

No. Reg: 201110000033922

## LAPORAN PENELITIAN



### GAME PUBG DAN DAMPAKNYA TERHADAP PERKEMBANGAN SPIRITUALITAS GENERASI MILLENNIAL INDONESIA (Tinjauan tentang Fatwa MPU Aceh dan MUI Pusat)

#### Ketua Peneliti

Dr. Muhibbuthabry, M.Ag.

NIDN: 2017016101

NIPN: 196101171991031001

#### Anggota:

Dr. Abdullah Sani, MA.

Klaster	Penelitian Terapan dan Pengembangan Nasional
Bidang Ilmu Kajian	Hukum Islam
Sumber Dana	DIPA UIN Ar-Raniry Tahun 2020

PUSAT PENELITIAN DAN PENERBITAN  
LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH  
OKTOBER 2020

**LEMBARAN IDENTITAS DAN PENGESAHAN LAPORAN PENELITIAN  
PUSAT PENELITIAN DAN PENERBITAN LP2M UIN AR-RANIRY  
TAHUN 2020**

1. a. Judul : **Game PUBG dan Dampaknya terhadap Perkembangan Spiritualitas Generasi Millennial Indonesia (Tinjauan tentang Fatwa MPU Aceh dan MUI Pusat)**
- b. Klaster : Penelitian Terapan dan Pengembangan Nasional
- c. No. Registrasi : 20111000033922
- d. Bidang Ilmu yang diteliti : Tarbiyah dan Keguruan
  
2. Peneliti/Ketua Pelaksana
  - a. Nama Lengkap : Dr. Muhibbuthabry, M.Ag
  - b. Jenis Kelamin : Laki-laki
  - c. NIP<sup>(Kosongkan bagi Non PNS)</sup> : 196101171991031001
  - d. NIDN : 2017016101
  - e. NIPN (ID Peneliti) : 201701610108231
  - f. Pangkat/Gol. : Pembina Utama Muda/IV/C
  - g. Jabatan Fungsional : Lektor Kepala
  - h. Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan
  
  - i. Anggota Peneliti 1
    - Nama Lengkap : Abdullah Sani
    - Jenis Kelamin : Laki-laki
    - Fakultas/Prodi : Ilmu Politik
  - j. Anggota Peneliti 2 <sup>(Jika Ada)</sup>
    - Nama Lengkap :
    - Jenis Kelamin :
    - Fakultas/Prodi :
  
3. Lokasi Kegiatan : Aceh Besar, Banda Aceh dan Jakarta
4. Jangka Waktu Pelaksanaan : 7 (Tujuh) Bulan
5. Tahun Pelaksanaan : 2020
6. Jumlah Anggaran Biaya : Rp. 101.000.000 – 150.000.000
7. Sumber Dana : DIPA UIN Ar-Raniry B. Aceh Tahun 2020
8. *Output dan Outcome* : a. Laporan Penelitian; b. Publikasi Ilmiah; c. HKI

Mengetahui,  
Kepala Pusat Penelitian dan Penerbitan  
LP2M UIN Ar-Raniry Banda Aceh

Banda Aceh, 19 Oktober 2020  
Pelaksana,



**Dr. Anton Widyanto, M. Ag.**  
NIP. 197610092002121002

**Dr. Muhibbuthabry, M. Ag**  
NIDN. 2017016101

Menyetujui:  
Rektor UIN Ar-Raniry Banda Aceh,

**Prof. Dr. H. Warul Walidin AK., MA.**  
NIP. 195811121985031007

## PERNYATAAN

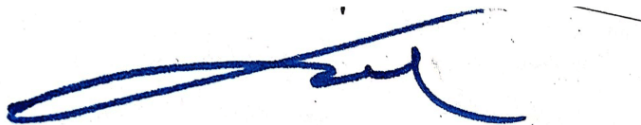
Saya yang bertanda tangan di bawah Ini:

Nama : **Dr. Muhibbuthabry, M.Ag**  
NIDN : 2017016101  
Jenis Kelamin : Laki-laki  
Tempat/ Tgl. Lahir : Aceh Barat, 17 Januari 1961  
Alamat : Jln. Manunggal Lr. Barona No.2. Batoh  
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa penelitian yang berjudul: **“Game PUBG dan Dampaknya terhadap Perkembangan Spiritualitas Generasi Millennial Indonesia (Tinjauan tentang Fatwa MPU Aceh dan MUI Pusat)”** adalah benar-benar Karya asli saya yang dihasilkan melalui kegiatan yang memenuhi kaidah dan metode ilmiah secara sistematis sesuai otonomi keilmuan dan budaya akademik serta diperoleh dari pelaksanaan penelitian pada klaster Penelitian Terapan dan Pengembangan Nasional yang dibiayai sepenuhnya dari DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tahun Anggaran 2020. Apabila terdapat kesalahan dan kekeliruan di dalamnya, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Banda Aceh, 16 Oktober 2020  
Saya yang membuat pernyataan,  
Ketua Peneliti,



**Dr. Muhibbuthabry, M.Ag**  
NIDN. 2017016101

**GAME PUBG DAN DAMPAKNYA TERHADAP  
PERKEMBANGAN SPIRITUALITAS GENERASI MILLENIAL  
INDONESIA**

**(Tinjauan tentang Fatwa MPU Aceh dan MUI Pusat)**

**Ketua Peneliti:**

Dr. Muhibbuthabry, M.Ag

**Anggota Peneliti:**

Dr. Abdullah Sani, MA.

**Abstrak**

Game merupakan bagian yang tak terpisahkan dari situasi dan kondisi kehidupan yang mengitari kehidupan makhluk manusia. Game dalam bentuk online atau daring tidak hanya sebuah permainan tetapi juga ia sebagai hiburan yang sangat banyak diminati oleh para gamer. Salah satu game online yang banyak diminati adalah game PUBG. Kepopuleran game PUBG ini telah menjadi sorotan publik, baik dari kalangan medis, tokoh-tokoh pendidikan bahkan dari kalangan pata ulama. Game tersebut di samping memiliki sisi positifnya, namun juga dianggap dapat menimbulkan dampak negatif bagi para pemain, salah satunya dapat merubah perilaku dan mengganggu kesehatan bagi para pemainnya (*gamer*). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui situs game PUBG dan dampaknya terhadap perkembangan jiwa keagamaan (*spiritualitas*) generasi millennial Indonesia. Stressingnya pada dampak yang dikaitkan dengan fatwa Majelis Permusyawaratan Ulama Aceh dan Majelis Ulama Indonesia sesuai dengan data yang diperoleh berdasarkan sumbernya, baik data primer maupun sekunder. Hasil penelitian menunjukkan adanya dampak yang signifikan terhadap perkembangan jiwa dan kualitas pemahaman keagamaan generasi millennial saat ini. Hal yang menonjol adalah agresifitas dalam pemikiran, daya emosional meninggi, prilaku dan rasa empati menjadi menurun sebagai akibat kecanduan game.

**Kata Kunci:** Game PUBG; Spiritualitas; Generasi Millennial; Fatwa

## KATA PENGANTAR



Syukur Alhamdulillah kepada Allah SWT dan salawat beriring salam penulis persembahkan kepangkuan alam Nabi Muhammad SAW, karena dengan rahmat dan hidayah-Nya penulis telah dapat menyelesaikan laporan penelitian dengan judul **“Game PUBG dan Dampaknya terhadap Perkembangan Spiritualitas Generasi Millenial Indonesia (Tinjauan tentang Fatwa MPU Aceh dan MUI Pusat)”**.

Dalam proses penelitian dan penulisan laporan ini tentu banyak pihak yang ikut memberikan motivasi, bimbingan dan arahan. Oleh karena itu penulis tidak lupa menyampaikan ucapan terima kasih kepada yang terhormat:

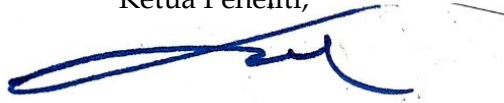
1. Bapak Rektor Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
2. Ibu Ketua LP2M UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
3. Bapak Kepala Pusat Penelitian dan Penerbitan UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
4. Bapak/Ibu Responden dari MUI Pusat;
5. Bapak/Ibu Responden dari MPU Aceh;
6. Stakeholders; dan
7. Seluruh pihak yang telah memberikan informasi terkait penelitian ini;

Akhirnya hanya Allah SWT yang dapat membalas amalan mereka, semoga menjadikannya sebagai amal yang baik.

Harapan penulis, semoga hasil penelitian ini bermanfaat dan menjadi salah satu amalan penulis yang diperhitungkan sebagai ilmu yang bermanfaat di dunia dan akhirat. *Amin ya Rabbal 'Alamin.*

Banda Aceh,

Ketua Peneliti,



**Dr. Muhibbuthabry, M.Ag**

## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL		
HALAMAN PENGESAHAN		
HALAMAN PERNYATAAN		
ABSTRAK.....	iv	
KATA PENGANTAR .....	v	
DAFTAR ISI.....	vii	
BAB I	PENDAHULUAN .....	1
	A. Latar Belakang Masalah .....	1
	B. Rumusan dan Batasan Masalah .....	6
	C. Tujuan dan Signifikansi Penelitian.....	6
BAB II	KAJIAN KEPUSTAKAAN.....	8
	A. Review Literatur .....	8
	B. Batasan Konseptual .....	14
	C. Kerangka Teori.....	14
BAB III	METODE PENELITIAN .....	51
	A. Tipe Penelitian .....	51
	B. <i>Setting</i> Penelitian.....	52
	C. Teknik Pengumpulan Data.....	52
	D. Sumber Data .....	53
	E. Interpretasi dan Analisis Data .....	53
BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	55
	A. <i>Game</i> PUBG yang Menjadi Kegemaran Para Gamer di Dunia Maya Saat Ini.....	55
	B. Dampak <i>Game</i> PUBG Terhadap Perkembangan Spiritualitas Generasi Millenial, Khususnya Dikaitkan dengan Fatwa MPU Aceh dan Wacana MUI Pusat.....	59
	C. Langkah-Langkah Solutif yang dapat Diberikan dalam Konteks Keutuhan Masa Depan Generasi Saat Ini .....	78
BAB V	PENUTUP.....	84
	A. Kesimpulan.....	84
	B. Rekomendasi .....	85
DAFTAR KEPUSTAKAAN.....		87
LAMPIRAN-LAMPIRAN		
BIODATA PENELITI		





# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Permainan (*Game*) merupakan bagian yang tak terpisahkan dari situasi dan kondisi kehidupan yang mengitari makhluk manusia. Game dalam bentuk online atau *daring* tidak hanya sebuah permainan tetapi juga ia sebagai hiburan yang sangat banyak diminati oleh para pemainnya (*gamer*). *Game online* menurut Pratiwi, sebagaimana dikutip oleh Nurullita (2017) bahwa *game* ini di samping sebagai hiburan juga ditantang untuk menyelesaikan permainannya, sehingga individu yang bermain tanpa memperhitungkan waktu demi mencapai kepuasannya. Hal ini pada wujudnya tidak menjadikan pemain game tersebut sebagai gamer semata, tetapi juga menjadikannya pecandu *game online*.

Menurut Andrew Rollings dan Ernest Adamsb (Rolling & Adams, 2006: 770), permainan daring lebih tepat disebut sebagai sebuah teknologi, dibandingkan sebagai sebuah genre permainan; sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama, dibandingkan pola tertentu dalam sebuah permainan. Permainan daring yang sangat digemari ini dipersonifikasikan dalam banyak jenis, mulai permainan sederhana berbasis teks hingga permainan yang menggunakan grafik kompleks dan membentuk dunia virtual yang ditempati oleh banyak pemain sekaligus. Dalam permainan daring, ada dua unsur utama, yaitu server dan *client*. Server melakukan administrasi permainan dan menghubungkan client, sedangkan client adalah pengguna permainan yang memakai kemampuan server. Permainan daring bisa disebut sebagai bagian dari aktivitas sosial karena pemain bisa saling berinteraksi secara virtual dan seringkali menciptakan komunitas

maya. Terkait dengan permainan daring, *game* PUBG merupakan sebuah permainan dengan genre *battle royale*.

Permainan ini bisa dimainkan dengan 100 orang sekaligus secara daring. 100 orang tersebut akan berusaha bertahan hidup dengan saling membunuh di suatu pulau. *Player Unknown's Battle Grounds* (PUBG) adalah salah satu game online yang sangat populer, bukan hanya dikalangan muda namun anak-anak pun kerap memainkan game tersebut. Game dengan alur pertempuran (*Battle Royal*) ini selain dapat dimainkan solo juga dapat bermain dalam format duo (dua orang) atau squad (empat orang), baik secara acak atau dengan mengundang teman dari *Friend List*. Hal inilah yang membuat game PUBG menjadi menarik, dimana pemain tidak hanya bermain sendiri namun dapat duel dengan temannya yang lain.

Kepopuleran *game* PUBG ini telah menjadi sorotan publik, baik dari kalangan medis, tokoh-tokoh pendidikan bahkan dari kalangan pata ulama. Game tersebut dianggap dapat menimbulkan dampak negatif bagi para pemainnya, salah satunya dapat merubah perilaku dan mengganggu kesehatan bagi para pemainnya. PUBG ini sendiri dipercayai bahwa konsepnya terinspirasi dari novel Jepang berjudul *Battle Royale* yang dirilis pada tahun 1999. Novel ini juga sempat dijadikan manga dan film yang rilis di tahun 2000 dan meraih kesuksesan luar biasa. Novel ini bercerita tentang 40 siswa yang dikirim ke sebuah pulau selama tiga hari untuk saling bunuh dengan tujuan bertahan hidup (Lihat Takami, K., Taguchi, M., & Giffen, K. (2003). *Battle royale*. Tokyopop).

Pandangan sebagian orang bahwa bermain game merupakan kegiatan yang menyenangkan. Sementara yang lainnya memandangi kegiatan bermain game sebagai kegiatan yang hanya dilakukan untuk mengisi waktu atau bahkan

membunuh waktu. Banyak motif yang mendasari orang bermain game namun alasan yang seringkali muncul adalah untuk mencari kesenangan (*long pleasure*). Dalam beberapa kasus, banyak ditemukan bukti-bukti bahwa pemain game memiliki kecenderungan untuk menjadi kecanduan (*addicted*) dengan permainan yang dimainkannya. Fase kecanduan bermain game adalah keadaan dimana seorang pemain akan sangat sulit untuk lepas dari permainannya tersebut. Kecanduan game sendiri dapat didefinisikan sebagai kehilangan kontrol dalam bermain game yang dapat menimbulkan kerugian yang signifikan (Van Rooij, 2011:16). Pada tahap ini, banyak diantara pemain game yang menjadi lalai dengan kehidupan nyata nya karena sudah terlalu dalam terlibat di permainan tersebut dan memang beberapa game sengaja dikonstruksikan untuk mengikat seseorang ke dalam sesi permainan yang panjang. Pandangan ini kemudian makin diperkuat dengan munculnya game berbasis komputer online yang bersifat massif dan interaktif (Lihat *kompasiana*).

Selain itu menjamurnya pusat-pusat permainan *game online* (*game centre*) juga dianggap sebagai salah satu faktor yang mendorong pemain untuk kecanduan, apalagi biasanya pusat-pusat *game online* tersebut menawarkan biaya sewa yang relatif terjangkau. Pandangan umum yang ada di masyarakat tentang game serta pemain game online selalu bersifat pesimis dan negatif. Masyarakat (terutama orang tua) selalu menempatkan game beserta pemainnya dalam stigma-stigma yang tidak baik, karena menurut mereka game dapat memberikan pengaruh buruk bagi pemainnya (Lihat *kompasiana*).

Sejalan dengan kemunculan *game* PUBG ini yang begitu mencuat di dunia maya dan menjadi menghangat di dunia nyata saat ini, Majelis Permusyawaratan Ulama (MPU) Aceh mengambil inisiasi dan merespon secara cepat, terutama menyangkut dengan

dampak yang ditimbulkan oleh permainan game di kalangan remaja millennial saat ini. Sebelumnya MPU Aceh melalui rapat-rapat panitia musyawarah (Panmus) melakukan kajian secara mendalam dengan melibatkan pihak ahli, baik ahli IT atau psikologi (Psikolog) yang merekomendasikan tentang dampak negatif yang demikian menonjol dan mengakibatkan rusaknya tatanan kehidupan para generasi.

MPU Aceh selanjutnya mengadakan sidang ke III, tepatnya tanggal 17-19 Juni 2019. Hasil sidang memutuskan bahwa di samping dampak positif juga dampak negatif lebih menonjol dan besar dari game PUBG tersebut. Dampak negatif dapat dilihat pada aspek ekonomis, politis, psikologis dan bahkan menurunnya tingkat sipiritualitas para gamer yang umumnya adalah para generasi millennial yang cenderung terkontaminasi dengan situasi kemajuan teknologi zamannya. Banyak waktu yang terhabiskan dan sia-sia akibat game dan di duga menurunnya tingkat spiritualitas di kalangan generasi juga diakibatkan oleh situs game yang diproyeksikan oleh para pelaku bisnis *game*. Kecenderungan menurunnya tingkat sipiritualitas di kalangan generasi memunculkan kekhawatiran dan kegelisahan di kalangan orang tua. Atas dasar realitas yang mengacu pada *civil effectnya*, MPU Aceh memutuskan bahwa permainan game PUBG, hukumnya adalah *haram* (Lihat Fatwa Majelis Permusyawaratan Ulama Aceh Nomor: 3 Tahun 2019).

Kekhawatiran dan kegelisahan tersebut tentu bertabrakan dengan sisi "*maqashid Syari'ah*" sebagai tujuan hidup manusia secara utuh. Dalam kaitan ini, kaedah Fiqhiyyah yang mengemuka sebagai berikut:

(درء المفساد مقدم على جلب المصالح)

Artinya: Menolak kemudharatan itu lebih diutamakan dari

menarik kemamfatannya.

Dalam kaedah lain disebutkan:

الضرر يزال بقدر الامكان

Artinya: Kemudharatan harus dihilangkan sesuai dengan kondisinya.

Hal ini sejalan dengan prinsip al-Quran yang menegaskan:

﴿فَاتَّقُوا اللَّهَ مَا اسْتَطَعْتُمْ﴾ [التغابن: 16]

Artinya: Bertaqwalah kepada Allah sesuai dengan kesanggupan kamu.

Ayat ini secara tegas meminta kepada pihak yang memiliki atensi dan tanggung jawab terhadap kelangsungan hidup generasi untuk memperhatikan apa yang menjadi keresahan di dalam masyarakat, terutama ketika permainan game sudah menjadi konsumsi rutin para generasi saat ini.

Atas dasar realitas yang mengacu pada *civil effectnya*, Majelis Permusyawaratan Ulama (MPU) Aceh memutuskan bahwa permainan game PUBG, hukumnya adalah *haram* (Lihat Fatwa Majelis Permusyawaratan Ulama Aceh Nomor 3 Tahun 2019 tentang Hukum Game PUBG (*Player Unknow's Battle Grounds*) dan Sejenisnya Menurut Fiqh Islam.

Berbeda dengan MPU Aceh, MUI Pusat masih mengkaji secara mendalam tentang game PUBG ini. Wacana sementara bahwa permainan game ini masih ditolerir sepanjang tidak merusak dan mendatangkan *mafsadah* bagi gamer. Konsekuensinya adalah terjadi kesimpang siuran pandangan dan pro-kontra di kalangan masyarakat pada umumnya. Banyak di kalangan mereka yang mendukung fatwa MPU ini dan juga tidak sedikit bagi yang kontra terhadap fatwa MPU Aceh tersebut

terutama bagi pelaku usaha bisnis *game* ini.

Berdasarkan pada fenomena di atas, penelitian ini akan melihat secara utuh dampak yang ditimbulkan oleh “*Game* PUBG terhadap perkembangan sipiritualitas generasi millennial dikaitkan dengan Fatwa MPU Aceh dan Wacana MUI Pusat”.

## **B. Rumusan dan Batasan Masalah**

*Game* PUBG merupakan permainan yang demikian menarik di dunia maya saat ini. Berbagai tawaran dalam konten muncul yang membuat para gamer demikian termotivasi terhadap permainan. Di satu sisi, *game* ini membawa dampak yang positif terutama bagi perkembangan asah, asih dan asuh otak *gamer*. Namun, di sisi lain *game* tersebut banyak menyisakan dampak negatif bagi para generasi yang kecanduan game. Permasalahan ini, selanjutnya dituangkan ke dalam pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana situs *game* PUBG yang menjadi kegemaran para gamer di dunia maya saat ini?
2. Bagaimana dampak *game* PUBG terhadap perkembangan sipiritualitas generasi millennial, khususnya dikaitkan dengan Fatwa MPU Aceh dan Wacana MUI Pusat?
3. Apa langkah-langkah solutif yang dapat diberikan dalam konteks keutuhan masa depan generasi saat ini?

## **C. Tujuan dan Signifikansi Penelitian**

Sesuai dengan pokok masalah di atas, penelitian ini bertujuan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui situs game PUBG yang menjadi kegemaran para gamer dunia maya saat ini.

2. Untuk mengetahui dampak game PUBG terhadap perkembangan sipiritualitas generasi millennial, khususnya dikaitkan dengan Fatwa MPU Aceh dan Wacana MUI Pusat.
3. Untuk mengetahui langkah-langkah solutif yang dapat diberikan dalam konteks keutuhan masa depan generasi saat ini.

Adapun kegunaan penelitian ini dapat dijabarkan ke dalam aspek-aspek:

1. Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini berguna bagi pengembangan akademik atmosfir bagi pihak-pihak akademisi, ilmuwan sesuai bidangnya. Di samping itu juga akan menambah dan memperkokoh khazanah Islam, khususnya yang terkait dengan hukum dan sosiologi hukum secara berkesinambungan. Bagi Perguruan Tinggi, tentu akan menjadi khazanah baru dalam upaya mengembangkan pola pikir akademisi untuk melihat secara jernih hal-hal yang berdampak pada perkembangan pemikiran, psikologi dan lainnya.

2. Praktis

Secara praktis, penelitian diharapkan menjadi bahan pertimbangan dalam berbagai kebijakan, baik pemerintah maupun pihak lain yang bertanggung jawab dalam membangun integritas generasi saat ini. Khusus bagi Pemerintah akan menjadi masukan untuk mengconter isu-isu yang negatif sebagai akibat perkembangan IT.

## BAB II KAJIAN KEPUSTAKAAN

### A. Review Literatur

Pembahasan tentang *game online* telah banyak dilakukan oleh para akademisi dan pemerhati masalah-masalah sosial lainnya. Mereka melakukan kajian-kajian secara *detail*, mengingat banyak sekali dampak yang ditimbulkan dari permainan tersebut, baik aspek positif maupun aspek negatif. Berikut merupakan beberapa *review literature* yang berkaitan dengan penelitian yang penulis lakukan:

*Pertama*, kajian tentang “Pengaruh *Game Online Player Unknow’s Battle Grounds (PUBG)*” (Ach. Fauzi, 2019). Dalam kajiannya penulis memaparkan bahwa salah satu permainan berbasis online yang sedang populer sekarang ini adalah PUBG. Permainan berbasis online ini baik digunakan sebagai alternatif rekreasi pelajar namun harus disertai kontrol diri karena jika pemain sudah mulai kecanduan akan berakibat prestasi akademik menurun. Kajian ini bertujuan untuk menjelaskan bagaimana pengaruh *game online* PUBG pada prestasi akademik Siswa. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa salah satu permainan berbasis *online* ini sangat digemari karena mendapatkan kesenangan, mengurangi stress, bertemu dan berkenalan dengan banyak teman, gratis, meningkatkan kerjasama, meningkatkan kemampuan berbahasa inggris, terhindar dari pergaulan bebas dan narkoba, dan permainan yang dapat dimainkan dimana dan kapan saja, namun setiap permainan jika tidak diimbangi dengan kontrol diri maka akan membuat pemainnya kecanduan dan membuat prestasi belajar siswa menurun Berdasarkan kajian tersebut dapat dilihat bahwa ternyata *game* PUBG ini tidak hanya berdampak negative bagi para pemainnya melainkan juga



berdampak positif namun harus diimbangi dengan pengawasan atau kontrol diri. Maka hal tersebut sejalan dengan putusan Majelis Ulama Indonesia (MUI) Pusat untuk tidak serta merta mengeluarkan fatwa haram terhadap game PUBG tersebut dan masih mengkaji ulang terkait permainan berbasis online yang saat ini sedang banyak digemari oleh berbagai kalangan.

*Kedua*, kajian tentang “Pengaruh *Game Online* terhadap Perilaku Remaja” (Riki Yanto, 2011). Dalam kajian tersebut, penulis memaparkan bahwa *game online* merupakan suatu wadah bermain yang sangat digemari oleh remaja. Dengan meningkatnya para *gamers* terutama para remaja yang rela menghabiskan waktunya dan bolos sekolah atau kuliah hanya untuk dapat memainkan *game online* tersebut sehingga menyebabkan aktivitas sekolah atau perkuliahannya menjadi terganggu. Kajian ini bertujuan untuk menjelaskan dan mendeskripsikan faktor-faktor penyebab remaja yang bermain *game online*, serta mengidentifikasi bentuk pengawasan yang dilakukan orang tua dan mendeskripsikan pengaruh *game online* terhadap perilaku para remaja. Dari hasil penelitian yang ditemukan, pengaruh *game online* terhadap remaja disebabkan oleh beberapa faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yaitu faktor yang timbul dalam diri seseorang seperti rasa ingin tahu dan *prestise*. Sedangkan faktor eksternalnya yaitu faktor yang mempengaruhi seseorang untuk melakukan sesuatu seperti pengaruh dari teman sebaya (lingkungan teman bermain) dan keluarga. Berdasarkan kajian tersebut dapat dilihat bahwa *game online* telah menarik perhatian para remaja yang seharusnya diusia remajanya itu dihabiskan untuk belajar dan melakukan aktivitas-aktivitas yang bermanfaat lainnya. Salah satu permainan *online* yang sangat digemari oleh para remaja merupakan *game Player Unknown's Battle Grounds (PUBG)*, maka sangat cocok jika *game*

*online* atau *game Player Unknow's Battle Grounds* (PUBG) ini mendapatkan perhatian khusus dari berbagai pihak, seperti keputusan fatwa pengharaman *game Player Unknow's Battle Grounds* (PUBG) yang dikeluarkan oleh Majelis Permusyawaratan Ulama (MPU) Aceh beberapa waktu lalu.

*Ketiga*, penelitian tentang “Wacana Fatwa Pelarangan Game PUBG Oleh MUI Pusat Melalui Dua Portal Berita yaitu *Trimbunnews* Dan *VOA Islam*” (Aldi Sutrisno, 2020). Penelitian tersebut dianggap penting karena *game* PUBG ini sedang sangat diminati oleh masyarakat dari berbagai kalangan. Namun karena kepopulerannya ini *game* tersebut justru menjadi sorotan karena dianggap berpotensi menimbulkan dampak negatif bagi para pemain salah satunya tindakan terorisme. Berdasarkan pengamatan dari kedua portal berita tersebut maka wacana fatwa pelarangan *game* PUBG melalui portal berita *Trimbunnews* lebih bersifat kontekstual yang mengarahkan pembaca untuk menanggapi permasalahan secara utuh dengan berbagai sudut pandang yang berbeda-beda. Sedangkan melalui portal berita *VOC Islam* lebih bersifat tekstual, dimana para pembacanya dibuat untuk mendukung wacana fatwa pelarangan *game* PUBG oleh MUI Pusat. Adapun yang membedakan penelitian ini dengan penelitian yang penulis lakukan terdapat pada fokus kajiannya. Penelitian ini hanya fokus pada wacana dari MUI Pusat melalui dua program portal berita sedangkan penelitian yang penulis lakukan lebih kepada analisis fatwa dari dua lembaga keagamaan yaitu MPU Provinsi Aceh dan MUI Pusat.

*Keempat*, penelitian tentang “Perilaku Adiktif terhadap *Game Player Unknomwn's Battle Grounds* (PUBG)” (Bunaiya, 2019). Penelitian ini berusaha mengkaji mengapa remaja di Kota Lhokseumawe mengalami kecanduan terhadap *game* PUBG dan implikasi sosial yang ditimbulkan oleh kehadiran permainan

tersebut. Fokus penelitian adalah kalangan remaja berusia 18-21 tahun yang ada di Kota Lhokseumawe. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kecanduan terhadap game ini disebabkan oleh kondisi lingkungan (teman dan fasilitas yang tersedia), hobi yang berlebihan, juga karena konten yang disuguhkan dalam permainan ini dapat memacu adrenalin para pemain. Dalam bahasa yang lain bisa disebutkan bahwa fitur yang tersedia sangat maskulin. Implikasi sosial yang paling nyata akibat kehadiran permainan ini adalah perubahan gaya hidup yang terjadi di lingkungan remaja Kota Lhokseumawe, salah satunya dalam hal gaya interaksi dan komunikasi. Akumulasi perilaku dan kebiasaan game PUBG yang menjadi gaya hidup baru berujung pada mengentalnya sikap konsumerisme. Dalam penelitiannya tersebut, penulis memaparkan efek-efek yang ditimbulkan dari permainan online berjenis PUBG ini. Sampai kepada tingkat kecanduan yang berlebihan sehingga mengakibatkan kelalaian dan keinginan untuk terus dapat bermain game tersebut. Yang membedakan penelitian ini dengan penelitian yang penulis lakukan adalah dalam penelitian ini dipaparkan efek-efek dari permainan online secara spesifik, sedangkan penelitian yang penulis lakukan adalah menganalisis fatwa yang dikeluarkan oleh MPU Provinsi Aceh dan wacana dari MUI Pusat untuk mengeluarkan fatwa haram terhadap game PUBG. Tentunya dengan melihat aspek-aspek negatif yang ditimbulkan dari permainan tersebut.

*Kelima*, penelitian tentang “Dampak Psikologis Yang Ditimbulkan dari Permainan *Online* Studi Kasus Pada Mahasiswa” yang Masih Aktif Secara Akademik, pada tahun akademik 2009/2010 dan sedang mengalami kecanduan permainan online (Cynthia Octaviana, 2010). Hasil analisis data menunjukkan bahwa dampak-dampak psikologis negatif yang muncul pada mahasiswa yang mengalami kecanduan permainan online adalah

mengalami perbedaan perasaan menyenangkan, seperti gembira, puas, lega, bangga pada saat bermain permainan online dan perasaan tidak menyenangkan, seperti bingung, hampa serta merasa sepi pada saat tidak bermain permainan online; memprioritaskan waktu untuk lebih berfokus pada *game online*; menggunakan permainan online sebagai cara untuk melarikan diri dari masalah seperti kesepian akibat putus cinta, penghilang stres dan ketegangan-ketegangan lainnya; serta mengalami perasaan bersalah akibat terlalu sering bermain permainan online, sebagai bagian dari pertanggungjawaban atas kewajiban utama yaitu belajar yang seharusnya dilakukan. Berdasarkan hasil penelitian tersebut maka secara psikologis game online mempengaruhi kehidupan para *gamernya*. Sehingga hal-hal negatifpun timbul akibat dari permainan tersebut. Sejalan dengan dampak psikologis yang ditimbulkan tersebut, maka fatwa yang dikeluarkan oleh MPU Provinsi Aceh tentang pengharaman *game* PUBG sudah sangat tepat.

*Keenam*, penelitian tentang “Pengaruh *Game Online* PUBG terhadap Indeks Prestasi Mahasiswa PTI FKIP UNISRI” (Arif., Yudhistiro, 2020). Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan secara umum kepada masyarakat mengenai potensi bahaya yang terkandung dalam bermain game online. Bermain game sangatlah menyenangkan akan tetapi dengan level adiksi yang sama dengan narkoba. Berdasarkan penelitian yang dilakukan maka diperoleh hasil bahwa jumlah mahasiswa yang indeks nilainya terpengaruh karena bermain game online ini sebesar 82%. Sedangkan, mahasiswa yang indeks nilainya tidak terpengaruh karena bermain *game online* ini sebesar 17%. Dari hasil penelitian tersebut dapat dilihat bahwa game PUBG lebih dominan mempengaruhi pemainnya sehingga berefek pada nilai perkuliahan yang diperoleh oleh konsumen game tersebut. Maka untuk

menghindari hal-hal serupa, keputusan pengharaman atau pelarangan permainan yang dikeluarkan oleh MPU Provinsi Aceh dianggap sudah sangat tepat.

*Ketujuh*, penelitian tentang “Perilaku Anak Pecandu Game PUBG Berkonten Kekerasan Pada Sekolah SD Inpres Laikang Sudiang Makassar” (Muh. Subair. dkk, 2019: 291-292). Dalam penelitiannya dijelaskan bahwa *game Player Unknown’s Battle Ground* (PUBG) merupakan sebuah game bermuatan kekerasan yang disukai semua kalangan usia. *Game* ini sempat menjadi wacana akan difatwakan haram oleh Majelis Ulama Indonesia (MUI). Karena dianggap akan mempengaruhi perilaku orang yang memainkannya. Terdapat pula bentuk-bentuk kekerasan dalam permainan game tersebut seperti: pengeroyokan, penyiksaan, perang, pengrusakan barang-barang dan bunuh diri. Semuanya dilakukan untuk memenangkan peperangan yang akan memberi aspek kepuasan, dan sebaliknya memberi dampak kekecewaan jika terkalahkan. Berdasarkan penelitiannya tersebut menunjukkan bahwa anak-anak pecandu *game* memiliki perilaku keseharian yang berbeda-beda, bagi anak yang baru mengenal atau memainkan game PUBG tidak lebih dari 4 kali sehari, menunjukkan perilaku keseharian yang cukup terkendali di rumah maupun di sekolah. Mereka mampu mengerjakan pekerjaan rumah secara mandiri, melaksanakan kewajiban mengaji dengan tuntas atau teratur dan mengatur sendiri buku-buku pelajaran yang akan dibawa ke sekolah. Sedangkan anak yang kecanduan PUBG, dengan bermain lebih dari 5 kali sehari, durasi 30 menit dalam sekali bermain. Menunjukkan perilaku yang agak sulit dikontrol dan sering menunjukkan kemarahan atau mengamuk apabila ada keinginannya yang tidak dipenuhi.

Berdasarkan kajian-kajian yang telah dilakukan oleh akademisi dan penggiat sosial lainnya. Sangat banyak yang

memaparkan efek negatif dari permainan PUBG tersebut. Permainan berbasis online ini dijuluki sebagai permainan yang mengandung kekerasan sehingga tidak baik jika dikonsumsi oleh generasi milenial karena dikhawatirkan nantinya justru akan meniru aksi-aksi yang terdapat dalam permainan PUBG tersebut.

## **B. Batasan Konseptual**

*Game Online* ini senantiasa menghantarkan para gamer terhibur manakala tujuan akhirnya tercapai dari siklus *game* (menang). Dengan demikian, gamer merasa sebagai sesuatu yang menyenangkan dirinya yang secara psikologis meningkatkan daya pikirnya, terutama ketika hasrat dari *game* tercapai.

Penelitian ini secara khusus mengkaji tentang bagaimana situs game PUBG yang menjadi kegemaran para *gamer* di dunia maya saat ini. Kemudian bagaimana dampak game PUBG terhadap perkembangan sipiritualitas generasi millennial, khususnya dikaitkan dengan Fatwa MPU Aceh dan Wacana MUI Pusat, serta apa langkah-langkah solutif yang dapat diberikan dalam konteks keutuhan masa depan generasi saat ini.

## **C. Kerangka Teori**

### **1. Permainan (*game*)**

Terhadap konten *game* yang begitu mencuat saat ini sebagai akibat dari perkembangan teknologi yang cukup pesat dan sangat menjanjikan. Berbagai kemudahan yang dapat diakses bukan hanya menjinakkan para gamer dalam bermain, tetapi juga memberi kepuasan bagi mereka dalam bertindak terhadap sesama. Jika ditelusuri aspek historisnya pada beberapa dekade yang lalu, misalnya pada tahun sembilan belas enam puluhan atau tujuh puluhan, maka saat itu hanya

bisa didapatkan bentuk-bentuk *game* yang sangat manual dan hanya dapat diakses melalui komputer, ini pun hanya terbatas pada kelompok-kelompok *the have class* saat itu. Simulasi-simulasi juga terbatas pada hal-hal yang mengarah kepada menarik antusias *gamer* atau penonton sekedar motivasi terbatas yang tidak dikomersialkan secara bebas.

Teori tentang *game* pertama kali ditemukan oleh sekelompok ahli Matematika pada tahun 1944 yaitu John Von Neumann dan Oscar Morgesnern. Mereka menyatakan bahwa *game* terdiri atas sekumpulan peraturan yang membangun situasi bersaing dari dua sampai beberapa orang atau kelompok dengan memilih strategi yang dibangun untuk memaksimalkan kemenangan sendiri atau untuk meminimalkan kemenangan lawan. Peraturan-peraturan menentukan kemungkinan tindakan untuk setiap pemain, sejumlah keterangan diterima pemain sebagai kemajuan bermain dan sejumlah kemenangan dan kekalahan dalam berbagai situasi (Fina Himuniati, 2011:11).

Menurut tokoh psikologi Sigmund Freud, *game* berfungsi untuk mengekspresikan dorongan impulsif sebagai salah satu cara untuk mengurangi kemasam yang berlebihan. Sedangkan menurut Piaget, *game* dapat dijadikan salah satu alternatif untuk mengaktifkan otak anak. Mengintegrasikan fungsi belahan otak kanan dan kiri secara seimbang dan membentuk struktur syaraf serta mengembangkan pilar-pilar syaraf pemahaman yang akan berguna untuk masa mendatang (Haditono, dkk., 2006: 17-18).

Armando dalam Verdia (2012: 21) sebagaimana dikutip oleh Nurullita (2017) mengatakan bahwa *game online* sebagai salah satu bentuk dari komunitas permainan digital yang digemari dan berkembang cukup pesat saat ini. Ia dianggap

sebagai dorongan yang secara psikologis mengangkat tingkat kompetensi interaksi sosial di kalangan *gamer*. Harsan (2011: 3) mengatakan bahwa jenis *game* multiplayer *online* adalah game online yang melibatkan banyak pemain sekaligus untuk saling berinteraksi satu sama lain dalam waktu yang bersamaan. Anggraini (1995: 31), mengemukakan bahwa ada 16 definisi tentang bermain salah satunya adalah suatu kegiatan berulang-ulang demi kesenangan. Jadi kegiatan apapun bila dilakukan dengan senang bisa dikatakan bermain.

Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan untuk mendapatkan kesenangan tanpa memperhitungkan hasil akhirnya. Widjanarko (2017) menjelaskan bahwa bermain dilaksanakan secara sukarela tanpa adanya paksaan. Bermain selain berfungsi penting bagi perkembangan pribadi, juga memiliki fungsi sosial dan emosional. Melalui bermain, anak merasakan berbagai pengalaman emosi, senang, sedih, bergairah, kecewa, bangga, marah dan sebagainya.

Soegeng Santoso (2002: 18) yang dimaksud dengan aktivitas bermain adalah suatu kegiatan atau tingkah laku yang dilakukan anak secara sendirian atau berkelompok dengan menggunakan alat atau tidak untuk mencapai tujuan tertentu. Sedangkan menurut Hurlock (1994: 20) dalam Utama (2012) mengartikan aktivitas bermain adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya tanpa pertimbangan hasil akhir. Bermain dilakukan secara sukarela dan tidak ada paksaan.

## **2. Generasi Milenial**

Generasi milenial merupakan sebutan yang dipopulerkan oleh Howe dan Strauss, Lancaster dan Stillman (2002), serta Martin dan Tulgan (2002) untuk kelompok



demografi yang terlahir setelah generasi X (William Strauss & Neil Howe, 2000). Sebutan lain untuk generasi milenial adalah *me/echo boomers*, *gadget* (peralatan), atau internet. Penetapan tahun kelahiran generasi milenial bervariasi. Elwood Carlson dalam *The Lucky Few: Between the Greatest Generation and the Baby Boom* menetapkan kelahiran generasi milenial pada rentang tahun 1983 - 2001. Sementara *Generation Theory* oleh Karl Mannheim lebih memilih rasio tahun 1980-2000 sebagai batasan usia generasi milenial. Artinya, pada masa ini (2020) usia generasi milenial tersebut berkisar antara 20-40 tahun (Badan Pusat Statistik, 2018).

Data dari Badan Pusat Statistik memperlihatkan bahwa penduduk Indonesia dari demografi milenial akan menjadi pertanda masa bonus demografi dengan jumlah yang signifikan yaitu 33.75% atau sekitar 63 juta, jumlahnya berimbang antara laki-laki dan perempuan. Sementara IDN Research Institute, mengelompokkan generasi milenial di Indonesia menjadi dua kelompok yaitu Junior Millennial dengan kelahiran berkisar antara 1991 sampai 1998 dan Senior Millennial dengan kelahiran berkisar antara 1983 sampai 1990. Dalam temuannya itu disebutkan bahwa penduduk Indonesia berusia 20-35 pada tahun 2019 mencapai 24% atau sekitar 63,4 juta dari penduduk kategori usia produktif (14-64 tahun) yang berjumlah 179,1 juta jiwa (67,6 %) (Amelya Kimberlian. R, 2020: 67).

Generasi Millennial Indonesia dicirikan sebagai generasi yang selalu ingin serba cepat, mudah berpindah pekerjaan dalam waktu/singkat dan dinamis, melek teknologi dan dekat dengan media social. Selain penggunaan teknologi, gemar berinovasi yang bermanfaat, mereka termasuk generasi yang unggul dalam pendidikan, Informatif, kreatif dan produktif

karena pola pikir *open minded* (Sebastian, Yoris, 2016: 12). Mereka (generasi milenial) juga disebut dengan the *Me Me Me* generation karena mementingkan dirinya sendiri dan *the Next Generation* karena akan menjadi penentu di abad milenium di masa depan (Jeane M. Tulung, *dkk*, 2019: 6).

Generasi milenial ini lahir pada era ini terkena dampak digitalisasi, dimanjakan oleh gelombang teknologi informasi dan sistem informasi yang pesat, terkena dampak revolusi berita yang membuat mereka memiliki keterlibatan yang intens pada informasi melalui media sosial dan akses internet yang murah dan mudah. Mereka menjadi *up date* dengan berbagai informasi dalam bidang apapun di dunia, mereka menjadi warna dunia (*citizen of the world*) di dunia maya. Maka, *fashion, lifestyle, makanan, film, serial tv, tokoh-tokoh imajiner, produk-produk branded, barang-barang elektronik, dan segala informasi di dunia akan mempengaruhi respons mereka seperti cara ekspresi, tutur kata, visualisasi, dan lain sebagainya. Meme, vlog, blog menjadi menjamur serta cara dan gaya belajar mereka menjadi berbeda, karena asupan gizi digital dari digitalized information yang berlimpah ruah, membuat mereka menjadi kelabakan tanpa smartphone atau akses internet yang memadai (Jeane M. Tulung, dkk, 2019: 18). Dengan begitu setiap hal-hal yang baru tentu telah dan akan diketahui oleh generasi milenial, terutama terkait dengan game online yang kerap kali mereka mainkan atau akses melalui jaringan internet. Seperti game online berjenis PUBG.*

Menurut J. Kilber, A. Barclay & D. Ohmer (2014) karakteristik yang terbentuk pada generasi milenial adalah kecanduan internet; percaya diri dan harga diri yang tinggi; lebih terbuka dan bertoleransi terhadap perubahan; memperlihatkan gaji dan pemberian pengakuan untuk

individu; jadwal kerja yang fleksibel; serta *career advancement* sebagai faktor yang penting bagi generasi milenial. Generasi milenial muncul dengan karakteristik yang unik dan berbeda dengan generasi lainnya. Di Indonesia, studi tentang generasi milenial belum banyak dilakukan, walaupun populasinya cukup banyak. Jumlah populasi penduduk Indonesia yang berusia antara 15-34 pada tahun 2015, misalnya, lebih dari 33% adalah penduduk muda yang berusia 15-34 tahun (Subandowo, 2017). Hasil penelitian di Amerika Serikat, yang dilakukan oleh BCG (Boston Consulting Group) pada tahun 2011 dan oleh Jeff Fromm, Celeste Lindell & Lainie Decker (2011), menyatakan bahwa generasi milenial memiliki karakter kunci, yakni: *technology reliant* atau percaya teknologi; *image driven* atau membentuk jati diri; *multitasking* atau serba bisa; *open to change* atau terbuka pada perubahan; *confident* atau percaya diri; *team-oriented* atau berorientasi tim; *information rich* atau kaya informasi; *impatient* atau tidak sabaran; dan *adaptable* atau mudah beradaptasi (BCG [Boston Consulting Group], 2011)

### **3. Spiritualitas dan Pengendalian Sosial**

Spiritualitas merupakan entitas yang ada dalam diri individu dan berkaitan dengan pengenalan diri dengan Tuhan, dan eksistensi diri sebagai bagian dari ekspresi keyakinan dalam dirinya. Dengan demikian religiusitas yang sifatnya kelembagaan, fungsional dan substansi, membentuk spiritualitas individu untuk mampu mengimplementasikan nilai-nilai keagamaan sebagai bagian dari nilai dalam diri. Pada era milenial dibutuhkan pendekatan yang tepat dalam menjalankan aktivitas religiusitas. Aktivitas yang memperhatikan karakter milenial dan perangkat teknologi yang digunakan, mampu untuk mengarahkan spiritualitas

generasi pada pengenalan iman yang baik dan perilaku sosial yang sesuai doktrin agama. Generasi milenial masih membutuhkan religiusitas untuk memperkenalkan dirinya pada spiritual yang mengarahkan diri pada kehidupan sosial yang bertanggung jawab dan berintegritas (Denny Najoa, 2020: 64-65).

Maslow berpendapat bahwa sejatinya spiritualitas adalah sifat alamiah seseorang bahkan meskipun ia tidak menganut satu agama apapun (Yulmaida D., Diah, 2016: 70). Spiritualitas mencakup konsep yang luas dengan berbagai dimensi dan perspektif yang ditandai adanya perasaan keterikatan (*conectivitas*) kepada sesuatu yang lebih besar dari diri kita, yang disertai dengan usaha pencarian makna dalam hidup atau dapat dijelaskan sebagai pengalaman yang bersifat universal dan menyentuh. Beberapa individu menggambarkan spiritualitas dalam pengalaman-pengalaman hidupnya seperti adanya perasaan terhubung atau *transendental* yang suci dan menentramkan, sebagaimana individu yang lain merasakan adanya kedamaian saat berada di tempat-tempat ibadah (Iwan Ardian, 2016: 3-4).

Beberapa ahli memberikan definisi tentang spiritualitas dengan pendekatan yang berbeda-beda. Yang berpendapat bahwa spiritualitas adalah aspek kemanusiaan yang mengacu pada cara individu mencari dan makna tersurat dan tujuan dan cara mereka mengalami keterhubungan mereka untuk saat ini, untuk diri, orang lain, dengan alam, dan dengan kebermaknaan atau suci (Christina Puchalski, MD, Director of the George Washington Institute for Spirituality and Health). Menurut Mario Beauregard and Denyse O'Leary, researchers and authors of *The Spiritual Brain* berpendapat bahwa Spiritualitas berarti pengalaman yang berpikir untuk

membawa mengalaminya ke dalam kontak dengan Tuhan (dengan kata lain, bukan hanya pengalaman yang terasa bermakna). Ruth Beckmann Murray dan Judith Proctor menulis bahwa dimensi spiritual mencoba untuk menjadi selaras dengan alam semesta, dan berusaha untuk mendapatkan jawaban tentang yang tak terbatas, dan datang ke dalam fokus ketika seseorang menghadapi stres emosional, penyakit fisik, atau kematian (Krentzman, A. R., 2013).

Menurut Mukhibat (2014) dalam Budiman (2016), Spiritualitas dalam kehidupan manusia berfungsi sebagai suatu sistem nilai yang memuat norma-norma tertentu. Sistem nilai tersebut menjadi kerangka acuan dalam bersikap dan bertingkah laku agar sejalan dengan ajaran agama yang dianutnya. Selain itu spiritualitas akan dapat membentengi munculnya kecenderungan budaya yang mulai menanggalkan dan menelanjangi nilai-nilai moral.

Pengendalian sosial dapat dilakukan oleh individu terhadap individu lainnya atau mungkin dilakukan oleh individu terhadap suatu kelompok social. Pengendalian sosial juga dapat dilakukan oleh suatu kelompok terhadap kelompok lainnya, atau suatu kelompok terhadap individu. Itu semua merupakan proses pengendalian sosial yang dapat terjadi dalam kehidupan sehari-hari, meskipun sering kali manusia tidak menyadari (Soekanto, 2006: 179).

Pengendalian sosial itu penting karena bertujuan untuk mencapai keserasian dan keharmonisan dalam suatu masyarakat. Majelis Ulama Indonesia (disingkat MUI; Arab: Majlis al-'Ulama' al-Indunīsī) adalah lembaga independen yang mewadahi para ulama, zuama, dan cendikiawan Islam untuk membimbing, membina, dan mengayomi umat Islam di Indonesia. Majelis Ulama Indonesia berdiri pada 17 Rajab 1395

Hijriah atau 26 Juli 1975 Masehi di Jakarta, Indonesia. Sesuai dengan tugasnya, MUI membantu pemerintah dalam melakukan hal-hal yang menyangkut kemaslahatan umat Islam, seperti mengeluarkan fatwa dalam kehalalan sebuah makanan, penentuan kebenaran sebuah aliran dalam agama Islam, dan hal-hal yang berkaitan dengan hubungan seorang muslim dengan lingkungannya.

#### 4. Definisi dan Fungsi Fatwa

Secara etimologis kata fatwa berasal dari bahasa Arab "*al-fatwa*". Menurut Ibnu Manzhur kata fatwa ini merupakan bentuk mashdar dari kata *fata*, *yafthu*, *fatwan*, yang bermakna muda, baru, penjelasan, penerangan. Pendapat ini hampir sama dengan pendapat al-Fayumi, yang menyatakan bahwa *al-fatwa* berasal dari kata *al-fata*, artinya pemuda yang kuat, sehingga seorang yang mengeluarkan fatwa dikatakan mufti, karena orang tersebut diyakini mempunyai kekuatan dalam memberikan penjelasan (*al-bayan*) dan jawaban terhadap permasalahan yang dihadapinya sebagaimana kekuatan yang dimiliki oleh seorang pemuda (Ma'ruf Amin, 2008: 20).

Adapun fatwa secara terminologis, sebagaimana dikemukakan oleh Zamakhsyari adalah penjelasan hukum syara' tentang suatu masalah atas pertanyaan seseorang atau kelompok. Menurut as-Syatibi, fatwa dalam arti *al-iftaa* berarti keterangan-keterangan tentang hukum syara' yang tidak mengikat untuk diikuti. Menurut Yusuf Qardawi, fatwa adalah menerangkan hukum syara' dalam suatu persoalan sebagai jawaban atas pertanyaan yang diajukan oleh peminta fatwa (*mustafi*) baik secara perorangan atau kolektif (Ma'ruf Amin, 2008: 19). Menurut Hamdan Zoelva, bahwa fatwa adalah pernyataan hukum dari sisi ajaran Islam yang dikeluarkan oleh ulama baik secara perorangan atau kelompok mengenai suatu

masalah yang timbul (Hamdan Zoelva dalam Al Fitri Johar: 3).

Oleh sebab itu, dari beberapa pengertian di atas, terdapat dua hal penting yaitu sebagai berikut (Ma'rif Amin, 2008: 19):

- a. Fatwa bersifat responsif, yaitu merupakan jawaban hukum (*legal opinion*) yang dikeluarkan setelah adanya suatu pertanyaan atau permintaan fatwa (*based on demand*); dan
- b. Fatwa sebagai jawaban hukum (*legal opinion*) tidaklah bersifat mengikat. Orang yang meminta fatwa (mustafti), baik perorangan, lembaga, maupun masyarakat luas tidak harus mengikuti isi atau hukum yang diberikan kepadanya.

Secara fungsional, fatwa memiliki fungsi *tabyîn* dan *tawjîh*. *Tabyîn* artinya menjelaskan hukum yang merupakan regulasi praksis bagi masyarakat, khususnya masyarakat yang memang mengharapkan keberadaannya. *Tawjîh*, yakni memberikan *guidance* (petunjuk) serta pencerahan kepada masyarakat luas tentang permasalahan agama yang bersifat kontemporer (M. Erfan Riadi, 2010: 472).

Fungsi *tabyîn* dan *tawjîh* fatwa terikat dalam fungsi keulamaan, sehingga fatwa syar'iyah yang telah dikeluarkan sejak generasi sahabat, tabi'in, tabiut tabi'in dan generasi sesudahnya hingga generasi ulama sekarang. Karakteristik fatwa klasik lebih bersifat individual dan mandiri, kemudian dalam era mazhab fatwa-fatwa yang dibuat berada dalam lingkup mazhab fiqh tertentu. Sedangkan fatwa kontemporer sering bersifat lintas mazhab atau paduan (taufiq) antar mazhab-mazhab (M. Erfan Riadi, 2010: 472).

## 5. Dasar Hukum Fatwa

Fatwa merupakan sebuah upaya ulama untuk merespon

masalah yang dihadapi masyarakat yang memerlukan keputusan hukum. Dasar hukum fatwa adalah Al-Quran, Hadits dan Ijtihad. Kecenderungan penalaran yang dilakukan oleh para ulama dalam menjawab suatu permasalahan terkait erat dengan ijtihad atau *legal opinion* (Badan Pembinaan Hukum Nasional Kementerian Hukum dan HAM RI, 2011: 23).

Sebagaimana firman Allah SWT., dalam Al-Quran Surat Al-Nahl ayat 43, yang terjemahannya adalah sebagai berikut:

*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."*

Al-Quran surat Al-Nahl ayat 43 tersebut di atas merupakan aturan tentang bagaimana seseorang diperintahkan untuk bertanya sesuatu jika tidak atau memerlukan kepastian hukum kepada orang yang mengetahui. Kata "bertanya" menjadi bahasa al-Quran dalam menjelaskan berbagai persoalan (Badan Pembinaan Hukum Nasional Kementerian Hukum dan HAM RI, 2011: 23).

## 6. Fatwa Dalam Hukum Islam

Menurut Mohammad Daud Ali (2011: 78), sumber-sumber hukum Islam adalah:

- a. *al-Qur'an*;
- b. *as-Sunnah (al-Hadits)*;
- c. Akal pikiran (*ra'yu*) manusia yang memenuhi syarat untuk berijtihad karena pengetahuan dan pengalamannya, dengan mempergunakan berbagai metode atau cara, diantaranya adalah *ijma'*, *qiyas*, *istidal*, *al-masalih al-mursalah*, *istihsan*, *istishab*, dan *urf*.



Lebih lanjut Mohammad Daud Ali (2011: 78) menjelaskan bahwa metode ijtihad adalah:

a. *Ijma'*

*Ijma'* adalah persetujuan atau kesesuaian pendapat para ahli mengenai masalah pada suatu tempat di suatu masa.

b. *Qiyas*

*Qiyas* adalah menyamakan hukum suatu hal yang tidak terdapat ketentuannya di dalam *al-Qur'an* dan *as-Sunnah* atau *al-Hadits* dengan hal (lain) yang hukumnya disebut dalam *al-Qur'an* dan Sunnah Rasul (yang terdapat dalam kitab-kitab hadis) karena persamaan *illat* (penyebab atau alasan) nya.

c. *Istidal*

*Istidal* adalah menarik kesimpulan dari dua hal yang berlainan. Misalnya menarik kesimpulan dari adat istiadat dan hukum agama yang diwahyukan sebelum Islam.

d. *Masalih al mursalah*

*Masalih al mursalah* adalah cara menemukan hukum suatu hal yang tidak terdapat ketentuannya baik dalam *al-Qur'an* maupun dalam kitab-kitab hadis, berdasarkan pertimbangan kemaslahatan masyarakat atau kepentingan umum.

e. *Istisan*

*Istisan* adalah cara menentukan hukum dengan jalan menyimpang dari ketentuan yang sudah ada demi keadilan dan kepentingan sosial.

f. *Istishab*

*Istishab* adalah menetapkan hukum sesuatu hal menurut keadaan yang terjadi sebelumnya, sampai ada dalil yang mengubahnya.

g. *'urf*

*'urf* atau adat istiadat yang tidak bertentangan dengan hukum Islam dapat dikukuhkan tetap terus berlaku bagi masyarakat yang bersangkutan.

Menurut Sulaiman Abdullah (tt: 65), fatwa sahabat diterbitkan berdasarkan pemikiran dan *ijtihad* melalui riwayat yang masyhur dan tidak diingkari seorang pun, termasuk dalam kategori *ijma' sukuty*.

Pada dasarnya fatwa merupakan hasil *ijtihad* para ahli (*mujtahid*) yang dibentuk dalam tulisan maupun lisan. Hubungan *ijtihad* dengan fatwa sangat erat, *ijtihad* merupakan bentuk usaha ahli (*mujtahid*) untuk meng-*istinbat*-kan hukum tertentu, sedangkan fatwa hasil dari *ijtihad* itu sendiri (Ahmad Insyah' Ansori dan Moh. Ulumuddin, 2020: 42).

Oleh sebab itu dapat disimpulkan bahwa fatwa merupakan ketentuan hukum Islam yang diterbitkan berdasarkan pemikiran dan *ijtihad* dengan cara *ijma'*, yaitu persetujuan atau kesesuaian pendapat para ahli mengenai masalah pada suatu tempat di suatu masa.

## 7. Kedudukan Fatwa MUI dalam Peraturan Perundang-undangan

Pasal 1 angka 2 Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2011 tentang Pembentukan Peraturan Perundang-undangan menyatakan bahwa Peraturan Perundang-undangan adalah

peraturan tertulis yang memuat norma hukum yang mengikat secara umum dan dibentuk atau ditetapkan oleh lembaga negara atau pejabat yang berwenang melalui prosedur yang ditetapkan dalam Peraturan Perundang-undangan.

Berdasarkan Pasal 7 ayat (1) Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2011 tentang Pembentukan Peraturan Perundang-undangan, jenis dan hierarki Peraturan Perundang-undangan terdiri atas:

- a. Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945;
- b. Ketetapan Majelis Permusyawaratan Rakyat;
- c. Undang-Undang/Peraturan Pemerintah Pengganti Undang-Undang;
- d. Peraturan Pemerintah;
- e. Peraturan Presiden;
- f. Peraturan Daerah Provinsi; dan
- g. Peraturan Daerah Kabupaten/Kota.

Kemudian Pasal 8 ayat (1) Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2011 tentang Pembentukan Peraturan Perundang-undangan menyatakan bahwa jenis Peraturan Perundang-undangan selain yang disebutkan di atas, mencakup peraturan yang ditetapkan oleh:

- a. Majelis Permusyawaratan Rakyat (MPR);
- b. Dewan Perwakilan Rakyat (DPR);
- c. Dewan Perwakilan Daerah (DPD);
- d. Mahkamah Agung (MA);
- e. Mahkamah Konstitusi (MK);
- f. Badan Pemeriksa Keuangan (BPK);
- g. Komisi Yudisial (KY);
- h. Bank Indonesia (BI);
- i. Menteri;

- j. badan, lembaga, atau komisi yang setingkat yang dibentuk dengan Undang-Undang atau Pemerintah atas perintah Undang-Undang;
- k. Dewan Perwakilan Rakyat Daerah Provinsi;
- l. Gubernur;
- m. Dewan Perwakilan Rakyat Daerah Kabupaten/Kota;
- n. Bupati/Walikota;
- o. Kepala Desa atau yang setingkat.

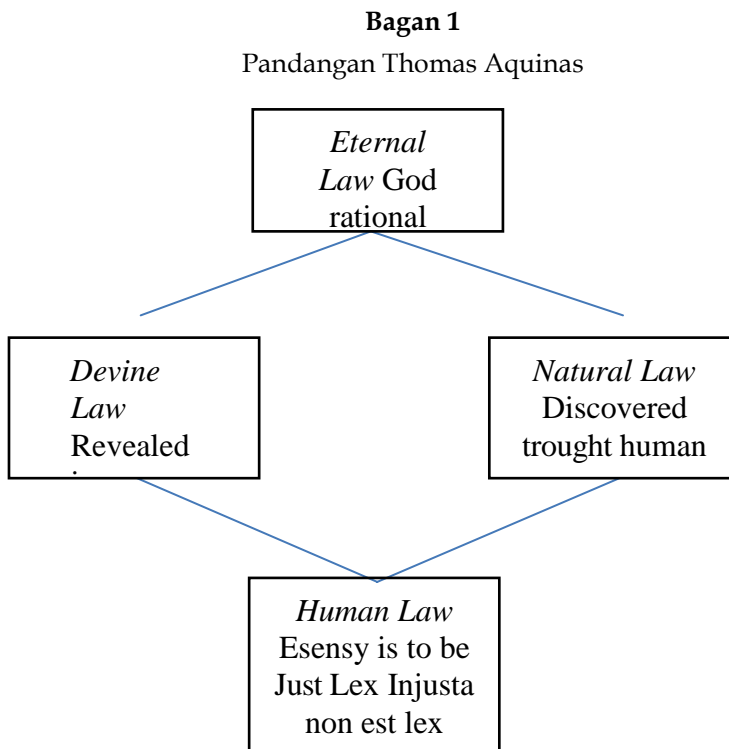
Berdasarkan hal tersebut di atas, dapat disimpulkan bahwa apabila merujuk pada jenis dan hierarki sebagaimana tercantum di dalam Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2011 tentang Pembentukan Peraturan Perundang-undangan maka kedudukan Fatwa MUI bukan merupakan suatu jenis peraturan perundang-undangan yang mempunyai kekuatan hukum mengikat.

Fatwa bukanlah hukum negara yang mempunyai kedaulatan dan legalitasnya juga tidak harus diikuti oleh umat muslim di Indonesia. Menurut Mahfudz MD, secara konstitusional fatwa tidak mengikat dan tidak bisa dipaksakan melalui penegak hukum. Fatwa merupakan pendapat hukum (*legal opinion*) dalam tatanan hukum di Indonesia yang boleh diikuti atau tidak diikuti (Ahmad Insyah Ansori dan Moh. Ulumuddin, 2020: 52).

Persoalan tentang pemberlakuan hukum Islam dalam tatanan hukum di Indonesia pada dasarnya lebih pada tatanan secara konstitusional, jika lembaga fatwa masuk dalam devisi khusus fatwa dalam Kementerian Agama, maka fatwa cenderung mampu mengikat masyarakat muslim secara umum. Aturan ini seolah menempatkan hukum Islam dalam khazanah *human law* yang merupakan produk manusia, karena hal ini merupakan kebutuhan sosial umat muslim di Indonesia

walau cenderung hukum Islam tunduk kepada kebutuhan manusia (Ahmad Insyah Ansori dan Moh. Ulumuddin, 2020: 52).

Hal ini sejalan dengan pandangan Thomas Aquinas menempatkan Hukum Alam (*Eternal Law*), Hukum Tuhan (*Devine Law*) dan Hukum Kebiasaan (*Natural Law*) sebagai dasar pemberlakuan hukum yang diproduksi oleh manusia sebagaimana bagan berikut ini (Cavendish: *Jurisprudence Lawcards (Law Cards)* dalam Ahmad Insyah Ansori dan Moh. Ulumuddin, 2020: 52).



Sumber: (Cavendish: *Jurisprudence Lawcards (Law Cards)* dalam Ahmad Insyah Ansori dan Moh. Ulumuddin, 2020: 52).

Hal ini menempatkan hukum Islam dalam tatanan *devine law*, kebiasaan masyarakat setempat sebagai *natural law*, komparasi antara ketiganya menjadi *human law*. Dalam arti

hukum islam berkontribusi secara signifikan atas terbentuknya hukum nasional (Ahmad Insyah Ansori dan Moh. Ulumuddin, 2020: 53).

## 8. Kelembagaan dan Fatwa MUI Pusat dan MPU Aceh

### a. Kelembagaan MUI Pusat dan MPU Aceh

Majelis Ulama Indonesia Pusat dan Majelis Permusyawaratan Ulama Aceh adalah wadah yang menghimpun para ulama dalam rangka melaksanakan tugas-tugas keagamaan dan sosial kemasyarakatan. Lembaga ini dalam tugas dan fungsinya senantiasa mengacu kepada prinsip amar makruf dan nahi munkar. Dalam fungsinya, baik MPU Aceh maupun MUI Pusat, sebenarnya memiliki sisi yang sangat strategis dalam upaya mengeluarkan fatwa hukum untuk ketentraman kehidupan masyarakat muslim di Indonesia. Masyarakat muslim pada umumnya sangat berpegang pada fatwa yang dihasilkan oleh lembaga ini.

Majelis Ulama Indonesia (disingkat MUI; bahasa Arab: مجلس العلماء الإندونيسي *Majlis al-'Ulama' al-Indunisi*) adalah lembaga independen yang mewadahi para ulama, zuama, dan cendekiawan Islam untuk membimbing, membina, dan mengayomi umat Islam di Indonesia. Majelis Ulama Indonesia berdiri pada 17 Rajab 1395 Hijriah atau 26 Juli 1975 Masehi di Jakarta, Indonesia (*Lihat web mui*). Sesuai dengan tugasnya, MUI membantu pemerintah dalam melakukan hal-hal yang menyangkut kemaslahatan umat Islam, seperti mengeluarkan fatwa dalam kehalalan sebuah makanan, penentuan kebenaran sebuah aliran dalam agama Islam, dan hal-hal yang berkaitan dengan hubungan seorang muslim dengan lingkungannya (*Lihat wikipedia*).

Berdasarkan Pasal 3 Pedoman Dasar MUI yang disahkan Musyawarah Nasional (Munas) I pada 26 Juli 1975, disebutkan bahwa MUI bertujuan untuk turut serta mewujudkan masyarakat yang aman sesuai dengan Pancasila, UUD Negara Republik Indonesia Tahun 1945 dan Garis-Garis Besar Haluan Negara. Pada Munas II, Pasal 3 Pedoman Dasar MUI tersebut telah disempurnakan menjadi: "MUI bertujuan ikut serta mewujudkan masyarakat yang aman, damai, adil dan makmur rohaniah dan jasmaniah sesuai dengan Pancasila, UUD Negara Republik Indonesia Tahun 1945 dan Garis-Garis Besar Haluan Negara yang diridhoi oleh Allah, SWT. Sedangkan pada Munas III yang berlangsung pada 23 Juli 1985, Pasal 3 Pedoman Dasar MUI disempurnakan menjadi: "MUI bertujuan mengamalkan ajaran Islam untuk ikut serta mewujudkan masyarakat yang aman, damai, adil dan makmur ohaniah dan jasmaniah yang diridhoi ole Allah SWT dalam negara Republik Indonesia yang berdasarkan Pancasila (M. Cholil Nafis, 2011: 77).

Adapun Visi MUI adalah terciptanya kondisi kehidupan kemasyarakatan, kebangsaan, dan kenegaraan yang baik, memperoleh ridha dan ampunan Allah Subhanahu Wa Taala (*baldah thayyibah wa rabbun ghafur*) menuju masyarakat berkualitas (*khaira ummah*) demi terwujudnya kejayaan Islam dan kaum muslimin (*izzul Islam wal muslimin*) dalam wadah Negara Kesatuan Republik Indonesia sebagai manifestasi dari rahmat bagi seluruh alam (*rahmah lil-alamin*). (Jamal Ma'mur, 2018: 47).

Misi MUI adalah: *Pertama*, menggerakkan kepemimpinan dan kelembagaan umat secara efektif dengan menjadikan ulama sebagai panutan (*qudwah hasanah*), sehingga mampu mengarahkan dan membina umat Islam

dalam menanamkan dan memupuk akidah Islamiah, serta menjalankan syariat Islamiah. *Kedua*, melaksanakan dakwah Islam, amar ma'ruf nahi mungkar dalam mengembangkan akhlak karimah agar terwujud masyarakat berkualitas (khaira ummah) dalam berbagai aspek kehidupan. *Ketiga*, mengembangkan ukhuwwah Islamiah dan kebersamaan dalam mewujudkan persatuan dan kesatuan umat Islam dalam wadah Negara Kesatuan Republik Indonesia (Jamal Ma'mur, 2018: 47).

MUI berdiri sebagai hasil dari pertemuan atau musyawarah para ulama, cendekiawan dan zu'ama yang datang dari berbagai penjuru tanah air, antara lain meliputi dua puluh enam orang ulama yang mewakili 26 Provinsi di Indonesia pada masa itu, 10 orang ulama yang merupakan unsur dari ormas-ormas Islam tingkat pusat, yaitu, NU, Muhammadiyah, Syarikat Islam, Perti. Al Washliyah, Math'laul Anwar, GUPPI, PTDI, DMI dan Al Ittihadiyyah, 4 orang ulama dari Dinas Rohani Islam, Angkatan Darat, Angkatan Udara, Angkatan Laut dan POLRI serta 13 orang tokoh/cendekiawan yang merupakan tokoh perorangan. Dari musyawarah tersebut, dihasilkan adalah sebuah kesepakatan untuk membentuk wadah tempat bermusyawarahnya para ulama, zuama dan cendekiawan muslim, yang tertuang dalam sebuah "Piagam Berdirinya MUI," yang ditandatangani oleh seluruh peserta musyawarah yang kemudian disebut Musyawarah Nasional Ulama (*Lihat web mui*).

Momentum berdirinya Majelis Ulama Indonesia (MUI) bertepatan ketika bangsa Indonesia tengah berada pada fase kebangkitan kembali, setelah 30 tahun merdeka, di mana energi bangsa telah banyak terserap dalam perjuangan



politik kelompok dan kurang peduli terhadap masalah kesejahteraan rohani umat. Dalam perjalanannya, selama dua puluh lima tahun, Majelis Ulama Indonesia sebagai wadah musyawarah para ulama, zu'ama dan cendekiawan muslim berusaha untuk (*Lihat web mui*):

- 1) Memberikan bimbingan dan tuntunan kepada umat Islam Indonesia dalam mewujudkan kehidupan beragama dan bermasyarakat yang diridhoi Allah Subhanahu wa Ta'ala
- 2) Memberikan nasihat dan fatwa mengenai masalah keagamaan dan kemasyarakatan kepada Pemerintah dan masyarakat, meningkatkan kegiatan bagi terwujudnya ukhwah Islamiyah dan kerukunan antar-umat beragama dalam memantapkan persatuan dan kesatuan bangsa serta
- 3) Menjadi penghubung antara ulama dan umaro (pemerintah) dan penterjemah timbal balik antara umat dan pemerintah guna mensukseskan pembangunan nasional
- 4) Meningkatkan hubungan serta kerjasama antar organisasi, lembaga Islam dan cendekiawan muslimin dalam memberikan bimbingan dan tuntunan kepada masyarakat khususnya umat Islam dengan mengadakan konsultasi dan informasi secara timbal balik.

Majelis Permusyawaratan Ulama Aceh yang selanjutnya disingkat MPU Aceh merupakan suatu lembaga independen yang mewadahi para ulama-ulama Aceh atau Cendekiawan Muslim untuk membimbing, membina, dan mengayomi umat Islam yang berada di Aceh. MPU Aceh memiliki peranan sangat penting dalam rangka pemantapan implementasi Syariat Islam di Aceh karena peran MPU

sebagai pemberi pertimbangan kepada Pemerintah Aceh dan DPRA dalam pembentukan sebuah rancangan Qanun (Perda) Aceh. Aceh yang berstatus istimewa dan khusus membuat penyelenggaraan kehidupan beragama yang diwujudkan dalam bentuk pelaksanaan syariat Islam. Kehadiran lembaga MPU diharapkan pelaksanaan syariat Islam di Aceh akan lebih terkoordinir dan dapat berlangsung di semua aspek kehidupan masyarakat (*Lihat web mpuaceh*).

Adapun visi MPU Aceh yaitu: *“Terwujudnya peran ulama dalam pembangunan berbasis syariat Islam”*. Sedangkan Misi MPU Aceh yaitu sebagai berikut (*Lihat web mpuaceh*):

- 1) Memberikan masukan, pertimbangan, bimbingan, nasehat dan saran dalam penentuan kebijakan daerah, serta pemantauan terhadap pelaksanaan kebijakan daerah;
- 2) Melakukan pengawasan terhadap penyelenggaraan pemerintahan, kebijakan daerah berdasarkan syariat Islam;
- 3) Menetapkan fatwa;
- 4) Menggagas dan berkontribusi dalam penyusunan dan pengawasan qanun;
- 5) Mendorong pelaksanaan syariat Islam dalam seluruh aspek kehidupan masyarakat dan mencegah timbulnya perbuatan kemungkar;
- 6) Melaksanakan pembinaan sumber daya keulamaan di Aceh;
- 7) Melakukan penelitian, pengembangan, penerjemahan, penerbitan dan pendokumentasian terhadap naskah-

naskah yang berkenaan dengan syariat Islam.

Pada masa peperangan melawan Belanda dan Jepang, lembaga-lembaga ini tidak berwujud lagi, akibatnya muncul mufti-mufti mandiri yang juga mengambil tempat yang amat tinggi dalam masyarakat. Di awal-awal kemerdekaan, lembaga seperti ini pernah terwujud di dalam Persatuan Ulama Seluruh Aceh (PUSA). Setelah PUSA bubar muncul lembaga seperti PERTI, Nahdatul Ulama, Al-Washiyah, Muhammadiyah dan lain-lain. Karena itu, pada Tahun 1965 Musyawarah Alim Ulama se-Aceh yang berlangsung pada tanggal 17 s.d 18 Desember 1965 di Banda Aceh bersepakat membentuk wadah berupa Majelis Permusyawaratan Ulama (MPU) Aceh dengan Ketua Umum pertamanya dipercayakan kepada Tgk. H. Abdullah Ujong Rimba. 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 (*Lihat web mpuaceh*).

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). Kedudukan MUI Provinsi Aceh dipertegas dengan lahirnya Undang-Undang Nomor 44 Tahun 1999 tentang Penyelenggaraan

Keistimewaan Provinsi Daerah Istimewa Aceh. Pada Pasal 9 ayat (1) disebutkan “Daerah dapat membentuk sebuah badan yang anggotanya terdiri dari Ulama”. Dalam ayat (2) ditegaskan lagi “Badan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) bersifat independen yang berfungsi memberikan pertimbangan terhadap kebijakan daerah, termasuk bidang pemerintahan, pembangunan dan kemasyarakatan serta tatanan ekonomi yang Islami” (Lihat web MPU Aceh).

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 sebagaimana telah diubah dengan 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 (Lihat web mpuaceh).

Kemudian diadakan Musyawarah Ulama se-Aceh pada tanggal 2-5 Rabi’ul Akhir 1422 H (24-27 Juni 2001 M) di Banda Aceh untuk memililh/ 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 (*Lihat web MPU Aceh*).

MPU Aceh adalah majelis yang anggotanya terdiri atas ulama dan cendekiawan muslim yang merupakan mitra kerja Pemerintah Aceh dan DPRA (Pasal 1 angka 10 Qanun Aceh Nomor 2 Tahun 2009 tentang Majelis Permusyawaratan Ulama). MPU kabupaten/kota adalah majelis yang anggotanya terdiri atas ulama dan cendekiawan muslim yang merupakan mitra kerja Pemerintah kabupaten/kota dan DPRK (Pasal 1 angka 11 Qanun Aceh Nomor 2 Tahun 2009 tentang Majelis Permusyawaratan Ulama). Ulama adalah tokoh panutan masyarakat yang memiliki integritas moral dan memahami secara mendalam ajaran Islam dari Al-Qur'an dan Hadist serta mengamalkannya (Pasal 1 angka 12 Qanun Aceh Nomor 2 Tahun 2009 tentang Majelis Permusyawaratan Ulama). Cendekiawan muslim adalah ilmuwan muslim yang mempunyai integritas moral dan memiliki keahlian tertentu secara mendalam serta mengamalkan ajaran Islam Pasal 1 angka 13 Qanun Aceh Nomor 2 Tahun 2009 tentang Majelis Permusyawaratan Ulama).

Berdasarkan Pasal 4 Qanun Aceh Nomor 2 Tahun 2009 tentang Majelis Permusyawaratan Ulama, MPU dan MPU kabupaten/kota mempunyai fungsi yaitu sebagai berikut:

- 1) Memberikan pertimbangan terhadap kebijakan daerah, meliputi bidang pemerintahan, pembangunan, ekonomi, sosial budaya dan kemasyarakatan;
- 2) Memberikan nasehat dan bimbingan kepada masyarakat

berdasarkan ajaran Islam.

Selanjutnya berdasarkan Pasal 5 Qanun Aceh Nomor 2 Tahun 2009 tentang Majelis Permusyawaratan Ulama yang mengatur mengenai kewenangan MPU dan MPU kabupaten/kota.

MPU mempunyai kewenangan yaitu sebagai berikut:

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

MPU kabupaten/kota mempunyai kewenangan:

- 1) Melaksanakan dan mengamankan fatwa yang dikeluarkan oleh MPU;
- 2) memberikan pertimbangan dan masukan kepada pemerintah kabupaten/kota yang meliputi bidang pemerintahan, pembangunan, dan kemasyarakatan serta tatanan ekonomi yang Islami.

Selanjutnya mengenai tugas-tugas MPU dan MPU kabupaten/kota diatur di dalam Pasal 6 Qanun Aceh Nomor 2 Tahun 2009 tentang Majelis Permusyawaratan Ulama.

MPU mempunyai tugas :

- 1) memberikan masukan, pertimbangan, dan saran kepada Pemerintah Aceh dan DPRA dalam menetapkan kebijakan berdasarkan syari'at Islam;
- 2) melakukan pengawasan terhadap penyelenggaraan pemerintahan, kebijakan daerah berdasarkan syariat

Islam;

- 3) melakukan penelitian, pengembangan, penerjemahan, penerbitan, dan pendokumentasian terhadap naskah-naskah yang berkenaan dengan syariat Islam;
- 4) melakukan pengkaderan ulama.

MPU kabupaten/kota mempunyai tugas :

- 1) memberikan masukan, pertimbangan, dan saran kepada Pemerintah Kabupaten/kota dan DPRK dalam menetapkan kebijakan berdasarkan syari'at Islam;
- 2) melakukan pengawasan terhadap penyelenggaraan pemerintahan, kebijakan daerah berdasarkan syariat Islam;
- 3) melakukan pengkaderan ulama;
- 4) melakukan pemantauan dan kajian terhadap dugaan adanya penyimpangan kegiatan keagamaan yang meresahkan masyarakat serta melaporkannya kepada MPU.

Mengenai struktur organisasi MPU diatur di dalam Pasal 7 Qanun Aceh Nomor 2 Tahun 2009 tentang Majelis Permusyawaratan Ulama.

- 1) MPU Aceh terdiri atas :
  - a) Majelis Syuyukh;

Majelis Syuyukh adalah lembaga kehormatan yang berfungsi memberikan pertimbangan dan nasehat kepada pimpinan MPU. Keanggotaan Majelis Syuyukh terdiri dari ulama kharismatik yang bukan anggota MPU sebanyak-banyaknya 9 (sembilan) orang yang ditetapkan dengan keputusan MPU. Hal tersebut

sebagaimana diatur di dalam Pasal 8 Qanun Aceh Nomor 2 Tahun 2009 tentang Majelis Permusyawaratan Ulama.

b) Pimpinan;

MPU dipimpin oleh 1 (satu) orang ketua dan 3 (tiga) orang wakil ketua yang bersifat kolektif. Ketua dan wakil ketua MPU sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dipilih dari dan oleh anggota MPU dalam rapat paripurna khusus yang dilaksanakan untuk itu. Pimpinan sementara MPU sebelum pimpinan definitif terpilih dijabat oleh seorang anggota tertua sebagai ketua dan seorang anggota termuda sebagai wakil ketua. Pimpinan dan anggota MPU ditetapkan dengan Keputusan Gubernur Aceh dan diresmikan dengan mengucapkan sumpah dalam rapat paripurna istimewa yang disaksikan oleh ketua Mahkamah Syar'iyah Aceh. Pimpinan MPU mempunyai tugas memimpin MPU dalam melaksanakan fungsi dan tugasnya sebagaimana dimaksud dalam Pasal 4 dan Pasal 6 ayat (1). Pimpinan MPU tidak boleh merangkap jabatan strategis. Hal tersebut sebagaimana diatur di dalam Pasal 10 Pasal 8 Qanun Aceh Nomor 2 Tahun 2009 tentang Majelis Permusyawaratan Ulama.

c) Komisi;

Berdasarkan Pasal 23 Qanun Aceh Nomor 2 Tahun 2009 tentang Majelis Permusyawaratan Ulama, Seluruh anggota MPU Aceh dibagi dalam komisi-komisi yang terdiri dari:

(1) Komisi A Bidang Fatwa, Kajian Qanun dan



Perundang-undangan lainnya;

- (2) Komisi B Bidang Pendidikan, Penelitian dan Pengembangan serta Ekonomi Umat;
- (3) Komisi C Bidang Dakwah, Pemberdayaan Keluarga dan Generasi Muda.

d) Panitia Musyawarah (Panmus);

Panitia musyawarah merupakan alat kelengkapan MPU Aceh yang bersifat tetap, dibentuk oleh MPU Aceh pada awal masa jabatan pimpinan MPU Aceh. Panitia musyawarah MPU Aceh merupakan forum pertimbangan sebelum pengambilan keputusan MPU Aceh. Panitia musyawarah MPU Aceh berjumlah paling banyak 15 orang. Panitia musyawarah MPU Aceh sebagaimana dimaksud pada ayat (1) terdiri dari pimpinan MPU Aceh, Ketua Komisi dan anggota MPU Aceh lainnya. Ketua dan wakil ketua MPU Aceh karena jabatannya adalah pimpinan panitia musyawarah merangkap anggota. Kepala Sekretariat MPU Aceh karena jabatannya adalah sekretaris panitia musyawarah bukan anggota.

Panitia musyawarah MPU Aceh mempunyai tugas:

- (1) Memberikan pertimbangan tentang penetapan program kerja MPU Aceh baik diminta atau tidak;
- (2) Menetapkan kegiatan dan jadwal acara rapat MPU Aceh;
- (3) Memutuskan pilihan mengenai isi risalah rapat apabila timbul perbedaan pendapat;

- (4) Merekomendasikan pembentukan panitia khusus;
- (5) Memberikan saran dan pendapat tentang materi rancangan keputusan MPU Aceh dan keputusan pimpinan MPU Aceh; Menetapkan jadwal kerja badan otonom MPU Aceh.

e) Badan Otonom;

Badan otonom adalah badan khusus yang dibentuk oleh pimpinan MPU Aceh untuk menangani masalah-masalah tertentu. Badan otonom sebagaimana dimaksud pada ayat (1) bersifat permanen, terdiri dari Lembaga Pengkajian Pangan Obat-obatan dan Kosmetika (LPPOM), Badan Kajian Hukum dan Perundang-undangan dan lain-lain sesuai kebutuhan. Hal tersebut sebagaimana diatur di dalam Pasal 28 Qanun Aceh Nomor 2 Tahun 2009 tentang Majelis Permusyawaratan Ulama.

f) Panitia Khusus.

Panitia khusus dibentuk oleh pimpinan MPU Aceh dan MPU kabupaten/kota untuk melaksanakan tugas tertentu sesuai kebutuhan. Tugas dan kewenangan Panitia khusus tersebut ditetapkan dengan keputusan MPU Aceh dan MPU kabupaten/kota. Hal tersebut sebagaimana diatur di dalam Pasal 29 Qanun Aceh Nomor 2 Tahun 2009 tentang Majelis Permusyawaratan Ulama.

2) MPU Kabupaten/kota terdiri atas :

a) Dewan Kehormatan Ulama ;

Dewan Kehormatan Ulama adalah lembaga yang berfungsi memberikan pertimbangan dan

nasehat kepada pimpinan MPU Kabupaten/kota. Keanggotaan Dewan Kehormatan Ulama terdiri atas ulama kharismatik yang bukan anggota MPU kabupaten/kota sebanyak-banyaknya 5 (lima) orang yang ditetapkan dengan keputusan MPU Kabupaten/kota. Hal tersebut sebagaimana diatur di dalam Pasal 9 Qanun Aceh Nomor 2 Tahun 2009 tentang Majelis Permusyawaratan Ulama.

b) Pimpinan;

Pasal 12 Qanun Aceh Nomor 2 Tahun 2009 tentang Majelis Permusyawaratan Ulama, mengatur tentang pimpinan MPU kabupaten/kota. Pasal tersebut menyatakan yaitu sebagai berikut:

- (1) *MPU Kabupaten/kota dipimpin oleh 1 (satu) orang ketua dan 2 (dua) orang wakil ketua yang bersifat kolektif.*
- (2) *Ketua dan wakil ketua MPU kabupaten/kota sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dipilih dari dan oleh anggota MPU kabupaten/kota dalam rapat paripurna khusus yang dilaksanakan untuk itu.*
- (3) *Pimpinan sementara MPU kabupaten/kota sebelum pimpinan definitif terpilih dijabat oleh seorang anggota tertua sebagai ketua dan seorang anggota termuda sebagai wakil ketua.*
- (4) *Pimpinan dan anggota MPU kabupaten/kota ditetapkan dengan keputusan bupati/walikota dan diresmikan dengan mengucapkan sumpah dalam rapat paripurna istimewa yang disaksikan oleh ketua Mahkamah Syar'iyah kabupaten/kota.*
- (5) *Pimpinan MPU kabupaten/kota mempunyai tugas*

*memimpin MPU kabupaten/kota dalam melaksanakan fungsi dan tugasnya sebagaimana dimaksud dalam Pasal 4 dan Pasal 6 ayat (2).*

(6) *Pimpinan MPU kabupaten/kota tidak boleh merangkap jabatan strategis.*

Selanjutnya Pasal 15 Qanun Aceh Nomor 2 Tahun 2009 tentang Majelis Permusyawaratan Ulama menyatakan bahwa:

(1) Ketua MPU Kabupaten/Kota bertanggung jawab memimpin seluruh kegiatan MPU Kabupaten/Kota.

(2) Dalam hal Ketua MPU Kabupaten/Kota berhalangan, maka tanggung jawab dilaksanakan oleh wakil ketua berdasarkan hasil musyawarah pimpinan secara kolektif.

(3) Wakil Ketua I membidangi Pendidikan, Pengembangan Ekonomi Umat dan Kajian Perundang-undangan.

(4) Wakil Ketua II membidangi Dakwah, Pemberdayaan Keluarga dan Generasi Muda.

(5) Selain tugas-tugas sebagaimana dimaksud pada ayat (2), ayat (3) dan ayat (4), para wakil ketua melaksanakan tugas-tugas lainnya yang dibebankan oleh ketua MPU Kabupaten/Kota.

c) Komisi;

Berdasarkan Pasal 23 Qanun Aceh Nomor 2 Tahun 2009 tentang Majelis Permusyawaratan Ulama, Seluruh anggota MPU Kabupaten/Kota dibagi dalam Komisi-komisi yang terdiri dari:

- (1) Komisi A Bidang Kajian Qanun Kabupaten/Kota dan Perundang-undangan lainnya;
- (2) Komisi B Bidang Pendidikan, Penelitian dan Pengembangan serta Ekonomi Umat;
- (3) Komisi C Bidang Dakwah, Pemberdayaan Keluarga dan Generasi Muda.

d) Panitia Musyawarah (Panmus);

Panitia musyawarah merupakan alat kelengkapan MPU kabupaten/kota yang bersifat tetap, dibentuk oleh MPU kabupaten/kota pada awal masa jabatan pimpinan MPU kabupaten/kota. Panitia musyawarah MPU kabupaten/kota merupakan forum pertimbangan sebelum pengambilan keputusan MPU kabupaten/kota. Panitia musyawarah MPU Kabupaten/Kota berjumlah paling banyak 13 orang. Panitia musyawarah MPU Kabupaten/Kota tersebut terdiri dari pimpinan MPU Kabupaten/Kota, Ketua Komisi, dan anggota MPU Kabupaten/Kota lainnya. Ketua dan wakil ketua MPU Kabupaten/Kota karena jabatannya adalah pimpinan panitia musyawarah merangkap anggota. Kepala Sekretariat MPU Kabupaten/Kota karena jabatannya adalah sekretaris panitia musyawarah bukan anggota

Panitia musyawarah MPU Kabupaten/kota mempunyai tugas:

- (1) Memberikan pertimbangan tentang penetapan program kerja MPU Kabupaten/kota baik diminta atau tidak;
- (2) Menetapkan kegiatan dan jadwal acara rapat MPU

Kabupaten/kota;

(3) Memutuskan pilihan mengenai isi risalah rapat apabila timbul perbedaan pendapat;

(4) Merekomendasikan pembentukan panitia khusus;

(5) Memberikan saran dan pendapat tentang materi rancangan keputusan MPU Kabupaten/kota dan keputusan pimpinan MPU Kabupaten/kota.

e) Panitia Khusus.

Berdasarkan Pasal 29 Qanun Aceh Nomor 2 Tahun 2009 tentang Majelis Permusyawaratan Ulama, Panitia khusus dibentuk oleh pimpinan MPU Aceh dan MPU kabupaten/kota untuk melaksanakan tugas tertentu sesuai kebutuhan. Tugas dan kewenangan Panitia khusus tersebut ditetapkan dengan keputusan MPU Aceh dan MPU kabupaten/kota.

Berdasarkan Pasal 38 Qanun Aceh Nomor 2 Tahun 2009 tentang Majelis Permusyawaratan Ulama, Persidangan dan Rapat MPU Aceh dan MPU kabupaten/kota terdiri dari:

f) Sidang Paripurna.

Sidang Paripurna merupakan rapat anggota MPU yang dipimpin oleh Ketua atau Wakil Ketua dan merupakan forum tertinggi dalam melaksanakan wewenang dan tugas MPU.

g) Sidang Paripurna Istimewa.

Sidang Paripurna Istimewa merupakan rapat anggota MPU yang dipimpin oleh Ketua atau Wakil Ketua untuk melaksanakan sesuatu acara tertentu

dengan tidak mengambil keputusan.

h) Sidang Paripurna Khusus.

Sidang Paripurna Khusus merupakan rapat anggota MPU yang dipimpin oleh Ketua atau Wakil Ketua untuk membahas hal-hal khusus.

i) Rapat Pimpinan.

Rapat Pimpinan merupakan rapat unsur pimpinan yang dipimpin oleh Ketua MPU.

j) Rapat Komisi.

Rapat Komisi merupakan rapat anggota komisi yang dipimpin oleh Ketua atau Wakil Ketua komisi.

k) Rapat Badan Otonom.

Rapat Badan Otonom merupakan rapat anggota badan otonom yang dipimpin oleh Ketua atau Wakil Ketua badan otonom.

l) Rapat Majelis Syuyukh atau Dewan Kehormatan Ulama

Rapat Majelis Syuyukh atau Dewan Kehormatan Ulama merupakan rapat anggota Majelis Syuyukh atau anggota Dewan Kehormatan Ulama yang dipimpin oleh ketua atau wakil ketua Majelis Syuyukh.

m) Rapat Panitia Khusus.

Rapat Panitia Khusus merupakan rapat untuk membahas hal-hal tertentu sesuai kebutuhan yang dipimpin oleh ketua atau wakil ketua panitia khusus.

n) Rapat Panitia Musyawarah.

Rapat Panitia Musyawarah merupakan rapat anggota Panitia Musyawarah yang dipimpin oleh Ketua atau Wakil Ketua panitia musyawarah.

o) Rapat Koordinasi.

MPU Aceh dan MPU kabupaten/kota mengadakan sidang/rapat sebagaimana dimaksud pada ayat (1) secara berkala, paling kurang 4 (empat) kali dalam setahun. Tatacara pelaksanaan persidangan dan rapat-rapat akan diatur lebih lanjut dalam Peraturan Tata Tertib MPU. Hal tersebut sebagaimana diatur di dalam Pasal 38 ayat (2) dan (3) Qanun Aceh Nomor 2 Tahun 2009 tentang Majelis Permusyawaratan Ulama.

**b. Fatwa MUI Pusat dan MPU Aceh**

Secara umum, urgensi fatwa adalah untuk menjaga umat Islam agar prilakunya tidak keluar dalam koridor hukum Islam ketika menghadapi adanya perubahan sosial dan budaya dimasyarakat. Hal tersebut sejalan dengan tujuan MUI untuk menciptakan masyarakat yang aman dan harmonis sesuai dengan dasar Negara Indonesia yaitu Pancasila (Muhammad Maulana Hamzah, 2017: 134).

Urgensi fatwa MUI dapat diterjemahkan menjadi dua hal yaitu peran dan pengaruh. Peran fatwa MUI mendeskripsikan respon MUI terhadap fenomena dan polemik yang terjadi dimasyarakat terkait dengan kegiatan sosial budaya maupun kebijakan pemerintah dalam sudut pandang agama dalam wadah majelis ulama yang mewakili semua ormas Islam di Indonesia, fatwa-fatwa yang dikeluarkan oleh MUI dalam bentuk Surat Keputusan (SK)



merupakan respon atas pertanyaan-pertanyaan yang dikirim oleh pemerintah, perorangan atau individu, atau institusi, atau respons atas kecemasan-kecemasan yang berkembang di masyarakat, seperti kasus perbedaan pendapat dalam menyikapi pemimpin non muslim. Sedangkan pengaruh Fatwa MUI menjelaskan tentang dampak dan tindak lanjut dari fatwa yang dikeluarkan terhadap kehidupan berbangsa dan bernegara, yang disesuaikan dengan tujuan pendirian MUI (Muhammad Maulana Hamzah, 2017: 135-136).

Berdasarkan Pasal 1 Angka 21 Qanun Aceh Nomor 2 Tahun 2009 tentang Majelis Permusyawaratan Ulama, Fatwa adalah keputusan MPU yang berhubungan dengan syari'at Islam terhadap masalah pemerintahan, pembangunan, ekonomi, sosial budaya dan kemasyarakatan.

Adapun alur penetapan fatwa dijabarkan dalam bagan sebagai berikut:

### Bagan 2

#### Alur Penetapan Fatwa



Sumber: (Bayu Septyadipradja, 2017: 42).

Alur penentuan fatwa diawali dengan pihak MPU menerima usulan dan pengaduan dari masyarakat atau terdapat suatu masalah yang di usulkan oleh anggota MPU sendiri. Kemudian permasalahan tersebut ditindaklanjuti oleh pimpinan MP yang nantinya akan menentukan sidang panitia musyawarah (panmus). Pada bagian ini, terdapat 2 panitia musyawarah bahkan dapat menjadi 3 panitia musyawarah apabila diperlukan yang mempunyai tugas masing-masing di antaranya yaitu sebagai berikut (Bayu Septyadipradja, 2017: 42):

- 1) Panmus pertama mempunyai tugas menganalisis masalah aktual dan krusial yang berkembang dalam masyarakat berdasarkan usulan-usulan yang masuk ke MPU Aceh.
- 2) Panmus kedua mempunyai tugas mempersiapkan bahan-bahan yang diperlukan, mengkaji perlu tidaknya mendatangkan tenaga ahli, penentuan panmus ketiga apabila diperlukan, penentuan paripurna dan finalisasi risalah sidang.
- 3) Panmus ketiga mempunyai tugas mendatangkan tenaga ahli apabila diperlukan dan mengundang pihak terkait untuk klarifikasi barang bukti dan menawarkan solusi.

Selanjutnya pihak MPU akan melakukan sidang paripurna guna penentuan fatwa yang melibatkan badan kajian hukum, staf ahli pimpinan dan majelis syuyukh apabila diperlukan (Bayu Septyadipradja, 2017: 43).

## BAB III METODE PENELITIAN

### A. Tipe Penelitian

Tipe dari penelitian ini adalah penelitian pengembangan nasional yang mengkaji tentang masalah-masalah sosial dan kaitannya dengan hukum (aturan normatif yang harus ditaati oleh umat manusia), khususnya menyangkut dengan prinsip-prinsip fatwa yang telah dikeluarkan oleh MPU Aceh dan wacana MUI pusat menyangkut dengan *game online* PUBG dan *civil effectnya* (sebagai akibat permainan game yang dilakukan secara terus-menerus oleh para generasi milenial umumnya).

Penelitian ini adalah bersifat kualitatif yang melihat pada fenomena yang terjadi dalam masyarakat Indonesia pada umumnya yang memiliki dampak secara langsung akibat *game* tersebut. Menurut Lincoln bahwa penelitian kualitatif adalah penelitian yang menggunakan latar alamiah dengan maksud menafsirkan fenomena yang terjadi dan dilakukan dengan jalan melibatkan berbagai metode yang ada. Metode yang menjadi stressing peneliti pada prinsipnya memanfaatkan wawancara dan pengamatan (Lexy J. Moleong, 2008: 3). Oleh karena itu, data yang diperoleh lebih bersifat praktis melalui studi lapangan (*field research*). Data ini akan diperoleh dengan langkah-langkah konkrit melalui observasi dan wawancara dengan pihak-pihak yang terkait dan dianggap dapat memberikan informasi yang jelas tentang objek yang diteliti. Di samping itu, juga ditelaah berbagai dokumen melalui data perpustakaan (*library research*), yaitu mengumpulkan data dari buku, jurnal ilmiah serta manuskrip dan dokumen resmi. Bahan bacaan juga diperoleh dari berbagai media lainnya seperti internet, koran lokal, majalah dan bahan seminar.

## B. *Setting* Penelitian

Sesuai dengan batasan masalah yang dikemukakan di atas, maka penelitian ini hanya memfokuskan pengambilan dan penetapan data dari responden yang memiliki akses *game* di Aceh dan ibu kota Jakarta sebagai bagian yang tak terpisahkan dari siklus *game* online yang berkembang saat ini.

Pemilihan lokasi di kedua daerah ini berkaitan dengan situasi kebijakan yang secara organisatorisnya bahwa Aceh merupakan daerah istimewa dan salah satunya adalah tentang peran Majelis Permusyawaratan Ulama dalam merumuskan dan menetapkan fatwa yang berhubungan dengan kehidupan masyarakat (Lihat Qanun Aceh Nomor 2 Tahun 2009 tentang Majelis Permusyawaratan Ulama Aceh). Sementara daerah Jakarta pusat yang tak terpisahkan dari keberadaan MUI Pusat.

## C. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan dua cara yaitu sebagai berikut:

- a. Penelitian kepustakaan (*library research*) yang dilakukan dengan pengumpulan data sekunder bahan hukum primair. Di samping itu didukung juga oleh bahan hukum sekunder yaitu buku-buku (*literature*) hukum, pendapat para ahli hukum, buku-buku penelitian (*litbang*) hukum, hasil-hasil karya ilmiah dan hasil penelitian. Serta menggunakan berbagai bahan pendukung seperti surat kabar, majalah, jurnal-jurnal, internet, kamus dan sebagainya.
- b. Penelitian lapangan (*field research*), dilakukan untuk menunjang dan melengkapi studi kepustakaan, maka peneliti juga melakukan penelitian lapangan dengan cara melakukan wawancara terstruktur

(*guide interview*) dengan pihak-pihak yang terkait dengan permasalahan penelitian ini sesuai dengan data yang dibutuhkan yang mengacu pada instrumen wawancara (*semi structured*). Dalam kaitan ini, peneliti akan mewawancarai narasumber dengan mengajukan serentetan pertanyaan yang telah dirancang, dan secara satu-persatu diperdalam untuk mendapatkan informasi yang diperlukan. Dengan demikian, jawaban yang diperoleh dapat meliputi variabel dengan keterangan yang lengkap terhadap responden yang dianggap representatif dengan objek penelitian. Hal ini untuk mendapatkan jawaban yang meliputi semua variabel dengan keterangan yang lengkap dan mendalam (Suharsimi Arikunto, 2013: 270).

#### **D. Sumber Data**

Sumber data dalam penelitian ini didapatkan melalui *data primer* dan *data sekunder*. Data primer dimaksudkan agar penelitian ini memiliki otoritas dan keakuratan data, sehingga tidak menjadikan *bias* pada kesimpulan yang diperoleh. Ungkapan kata-kata responden merupakan sumber data yang dianggap primer dan dilakukan melalui pencatatan tertulis dan perekaman atau pengambilan foto sesuai keperluan (Bandingkan: Lexy J, hal: 158). Selanjutnya diperlukan data sekunder untuk memperkuat dasar penelitian, baik teori ataupun dokumen-dokumen yang dibutuhkan. Dalam hal ini dibagi dan diklasifikasikan data tersebut kepada sumber buku, majalah ilmiah, arsip, dokumen baik pribadi ataupun dokumen resmi.

#### **E. Interpretasi dan Analisis Data**

Penelitian ini menggunakan pendekatan sosiologi dan hukum

dengan penekanan pada data-data yang dapat dianalisis secara kualitatif, sehingga diperoleh kesimpulan yang konkrit dari penelitian yang dilakukan. Selanjutnya, hasil penelitian ini dituangkan ke dalam sebuah laporan penelitian sesuai dengan petunjuk yang berlaku di PTKIN.

Prinsip analisis data dalam kaitannya dengan penelitian ini berpegang pada upaya secara maksimal dengan jalan bekerja berbasis data, mengorganisasikan data, memilah menjadi satuan, mensistesisikannya, mencari dan menemukan pola dan menemukan apa yang menjadi objek penelitian (Lexy J: 248-249). Komponen dan tahap-tahapan tersebut merupakan bagian penting dalam penelitian ini.

## BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### A. *Game* PUBG yang Menjadi Kegemaran Para Gamer di Dunia Maya Saat Ini

*Game* PUBG merupakan suatu permainan (*game*) yang berbasis *online*. *Game* ini sangat banyak digemari oleh kaum millennial. Banyak oknum-oknum yang telah membuat tournament *game* PUBG yang berhadiah puluhan sampai ratusan juta rupiah. Hal tersebut menarik perhatian para *gamer* untuk ikut serta dalam tournament tersebut.

#### Gambar 1

*Game* PUBG



Sumber: (Lihat *PlayerUnknown's Battleground* dalam *Wikipedia*)

PUBG (*PlayerUnknown's BattleGround*) adalah sebuah *game* multiplayer kompetitif yang menjadikan "*Battle-Royale*" sebagai genre utama. *Battle-Royale* sendiri merupakan sebuah film klasik Jepang populer pada tahun 2000 silam, yang diadaptasikan dari sebuah novel tahun 1999 (Ach Fauzi, 2019: 62). Pada tanggal 19 Maret 2018, developer ini baru saja merilis *game* PUBG untuk versi mobilnya. *Game* ini merupakan jenis *game* yang baru pada platform mobile sehingga

berpotensi memiliki user baru (Revianda, Hanifah dan Komang Candra, 2019: 1661).

PUBG memuat pertempuran 100 orang secara bersamaan di sebuah area yang besar, yang semuanya datang tanpa perbekalan apapun. Setiap dari mereka harus memperkuat dan mempersenjatai diri mereka dengan apapun yang mereka temukan di arena yang ada, dari sekedar panci penggorengan untuk senjata melee, boody armor untuk menahan sedikit laju peluru, hingga senjata api kaliber berat. Bisa juga menemukan kendaraan air atau darat untuk ekstra mobilitas. Ini perlu bertahan hingga akhir, dan menjadi satu-satunya player yang selamat di tengah pertempuran. Tidak banyak kesempatan bersembunyi hanya satu tempat saja, karena daerah dimana player bisa bergerak akan terus diperkecil seiring dengan waktu berjalan di sebuah arena besar yang terus memaksa pemain untuk berhadapan langsung dengan satu sama lain. Selain bermain solo, juga bisa bermain dalam format Duo (2 orang) dan juga Squad (4 orang), baik secara acak atau dengan mengundang teman dari *Friend List*. Bermain dalam format kooperatif seperti ini lebih sulit karena lawan akan bergerak dalam format strategi tertentu, maka perlu memikirkan lebih banyak strategi untuk kemenangan (Ach Fauzi, 2019: 62).

*Game* PUBG dapat diartikan sebagai game yang bergenre (*Massive Multiplayer Online First Person Shooter*) MMOFPS. Game PUBG termasuk dalam jenis game yang dimainkan banyak pengguna dengan suasana peperangan menggunakan senjata dan alat-alat militer. Pengguna game ini mengambil pandangan sebagai orang pertama sehingga seolah-olah pemain berada dalam tingkat reflex atau spontan. Game ini dibuat oleh Brenden Greene lalu dipublikasikan oleh PUBG Corporation dan baru-baru ini dirilis dalam versi *mobilenya* oleh salah satu perusahaan Tiongkok yaitu *Tencent Games*. *Game* ini juga terbilang



*fashionable* karena memiliki wadrobe, dimana pemain dapat memilih *outfit* yang dibeli menggunakan *battle point* atau *diamond* dengan beragam pilihan untuk masing-masing karakternya (Rianto Pakphan, 2018: 26-27).

Terdapat kesamaan kehidupan dalam dunia *game* PUBG dengan kehidupan di dunia nyata, hanya saja dunia *game* PUBG berbentuk visual. Pada dunia nyata kita dapat berinteraksi dengan orang lain, misalnya tetangga atau mungkin dengan orang yang baru saja dikenal, begitu pun dalam dunia *game* PUBG ini, pemain dapat berinteraksi dengan jutaan orang yang sedang bermain *game* melalui chat dalam *game*. Seperti halnya dalam dunia nyata kita dapat melakukan transaksi jual beli atau menjual barang-barang yang kita produksi, begitupun dalam dunia *game* PUBG, hanya saja segala transaksi jual beli dalam *game* ini dilakukan disatu tempat yaitu melalui shop *game* yang bertempat di dalam *game*. Setiap *gammer* yang membutuhkan sesuatu untuk kelangsungan hidupnya dalam *game*, maka ia akan mencari barang tersebut di toko *game* lalu membeli sesuai dengan kebutuhannya. Permainan akan berakhir pada level 100 dan *gold* (mata uang yang berbentuk maya dan hanya berlaku di dunia maya saja, Segala bentuk jual beli dalam *game* ini menggunakan *gold* , uang tunai dan juga pulsa, misalnya seorang *gammer* membeli pakaian dari *game* shop, maka alat tukarnya adalah *gold*, uang tunai dan pulsa) yang dihasilkan sesuai dengan kerja keras *gamer* dalam permainan (Muchtari I.E.S, 2019: 35).

PUBG menjadi *game* yang paling populer di dunia dengan hampir 100 juta *subscriber* pada tahun 2018. Peminat *game* *Player Unknown's Battle Grounds* (PUBG) di Indonesia juga cukup banyak, hal tersebut dapat dilihat dari besarnya antusias pengunjung yang mendatangi stan *Player Unknown's Battle Grounds Trading Card Game* (PUBG TCG) di Indonesia Game Show, pada tanggal 12 November 2017 lalu. Stan ini tidak hanya menjual beberapa merchandise terbaru dari

game MMORPG paling populer saat ini di dunia termasuk tentunya versi ekspansi, tapi pihak penyelenggara stan juga memberikan kesempatan pengunjung untuk beradu strategi dan kemahiran bermain PUBG. Penyebab lainnya adalah pemain game Indonesia lebih menyukai game online yang bersifat grinding yaitu menaikkan level dengan cara membunuh musuh yang sama secara terus menerus, sampai naik level hingga level tertinggi. Pemain game dibuat tertantang oleh *game* PUBG ini (Muchtar I.E.S, 2019:40).

*Game* PUBG memiliki daya tarik tersendiri yang tidak dimiliki oleh *game* lain pada umumnya. Dari beragam senjata dan kendaraan yang tersedia di dunianya yang lebih utama. Kemudian adalah fitur atau sasaran tembak PUBG, grafis, kostum, wilayah, efek animasi, dan game play. Beberapa hal inilah yang kemudian menarik perhatian gamers untuk memainkan game ini hingga kemudian daya tarik tersebut membuat pemain game ini betah dan rentan akan kecanduan bahkan ada sebagian gamer yang mengoleksi senjata tiruan yang terdapat dalam permainan PUBG ini. Tidak hanya senjata saja namun beberapa barang lain juga ikut dikoleksi oleh para gamers PUBG ini. Misalnya kostum seperti baju, topeng, topi berlabel PUBG serta berbagai item lainnya yang kemudian akan dibawa saat akan bermain PUBG atau mempromosikannya pada saat diadakannya turnamen di suatu tempat. Selain itu tentunya segala barang tersebut tidak hanya dibeli sendiri namun juga mendapatkannya dari hadiah memenangkan sebuah turnamen yang kerap kali dilakukan oleh pecinta games (Bunaiya, 2019: 183-184).

*Game* PUBG menjadi komoditas yang dikonsumsi oleh kalangan milenial. Pola konsumtif yang dilakukan secara berkelanjutan kemudian bisa bertransformasi menjadi bagian dari gaya hidup. Ada kesan ketinggalan zaman bagi mereka yang tidak mengetahui permainan jenis

ini. Walaupun tidak terlibat dan ikut bermain, minimal pengetahuan tentang *game* itu harus dimiliki oleh kaum milenial jika tidak ingin dilebel “kurang *update*” atau gaktek “gagal teknologi” oleh teman sejawatnya (Bunaiya, 2019: 181). Kemajuan teknologi dan kemakmuran yang meningkat serta mobilitas sosial telah memungkinkan seluruh sektor masyarakat untuk membeli gaya hidup sesuai dengan selera masing-masing (Walker, Jhon A., 2010: 185).

## **B. Dampak *Game* PUBG Terhadap Perkembangan Spiritualitas Generasi Millennial, Khususnya Dikaitkan dengan Fatwa MPU Aceh dan Wacana MUI Pusat**

Berdasarkan penjelasan sebelumnya bahwa *game* PUBG telah menjadi perhatian dari berbagai kalangan termasuk organisasi Islam yaitu MUI Pusat dan daerah, khususnya MPU Aceh. Hal tersebut dikarenakan *game online* tersebut membawa berbagai dampak khususnya dampak negatif terhadap perkembangan spiritualitas generasi millennial.

MPU Aceh telah mengeluarkan fatwa terkait hukum dan dampak *game online* termasuk *game* PUBG berdasarkan fikih Islam, informasi teknologi, dan psikologi. Setelah melalui kajian komprehensif, MPU Aceh akhirnya menetapkan bahwa hukum bermain *game* PUBG dan sejenisnya adalah haram. Hal tersebut sebagaimana tercantum di dalam Fatwa Majelis Permusyawaratan Ulama Aceh Nomor 3 Tahun 2019 tentang Hukum *Game* PUBG dan sejenisnya menurut fiqh Islam (MPU Aceh, 2019).

**Gambar 2**  
Fatwa Haram



**Tabel 1**  
Fatwa yang Dihasilkan dalam Sidang MPU Aceh

No.	Pokok Pembahasan	Alasan/Dalil	Keterangan
1.	Game Online dan PUBG	<p>a. Edukatif dan Psikokologis</p> <p>يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا قُوا أَنْفُسَكُمْ وَأَهْلِيكُمْ (نَارًا) التحريم 6</p> <p>Hai orang-orang yang beriman, peliharalah dirimu dan keluargamu dari api neraka.</p> <p>b. Ekonomis ( ولا تبذر تبذيرا إن المبذرين كانوا إخوان الشياطين</p>	<p>Sidang I: Penyampaian materi</p> <p>Sidang II: Diskusi Dalil-dalil dan Fenomena</p> <p>Sidang III: Pleno</p> <p>Sidang IV: Kesimpulan</p>

Dalam kaitan ini, baik MPU Aceh maupun MUI Pusat pada hakikatnya sama-sama melihat kepada aspek masalah atau mafsadatnya ketika fatwa tersebut ditetapkan dan dikeluarkan. Fatwa begitu penting dalam merincikan prinsip-prinsip ajaran Islam yang dapat dipahami dan dicerna oleh masyarakatnya. Fatwa atau ketetapan ulama dipandang menjadi salah satu alternatif yang dapat memecahkan kebekuan dalam perkembangan hukum Islam. Hukum Islam yang dalam penetapannya tidak bisa terlepas dari dalil-dalil keagamaan (*al-nuṣuṣ al-syari'iyah*) menghadapi persoalan serius ketika berhadapan dengan permasalahan yang semakin berkembang yang tidak tercakup dalam naṣ-naṣ keagamaan. Naṣ-naṣ keagamaan telah berhenti secara kuantitasnya, akan tetapi diametral permasalahan dan kasus semakin berkembang pesat seiring dengan perkembangan zaman. Maka pada kondisi seperti inilah fatwa menjadi salah satu alternatif jalan keluar untuk memecahkan permasalahan dan peristiwa yang berkembang saat ini, termasuk *game* PUBG.

Sebagaimana dijelaskan sebelumnya bahwa fatwa dalam hukum Islam dan hukum positif Indonesia memiliki kedudukan yang penting yaitu sebagai pendapat hukum (*legal opinion*), walaupun tidak mengikat secara hukum. Apabila dilihat dari hierarki peraturan perundang-undangan Indonesia sebagaimana tersebut dalam Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2011 tentang Pembentukan Peraturan Perundang-undangan maka kedudukan Fatwa MUI bukan merupakan suatu jenis peraturan perundang-undangan yang mempunyai kekuatan hukum mengikat. Menurut Ainun Najib, kedudukan MUI dalam ketatanegaraan Indonesia sebenarnya adalah berada dalam elemen infrastruktur ketatanegaraan, sebab MUI adalah organisasi Alim Ulama Umat Islam yang mempunyai tugas dan fungsi untuk pemberdayaan masyarakat/umat Islam, artinya MUI adalah organisasi yang ada dalam masyarakat, bukan merupakan institusi milik negara atau

merepresentasikan negara (Ainun Najib: 5).

Fatwa MUI bukanlah hukum negara yang mempunyai kedaulatan yang bisa dipaksakan bagi seluruh rakyat, tidak mempunyai sanksi dan tidak harus ditaati oleh seluruh warga negara. Sebagai sebuah kekuatan sosial politik yang ada dalam infra struktur ketatanegaraan, Fatwa MUI hanya mengikat dan ditaati oleh komunitas umat Islam yang merasa mempunyai ikatan terhadap MUI itu sendiri (Lihat Sovia Hasanah, Hukumonline). Hal tersebut juga dikemukakan oleh Mahfud MD bahwa dari sudut konstitusi dan hukum, fatwa MUI tidak mengikat dan tidak bisa dipaksakan melalui penegak hukum. Apabila dilihat dari sudut peraturan yang bersifat abstrak, fatwa baru bisa mengikat apabila telah diberi bentuk hukum tertentu oleh lembaga yang berwenang, misalnya dijadikan undang-undang atau peraturan daerah sehingga menjadi hukum positif. Oleh sebab itu, pelaksanaan fatwa tersebut oleh umat Islam merupakan kesadaran beragama secara pribadi, bukan sebagai kewajiban hukum (Lihat Sovia Hasanah dalam Hukumonline).

Adanya fatwa MPU Aceh dan wacana yang serupa dari MUI mengenai *game* PUBG berdasarkan berbagai dampak negatif dari *game* PUBG seperti yang di atas tentunya didasarkan juga pada beberapa pendapat dan kajian yang telah dilakukan oleh pihak lainnya.

Menurut Psikolog Universitas Pancasila (UP) Aully Grashinta menyatakan bahwa *game* PUBG memiliki dampak negatif bagi kesehatan dan kejiwaan. Beberapa hal tersebut yaitu sebagai berikut (Lihat R Ratna Purnama (Psikolog) dalam Metronews) :

1. PUBG mengandung unsur kekerasan yang sangat tinggi karena pemain dituntut untuk lebih banyak mengalahkan lawan dengan cara membunuh dengan cara menembak, melempar pisau, megebom dan sebagainya. Meskipun membutuhkan strategi, tujuan dari

strategi itu hanya satu yaitu menghabisi sebanyak mungkin lawan agar bisa menang. Apabila hal tersebut dilakukan terus menerus, sepanjang hari, sangat mungkin akan mempengaruhi cara berpikir pemainnya.

2. Anak-anak atau remaja memiliki emosi dan pribadi yang masih labil. Stimulus kekerasan yang terus menerus akan sangat mempengaruhi kehidupan 'nyata' mereka. Tayangan ataupun informasi yang mereka 'konsumsi' bisa berpengaruh pada pola sehari-hari. Mereka masih seringkali kesulitan memberi jarak antara realitas dan permainan, sehingga games membuat anak seringkali menyamakan perilaku di games dan di realita.
3. *PUBG online* membuat anak terokupansi pada permainan sehingga tidak ingin melakukan kegiatan lain seperti bermain, bersosialisasi dengan anak lain, bahkan belajar. Dampaknya jelas, prestasi sekolah bisa menurun. Anak yang candu game *online* menjadi pribadi yang kurang suka bersosial karena asyik dengan permainan tersebut. Dia menjadi penyendiri karena tidak suka bergaul secara langsung, malah tidak suka diajak pergi kemana-mana karena fokus hanya pada penyelesaian *games*.
4. Faktor kesehatan. Penggunaan *gadget* yang berlebihan menyebabkan kerusakan pada mata, kelelahan pada tangan dan anggota tubuh lain, bahkan obesitas karena kurang gerak. Kelelahan terus menerus (*fatigue*) akibat fokus *game online* serta obesitas, dapat menyebabkan penyakit lain yang berujung ke kematian. Meskipun tidak berdampak langsung, tetapi akibat yang ditimbulkan ini bisa berujung pada kematian. Dampaknya memang tidak langsung berpengaruh pada otak seperti narkoba, hanya secara kesehatan mental akan terganggu khususnya kepribadian dan *mood*. Kecanduan game online termasuk dalam daftar penyakit kesehatan mental (DSM V). Akibat candu

game online bisa menimbulkan potensi agresif yang tinggi karena otak terus menerus menerima rangsangan agresif, impulsivitas (dorongan) menjadi lebih tinggi dan kesulitan dalam pengendalian diri sehingga mudah melakukan tindakan-tindakan tertentu tanpa memikirkan akibatnya lebih jauh.

**Gambar 3**

Dampak Negatif Game PUBG



Menurut hasil penelitian Sosial Humaniora Dana Hibah Kementerian Riset, Tehnologi dan Pendidikan Tinggi sebagaimana dikutip oleh Tgk. H. Muslim Ibrahim dalam penelitian “*Pengaruh Game Online Terhadap Tingkat Kekerasan Oleh Anak-anak dan Remaja di Kota Makassar (Studi Kasus Tingkat Agresifitas Anak-anak dan Remaja di Kecamatan Tallo)*”. Penelitian ini dilaksanakan tahun 2017. Data yang diperoleh adalah tidak ada pengaruh secara langsung dari jenis-jenis game online terhadap agresifitas oleh anak-anak dan remaja. Akan tetapi game online tersebut, khusus yang bertemakan “kekerasan” berpengaruh sesuai dengan “tingkat intensitas yang dimainkan”, sehingga anak-anak dan remaja meniru apa yang mereka lihat ketika bermain *game online* tersebut. Dengan ini, menurut Muslim Ibrahim ditemukan adanya indikasi yang menjurus kepada “kekerasan” remaja



yang mendorong perilaku agresifitas.

Sebelum fatwa Majelis Permusyawaratan Ulama Aceh dihasilkan, tentu pihak Majelis telah mendatangkan “para ahli” dari berbagai unsur, baik bidang IT, Pendidikan, Psikologi bahkan dari unsur Majelis Permusyawaratan Ulama Aceh sendiri yang nota bene para pakar Hukum Islam. Sebagaimana diakui oleh para ahli, memang ada dampak positif dari *game*. Misalnya pada daya serap anak dan remaja. Secara umum sisi positifnya dapat dirunut pada hal-hal sebagai berikut:

1. Melatih seorang anak dan remaja untuk berbahasa Inggris secara cepat.
2. Melatih logika berfikir aktif dan logis yang secara sederhana mengasah daya otak yang ada.
3. Mengenal teknologi secara mudah yang dapat diakses melalui konten-konten yang disediakan.
4. Melatih kemampuan membaca dari berbagai situsnya
5. Melatih kerjasama dengan sesama anggota group atau lainnya sesuai dengan jalur yang dimaui oleh anak-anak dan remaja.
6. Mensimulasikan daya nalar otak yang tercermin dalam logika berfikir.
7. Mengembangkan imajinasi logis dan aktif.
8. Menghubungkan interaksi, baik sesama maupun dengan keluarga dalam bermain.

Meskipun diakui ada dampak positif seperti di atas, namun banyak sekali sisi negatifnya bagi para generasi saat ini. Teuku Farhan (Sekretariat MPU Aceh, 2019) mengatakan bahwa dampak negatifnya dari game PUBG ini dapat dilihat pada sisi:

1. Menimbulkan adiksi
2. Mubazir dari segi waktu
3. Pemborosan harta
4. Pengaruh pada kegiatan akademik

5. Contoh buruk bagi perkembangan anak-anak
6. Islamophobia.

Selanjutnya ia juga menyorot tentang sisi psikologi yang dampaknya begitu meluas dan cepat akibat game PUBG tersebut. Pada aspek psikologi misalnya menjadi ancaman kecanduan akibat ketidakmampuan anak-anak dan remaja dalam mengatur “emosi”. Disinyalir bahwa individu merasa sering sedih, malu, takut keluar rumah, berada dalam situasi konflik keluarga dan memiliki self-es teem yang rendah. Hal ini juga mempengaruhi teman-teman dekat. Pencandu game ini juga sangat kesulitan membedakan antara permainan atau fantasi dan realita (Sekretariat MPU Aceh, 2019). Apabila dilihat dari segi sosial juga banyak dijumpai negatifnya, bahwa hubungan retak dalam keluarga menjadi hal yang tak terelakkan. Keterampilan sosial dalam beradaptasi sering menjadi pemicu para gamer. Perilaku ini, tentu menjadi persoalan bagi para generasi. Demikian juga aspek kesehatan yang memberi pengaruh yang menonjol ketika gamer tersebut kecanduan dengan gamenya. Salah satunya adalah sulitnya konsentrasi dalam setiap aktifitasnya.

Pada dasarnya *game online* diciptakan untuk mengusir rasa penat dan kebosanan setelah melakukan aktivitas sehari-hari. Namun dengan intensitas yang tinggi justru membuat orang ketagihan. Rasa ketagihan yang membuat orang cenderung meluangkan skala waktu untuk mengakses *game online* lebih banyak. Kecanduan *game* merupakan salah satu jenis kecanduan yang ditimbulkan karena kehadiran teknologi internet (Young, 2009: 355-372). Menurut pakar adiksi Rumah Sakit Cipto Mangunkusumo (RSCM), Dr Kristiana Siste Kurniasanti, jumlah pecandu *game online* di Indonesia diduga lebih tinggi dari pada negara-negara maju di Asia (Lihat okezone.com, 2019). RSCM dari 2018 sudah membuka klinik khusus untuk adiksi perilaku, dan sampai saat ini

sudah banyak merawat puluhan pasien yang umumnya mengalami kendala atau disfungsi serius yang disebabkan kecanduan dalam bermain *game online*. Bahkan beberapa pasien sudah mendapatkan teguran dari pihak sekolah, kampus, dan juga tempat kerja. Sikap ketagihan membuat para *gamer* cenderung melupakan pelajarannya, lalai dan tidak fokus dalam bekerja sehingga prestasi dan kualitas diri mereka terus menurun (Ahmad Khairul N., 2020: 22).

Terkait dengan kekerasan yang dimaksudkan dalam *game* PUBG tersebut merujuk pada kriteria kekerasan dalam peraturan yang dikeluarkan oleh Komisi Penyiaran Indonesia (KPI) Nomor 02/P/KPI/03/2012 tentang Standar Program Siaran. Pelarangan adegan kekerasan dengan menampilkan adegan kekerasan secara detail seperti: tawuran, pengeroyokan, penyiksaan, perang, penusukan, penyembelihan, mutilasi, terorisme, pengrusakan barang-barang secara kasar atau ganas, pembacokan, penembakan, dan atau bunuh diri (Ahmad Khairul N., 2020: 22). Seharusnya peraturan ini tidak hanya berlaku bagi lembaga penyiaran yang berupa televisi. Tetapi juga segala bentuk penyiaran yang dapat diakses banyak orang atau disaksikan oleh masyarakat umum, tanpa adanya saringan atau pembatasan usia. Itulah sebabnya dalam permainan elektronik juga diberlakukan adanya klasifikasi usia.

Klasifikasi usia untuk permainan interaktif elektronik tertuang dalam Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 11 Tahun 2016 tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik. Pada Pasal 4 disebutkan bahwa:

1. Permainan interaktif elektronik diklasifikasikan berdasarkan kategori konten dan kelompok usia.
2. Kategori konten sebagaimana dimaksud ayat 1 terdiri atas:
  - a. rokok, minuman keras, dan narkoba, psikotropika dan zat adiktif lainnya;

- b. kekerasan;
  - c. darah, mutilasi, dan kanibalisme;
  - d. penggunaan bahasa;
  - e. penampilan tokoh;
  - f. seksual;
  - g. penyimpangan seksual;
  - h. simulasi judi;
  - i. horor dan
  - j. interaksi daring.
3. Kelompok usia pengguna sebagaimana dimaksud pada ayat 1 terdiri atas: kelompok usia 3 tahun atau lebih; kelompok usia 7 tahun atau lebih; kelompok usia 13 tahun atau lebih; kelompok usia 18 tahun atau lebih; dan kelompok semua usia.

Kemudian Pasal 6 ayat (1) menyatakan bahwa:

Permainan Interaktif elektronik yang diklasifikasikan ke dalam kelompok usia 7 tahun atau lebih harus memenuhi kriteria:

- a. tidak memperlihatkan tulisan atau gambar yang berhubungan dengan rokok, minuman keras, dan narkoba, psikotropika dan zat adiktif lainnya;
- b. tidak menampilkan kekerasan;
- c. tidak menampilkan mutilasi, kanibalisme, dan unsur darah yang ditampilkan tidak menyerupai warna darah asli;
- d. tidak menggunakan bahasa kasar, umpatan, dan atau humor dewasa;
- e. tidak menampilkan tokoh menyerupai manusia yang memperlihatkan alat vital, payudara dan atau bokong;
- f. tidak menampilkan adegan dengan tujuan menimbulkan hasrat seksual;
- g. tidak menampilkan penyimpangan seksual;
- h. tidak mengandung simulasi judi;
- i. tidak mengandung horor yang berusaha menimbulkan perasaan ngeri dan atau takut yang amat sangat; dan/atau
- j. tidak memiliki fasilitas interaksi dalam jaringan berupa percakapan dan pertukaran data pribadi.

Berdasarkan peraturan tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan PUBG untuk kelompok usia 7 tahun dan kelompok usia 13 tahun tidak diperbolehkan. Namun karena kepopulerannya, konsumen dari *game* PUBG ini juga saat banyak ditemukan dari kalangan anak-anak. Mereka menyaksikan bahkan ikut memainkan permainan yang di dalamnya mengandung unsur kekerasan dan sangat tidak baik jika dikonsumsi secara terus menerus oleh kalangan anak-anak atau millennial lainnya.

Dalam sebuah tulisan Bonnie B. Philipis mengatakan bahwa Kekerasan yang hadir dalam video *game* memang tidak membunuh manusia. Namun kekerasan tersebut bisa saja berkorelasi dengan dunia nyata (Bonnie B. Phllips, 2003: 301).

Kepopuleran *game* PUBG semakin terekspose setelah tragedi teror di Christchurch, Selandia Baru. Banyak pihak yang menyebutkan jika aksi teror tersebut terinspirasi dari *game online* PUBG. Karena aksi yang dilakukan oleh pelaku teror sangat mirip dengan permainan PUBG tersebut. Ketua MUI Jabar mengatakan bahwa pihaknya akan mengedukasi masyarakat untuk tidak berperan dalam aksi teror, salah satu diantaranya dengan mempertimbangkan mengeluarkan fatwa haram untuk *game online* PUBG. Namun masih banyak diperlukan kajian-kajian dari berbagai aspek dalam mengeluarkan fatwa haram tersebut (Aldi Sutrisno, 2020: 1-2).

Pada September 2019 peristiwa serupa juga terjadi di Belagavi, Karnataka, India. Dimana seorang pria berusia 25 tahun, Raghuv eer K umbar, tega membunuh ayah kandungnya sendiri karena kesal diminta berhenti bermain *game* PUBG. Mereka bertengkar setelah beradu argumen soal kecanduan PUBG yang diderita oleh pelaku sehingga menyebabkannya lupa waktu. Pertengkaran pun berujung pada pembunuhan. Menurut kepolisian Karnataka, usai membunuh

ayahnya itu Raghuv eer memutilasi ayahnya dengan memenggal kepala dan memotong tangannya (Lihat inews.id.com). Berdasarkan kasus-kasus tersebut terlihat bahwa ketika seseorang bermain game PUBG dengan durasi waktu yang lama akan berdampak pada munculnya agresivitas terutama kekerasan terhadap orang lain (Reza Toefanda, 2020: 121).

Seorang Psikolog, memaparkan dampak permainan game PUBG terhadap perkembangan psikologis anak dan remaja. Beberapa dampaknya yaitu kecanduan. Bermain game dijadikan sebagai salah satu masalah kesehatan di dunia oleh WHO, dan memasukkannya sebagai salah satu kategori penyakit paling umum yang terjadi di dunia.

*"Gangguan permainan ini juga didefinisikan sebagai perilaku yang tidak terkontrol, dimana seorang pemain tidak dapat berhenti bermain game. Meskipun itu berdampak negatif terhadap kehidupan dan kesehatan mereka, Dampak yang ditimbulkan adalah meningkatnya agresivitas pada anak, karena permainan game ini mengandung kekerasan pada level tinggi. Selanjutnya dapat merubah pola pikir, sikap dan perilaku. Hal itu sangat mungkin terjadi karena kondisi emosi dan kepribadian anak dan remaja yang masih labil. Kecanduan bermain PUBG secara terus menerus juga bisa membuat anak-anak lupa waktu. Rasa ingin bermain kembali ketika kalah sebagai bentuk balas dendam untuk meraih kemenangan, kerap menjadi alasan untuk mengesampingkan waktu tidur. Dampak lainnya dapat menurunkan kesehatan, sebab penggunaan gadget yang berlebihan menyebabkan kerusakan pada mata, kelelahan pada tangan, dan anggota tubuh lain, bahkan obesitas karena kurang gerak juga kelelahan secara terus menerus akibat fokus game online, serta obesitas dapat menyebabkan penyakit lain yang berujung ke kematian (Jasmadi (psikolog) dalam aceh.tribunnews, 2019)."*

*Game online*, khusus PUBG memang sesuatu yang baru dalam khazanah dan pranata hukum Islam. Ia dianggap sebagai “masalah-masalah kontemporer” (*Al-Masail al-Mu’ashirah*). Islam memandang bahwa suatu permainan harus melihat pada sisi manfaat dan tujuannya.

Dalam kaedah Ushul sering disebutkan:

الاصل في الأشياء الإباحة

Artinya: “*Hukum ashal (pada dasarnya) segala sesuatu itu diperbolehkan*”.

Dasar ini tentu harus melihat sisi gunanya dan tidak bertentangan dengan “*maqashid syari’ah*”.

Prinsip ini dalam kenyataannya tidak dibolehkan dapat menimbulkan sisi “*mudharatnya*”, baik pada pelaku ataupun orang lainnya yang di seputarnya.

Dalam kaedah lain disebutkan:

الضرر يزال

Artinya: *Kemudharatan itu harus dihilangkan.*

وما أدى إلى الحرام فهو حرام

Artinya: *Apa saja yang dapat terlaksananya perbuatan haram, maka itu juga haram.*

Jadi, perbuatan apa pun yang dapat mengantarkan pelakunya kepada perkara haram, maka perbuatan tersebut menjadi haram juga. Abdul Gani Isa selaku anggota Majelis Permusyawaratan Ulama (MPU) Provinsi Aceh berpendapat bahwa dalam Islam terdapat standarisasi bagi umatnya dalam bertindak dan berbuat. Selama perbuatan tersebut belum ada dalilnya dan tidak memberi mudharat, maka ia diperbolehkan (Sekretariat MPU Aceh, 2019).

Beberapa hal yang menyangkut dengan “hiburan” dapat

dicermati pada prinsip bahwa ia tidak bertentangan dengan dalil-dalil yang ada. Islam mewajibkan umatnya agar mengabdikan seluruh komponen hidupnya kepada pengabdian Sang Khaliknya. Ini adalah orientasi tunggal yang dipegangi oleh setiap muslim.

Dalam Al-Quran disebutkan:

وَمَا خَلَقْتُ الْجِنَّ وَالْإِنْسَ إِلَّا لِيَعْبُدُونِ

Artinya: Dan aku tidak menciptakan jin dan manusia melainkan supaya mereka mengabdikan kepada-Ku. (QS. Al-Zariat: 56).

Dalam kaitan dengan apa yang menjadi hobi dan kegemaran diri umat, Islam senantiasa mendorong agar diarahkan kepada tujuan tersebut dan tidak dibenarkan melenceng.

Dalam ayat lain disebutkan:

لَا يُكَلِّفُ اللَّهُ نَفْسًا إِلَّا وُسْعَهَا لَهَا مَا كَسَبَتْ وَعَلَيْهَا مَا اكْتَسَبَتْ رَبَّنَا لَا تُؤَاخِذْنَا إِنْ نَسِينَا أَوْ أَخْطَأْنَا رَبَّنَا وَلَا تَحْمِلْ عَلَيْنَا إصْرًا كَمَا حَمَلْتَهُ عَلَى الَّذِينَ مِنْ قَبْلِنَا رَبَّنَا وَلَا تُحَمِّلْنَا مَا لَا طَاقَةَ لَنَا بِهِ وَاعْفُ عَنَّا وَارْحَمْنَا أَنْتَ مَوْلَانَا فَانصُرْنَا عَلَى الْقَوْمِ الْكَافِرِينَ

Artinya: Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya. Ia mendapat pahala (dari kebajikan) yang diusahakannya dan ia mendapat siksa (dari kejahatan) yang dikerjakannya. (Mereka berdoa): "Ya Tuhan kami, janganlah Engkau hukum kami jika kami lupa atau kami tersalah. Ya Tuhan kami, janganlah Engkau bebankan kepada kami beban yang berat sebagaimana Engkau bebankan kepada orang-orang sebelum kami. Ya Tuhan kami, janganlah Engkau pikulkan kepada kami apa yang tak sanggup kami memikulnya. Beri maafilah kami; ampunilah kami; dan rahmatilah kami. Engkaulah Penolong kami, maka tolonglah kami terhadap kaum yang kafir. (QS. Al-Baqarah Ayat 286)

Ayat ini dalam penafsirannya (Lihat tafsirweb) dapat dilihat pada bahwa:

Allah tidak membebani seseorang kecuali dengan sesuatu yang



*sanggup dilakukannya, karena agama Allah dibangun di atas asas kemudahan, sehingga tidak ada sesuatu yang memberatkan di dalamnya. Barangsiapa berbuat baik, dia akan mendapatkan ganjaran atas apa yang dia lakukan, tanpa dikurangi sedikitpun. Dan barangsiapa berbuat buruk, dia akan memikul dosanya sendiri, tidak dipikul oleh orang lain. Rasulullah dan orang-orang mukmin berdoa, "Ya Rabb kami, janganlah Engkau hukum kami jika kami lupa atau salah dalam perbuatan atau ucapan yang tidak kami sengaja. Ya Rabb kami, janganlah Engkau bebani kami dengan sesuatu yang memberatkan dan tidak sanggup kami jalankan, sebagaimana Engkau bebaskan kepada orang-orang sebelum kami yang Engkau hukum atas kezaliman mereka, seperti orang-orang Yahudi. Dan janganlah Engkau pikulkan kepada kami perintah maupun larangan yang memberatkan dan tidak sanggup kami jalankan. Maafkanlah dosa-dosa kami, ampunilah diri kami, dan sayangilah kami dengan kemurahan-Mu. Engkaulah pelindung dan penolong kami. Maka tolonglah kami dalam menghadapi orang-orang kafir.*

Ada beberapa kriteria permainan yang menurut Yusuf Qardhawi (2005: 220) dilarang dalam Islam, yaitu:

- a. Permainan atau hiburan yang mengandung unsur berbahaya, seperti tinju, karena di dalamnya terdapat unsur menyakitkan badan sendiri dan orang lain.
- b. Permainan atau hiburan yang menampilkan fisik dan aurat wanita di depan laki-laki bukan mahramnya, seperti berenang dan gulat.
- c. Permainan atau hiburan yang mengandung unsur magic.
- d. Permainan atau hiburan yang menyakiti binatang, seperti menyabung ayam dan
- e. Permainan atau hiburan yang mengandung judi.

Dalam literatur fiqh yang terjangkau, disebutkan bahwa Kriteria keharaman setiap permainan adalah (Wahbah, : 2667-2668):

- a. Mengandung unsur perjudian, spekulasi, tebak-menebak atau mengundi nasib.

- b. Menyebabkan kelalaian dari kewajiban dan tanggung jawab, baik dalam hubungan dengan Allah, seperti meninggalkan sholat, atau hubungan terhadap sesama manusia, seperti tidak mengerjakan tugas yang menjadi tanggung jawabnya.
- c. Menimbulkan bahaya, baik terhadap manusia sendiri atau hewan.
- d. Menimbulkan pengaruh yang buruk terhadap prilaku dan akhlak.
- e. Mengandung unsur penghinaan terhadap agama Islam.
- f. Mengandung unsur maksiat.

Selanjutnya, ulama al-Azhar Kairo mengatakan (Lihat albahawbhnews):

حرم الأزهر الشريف عددًا من الألعاب الإلكترونية وألعاب الفيديو للعديد من الأسباب، وطالب الأزهر العلماء والدعاة والمعلمين بضرورة نشر الوعي العام بخطورة هذه الألعاب، وترصد "البوابة نيوز" أبرز 5 ألعاب حرمها الأزهر الشريف.

#### 1. لعبة ببجي

حرم الأزهر الشريف لعب هذه اللعبة التي وصفها بأنه تعرض على الكراهية والعنف والقتل والانتحار، وقال الأزهر أنه ضد كل الألعاب التي يتم استخدام فيها العنف، بالإضافة إلى ذلك فقد جاء تحديث للعبة أثار الجدل لركوع الشخصية داخل اللعبة للأصنام مما دفع العاملين على اللعبة بالاعتذار للمسلمين وإزالة هذا التحديث



Menurut mereka, bahwa game PUBG tersebut mengganggu generasi, khususnya anak-anak lebih disebabkan kemudharatan dalam sisi mendorong terjadi sikap kekerasan dan permusuhan.

Kajian-kajian tentang masalah *game* ini tentu dirincikan dalam rapat-rapat panitia musyawarah yang selajutnya dibawa ke sidang MPU Aceh. Dalam keputusan fatwa sebagaimana diketahui bahwa "Haram"nya permainan PUBG tidak terlepas dari sisi

kemudharatan yang ditimbulkan oleh para generasi itu sendiri.

MPU Aceh dalam fatwanya lebih melihat bahwa PUBG merupakan game yang mengarah pada peperangan bergenre *first person shooter* (FPS) yang membuat penggunanya bisa bermain dengan sudut pandang orang pertama. Salah satu kenikmatan bermain yang bisa diperoleh pengguna game ini adalah pemain dapat merasakan sensasi yang dialami oleh karakter utama yang ia mainkan dalam game. Tak hanya lewat video game atau personal computer, game sejenis itu juga bisa dinikmati para pengguna android.

Terkait dengan *game* PUBG, Tgk. H. Muslim Ibrahim selaku ketua Majelis Permusyawaratan Ulama Aceh mengatakan bahwa pengharaman game tersebut berdasarkan empat hal, yaitu *game* itu mengandung unsur kekerasan dan kebrutalan, berpotensi memengaruhi perubahan perilaku penggunanya menjadi negatif, berpotensi menimbulkan perilaku agresif, dan kecanduan pada level berbahaya, hingga mengandung unsur penghinaan terhadap simbol-simbol Islam (Sekretariat MPU Aceh, 2019).

Sebagaimana pernyataan Tgk. H. Muslim Ibrahim (Lihat Serambinews, 2019) tersebut sebagai berikut:

*“Kami sudah melakukan kajian mendalam menurut fikih Islam, informasi teknologi, dan psikologi. Semua sepakat bahwa game ini dapat bermuara pada kriminalitas, krisis moral dan psikologi, serta sangat meresahkan masyarakat. Jadi, MPU Aceh menetapkan game PUBG dan sejenisnya haram. Pada berbagai kajian tersebut, kami dapat menyimpulkan bahwa siapa saja yang sudah terlibat banyak dalam permainan itu akan terbiasa melihat kekerasan dan sadisme, sehingga menurunkan sensitivitas dan nilai-nilai kemanusiaan pada dirinya. Mereka yang sudah kecanduan bisa saja melakukan tindak kekerasan seperti yang terdapat dalam game itu, apalagi kalau si pengguna game juga pecandu narkoba, maka risiko yang ditimbulkan semakin besar.*

Menurutnya, membiarkan pengguna terutama anak-anak memainkan *game* PUBG dan sejenisnya sama dengan melatih mereka menjadi “pembunuh-pembunuh”, karena *game* tersebut mengajarkan cara menggunakan senjata tajam, senjata api, dan melakukan tindakan keji lainnya. Bahkan yang paling melukai hati, menurut Muslim Ibrahim, dalam sejumlah permainan perang juga terdapat target-target musuh yang berbentuk simbol Islam, sehingga tanpa disadari menimbulkan rasa benci terhadap Islam. “Ada item mirip Ka’bah menjadi target yang harus dihancurkan. Lalu ada simbol-simbol Islam pada *game* perang lainnya”.

Para generasi muda begitu mudahnya mencontoh tindak kekerasan. Dia contohkan anak-anak di wilayah Bireuen dan Samalanga selepas masa Daerah Operasi Militer (DOM) dulu, yang gemar bermain senjata mainan karena meniru peperangan. “Pada saat itu mereka cuma melihat. Namun, saat ini semakin nyata, anak-anak bisa terlibat langsung di dalam *game* sehingga kami menilai *game* ini lebih besar mudaratnya. Jiwa yang dilatih terus dengan kekerasan, maka tidak ada lagi silaturahmi dan itu bertentangan dengan nilai Islam,”. Diyakini, bahwa kecanduan serta akibat yang ditimbulkan dari *game* PUBG dan sejenisnya mirip sekali dengan akibat yang ditimbulkan oleh khamar, termasuk ganja. “Bermain *game* ini mirip minum khamar. Dalam Alquran disebutkan bahwa khamar itu ada faedahnya, tapi kesalahan atau kejahatannya itu jauh lebih banyak. Mengonsumsinya, menyebarkannya, mirip dengan khamar (Lihat Serambinews, 2019).

Terkait dengan *game* ini, MUI memang belum memberikan dan menetapkan fatwa tentang keberadaan *game* PUBG tersebut. Permasalahan *game* PUBG masih menjadi wacana dari MUI. MUI masih mempertimbangkan fatwa haram skala nasional untuk *game* PUBG setelah langkah serupa ditempuh oleh MPU Aceh. MUI masih

terus melakukan kajian terhadap dampak dari game online tersebut sebelum mengeluarkan fatwanya (Lihat CNN Indonesia, 2019).

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu pimpinan di Majelis Permusyawaratan Ulama (MPU) Provinsi Aceh dan salah satu pimpinan dari Dewan Syari'ah Nasional Majelis Ulama Indonesia (DSN-MUI), maka diperoleh beberapa catatan, yaitu sebagai berikut:

1. MPU Provinsi Aceh secara tegas mengeluarkan fatwa 'HARAM' untuk *game* PUBG, dengan mempertimbangkan beberapa hal salah satunya adalah *game* PUBG dinilai lebih banyak mendatangkan *mafsadah* daripada *maslahahnya*. Terutama pada aspek psikologis gamers di kalangan millennial, aspek ekonomi, dan keberlangsungan pendidikan generasi di masa mendatang. Fenomena ini lebih detailnya adalah ketika mereka terinspirasi secara dominan pada permainan "kekerasan" yang di Aceh lebih terindikasi pada terciptanya kondisi rawan pada saat konflik yang berkepanjangan di daerah ini. Hal ini juga tidak hanya terbatas pada tempat-tempat *game* saja, tetapi juga mobile-mobile yang dipakai untuk itu. Para gamer dengan lebih mudah mengakses program-program yang disediakan. Dalam kaitan ini, MPU Aceh menemukan "Illat hukum" bahwa mafsadatnya lebih menonjol dari sisi "manfaat"nya. Penyerapan terhadap pokok-pokok keagamaan menjadi tersita, kewajiban yang bersifat "fardhu ain" pun menjadi tidak bermakna bagi para gamer yang umumnya adalah para millennial. Atas dasar pertimbangan "*maqashid syarriyyah*" inilah yang menjadikan MPU menetapkan keharaman "PUBG" secara total (Hasil wawancara dengan salah satu pimpinan di MPU Aceh tanggal 5 Mei 2020).
2. MUI Pusat belum dapat mengeluarkan fatwa khusus terkait dengan *game* berbasis online tersebut (*game* PUBG), mengingat ada beberapa kondisi yang antara lain belum ada pihak-pihak yang meminta secara langsung tentang masalah *game* ini. Selain itu, MUI Pusat juga lebih

melihat pada kemashlahatan umat secara keseluruhan. Sepanjang hal tersebut tidak bertentangan dengan prinsip-prinsip syari'ah, maka MUI masih memberikan kelonggongan bagi para pelalu game atau gamer. Di setiap daerah memiliki kebijakan tersendiri yang bersifat "Local Wisdom" yang berbeda-beda (Hasil wawancara dengan salah satu pimpinan dari Dewan Syari'ah Nasional Majelis Ulama Indonesia (H. Hasanuddin) tanggal 10 Agustus 2020).

Prinsip fatwa tentu dengan mempertimbangkan hal-hal sebagai berikut:

- a. Bila suatu tindakan dianggap lebih banyak mendatangkan kerusakan, bahaya dan secara umum merugikan orang lain, maka segala macam bentuk mata rantai harus diputus dan dicegah.
- b. Bila suatu tindakan dinilai lebih banyak membawa kebaikan, kesejahteraan dan manfaat kepada masyarakat, maka mata rantai yang membawa kemaslahatan tersebut harus diapresiasi (Asrarun Ni'am: Sekretaris DSN MUI).

### **C. Langkah-Langkah Solutif yang dapat Diberikan dalam Konteks Keutuhan Masa Depan Generasi Saat Ini**

Berbagai dampak dari *game* seperti yang diutarakan di atas, tentu memerlukan upaya konkrit sebagai solusi bagi seluruh kalangan, baik pelaku ataupun pihak lain yang mengandrungi *game online*. Kecanduan terhadap *game online* begitu menonjol yang terjadi di kalangan generasi saat ini, sehingga berbagai kemungkinan yang mengarah kepada sisi negatifpun tidak dapat dihindari. Para ahli menemukan, bahwa peningkatan kadar dopamin berkontribusi besar terhadap masalah tersebut. Dopamin neurotransmitter yang bekerja di pusat otak, akan dilepaskan tubuh selama kegiatan yang dianggap menyenangkan bagi sebagian besar orang, termasuk makan dan mengonsumsi narkoba. Tindakan memainkan *game online* dinilai menghasilkan perasaan senang.

Hal inilah yang disinyalir membuat pecandu mengulang aktivitas menyenangkan tersebut sesering mungkin.

Dalam laporan yang diterbitkan oleh *CBC News* pada April 2013, seorang ahli mengatakan mereka yang kecanduan game online akan berisiko lebih besar terkena gangguan kepribadian tertentu daripada yang lain. Tercatat bahwa orang yang menderita ADHD dan Asperger sangat rentan terhadap kecanduan *game online*.

Para peneliti yang mempelajari kecanduan *game online* juga percaya bahwa orang-orang tersebut memiliki masalah psikologis. Mereka berpendapat bahwa para *gamer* yang kompulsif berkubang dalam dunia fantasi untuk melarikan diri dari masalah-masalah di kehidupan nyata (Lihat Internet). Komputer atau gawai telah menjadi bagian penting dari kehidupan sehari-hari, baik bagi orang tidak kecanduan game online maupun si pecandu. Karena pecandu game online tidak mungkin dapat menghindari komputer, laptop, atau gawai mereka yang sudah menjadi kebutuhan sehari-hari, artinya terapi harus ditekankan kepada penggunaan yang bertanggung jawab.

Keith Bakker, direktur Smith & Jones Addiction Consultants, mengatakan bahwa terapi yang dapat dilakukan untuk orang yang kecanduan game adalah tidak boleh bermain *game online* sama sekali (Lihat Internet).

Dalam kaitan ini, ulama al-Azhar menyampaikan solusi terhadap permainan atau *game* yang dianggap relevan untuk para generasi saat ini. Sebagaimana ungkapan berikut:

وبعد؛ فإن شريعة الإسلام لم تتوقف لحظة عن دعم كلِّ خيرٍ نافع،  
والتَّحذير من كلِّ شرٍّ ضارٍّ في مُختلف الأزمنة والأمكنة، وتميزت  
بالواقعيَّة، وراعت جميع أحوال الناس واحتياجاتهم وحقوقهم في شمولٍ  
بديعٍ، وعالميَّة لا نظير لها في الشرائع.

ولا عجب -إن علمت هذا- من إباحة اللعب والترويح في الإسلام إذا

اعتُبرت المصالح، واجتُنبت المضار؛ مُراعاةً لنفوس النَّاس وطبائعهم التي تملُّ العادة، وترغب دائماً في تجديد النَّشاط النَّفسيِّ والذهنيِّ والجسديِّ.

ومع هذه الإباحة والفُسحة، لا ينبغي أن نغفل ما وضعه الشَّرْعُ الشَّرِيف من ضوابط لممارسة الألعاب، يُحافظ المرء من خلالها على دينه، ونفسه، وعلاقاته الأسرية والاجتماعية، وماله، ووقته، وسلامته، وسلامة غيره.

ويمكن إجمال هذه الضَّوابط في النَّقاط التالية:

- 1) أن يكون اللعب نافعاً، تعود فائدته على النفس أو الذهن أو البدن
- 2) ألا يشغل عن واجب شرعي، كأداء الصلاة أو بر الوالدين، وألاً يؤدي إلى إهدار الأوقات والأعمار
- 3) ألا يشغل عن واجب حياتي كطلب العلم النافع، والسعي في تحصيل الرزق، وتلبية حقوق الوالدين والزوجة والأولاد العاطفية والمالية وتقوية الروابط معهم
- 4) ألا يُلحق الضرر والأذى بأحدٍ بصوت أو فعل، كإيذاء الجيران مثلاً
- 5) ألا يُؤدي اللعب إلى خلافات وشقاقات ومنازعات
- 6) أن يخلو من الاختلاط المُحرَّم، وكشف العورات التي حقَّها السيِّتر
- 7) أن يخلو من إيذاء الإنسان؛ لأنه مخلوق مُكرَّم فلا تجوز إهانته بضرب وجهه -مثلاً- أو إلحاق الأذى به
- 8) أن يخلو من إيذاء الحيوان؛ فقد أمرنا الإسلام بالإحسان إليه، وحرَّم تعذيبه وإيذائه بدعوى اللعب والترويح



(Lihat fatwacenter).

Secara umum *game* yang dibenarkan adalah yang sifatnya tidak menyalahi ketentuan syari'at agama yang lebih menekan kepada "kemaslahatan umum".

Banyak ahli merekomendasikan terapi perilaku kognitif sebagai pengobatan yang ideal untuk seseorang dengan kecanduan *game online*. Terapi ini memungkinkan pecandu mengalihkan pikiran mereka, dengan mengubah perilaku kompulsif dengan pola berpikir yang lebih sehat.

Para terapis menganggap kecanduan sebagai cara berpikir yang mengarah pada perilaku irasional dan sering tidak sehat. Mereka memulai perawatan dengan mengidentifikasi dan berfokus pada pikiran yang memicu rantai kecanduan. Dari sini, pecandu pun dapat memulai transisi mereka. Selain cara itu, bisa juga dilakukan dengan terapi kelompok dengan para pecandu lainnya serta konseling psikoterapi.

Terkait dengan fenomena ini, harian *serambi Indonesia* disebutkan tentang bahaya *game online* dan solusi yang mungkin dilakukan sebagai antisipatifnya. Sebagaimana Ilustrasi berikut:

Gambar 4

Ilustrasi Bahaya Game Online



Sebagaimana diketahui bahwa pada akhirnya, sesuatu yang berlebihan seperti kecanduan *game online* tidak pernah baik untuk kesehatan. Butuh terapi khusus bagi orang-orang yang kecanduan hal tersebut. Jika tidak ditangani, tentu akan membahayakan bagi kehidupan si pecandu dan orang-orang di sekitarnya.

Di samping solusi di atas, di sini ditawarkan hal-hal sebagai berikut:

1. Umum;

Untuk menghindari kesalahpahaman di kalangan masyarakat, maka langkah awalnya adalah penyamaan persepsi dari berbagai pihak, baik dari lembaga informal (orang tua), lembaga formal (guru atau tenaga pendidik) dan lembaga non formal (masyarakat secara luas) dalam menjaga keutuhan masa depan generasi milenial.

2. Agama;

Islam sebagai agama yang senantiasa mengatur kehidupan umatnya dalam semua aspeknya, sehingga mereka dapat hidup secara lebih mulia dan terhormat, khususnya dalam pandangan Penciptanya. Oleh karena itu, setiap permainan harus menjadi perhatian semua pihak, khususnya *game* sebagai permainan yang menyitakan waktu dan tempat serta keadaan dimana *game* tersebut diperankan.

Berlakunya prinsip "*saddu dzara'i*" yaitu mempersempit jalan atau lajunya perkembangan *game* PUBG ini terutama di Provinsi Aceh yang telah lama menganut prinsip syari'at Islam. Pokok-pokok pemikiran berikut menjadi solusi lain yang ditawarkan:

1. Penguatan pada setiap para gamer tentang efek-efek yang dapat ditimbulkan dari *game* tersebut. Baik dari aspek psikologis, juga aspek ekonomi terlebih dalam kondisi dimana masyarakat sedang

menghadapi krisis atau keterpurukan ekonomi yang disebabkan oleh pandemi covid-19 yang sampai saat ini belum ditemukan langkah solutifnya.

2. Bagi pelaku bisnis *game* atau pelaksana *tournament-tournament game*, haruslah dibekali atau diperkokoh dengan berbagai aturan (PerDa) khususnya peraturan daerah yang berlaku di Provinsi Aceh.
3. Kementerian Komunikasi dan Informatika dapat menertibkan, mengontrol dan membatasi perkembangan situs-situs game online yang dikhawatirkan dapat merusak tatanan generasi bangsa.

Selain itu, generasi ini dibijaki dengan normatifitas yang sejalan dengan prinsip-prinsip keberlakuan syari'at Islam di Aceh. Dengan norma ini, para generasi memahami keutuhan masa depan yang terintegrasi dalam nilai-nilai agama yang pada gilirannya menjadi kebutuhan hidup mereka sebagai penerus bangsa.

## BAB V PENUTUP

### A. Kesimpulan

Dari uraian yang dituangkan ke dalam bab-bab pembahasan, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Bahwa *game online* merupakan bentuk permainan yang sangat diminati oleh para millennial. Game online ini banyak variannya yang dapat diakses melalui dunia maya saat ini. Ketika game ini mencuat, maka bentuk game PUBG adalah bagian yang begitu digandrungi oleh para gamernya. Hal ini dikarenakan PUBG dapat memposisikan dirinya sebagai game royale terfavorit versi steam. Para player dapat terjun ke lapangan E-Sport yang menyisakan peluang berpartisipasi dalam euforia game bahkan dunia bisnisnya. Berbagai akurasi "*aim*" yang ditonjolkan membuat para motivator game ini dapat menarik minat para *gamer*. Game PUBG juga membentuk komunitas besar, sehingga dampaknya begitu besar baik adanya sisi positifnya, namun tak kalah pentingnya sisi negatif yang ditimbulkan akibat kecanduan game ini.
2. Beberapa sisi negatifnya yang menjadi kajian MPU Aceh diketahui bahwa *game* ini dapat menimbulkan kepanikan spiritual bagi para *gamer*, khususnya millennial. Banyak waktu yang terbuang, kualitas pemahaman dan pengamalan ajaran agama terabaikan, sehingga mereka tidak dapat membedakan antara yang primer atau sekunder yang menyatu dalam ajaran agama yang termuat dalam ajaran-ajaran yang dasar dan ajaran non dasar. Ajaran dasar lebih kepada prinsip peribadatan umat yang tidak dapat diabaikan begitu saja. Sedangkan ajaran non dasar adalah menyangkut dengan hajat hidup umat secara keseluruhannya. Ajaran non dasar inipun tidak boleh beretentangan dengan tujuannya yang terakomodir ke dalam

*“maqashid Syari’ah”* yang salah satunya adalah menjaga keutuhan hidup umat dan tidak boleh tergelincir pada hal-hal yang membawa kepada kerusakan, baik fisik ataupun mental-spiritualnya.

3. Langkah-langkah untuk mengatasi isu-isu aktual tentang *game* PUBG dapat diupayakan dengan adanya persepsi yang sinergitas antara pemerintah dan *stake holdernya*, sehingga para generasi millennial yang gandrung dengan game ini dapat memahami dan secara sadar meninggalkan konten-konten yang ditawarkan oleh pelaku bisnis *game online*. Penguatan sisi edukatif melalui berbagai lembaga pendidikan yang ada adalah bagian yang sangat penting. Penguatan sisi keagamaan sangat memberikan arti positif bagi perkembangan dan peningkatan kualitas spiritualitas generasi saat ini. MPU Aceh dan MUI Pusat searah dalam bingkai penetapan fatwa hukum yang berorientasi kepada *“maqashid Syari’ah”*. Dalil-dalil yang menjadi prinsip adalah terpeliharanya keutuhan kemanusiaan secara menyeluruh. Meskipun MUI Pusat belum menetapkan fatwa keharaman terhadap PUBG sebagaimana halnya MPU Aceh, namun diketahui bahwa MUI masih mentolerir para *gamernya* sepanjang tidak menyalahi aturan syari’at. Dengan kata lain unsur mafsadatnya dapat terhindar betul, sehingga para gamer tidak terkontaminasi dengan aspek negatif yang ditimbulkan dalam permainan tersebut.

## **B. Rekomendasi**

Dalam penelitian ini disampaikan beberapa rekomendasi yang dianggap relevan dengan objeknya.

1. *Game online* meskipun ada manfaatnya, namun dalam fenomenanya lebih mendatangkan banyak mafsadat bagi keutuhan ruh para generasi millennial. Oleh karena itu, diharapkan game-game online, khususnya PUBG dapat ditertibkan secara menyeluruh di Indonesia.
2. Khusus di Aceh sebagai daerah modal yang saat ini mendapat

julukan serambi Makkah dengan Undang-undang khusus dalam hak-haknya yang istimewa, perlu diperkokoh komitmen syari'at Islam yang melindungi segenap umatnya dari berbagai dampak yang mengakibatkan rusaknya tatanan keutuhan generasi.

3. Pemerintah dan masyarakatnya dapat bersinergi dalam upaya menjaga dan mengawasi penyedia *game station* yang banyak merugikan generasi yang akan datang.
4. Bagi pelaku bisnis *game* dapat memahami bahwa keharaman *game*, khususnya PUBG adalah untuk menjaga kemaslahatan generasi yang konon mereka adalah tunas pemimpin ke depannya.
5. Lembaga-lembaga pendidikan dapat memperkokoh komitmen kelembagaanya bahwa informasi penggunaan IT harus menjadikan tujuannya ke arah kebaikan dan kemaslahatan peserta didiknya.

## DAFTAR PUSTAKA

### A. Buku

- Al-Ghazaly, *Ihya Ulum al-Din, Jami'ah al-Qahirah*, Beirut: Dar al-Kitab al-Islam, t.t.
- Badan Pembinaan Hukum Nasional Kementerian Hukum dan HAM RI, *Laporan Akhir Penelitian Hukum Tentang Kedudukan Fatwa Mui Dalam Upaya Mendorong Pelaksanaan Ekonomi Syariah*, Jakarta, 2011.
- Badan Pusat Statistik, *Statistik Gender Tematik: Profil Generasi Milenial Indonesia*, Jakarta: Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak, 2018.
- Chopin, J.P. *Kamus Lengkap Psikologi*, Jakarta: Rajawali Press, 2009.
- Haditono, dkk., *Psikologi Perkembangan dalam Berbagai Bidangny*, Yogyakarta: Gajah Mada Universitas Press, 2006.
- Jeane M. Tulung, dkk, *Generasi Milenial*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2019.
- Krentzman, A. R., *What Is Spirituality*. Takingcharge.csh.umn.edu. 2013.
- Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2010.
- Ma'ruf Amin, *Fatwa Dalam Sistem Hukum Islam*, Jakarta: Elsas, 2008.
- Mohammad Daud Ali, *Hukum Islam*, Jakarta: Rajawali Pers, 2011.
- Muhibbuthabry, *Syariat Islam dalam Konteks Keindonesiaan*, Banda Aceh: Ar-Raniry Press, 2019.
- Mustafa Ahmad Zarqa, *Hukum Islam dan Perubahan Sosial (terj.), Studi Komparatif Delapan Mazhab Fiqh*, Jakarta: Riora Cipta, 2000.
- S. Anggraini, *Alat Permainan dan Sumber Belajar TK*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1995.
- S. Margono, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, Jakarta: Rineka Cipta, 1997.
- Santoso, S., & Fasli, G. *Pendidikan anak usia dini*, Jakarta: Citra

- Pendidikan, 2002.
- Sebastian, Yoris. *Generasi Langgas Milenial Indonesia*, Jakarta: Gagas Media, 2016.
- Soekanto, S. *Pengantar penelitian hokum*, Jakarta: UI- Press, 2006.
- Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: Rineka Cipta, 2013.
- Sulaiman Abdullah, *Hukum Islam Permasalahan dan Fleksibilitas*, Jakarta: Sinar Grafika.
- Suryabrata Sumadi. *Psikologi Pendidikan*, Jakarta: Rajawali Press, 1984.
- Takami, K., Taguchi, M., & Giffen, K. *Battle Royale*. Tokyopop, 2003.
- Wahbah Zuhaily, *Al-Fiqh al-Islamy Wa Adillatuh*, Damaskus: Dar al-Fikr, 2002.
- William Strauss & Neil Howe, *Millennials Rising: The Next Great Generation*, 2000.
- Yusuf Qardhawi, *Fiqih Al-lahwi At-Tarawih*, Terj. Dimas Hamsyah, Jakarta: Pustaka Al-Kautsar, 2005.

## **B. Jurnal dan Artikel Ilmiah Terkait Lainnya**

- A. B. Utama, "Pembentukan Karakter Anak Melalui Aktivitas Bermain dalam Pendidikan Jasmani", *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 8(1), 2011.
- Ach. Fauzi, "Pengaruh Game Online *Player Unknow's Battle Grounds* (PUBG) terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik", *ScienceEdu*, Vol. II, No.1, June 2019.
- Ahmad Insya' Ansori dan Moh. Ulumuddin, "Kedudukan Fatwa MUI Dan Lembaga Fatwa Di Indonesia", *Jurnal Mahkamah*, Vol. 5, No.1, Juni 2020.
- Al Fitri Johar, "Kekuatan Hukum Fatwa Majelis Ulama Indonesia (MUI) dari Perspektif Peraturan Perundang-undangan di Indonesia".
- Aldi Sutrisno, "Wacana Fatwa Pelarangan Game PUBG oleh Majelis Ulama Indonesia", Universitas Airlangga, 2020.



- Alvie., Edi., "Model Komunikasi Virtual Pemain Game PUBG Mobile menggunakan Studi Etnografi Virtual pada Kelompok Game PUBG MOBILE RPX E-Sport", *Jurnal Medium*, Vol. 7, No. 1, Juni 2019.
- Amelya Kimberlian. R, "Teologi Ibadah dan Spiritualitas Generasi Millenial", *Jurnal Teologi Amreta*, Vol. 3, No.2, June 2020.
- BCG [Boston Consulting Group], *Millenials: A Potrait of Generation Net*. Berkeley: University of Berkeley and BCG. 2011.
- Budiman, B. "Eksistensi Spiritualitas Guru Pendidikan Islam dalam Pembinaan Kompetensi Kepribadian". *Cendekia: Jurnal Kependidikan Dan Kemasyarakatan*, 2016.
- Bunaiya, "Perilaku Adiktif terhadap *Game Player Unknomwn's Battle Grounds (PUBG)*", *Aceh Antrological Journal*, Vol. 3, No.2, Oktober 2019.
- Denny Najoa, "Memahami Hubungan Religiusitas dan Spiritualitas di Era Milenial". *Educatio Cristi*, Vol. 1, No. 1, 2020.
- Fauzi, *Pengaruh Game Online PUBG (Player Unknown's Battle Ground) Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik*, 2019.
- Fina Himuniati, "Dampak Bermain Game Online dalam Pengamalan Ibadah Shalat pada Anak", Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, Jakarta. 2011.
- Game Online PUBG (*Player Unknown's Battle Ground*) Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik", *ScienceEdu* Vol. II. No. 1, June 2019.
- Hamdan Zoelva dalam Al Fitri Johar, "Kekuatan Hukum Fatwa Majelis Ulama Indonesia (MUI) dari Perspektif Peraturan Perundang-undangan di Indonesia", Nusa Tenggara Timur.
- Iwan Ardian, "Konsep Spiritualitas dan Religiusitas", *Nurscope*, Vol. 2, No. 5, 2016.
- Jamal Ma'mur, "Peran Fatwa Mui Dalam Berbangsa Dan Bernegara (Talfiq Manhaji Sebagai Metodologi Penetapan Fatwa MUI)", *Wahana Akademika* Volume 5 Nomor 2, Oktober 2018.

- M. Erfan Riadi, "Kedudukan Fatwa Ditinjau dari Hukum Islam dan Hukum Positif (Analisis Yuridis Normatif)", *Ulumuddin*, Volume VI, Tahun IV, Januari -Juni 2010.
- M. Mukhibat, "Spritualisasi dan Konfigurasi Pendidikan Karakter Berparadigma Kebangsaan dalam Kurikulum 2013", *Al-Ulum*, 14(1), 2014.
- Michael.,Dal Yong., *Pioneeting E-Sport: The Experience Economy and The marketing of Early 1980s Arcade Gaming Contests*. *International Journal of Communication* 7, 2013.
- Muchtar I.E.S, "Analisa Hukum tentang Jual Beli Senjata pada Game Online Jenis PUBG di Kota Padasidimpuan", IAIN Padangsidimpuan, 2019.
- Muhammad Maulana Hamzah, "Peran dan Pengaruh Fatwa MUI dalam Arus Transformasi Sosial Budaya di Indonesia", *Millah: Jurnal Studi Agama*, 2017.
- Muttaqin, "Pandangan Islam terhadap Game Online", Skripsi. IAIN Tulungagung, 2018.
- Pangestika, N. R. "Pengaruh Game Online terhadap Konsentrasi dan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar", *Doctoral Dissertation*, Universitas Muhammadiyah Purwokerto, 2017.
- Revianda, Hanifah dan Komang Candra, "Evaluasi User Experience Pada Game PUBG Mobile Menggunakan Metode Cognitive Walkthrough", *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer* Vol. 3, No. 2, Februari 2019.
- Reza Toefanda, "Intensitas Bermain Game Online Mobile *PlayerUnknown's Battleground* (PUBG) dengan Kecenderungan Agresivitas pada Dewasa Awal", *Journal Cognicia*, Vol. 8, No. 1, 2020.
- Rianto Pakphan, "Game Online dan Pengaruhnya terhadap Prestasi Akademik Anak di Kelurahan Helvetia Kota Medan", Universitas Sumatera Utara, 2018.
- Riki Yanto, "Pengaruh Game Online terhadap Perilaku Remaja (Studi Kasus: 5 remaja pelaku game online di Kelurahan Air Tawar, Padang Utara)", 2011.

Sekretariat MPU Aceh, "Kumpulan Makalah Risalah Sidang", 2019.

Walker, Jhon A., *Desain, Sejarah, Budaya: sebuah pengantar komprehensif*. Yogyakarta: Jalasutra, 2010.

Widjanarko, P. "Pendidikan Seni Bermain dan Bernyanyi Anak Usia Dini", *Jurnal Audi*, 1(1), 2017.

Yee, N. *Motivations Of Play In Online Game, Cyber Pschology and Behaviar*, 2013.

Yulmaida D., Diah, "Religiusitas dan Spiritualitas", *Jurnal Ilmiah Penelitian Psikologi*, Vol. 2, No. 2, 2016.

### **C. Instrumen Hukum**

Al-Qur'an.

Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2011 tentang Pembentukan Peraturan Perundang-undangan.

Qanun Aceh Nomor 2 Tahun 2009 tentang Majelis Permusyawaratan Ulama.

### **D. Sumber Lainnya**

A. Harsan, "Jago Bikin: Game Online. MediaKita". Diakses melalui <<https://www.jawapos.com/internasional/dw/26/03/2019/peneliti-game-bukan-penyebab-utama-kekerasan/>> [10 Juni 2020] Pukul 10.00 WIB.

CNN Indonesia, "MUI Pertimbangkan Keluarkan Fatwa Haram PUBG setelah Aceh", Berita Online 21 Juni 2019, diakses melalui <<https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20190621162136-185-405329/mui-pertimbangkan-keluarkan-fatwa-haram-pubg-setelah-aceh>> [14 Maret 2020] Pukul 10.02 WIB.

Fatwa Majelis Permusyawaratan Ulama Aceh Nomor 3 Tahun 2019.

Hasil wawancara dengan salah satu pimpinan dari Dewan Syari'ah Nasional Majelis Ulama Indonesia ( H. Hasanuddin) tanggal 10 Agustus 2020.

Hasil Wawancara dengan salah satu pimpinan di Majelis Permusyawaratan Ulama Aceh.

<http://inews.id.com>: Anak di India bunuh dan mutilasi ayahnya karena kesal dilarang main PUBG, diakses pada 10 Juni 2020 Pukul 10.10 WIB.

<https://aceh.tribunnews.com/2019/06/20>, diakses pada 20 Mei 2020 Pukul 16.30 WIB.

<https://aceh.tribunnews.com/2019/07/16/ini-dampak-negatif-game-pubg-bagi-perkembangan-anak>, diakses pada 12 Juni 2020 Pukul 20.00 WIB.

<https://bincangsyariah.com/kalam/hukum-bermain-game-online-dalam-pandangan-syariat-islam/>, diakses pada 22 Agustus 2020, Pukul 10.00 WIB.

[https://id.wikipedia.org/wiki/Majelis\\_Ulama\\_Indonesia](https://id.wikipedia.org/wiki/Majelis_Ulama_Indonesia), diakses pada 20 Mei 2020, Pukul 20.15 WIB.

<https://mpu.acehprov.go.id/index.php/page/1/profil>, diakses pada 10 Mei 2020, Pukul 11.00 WIB.

<https://mui.or.id/sejarah-mui/>, diakses pada 15 Agustus 2020 Pukul 20.10 WIB.

<https://tafsirweb.com/1052-quran-surat-al-baqarah-ayat-286.html>, diakses pada 9 September 2020 Pukul 17.00 WIB.

<https://www.albawabhnews.com/403959> diakses pada 15 September 2020 Pukul 17.00 WIB.

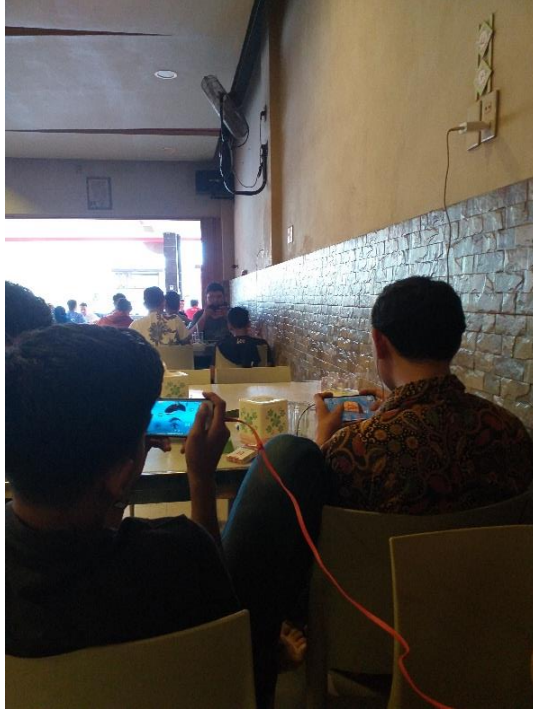
<https://www.facebook.com/fatwacenter/posts/3240270836025188>, diakses pada 15 September 2020 Pukul 17.10 WIB.

MPU Aceh, "Haram Main Game PUBG", Rabu 19 Juni 2019, diakses melalui <https://mpu.acehprov.go.id/index.php/news/read/2019/06/19/106/haram-main-game-pubg.html> [14 Maret 2020] Pukul 10.00 WIB.

R Ratna Purnama, "Psikolog: Game PUBG Berdampak Negatif bagi Perkembangan Anak" diakses melalui <https://metro.sindonews.com/read/1388859/170/psikolog-game-pubg-berdampak-negatif-bagi-perkembangan-anak-1553177127> [15 Maret 2020] Pukul 09.02 WIB.

Sovia Hasanah, "Kedudukan Fatwa MUI dalam Hukum Indonesia", diakses melalui <https://www.hukumonline.com/klinik/detail/ulasan/lt5837dfc66ac2d/kedudukan-fatwa-mui-dalam-hukum-indonesia/> [16 Maret 2020] Pukul 16.30 WIB.

LAMPIRAN FOTO KEGIATAN PENELITIAN



Potret Millennial yang sedang asyik bermain Game PUBG



Kunjungan peneliti dan tim ke kantor MUI Pusat



Kunjungan peneliti dan tim ke kantor Kementerian Agama RI



Kunjungan peneliti dan tim ke kantor DSN-MUI



Wawancara dengan Ketua Dewan Syariah Nasional MUI





FATWA

## MAJELIS PERMUSYAWARATAN ULAMA ACEH

NOMOR 3 TAHUN 2019

TENTANG

HUKUM GAME PUBG (PLAYER UNKNOWN'S BATTLE GROUNDS)

DAN SEJENISNYA MENURUT FIQH ISLAM

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

### MAJELIS PERMUSYAWARATAN ULAMA ACEH,

- Menimbang :
- bahwa perkembangan teknologi informasi yang pesat, telah melahirkan berbagai macam permainan interaktif elektronik;
  - bahwa diantara permainan interaktif elektronik yang telah meresahkan masyarakat adalah permainan game 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 (Player Unknown's Battle Grounds) dan Sejenisnya Menurut Fiqh Islam;

Mengingat : 1. Al-Quran; ( surat An-nisa Ayat 9).

وَلْيَحْشَ الَّذِينَ لَوْ تَرَكُوا مِنْ خَلْفِهِمْ ذُرِّيَّتَهُمْ ضِعَافًا خَافُوا عَلَيْهِمْ فَلْيَتَّقُوا اللَّهَ وَلْيَقُولُوا قَوْلًا سَدِيدًا

Artinya :

Dan hendaklah takut kepada Allah orang-orang yang seandainya meninggalkan dibelakang mereka anak-anak yang lemah, yang mereka khawatir terhadap (kesejahteraan) mereka. Oleh sebab itu hendaklah mereka bertakwa kepada Allah dan hendaklah mereka mengucapkan perkataan yang benar.

2. Al-Hadits;

وعن أبي موسى أن النبي ﷺ قال "من لعب بالنردشير فقد عصى الله ورسوله" (رواه أبو داود وابن ماجه).

Artinya : ...

Artinya :

Dari Abi Musa Bahwa Nabi SAW Bersabda : Siapa yang bermain dengan dadu, ia sungguh telah maksiat kepada Allah dan Rasulnya. (Riwayat Abu Daud dan Ibnu Majah).

3. Ijma' Ulama;
4. Qiyas;
5. Kaidah Ushul Fiqh/Fiqh;

الأصل في الأشياء الإباحة حتى يدل الدليل على تحريم.

Artinya :

Segala sesuatu yang pada dasarnya boleh, kecuali bila ada dalil yang mengharamkannya.

للسائل أحكام المقاصد.

Artinya :

Semua sarana suatu perbuatan hukumnya sama dengan tujuannya (perbuatan tersebut).

6. Pendapat Ulama;

(قوله: ومن ذلك أيضا الكنجفة) وهي أوراق فيها صور اه حج (قوله: ويقاس بهم) أي بأهل الحمام: أي في رد الشهادة فقط، أما الجري فقد يحرم إن ترتب عليه إضرار للنفس بلا غرض.

Artinya :

Berkata al-Mallasi, termasuk bagian yang berpegang pada tebak-menebak adalah al-kanjafah, yaitu kertas-kertas bergambar. Katanya lagi, diqiyaskan kepada mereka (orang-orang yang melakukan permainan menggunakan merpati), maksudnya pada sisi menolak kesaksian saja. Adapun permainan lari maka kadang-kadang haram jika menimbulkan kemudharatan diri sendiri, dengan tanpa tujuan/faedah.

Mengingat Juga :

1. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 44 Tahun 1999 Tentang Penyelenggaraan Keistimewaan Propinsi Daerah Istimewa Aceh (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 1999 Nomor 172, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia 3893);
2. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2006 Tentang Pemerintahan Aceh (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2006 Nomor 62, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4633);
3. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2008 Tentang Keterbukaan Informasi Publik; (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2008 Nomor 61, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4846);

4. Undang-Undang...

4. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 35 Tahun 2014 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak; (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2014 Nomor 297, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5606);
5. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik; (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2016 Nomor 251, Tambahan Lembaran Republik Indonesia Nomor 5952);
6. Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 11 Tahun 2016 tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik;
7. Peraturan Daerah Propinsi Daerah Istimewa Aceh Nomor 5 Tahun 2000 tentang Pelaksanaan Syari'at Islam (Lembaran Daerah Propinsi Daerah Istimewa Aceh Tahun 2000 Nomor 30);
8. Qanun Provinsi Nanggroe Aceh Darussalam Nomor 11 Tahun 2002 Tentang Pelaksanaan Syariat Islam Bidang Aqidah, Ibadah dan Syiar Islam (Lembaran Daerah Provinsi Nanggroe Aceh Darussalam Tahun 2002 Nomor 54 Seri E Nomor 15, Tambahan Lembaran Daerah Provinsi Nanggroe Aceh Darussalam Nomor 5);
9. Qanun Aceh Nomor 9 Tahun 2003 Tentang Hubungan Tata Kerja Majelis Permusyawaratan Ulama dengan Eksekutif, Legislatif dan Instansi lainnya (Lembaran Daerah Propinsi Nanggroe Aceh Darussalam Tahun 2003 Nomor 22 Seri D Nomor 9, Tambahan Lembaran Daerah Propinsi Nanggroe Aceh Darussalam Nomor 25);
10. Qanun Provinsi Nanggroe Aceh Darussalam Nomor 11 Tahun 2006 tentang Pemberdayaan Masyarakat Di Bidang Teknologi Informasi Dan Sistem Informasi (Lembaran Daerah Provinsi Nanggroe Aceh Darussalam 2006 Nomor 2, Tambahan Lembaran Daerah Provinsi Nanggroe Aceh Darussalam Nomor 02);
11. Qanun Aceh Nomor 2 Tahun 2009 Tentang Majelis Permusyawaratan Ulama; (Lembaran Daerah Aceh Tahun 2009 Nomor 02, Tambahan Lembaran Daerah Aceh Nomor 24);
12. Qanun Aceh Nomor 6 Tahun 2014 Tentang Hukum Jinayat; (Lembaran Aceh Tahun 2014 Nomor 7, Tambahan Lembaran Aceh Nomor 67);
13. Qanun Aceh Nomor 7 Tahun 2014 Tentang Hukum Acara Jinayat; (Lembaran Aceh Tahun 2013 Nomor 7);
14. Qanun Aceh Nomor 8 Tahun 2014 Tentang Pokok-Pokok Syari'at Islam; (Lembaran Aceh Tahun 2014 Nomor 9, Tambahan Lembaran Aceh Nomor 68);
15. Qanun Aceh...

15. Qanun Aceh Nomor 8 Tahun 2015 Tentang Pembinaan Dan Perlindungan Aqidah; Lembaran Aceh Tahun 2016 Nomor 2, Tambahan Lembaran Aceh Nomor 76);
16. Qanun Aceh Nomor 13 Tahun 2017 Tentang Tata Cara Pemberian Pertimbangan Majelis Permusyawaratan Ulama; (Lembaran Aceh Tahun 2018 Nomor 2, Tambahan Lembaran Aceh Nomor 97);
17. Peraturan Gubernur Aceh Nomor 29 Tahun 2017 Tentang Pengelolaan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Di Lingkungan Pemerintah Aceh;
18. Keputusan Gubernur Aceh Nomor 451.7/642/2017 tentang Penetapan Pengurus Majelis Permusyawaratan Ulama Aceh Masa Bakti 2017-2022 sebagaimana telah diubah kedua kali dengan Keputusan Gubernur Aceh Nomor 451.7/715/2018 tentang Perubahan Kedua Atas Keputusan Gubernur Aceh Nomor 451.7/642/2017 tentang Penetapan Pengurus Majelis Permusyawaratan Ulama Aceh Masa Bakti 2017-2022;

Memperhatikan :

1. Khutbah *Iftitah* yang disampaikan oleh Ketua Majelis Permusyawaratan Ulama Aceh, (Prof. Dr. Tgk. H. Muslim Ibrahim, MA);
2. Risalah yang disiapkan oleh Panitia Musyawarah (PANMUS) MPU Aceh, yang disarikan dari makalah-makalah :
  - a. Prof. Dr. Tgk. H. Muslim Ibrahim, MA. (Ketua MPU Aceh) dengan judul "Hukum dan Dampak Game PUBG dan Sejenisnya Menurut Fiqh Islam.
  - b. Teuku Farhan S.I.Kom (Direktur Eksekutif MIT) dengan judul "Tujuan dan Fungsi Game PUBG dan Sejenisnya Dalam Dunia Teknologi Informasi (TI)".
  - c. Yusniar, M.Si (Psikolog) dengan judul "Pengaruh Game PUBG dan Sejenisnya menurut Tinjauan Psikologi".
3. Pendapat dan saran yang berkembang dalam Sidang Paripurna – III Tahun 2019 Majelis Permusyawaratan Ulama Aceh Tanggal 13 sampai dengan 15 Syawal 1440 Hijriah bertepatan dengan Tanggal 17 s.d. 19 Juni 2019 Miladiyah.

dengan

bertawakkal kepada Allah SWT dan Persetujuan

SIDANG PARIPURNA

MAJELIS PERMUSYAWARATAN ULAMA ACEH

MEMUTUSKAN :

Menetapkan...

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.

Ditetapkan di : Banda Aceh  
pada tanggal : 15 Syawal 1440 H  
19 Juni 2019 M

MAJELIS PERMUSYAWARATAN ULAMA ACEH

Ketua,

Prof. Dr. Tgk. H. Muslim Ibrahim, MA.

Wakil Ketua

Wakil Ketua

Wakil Ketua

Tgk. H. M. Daud Zamzamy

Tgk. H. Faisal Ali

Tgk. H. Hasbi Albayuni



**BIODATA PENELITI**  
**PUSAT PENELITIAN DAN PENERBITAN LP2M**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH**

**A. Identitas Diri**

1.	Nama Lengkap <i>(dengan gelar)</i>	<b>Dr. Muhibbuthabry, M.Ag</b>
2.	Jenis Kelamin L/P	Laki-laki
3.	Jabatan Fungsional	Lektor Kepala
4.	NIP	196101171991031001
5.	NIDN	2017016101
6.	NIPN <i>(ID Peneliti)</i>	201701610108231
7.	Tempat dan Tanggal Lahir	Aceh Barat, 17-1-1961
8.	E-mail	<a href="mailto:muhib_net@yahoo.com">muhib_net@yahoo.com</a>
9.	Nomor Telepon/HP	081226028990
10.	Alamat Kantor	PPs UIN Ar-Raniry Banda Aceh
11.	Bidang Ilmu	Hukum Islam
12.	Program Studi	Ilmu Agama Islam
13.	Fakultas	Pascasarjana UIN Ar-Raniry Banda Aceh

**B. Riwayat Pendidikan**

No.	Uraian	S1	S2	S3
1.	Nama Perguruan Tinggi	IAIN Ar-Raniry	PPs IAIN Ar-Raniry	PPs IAIN Ar-Raniry
2.	Kota dan Negara PT	Banda Aceh	Banda Aceh	Banda Aceh
3.	Bidang Ilmu/ Program Studi	Bahasa Arab	Hukum Islam	Hukum Islam
4.	Tahun Lulus	1987	1995	2007

**C. Pengalaman Penelitian dalam 3 Tahun Terakhir**

No.	Tahun	Judul Penelitian	Sumber Dana
1	2017	Praktik Hukum Keluarga di Singapura	<b>DIPA UIN Ar-Raniry</b>
1.	2018	Upaya Antisipasi Perilaku Komunitas LGBT di Indonesia (Suatu Kajian Tentang Antisipatif dan Peran Edukasi Tokoh Agama)	DIPA UIN Ar-Raniry
2.	2019	Krisis Soaio-Kultural Kesadaran Hukum Masyarakat di Kota Banda Aceh	DIPA UIN Ar-Raniry

**D. Publikasi Artikel Ilmiah dalam Jurnal dalam 5 Tahun Terakhir**

No.	Judul Artikel Ilmiah	Nama Jurnal	Volume/Nomor/Tahun/Url
1.	A Protrait Of the Relationship between muslim acehnese and non-muslim Chinese in the shari'a-Regulated Province	Islamic Quaterly	2019
2.	Poligami dan Sanksinya Menurut Perundang-undangan Negara Modern	Ahkam	2016
3	Kelembagaan Wilayah Al-Hisbat Dlm Konteks Penerapan SI di Aceh	Peuraden	2014

**E. Karya Buku dalam 5 Tahun Terakhir**

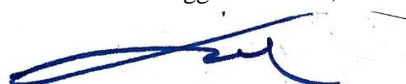
No.	Judul Buku	Tahun	Tebal Halaman	Penerbit
1.	Konsep dan Implementasi WH di Aceh	2014	156	Pena-Aceh
2.	Syariat Islam dalam Konteks Keindonesiaan	2019	326	Ar-Raniry Press
dst.				

**F. Perolehan HKI dalam 10 Tahun Terakhir**

No.	Judul/Tema HKI	Tahun	Jenis	Nomor P/ID
1.	Syari'at Islam Dlm Konteks Keindonesiaan	2018	Buku	000112041
2.	Krisis Sosio-Kultural dan Kesadaran Hukum Masyarakat di Kota Banda Aceh	2019	Laporan Penelitian	000172090
dst.				

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya.

Banda Aceh,  
Ketua/Anggota Peneliti,



**Dr. Muhibbuthabry, M.Ag**  
NIDN. 2017016101