



Pandangan Hadis Tentang Dampak Kecanduan Game Online ‘Mobile Legend’ pada Psikologis (Studi Kasus di Kalangan Remaja Desa Sempajaya Kab.Karo)

Angga Prayuda^{1*}, Nurliana Damanik^{2,3}, Idris Siregar³
¹⁻³ Universitas Islam Negeri Sumatra Utara, Indonesia

Alamat: Jl. William Iskandar Ps. V, Medan Estate, Kec. Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara 20371

Korespondensi penulis: angga.prayuda1507@gmail.com *

Abstract. *In this sophisticated era, the use of mobile phones among teenagers has increased rapidly both for learning and daily needs. Excessive use of mobile phones will have an impact on the lifestyle of teenagers because of playing online games. Therefore, this study aims to determine the impact of online games among teenagers in the perspective of Islam, especially referring to the views of the hadith. The population in this study were teenagers aged 15-17 years who played the online game mobile legend around 4-7 hours or more per day and teenagers who were addicted to the online game mobile legend numbered 5 respondents. This study uses a qualitative method with a case study approach by means of observation and interviews and documentation. The results of the analysis of interviews and observations show that the influence of the online game mobile legend greatly affects the development and growth of teenagers because online games affect the health, psychology, academics, social, and free time that teenagers have is wasted which is detrimental to themselves. Islam does not forbid its people to have fun, but it must remain within the limits and corridors that are determined. The games played should be in accordance with their portion, aka not excessive. Don't let entertainment take up all your time, disrupt your health, hinder other activities, take up study and work time and don't let it distract someone from their main duties, especially in worship, and don't let it make people forget about more important games, such as physical exercise to improve your health or do better activities than being addicted to playing online games. Games also shouldn't make people fall into addiction.*

Keywords: *Online Games, Psychology, Hadith*

Abstrak. Di zaman yang serba canggih ini, penggunaan handphone di kalangan remaja meningkat pesat baik untuk pembelajaran maupun keperluan sehari-hari. Menggunakan handphone yang berlebihan akan berdampak pada pola kehidupan remaja karena bermain game online. Karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak game online dikalangan remaja dalam pandangan Islam terlebih merujuk ke dalam pandangan hadis. Populasi dalam penelitian ini remaja berusia 15-17 tahun yang bermain game online mobile legend sekitar 4-7 jam bahkan lebih perhari dan remaja yang kecanduan game online mobile legend berjumlah 5 responden. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus (*case study*) dengan cara observasi dan wawancara serta dokumentasi. Hasil analisis wawancara serta observasi menunjukkan bahwa pengaruh dari game online mobile legend sangat berpengaruh terhadap perkembangan dan pertumbuhan anak remaja karena game online mempengaruhi kesehatan, psikologis, akademik, sosial, dan waktu luang yang dimiliki anak remaja tersebut terbuang sia-sia yang merugikan dirinya sendiri. Islam tidak melarang umatnya untuk bersenang-senang, akan tetapi harus tetap dalam batasan dan koridor yang ditentukan. Hendaknya game yang dimainkan sesuai dengan porsinya, alias tidak berlebihan. Jangan sampai hiburan menyita seluruh waktu, mengganggu kesehatan, menghalangi aktifitas lainnya, mengambil waktu belajar serta bekerja dan jangan sampai melalaikan seseorang dari tugas pokoknya terutama dalam beribadah, dan jangan sampai pula membuat orang lupa dari game yang lebih penting, seperti olahraga fisik untuk menyehatkan badan atau melakukan aktivitas yang lebih baik daripada kecanduan bermain game online. Game juga jangan sampai membuat orang terjerumus pada kecanduan.

Kata kunci: Game Online, Psikologi, Hadist

1. LATAR BELAKANG

Sebagai sebuah agama, Islam menetapkan aturan-aturan yang harus dipatuhi oleh para pengikutnya. Aturan-aturan ini dikenal sebagai “syariah.” Bagi mereka yang menganut agama

Islam atau beragama Islam, menerapkan aturan-aturan ini adalah hal terpenting dalam segala aspek kehidupan mereka. hukum-hukum yang akan menuntun para pemeluk agama Islam untuk menjalani kehidupan sesuai dengan ajaran Nabi Muhammad SAW. Islam menggunakan dua sumber rujukan untuk memandu penerapan hukum.

Keduanya adalah fundamental yang harus diperhatikan dan diikuti oleh seorang Muslim dalam hidupnya dua rujukan. Pembahasan hadis Muhammad SAW begitu luas cakupannya sehingga mengalami kemajuan dalam kaitannya dengan bidang kajian yang fundamental.

Islam adalah sebuah agama dan pandangan gaya hidup yang berlandaskan firman Tuhan yang dituangkan dalam Al-Quran dan Sunnah. Menurut hukum semua umat Islam bertanggung jawab untuk berperilaku baik dalam kehidupan mereka. Oleh karena itu, seluruh dunia hendaknya mempelajari apa yang haram dan apa yang halal.

Makna kedudukan waktu dapat dilihat dalam Al-Hadits. Rasulullah SAW. sering kali mengingatkan kita akan kedudukan waktu, menganjurkan kita untuk memanfaatkannya dan melarang kita mengabaikannya, sebagaimana sabda Rasulullah.

حَدَّثَنَا الْمَكِّيُّ بْنُ إِبْرَاهِيمَ أَخْبَرَنَا عَبْدُ اللَّهِ بْنُ سَعِيدٍ هُوَ ابْنُ أَبِي هِنْدٍ عَنْ أَبِيهِ
عَنْ ابْنِ عَبَّاسٍ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُمَا قَالَ قَالَ النَّبِيُّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ نِعْمَتَانِ
مَغْبُونٌ فِيهِمَا كَثِيرٌ مِنَ النَّاسِ ، الصِّحَّةُ وَالْفَرَاغُ

Artinya: “Telah memberi tahu Al Makki bin Ibrahim adalah siapa kita memberi tahu kami bahwa Abdullah bin Sa'id, juga dikenal sebagai Ibnu Abu Hind, adalah keturunan Ibnu Abbas radhiyallahu 'anhu. Nabi SAW bersabda: “Kesehatan dan waktu luang adalah nikmat yang cenderung dilupakan manusia. ”

Redaksi sanad hadist di atas terdapat dalam kitab shahih bukhari nomor 5933. Secara tekstual, maksud dari dua kondisi tersebut, sehat dan waktu yang luang merupakan sebuah kiasan di mana seseorang lebih fokus pada dunia ini daripada dunia akhirat. Karena itu imam Bukhari memberi isyarat bahwa hidup Kenyataannya, mereka tidak punya apa-apa untuk ditempati, justru hidup yang mereka sampingkan (kehidupan akhirat) itulah yang sebenarnya harus diutamakan, karena banyak yang mengabaikannya merupakan orang yang ter-tipu.

Berdasarkan hadis di atas Nabi SAW mengajarkan para pengikutnya bahwa “waktu” sangatlah penting dan mahal. Nabi senantiasa memberikan teladan nyata kepada umat manusia dalam aktivitas dan perbuatannya sehari-hari. Termasuk bagaimana Nabi Muhammad saw dan

para sahabat memanfaatkan waktu luangnya untuk menyebarkan Islam dan mendirikan pemerintahan Islam, serta bagaimana mereka memanfaatkan kesehatannya.

Dari sudut pandang Islam, dilarang keras bagi pengikutnya untuk menunda kegiatan yang seharusnya bisa dilakukan saat ini. Waktun bergerak sesuai dengan semestinya. Tak henti-hentinya Menit bertambah menjadi jam, dan detik menjadi menit, dan jam berganti hari. Malam dan siang keduanya pun datang silih berganti. Menunda pekerjaan ini adalah perilaku yang buruk karena kita membuang-buang waktu yang telah diberikan oleh Allah.

Kemajuan teknologi saat ini sering kali mengakibatkan masyarakat menjadi lebih terlena dan lalai. Yang pertama adalah generasi remaja sekarang, yang lebih cenderung bermain game di ponsel atau bermain game daring. Hal ini cenderung membuat kalangan anak remaja berubah menjadi remaja yang matang dalam pekerjaannya karena, seperti kita ketahui, bermain game online dapat menimbulkan masalah bagi orang yang memainkannya.

Pesatnya kemajuan disebabkan oleh ilmu pengetahuan dan teknologi yang banyak berkecambah di sektor masyarakat umum. Karena daya cipta manusia menjadi lebih canggih, mengarah pada berkembangnya teknologi baru yang mempunyai potensi untuk alat peningkatan ketenteraman manusia.

Satu-satunya produk manusia yang dibahas adalah internet. Saat ini, teknologi di internet menjadi berkembang dengan cepat akan kegunaannya. Salah satu kegunaan utamanya adalah sebagai alat permainan, misalnya game yang dimainkan dengan Game online adalah penggunaan koneksi internet. Sebuah permainan daring mempunyai dampak yang signifikan terhadap persepsi manusia, yang diekspresikan melalui dua indra batin: penglihatan dan pendengaran. Sebagai hasil dari kemajuan teknologi dan perkembangan game, game menjadi semakin populer di seluruh dunia, seperti yang terlihat dari pesatnya pertumbuhan game online dalam beberapa tahun terakhir.

Pengguna game online tidak terbatas pada generasi muda saja; sebaliknya, mayoritas dari mereka adalah para remaja. Banyak anak muda yang ikut serta dalam permainan internet atau permainan online ini. Selain untuk mencari pemain juga bisa dijadikan sebagai sarana mencari topik atau bahkan silaturahmi para gamers on line. Mulailah dengan bermain game online bersama banyak orang atau mengajak orang lain bermain game online secara kolektif lokasi game online. Remaja sangat antusias dengan prospek menjelajahi dunia game dengan fitur dan mekanismenya sendiri dimulai secara offline dan diakhiri dengan musuh yang diluncurkan pada sistem yang sama, hingga akhirnya mereka menjadi sebuah game aksi yang sangat menarik untuk dimainkan berulang kali.

Pada dasarnya game online Mobile legend yang seharusnya menghilangkan penat setelah beraktivitas, tapi kenyataannya game online mobile legend dimainkan secara rutinitas dengan intensitas tinggi yang membuat kecanduan atau ketergantungan dan memberikan pengaruh negatif pada mental para remaja.

Hal inilah yang terjadi di desa sempajaya kab. karo yang terletak di kota berastagi, Sumatera utara yang dimana mayoritas penduduknya beragama Islam. Dimana para remaja desa tersebut juga tidak terlepas dari pengaruh kecanduan game online seperti Mobile Legend. Remaja sering menghabiskan waktu berjam-jam bermain Mobile Legends dan game online lainnya. Itu penting terlihat dari sudut-sudut desa sempajaya seperti warung kopi, teras rumah serta tempat lain yang dimana para remaja berkumpul untuk menghabiskan waktu berjam-jam bermain game Mobile Legends secara online dan cenderung membuang waktu luang secara sia-sia. Waktu luang yang seharusnya bisa dimanfaatkan ke lebih yang bermanfaat atau melakukan hal-hal yang baik.

Maka dari itu peneliti mengaitkan penelitian ini dengan Hadist Nabi Muhammad SAW. tentang kedudukan waktu yang luang, yang akan peneliti bahas dalam skripsi ini secara tematik (maudhu'i). Seorang mufassir dapat menggunakan teknik maudhu'i, yang melibatkan pengumpulan semua ayat dalam Al-Qur'an yang mencakup satu isu atau tema dan menghasilkan tujuan dan pemahaman.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus (*case study*) dengan cara observasi dan wawancara serta dokumentasi. Populasi dalam penelitian ini remaja berusia 15-17 tahun yang bermain game online mobile legend sekitar 4-7 jam bahkan lebih perhari dan remaja yang kecanduan game online mobile legend berjumlah 5 responden.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitiannya tentang game online *Mobile Legend* yang telah dilaksanakan pada informan di Desa Sempajaya, Kabupaten Karo. Penelitian yang berlangsung dari bulan Juni 2024 ini dilakukan pada lima informan yang aktif menggunakan game online *Mobile Legend*. Beberapa informan tersebut dipilih karena dianggap telah memiliki kriteria-kriteria yang diinginkan oleh peneliti. Peneliti akan menjelaskan hasil dari penelitian yang diperoleh disertai dengan pembahasan berdasarkan tujuan penelitian.

1. Deskripsi Lokasi Penelitian

Peneliti berencana melakukan penelitian ini di desa sempajaya kab. Karo, tempat biasa berkumpulnya informan, seperti di kedai, rumah yang biasa tempat berkumpul para remaja, dan warung kopi karena ditempat itu ada fasilitas wifi gratis sehingga mereka biasa main bareng. Informan yang diteliti merupakan remaja yang aktif dalam bermain game online *Mobile Legend*.

2. Deskripsi Informan

Pertama sekali yang peneliti lakukan adalah dengan mendatangi informan yang bernama Edo sebagai informan kunci. Peneliti menghubungi informan yang memang kebetulan sudah saling mengenal satu sama lain. Saat menghubungi informan, untuk meminta informasi mengenai informan-informan berikutnya yang menggunakan game online *Mobile Legend*. Pada saat yang bersamaan peneliti meminta izin terlebih dahulu apakah informan bersedia ditanyai mengenai ketergantungan dari game online *Mobile Legend* ini. Untuk melihat deskripsi data informan yang diwawancarai dapat dilihat pada table berikut:

Tabel 1 Deskripsi Informan

No	Nama	Umur	Lama Bermain	Rata-Rata Durasi Bermain
1	Edo	17	Tiga tahun	7 jam/hari
2	Andi	16	Satu tahun dua bulan	4 jam/hari
3	Rifki	15	Satu tahun	4 jam/hari
4	Zulfikar	17	Dua tahun dua bulan	7 jam/hari
5	Dimas	17	Dua tahun enam bulan	6 jam/hari

Sumber: Data Olahan, 2024

3. Hasil Wawancara Informan

Informan I

Edo adalah salah satu pelajar SMK Negeri 1 Merdeka berastagi yang duduk dibangku kelas 1 SMK. Edo juga salah satu pengguna aktif *game online mobile legend*. Edo bermain *game online mobile legend* sudah cukup lama. Awalnya Edo hanya ikut-ikutan temannya bermain game online mobile legend dan pada akhirnya Edo juga menjadi pengguna aktif bermain *game online mobile legend*.

Dalam sehari Edo dapat bermain *game online mobile legend* lebih dari 2 jam setiap harinya dan ditotalkan bisa mencapai 7 jam perhari. Ia bermain *game online mobile legend*

sebanyak 5-7 kali sehari. Baginya bermain *game online mobile legend* dapat menghilangkan rasa penat dan bosan.

Informan II

Andi adalah remaja berusia 16 tahun, kelas 3 SMP Al-Karomah Berastagi, ia mengatakan sudah satu tahun dua bulan bermain *game online mobile legend* dengan durasi 4 jam/hari. merupakan penggemar *game online Mobile Legend* karena ia selalu mengikuti perkembangan *game* ini melalui *instagram* dan mengikuti beberapa pemain terkenal *game online Mobile Legend*.

Andi menjelaskan bahwa *Mobile Legend* sudah menjadi sarana paling utama dalam memenuhi kebutuhan hiburannya. Disaat tidak ada aktifitas ia selalu memainkan *game online* berbasis *mobile* ini. Ia lebih memilih *game online Mobile Legend* sebagai sarana untuk memenuhi kebutuhan hiburannya dari pada menonton televisi.

Dari kebiasaannya bermain *game online* tersebut muncullah beberapa perubahan dalam segi perilaku dan komunikasi yang ketika andi sedang bermain *game online* sangat sulit diajak berkomunikasi oleh orang sekitaran, apabila dalam *game* tersebut mengalami kekalahan atau adanya gangguan maka ia akan emosi dan selalu keluar kata-kata kotor.

Informan III

Rifki adalah remaja berusia 15 tahun 2 SMP Negeri 3 Berastagi, ia mengatakan sudah satu tahun bermain *game online mobile legend* dengan durasi 4 jam/hari. merupakan penggemar *game online Mobile Legend* karena ia selalu mengikuti perkembangan *game* ini melalui *instagram* dan mengikuti beberapa pemain terkenal *game online Mobile Legend*.

Rifki menjelaskan bahwa *Mobile Legend* sudah menjadi sarana paling utama dalam memenuhi kebutuhan hiburannya. Disaat tidak ada aktifitas ia selalu memainkan *game online* berbasis *mobile* ini. Ia lebih memilih *game online Mobile Legend* sebagai sarana untuk memenuhi kebutuhan hiburannya dari pada menonton televisi.

Informan IV

Zulfikar adalah remaja berusia 17 tahun kelas 1 SMA Negeri 1 Berastagi, ia mengatakan sudah dua tahun dua bulan mainkan *game mobile legends online* hingga tujuh jam sehari. merupakan salah satu penggemar *game online Mobile Legend* karena mengikuti perkembangan *game* tersebut di *Instagram* dan memiliki banyak pemain ternama.

Menurut Zulfikar, bermain *Mobile Legend* sudah menjadi kebutuhan dan kegemaran sehari-hari. Dia menjual *game* ini secara online di ponsel cerdasnya ketika dia tidak punya pekerjaan lain. Dia menyukai *game online Mobile Legend*. Karena lebih menarik dari pada bermain atau berolahraga bersama teman-temannya.

Informan V

Dimas adalah remaja berusia 17 tahun kelas 1 SMA Negeri 1 Berastagi, ia mengatakan sudah dua tahun enam bulan memainkan game mobile legends online hingga enam jam sehari. merupakan salah satu penggemar game online Mobile Legend karena mengikuti perkembangan game tersebut di Instagram dan memiliki banyak pemain ternama.

Menurut Dimas, Mobile Legend sudah menjadi bagian penting dari hiburan sehari-harinya. Dia menjual game ini secara online di ponsel cerdasnya ketika dia tidak punya pekerjaan lain. Hal ini dikerana tarikan yang kuat serta candu pada game mobile legend tersebut.

Dampak Kecanduan Game Online Mobile Legend Pada Psikologis

Analisis studi kasus didasarkan pada observasi, observasi dan wawancara terhadap remaja yang memainkan game online Mobile Legend. Secara keseluruhan temuan penelitian memberikan penjelasan mengenai pengaruh game online Mobile Legend dan cara remaja berkomunikasi saat memainkannya. Agar lebih jelas, penelitian ini menyajikan data penelitian sebagai penjelasan dan analisis berdasarkan informasi yang dikumpulkan peneliti selama wawancara yang dilakukan.

Informan bernama Rifki mengatakan: *“waduh,. Kalau saya sering emosi sih padahal dulu tidak begini saya sebelum bermain game mobile legend ini, semenjak keseringan main game ini saya jadi emosional orangnya baik pada saat bermain atau sebelum main game mobile legend, kalau untuk tersinggungnya sih kalau ada yang mengejek saja sih heheh”* (Wawancara dengan Rifki, 5 Juni 2024).

Sedangkan informan bernama Dimas mengatakan: *“Iya, sering banget saya jadi mudah tersinggung dan emosi kalau lagi main Mobile Legends. Apalagi kalo tim saya kalah gara-gara ada yang noob atau troller. Misalnya, waktu tim aku kalah gara-gara ada player yang tidak bisa ngeban hero yang penting. Aku langsung marah-marah di chat tim, ngatain dia noob dan goblok. Padahal dia juga pasti nggak sengaja. Tapi emosiku lagi nggak bisa dikontrol, rasanya pengen ngelempar HP aja. Tetapi jujur, kadang saya juga bisa menahan emosi saya, dan emosi saya itu cuman tersalurkan di game itu aja maksudnya emosi saya hanya untuk teman setim saya bukan untuk teman di dunia nyata saya”* (Wawancara dengan Dimas, 5 Juni 2024).

“Kalau emosi saya, saya emosi kalau punya teman yang tidak serius bermain, dan emosi saya tidak sampai melontarkan kata-kata kotor,” kata Zulfikar, seorang informan. Hanya ketika seseorang mengatakan sesuatu yang menyakitkan kepadaku, seperti "Apakah kamu pandai bermain?" begitu saja, apakah saya merasa terhina (Wawancara Zulfikar, 5 Juni 2024).

Berdasarkan kelima informan dapat disimpulkan bahwa mereka mengalami kecanduan mobile legends. membuat mereka mudah tersinggung dan emosional, terutama saat mengalami kekalahan dalam permainan.

Mereka sering kali marah-marah dan menyalahkan teman satu tim yang dianggap kurang kompeten, padahal sebenarnya hal itu bukan sepenuhnya kesalahan pemain lain. Mereka mengakui sulit untuk mengendalikan emosi negatif yang muncul, seperti ingin marah-marah, memaki, walaupun ada beberapa informan yang masih bisa mengontrol emosinya akan tetapi tetap saja merasakan perasaan emosi dan mudah tersinggung. Perasaan frustrasi dan kekesalan akibat kalah dalam permainan seringkali mereka lampiaskan kepada tidak bersalah.

Kondisi emosional yang tidak stabil saat bermain Mobile Legends mengganggu hubungan mereka dengan keluarga dan lingkungan sosial, karena mereka cenderung menjadi cuek, jutek, dan bahkan kasar terhadap orang-orang di sekitar karena perasaan emosi yang sudah meluap.

Secara keseluruhan, jawaban remaja-remaja tersebut menunjukkan bahwa kecanduan bermain game Mobile Legends berdampak signifikan terhadap kontrol emosi mereka baik pada saat bermain mobile legend atau pada saat setelah bermain, di mana emosi negatif seperti marah, frustrasi, dan mudah tersinggung sulit dikendalikan saat mengalami kekalahan dalam memainkan game mobile legend.

Kemudian peneliti melanjutkan pertanyaan mengenai: ***“Apakah kecanduan bermain Mobile Legends membuat kamu sering mengabaikan atau mengesampingkan interaksi dengan keluarga dan teman-teman di dunia nyata?”***

“Saya merasa sulit untuk berhenti bermain Mobile Legends. Setiap ada waktu luang, pasti saya langsung membuka aplikasi mobile legend dan mulai bermain lagi. Rasanya ada yang kurang jika tidak memainkan game ini. Dan interaksi saya dengan orang lain itu hanya sebatasnya saja, seperti menanyakan apa kabar?, habis dari mana? dan sebagainya. Karena pikiran saya itu hanya tentang game mobile legend aja, rasanya pengen main game aja dirumah” (wawancara dengan Edo, 5 juni 2024).

“Saya bahkan rela begadang tidak tidur demi bisa bermain Mobile Legends lebih lama. Padahal saya tahu Meskipun ini tidak sehat, saya melanjutkan tidak bisa menahan diri. Dan interaksi di dalam rumah sama orang tua itu hanya sebatasnya aja karna lebih memilih bermain game mobile legend di kamar, dan menghabiskan waktu berjam-jam” (wawancara dengan Andi, 5 juni 2024).

"Awalnya saya hanya iseng-iseng mencoba memainkan Mobile Legends. Tapi lama-kelamaan saya jadi kecanduan dan sulit mengontrol diri untuk tidak terus-menerus memainkannya. Waktu interaksi sama kawan sekitar itu hanya sebatasnya saja karena saya suka bermain game Mobile Legends secara online. ini dibanding interaksi secara langsung". (wawancara dengan Rifki, 5 juni 2024).

"Interaksi dengan yang lain itu tetap kayak biasanya hanya saja tidak terlalu lama karena dipikiran saya itu pengen main Game Mobile Legends saja, dan bagi saya mobile legend itu sudah seperti candu bagi saya. Jika terlalu lama tidak memainkannya, saya merasa gelisah dan tidak tenang karena perasaan pengen main itu selalu besar kali bang yang saya rasain. Ini sudah menjadi kebiasaan yang sulit dihentikan." (wawancara dengan Dimas, 6 juni 2024).

"Saya merasa lebih nyaman berinteraksi dengan teman-teman di dalam game Mobile Legends daripada teman-teman di dunia nyata. Di game, saya bisa dengan bebas mengobrol, dan bercanda bersama mereka. Sedangkan di dunia nyata, saya merasa canggung dan sulit untuk memulai pembicaraan sedangkan saya sadar dulu saya tidak begini orangnya hahaha, mungkin karena sudah candu ini ya" (wawancara dengan Zulfikar, 6 juni 2024).

Secara keseluruhan, jawaban para remaja tersebut menunjukkan bahwa kecanduan Mobile Legends telah menimbulkan dampak negatif yang signifikan terhadap interaksi sosial mereka, baik dengan keluarga maupun teman-teman. Mereka cenderung lebih memilih untuk berinteraksi di dalam game daripada di dunia nyata.

Berdasarkan jawaban-jawaban yang diberikan, dapat disimpulkan bahwa bermain mobile legend dapat berdampak negatif pada kesehatan remaja, terutama jika dilakukan secara berlebihan dan tidak terkontrol. Beberapa dampak yang diidentifikasi antara lain:

1. Kualitas Tidur

Remaja yang tidak terlalu kecanduan masih bisa mengatur waktu tidur mereka dengan baik, meskipun kadang-kadang tertunda karena asyik bermain.

Remaja yang sangat kecanduan sering begadang hingga larut malam bermain, sehingga kualitas dan kuantitas tidur mereka terganggu.

2. Pola Makan

Remaja yang tidak terlalu kecanduan masih bisa menjaga pola makan yang teratur, meskipun terkadang lupa makan saat asyik bermain.

Remaja yang sangat kecanduan sering mengabaikan waktu makan dan hanya menyantap makanan ringan atau camilan, mengakibatkan pola makan yang tidak teratur.

3. Kesehatan Fisik

Remaja yang tidak terlalu kecanduan masih bisa menjaga kesehatan fisik mereka dengan membatasi waktu bermain, meskipun terkadang mengalami masalah seperti mata perih, mudah lelah, dan sakit kepala.

Pandangan Hadis Terhadap Dampak Kecanduan Bermain Game Online

Khusus mengenai game online ini tidak ada satu nash yang secara khusus membahas hal ini tetapi dalam kebanyakan para ulama mengkiaskan dengan permainan catur karena dalam permainan ini terdapat olahraga yang manautkan batin, akal dan pikiran sama hal nya dengan *game online (mobile legend)*. Para gamers harus melatih konsentrasi serta kecedasannya dalam bermain. Namun dalam permainan ini ada pengecualian yang harus sangat di perhatikan, yaitu jika permainan tersebut sudah termasuk dalam judi dan membawa pemain pada kemungkaran serta kemaksiatan.

Asal hukum atas sesuatu adalah boleh kecuali ada nash khusus yang melarangnya, begitupun dalam permainan. Dalam kitab Mausuah Fiqhiyyah Kuwaitiyyah juz 35/268-269

اللَّعِبُ مِنْهُ مَا هُوَ مُبَاحٌ وَمِنْهُ مَا هُوَ مُسْتَحَبٌّ وَمِنْهُ مَا هُوَ مَكْرُوهٌ وَمِنْهُ مَا هُوَ مُحَرَّمٌ

Artinya: “Permainan itu ada yang mubah, ada yang dianjurkan, makruh dan haram.”

Mengenai game online yang dikisahkan dengan permainan catur adapun hukumnya menurut Yusuf Al-Qardhawi adalah boleh dengan tiga syarat.

1. Jangan pernah menunda-nunda bermain catur, karena yang paling berbahaya adalah membuang-buang waktu.
2. Permainan tidak boleh tersirat.
3. Saat bermain, Anda harus melindungi bahasa dari kata-kata yang menyinggung, kata-kata kotor dan kekuasaan yang rendah. Sebagaimana termaktub dalam kitab fiqh al-minhaji Mazhab asy-Syāfi'ī dijelaskan:

من هذه الألعاب الشطرنج، فهو قائم على تشغيل الذهن، وتحريك العقل والفكر. ولا ريب أنه لا يخلو عن فائدة للذهن والعقل، فإن عكف عليه زيادة عما تقتضيه هذه الفائدة، فهو مكروه، فإن زاد عكوفه حتى فوت بسببه بعض الواجبات عاد محرماً

Artinya: “Meski ada pertandingan seperti ini, selalu ada pemain yang menyentuh hati dan bisa mengganggu pikiran.” Tidak dapat disangkal bahwa catur terkait erat dengan efek positifnya terhadap pikiran dan jiwa. Jika seseorang terlalu terlibat sehingga melebihi ambang batas keuntungan, maka hukum dilanggar. Namun, hukum akan menjadi haram jika Anda terlalu sibuk, sehingga secara efektif meniadakan beberapa komitmen Anda.”

Adapun hadis-hadis yang meriwayatkan permainan ini antara lain:

حَدَّثَنَا عَبْدُ اللَّهِ بْنُ مَسْلَمَةَ، عَنْ مَالِكٍ، عَنْ مُوسَى بْنِ مَيْسَرَةَ، عَنْ سَعِيدِ بْنِ أَبِي هَنْدٍ عَنْ أَبِي مُوسَى الْأَشْعَرِيِّ، أَنَّ رَسُولَ اللَّهِ - صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ - قَالَ: "مَنْ لَعِبَ بِالنَّرْدِ فَقَدْ عَصَى اللَّهَ وَرَسُولَهُ"

Artinya: "*Rasūlullah Ṣaw, dalam kutipan dari Abū Mūsā al-Asr'arī, mengatakan: "Siapa yang bermain dengan tangannya berarti tidak menaati Allah dan pesan-Nya."*

قال النووي: والحديث حجة للشافعي والجمهور في تحريم اللعب بالنرد، وأما الشطرنج فمذهبنا أنه مكروه ليس بحرام، وهو مروى عن جماعة من التابعين

Artinya: "*Al-Nawawi berkata: Hadis tersebut menjadi dalil bagi Syafi'i dan mayoritas dalam mengharamkan bermain dadu, sedangkan mengenai catur hukumnya makruh tidak sampai haram, dan ini berdasarkan riwayat dari para tabi'in.*"

Mengenai penjelasan di atas, jelas bahwa undang-undang mengizinkan game online (izin atau makruh).

Adapun mengenai dampak yang ditimbulkan dalam *game online* ini di jelaskan juga dalam Q.S Al-Maidah/5 ayat 91 Allah Swt. berfirman dalam al-Qur`an

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

Artinya: "*Sesungguhnya setan ingin menimbulkan kebencian dan permusuhan di antara kamu karena kamu mengonsumsi khamr dan berjudi, dan dia ingin menghalangi kamu mengingat Allah dan mati. Oleh karena itu, berhentilah (lakukan pekerjaan ini)."*

Orang yang memainkan permainan ini biasanya menjadi sasaran adu argumen, persaingan, dan cacian, belum lagi ucapan permusuhan yang ditujukan kepada sesama umat Islam. Selain itu, mungkin butuh waktu lama, tapi masih lama sebelum dunia berakhir. Hal yang sama ditulis oleh seseorang yang saya percayai mengenai hal ini. Kita akan menjadi bodoh dan pelupa jika seseorang menyia-nyiakan waktunya bermain catur dan game online legendaris di ponselnya padahal sebenarnya otaknya bisa digunakan untuk hal lain.

Kemudian akibat lain yang timbul dari permainan ini adalah kecanduan, jika telah candu maka para pemain akan sulit mengontrol dirinya sendiri dan akan larut dalam permainan sehingga melalaikan banyak hal yang seharusnya lebih menjadi prioritas. Dalam hal banyak hadis Rasūlullah Ṣaw. menekankan akan pentingnya waktu karena setiap apa yang telah dikerjakan akan dipertanggung jawabkan. Dalam sabda Rasulullah Saw. mencela orang yang lalai akan waktunya.

حَدَّثَنَا الْمُكَبِّيُّ بْنُ إِبْرَاهِيمَ أَخْبَرَنَا عَبْدُ اللَّهِ بْنُ سَعِيدٍ هُوَ ابْنُ أَبِي هَنْدٍ عَنْ أَبِيهِ عَنْ ابْنِ عَبَّاسٍ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُمَا قَالَ قَالَ النَّبِيُّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ نِعْمَتَانِ مَغْبُورٌ فِيهِمَا كَثِيرٌ مِنَ النَّاسِ ، الصِّحَّةُ وَالْفَرَاغُ

Artinya: "*Abdullah bin Sa'id yang juga dikenal dengan nama Ibnu Abu Hind berbicara kepada kita melalui ayahnya, Ibnu Abbas, yang diridhai oleh Allah. Beliau bersabda: Nabi*

SAW bersabda: “Berkah yang sering dilupakan umat manusia adalah kesehatan dan kebebasan.”

أَخْبَرَنِي الْحَسَنُ بْنُ حَلِيمٍ الْمَرْوَزِيُّ، أَنَّ أَبَا الْمُؤَجَّجِ، أَنبَأَ عَبْدَانَ، أَنَّ أَبَا عَبْدِ اللَّهِ بْنِ أَبِي هُنْدٍ، عَنْ أَبِيهِ، عَنْ ابْنِ عَبَّاسٍ، رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُمَا قَالَ: قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ لِرَجُلٍ وَهُوَ يَعْظُهُ: " اِغْتَنِمْ خَمْسًا قَبْلَ خَمْسٍ: شَبَابَكَ قَبْلَ هَرَمِكَ، وَصِحَّتَكَ قَبْلَ سَقَمِكَ، وَغِنَاءَكَ قَبْلَ فَقْرِكَ، وَفِرَاعَكَ قَبْلَ شُغْلِكَ، وَحَيَاتَكَ قَبْلَ مَوْتِكَ «هَذَا حَدِيثٌ صَحِيحٌ عَلَى شَرْطِ الشَّيْخَيْنِ وَلَمْ يُخْرَجْ لَهُ» [التعليق - من تلخيص الذهبي] 7846 - على شرط البخاري ومسلم

Artinya: “Nikmatilah lima hal sebelum lima hal: masa mudamu sebelum masa tuamu, kesehatanmu sebelum sakitmu, kekayaanmu sebelum kemiskinanmu, waktu luangmu sebelum waktu sibukmu, dan hidupmu sebelum kematianmu,” sabda Rasulullah Saw. Ditulis oleh Adz Dzahabiy dalam At Talkhish berdasarkan keadaan Boukhari-mulusmanes.”

Dalam Kitab at-Taisir bi Syarh al-Jāmi’ aṣ-Ṣagīr dijelaskan

اغتنم خمساً قبل خمس (أي افعل خمسة أشياء قبل حصول خمسة (حياتك قبل موتك) أي اغتنم ما تلقى نفعه بعد موتك فإن من مات انقطع عمله (وصحتك قبل سقمك) أي العمل حال الصحة فقد يعرض مانع كمرض (وفراغك قبل شغلك) أي فراغك في هذه الدار قبل شغلك بأهوال القيامة التي أول منازلها القبر (وشبابك قبل هرمك) أي فعل الطاعة حال قدرتك وقوتك قبل هجوم الكبر عليك (وغناك قبل فقرك) أي التصدق بفضول مالك قبل عروض جائحة تئلف مالك فتصير فقيراً في الدارين

Artinya: “Artinya: “Lakukanlah ketaatan ketika kamu mampu beramal shaleh (yakni ketika kamu masih muda), sebelum tiba usia tua.” “Bersedekahlah dalam keadaan sehat, sebelum tiba saatnya yang menghalangi Anda untuk bersedekah, seperti ketika Anda sakit,” itulah arti sehat sebelum penyakit menyerang. Waktu luang Anda sebelum tibanya waktu yang Anda bayarkan artinya: “Manfaatkanlah kesempatan (waktu luang Anda) di dunia ini sebelum waktu yang Anda bayarkan tiba di akhirat.” Dan makam adalah tempat permulaan dari masa lalu ditemukan. Artinya, periode terkaya Anda terjadi sebelum periode termiskin.”

Al Munawi mengatakan:

فَهَذِهِ الْخَمْسَةُ لَا يَعْرِفُ قَدْرَهَا إِلَّا بَعْدَ زَوَالِهَا

Artinya: “Kelima faktor ini—kemudaan, kesehatan yang baik, kebebasan, kekayaan, dan harapan hidup—begitu penting sehingga hanya setelah faktor-faktor tersebut berlalu seseorang baru dapat benar-benar memahami nilai dirinya.

Apa yang dikatakan Al Munawi ada benarnya. Masyarakat lebih sadar akan kesehatannya dibandingkan saat sakit. Dia tampaknya memperoleh kekayaan setelah jatuh ke dalam kemiskinan. Dan dia menyadari bahwa dia mempunyai semangat untuk beramal ketika dia masih muda, namun dia telah mencapai usia lanjut yang sulit untuk melakukan amal. Tidak ada yang perlu disesali jika waktu ini terbuang percuma.

Rahimullah Ibnul Qayyim Al-Jauziyah berkata

وَنَفْسِكَ إِنَّ أَشْغَلْتَهَا بِالْحَقِّ وَإِلَّا اشْتَغَلْتِكَ بِالْبَاطِلِ

Artinya: “Niscaya kamu akan sibuk dengan hal-hal yang buruk jika kamu tidak sibuk dengan hal-hal yang baik.

Adapun dalam mengantisipasi remaja sekarang untuk tidak berlebihan dalam penggunaan gadget atau permainan online maka perlunya pengawasan serta perhatian kedua orang tua. Dan faktor besar yang paling mempengaruhi pada game online mobile legend ini adalah teman. Maka seorang remaja harus pandai-pandai dalam memilih teman dan bergaul.

Dalam kaitan ini Rasūlullah Saw. bersabda:

حَدَّثَنَا مُحَمَّدُ بْنُ الْعَلَاءِ: حَدَّثَنَا أَبُو أُسَامَةَ، عَنْ بُرَيْدٍ، عَنْ أَبِي بُرْدَةَ، عَنْ أَبِي مُوسَى رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ، عَنِ النَّبِيِّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ قَالَ: (مَثَلُ الْجَلِيسِ الصَّالِحِ وَالسَّوِّءِ، كَمَثَلِ الْمِسْكِ وَنَافِخِ الْكَيْرِ، فَحَامِلُ الْمِسْكِ: إِمَّا أَنْ يُحْدِثِكَ، وَإِمَّا أَنْ تَبْتَاعَ مِنْهُ، وَإِمَّا أَنْ تَجِدَ مِنْهُ رِيحًا طَيِّبَةً، وَنَافِخِ الْكَيْرِ: إِمَّا أَنْ يُحْرِقَ ثِيَابَكَ، وَإِمَّا أَنْ تَجِدَ رِيحًا خَبِيثَةً). أَخْرَجَهُ مُسْلِمٌ فِي الْبُرِّ وَالصَّلَاةِ وَالْآدَابِ، بَاب: اسْتِحْبَابِ مَجَالِسَةِ الصَّالِحِينَ .. ، رَقْم: 2628. (يُحْدِثُكَ) يَعْطِيكَ شَيْئًا مِنَ الْمِسْكِ يَتَحَفَّكَ بِهِ

Artinya: “Teman yang baik dan teman yang buruk ibarat pembuat wewangian dan pandai besi,” kata Abī Mūsā ra. Rasūlullah Saw. Sang pembuat parfum mungkin memberi Anda parfum tersebut atau Anda mungkin membelikannya, namun meskipun tidak, Anda tetap akan merasa nyaman bersamanya. Mengenai yang palsu, mungkin akan meninggalkan noda pada pakaian Anda, tetapi meskipun demikian. Jika tidak, Anda mungkin masih mencium bau asap yang tidak sedap.”

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Permainan game online “Mobile Legends” adalah salah satu jenis game multiplayer online battle arena (MOBA) yang populer di kalangan remaja. Dampak psikologis yang timbul akibat Kecanduan game “Mobile Legends” pada remaja dapat berupa kecanduan yang berlebihan, membuat remaja menjadi males untuk sekolah, masalah kesehatan mental seperti stres dan kecemasan, serta gangguan dalam interaksi sosial. Kecanduan bermain game online mobile legend dapat mengganggu rutinitas harian, mengurangi waktu untuk beristirahat dan bersosialisasi, serta berdampak negatif pada kesehatan fisik dan mental remaja. Oleh karena itu, diperlukan pemahaman dan pengendalian yang baik dari orang tua serta kesadaran dari remaja sendiri untuk mencegah dan mengatasi masalah kecanduan game online “Mobile Legends”.

Sejalan dari penejalan diatas, dalam hadis sepakat akan hal ini. Permainan Mobile legend dikisahkan pada permainan catur yang terdapat dalam hadis Abu Daud NO. 4939 dengan status hasan pada kualitas sanadnya. Para Ulama menghukumi boleh atau makruh pada

permainan ini tergantung pada dampak yang diitimbulkan pada pemainnya. Dan dari-dari hadis di atas penting kesadaran akan keutamaan waktu agar tidak sia-sia dengan kegiatan yang tiada manfaatnya. Oleh karena itu para ulama telah mengantisipasi dampak akan kecanduan terhadap permainan ini yaitu perlu kesadaran orang tua akan pengawasan dan perhatian terhadap anaknya dan menganjurkan para remaja cerdas dalam memilih teman dan bergaul sebagaimana termaktub dalam hadis sahih al-Bukhari No.5214.

DAFTAR REFERENSI

- Abū 'Abdillāh Muḥammad bin Ismā'il ibn Ibrāhīm ibn al-Mugīrah, *Ṣaḥīḥ al-Bukhārī*, Taḥqīq Jamā'ah min al-'Ulamā' (Beirut: Dār Ṭūq an-Najah, 1422), cet. 1, Pada Kitab Ma Ja fi As-Shihah wa al-Farag, Juz. 5, h. 2357, No. 6049
- Abū 'Adillāh Muhammad bin 'Abdillāh al-Ḥākīm an-Naisābūrī, *al-Mudtadrak 'Ala aṣ-Ṣaḥīḥaini*, (Beirut: Dār al-Kutub al-'Alamiyyah, 1990), Cet. 1, Pada *Kitab ar-Riqāq*, Juz.4 Hal. 341
- Abū Dāud Sulaiman bin al-Asy'ās al-Azdī as-Sijistānī, *Sunan Abī Dāud*, Taḥqīq: Syu 'aib al-Arnūṭ, Muhammad Kāmil Qurrah Balālī, (Mesir: Dār ar-Risālah al-'Ālamiyyah, 2009), Cet. 1, Pada Kitab *Fī al-La 'bi bi al-Hamāmi*, Juz. 7, H. 295, No. 4939 (Status hadis ini hasan secara matan dan daif secara sanad nya daif disebabkan terputusnya sanad atau tidak bertemu Sa'id bin hindi dengan *Abū Mūsā al-Asr'arī*.)
- Al-Asqālānī, *Fath al-Bārī*, Juz, 4, H. 324
- Al-Mugīrah, Abū 'Abdillāh Muḥammad bin Ismā'il ibn Ibrāhīm ibn. 1422. *Ṣaḥīḥ al-Bukhārī*, Taḥqīq Jamā'ah min al-'Ulamā'. Beirut: Dār Ṭūq an-Najah
- Al-Munāwī, *at-Taisir bi Syarh al-Jāmi' aṣ-Ṣagīr*, (Riyad: Maktabah al-Imam asy-Syāfi'ī, 1988), Cet. 3, *Bab Harfu Hmazah*, Juz. 1, hal. 177
- Al-Munāwī. 1988. *at-Taisir bi Syarh al-Jāmi' aṣ-Ṣagīr*. Riyad: Maktabah al-Imam asy-Syāfi'ī
- An-Naisābūrī, Abū 'Adillāh Muhammad bin 'Abdillāh al-Ḥākīm. 1990. *al-Mudtadrak 'Ala aṣ-Ṣaḥīḥaini*. Beirut: Dār al-Kutub al-'Alamiyyah
- An-Nasa'i, Abu Abdillāh ar-Rahman Ahmad bin Syu'aib. 2001, *Sunan Al-Kubra*, Taḥqīq: Hasan Abd al-Mun'im Syibli. Beirut: Mu'assah ar-Risalah
- As-Sijistānī Abū Dāud Sulaiman bin al-Asy'ās al-Azdī. 2009. *Sunan Abī Dāud*, Taḥqīq: Syu 'aib al-Arnūṭ, Muhammad Kāmil Qurrah Balālī. Mesir: Dār ar-Risālah al-'Ālamiyyah
- Ibnu Al-Qayyim al jauziyah, *Al Jawabul Kaafi*, (Sukoharjo: al-Qawwam, 2017), hal. 156
- Musthafa Dīb al-Bugha at.al, *Al-fikih al-manhaji 'Alā Mazhab Asy-Syāfi'ī*, (Damaskus: Dar al-Mustafa Damuskus,1992), Cet. VIII, H. 166

Yuliana Purnama, “Hukum Bermain Catur”, 7 April 2021, <https://muslim.or.id/61789-hukum-bermain-catur.html>