lem Faisal, dan diketuai oleh Abiya Hatta, Sekretaris Tgk. M. Fajarul F dan empat anggota MPU lainnya. Adapun risalah yang dipersiapkan dan dipaparkan masing-masing oleh Prof. Muslim Ibrahim dari segi analisis hukum Islam, kemudian dari segi teknologi dan informasi oleh Teuku Farhan, SI.Kom, serta dari segi psikologi oleh pakar psikologi yakni ibu Yusniar, M.Si.²⁷

Dari berbagai kajian tersebut, MPU menyimpulkan bahwa orang yang memainkan game ini maka dia akan dengan mudah melakukan kekerasan, kriminal, sadisme, sehingga menurunkan kelembutan dan kemanusiannya pada

²⁶Faisal, *Tanggapan Mengenai Penggunaan*, h. 4

²⁷Faisal, *Tanggapan Mengenai Penggunaan*, h. 5

dirinya. Dan terhadap mereka yang sudah kecanduan biasanya mereka akan melakukan apa yang dalam kesehariannya seperti yang ada dalam game tersebut, sebagaimana halnya yang terjadi di negara Selandia Baru, dimana seorang laki-laki yang sudah kecanduan game tersebut yakni melakukan penembakan terhadap kaum muslimin yang sedang berada di salah satu masjid yang ada di negara Selandia Baru, sehingga banyak sekali korban dari pihak muslim yang meninggal dunia.

Kemudian, terhadap pembiaran anak-anak yang bermain game ini atau sejenisnya maka sama juga dengan mencetak dan mendidik mereka untuk menjadi mesin pembunuh yang sewaktu-waktu dapat diperintah atau keinginan sendiri karena telah dipenuhi akan kebencian terhadap Islam maka mereka akan melakukan hal-hal yang keji dan biadab seperti yang ada dalam game tersebut. Bahkan dalam game ini yang menjadi target-target yang dimainkan adalah target yang diembelin simbol-simbol Islam, sehingga setiap pemainnya akan menimbulkan kebencian di dalam hatinya terhadap Islam seperti ditempatkan adanya bangunan yang sama dengan Ka'bah dan bangunan tersebut harus dihancurkan dan simbol-simbol Islam lainnya.

C. Game Online

1. Pengertian Game Online

Pergertian game adalah aktivitas yang dilakukan untuk fun atau menyenangkan yang memiliki aturan sehingga ada yang menang dan ada yang kalah. Selain itu, game membawa arti sebuah kontes, fisik atau mental, menurut aturan tertentu, untuk hiburan, rekreasi, atau untuk menang taruhan.

Game online adalah game yang berbasis elektronik visual. Game online dimainkan dengan memanfaatkan media visual elektronik yang biasanya menyebabkan radiasi pada mata, sehingga mata menjadi lelah dan biasanya diiringi dengan sakit kepala²⁸. Semua permainan mengharuskan ditemponya proses belajar yang sungguh-sungguh untuk mengenal tokoh dan keanehan pemainnya, dan peraturannya. Hampir semua permainan menimbulkan kecanduan, beberapa pemainnya dapat menghabiskan waktu berjam-jam, bahkan seharian penuh untuk memainkannya dan ada orang yang menghabiskan seluruh waktu jasanya untuk melakukan permainan ini.

Menurut Eddy Liem, Direktur Indonesia Gamer, sebuah pencinta games di Indonesia, game online adalah sebuah game atau permainan yang dimainkan secara online via internet, bisa menggunakan PC (*Personal Computer*) atau konsol game biasa seperti PS2, X-Box dan sejenisnya. Adapun dalam kamus Wikipedia, game online disebutkan mengacu pada sejenis games yang dimainkan melalui jaringan komputer, umumnya dimainkan dalam jaringan internet. Biasanya internet games dimainkan oleh banyak pemain dalam waktu yang bersamaan dimana satu sama lain bisa tidak mengenal. Game online adalah bentuk teknologi yang hanya bisa diakses melalui jaringan computer.

PUBG Mobile adalah sebuah *Game Battle Royale Mobile* yang dipublikasikan oleh Tencent dan telah mencapai 100 juta download di *Google Play Store*, di mana 100 pemain bertempur untuk bertahan hidup, sampai salah satu dari mereka menjadi pemenang.

²⁸Angela, 2013. *Ejournal Ilmu Komunikasi*, Volume 1, Nomor 2, Samarinda: 532-544

PUBG Mobile diadaptasi dari *Player Unknown's Battlegrounds* (PUBG), *game Battle Royale Original* di PC dan Xbox One dan merupakan fenomena yang memukau dunia entertainment interaktif di tahun 2017. 100 pemain itu akan berparasut ke pulau seluas 8x8 km untuk bertempur pada pertempuran dimana pemenang akan mengambil semuanya. Pemain harus menemukan dan mengambil senjata, kendaraan, dan persediaan mereka sendiri, serta mengalahkan semua pemain lainnya yang terlihat dan juga medan pertempuran yang membuat pemain masuk ke dalam zona bermain yang mengecil.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa game merupakan permainan yang dilakukan pada suatu waktu dengan melibatkan alat atau bertingkah laku yang bergantung atau keadaan yang terikat yang sangat kuat secara fisik maupun psikologis dalam melakukan suatu hal, dan ada rasa yang tidak menyenangkan apabila hal tersebut tidak bisa terpenuhi. Maka pengertian kecanduan *game online* adalah suatu keadaan seseorang yang terikat pada kebiasaan yang sangat kuat dan tidak bisa lepas untuk bermain *game online*, dari waktu ke waktu akan terjadi peningkatan frekuensi, durasi atau jumlah dalam melakukan hal tersebut, tanpa memperdulikan konsekuensi-konsekuensi negative yang ada pada dirinya.

2. Aspek Kecanduan Game Online

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 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 yang 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 menjaga kebersihan badan dan pola makan yang teratur²⁹.

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 lainnya³⁰.

Berdasarkan uraian diatas, aspek seseorang kecanduan akan game online antara lain seseorang tersebut akan mengalami; *Compulsion* (kompulsif/ dorongan untuk melakukan secara terus-menerus), *Withdrawal* (penarikan diri), *Tolerance* (toleransi), *Interpersonal and health-related problems* (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan).

3. Dampak Bermain Game Online

Selain memberikan dampak positif, game online juga memberikan dampak negatif. dampak positif dalam bermain game online ini yaitu dampak yang dapat dikatakan memberi manfaat/pengaruh baik bagi penggunanya. Dampak positif game online adalah sebagai berikut:

a. Dapat menguasai komputer

Dengan bermain game online secara langsung dapat mengerti bahasa Inggris yang dipergunakan pada game yang tak jarang pemain harus mengartikan sendiri kata-kata yang tidak mereka ketahui.

²⁹ Chen, C. Y. & Chang, S. L 2008. *An Exploration Of Tendency To Online Game Addiction Due To User's Liking Of Design Feature*. Asian journal of Health and Information Sciences. Vol 3. No 1-4. Taiwan.

³⁰ Young, K. 2000. *Cyber-Disorders: The Mental health concern for the New Millennium*. *cyberPsychology & Behavior*, 3(5), 475-479. www.netaddiction.com/net_copulsions.htm(2102-2013)

- b. Dari game online ini dapat menambah teman

Bagi yang telah mempunyai ID dari salah satu game onlinenya yang telah jadi (GG) mereka dapat menjualnya kepada orang lain dan akhirnya mendapat uang dari hasil tersebut.

Sementara itu dampak negatif dari bermain game online yaitu dampak yang kurang baik bagi para pengguna game online tersebut seperti:

- a. Seseorang yang bermain game online hanya menghambur-hamburkan waktu dan uang secara sia-sia
- b. Bermain game online membuat orang menjadi ketagihan
- c. Terkadang lebih merelakan sekolahnya untuk bermain game online (bolos sekolah)
- d. Dengan bermain game online tersebut juga bisa membuat lupa waktu untuk makan, beribadah, waktu untuk pulang, dll.
- e. Dengan terlalu sering berhadapan dengan monitor secara mata telanjang dapat membuat mata menjadi minus.
- f. Seorang anak yang sering berbohong kepada orang tuanya karena pada awalnya berpamitan untuk berangkat sekolah ternyata dia bolos sekolah untuk bermain game online.

Berdasarkan uraian di atas maka dampak yang ditimbulkan dari bermain game online ada dua yaitu dampak positif antara lain dapat menguasai komputer, dapat mengerti bahasa Inggris, dari game online ini dapat menambah teman, serta menguntungkan bagi orang yang telah mempunyai ID, sedangkan dampak negatif dari game online antara lain hanya menghambur-hamburkan uang, membuat

seseorang menjadi kecanduan, lebih merelakan sekolah hanya untuk bermain game, dan terkadang juga sampai bolos sekolah, membuat lupa makan, lupa waktu pulang dan bisa mengakibatkan mata minus akibat terlalu seringnya bermain game online karena terlalu sering berhadapan dengan monitor komputer.

D. Analisis SWOT

1. Pengertian Analisis SWOT

Analisis SWOT adalah akronim untuk kata-kata *strenght* (kekuatan), *weakness* (kelemahan), *opportunities* (peluang) dan *threats* (ancaman) dari organisasi, yang semuanya merupakan faktor-faktor startegis, jadi analisis SWOT mengidentifikasi kompetensi langka sebuah organisasi/lembaga, yaitu keahlian tertentu da sumber-sumer yang dimiliki oleh sebuah organisasi/lembaga dan cara unggul yang mereka gunakan.³¹ Menurut Ricky W. Griffin, SWOT adalah evaluasi atas kekuatan dn kelemahan internal suatu organisasi yang dilakukan secara hati-hati dan juga evaluasi atas peluang dan ancaman dari lingkungan, dalam analisis SWOT startegi terbaik untuk mencapai misi oragnisasi adalah mengexploitasi peluang dan kekuatan organisasi, dan pada saat yang sama menetralisasikan ancaman dan menghinari atau memperbaiki kelemahan.³² Ananlisis SWOT atau situasi menurut Tedjo Tripono dan Udan dalam manajemen strategi adalah kegiatan untuk menemukan gambaran-gambaran kondisi lingkungan internal-eksternal yang berpengaruh terhadap organisasi dan

³¹Siagian, Sondang P., *Manajemen Strategik*, (Jakarta: Bumi Akasara, 1995), h. 76.

³²Griffin, Ricky W., *Manajemen*, (Jakarta: Erlangga, 2004), h. 2

kemudian melakukan analisis terhadapnya sehingga dapat ditentukan apakah kondisi tersebut merupakan kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman.³³

Analisis SWOT membandingkan antara faktor eksternal (peluang dan ancaman) dengan faktor internal (kekuatan dan kelemahan). Analisis-analisis yang menggunakan pendekatan SWOT ini merupakan suatu bentuk lompatan pemikiran yang menawan bagi upaya merumuskan strategi apa yang diperlukan, dikarenakan mampu mendeteksi kelemahan-kelemahan organisasi yang manakah yang perlu diperkuat, serta penguat-penguat seperti apakah yang dapat diupayakan untuk menciptakan nilai, lalu peluang manakah yang memang berguna untuk dimanfaatkan oleh organisasi, dan manakah yang dicermati merupakan ancaman-ancaman dimana organisasi perlu bersiap-siap mempersenjatai diri untuk menghadapinya. Artinya dengan perkataan lain, SWOT menganalisis keadaan organisasi sekarang dan sekaligus menghadirkan kemungkinan alternatif-alternatif strategis yang menawarkan jaminan terbaik bagi penciptaan suatu kreatifitas nilai kemasa depan. Jigayanto mengatakan bahwa analisis SWOT (*strenght, weaknesses, oportunities, and treats*) disebut juga dengan analisis, kekuatan-kekuatan, kelemahan-klemahan dari sumber-sumber daya yang dimiliki organisasi/lembaga dan kesempatan-kesempatan eksternal dan tantangan-tantangan yang dihadapi.³⁴

Dari berbagai pendapat yang dikemukakan para ahli tentang pengertian Analisis SWOT dapat dijelaskan bahwa organisasi baik yang bersifat profit dan

³³Tripono, Tedjo dan Udan, *Manajemen Strategi*, (Bandung: Rekayasa Sains, 2005), h. 45.

³⁴Jigiyanto, *Sistem Informasi Strategik untuk Keunggulan Kompetitif*, (Yogyakarta: Andi, 2005), h. 88

nonprofit tidak terlepas dari SWOT sebagai bentuk evaluasi dari perkembangan serta kegiatan yang dilakukan oleh sumber daya manusia dan analisis SWOT mampu mengidentifikasi kekurangan serta kekuatan baik yang berasal dari faktor internal maupun faktor eksternal. Penerapan SWOT pada suatu organisasi/lembaga bertujuan untuk memberikan suatu panduan agar organisasi/lembaga menjadi lebih fokus terhadap pencapaian kinerja, sehingga dengan penempatan analisa SWOT tersebut nantinya dapat dijadikan sebagai bandingan pikir dari berbagai sudut pandang, baik dari segi kekuatan dan kelemahan serta peluang dan ancaman yang mungkin bisa terjadi di masa-masa yang akan datang.

2. Tujuan Analisis SWOT

Adapun tujuan penerapan SWOT pada organisasi/lembaga adalah sebagai berikut:

- a. Mampu memberikan gambaran suatu organisasi dari empat sudut dimensi, yaitu kekuatan (*strength*) dan kelemahan (*weakness*) serta peluang (*oportunity*) dan ancaman (*threat*)
- b. Dapat dijadikan sebagai rujukan pembuatan rencana kerja (tindak lanjut) jangka panjang
- c. Mampu memberikan pemahaman kepada para *stakeholder* yang berkeinginan menaruh simpati bahkan bergabung dengan organisasi/lembaga dalam suatu ikatan kerjasama yang saling menguntungkan.

- d. Dapat dijadikan penilai secara rutin dalam melihat *progress report* dari setiap keputusan yang telah dibuat.³⁵

3. Pendekatan Analisis SWOT

Analisis SWOT adalah suatu analisis dengan menggunakan identifikasi berbagai faktor secara sistematis untuk merumuskan strategi organisasi (Rangkuti 2001). Analisis ini berdasarkan logika yang dapat memaksimalkan kekuatan dan peluang namun secara bersamaan dapat meminimalkan kelemahan dan ancaman.

a. Kekuatan (*Strength*)

Pada dasarnya kekuatan adalah faktor yang dimiliki oleh organisasi/lembaga. Pada langkah operasional dilakukan analisis tentang kelebihan yang dimiliki organisasi/lembaga. Kelebihan ini meliputi berbagai aspek seperti teknologi, kualitas hasil produksi, lokasi strategis, atau unsur kekuatan lainnya yang lebih menekankan pada keunggulan organisasi/lembaga.

b. Kelemahan (*Weakness*)

Kelemahan adalah factor yang secara intrinsic dimiliki oleh organisasi dalam pencapaian tujuan. Dalam hal identifikasi kelemahan suatu organisasi dapat melakukan langkah komparasi dengan pesaing. Dalam hal ini factor apa yang dimiliki organisasi namun tidak dimiliki organisasi. Daftar kelemahan disusun secara lebih obyektif bisa dengan testimoni komponen yang dilayani yang umumnya lebih mengetahui apa yang kurang dari organisasi.

³⁵Irham Fahmi, *Manajemen Strategis: Teori dan Aplikasi*, (Bandung: Alfabeta, 2014), cet.-2, h. 254.

c. Peluang (*Opportunity*)

Secara konsep bahwa peluang adalah kesempatan yang dimiliki oleh organisasi. Faktor ini pada umumnya ditemukan pada awal membangun bisnis. Ini karena bisnis dibentuk berdasarkan peluang atau kesempatan untuk menghasilkan keuntungan. Unsur peluang termasuk daftar apa saja yang memungkinkan bisnis mampu bertahan dan diterima di masyarakat, baik dalam jangka pendek maupun jangka panjang.

d. Ancaman (*Threats*)

Secara prinsip bahwa ancaman adalah sesuatu yang datang dari luar dan diperkirakan akan menjadi penghalang laju organisasi pada saat organisasi akan mencapai tujuannya. Analisis terhadap unsur ancaman sangat penting karena menentukan apakah bisnis dapat bertahan.

Berdasarkan teori-teori di atas, pembahasan tentang pendekatan SWOT dalam menetapkan strategi yang dilakukan sebuah organisasi, maka yang dimaksud analisis SWOT dalam penelitian ini adalah, metode yang digunakan dalam organisasi, untuk mengetahui keadaan organisasi tersebut, sesuai kondisi internal, yang mencakup, kekuatan, dan kelemahan, serta kondisi eksternal, yang mencakup peluang dan ancaman, guna terciptanya keunggulan terhadap kebijakan yang ditetapkan oleh sebuah organisasi. Berdasarkan teori-teori di atas, data disusun matriks SWOT sehingga dapat menggambarkan secara jelas bagaimana peluang dan ancaman eksternal yang dihadapi organisasi/lembaga dapat disesuaikan dengan kekuatan dan kelemahan yang dimiliki.

Gambar 2.2 Matriks SWOT

IFAS	STRENGTHS (S)	WEAKNESSES (W)
EFAS	Faktor-faktor kelemahan internal	Faktor-faktor kekuatan internal
OPPORTUNITIES (O)	STRATEGI SO	STRATEGI WO
Faktor-faktor peluang eksternal	Ciptakan strategi yang menggunakan kekuatan untuk memanfaatkan peluang	Ciptakan strategi yang meminimalkan kelemahan untuk memanfaatkan peluang
THREATS (T)	STRATEGI ST	STRATEGI WT
Faktor-faktor ancaman eksternal	Ciptakan strategi yang menggunakan kekuatan untuk mengatasi ancaman	Ciptakan strategi yang meminimalkan kelemahan dan menghindari ancaman

(Sumber: Rangkuti, 2018:83)

Berdasarkan tabel di atas, dapat jelaskan bahwa:

1. Strategi SO

Strategi ini dibuat berdasarkan visi dan misi organisasi/lembaga, yaitu dengan memanfaatkan seluruh kekuatan untuk memanfaatkan peluang sebesar-besarnya.

2. Strategi ST

Strategi ini adalah strategi dalam menggunakan kekuatan yang dimiliki organisasi/lembaga untuk mengatasi ancaman.

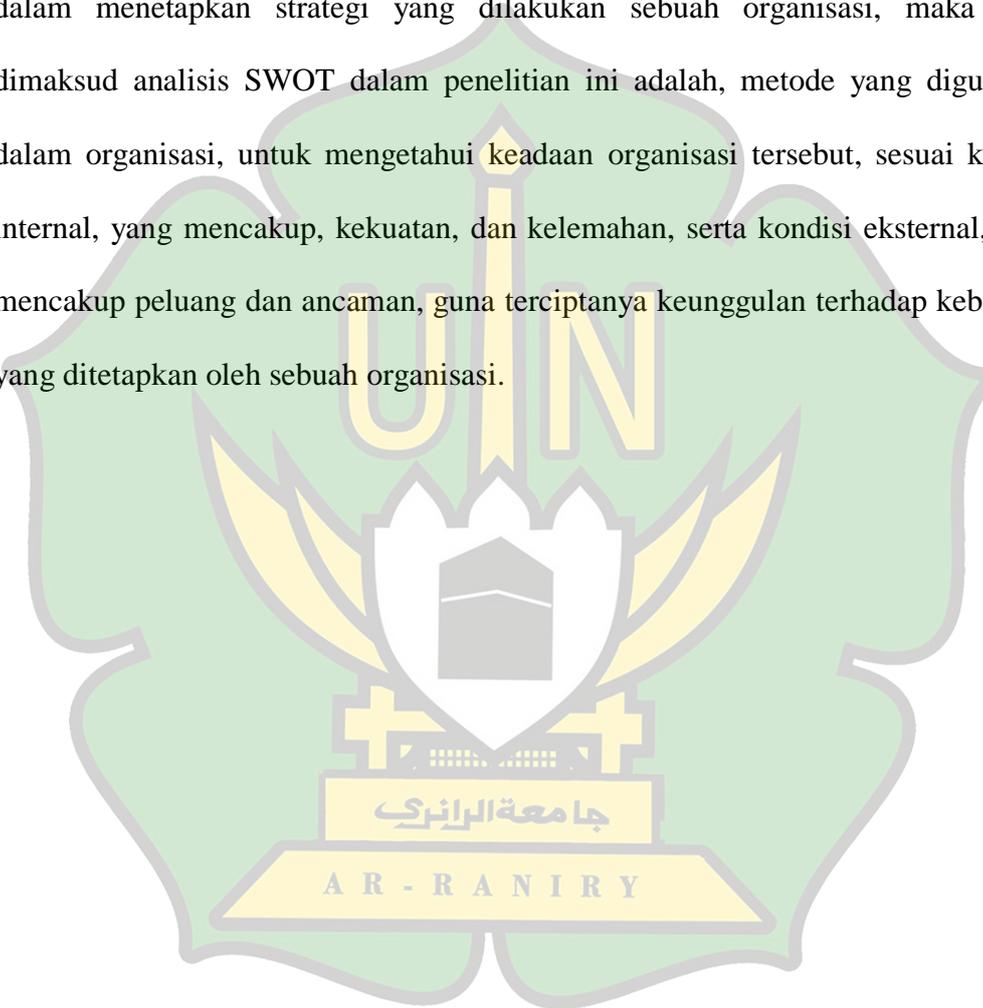
3. Strategi WO

Strategi ini diterapkan berdasarkan pemanfaatan peluang yang ada dengan cara meminimalkan kelemahan organisasi/lembaga yang ada.

4. Strategi WT

Strategi ini didasarkan pada kegiatan yang bersifat pencegahan dan berusaha meminimalkan kelemahan yang ada serta menghindari ancaman.

Berdasarkan teori-teori di atas, pembahasan tentang pendekatan SWOT dalam menetapkan strategi yang dilakukan sebuah organisasi, maka yang dimaksud analisis SWOT dalam penelitian ini adalah, metode yang digunakan dalam organisasi, untuk mengetahui keadaan organisasi tersebut, sesuai kondisi internal, yang mencakup, kekuatan, dan kelemahan, serta kondisi eksternal, yang mencakup peluang dan ancaman, guna terciptanya keunggulan terhadap kebijakan yang ditetapkan oleh sebuah organisasi.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan menggunakan pendekatan *deskriptif analisis* yaitu suatu metode untuk menganalisis dan memecahkan masalah yang terjadi sekarang dan masa yang akan datang berdasarkan gambaran atas fenomena-fenomena yang terjadi, yang dilihat, dan didengar dari hasil penelitian baik dilapangan atau teori, berupa data-data dan buku-buku yang berkaitan dengan pembahasan.³⁶ Melalui metode *deskriptif analisis* penulis akan menganalisis tentang penerapan Fatwa MPU Aceh No. 3 Tahun 2019 Tentang Hukum PUBG (*Player Unknown Battle Ground*) dan Sejenisnya dalam memberantas kegiatan game online. Hal tersebut akan dibahas dan dianalisis berdasarkan data-data yang diperlukan dalam penelitian ini.

B. Subjek dan Objek Penelitian

1. Subjek Penelitian

Subjek penelitian merupakan subjek yang dituju untuk diteliti oleh peneliti yakni subjek yang menjadi pusat perhatian atau sasaran penelitian. Subjek penelitian juga dapat diartikan orang yang menjadi sumber data, dan darinya data diperoleh (narasumber utama yang dapat memberikan informasi data yang dibutuhkan untuk mengungkap permasalahan dalam penelitian).³⁷

³⁶Muhammad Nazir, *Metode Penelitian*, (Jakarta: Ghalia Indonesia, 1998), h. 63.

³⁷Suharsimi Arikunto, *Manajemen Penelitian*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2017), h. 122

Adapun yang menjadi subjek dalam penelitian ini, yaitu Ketua MPU Aceh dan pegawai sekretariat sebanyak 2 orang, akademisi sebanyak 1 orang, Pemerintah Kota Banda Aceh sebanyak 2 orang, pemilik warung internet atau penyedia layanan game online sebanyak 2 orang dan masyarakat pengguna gam online sebanyak 3 orang. Total subjek yang menjadi objek penelitian berjumlah 10 orang. Untuk pemilihan informan penelitian ini penulis menggunakan teknik *purposive sampling*. Menurut Sugiyono *purposive sampling* adalah teknik untuk menentukan sampel penelitian dengan beberapa pertimbangan tertentu yang bertujuan agar data yang diperoleh nantinya bisa lebih representatif.³⁸ Adapun kriterianya sebagai berikut:

1. Berdomisili di Kota Banda Aceh pada saat Penelitian
2. Berusia minimal 17 tahun
3. Mampu berkomunikasi dengan baik, dan memahami gambaran umum penelitian
4. Bersedia menjadi responden penelitian

Adapun pemanfaatan subjek penelitian bagi peneliti adalah agar dapat menemukan informasi yang komprehensif dari seluruh subjek yang terlibat secara langsung dalam kegiatan penelitian yang berkaitan dengan Fatwa MPU Aceh No. 3 Tahun 2019 Tentang Hukum PUBG (*Player Unknown Battle Ground*) dan Sejenisnya.

³⁸Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R & D*. (Bandung: Alfabeta, 2018), h. 205.

2. Objek Penelitian

Obyek penelitian merupakan sasaran ilmiah guna memperoleh data dengan tujuan dan kegunaan tertentu tentang suatu hal obyektif, valid dan reliabel tentang suatu hal.³⁹ Berdasarkan definisi di atas, yang objek penelitian ini adalah tentang penerapan Fatwa MPU Aceh No. 3 Tahun 2019 Tentang Hukum PUBG (*Player Unknown Battle Ground*) dan Sejenisnya dalam memberantas kegiatan game online.

C. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah langkah paling awal dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang di tetapkan. Bila di lihat dari sumber datanya, maka pengumpulan data dapat menggunakan sumber primer dan sumber sekunder. Sumber primer adalah sumber data yang langsung memberikan data kepada sumber data. Sedangkan sumber sekunder merupakan sumber yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data. Adapun teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Observasi (Pengamatan)

Observasi merupakan pengamatan dan pencatatan fenomena yang diselidiki dalam penleitian secara langsung. Observasi merupakan metode pengumpulan data yang menggunakan pengamatan terhadap objek penelitian yang dapat dilaksanakan secara langsung maupun tidak langsung. Observasi sebagai alat

³⁹Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif.....*, h. 199

pengumpulan data ini banyak digunakan untuk mengukur tingkah laku ataupun proses terjadinya suatu kegiatan yang dapat diamati baik dalam situasi yang sebenarnya maupun dalam situasi buatan.⁴⁰ Observasi adalah pengamatan sesuatu secara cermat, yaitu mengamati segala sesuatu yang diteliti oleh penulis yang didapatkan pada penelitian lapangan. Peneliti melakukan observasi ini dengan cara bertemu dan melihat langsung tata cara bermain game terhadap subjek yang terlibat, kemudian melihat secara langsung aktivitas MPU Aceh yang berkaitan dengan Fatwa MPU Aceh No. 3 Tahun 2019 Tentang Hukum PUBG (*Player Unknown Battle Ground*) dan sejenisnya.

2. Wawancara

Wawancara adalah percakapan yang dilakukan oleh dua pihak antaranya pewawancara (*interviewer*) yang mengajukan pertanyaan dan terwawancara (*Interviewee*) sebagai orang yang memberikan jawaban atas pertanyaan yang diajukan.⁴¹ Selain itu, teknik wawancara ini digunakan untuk menggali pendapat, perasaan, pandangan, dan berbagai hal yang merupakan tingkah laku yang tidak dapat ditangkap melalui pengamatan atau observasi.

Adapun teknik wawancara yang akan digunakan penulis ini termasuk wawancara terarah dengan terbuka. Wawancara terarah merupakan wawancara yang dilakukan dengan cara menanyakan hal-hal tertentu yang sudah ditetapkan terlebih dahulu, tentang penerapan fungsi-fungsi dakwah dalam memberantas game judi online. Adapun subjek yang menjadi responden wawancara, yaitu

⁴⁰Tanzeh, Ahmad. *Metodologi Penelitian Praktis*. (Yogyakarta: Teras, 2011), h. 95

⁴¹Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2010), h. 187.

Sekretariat MPU Aceh sebanyak 2 orang, akademisi sebanyak 1 orang, Pemerintah Kota Banda Aceh sebanyak 2 orang, pemilik warung internet atau penyedia layanan game online sebanyak 2 orang dan masyarakat pengguna gam online sebanyak 3 orang, dengan total subjek yang menjadi objek penelitian berjumlah 10 orang.

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah pengumpulan data-data diperoleh dari dokumen-dokumen dan pustaka sebagai bahan analisis dalam penelitian ini. Teknik digunakan untuk mencatat data-data sekunder yang tersedia dalam bentuk arsip atau dokumen-dokumen. Teknik ini dipergunakan untuk mengetahui data dokumentasi yang berkaitan dengan hal-hal yang akan penulis teliti.⁴²

Teknik pengumpulan data secara dokumentasi merupakan sebuah cara yang dilakukan peneliti untuk mendapatkan data yang merupakan primer dari dokumen-dokumen yang berkaitan dengan kegiatan MPU Aceh dalam memberantas game judi online. Pengumpulan data melalui teknik dokumentasi berupa sumber data tertulis (yang berbentuk tulisan), seperti dokumen resmi, buku, majalah, arsip, ataupun dokumen pribadi dan juga foto yang penulis kumpulkan selama penelitian. Melalui teknik dokumentasi ini, penulis memperoleh informasi yang berbentuk dokumen berkaitan dengan profil Kota Banda Aceh, Profil MPU Aceh, serta dokumen-dokumen lainnya yang berkaitan dengan Fatwa MPU Aceh No. 3 Tahun 2019 Tentang Hukum PUBG (*Player Unknown Battle Ground*) dan sejenisnya.

⁴²Burhan Buing, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2006), h. 130

D. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan rangkaian kegiatan penelaahan, pengelompokan, sistematisasi, penafsiran dan verifikasi data agar sebuah fenomena memiliki nilai sosial, akademis dan ilmiah.⁴³ Data yang diperoleh dan diteliti selanjutnya dianalisis dan ditarik kesimpulan untuk dapat ditentukan dengan data aktual dan faktual. Adapun analisis data dalam penelitian ini adalah:

1. Reduksi Data

Reduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, mencari tema dan polanya serta membuang yang tidak diperlukan. Jadi reduksi data merupakan proses analisa yang menegaskan, memperpendek, membuat fokus, membuang hal-hal yang kurang penting dan mengatur data sedemikian rupa, sehingga kesimpulan dari peneliti dapat dilakukan.⁴⁴

2. Penyajian Data

Merupakan rangkaian organisasi informasi diskripsi dalam bentuk narasi yang memungkinkan kesimpulan dapat dilakukan. dalam penelitian kualitatif, penyajian data dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, *folowchart* dan sejenisnya.

3. Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi

Dari pengumpulan data dilakukan pencatatan-pencatatan peraturan-peraturan, pola-pola pernyataan, konfigurasi yang mengarah sebab dan sebagai

⁴³Tanzeh, Ahmad. *Metodologi Penelitian Praktis*. (Yogyakarta: Teras, 2011), h. 95.

⁴⁴Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R &D*. (Bandung: Anggota Ikatan Penerbit Indonesia, 2018), h. 339.

proporsi, kesimpulan diverifikasi agar cukup dan benar-benar dipertanggung jawabkan, yang berkaitan dengan Fatwa MPU Aceh No. 3 Tahun 2019 Tentang Hukum PUBG (*Player Unknown Battle Ground*) dan Sejenisnya.



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

Sebelum menjelaskan hasil penelitian tentang bagaimana fatwa MPU Aceh tentang game online *Player Unknown's Battle Grounds* (PUBG), terlebih dahulu penulis menjelaskan sedikit tentang sejarah atau latar belakang Majelis Permusyawaratan Ulama (MPU) Aceh.

1. Sejarah Lahirnya MPU Aceh

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

Pada masa peperangan melawan Belanda dan Jepang, lembaga-lembaga ini tidak berwujud lagi, akibatnya muncul mufti-mufti mandiri yang juga mengambil tempat yang amat tinggi dalam masyarakat. Di awal-awal kemerdekaan, lembaga seperti ini pernah terwujud di dalam Persatuan Ulama Seluruh Aceh (PUSA). Setelah PUSA bubar muncul lembaga seperti PERTI, Nahdatul Ulama, Al-Washliyah, Muhammadiyah dan lain-lain. Karena itu, pada Tahun 1965 Musyawarah Alim Ulama se-Aceh yang berlangsung pada tanggal 17 s.d 18 Desember 1965 di Banda Aceh bersepakat membentuk wadah berupa Majelis

Permusyawaratan Ulama (MPU) Aceh dengan Ketua Umum pertamanya dipercayakan kepada Tgk. H. Abdullah Ujong Rimba.⁴⁵

Saat itu, MPU terdiri dari Pimpinan, Badan Pekerja, Komisi dan Panitia khusus. Komisi pada waktu itu, terdiri atas 5 (lima) Komisi, yaitu : Komisi Ifta; Komisi Penelitian dan Perencanaan; Komisi Pendidikan, Pengajaran dan Kebudayaan; Komisi Dakwah dan Penerbitan serta Komisi Harta Agama. Komposisi ini juga berlaku pada MPU Kabupaten/Kota dan MPU Kecamatan.

Pada tahun 1968, sesuai dengan Keputusan Gubernur Aceh Nomor: 038/1968, Majelis Permusyawaratan Ulama berubah namanya menjadi Majelis Ulama Indonesia Provinsi Daerah Istimewa Aceh, dengan nama komisi-komisinya berubah menjadi Komisi A (Hukum/Fatwa); Komisi B (Penelitian dan Perencanaan); Komisi C (Pendidikan, Pengajaran dan Kebudayaan); Komisi D (Dakwah dan Penerbitan) dan Komisi E (Harta Agama).⁴⁶

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

⁴⁵Abdul Rani Usman, *Sejarah Peradaban Aceh: Suatu Analisis Interaksionis dan Konflik*, Yayasan Obor Indonesia, Jakarta, 2003, hlm. 9.

⁴⁶Keputusan Gubernur Aceh Nomor: 038/1968, Majelis Permusyawaratan Ulama

bidang pemerintahan, pembangunan dan kemasyarakatan serta tatanan ekonomi yang Islami”.⁴⁷

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

Kemudian diadakan Musyawarah Ulama se-Aceh pada tanggal 2-5 Rabi’ul Akhir 1422 H (24-27 Juni 2001 M) di Banda Aceh untuk memilih/ membentuk kepengurusan MPU. Pada malam 17 Ramadhan 1422 H (3 Desember 2001 M) melalui iqrar sumpah, terbentuklah MPU Provinsi Nanggroe Aceh Darussalam yang independen, bermitra sejajar dengan Pemerintah Aceh dan DPRA untuk masa khidmat 2001-2006. Melalui Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2006 Tentang Pemerintahan Aceh dan Qanun Nomor 2 Tahun 2009 tentang Majelis Permusyawaratan Ulama mengukuhkan dan memperkuat kedudukan MPU Aceh sebagai mitra sejajar Pemerintah Aceh dalam penyelenggaraan pemerintahan dan pembangunan, terutama pembangunan syariat Islam.⁴⁸

⁴⁷Undang- Undang Nomor 44 Tahun 1999 tentang Penyelenggaraan Keistimewaan Provinsi Daerah Istimewa Aceh

⁴⁸Qanun Nomor 2 Tahun 2009 tentang Majelis Permusyawaratan Ulama

2. Tujuan dan Program MPU Aceh

Tujuan dan Sasaran pembentukan Majelis Permusyawaratan Ulama (MPU) Aceh yaitu:⁴⁹

- a. Adanya kepastian hukum syariat terhadap masalah-masalah yang timbul dalam masyarakat.
- b. Lahirnya kebijakan daerah yang tidak menyimpang dari tuntutan ajaran Islam dalam bidang pemerintahan, kemasyarakatan, pembangunan dan tatanan ekonomi yang Islami.
- c. Berjalannya kebijakan daerah sesuai dengan ketentuan syari'at Islam.
- d. Menumbuhkan rasa tanggung jawab dan kesadaran masyarakat dalam melaksanakan syariat Islam.
- e. Optimalisasi sumber daya dan peranan Ulama dalam perumusan kebijakan daerah.
- f. Pemantapan ukhuwah Islamiyah, Wathaniyah, Insaniyah, dalam beramar makruf nahi mungkar.

Program Kerja MPU Aceh Majelis Permusyawaratan Ulama (MPU) Aceh yaitu:⁵⁰

- a. Peningkatan Kelembagaan dan Aparatur: Penyempurnaan fasilitas sarana dan prasarana MPU termasuk laboratorium dan perpustakaan.
- b. Peningkatan kualitas dan kuantitas aparatur.
- c. Peningkatan administrasi dan management aparatur.

⁴⁹Abidin Nurdin, Reposisi Peran Ulama dalam Penerapan Syariat Islam di Aceh, *Jurnal Al-Qalam*, Vol. 18, No. 01, Jakarta, 2012, hlm. 17.

⁵⁰Program Kerja MPU Aceh Majelis Permusyawaratan Ulama (MPU) Aceh

- d. Eselonisasi aparat sekretariat MPU.
- e. Penguatan kinerja dan kelembagaan MPU Kab/ Kota.
- f. Pelaksanaan Sidang/ Rapat-rapat DPU dan komisi; Rapat-rapat dan kegiatan Badan Otonom.
- g. Mempercepat pengesahan qanun tentang struktur organisasi, tata kerja, protokoler dan keuangan MPU Aceh.

3. Visi dan Misi MPU Aceh

Visi dari MPU Aceh adalah “terwujudnya Peran Ulama dalam Pembangunan Berbasis Syari’at Islam”. Sedangkan Misi dari MPU Aceh adalah:⁵¹

- a. Memberikan masukan, pertimbangan, bimbingan, nasehat dan saran dalam penentuan kebijakan daerah, serta pemantauan terhadap pelaksanaan kebijakan daerah;
- b. Melakukan pengawasan terhadap penyelenggaraan pemerintahan, kebijakan daerah berdasarkan syariat Islam;
- c. Menetapkan fatwa;
- d. Menggagas dan berkontribusi dalam penyusunan dan pengawasan qanun;
- e. Mendorong pelaksanaan syariat Islam dalam seluruh aspek kehidupan masyarakat dan mencegah timbulnya perbuatan kemungkar;
- f. Melaksanakan pembinaan sumber daya keulamaan di Aceh;

⁵¹Program Kerja MPU Aceh Majelis Permusyawaratan Ulama (MPU) Aceh

- g. Melakukan penelitian, pengembangan, penerjemahan, penerbitan dan pendokumentasian terhadap naskah-naskah yang berkenaan dengan syariat Islam.

4. Tujuan dan Fungsi MPU Aceh

Tujuan Majelis Ulama membina dan memelihara persatuan dan *ukhuwah islamiyah* di kalangan umat, sehingga menjadi suatu potensi yang positif dan militan guna disumbangkan kepada bangsa dan Negara Indonesia.

MPU Aceh mempunyai fungsi sesuai pasal 139 Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2006 tentang Pemerintah Aceh: “Menetapkan fatwa yang dapat menjadi salah satu pertimbangan terhadap kebijakan pemerintah daerah dalam bidang pemerintah, pembangunan, pembinaan masyarakat, dan ekonomi”⁵²

5. Tugas dan Wewenang MPU Aceh

MPU Aceh memiliki tugas memberikan fatwa terhadap persoalan yang melanda masyarakat. Fatwa menurut bahasa berarti jawaban, mengenai jawaban suatu kejadian atau peristiwa (memberikan jawaban yang tegas terhadap segala peristiwa yang terjadi dalam masyarakat). Fatwa adalah pendapat atau keputusan mengenai ajaran Islam yang disampaikan oleh lembaga atau perorangan yang diakui otoritasnya, yakni mufti. Di Aceh, otoritas tersebut dimiliki oleh lembaga Majelis Permusyawaratan Ulama (MPU).⁵³

Sesuai Pasal 4 Qanun Aceh Nomor 2 Tahun 2009 Tentang MPU:

⁵²Program Kerja MPU Aceh Majelis Permusyawaratan Ulama (MPU) Aceh

⁵³Program Kerja MPU Aceh Majelis Permusyawaratan Ulama (MPU) Aceh

- a. Memberikan pertimbangan terhadap kebijakan daerah, meliputi bidang pemerintahan, pembangunan, ekonomi, sosial budaya, dan kemasyarakatan
- b. Memberikan nasehat dan bimbingan kepada masyarakat berdasarkan ajaran Islam.⁵⁴

Wewenang dan tugas MPU Aceh sebagai berikut:

Menurut Pasal 140 ayat 1 dan 2 UU Nomor 11 Tahun 2006 tentang Pemerintahan Aceh:⁵⁵

“Memberikan fatwa baik diminta maupun tidak diminta terhadap persoalan pemerintahan, pembangunan, pembinaan masyarakat, dan ekonomi; dan memberi arahan terhadap perbedaan pendapat pada masyarakat dalam masalah keagamaan”.

Menurut Pasal 5 ayat 1 Qanun Aceh Nomor 2 Tahun 2009:

- a. Menetapkan fatwa terhadap masalah pemerintahan, pembangunan, ekonomi, sosial budaya dan kemasyarakatan.
- b. Memberikan arahan terhadap perbedaan pendapat dalam masalah keagamaan baik sesama umat Islam maupun antar umat beragama lainnya.⁵⁶

Menurut pasal 6 ayat 1 Qanun Aceh Nomor 2 Tahun 2009 Tentang MPU Aceh, yaitu:⁵⁷

⁵⁴Program Kerja MPU Aceh Majelis Permusyawaratan Ulama (MPU) Aceh

⁵⁵Program Kerja MPU Aceh Majelis Permusyawaratan Ulama (MPU) Aceh

⁵⁶Program Kerja MPU Aceh Majelis Permusyawaratan Ulama (MPU) Aceh

⁵⁷Program Kerja MPU Aceh Majelis Permusyawaratan Ulama (MPU) Aceh

- a. Memberikan masukan, pertimbangan, dan saran kepada Pemerintah Aceh dan DPRA dalam menetapkan kebijakan berdasarkan syari'at Islam.
- b. Melakukan pengawasan terhadap penyelenggaraan pemerintah, kebijakan daerah berdasarkan syari'at Islam
- c. Melakukan penelitian, pengembaganan, penerjemahan, penerbitan, dan pendokumentasian terhadap naskah-naskah yang berkenaan dengan syari'at Islam
- d. Melakukan PengkAgisran Ulama.

B. Analisis Fatwa MPU Aceh No. 3 Tahun 2019 Tentang Hukum PUBG (*Player Unknown Battle Ground*) dan Sejenisnya

1. Gambaran umum Game PUBG

PUBG (*Player Unknown's Battle Ground*) adalah salah satu *game online* masa kini, yang banyak disukai oleh bayak kalangan baik kalangan anak-anak, remaja dan bahkan orang dewasa, laki-laki maupun perempuan. *Player Unknown's Battle Ground* adalah sebuah *game multiplayer* kompetitif yang menjadikan "*Battle-Royale*" sebagai *genre* utama. *Battle-Royal* sendiri merupakan sebuah film klasik Jepang populer pada era tahun 2000, yang terinspirasi dari kisah novel tahun 1999. PUBG merupakan *game mobile* pertempuran dan bertahan dengan jumlah 100 orang secara bersamaan di sebuah lokasi yang besar, yang semuanya datang dengan tanpa perbekalan apapun. Setiap dari mereka harus memperkuat dan mempersenjatai diri mereka dengan apapun yang mereka temukan di arena yang ada.

Game online PUBG Mobile merupakan *game online* yang dapat dimainkan hanya menggunakan gadget yang tersambung dengan koneksi internet dan dapat digunakan oleh semua kalangan, *game online* PUBG Mobile juga bisa dimainkan dimana pun tanpa ada kekhususan. *Game online* PUBG Mobile juga bukan permainan yang hanya untuk menghabiskan uang, namun juga bisa mendapatkan penghasilan uang dengan bermain *game online* PUBG Mobile tersebut. Peminat para pemain PUBG Mobile bervariasi, bukan dianggap sebagai salah satu komoditi untuk anak-anak saja. Pasar utama industri ini adalah remaja. Jenis-jenis *game online* sekarang sangat beragam. Bahkan ada yang memiliki kekhususan seperti hanya boleh dimainkan oleh kalangan dewasa saja, disebabkan isi dan tampilan game yang ada didalam *game online* tersebut, dan secara statistik, pemain *game online* saat ini antara rata-rata umur 12 sampai dengan 35 tahun.

PUBG merupakan salah satu game yang banyak digemari dan menjadi fenomenal bagi kalangan muda dan dewasa diseluruh dunia termasuk di Aceh. *Game* ini bisa menghabiskan waktu yang cukup lama dalam bermain dan banyak mengeluarkan biaya untuk mendapatkan perlengkapan *game* secara maksimal. Berdasarkan wawancara penulis, bersama dengan beberapa responden, seperti yang dikatakan oleh saudara Jayadi ketika ditanya tentang alasannya bermain *game online* PUBG. “Permainan *game online* *Player Unknown’s Bettle Grounds* (PUBG) mulai marak di Aceh pada tahun 2018 silam, *game* ini merupakan *game* yang sangat saya sukai. Biasanya saya bermain *game* ini dalam satu hari

dan malamnya sekitar 4-6 jam perharinya. Saya memainkan game ini pada waktu luang, lagi suntuk, dan game ini sangat banyak orang memainkannya.⁵⁸

Sedangkan menurut bapak Mumun, mengungkapkan bahwa:

“Permainan PUBG sangat saya sukai dari segala aspeknya, permainan ini harus memiliki TIM, ketika permainan berlangsung, dan kita ditembak, maka kita masih bisa menyaksikan kawan kita yang bermain PUBG, permainan ini saya mainkan 4-5 jam perharinya, game ini saya mainkan terkadang di rumah, di kedai kopi atau di waktu senggang pekerjaan dengan menggunakan *handphond VIVO* dengan kapasitas yang tinggi.⁵⁹

Menurut keterangan dari bapak Sabri,

Permainan ini banyak disukai oleh banyak orang terutama bagi kalangan remaja, baik di warung kopi yang memiliki wifi, ataupun menggunakan paket data pribadi. Para *gamers* rela mengeluarkan biaya yang banyak seperti membeli paket dan membeli perlengkapan *game PUBG* ini, demi memaksimalkan sebuah permainan. Terkadang saya melihat para *gamers* seperti perang betulan, mereka menuju satu tempat, dan membunuh seluruh musuh yang ada, dalam pertempuran mereka teman satu tim bisa saling memberitahukan musuh-musuh yang dekat dengan sekitar mereka.⁶⁰ Menurut Agis, permainan ini saya sering memainkan,

⁵⁸Hasil Wawancara dengan Jayadi, Pemain Game Online PUBG di Kota Banda Aceh (11 Desember 2021)

⁵⁹Hasil Wawancara dengan Mumun, Pemain Game Online PUBG di Kota Banda Aceh (11 Desember 2021)

⁶⁰Hasil Wawancara dengan Sabri, Pemain Game Online PUBG di Kota Banda Aceh (11 Desember 2021)

terkait hukum menggunakan permainan ini saya tidak tahu, kalau hemat saya seluruh permainan diperbolehkan asal tidak melanggar aturan Allah swt.⁶¹

Berdasarkan wawancara di atas dapat dilihat bahwa kegiatan bermain *game* ialah karena adanya waktu atau memiliki masalah yang menimpa dirinya sehingga ia lalaikan dengan cara bermain *game*. Menurut mereka, memainkan *game* ini bukan hanya diwaktu luang saja, akan tetapi mereka sengaja meluangkan waktu untuk bermain *game* PUBG setiap harinya, dikarenakan sudah menjadi suatu kebutuhan, dalam arti kata sudah ketagihan menggunakan *game* PUBG.

Dari beberapa responden yang penulis wawancarai, hampir jawabannya sama, dalam hal *game online* yang satu ini. Ada beberapa faktor yang mendasari mereka bermain *game* PUBG yaitu, hobi menggunakan aplikasi *game online* mulai dari Mobile Legend sampai ke *game* PUBG, permainan ini sampai ketinggian kecanduan, sehingga terasa hanpa ketika tidak memainkan *game* yang PUBG. Mengisi waktu yang kosong, misalnya dihari libur, tidak ada kegiatan khusus, maka mereka menggunakan permainan PUBG, terkadang dari pagi sampai malam. Mengobati rasa jenuh atau stres, bagi mereka yang memiliki masalah baik di rumah, sekolah, biasanya merasa lebih ringan setelah memainkan *game online* ini.

2. Dampak Negatif Game PUBG

Permainan merupakan perbuatan dengan tujuan untuk bersenang-senang dan tidak mempertimbangkan apakah memiliki unsur kebaikan atau justru

⁶¹Hasil Wawancara dengan Agis, Pemain Game Online PUBG di Kota Banda Aceh (11 Desember 2021)

membuat malapetaka. Di saat ini ada sebuah game versi mobile yang paling populer tepatnya pada tahun 2018 yakni game *Player Unknown's Battle Grounds* (PUBG). Permainan ini merupakan *games battle royale* yang dapat dimainkan di handphon sehingga memudahkan bagi pengguna yang tidak memiliki komputer atau laptop untuk tetap bermain PUBG.

Game yang terus dilakukan memiliki dampak yang kurang baik seperti cenderung lebih malas, kecanduan yang tidak wajar, kurang respon dengan lingkungan sekitarnya. Dalam Islam melarang game PUBG sejalan dengan fatwa MPU Aceh No 3 Tahun 2019, alasan haramnya menggunakan game yang satu ini, karena mengandung unsur kekerasan dan kebrutalan serta berdampak perubahan perilaku penggunanya menjadi negatif; karena berpotensi menimbulkan perilaku agresif dan kecanduan pada level tinggi, serta dapat melalaikan pelaku game PUBG dalam menjalankan ajaran Islam.

Berdasarkan hasil wawancara dengan dalam wawancara dengan Mumun yang menyatakan bahwa: “game PUBG banyak digemari oleh masyarakat karena dalam *game online* yang PUBG memiliki banyak tantangan dan rintangan yang harus diselesaikan melalui sebuah tim, permainan PUBG juga menguji adrenalin dalam menghadapi pertempuran, karena permainan PUBG merupakan salah satu permainan perang yang dibentuk dalam satu tim, dengan visi memusnahkan seluruh musuh”.⁶²

Namun, bagi yang sering yang memainkan permainan ini, memiliki dampak yang kurang baik, yakni kecanduan level tinggi, mengakibatkan orang

⁶²Hasil Wawancara dengan Mumun, Pemain Game Online PUBG di Kota Banda Aceh (11 Desember 2021)

akan terus bermain PUBG setiap harinya, baik siang dan malam, sehingga tidur tak menentu, bekerja malas, dan lebih suka menyendiri. Hal ini sesuai dengan hasil wawancara dengan Damanhuri Basyir, menyatakan bahwa segala sesuatu yang tidak ada gunanya seperti bermain *game* PUBG dihukumi makruh karena di dalamnya berisi perbuatan yang menghabiskan waktu dan menyibukkan diri dari berdzikir kepada Allah Swt, melalaikan ibadah shalat serta segala sesuatu yang bermanfaat dan berfaedah.⁶³

Selanjutnya berdasarkan hasil wawancara dengan Cut Khairiani yang menyatakan bahwa dampak negatif dari permainan *game* PUBG atau *game* sejenisnya yaitu, cenderung lebih malas, karena pengguna *game* PUBG ini lebih sering tidur larut malam dan ketika bangun di pagi membuat pengguna adanya rasa malas. Kecanduan, yang mengakibatkan para pengguna lalai dari melakukan kewajibannya, seperti pelajar yang akan lalai membuat tugas yang telah diberikan. Kurang respon dengan lingkungan sekitarnya sehingga berakibat kurang bermasyarakat di kehidupan nyata. Para pengguna *game online* PUBG akan membuat seseorang lebih menyendiri, agar fokus bermain PUBG. Pikiran akan selalu tertuju pada *game* PUBG yang sering dimainkannya. Lebih bahaya lagi jika masih menduduki bangku sekolah, karena ia tidak akan fokus belajar.⁶⁴

Pemborosan baik segi waktu maupun ekonomi bagi mereka yang candu dalam menggunakan *game online*, karena ketika bermain PUBG, akan menyita waktu 3-6 jam perharinya, jika dibuat hal yang positif, pastinya akan

⁶³Hasil Wawancara dengan Damanhuri Basyir, Ketua MPU Kota Banda Aceh (10 Desember 2021)

⁶⁴Hasil wawancara dengan ibu Cut Khairani, Akademisi pada tanggal 5 Desember 2021

mendapat hasil yang baik, permainan ini juga dapat menghabiskan uang para pengguna, untuk memenuhi biaya paket supaya bisa memainkan permainan game PUBG, dan juga memiliki smarphone yang lebih canggih, agar dalam memainkan *game* ini lancar dan tidak terkendala. Penglihatan bisa terganggu, para *gamers* yang memainkan PUBG yang berlebihan akan lebih cepat terganggu penglihatannya dibandingkan dengan orang yang jarang memainkannya, karena mereka memainkannya dengan waktu yang cukup lama, sehingga mata merasa lelah dan akan membuat penglihatan seseorang akan menurun.

Menurut hemat Peneliti, maraknya permainan game PUBG ini di Aceh, dan rata-rata mereka sudah kecanduan terhadap *game* ini, kemungkinan besar akan merusak generasi bangsa, untuk menghindari ini maka seharusnya adanya pemberlakuan sanksi dari pemerintah Aceh bagi siapa yang saja yang bermain *game online* ini, untuk membuat efek jera bagi pelaku *game* ini, sehingga masyarakat meninggalkan *game* yang memiliki efek yang berbahaya terutama kepada dirinya sendiri.

3. Implementasi Fatwa MPU Aceh Nomor 3 Tahun 2019

Permainan *game player unknown's battlegrounds* atau lebih dikenal dengan *game* PUBG, sudah sangat meresahkan masyarakat terlebih bagi orang tua yang memiliki anak yang masih sekolah, karena permainan ini membuat prestasi anak-anak menurun dan cenderung lebih malas. Permainan ini terus menyebar sampai ke pelosok desa, sehingga kalau tidak ditangani dengan cepat dan tepat bisa mengakibatkan generasi yang cenderung malas dan tidak memiliki prinsip.

MPU Aceh yang memiliki otoritas dalam menetapkan hukum melalui fatwanya, maka MPU Aceh mengambil pertimbangan memutuskan fatwa tentang *game PUBG* menurut Islam, yaitu bahwa perkembangan teknologi informasi yang pesat, telah melahirkan berbagai macam permainan interaktif elektronik, bahwa di antara permainan interaktif elektronik yang telah meresahkan masyarakat adalah *PUBG (player Unknown's Battle Grounds)* dan sejenisnya, bahwa dengan semakin maraknya permainan game *PUBG* dan sejenisnya maka MPU Aceh memandang perlu mengkaji secara mendalam tentang permainan game *PUBG* dan sejenisnya, bahwa berdasarkan pertimbangan sebagaimana dimaksud dalam huruf a, huruf b, dan huruf c, perlu menetapkan fatwa tentang hukum game *PUBG* dan sejenisnya menurut fiqh Islam.

Fatwa merupakan sebuah hasil musyawarah para alim ulama untuk menjawab membuat fatwa atau keputusan terhadap permasalahan yang terjadi di masyarakat. Hal ini sebagaimana dijelaskan oleh Kasubbag Fatwa dan Hukum bahwa:

Salah satu fungsi MPU adalah memberikan saran, pertimbangan terutama dalam hal agama, sosial dan ekonomi. Game *PUBG* terkait kehadiran teknologi informasi MPU merespon hal tersebut dengan mengeluarkan keputusan, tausiyah atau fatwa yang berkaitan untuk menjawab menghindari terjadinya masalah yang tidak kita inginkan terkait hal tersebut dan menjawab permasalahan masyarakat yang keresahan terkait game *PUBG*.⁶⁵

⁶⁵Hasil wawancara dengan bapak effendi, staff MPU Aceh pada tanggal 13 Desember 2021

Berdasarkan sidang paripurna Majelis Permusyawaratan Ulama (MPU) Aceh, pada tanggal 15 Syawal 1440 H, bertepatan pada tanggal 19 Juni 2019 M telah menetapkan:

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

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

KETIGA: TAUSHIYAH

1. Diminta kepada Pemerintah untuk mensosialisasikan Peraturan Menteri Nomor 11 Tahun 2016 tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik.
2. Diminta kepada pemerintah untuk membatasi dan memblokir situs-situs dan permainan-permainan yang mengandung unsur kekerasan dan pornografi.
3. Diharapkan kepada pemerintah untuk mengawasi penyedia game station.
4. Diharapkan kepada penyedia game station untuk tidak menyediakan permainan yang mengandung unsur kekerasan dan pornografi.
5. Diharapkan kepada semua lembaga pendidikan di Aceh untuk mengawasi secara ketat penggunaan alat teknologi informasi bagi peserta didik.

6. Diharapkan kepada orang tua dan masyarakat untuk membatasi penggunaan alat teknologi informasi bagi anak-anak.
7. Diharapkan kepada pemerintah meminimalisir dampak negatif daripada permainan elektronik.⁶⁶

Berdasarkan hasil fatwa di atas menjelaskan bahwa salah satu respon MPU Aceh adalah memberikan dan mengeluarkan sebuah fatwa sebagai bentuk jawaban atas laporan permasalahan yang terjadi dimasyarakat. Respon MPU terhadap game PUBG adalah mengeluarkan dan menetapkan sebuah fatwa untuk menjawab persoalan tersebut sebagaimana yang dikatakan oleh bapak Muhibbuththabary selaku Wakil Ketua II yakni sebagai berikut:

MPU Aceh terkait kehadiran teknologi informasi telah banyak memberikan respon melalui fatwa-fatwa yang diterbitkan. Fatwa nomor 1 tahun 2016 tentang judi online, fatwa nomor 6 tahun 2018 tentang halal haram hoax dan terakhir fatwa nomor 3 tahun 2019 tentang haram game PUBG dan sekarang sedang membahas tentang game terbaru domino yang juga meresahkan masyarakat.⁶⁷

Ungkapan di atas menjelaskan bahwa respon MPU Aceh adalah mengeluarkan fatwa sesuai dengan kebutuhan masyarakat terhadap permasalahan yang sedang terjadi. Akan tetapi menurut pengamatan peneliti fatwa-fatwa yang telah ditetapkan masih belum tersampaikan secara maksimal kepada masyarakat.

⁶⁶Fatwa MPU Aceh Nomor 3 Tahun 2019 Tentang Haram Game PUBG dan Sejenisnya

⁶⁷Hasil wawancara dengan bapak Muhibbuththabary Wakil Ketua II, MPU Aceh pada tanggal 3 November 2020

Metode yang digunakan Majelis Permusyawaratan Ulama (MPU) Aceh dalam menetapkan fatwa diambil dari beberapa sumber yaitu Al-Qur'an (surah An-Nisa' ayat 9), Hadis, Ijma' Ulama, Qiyas, Kaedah Ushul Fiqh, dan Pendapat Ulama. Berdasarkan penjelasan di atas, Fatwa MPU Aceh menetapkan Nomor 3 Tahun 2019 tentang Hukum permainan PUBG menurut hukum Islam pada tanggal 19 juni 2019 menetapkan bahwa game PUBG (*Player Unknown's Battle Grounds*) dan sejenisnya adalah sebuah permainan interaktif elektronik dengan jenis pertempuran yang mengandung unsur kekerasan dan kebrutalan, mempengaruhi perubahan prilaku menjadi negatif, menimbulkan prilaku agresif, kecanduan pada level berbahaya dan mengandung unsur penghinaan terhadap simbol-simbol Islam, dan hukum bermain game PUBG (*Player Unknown's Battle Grounds*) dan sejenisnya adalah haram.

Alasan haram bermain PUBG yaitu: 1) karena game itu mengandung unsur kekerasan dan kebrutalan serta berdampak perubahan prilaku penggunanya menjadi negatif; 2) karena berpotensi menimbulkan prilaku agresif dan kecanduan pada level tinggi; 3) karena mengandung unsur penghinaan terhadap symbol Islam.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Muhibbuththabary (Ketua MPU Aceh) menerangkan sebagai berikut:

“Kami (MPU) sudah melakukan kajian yang mendalam menurut fiqh Islam, informasi teknologi, dan psikologi. Semua sepakat bahwa permainan ini

dapat bermuara pada kriminalitas, krisis moral dan psikologi serta meresahkan masyarakat. Jadi MPU aceh menetapkan bahwa game ini haram”⁶⁸.

Keharaman permainan PUBG menurut penjelasan di atas, secara mutlaq, dalam arti kata bagi seluruh yang menggunakan game ini, walaupun tidak merusak penggunaannya, tetap dihukumi haram, karena unsur keharamannya bukan hanya karena merusak penggunaannya, akan tetapi ada unsur penghinaan terhadap simbol Islam.

Sedangkan menurut Efendi (staff MPU Aceh) menerangkan sebagai berikut:

“Hukum memainkan game *player unknown’s battle ground* (PUBG) adalah haram, karena akan menimbulkan efek negatif. Pertimbangan dalam penetapan Fatwa nomor 3 Tahun 2019 adalah karena game PUBG tersebut dapat merusak jiwa dan moral pemainnya makanya ditetapkan menjadi haram”⁶⁹.

Dari penjelasan di atas, terlihat bahwa tujuan MPU Aceh dalam memberikan fatwa nomor 3 tahun 2019 tentang larangan terhadap permainan PUBG dan sejenisnya, karena akan menimbulkan efek negatif yang merugikan diri sendiri maupun orang lain, dapat merusak jiwa dan moral pengguna maka hukumnya haram.

Hal ini berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan di beberapa tempat di Kota Banda Aceh, ditemukan banyaknya kaum pemuda yang bermain *game online player unknown’s battle ground* (PUBG), faktor utamanya ialah hobi

⁶⁸Hasil Wawancara dengan Muhibbuththabary, Ketua MPU Provinsi Aceh (13 Desember 2021)

⁶⁹Hasil Wawancara dengan Efendi, Staff MPU Provinsi Aceh (13 Desember 2021)

menggunakan aplikasi *game*, mengisi waktu yang kosong, dan menghilangkan kejenuhan. Game yang terus dilakukan memiliki dampak yang kurang baik seperti cenderung lebih malas, kecanduan yang tidak wajar, kurang respon dengan lingkungan sekitarnya, pikiran akan selalu tertuju pada game, dan pemborosan. Mengenai hukum menggunakan aplikasi game online PUBG yang dipraktikkan di masyarakat adalah haram, sejalan dengan fatwa MPU Aceh No 3 tahun 2019, alasan haramnya menggunakan game yang satu ini, karena mengandung unsur kekerasan dan kebrutalan serta berdampak perubahan perilaku penggunanya menjadi negatif; karena berpotensi menimbulkan perilaku agresif dan kecanduan pada level tinggi.

Berdasarkan sidang paripurna Ulama III pada 17-19 Juni 2019 majelis Permusyawaratan Ulama (MPU) Aceh mengharamkan PUBG Mobile yang tertera di dalam Dinas Syariat Islam, Fatwa MPU Aceh nomor 3 tahun 2019 tentang hukum game PUBG (*Player Unknown's Battle Grounds*) dan sejenisnya menurut fiqih Islam. Latar belakang lahirnya fatwa ini berdasarkan laporan dari masyarakat setempat kepada MPU Aceh, sehingga MPU Aceh mengambil tindakan untuk mengfatwakan haram bermain PUBG Mobile di Aceh.

4. Sosialisasi Fatwa MPU Aceh Nomor 3 Tahun 2019

Berdasarkan sidang paripurna Ulama III pada 17-19 Juni 2019 majelis Permusyawaratan Ulama (MPU) Aceh yang memutuskan tentang Game PUBG (*Player Unknown's Battle Grounds*) dan sejenisnya adalah haram karena game PUBG sebuah permainan interaktif elektronik dengan jenis pertempuran yang mengandung unsur kekerasan dan kebrutalan, mempengaruhi perubahan perilaku

menjadi negatif, menimbulkan perilaku agresif, kecanduan pada level yang berbahaya dan mengandung unsur yang berbahaya terhadap kesehatan dan dapat melalaikan dalam melaksanakan kewajiban sebagai umat Islam.

Fatwa ini sendiri merupakan suatu keputusan atau larangan untuk mengkaji baik atau buruk dalam suatu masalah atau fenomena. Fatwa dalam kenegaraan Indonesia menurut Mahfud (Hasanah, 2016) merupakan suatu pendapat hukum yang bersifat *legal opinion*, boleh diikuti dan juga boleh tidak diikuti. Kedudukan Fatwa dalam perundang-undangan di Indonesia bisa dijadikan pendapat ahli, bahkan bisa menjadi suatu doktrin namun harus dengan fakta dalam suatu masalah tersebut.

Ulama Aceh menilai, *game online* PUBG Mobile dan sejenisnya yang mudah diakses melalui perangkat elektronik lebih banyak mengandung unsur *mudarat* (merugikan) dari pada sisi baiknya, oleh karena itu, pemain dapat menyebabkan ketagihan yang menjadikan tingkah laku kekerasan khususnya terhadap mental dan keadaan para pemain *game online* tersebut. Pandangan masyarakat menilai *game online* PUBG Mobile tersebut karena mengandung unsur kekerasan dan kebrutalan hal ini dapat memberi efek negatif yang bahaya, bahkan dapat menciptakan perilaku tidak baik terhadap anak kecil, khususnya di Aceh. Dari pemain sendiri, *game online* PUBG Mobile merupakan sebuah profesi, tidak lagi sebagai hobi melainkan dapat menghasilkan rupiah, penghasilan ini bisa didapatkan melalui *streaming*, adsense, dan menjual item-item tertentu di dalam *game online* PUBG Mobile tersebut.

Selanjutnya hasil-hasil fatwa yang dikeluarkan MPU Aceh dilakukan sosialisasi. Sosialisasi merupakan bentuk penyampaian pesan atau fatwa yang telah ditetapkan MPU kepada masyarakat secara langsung maupun tidak langsung. Sosialisasi ini bertujuan agar masyarakat mengetahui dengan jelas terhadap fatwa atau keputusan terbaru yang ditetapkan MPU. Hal ini sebagaimana yang disampaikan Wakil Ketua II, bahwa:

“Setelah selesai kita membuat sebuah fatwa, maka fatwa tersebut akan di upload ke website resmi MPU untuk diakses dan dibaca oleh masyarakat. Secara tidak langsung kita telah melakukan sosialisasi. Ada juga sosialisasi secara tidak langsung yakni melalui tausiah dalam kajian saya, sesekali saya sampaikan tentang teknologi informasi dan bahayanya dan ada juga ada beberapa cuplikan kalimat saya tentang suatu fatwa yang menjawab permasalahan masyarakat di edit dan disebarakan melalui media sosial dan sangat cepat sampai kepada masyarakat.”⁷⁰

Ungkapan di atas menjelaskan bahwa MPU Aceh melakukan sosialisasi melalui media elektronik secara langsung dan tidak langsung kepada masyarakat dalam proses penyebaran fatwa yang telah ditetapkan. Mereka juga melakukan sosialisasi secara langsung melalui tausiah dan sosialisasi memang terencana seperti yang dikatakan bapak Effendi bahwa:

“Kita di MPU setelah membuat fatwa akan melakukan publikasi atau sosialisasi kepada masyarakat melalui website resmi MPU, youtube dan berita itu secara tidak langsung. Kalau secara langsung kita sosialisai dengan

⁷⁰Hasil wawancara dengan Muhibbuththabary Wakil Ketua II, MPU Aceh pada tanggal 3 November 2021

mengumpulkan masyarakat tingkat untuk diberitahu fatwa terbaru yang ada di MPU untuk disebarkan ke kecamatan, teruntuk fatwa yang lain bisa di akses di website resmi MPU.⁷¹

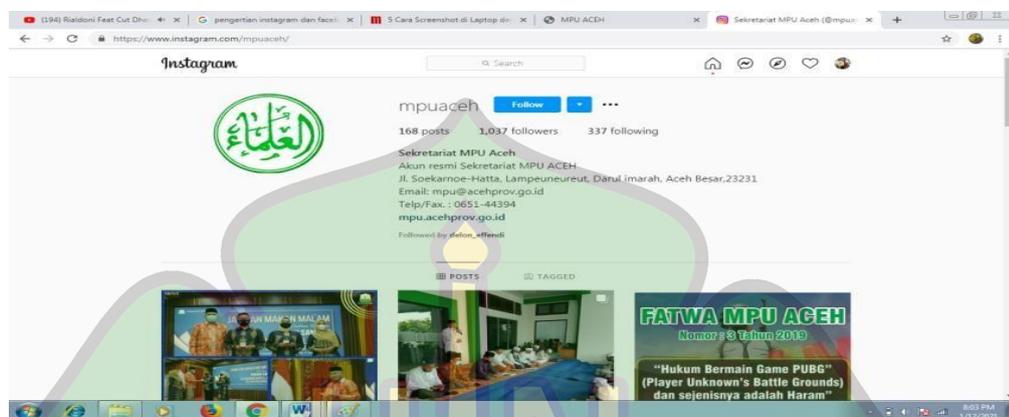
Berdasarkan wawancara di atas, jelas terlihat bahwa MPU Aceh melakukan sosialisasi secara langsung dan tidak langsung dalam mempublikasikan fatwa yang telah ditetapkan. Sosialisasi secara tidak langsung melalui publikasi di website resmi MPU dan melalui berita. Sementara sosialisasi secara langsung ialah melalui tausiah dan pertemuan dengan perwakilan kabupaten untuk disampaikan fatwa terbaru MPU saat ini.

Sosialisasi yang baik ialah sosialisasi yang dilakukan secara berulang dan teratur. Apabila sosialisasi itu hanya di lakukan sesekali, tidak ada pengecekan lang di lapangan, maka penyampaian fatwa tidak maksimal tersampaikan kepada masyarakat. Kelemahan MPU dalam penyampaian atau penyebaran fatwa hanya melalui website resmi lembaga akan mempengaruhi berhasil atau tidaknya sebuah sosialisasi. Karena generasi sekarang menyukai sesuatu yang instan dan mudah di dapat.

Seperti yang kita ketahui untuk mencapai sebuah keberhasilan dalam melakukan sosialisasi ialah dengan melakukannya berulang-ulang. Tak hanya melalui website saja, MPU juga bisa melakukan sosialisasi melalui media sosial seperti Facebook, Instagram dan sebagainya, dengan demikian proses sosialisasi akan berjalan dengan baik, tersampaikan dan berhasil. Pemanfaatan media sosial yang dipilih MPU sebagai bentuk respon terhadap kehadiran teknologi memang

⁷¹Hasil wawancara dengan Effendi, staff MPU Aceh pada tanggal 13 Desember 2021

sudah cukup baik. Pengolahan instagram sudah dilaksanakan dengan baik dalam meng-update info terbaru MPU Aceh. Sehingga hal ini dapat penyampaian pesan dakwah kepada masyarakat dengan maksimal.



Gambar 4.1 Instagram Resmi MPU Aceh

Penggunaan jejaring sosial (*social networking*) atau disebut juga layanan jaringan sosial secara online, yang memungkinkan penggunanya saling berinteraksi dan berbagi informasi di seluruh dunia.

Hal ini sebagaimana yang dikatakan oleh ibu Khairani selaku Akademisi yang menyatakan bahwa:

“Proses pembuatan fatwa yang dilakukan oleh MPU Aceh sudah sangat sesuai dengan maraknya game PUBG di masyarakat, hal ini untuk menjaga efek yang terjadi terhadap dampak dari game PUBG, juga berdsampak pada efek ekonomi, mengancam jiwa, dan agama. Kegiatan sosialisasi juga sangat penting dilakukan setelah fatwa diterbitkan, karena banyak dari masyarakat yang menganggap game PUBG sebgai pekerjaan, sehingga tidak jarang banyak yang bermain game PUBG hingga berjam-jam, hal ini tentu akan mengganggu kondisi tubuh dan psikologis dari pemain game PUBG. Kegiatan sosialisasi bisa melibatkan Pemerintah daerah, masyarakat, tuhapeut, sehingga oleh masyarakat

bahwa Pemerintah sangat serius dalam melarang masyarakat dalam bermain PUBG melalui Fatwa Nomor 3 Tahun 2019.”⁷²

Kerjasama yang baik adalah kerjasama yang dilakukan secara mendalam dan kompak dalam mencapai tujuannya. Ketika MPU melakukan kerjasama yang baik dan mendalam dengan lembaga terkait sosialisasi maka fatwa yang ditetapkan akan dieksekusi dengan baik oleh pihak terkait. Sehingga perwujudan fatwa secara praktik terwujud. Tetapi, kerjasama ini belum dilakukan MPU secara sungguh-sungguh dan maksimal. Terlihat secara nyata di lapangan bahwa fatwa hanya sebatas teori yang ditetapkan tanpa ada praktik perwujudannya.

C. Analisis SWOT Terhadap MPU Aceh No. 3 Tahun 2019 Tentang Hukum PUBG

Analisis SWOT adalah suatu bentuk analisis di dalam manajemen organisasi/lembaga yang secara sistematis dapat membantu dalam usaha penyusunan suatu rencana yang matang untuk mencapai tujuan, baik itu tujuan jangka pendek maupun tujuan jangka panjang. Analisis SWOT merupakan sebuah bentuk analisa situasi dan juga kondisi yang bersifat deskriptif (memberi suatu gambaran). Analisa ini menempatkan situasi dan juga kondisi sebagai faktor masukan, lalu kemudian dikelompokkan menurut kontribusinya masing-masing. SWOT adalah singkatan dari *Strength* (kekuatan), *Weaknesses* (kelemahan), *Opportunities* (Peluang), *Threats* (hambatan). Hasil Analisa SWOT terhadap Fatwa MPU Aceh No. 3 Tahun 2019 Tentang Hukum PUBG (*Player Unknown Battle Ground*) dan sejenisnya seperti pada tabel berikut:

⁷² Hasil wawancara dengan ibu Cut Khairani, Akademisi, pada tanggal 5 Desember 2021

Tabel 4.1
Analisa SWOT terhadap Fatwa MPU Aceh No. 3 Tahun 2019

EFAS IFAS	Kekuatan (<i>Strenght</i>)	Kelemahan (<i>Weaknesses</i>)
Peluang (<i>Opportunity</i>)	<ul style="list-style-type: none"> • Syariat Islam sebagai landasan hukum di Aceh • Mayoritas penduduk Aceh beragama Islam • Sebagai solusi dalam menjaga aqidah dan norma sosial di masyarakat 	<ul style="list-style-type: none"> • Kurangnya sosialisasi • Cakupan wilayah pengguna game PUBG yang cukup luas • Kurangnya personil yang mengawasi pelaksanaan qanun • Terbatasnya anggaran pelaksanaan dan pengawasan
Ancaman (<i>Threats</i>)	<ul style="list-style-type: none"> • Kurangnya pemahaman tentang agama Islam • Banyaknya pengaruh budaya luar • Perkembangan teknologi informasi 	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan sosialisasi secara intensif • Meningkatkan kepedulian masyarakat terhadap nilai-nilai Agama dan lingkungan sosial • Melakukan Razia ketempat-ketempat permainan PUBG

Berdasarkan tabel di atas, dapat dijelaskan bahwa sebagai berikut:

1. *Strenght* (S), yaitu analisis kekuatan, situasi ataupun kondisi yang merupakan kekuatan dari penerapan Fatwa MPU Aceh No. 3 Tahun 2019 Tentang Hukum PUBG (*Player Unknown Battle Ground*) dan Sejenisnya di Aceh, kekuatan utama dalam penerapan Fatwa MPU Aceh No. 3 Tahun 2019 Tentang Hukum PUBG (*Player Unknown Battle Ground*) dan Sejenisnya yaitu a). Pelaksanaan Syariat Islam sebagai landasan hukum di Aceh; b) Mayoritas penduduk Aceh beragama Islam, dan c). Fatwa MPU

Aceh No. 3 Tahun 2019 Tentang Hukum PUBG sebagai solusi dalam menjaga aqidah dan norma sosial di masyarakat.

2. *Weaknesses* (W), yaitu analisis kelemahan, situasi ataupun kondisi yang merupakan kelemahan penerapan Fatwa MPU Aceh No. 3 Tahun 2019 Tentang Hukum PUBG (*Player Unknown Battle Ground*) dan Sejenisnya di Aceh, kelemahan utama dalam penerapan Fatwa MPU Aceh No. 3 Tahun 2019 Tentang Hukum PUBG (*Player Unknown Battle Ground*) dan Sejenisnya yaitu a). Kurangnya sosialisasi yang dilakukan MPU dan lembaga terkait; b). Cakupan wilayah pengguna game PUBG yang cukup luas; c). Kurangnya personil yang mengawasi pelaksanaan qanun, dan d). Terbatasnya anggaran pelaksanaan dan pengawasan
3. *Opportunity* (O), yaitu analisis peluang, situasi atau kondisi yang merupakan peluang penerapan Fatwa MPU Aceh No. 3 Tahun 2019 Tentang Hukum PUBG (*Player Unknown Battle Ground*) dan Sejenisnya di Aceh, peluang utama dalam penerapan Fatwa MPU Aceh No. 3 Tahun 2019 Tentang Hukum PUBG (*Player Unknown Battle Ground*) dan Sejenisnya yaitu Fatwa MPU Aceh No. 3 Tahun 2019 Tentang Hukum PUBG (*Player Unknown Battle Ground*) dan Sejenisnya dapat diterima secara mendasar di Aceh, sebagai rujukan dalam bermuamalah dalam kehidupan bersosial di tengah-tengah masyarakat dan sebagai dasar dala penerapan hukum dan sanksi bagi pengguna PUBG (*Player Unknown Battle Ground*) dan Sejenisnya.

4. *Threats* (T), yaitu analisis ancaman, cara menganalisis tantangan atau ancaman yang harus dihadapi oleh suatu organisasi/lembaga untuk menghadapi berbagai macam faktor ancaman terhadap penerapan Fatwa MPU Aceh No. 3 Tahun 2019 Tentang Hukum PUBG (*Player Unknown Battle Ground*) dan Sejenisnya di Aceh, ancaman utama dalam penerapan Fatwa MPU Aceh No. 3 Tahun 2019 Tentang Hukum PUBG (*Player Unknown Battle Ground*) dan Sejenisnya yaitu a). Kurangnya pemahaman tentang agama Islam, b). Banyaknya pengaruh budaya luar, dan c). Perkembangan teknologi informasi yang cukup pesat sehingga PUBG (*Player Unknown Battle Ground*) dan Sejenisnya dapat diakses dan dimainkan kapan saja dan dimana saja.

Berdasarkan Analisa SWOT di atas, dapat disimpulkan bahwa dalam pelaksanaan syari'at Islam di Aceh, tentunya tidak semudah membalikkan telapak tangan dan tidak semudah yang dibayangkan dan dicita-citakan masyarakat Aceh. Persoalan pertama yang akan muncul adalah bagaimana para pemerhati hukum memandang tentang penerapan syari'at Islam di Aceh, kemudian sisi mana dari syari'at Islam itu yang akan diberlakukan bagi masyarakat Aceh. Dan tentu saja dalam hal ini masih saja terjadi kontroversi yaitu ada yang pro dan kontra.

Di samping itu, persoalan yang muncul adalah bagaimana kesiapan masyarakat Aceh dalam penerapan syari'at Islam, baik dari segi sumber daya manusianya maupun dari segi sosialisasinya, lebih rinci lagi, adanya kesulitan dalam merancang dan membuat undang-undang (qanun) dan penerapannya

dalam masyarakat. Apalagi rasa optimis masyarakat Aceh didasarkan pada nilai-nilai Islami yang dipraktekkan telah tertanam dalam kehidupan masyarakat Aceh serta ketaatan terhadap ajaran agama yang begitu kental dan sangat tinggi.

Perberlakuan syari'at Islam di Aceh serta sesuai dengan adat dan istiadat yang berlaku, kemudian bagaimana pula pandangan dan tanggapan masyarakat terhadap pemberlakuan dan penerapan syari'at Islam di Aceh. Hal ini sangat memerlukan penelitian dan pengkajian yang mendalam terhadap sumber maupun metode penerapan syari'at Islam yang bernuansa Aceh, serta berbagai macam perangkat hukum yang sangat mendukung untuk tegaknya suatu hukum dalam masyarakat. Besarnya harapan masyarakat Aceh terhadap cita-cita pemberlakuan syari'at Islam bagi masyarakat dalam segala aspek kehidupan masyarakat Aceh.

D. Pandangan Fiqih Islam Terhadap Game Online PUBG (*Player Unknown Battle Ground*)

Islam adalah agama yang menyeluruh dan komprehensif. Ia memberikan bimbingan dalam segala sendi kehidupan manusia. Hal ini tidak hanya disimpulkan darisegi hukum-hukum Islamnya saja, akan tetapi sumber-sumber agama Islam itu sendiri menekankannya. Syari'at Islam tidak saja memuat aturan-aturan mengenai ibadah (hubungan manusia dengan Allah) tetapi juga mengatur bidang muamalah (kehidupan sosial) umat manusia, bahkan muamalah ini merupakan salah satu aspek yang sangat penting peranannya dalam meningkatkan kesejahteraan hidup manusia.

Islam merumuskan suatu sistem yang sama sekali berbeda dengan sistem-sistem lainnya. Hal ini diantaranya nampak pada sistem ekonomi Islam yang

memiliki akar dari syari'ah yang menjadi sumber dan panduan bagi setiap muslim. Dalam melaksanakan kegiatan ekonomi, Islam juga memiliki tujuan-tujuan syari'ah (Maqasid Syari'ah) serta petunjuk operasional untuk mencapai tujuan tersebut. Syari'ah itu sendiri mengacu pada kepentingan manusia untuk mencapai kesejahteraan dan kehidupan yang lebih baik, juga memiliki nilai yang sangat penting bagi persaudaraan dan keadilan sosio-ekonomi, serta menuntut kepuasan yang seimbang antara kepuasan materi dan kepuasan rohani.⁷³

Di saat ini ada sebuah game versi mobile yang paling populer tepatnya pada tahun 2018 yakni game *Player Unknown's Battle Grounds* (PUBG). Permainan ini merupakan *games battle royale* yang dapat dimainkan di handphon sehingga memudahkan bagi pengguna yang tidak memiliki komputer atau laptop untuk tetap bermain PUBG. Game PUBG ini menjamur sampai ketinggian kabupaten/kota, termasuk di wilayah Kota Banda Aceh, ketika mereka pertama kali mengenal dan memainkan PUBG ini, mereka langsung suka dan jatuh hati. Menurut Riyan, salah satu pemain *gamer* PUBG, awal mulanya ia mengenal permainan ini pada tahun 2018, dan sangat suka terhadap permainan PUBG ini, karena permainan ini merupakan salah satu permainan perang yang dibentuk dalam satu tim, dengan visi memusnahkan seluruh musuh.⁷⁴

Namun, bagi yang sering yang memainkan permainan ini, memiliki dampak yang kurang baik, yakni kecanduan level tinggi, mengakibatkan orang akan terus bermain PUBG setiap harinya, baik siang dan malam, sehingga

⁷³M. Umer Chapra, *Islam dan Tantangan Ekonomi*, (Surabaya: Risalah Gusti, 1999), hlm.8.

⁷⁴Hasil Wawancara dengan Riyan, Pemilki Warung dan Pemain Game Online PUBG di Kota Banda Aceh (11 Desember 2021)

tidur tak menentu, bekerja malas, dan lebih suka menyendiri. Pembahasan terkait *game online* dalam khazanah hukum Islam merupakan sebuah permasalahan yang belum ada hukumnya secara lugas baik dalam al-Quran maupun al-Hadis. Hal tersebut timbul setelah manusia melakukan berbagai inovasi di segala bidang kehidupan yang belum ada pada zaman sebelumnya.

Permainan PUBG memang selama ini belum aturan aturan yang melarangnya, sehingga dapat dibuat dalam fatwa untuk menjadi pedoman bagi masyarakat dalam beraktivitas, sebagaimana hasil wawancara dengan Pak Tarmizi yang menyatakan bahwa “Fatwa adalah hasil kajian dan musyawarah ulama dalam merespon kejadian atau fenomena dan keadaan terkini yang terjadi di masyarakat, hal ini untuk menjadi pedoman bagi kegiatan masyarakat sehingga terhindar dari hal-hal yang subhat bahkan haram seperti game PUBG ini yang sangat meresahkan masyarakat, terutama orangtua yang anaknya sudah kecanduan game online seperti PUBG”.⁷⁵

Hal yang sama juga disampaikan oleh Damanhuri yang menyatakan bahwa “Perbelakuan sebuah fatwa bahkan qanun di Aceh adalah untuk merespon dan memberikan dakwah kepada masyarakat dalam beraktivitas, sehingga tidak terjerumus dalam kemaksiatan dan hal-hal yang membahayakan diri sendiri, oranglain dan bahkan membahayakan agama Islam, hal ini perlu diperhatikan khususnya MPU dalam menjalankan tugas dan fungsinya di tengah-tengah masyarakat”⁷⁶

⁷⁵Hasil Wawancara dengan T Tarmizi Daud, Staff MPU Kota Banda Aceh (10 Desember 2021)

⁷⁶Hasil Wawancara dengan Damanhuri Basyir, Ketua MPU Kota Banda Aceh (10 Desember 2021)

MPU Aceh yang memiliki otoritas dalam menetapkan hukum melalui fatwanya, maka MPU Aceh mengambil pertimbangan memutuskan fatwa tentang *game PUBG* menurut Islam, sebagaimana hasil wawancara dengan MPU Aceh yang menyatakan bahwa “perkembangan teknologi informasi yang pesat, telah melahirkan berbagai macam permainan interaktif elektronik, bahwa di antara permainan interaktif elektronik yang telah meresahkan masyarakat adalah *PUBG (player Unknown’s Battle Grounds)* dan sejenisnya, bahwa dengan semakin maraknya permainan game *PUBG* dan sejenisnya maka MPU Aceh memandang perlu mengkaji secara mendalam tentang permainan game *PUBG* dan sejenisnya, bahwa berdasarkan pertimbangan dan analisis yang telah dilakukan, maka perlu menetapkan fatwa tentang hukum game *PUBG* dan sejenisnya untuk masyarakat Aceh.”⁷⁷

Pada dasarnya Islam memandang suatu permainan berdasarkan manfaat serta tujuan dari perilaku tersebut dengan syarat tidak إسرف (berlebih-lebihan) yakni menghabiskan kemampuan yang dimiliki untuk memenuhi hawa nafsunya. Dalam kaidah ushul fiqh dijelaskan bahwa hukum asal dari segala sesuatu itu adalah boleh sampai ada dalil yang menunjukkan keharamannya.⁷⁸

الاصل في الأشياء الاباحة حتى يدل الدليل على تحريمها

Pada hakikatnya sebuah permainan itu hukumnya boleh. Baik permainan tersebut bersifat *offline* maupun *online*. Namun kebolehan tersebut berakhir manakala terdapat unsur-unsur yang dapat merusak atau menimbulkan مضرات

⁷⁷Hasil wawancara dengan Muhibbuththabary Wakil Ketua II, MPU Aceh pada tanggal 3 November 2020

⁷⁸H.A. Djazuli, *Kaidah-Kaidah Fikih Kaidah-Kaidah Hukum Islam dalam Menyelesaikan Masalah-Masalah yang Praktis*, (Jakarta: Prenadamedia Group: 2006), hlm. 10.

(bahaya) yang mengakibatkan hukumnya bergeser dari boleh (مباح) menjadi dilarang (حرام) ataupun makruh sesuai dengan kadar kemudharatan yang ditimbulkannya.⁷⁹

Dalam Islam terdapat standarisasi bagi umat Islam dalam melakukan sesuatu hal. Selama perbuatan yang belum ada dalilnya tersebut tidak memberikan madhurat pada ketentuan yang dijadikan acuan tersebut maka diperbolehkan. Adapun ketentuan itu para ulama *fiqh* menamainya dengan maqāṣid asy-syari'ah.

Berikut ini adalah penjelasan Al Syatibi seorang sarjana *Ushul Fiqh* klasik Islam dalam menentukan tujuan-tujuan mendasar Islam (مقاصد الشريعة)⁸⁰

a. Memelihara Agama (حفظ الدين)

Islam menjelaskan bahwa agama diberikan kepada manusia karena kecenderungan manusia menginginkan sebuah ketentraman, ketenangan, kebahagiaan, serta dorongan untuk memenuhi hasrat fitrahnya untuk beribadah kepada Allah. Sehingga untuk memenuhi itu semua hendaknya ajaran-ajaran yang terdapat dalam agama itu dilakukan dengan sebaik-baiknya. Jikalau tidak demikian, maka yang akan terjadi ialah ketidakstabilan sosial, ketidaktentraman, dan ketidakbahagiaan. Karena dengan bermain *PUBG mobile* tidak dapat menjaga hubungan baik antara manusia dengan pencipta-Nya; beribadah dan melakukan perintah-perintah-Nya, maka hal tersebut menyalahi ketentuan syara' untuk selalu memelihara agama dan senantiasa beribadah kepada Allah.

b. Memelihara Jiwa (حفظ النفس)

⁷⁹Sapiudin Shidiq, *Ushul Fiqh*, (Jakarta: Kencana, 2011), hlm. 104.

⁸⁰Mohammad Monib dan Islah Bahrawi, *Islam dan Hak Asasi Manusia dalam Pandangan Nurcholis Madjid*, (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2011), hlm. 311

Diantara hal yang terpenting dalam kehidupan manusia ialah terpeliharanya jiwa serta terjaganya hak hidup yang dimiliki oleh manusia. Untuk memenuhi hal ini maka terdapat beberapa cara diantaranya ialah melalui pernikahan, makan, minum, serta tersedianya pakaian dan tempat tinggal. Dengan turut serta menjaga kesehatan diri sendiri dan orang lain, saling mengingatkan akan aktivitas yang membahayakan diri sendiri dan orang lain. Sehingga manusia dapat terhindar dari aktivitas yang tidak bermanfaat bagi dirinya.

Sebagaimana telah diketahui bahwa tidak semua *game* memberikan dampak negatif, sehingga kontrol dan pembatasan perlu dilakukan dan diawasi secara internal baik keluarga, teman, maupun lingkungan. Dengan demikian, bermain *game* juga dapat dicapai sebagai upaya memelihara jiwa. Akan tetapi menurut amatan dan hasil penelitian sebelumnya, *game* PUBG ini dapat mengganggu konsentrasi dan aktivitas seseorang dalam menjalani aktivitasnya, sehingga seseorang cenderung lebih emosional dan sering menyendiri dari lingkungannya karena dibutuhkan konsentrasi dari pemainnya dalam memainkan *game* PUBG.

c. Memelihara Akal (حفظ العقل)

Di dalam agama Islam akal memiliki kedudukan yang sangat tinggi. Dengan akal, manusia dimuliakan serta memiliki keutamaan dibandingkan makhluk yang lainnya. Demikian juga dengan adanya akal, manusia diberikan anugerah untuk menjadi pemimpin di bumi ini dengan menanggung amanat yang sangat besar di sisi Allah.

Artinya: (Akal yang sehat terdapat pada badan yang sehat)

Korelasi antara akal dan badan yang bugar adalah cermin dari pola hidup sehat, tentram dan bahagia. Ajaran-ajaran dalam agama Islam sangat menjaga manusia agar dapat memanfaatkan kehidupan dengan sebaik-baiknya.

خير الناس احسنهم خلق و أنفعهم للناس

Artinya: Sebaik-baiknya manusia adalah yang memiliki akhlak yang baik dan berguna bagi sesamanya.

Maka, jika dengan bermain *game* tidak mengganggu hal tersebut, aktivitas fisik juga terpenuhi demi kestabilan badan, dan akal yang tetap dapat berpikir sesuai dengan kapasitasnya; permainan tersebut diperbolehkan. Akan tetapi *game* yang dilakukan dalam kondisi seseorang yang labil akan mempengaruhi akal pikirannya sehingga dia bisa berbuat nekat dan menjadi berbeda dari orang-orang biasa pada umumnya, hal ini dapat diakibatkan karena tingkat emosi yang meningkat, kekalahan yang dia terima dan kurangnya tingkat fasilitas yang dibutuhkan dalam bermain *game* PUBG.

Peneliti dalam menilai pendapat informan perihal pengaruh *game* PUBG terhadap keturunan menyimpulkan bahwa setiap orang yang memiliki fikiran maju dan produktif jelas memahami efek kecanduan bermain *game* akan menghabiskan waktu. Sebagian orang menilai bahwa bermain *game* memang tidak baik bila berlebihan dan setiap orang tua juga tidak menyukai apabila anaknya kecanduan oleh *game*. Di dunia pendidikan terlihat bahwa para guru dan tenaga pendidik tidak lelah untuk memperingatkan generasi muda akan dampak buruk yang dihasilkan oleh *game* apalagi sampai pada titik kecanduan. Lebih baik

apabila generasi saat ini dan penerus untuk lebih memanfaatkan waktunya pada hal yang positif karena hal ini senada dengan ajaran Islam. Ibnu Qayyim al Jauziyah menyebutkan sebuah kaidah yang artinya; *“Jika dirimu tidak disibukkan dengan hal-hal yang baik, pasti akan disibukkan dengan hal-hal yang bathil.”*

d. Memelihara Keturunan (حفظ النسل)

Pemeliharaan ini dimaksudkan untuk menjaga keberadaan manusia di permukaan bumi ini melalui perantara memperbanyak keturunan. Hal itu karena Islam mendorong untuk keberlanjutan manusia di bumi ini dengan cara mewariskan bumi ini bagi makhluk yang ada di dalamnya. Sehingga berdasarkan hal itu maka menimbulkan syari’at atau hukum yang lainnya demi keterpeliharaan hal ini. Misalnya, pensyari’atan nikah, memperhatikan pertumbuhan serta pendidikan anak, memperhatikan keselamatan keluarga dari marabahaya, serta menjaga hubungan laki-laki dan perempuan dalam sebuah tatanan sosial yang didasarkan pada aturan bermuamalah dalam Islam.

Fatwa MPU Aceh mengenai larangan bermain game online PUBG itu adalah hal yang wajar karena adanya hal-hal yang berbau kekerasan dan karakter-karakter yang seksi didalam game online PUBG. Pelarangan dalam hal ini sesuai dengan ajaran Islam yang tertera pada al-Qur’an surat al Imron ayat 104 agar mencegah dari segala kemungkaran yaitu berupa hal negatif terkhusus yang telah ditampilkan oleh game PUBG. Hal ini sesuai dengan hasil wawancara dengan T. Tarmizi yang berpendapat bahwa menurutnya melarang game online PUBG adalah keputusan yang dilakukan oleh MPU Aceh dikarenakan adanya unsur

kekerasaan dan dapat menimbulkan dampak negatif bagi masyarakat terkhusus generasi muda.

e. Memelihara Harta (حفظ المال)

Seperti yang diketahui bahwa manusia memiliki kecenderungan untuk mempunyai harta dengan berbagai macam cara untuk mendapatkannya. Islam memberikan kebolehan mencari harta selama cara yang dilakukannya itu tidak mengganggu keempat maqasid asy-syari'ah yang sebelumnya telah disebutkan. Demikian juga dalam mengeluarkan harta yang telah diperolehnya tersebut. Penggunaan harta berlebihan untuk membeli item di sebuah permainan seperti PUBG *mobile* termasuk dalam upaya tabdzir, jika tidak memperhatikan factor keuntungan dan kerugiannya. Jika seseorang menggunakan hartanya untuk membeli akun PUBG *mobile*, membeli Skin senjata, dan hal tersebut hanya didukung demi kepuasan pribadi untuk memenuhi hasratnya, maka sungguh hal tersebut tidak dianjurkan.

إِنَّ الْمَيْدَرِينَ كَانُوا إِخْوَانَ الشَّيْطَانِ ٢٧

Artinya: *Sesungguhnya orang-orang yang menghamburkan hartanya (pemboros)*

itu adalah saudara syetan (Al-Qur'an Surat Al-Isra ayat: 27)

Dengan pertimbangan hal-hal tersebut di atas, sebuah permainan yang tadinya boleh (mubah) akan menjadi dilarang karena akibat yang akan ditimbulkannya. Maka dari itu, sebelum melakukan segala sesuatu harus selalu dipertimbangkan sisi baik dan buruknya.

Sebagaimana telah penulis sampaikan pada kerangka teori bahwa ada pro dan kontra tentang *game online* PUBG, ada pendapat yang melarang dan

mengharamkannya dengan landasan bahwa *game online* tersebut bisa berdampak buruk terhadap kehidupan seseorang. Akan tetapi, menurut penulis berdasarkan kaidah fiqh bahwa asal hukum segala sesuatu adalah boleh dan mubah dan hukum itu bisa berubah-ubah tergantung ada atau tidak adanya illat selama tidak melanggar empat ketentuan maqāṣid asy-syari'ah seperti yang disebutkan di atas.

Dalam kehidupan sehari-hari, manusia tidak bisa untuk melakukan segala kegiatannya secara sendirian mereka akan membutuhkan bantuan dari manusia lainnya, terutama dalam hal *muamalah* atau jual beli karena dalam kegiatan tersebut manusia dapat saling memenuhi kebutuhan kehidupan sehari-hari.⁸¹ Kegiatan jual beli telah dihalalkan oleh Allah Swt, sebagaimana firman Allah Swt dalam QS. an-Nisa ayat 29, berikut ini:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا لَا تَأْكُلُوا أَمْوَالِكُمْ بَيْنَكُمْ بِالْبَاطِلِ إِلَّا أَنْ تَكُونَ تِجَارَةً عَنْ تَرَاضٍ مِّنْكُمْ وَلَا تَقْتُلُوا
 أَنْفُسَكُمْ إِنَّ اللَّهَ كَانَ بِكُمْ رَحِيمًا ۲۹

Artinya: Hai orang-orang yang beriman, janganlah kamu saling memakan harta sesamamu dengan jalan yang batil, kecuali dengan jalan perniagaan yang berlaku dengan suka sama-suka di antara kamu. Dan janganlah kamu membunuh dirimu, sesungguhnya Allah Maha Penyayang kepadamu.

Jual beli merupakan suatu kegiatan yang sangat penting bahkan semua orang pasti melakukannya, kegiatan ini juga pernah dilakukan oleh Nabi Muhammad saw dan istrinya yang bernama Khatijah. Dan juga sesuai sabda beliau yang diriwayatkan dari Rifa'i ibn Rafi' yang artinya:

Dari Rifa'ah Ibnu Rafi' bahwa Nabi Shallallaahu „alaihi wa Sallam pernah ditanya “Pekerjaan apakah yang paling baik?” lalu Nabi saw, bersabda "Pekerjaan

⁸¹Abdul Aziz Muhammad Azam, *Fiqh Muamalah...*, h. 64.

seseorang yang menggunakan tangannya dan disetiap jual-beli yang bersih." Riwayat al-Bazzar. Hadits shahih menurut Hakim.⁸²

Terbukti bahwa pada saat ini banyaknya manusia yang pekerjaannya menjadi pedagang untuk memenuhi kebutuhannya. Sehingga munculah berbagai macam jual beli yang dapat kita temui disekitar kita saat ini, seperti halnya jual beli *top up* UC (*Unknown Cash*) pada game online PUBG (*Player Unknown's Battlegrounds Mobile*) saat ini yang sangat ramai di lakukan oleh para *gamer* PUBG (*Player Unknown's Battlegrounds Mobile*) untuk memenuhi kepuasannya dalam bermain game PUBG.

Bisa dikatakan hampir semua yang memiliki game PUBG ini sudah pernah melakukan pembelian *top up* UC (*Unknown Cash*) baik hanya untuk coba-coba atau juga melakukannya karena sangat ingin untuk menjadikan gamenya lebih menarik dan lebih terlihat bagus jika dimainkan. Selain itu, ada juga *gamer* yang melakukan pembelian *top up* UC (*Unknown Cash*) karena benar-benar ingin membuat gamenya menjadi lebih lengkap dan kuat. Membeli *item* atau barang pada game online PUBG dilakukan dengan cara undian, *gamer* harus menghabiskan 120 UC (*Unknown Cash*) dalam satu kali mengundi untuk mendapatkan hasil yang belum tentu bisa menguntungkan atau merugikan *gamer*.

Dalam Islam, undian termasuk kategori perjudian (*maisir*). *Maisir* adalah segala sesuatu yang mengandung unsur judi, taruhan, atau permainan berisiko. Ulama sepakat bahwa setiap permainan yang menjadikan satu pihak bisa

⁸²Abdullah bin Abdurrahman Al Bassam, *Syarah Bulughul Maram 4*, (Jakarta: Pustaka Azzam, 2006), h. 223.

beruntung dan pihak lain tidak beruntung adalah termasuk judi yang diharamkan.

Sebagaimana Allah Swt berfirman dalam QS. al-Maidah ayat 91, berikut:

إِنَّمَا يُرِيدُ الشَّيْطَانُ أَنْ يُوقِعَ بَيْنَكُمُ الْعَدَاوَةَ وَالْبَغْضَاءَ فِي الْخَمْرِ وَالْمَيْسِرِ وَيَصُدَّكُمْ عَنْ ذِكْرِ اللَّهِ وَعَنِ الصَّلَاةِ فَهَلْ أَنْتُمْ مُنتَهُونَ ٩١

Artinya: Sesungguhnya syaitan itu bermaksud hendak menimbulkan permusuhan dan kebencian di antara kamu lantaran (meminum) khamar dan berjudi itu, dan menghalangi kamu dari mengingat Allah dan sembahyang: Maka berhentilah kamu (dari mengerjakan pekerjaan itu).

Dalam ayat di atas dijelaskan bahwa judi ataupun kegiatan transaksi dengan cara untung-untungan itu dilarang dan haram hukumnya. Karena itu adalah termasuk perbuatan setan, Allah Swt secara tegas mengharamkan judi dalam firman-Nya tersebut. Dan dalam hal ini juga merupakan pemborosan karena untuk barang yang sedikit manfaat *gamers* harus mengeluarkan uang dengan jumlah yang cukup besar saat melakukan *top up* UC (*Unknown Cash*). Allah Swt tidak menyukai orang-orang yang mengambur-hamburkan harta secara berlebihan (boros) sebagaimana firman-Nya dalam Qs. al-Isra ayat 27:

وَاللَّهُ يُرِيدُ أَنْ يَتُوبَ عَلَيْكُمْ وَيُرِيدُ الَّذِينَ يَتَّبِعُونَ الشَّهْوَاتِ أَنْ تَمِيلُوا مَيْلًا عَظِيمًا ٢٧

Artinya: Sesungguhnya pemboros-pemboros itu adalah saudara-saudara syaitan dan syaitan itu adalah sangat ingkar kepada Tuhannya.

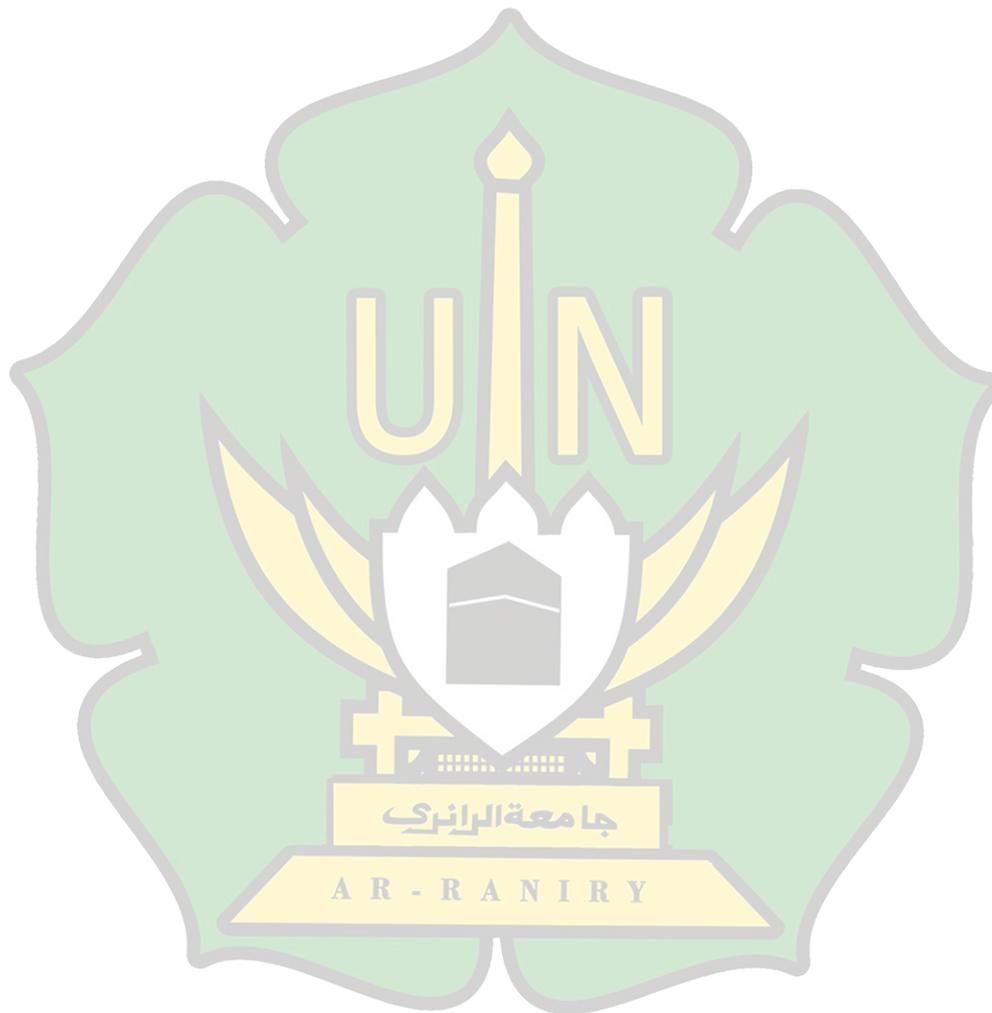
Dilihat dari segi kemanfaatan barang, barang yang diperjualbelikan dalam game online yang berupa UC (*Unknown Cash*) hanya memiliki sedikit manfaatnya, yaitu hanya untuk kepuasan sesaat. Sedangkan dalam syarat barang yang diperjualbelikan tersebut harus dapat dimanfaatkan dan bermanfaat bagi manusia. Membeli *item* dengan melakukan *top up* UC (*Unknown Cash*) dalam game online PUBG merupakan suatu pemborosan. Karena barang yang

diperjualbelikan dalam game tersebut berharga cukup mahal, hanya memiliki sedikit manfaat bagi umat muslim.

Jika dilihat, maka rukun akad yang pertama belum terpenuhi, karena pada saat jual beli *top up UC (Unknown Cash)* pada game online PUBG yang melalui internet tidak dapat diketahui identitas dan juga keberadaanya, sehingga pembeli tidak mengetahui bertransaksi dengan siapa yang pembeli tahu mereka bertransaksi jual beli dengan server yang berada dalam game atau dalam internet tersebut, sehingga dalam hal jual beli ini maka tidak sesuai dengan hukum Islam karena adanya rukun yang tidak terpenuhi yaitu rukun yang pertama. Karena rukun akad yang pertama juga termasuk salah satu rukun dari jual beli yaitu ketika jual beli yang mengharuskan adanya *Aqidain* (dua orang yang berakad, yaitu penjual dan pembeli).

Jadi pemaparan di atas telah menunjukkan bahwa akad jual beli *top up UC (Unknown Cash)* pada game online PUBG (*Player Unknown's Battlegrounds Mobile*) untuk kebolehan dan sahnya berdasarkan hukum Islam masih belum memenuhi dari rukun akad yang sudah ada, sehingga menyebabkan transaksi tersebut tidak sah untuk dilakukan. Selanjutnya cara *gamer* mendapatkan *item* atau barang pada game online PUBG dilakukan dengan cara undian dan untuk mendapatkan hasil yang belum tentu bisa menguntungkan atau merugikan *gamer*. Dalam Islam undian termasuk kategori perjudian, judi (*maisir*) adalah segala macam bentuk aktifitas yang dilakukan oleh dua pihak atau lebih untuk memenangkan suatu pilihan dengan menggunakan uang atau materi sebagai taruhan. Ada empat kriteria judi, yaitu: adanya dua pihak yang bertaruh, yang

dipertaruhkan berupa harta, ada lomba atau undian yang menentukan menang kalah dan yang menang berhak mengambil harta yang kalah. Dalam setiap permainan yang menjadikan satu pihak bisa beruntung dan pihak lain tidak beruntung adalah termasuk judi (*maisir*) yang diharamkan oleh syariat Islam.



BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

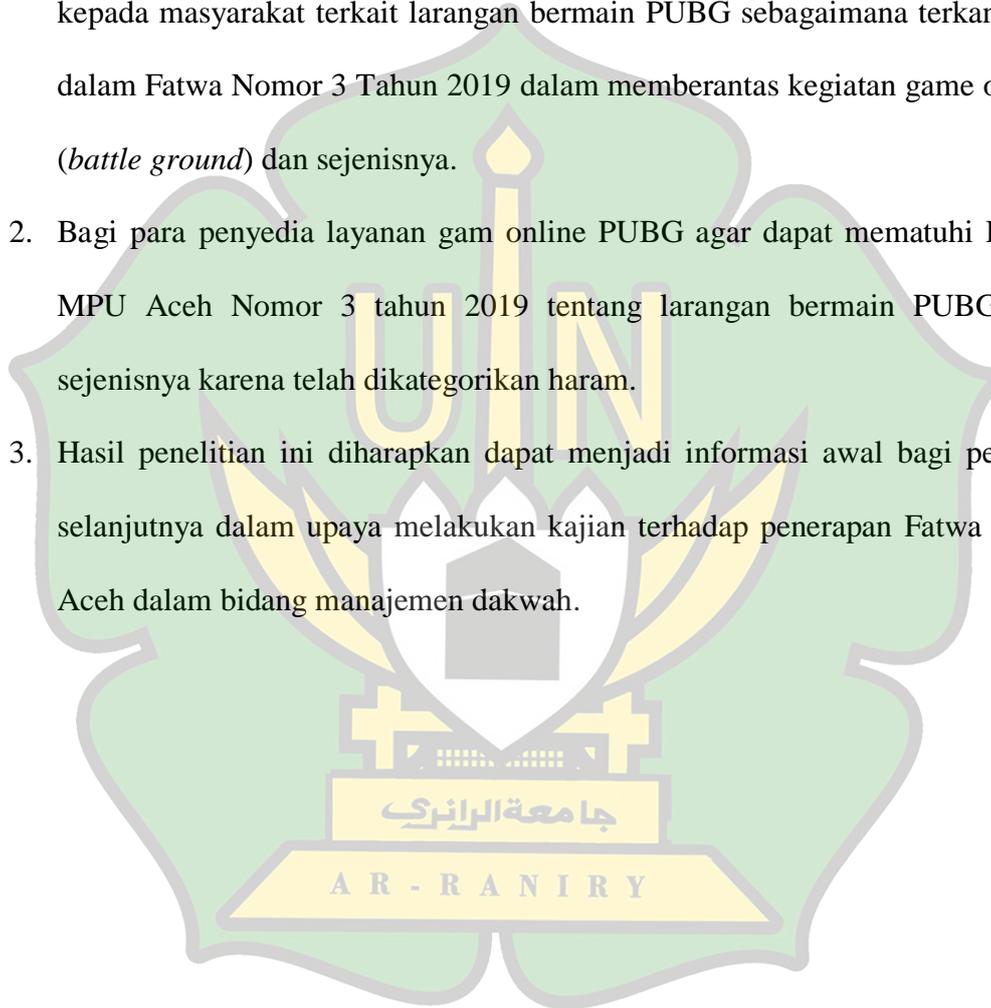
Dari uraian yang dikemukakan dalam penyusunan skripsi ini dapat ditarik kesimpulan bahwa:

1. Game PUBG (*Player Unknown's Battle Grounds*) dan sejenisnya adalah sebuah permainan interaktif elektronik dengan jenis pertempuran yang mengandung unsur kekerasan dan kebrutalan, mempengaruhi perubahan perilaku menjadi negatif, menimbulkan perilaku agresif, kecanduan pada level berbahaya dan mengandung unsur penghinaan terhadap simbol-simbol Islam. Hukum bermain game PUBG (*Player Unknown's Battle Grounds*) dan sejenisnya adalah haram.
2. Tinjauan fiqih Islam terhadap game PUBG (*Player Unknown's Battle Grounds*) dan sejenisnya adalah terkait dengan maqasid asy-syari'ah (مقاصد الشريعة), dimana game PUBG sangat bertentangan dengan prinsip-prinsip maqasid asy-syari'ah yaitu terkait dengan memelihara Agama (حفظ الدين), memelihara jiwa (حفظ النفس), memelihara akal (حفظ العقل), memelihara keturunan (حفظ النسل), dan Memelihara Harta (حفظ المال). Selanjutnya cara *gamer* mendapatkan *item* atau barang yang dilakukan dengan cara undian dalam Islam termasuk kategori perjudian (*maisir*) dan setiap kegiatan transaksi dengan cara untung-untungan dan mengandung *gharar* itu dilarang dan diharamkan oleh syariat Islam.

B. Saran

Adapun saran-saran yang dapat diajukan melalui skripsi ini, peneliti menyarankan kepada beberapa pihak yaitu:

1. Kepada MPU Aceh agar dapat lebih gencara dalam melakukan sosialisasi kepada masyarakat terkait larangan bermain PUBG sebagaimana terkandung dalam Fatwa Nomor 3 Tahun 2019 dalam memberantas kegiatan game online (*battle ground*) dan sejenisnya.
2. Bagi para penyedia layanan gam online PUBG agar dapat mematuhi Fatwa MPU Aceh Nomor 3 tahun 2019 tentang larangan bermain PUBG dan sejenisnya karena telah dikategorikan haram.
3. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi informasi awal bagi peneliti selanjutnya dalam upaya melakukan kajian terhadap penerapan Fatwa MPU Aceh dalam bidang manajemen dakwah.



DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Fatah Idris, *Menggugat Istimbath Hukum Ibnu Qayyim Studi Kritik Terhadap Metode*
- Ahyar A. Gayo, "Kedudukan Fatwa MUI Dalam Upaya Mendorong Pelaksanaan Ekonomi Syariah", Penelitian Hukum Badan Pembinaan Hukum Nasional Kementerian Hukum Dan HAM Ri, 2011
- Amir Syarifuddin, *Ushul Fiqh Jilid II*, Jakarta: Kencana, 2008
- Angela, 2013. *Ejournal Ilmu Komunikasi*, Volume 1, Nomor 2, Samarinda: 532-544
- Bagong Suryanto. *Metode Penelitian Sosial*. Jakarta: Kencana, 2003.
- Burhan Bungin. *Metode Penelitian Kualitatif: Komunikasi Ekonomi. dan kebijakan Publik serta Ilmu-Ilmu Sosial Lainnya*. Jakarta: Kencana, 2008.
- Chen, C. Y. & Chang, S. L 2008. An Exploration Of Tendency To Online Game Addiction Due To User's Liking Of Design Feature. *Asian journal of Health and Information Sciences*. Vol 3. No 1-4. Taiwan.
- Diana Septiningrum Wulandari. *Fenomena Judi Online Pada Mahasiswa*. Skripsi. Fakultas Psikologi Universitas Katolik Soegijapranata, 2016.
- Hasbi ash-Shiddieqy, *Pengantar Hukum Islam*, Jakarta: Bulan Bintang, 1994
- Isnani Layina Shafura; Teuku Tahlil. *Kecanduan game Online hubungannya Dengan Prestasi Akademik Remaja Di Banda Aceh*. Jurnal JIM FKep Volume II No.3 Tahun 2017
- Lexy, Moleong. *Metodelogi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2010.
- M. Ichwan Sam dkk, *Himpunan Fatwa Keuangan Syariah Dewan Syariah Nasional MUI*, Jakarta: Erlangga, 2014
- Mardani, *Ushul Fiqh*, Jakarta: Raja Wali, 2013
- Mu'amal Hamidy, et al. *Terjemahan Nailul Authar, Himpunan Hadis-Hadis Hukum*, jilid 6, Surabaya: Bina Ilmu, 1986
- Muhammad Nazir. *Metode Penelitian*. Jakarta: Ghalia Indonesia, 1998.
- Nur Fatoni, "Dinamika Relasi Hukum dan Moral dalam konsep jual beli (studi kasus pada fatwa dewan syariah nasional majlis ulama indonesia (DSN-MUI)", Semarang : Lembaga Penelitian IAIN Walisongo Semarang, 2012

- Suharsimi Arikunto. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta, 2005.
- Syaikh Ahmad Syakir, *Mukhtshar Tafsir Ibnu Katsir Jilid 4*, Jakarta: Darus Sunnah, 2012
- Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*,
- WHO, 2018. *WHO Resmi Tetapkan Kecanduan Game Sebagai Gangguan Mental*.
- Yeni Salma Barlinti, *Kedudukan Fatwa Dewan Syariah Nasional Dalam Sistem Hukum Nasional di Indonesia*, Jakarta: Badan Lintang Dan Kiblat Kementerian Agama RI, 2010
- Young, K. 2000. Cyber-Disorders: The Mental health concern for the New Millennium. *cyberPsychology & Behavior*, 3(5), 475-479. www.netaddiction.com/net_copulsions.htm (2102-2013)
- Yuli Andriyanto, 2019. Pengaruh Game Online Pubg Terhadap Prestasi Nilai Mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Semarang. *Jurnal Ilmu Komunikasi*. Fakultas Teknologi Informasi Dan Komunikasi Universitas Semarang, 2019.
- Yusuf Qardhawi, *Fatwa Antara Ketelitian Dan Kecerobohan*, Jakarta: Gema Insani Press, 1997
- Yusuf Qardhawi. *Al-Halal Kwa Al-Haram di Al-Islam*. Terj. Wahid Ahmadi. "Halal Haram dalam Islam. Solo: PT Era Adicitra Intermedia. 2011.



SURAT KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI
UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
Nomor: B.1712/Un.08/FDK/Kp.00.4/5/2021

Tentang
Pembimbing Skripsi Mahasiswa Fakultas Dakwah dan Komunikasi Semester Genap Tahun Akademik 2020/2021

DEKAN FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI

- Menimbang** : a. Bahwa untuk kelancaran bimbingan Skripsi mahasiswa pada Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry, maka dipandang perlu menunjuk Pembimbing Skripsi yang dituangkan ke dalam Surat Keputusan Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry.
b. Bahwa yang namanya tercantum dalam Surat Keputusan ini dipandang mampu dan cakap serta memenuhi syarat untuk diangkat dalam jabatan sebagai Pembimbing Skripsi.
- Mengingat** : 1. Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen;
3. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi;
4. Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005, tentang Standar Pendidikan Nasional;
5. Peraturan Pemerintah Nomor 37 Tahun 2009, tentang Dosen;
6. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014, tentang Penyelenggara Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
7. Peraturan Pemerintah Nomor 53 Tahun 2010, tentang Disiplin Pegawai Negeri Sipil;
8. Peraturan Presiden RI Nomor 64 Tahun 2013, tentang Perubahan IAIN Ar-Raniry Banda Aceh menjadi UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
9. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2014, tentang organisasi dan tata kerja UIN Ar-Raniry;
10. Keputusan Menteri Agama No.89 Tahun 1963, tentang Penetapan Pendirian IAIN Ar-Raniry;
11. Keputusan Menteri Agama No. 153 Tahun 1968, tentang Penetapan Pendirian Fakultas Dakwah IAIN Ar-Raniry;
12. Keputusan Menteri Agama Nomor 40 tahun 2008 tentang Statuta IAIN Ar-Raniry;
13. Surat Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry No. 01 Tahun 2015 tentang Pendelegasian Wewenang kepada Dekan dan Direktur PPs dalam Lingkungan UIN Ar-Raniry;
14. DIPA UIN Ar-Raniry Nomor: 025.04.2.423925/2021, Tanggal 23 November 2020.

MEMUTUSKAN

- Menetapkan** : Surat Keputusan Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry sebagai Pembimbing Skripsi Mahasiswa.
- Pertama** : Menunjuk Sdr. 1). Maimun Fuadi, S.Ag., M.Ag. (Sebagai Pembimbing Utama)
2). Khairul Habibi, S.Sos.I., M.Ag. (Sebagai Pembimbing Kedua)
- Untuk membimbing Skripsi:
Nama : Noni Pertama Sari
NIM/Jurusan : 170403086/Manajemen Dakwah (MD)
Judul : Analisis Fatwa MPU Aceh Nomor 3 Tahun 2019 Tentang Hukum Game PUBG (Player Unknown's Battle Grounds) dan Sejenisnya Menurut Fiqh Islam.
- Kedua** : Kepada Pembimbing yang tercantum namanya di atas diberikan honorarium sesuai dengan peraturan yang berlaku;
- Ketiga** : Pembiayaan akibat keputusan ini dibebankan pada dana DIPA UIN Ar-Raniry Tahun 2021;
- Keempat** : Segala sesuatu akan diubah dan ditetapkan kembali apabila di kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan di dalam Surat Keputusan ini.
- Kutipan** : Surat Keputusan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dapat dilaksanakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di: Banda Aceh
Pada Tanggal: 04 Mei 2021 M
22 Ramadan 1442

an. Rektor UIN Ar-Raniry Banda Aceh
Dekan.

UIN AR-RANIRY

Fakhri

- Tembusan:**
1. Rektor UIN Ar-Raniry;
2. Kabag. Keuangan dan Akuntansi UIN Ar-Raniry;
3. Pembimbing Skripsi;
4. Mahasiswa yang bersangkutan;
5. Arsip.

Keterangan:
SK berlaku sampai dengan tanggal: 04 Mei 2022



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI

Jl. Syekh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
 Telepon : 0651- 7557321, Email : uin@ar-raniry.ac.id

Nomor : B.4452/Un.08/FDK.I/PP.00.9/11/2021
 Lamp : -
 Hal : **Penelitian Ilmiah Mahasiswa**

Kepada Yth,

1. Ketua MPU Propinsi Aceh
2. Ketua MPU Kota Banda Aceh
3. Ketua Prodi Ilmu Hukum Fakultas Syariah dan Hukum

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Pimpinan Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

Nama/NIM : **NONI PERMATA SARI / 170403086**
 Semester/Jurusan : IX / Manajemen Dakwah
 Alamat sekarang : Gampong Keuramat, Kecamatan Kuta Alam

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Dakwah dan Komunikasi bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul **Analisis Fatwa MPU Aceh Nomor 3 Tahun 2019 Tentang Hukum Game PUBG (Player Unknown's Battle Grounds) Dan Sejenisnya Menurut Fiqh Islam**

Demikian surat ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami mengucapkan terimakasih.

Banda Aceh, 08 Desember 2021

an. Dekan
 Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan,



Berlaku sampai : 31 Desember
 2021

Drs. Yusri, M.L.I.S.

AR - RANIRY



المجلس الاستشاري للعلماء MAJELIS PERMUSYAWARATAN ULAMA ACEH

Jl. Soekarno – Hatta Gampong Tingkeum Kec. Darul Imarah Kab. Aceh besar
Website mpu.acehprov.go.id Email : mpu@acehprov.go.id Telp. (0651) 44394 Kode Pos : 23125

SURAT KETERANGAN

Nomor : 070/643

Ketua Majelis Permusyawaratan Ulama Aceh, dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Noni Permata Sari
 NIM : 170403086
 Fakultas : Dakwah dan Komunikasi
 Jurusan : Manajemen Dakwah
 Perguruan Tinggi : Universitas Islam Negeri Ar-Raniry
 Judul Skripsi : Analisis Fatwa MPU Aceh Nomor 3 Tahun 2019
 Tentang Hukum Game PUBG (*Player Unknown's
 Battle Grounds*) dan Sejenisnya Menurut Fiqh
 Islam

benar yang namanya tersebut di atas telah melakukan wawancara dalam rangka penelitian ilmiah di Majelis Permusyawaratan Ulama Aceh pada tanggal 30 November 2021.

Demikian surat keterangan ini dibuat, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Banda Aceh, 28 Desember 2021

MAJELIS PERMUSYAWARATAN ULAMA ACEH

A R - R

KETUA,



Tgk. H. FAISAL ALI

DAFTAR WAWANCARA

1. Bagaimanakah gambaran umum pembuatan fatwa MPU Aceh Nomor 3 Tahun 2019?
2. Bagaimanakah proses latar belakang pembuatan fatwa MPU Aceh Nomor 3 Tahun 2019?
3. Bagaimanakah peran MPU Aceh dalam menjalankan dan mengawasi pelaksanaan fatwa MPU Aceh Nomor 3 Tahun 2019?
4. Bagaimanakah proses pelaksanaan pengawasan pada tingkat daerah terkait penerapan fatwa?
5. Apakah dampak dan manfaat dari fatwa MPU Aceh Nomor 3 Tahun 2019?
6. Apakah ada sanksi dalam pelanggaran penerapan fatwa MPU Aceh Nomor 3 Tahun 2019?
7. Bagaimanakah game PUBG berpengaruh kepada seseorang yang bermain game?
8. Apakah seharusnya yang dilakukan untuk mendukung fatwa MPU Aceh Nomor 3 Tahun 2019 di masyarakat?
9. Bagaimanakah sosialisasi penerapan fatwa MPU Aceh Nomor 3 Tahun 2019 di masyarakat dan di kabupate /kota lainnya?
10. Bagaimanakah penerapan daerah dalam mendukung penerapan fatwa MPU Aceh Nomor 3 Tahun 2019?

DOKUMENTASI PENELITIAN



Hari Rabu tanggal 3 November 2021
(Wawancara dengan Muhibbuththabary Wakil Ketua II, MPU Aceh di Kantor MPU Aceh)



Hari Senin, tanggal 13 Desember 2021
(Wawancara dengan bapak Effendi, staff MPU Aceh, di Kantor MPU Aceh)



Hari Jumat, 10 Desember 2021
(Wawancara dengan Damanhuri Basyir, Ketua MPU Kota Banda Aceh)



Hari Jumat, 10 Desember 2021
(Wawancara dengan Bapak T Tarmizi Daud, Staff MPU Kota Banda Aceh)



Hari Senin, 6 Desember 2021
(Wawancara dengan ibu Cut Khairani, Akademisi di Kampus UIN Ar-Raniry)



Hari Sabtu, Tanggal 11 Desember 2021
(Wawancara dengan Jayadi, Pemain Game Online PUBG di Kota Banda Aceh)



Hari Sabtu, Tanggal 11 Desember 2021
(Wawancara dengan Mumum, Pemain Game Online PUBG di Kota Banda Aceh)



Hari Sabtu, Tanggal 11 Desember 2021
(Wawancara dengan Agis, Pemain Game Online PUBG di Kota Banda Aceh)



Hari Sabtu, Tanggal 11 Desember 2021
(Wawancara dengan Riyan, Pemilik Warung dan Pemain Game Online PUBG di
Kota Banda Aceh



Hari Minggu Tanggal 12 Desember 2021
(wawancara dengan Sabri, Pemilik Warung dan Pemain Game Online PUBG di
Kota Banda Aceh

OBSERVASI PENELITIAN



DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Nama Lengkap : Noni Permata Sari
 Tempat/Tanggal Lahir : Sigulai, 18 Oktober 1999
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Status Perkawinan : Belum Kawin
 Agama : Islam
 Alamat : Desa Sigulai, Kecamatan Simeulue Barat, Simeulue

Nama Orang Tua

- a. Ayah : Alirman
- b. Ibu : Yusmaniar

Alamat : Desa Sigulai, Kecamatan Simeulue Barat, Simeulue

Riwayat Pendidikan

- a. SD/MI : Negeri Sigulai Lulus Tahun 2013
- b. SLTP/MTSN : SMP Negeri 3 Simeulue Barat Lulus Tahun 2015
- c. SLTA/MAN : SMA Negeri 2 Simeulue Barat Lulus Tahun 2017
- d. Perguruan Tinggi : S1. Program Studi Manajemen Dakwah. Fak. Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry Banda Aceh
- e. Judul Skripsi : Analisis Fatwa MPU Aceh No. 3 Tahun 2019 Tentang hukum PUBG (*Player Onknown Battle Ground*) dan Sejenisnya Menurut Fiqih Islam

Demikian daftar riwayat hidup ini saya perbuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya

Banda Aceh, 05 Juli 2022

Yang Menyatakan,

Noni Permata Sari