

STUDI KEPUSTAKAAN KECANDUAN GAME ONLINE DALAM PERSPEKTIF ISLAM DAN CARA PENANGANANNYA

Nurul Arifin

Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

Email : nurul.18067@mhs.unesa.ac.id

Wiryo Nuryono, S.Pd., M.Pd

Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

Email : wiryonuryono@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan informasi mengenai kecanduan game online dalam perspektif islam dan cara penanganan yang dapat dilakukan untuk mengatasi kecanduan game online. Yang berkontribusi untuk membantu penanganan kecanduan game online yang dibahas dalam artikel ini adalah Guru BK atau Konselor dan orang tua. Metode yang dilakukan untuk membantu penanganan game online dilihat dari perspektif islam, layanan yang diberikan Guru BK, dan pola asuh orang tua. Penelitian ini menggunakan metode kajian kepustakaan dengan referensi-referensi yang relevan. Pengumpulan sumber data diperoleh dari buku, artikel, dan jurnal yang terpublikasikan dalam rentang tahun 2012-2021 (kecuali buku). Peneliti mengkaji sumber-sumber yang telah ditemukan dan disusun menjadi sebuah penelitian kepustakaan. Hasil dari penelitian ini adalah dalam perspektif islam kecanduan game online termasuk dalam perilaku israf, hukum mengenai game online awalnya adalah boleh dan beralih menjadi haram apabila dimainkan berlebihan dan menjadi kecanduan. Cara yang dapat dilakukan untuk menangani kecanduan game online dalam perspektif islam adalah dengan membersihkan hati karena hati adalah sumber semua perbuatan. Hal yang dapat dilakukan adalah melakukan kewajiban sebagai orang islam seperti sholat, berdo'a, mencari ilmu, dan membaca al-qur'an (tilawah, tadabbur). Bisa juga dilakukan dengan penanaman makna dan tujuan diri, disiplin rohani, dan dukungan dan integritas orang terdekat. Konselor dalam bimbingan konseling islam dapat juga membantu dengan teknik modelling, conditioning, dan tazkiyatun nufus (penyucian jiwa). Konselor juga dapat memberikan fungsi pemahaman, pencegahan dan pengawasan yang dibantu oleh guru dan orang tua. Selain mengawasi orang tua juga harus memperhatikan suasana keluarga yang baik, perhatian, dan mengatur skala prioritas yang dilakukan anak.

Kata Kunci : Kecanduan game online, perspektif islam, cara penanganan, konselor, orang tua

Abstract

This study aims to obtain information about online game addiction in an Islamic perspective and ways of handling that can be done to overcome online game addiction. Contributing to helping deal with online game addiction discussed in this article are BK teachers or counselors and parents. The method used to assist the handling of online games is seen from an Islamic perspective, the services provided by BK teachers, and parenting patterns. This study uses a literature review method with relevant references. The collection of data sources is obtained from books, articles, and journals published in the range of 2012-2021 (except books). Researchers examine the sources that have been found and compiled into a library research. The results of this study are in the Islamic perspective online game addiction is included in israf behavior, the law regarding online games was initially permissible and turned into haram if played excessively and became addicted. The way that can be done to deal with online game addiction in an Islamic perspective is to cleanse the heart because the heart is the source of all actions. The thing that can be done is to carry out obligations as Muslims such as praying, seeking knowledge, and reading the Qur'an (recitations, tadabbur). It can also be done by inculcating self meaning and purpose, spiritual discipline, and the support and integrity of the closest people. Counselors in Islamic counseling can also help with modeling, conditioning, and tazkiyatun nufus (spirit purification) techniques. Counselors can also provide understanding, prevention and supervision functions that are assisted by teachers and parents. In addition to supervising parents, they must also pay attention to a good family atmosphere, be considerate, and set the priority scale for children.

Keywords: Online game addiction, islamic perspective, how to handle it, counselor, parents

PENDAHULUAN

Dalam kehidupan sehari-hari masa sekarang ini tak luput dari menggunakan teknologi internet baik untuk belajar maupun bekerja terlebih selama masa pandemi yang melakukan aktivitas melalui daring (dalam jaringan) menggunakan internet. Ketika pandemi covid-19 berlangsung siswa Sekolah Dasar hingga Menengah atas belajar di rumah menggunakan smartphone untuk media yang digunakan. Hal ini mengakibatkan orang tua harus memfasilitasi anak-anak mereka smartphone walaupun masih dalam jenjang Sekolah Dasar. Orang tua yang sibuk bekerja di rumah harus dapat mengawasi dan mengontrol anak ketika menggunakan smartphone karena jika smartphone mereka terhubung ke internet akan ada banyak sekali informasi-informasi yang akan mereka ketahui.

Perkembangan teknologi yang sangat pesat dan adanya globalisasi membuat semua dapat mencari informasi apapun, baik itu berita, sosial media, maupun hiburan. Fokus pembahasan kali ini adalah hiburan dalam bentuk game. Hampir semua orang dari kecil hingga dewasa menyukai game. Menurut Fauzi A bermain adalah salah satu bentuk hiburan yang biasa digunakan untuk memulihkan diri dari kepenatan akibat aktivitas dan kegiatan kita. Game banyak dimainkan untuk mengisi waktu luang baik dari anak-anak, remaja, hingga dewasa. Ada berbagai macam jenis game yang bisa dimainkan. Dengan pesatnya perkembangan teknologi mengakibatkan banyak perubahan bentuk permainan. Dari adanya perkembangan teknologi seseorang dapat bermain tanpa harus bertatap muka dengan lawan mainnya. Bentuk permainan ini adalah game online. Game online yaitu game berbasis komputer dimana cara bermainnya menggunakan koneksi internet atau sarana komunikasi jarak jauh lainnya (Ying, Patrick, Jing, & Larra, 2012). Game online juga banyak disukai sesuai dengan pendapat Christian, Christoph, Mehmet, & Tuncay (2014) Game online banyak disukai oleh berbagai usia, dari kanak-kanak sampai dewasa.

Mendownload game dalam smartphone adalah hal yang wajar, terlebih saat ini ada game berbasis online yang dapat menghubungkan antar pemain dan berkomunikasi dengan jarak jauh. Tentunya sangat menyenangkan jika dapat bermain dengan sanak saudara yang sedang berjauhan ataupun orang yang baru dikenal. Hal ini dapat membuat seseorang menjadi lebih segar setelah bekerja ataupun belajar, menjadi lebih semangat, dan merefresh pikiran-pikiran yang telah jenuh dengan aktivitas belajar ataupun bekerja.

Karena game online ini menyenangkan dan mudah untuk diakses, banyak orang yang menggunakannya. Namun, beda pembahasan ketika individu bermain game online melewati batas wajar bermain game, seperti memainkannya sepanjang hari sehingga meninggalkan aktivitas penting yang lain, hidupnya selalu ingin bermain game, dan gelisah jika tidak dapat bermain game. Di saat bermain game tidak terkontrol dapat dikatakan sudah kecanduan game..

Kecanduan game online sendiri bisa dilihat dari penggunaan waktu bermain game (rata-rata) selama 20-25 jam dalam kurun waktu satu minggu (Chou, Condron, & Belland dalam Kusumawati Ayianti dan Molina, 2017). Dalam Christian, Christoph, Mehmet, dan Tuncay ; Sukkyung, Eikyung, & Donguk (2015) menyatakan kecanduan game online dapat berakibat kesenjangan waktu, kurangnya perhatian, hiperaktif, perilaku kekerasan, perilaku agresif, dan emosi negatif. Badan Kesehatan Dunia (WHO) mencantumkan kecanduan game sebagai penyakit dalam edisi ke-11 laporan *International Classification of Diseases (ICD11)*. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa kecanduan game secara resmi merupakan gangguan mental.

Dalam penelitian ini akan dilakukan studi kepustakaan mengenai kecanduan game dalam perspektif islam dan cara penanganannya, yang akan membahas mengenai kecanduan, game online, kecanduan game online dalam perspektif islam, dan cara menangani kecanduan game online dengan beberapa literatur seperti buku-buku, artikel, jurnal, dan penelitian-penelitian sebelumnya mengenai kecanduan game.

Dari hasil penyebaran instrumen tentang kecanduan game yang dilakukan oleh peneliti di beberapa sekolah, mendapatkan hasil di setiap sekolah pasti ada yang bermain game dengan rentan penggunaan game online rata-rata masih dalam batas wajar sekitar nol sampai dua jam . Namun, ada juga beberapa yang bermain game lebih dari tiga atau empat jam. Jika hal ini dibiarkan saja, kemungkinan akan terjadi kecanduan game.

Dari Penelitian sebelumnya juga menyatakan beberapa siswa di sekolah terdapat yang kecanduan game. Seperti pada penelitian di suatu sekolah daerah Padang pada tahun 2019 menyatakan tingkat kecanduan game online siswa ada dalam tingkat kecanduan sedang yang mana dijelaskan siswa di sekolah tersebut perlu diberikan intervensi untuk mengurangi tingkat kecanduan dan mencegah pengaruh negatif. Ada juga yang menggunakan skala kecanduan dari Lemmens yang menyatakan dalam penelitian sesuai dengan indikator-indikator skala kecanduan ditemukan ada 10 dari 26 siswa yang terbukti mengalami kecanduan game online. Ada juga penelitian mengenai pemahaman siswa tentang kecanduan game online masih belum sempurna. Oleh karena itu, konselor sekolah harus memahamkan kepada siswa mengenai resiko kecanduan game online.

Newzoo (2017) menyebutkan lebih dari dua milyar individu menghabiskan waktu luang untuk bermain game. Alasannya adalah dalam game individu diberikan hiburan dan kesenangan yang menyebabkan kecanduan. Dalam hal itu, individu harus bermain dan menang hingga ke level berikutnya, jika mengalami kekalahan maka individu lain yang akan menang. Skenario tersebutlah yang membuat menjadi permasalahan baik fisik maupun psikologis.

Adapun salah satu penelitian yang dipublikasikan oleh APA (American Psychological Association) yang meneliti mengenai pendapat ilmiah dari sekitar 214 sarjana

mengenai kecanduan game online. Ada beberapa pendapat yakni 60,8% setuju bahwa kecanduan game online bisa menimbulkan masalah kesehatan mental, 30,4% masih ragu-ragu, dan 49,7% percaya kecanduan game online termasuk dalam kriteria Diagnostic and Statistical of Mental Disorders (DSM) yang hasil akhirnya adalah tidak ada konsensus yang jelas mengenai permasalahan kecanduan game.

Dalam suatu komunitas muslim yang telah melakukan penelitian mengenai edukasi kecanduan secara spiritual atau keagamaan memperoleh hasil yang dapat mengurangi stigma kecanduan dalam komunitas muslim. Karena dalam komunitas muslim tersebut memiliki hambatan mengakses layanan kesehatan mental.

Adapun pada penelitian yang subjeknya adalah mahasiswa muslim di suatu perguruan tinggi, mendapatkan hasil bahwa faktor religiusitas juga berpengaruh dalam kecanduan dengan menunjukkan penurunan yang signifikan dibanding dengan faktor yang lain/non-religiusitas.

Kecanduan atau addiction adalah suatu hal yang membuat individu melakukan sesuatu dengan terus-menerus dimana jika tidak melakukan sesuatu tersebut akan gelisah ataupun cemas. Dalam buku "*The heart of Addiction*" Lance Dodes menyatakan ada dua jenis kecanduan yakni kecanduan fisik dan kecanduan non-fisik. Kecanduan fisik ialah jenis kecanduan yang ada hubungannya dengan kokain atau alkohol. Sedangkan, Kecanduan non-fisik adalah jenis kecanduan yang tidak ada hubungannya dengan kokain dan alkohol.

Pada kamus lengkap psikologi juga disebutkan kecanduan adalah keadaan bergantung secara fisik pada obat bius, ketergantungan dapat secara fisik maupun psikologis. Ketergantungan secara fisik berhubungan dengan perkembangan ketergantungan dengan zat atau aktivitas yang lain, sedangkan secara psikologis terjadi ketika pecandu mengalami depresi, kemarahan, kecemasan, dan sejenisnya. Kecanduan memiliki beberapa ciri-ciri dalam hal perilaku individu. Arif Satria Putra Pratama (2017:15) menyatakan bahwa ada sepuluh ciri perilaku kecanduan diantaranya: 1) Perilaku yang tak terkontrol, 2) Ada konsekuensi yang didapatkan, 3) Tidak dapat mengubah perilaku, 4) Terjadi self-destructure terus-menerus, 5) Upaya berkelanjutan untuk mengurangi perilaku, 6) Menggunakan perilaku sebagai coping, 7) Bertambahnya tingkat perilaku karena yang sebelumnya tidak cukup memuaskan, 8) Berubahnya mood, 9) Banyak perilaku yang digunakan untuk melakukan kegiatan tersebut, 10) Aktivitas penting diabaikan.

Rupita (2016) menyatakan bahwa game online adalah game yang dapat dijangkau oleh banyak orang dimana mesin yang digunakan terhubung melalui internet. Young (2016) mengatakan game online permainan yang dilakukan secara online via internet. Maurice (2017) menyatakan bahwa game online adalah permainan berbasis internet yang dapat dimainkan oleh pemain secara online dan dapat diakses oleh banyak orang melalui laptop komputer atau smartphone. Jadi dapat dikatakan kecanduan game online adalah kecanduan dalam memainkan permainan atau game online, yakni bermain

game secara terus-menerus yang membawa dampak untuk diri individu.

Game online adalah game elektronik melalui jaringan internet yang dapat dimainkan oleh pemain di tempat yang berbeda secara bersamaan dan dengan game yang sama. Bermain banyak digemari di banyak kalangan, bahkan bisa bermain secara bersama hingga banyak orang sekaligus di tempat yang berbeda.

Menurut Hardiyansayah Masya dan Dian Adi Cadra (2016: 157-158) bahwa saat ini lokasi untuk bermain game online telah banyak ditemukan dan mudah dijumpai baik di kota maupun di desa. Dalam kehidupan sehari-hari, terutama di masa pandemi seperti sekarang tentunya banyak yang menggunakan media smartphone untuk belajar atau bekerja secara daring (dalam jaringan). Hal ini membutuhkan teknologi internet untuk melakukan pembelajaran daring, jika individu merasa lelah akan kegiatan belajar atau pekerjaan ada juga yang memilih bermain game sebagai hiburan untuk merefresh diri sebagaimana menurut Hardiyansyah dan Dian di atas ditambah juga jaringan internet yang semakin cepat dan mempunyai jangkauan yang luas saat ini.

Sebenarnya bermain mempunyai suatu tujuan sebagaimana menurut Diana Mutiah (2012:95) Moritz Lazarus menyatakan bahwa tujuan dari bermain adalah untuk memulihkan energi yang dihabiskan setelah bekerja karena bekerja menghabiskan banyak energi. Sedangkan bermain sendiri ialah lawan kata dari bekerja yang mana juga salah satu cara yang cukup ideal untuk mengembalikan atau memulihkan tenaga.

Pengaruh game online ada dua yakni berdampak positif dan berdampak negatif. Dampak positif yang dimaksud adalah dapat mengerti bahasa Inggris, menambah teman, mengerti teknologi elektronik, bahkan hingga mendapat uang. Sedangkan dampak negatifnya adalah membuang-buang waktu dengan sia-sia, melupakan aktivitas yang lebih penting, membuat ketagihan, dan rela mengorbankan apapun guna bermain game. Bermain game online secara terus-menerus tidak dapat langsung dikatakan sebagai penyakit mental, namun penyakit mental ini dapat muncul ketika individu bermain game online dengan waktu yang lama dan mempengaruhi aktivitas kehidupan individu sehari-hari. (Rettner, 2019).

Kecanduan game online dalam perspektif islam termasuk *israf* yang artinya dalam bahasa Indonesia adalah berlebih-lebihan. Asal kata dari Israf adalah sarafa yang artinya menyimpang atau melampaui batas dari hal-hal yang semestinya. Ayat yang menunjukkan israf dilarang salah satunya dalam surat Al-A'raf:31 yang memiliki arti sebagai berikut; "Wahai anak cucu Adam! Pakailah pakaianmu yang bagus pada setiap (memasuki) masjid, makan dan minumlah, tetapi jangan berlebih-lebihan. Sungguh, Allah tidak menyukai orang yang berlebih-lebihan."

Hukum mengenai game online awalnya adalah boleh, akan menjadi tidak boleh jika ada kriteria-kriteria tertentu. Jaman dulu tidak ada namanya game online namun orang juga memainkan permainan seperti catur, maka hukum game online dapat diqiyaskan dengan hukum bermain catur orang jam dulu. Dalam kitab Hasyiyah I'arah

Ath-Thalibin juga dijelaskan mengenai hukum bermain yang artinya sebagai berikut : “Syaikh Abi Bakar Syata mengatakan, bermain catur hukumnya makruh apabila tidak disertai syarat berikut: 1) Tidak disertai dengan harta dari salah satu atau pemain, dikarenakan hal tersebut termasuk judi, 2) Terlalu asik bermain hingga meninggalkan ibadah shalat, walaupun ketika ditinggalkan disebabkan unsur lupa, 3) Tidak bermain dengan orang yang menganggap catur haram. Jika terdapat syarat di atas, maka bermain catur menjadi haram. (Syekh Abi Bakar Syata Ad-Dimyathi. Hasyiah Ianah Ath-Thalibin Juz 4 halaman 283)

Penjelasan di atas menunjukkan bahwa individu yang mengalami kecanduan game online memiliki beberapa kriteria tertentu tidak hanya bermain game yang dianggap lama, namun ada kriteria yang menunjukkan kecanduan game online. Kecanduan game online dalam perspektif islam termasuk dalam *israf* yakni perilaku berlebih-lebihan. Fokus penelitian ini adalah mengenai pengertian kecanduan dan kecanduan dalam perspektif islam, Hukum bermain game online, Penyebab kecanduan, dan penanganan kecanduan game online. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kecanduan game online dalam perspektif islam dan bagaimana cara penanganannya. Beberapa hasil penelitian yang sebelumnya akan digunakan oleh peneliti sebagai standar untuk penelitian lebih lanjut. Oleh karena itu, untuk mendapatkan data yang akurat peneliti melakukan penelitian “Studi Kepustakaan Kecanduan Game Online dalam Perspektif Islam dan Cara Penanganannya”.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kajian pustaka. Kajian pustaka (library research) adalah penelitian yang berhubungan dengan kajian teoritis dan beberapa referensi dari literatur-literatur ilmiah. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan buku, artikel, dan jurnal ilmiah yang diperoleh melalui internet dan berkaitan dengan fokus penelitian.

Prosedur Penelitian

Dalam buku *Metode Penelitian Kepustakaan*, Zed menjelaskan ada empat langkah dalam penelitian kepustakaan 1) Menyiapkan alat perlengkapan, alat perlengkapan bisa meliputi, laptop, jaringan internet, catatan, buku, serta peralatan yang menunjang selama penelitian. 2) Menyusun bibliografi kerja, yakni dengan menyusun sumber-sumber penelitian yang akan digunakan, 3) Mengatur waktu, mengatur waktu peneliti dalam mengerjakan penelitian kepustakaan, 4) Membaca dan membuat catatan penelitian, dalam hal ini peneliti mengkaji sumber-sumber yang telah ditemukan dan disusun menjadi sebuah penelitian kepustakaan.

Strategi Pencarian

Strategi pencarian sumber data dilakukan dengan cara mengumpulkan data menggunakan buku, artikel, dan jurnal ilmiah yang sesuai dengan konteks fokus penelitian. Jurnal ilmiah didapat dari jurnal nasional dan jurnal internasional yang dibatasi dari tahun 2012-2021 untuk meninjau jurnal terbaru publikasi artikel.

Tabel 1. Flow chart of systematic literature review.

| Tahapan | Temuan (n=jumlah artikel) | Keterangan |
|------------------------|--|---|
| Identifikasi | Identifikasi pencarian jurnal (2012-2021) n=69 | ScienceDirect,, scribd.id, jurnalmahasiswa.unesa.ac.id, ResearchGate, Scholar Catatan pengecualian : referensi dari buku terbitan kurang dari 2012. |
| Penyaringan | Penyaringan artikel yang relevan n=69 | |
| Kelayakan | Artikel untuk kelayakan n=51 | Artikel teks dikecualikan. 1. Judul tidak terkait. 2. Abstrak tidak terkait 3. Tujuan tidak terkait n=33 |
| Artikel yang digunakan | Artikel yang digunakan n=18 | |

Sumber Data

Data yang dibutuhkan dalam penelitian ini berupa informasi yang relevan dengan fokus kajian, yaitu kecanduan game online dalam perspektif islam dan cara penanganannya. Sumber data dalam penelitian ini, berasal dari literatur-literatur yang sesuai seperti buku, dan juga artikel ilmiah yang dapat diunduh pada laman ScienceDirect,, scribd.id, jurnalmahasiswa.unesa.ac.id, ResearchGate, Scholar.

Berikut adalah tabel daftar bahan penelitian yang diperoleh dari laman di atas :

Tabel 2. Daftar bahan penelitian

| No | Judul Referensi | Kode |
|----|--|------|
| 1. | Islamic Perspective on Social Media Technology, Addiction, and Human Values. (2020) | A1 |
| 2. | Prevention of addiction based on Islamic ways. (2019) | A2 |
| 3. | An Islamic Perspective on Factors and Behaviors of Adolescent Addiction to Online Gaming. (2020) | A3 |
| 4. | Parenting Styles in Dealing with Children's Online Gaming Routines. (2021) | A4 |
| 5. | Islam and addiction. (2019) | A5 |
| 6. | Principles of psychospiritual intervention | A6 |

| | | |
|-----|---|-----|
| | in addiction therapy: An islamic perspective. (2016) | |
| 7. | An Islamic Spiritual Alternative to Addiction Treatment and Recovery. (2021) | A7 |
| 8. | Addiction Analysis of Online Games and Implications With Islamic Guidance and Counseling: Career Counseling. (2019) | A8 |
| 9. | Effects of Games and How Parents Overcome Addiction to Children. (2020) | A9 |
| 10. | (2017). Family factors in adolescent problematic Internet gaming: A systematic review. (2017) | A10 |
| 11. | Is Spirituality Effective in Addiction Recovery and Prevention ? | A11 |
| 12. | Peran Bimbingan Konseling Islam Mengatasi Kecanduan Game Online. (2019) | A12 |
| 13. | Parenting Islam dalam Menekan Kecanduan Game Online pada Remaja. (2021) | A13 |
| 14. | Peran guru dalam mengatasi kecanduan game online. (2017) | A14 |
| 15. | Israf dan Pendidikan Islam Sebagai Pencegahna. (2019) | A15 |
| 16. | Fiqh Manhaj | B2 |
| 17. | Fatwa Muashiroh | B3 |
| 18. | Hasiyah Ianah Ath-Thalibin | B4 |

Berdasarkan tabel 2, referensi tersebut dimasukkan ke dalam fokus penelitian yang terpetakan dalam tabel 3.

Tabel 3. Pemetaan Fokus Penelitian dan Kode Referensi

| No | Fokus Penelitian | Kode |
|----|---|---|
| 1. | Pengertian kecanduan game online, dan kecanduan game online dalam pandangan islam | A1, A3, A5,A11, A14 |
| 2. | Hukum Bermain Game online | B1, B2, B3 |
| 3. | Penanganan kecanduan Game online (remaja) | A2, A4, A6, A7, A8, A9, A10, A11, A12, A13,A14, A15 |

Hasil pemetaan pada tabel 3 menunjukkan bahwa fokus satu diperoleh jawaban dari empat empat artikel, fokus dua diperoleh dari tiga buku, dan fokus ketiga diperoleh dari sepuluh artikel.

Teknik Analisis Data

Analisis isi (content analysis) merupakan teknik analisis data yang digunakan dalam studi kepustakaan ini. Dalam analisis ini peneliti akan melalui proses memilih memandangkan menggaungkan menyusun seagai pemahaman hingga menemukan yang relevan.. Krippendoff dalam Azizah (2017) menyatakan analisis isi digunakan guna mendapat referensi yang valid dan dapat diteliti ulang tergantung padakonteksnya.

Untuk menjaga integritas kajian pustaka, mencegah serta mengatasi mis-informasi maka dilakukan pengecekan ulang antar pustaka dan membaca ulang serta memperhatikan komentar pembimbing.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil/Temuan

Dari sumber data relevan yang telah dikumpulkan, peneliti memaparkan data hasil penelitian pada tabel berikut :

A. Pengertian kecanduan game menurut islam.

Dari referensi sumber data yang diperoleh, fokus penelitian mengenai pengertian kecanduan game online menurut pandangan islam dapat dilihat dari tabel berikut :

Tabel 4. Hasil fokus peneltian pengertian kecanduan game online.

| N o | Judul buku/kode | Hasil kajian |
|-----|--|--|
| 1. | Islamic Perspective on Social Media Technology, Addiction, and Human Values./A1 | Dari konteks Islam, teknologi media sosial dan nilai-nilai kemanusiaan harus baik atau tidak menyimpang. Meski saat ini teknologi berjalan sangat cepat dan efisien hal itu tetap menjadi yang nomor dua dari nilai-nilai ibadah, moral, amal, kasih sayang dan sebagainya. Maka dari itu diharapkan dapat memilih atau membuat teknologi media sosial dengan tepat. |
| 2. | An Islamic Perspective on Factors and Behaviors of Adolescent Addiction to Online Gaming./A3 | Berkenaan dengan kecanduan game online, Islam mempertimbangkan tiga perilaku yang mendasari perkembangan |

| | | |
|----|------------------------|--|
| | | kecanduan seperti itu, yaitu pemanjaan diri yang berlebihan, kelalaian atau kelalaian, dan mengikuti keinginan jahat pecandu game online telah kehilangan diri mereka sendiri karena kehidupan yang sebenarnya ada di akhirat, seperti yang dijelaskan dalam Surah Al-'Ankabut ayat 64: 'Kehidupan dunia ini adalah hanya hiburan dan pengalihan; kehidupan yang sebenarnya ada di akhirat, seandainya mereka mengetahui Perilaku kecanduan game online pada remaja dalam perspektif Islam dipengaruhi oleh kesenangan yang berlebihan, kelalaian, dan mengikuti hawa nafsu. |
| 3. | Islam and addiction/A5 | Di masa nabi Muhammad SAW tidak terdapat game online dan juga tidak ada riwayat tertentu dalam hal ini. Hukum mengenai narkoba bisa disamakan dengan khamr karena memiliki efek yang sama. Setiap yang memabukkan adalah seperti anggur dan setiap anggur dilarang |

| | | |
|----|--|--|
| | | Imam Musa-Ibn-Jafar menyatakan: " Allah telah melarang anggur bukan karena namanya, tetapi karena efeknya". Artinya bahwa anggur dilarang yang sebab dan akibat penggunaan narkotika adalah sama Begitupun kecanduan game online termasuk dalam hukum israf karena memiliki kesamaan. |
| 4. | Israf dan Pendidikan Islam Sebagai Pencegahannya./A 14 | Islam telah menjelaskan dalam Al-Quran bahwa sikap Israf dan beberapa pencegahannya adalah agar manusia menghindari sikap Israf. Salah satu upaya pencegahannya adalah dengan pendidikan islam. Dalam pendidikan islam sangat jelas bahwa israf harus dimulai sejak fase anak-anak, karena pada fase anak-anak adalah fase ideal dalam pembentukan perilaku. |

Dari hasil kajian tabel 4 dapat diketahui bahwa islam menempatkan hal-hal lain selain beribadah pada nomor dua (tidak diprioritaskan). Meskipun di jaman nabi tidak ada game online namun dapat diqiyaskan dengan hukum game pada umumnya karena tujuannya sama-sama sebagai hiburan. Dan dijelaskan game online termasuk perilaku berlebih-lebihan terhadap suatu hal.

B. Hukum bermain game online.

Dari referensi sumber data yang diperoleh, fokus penelitian mengenai Hukum bermain game online menurut pandangan islam dapat dilihat dari tabel berikut :

Tabel 5. Hasil fokus penelitian hukum bermain game online

| No | Judul buku/kode | Hasil kajian |
|----|--------------------|--|
| 1. | Fiqh Manhaj/B1 | Dalam kitab fiqh manhaji dijelaskan mengenai permainan catur yang menyatakan : <i>“Di antara permainan ini adalah catur, yakni sebuah permainan olah batin, akal, dan pikiran. Tidak diragukan lagi bahwa catur memiliki manfaat untuk hati dan akal. Namun, bila seorang tersibukkan dengan permainan tersebut hingga melampaui manfaat yang semestinya, maka hukumnya makruh. Dan jika berdampak sampai menggugurkan kewajiban, maka hukumnya menjadi haram.”</i> (Mushafa Ahmad Khan dkk. Al-Fiqh Al-Manhaji. Juz VIII hlm 166) |
| 2. | Fatwa Muashiroh/B2 | dalam kitab Fatawa Mu’ashirah, Syekh Dr Wahbah Az-Zuhaili menjelaskan yang artinya sebagai berikut : <i>“Sesungguhnya, kecanduan pada komputer sangat berbahaya bagi akal, melihatnya dapat melemahkan pancaindera (mata), sedangkan yang baik adalah yang sedang-sedang saja. Dan apabila begadang di depan komputer sampai menyebabkan terbelakainya sholat fardlu, seperti shubuh dan yang lain, maka hukumnya haram.”</i> (Syekh Wahbah AzZuhaili, Fatawa Mu’ashirah). |

| | | |
|----|-------------------------------|---|
| 3. | Hasiyah Ianah Ath-Thalibin/B3 | Dalam kitab Hasiyah I’anah Ath-Thalibin juga menjelaskan mengenai hukum bermain yang artinya sebagai berikut : <i>“Syekh Abi Bakar Syata berkata, bermain catur dihukumi makruh apabila tidak disertai salah satu syarat berikut: 1) Tidak disertai dengan harta dari salah satu atau kedua pemain. disebabkan hal tersebut termasuk judi, 2) Terlalu asik bermain hingga meninggalkan ibadah shalat, walaupun ketika ditinggalkan disebabkan unsur lupa, 3) Tidak bermain dengan orang yang menganggap catur haram. Jika terdapat syarat di atas maka bermain catur menjadi haram. (Syekh Abi Bakar Syata Ad-Dimyathi. Hasiyah Ianah Ath-Thalibin Juz 4 halaman 283)</i> |
|----|-------------------------------|---|

Dari hasil kajian tabel 5, dapat diketahui hukum bermain game adalah boleh, namun jika dilakukan melebihi batas dan aturan bisa menjadi haram.

C. Penanganan kecanduan game online.

Dari referensi sumber data yang diperoleh, fokus penelitian mengenai penanganan kecanduan game online menurut pandangan islam dapat dilihat dari tabel berikut :

Tabel 6. Hasil fokus penelitian penanganan kecanduan game online.

| No | Judul buku/kode | Hasil kajian |
|----|---|--|
| 1. | Prevention of addiction based on Islamic ways./A2 | Karena hati adalah sumber segala perilaku manusia, maka yang disembuhkan adalah dari hati. Cara membantu mengatasi kecanduan. 1. Sholat (Sholat wajib akan membentuk hati manusia dengan cinta, juga |

| | | |
|----|---|---|
| | | <p>menciptakan kedisiplinan diri)</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Mencari ilmu dan berdo'a. 3. Membaca Al-Qur'an (Tilawah, Tahsin, Tadabbur) 4. Qiamul lail. 5. Dzikir |
| 2. | Parenting Styles in Dealing with Children's Online Gaming Routines./A4 | Data penelitian ini selanjutnya menunjukkan jika pola asuh permisif yang digunakan oleh orang tua kepada anaknya, orang tua cenderung memberi semua yang diminta anak-anak mereka, dan mereka memegang prinsip bahwa yang penting adalah agar anak-anaknya bahagia. Sedangkan pola asuh otoritatif akan membimbing anak dalam pola yang terkendali dan mendukung perkembangan aspek emosional, sosial, dan perilaku anak. |
| 3. | Principles of psychospiritual intervention in addiction therapy: An islamic perspective./A6 | Salah satu intervensi untuk menangani kecanduan dapat menerapkan beberapa prinsip yakni kesabaran, syukur, khauf dan raja' |
| 4. | An Islamic Spiritual Alternative to Addiction Treatment and Recovery./A7 | Metode lain dalam menangani kecanduan diantaranya, 1) Penanaman makna dan tujuan. Yaitu pemahaman tentang fitrah manusia sebagai ciptaan tuhan. 2) Disiplin rohani. Dalam bimbingan pecandu melatih diri untuk introspeksi dan mengerjakan kewajiban-kewajiban sebagai umat islam. 3) |

| | | |
|----|---|---|
| | | Dukungan dan Integritas. Dukungan dari keluarga atau yang lain dan konsistensi menjadi peran penting agar individu tidak menjadi pecandu game online. |
| 5. | Addiction Analysis of Online Games and Implications With Islamic Guidance and Counseling: Career Counseling./A8 | kecanduan game online cenderung tidak memikirkan masa depan atau cita-cita dikarenakan terlalu banyak waktu yang dibuat untuk memainkan game online. Pada permasalahan seperti ini guru BK bisa membantu siswa dalam (merencanakan) perencanaan karir. Dalam islam perencanaan karir tentunya mencakup bagaimana karirnya di dunia dan untuk kebahagiaan di akhirat. Dalam hal perencanaan karir islam tak lepas dengan perilaku yang baik, dikarenakan perilaku yang baik dapat menghindarkan dari perilaku yang negatif seperti berlebih-lebihan dalam bermain game online. |
| 6. | Effects of Games and How Parents Overcome Addiction to Children./A9 | Orang tua dalam kasus game online, kuncinya adalah bagaimana orang tua dapat mengatur atau membuat skala prioritas bagi anak, sehingga anak tidak akan berpikir bahkan sampai tidak mempunyai waktu bermain game karena ada aktivitas yang lain. yang dapat dilakukan antara lain, 1)Menetapkan batas waktu bermain game setiap harinya. |

| | | |
|----|--|--|
| | | 2)Menjauhi game yang menyebabkan kecanduan tinggi dan pilih game yang bermanfaat, Pada kasus seperti ini orang tua diharuskan memahami game seperti apa yang dapat menjadikan anak kecanduan, dan game seperti apa yang memiliki dampak positif. 3)Berikan syarat sebelum bermain game. 4) Cari tahu dan dukung hobi selain bermain game. 5)Hidupkan kehidupan sosial di dunia nyata. 6)Cari tahu dan dukung cita-cita anak. |
| 7. | Family factors in adolescent problematic Internet gaming: A systematic review./A10 | Pengaruh dari keluarga juga dapat mempengaruhi anak dapat menjadi kecanduan game. Dari beberapa faktor keluarga seperti kondisi ekonomi, lingkungan keluarga, dan hubungan orang tua dan anak |
| 8. | Is Spirituality Effective in Addiction Recovery and Prevention/A11 | Dari beberapa artikel yang telah dikaji spiritualitas dan agama juga mempunyai peran penting dalam pencegahan dan pemulihan. |
| 9. | Peran Bimbingan Konseling Islam Mengatasi Kecanduan Game Online./A12 | Bimbingan konseling Islam merujuk pada Al-Qur'an dan Sunnah Nabi SAW. Konselor dapat menggunakan metode seperti mencontoh keteladanan Nabi SAW (pemodelan),pengkondisian, tazkiyatun nufus (penyucian jiwa) bisa dijadikan salah satu cara untuk mengatasi kecanduan Game Online. |

| | | |
|-----|--|--|
| 10. | Parenting Islam dalam Menekan Kecanduan Game Online pada Remaja./A13 | Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa remaja setidaknya butuh durasi cukup lama saat bermain game online, kisaran waktu yang digunakan dari tiga jam sampai 18 jam sehari sehingga aktivitas yang lain akan terganggu. Hal itu dapat dibantu dengan metode pengasuhan Islami yang diberikan dengan baik oleh orang tua. Hal tersebut bisa mengurangi kecanduan game online dengan menggunakan metode keteladanan, konseling, dukungan, dan hukuman. |
| 11. | Peran guru dalam mengatasi kecanduan game online./A14. | Bimbingan dan Konseling memberikan perlakuan berbeda kepada siswa dengan kecanduan game online termasuk pencegahan, pemahaman dan pengawasan (advokasi). Dalam fungsi pencegahan dan pemahaman hanya Guru BK dan staf sekolah yang menangani siswa ini. Jika Konselor atau Gutu BK serta sekolah mengalami kesulitan dalam menangani siswa tersebut maka ada fungsi pengawasan yang mana pihak keluarga membantu sekolah dalam memberikan dukungan dan mengawasi siswa |

| | | |
|--|--|-----------------------------|
| | | yang kecanduan game online. |
|--|--|-----------------------------|

Dari hasil kajian tabel 6, dapat diketahui spiritualitas dan agama juga berperan penting dalam pencegahan dan pemulihan kecanduan game online. Ada banyak cara untuk menangani kecanduan game online. Selain dari Guru BK, orang tua juga berpengaruh dalam penanganan kecanduan game online.

Pembahasan

Adiksi game online dalam perspektif islam

Pada penelitian A1, A5 dijelaskan sejak jaman dahulu game atau permainan sudah ada dan bermacam-macam jenisnya. Hukum bermain game sendiri baik itu permainan berkelompok, satu lawan satu, game di handphone, game di komputer atau game online. Dari konteks Islam, teknologi media sosial dan nilai-nilai kemanusiaan harus baik atau tidak menyimpang. Meski saat ini teknologi berjalan sangat cepat dan efisien hal itu tetap menjadi yang nomor dua dari nilai-nilai ibadah, moral, amal, kasih sayang dan sebagainya. Maka dari itu diharapkan dapat memilih atau membuat teknologi media sosial dengan tepat.

Pada Penelitian B1, B2, dan B3, dijelaskan mengenai hukum asal muasalnya adalah boleh. Sesuai dengan kaidah fiqh yang artinya : *“Hukum asal dari sesuatu adalah mubah sampai ada dalil yang melarangnya”* (Imam As-Suyuthi, dalam Al-Asyba’wan Nadhoir: 43). Dilihat dari kaidah fiqh tersebut game boleh dimainkan asal tidak ada sesuatu yang membuat itu dilarang. Game termasuk jenis hiburan, islam tidak melarang hiburan atau sesuatu yang membuat individu merasa senang karena hiburan juga memiliki dampak yang positif. Walaupun dalam islam diajarkan untuk taat kepada Allah tapi kesenangan juga perlu untuk merefresh pikiran, mengembalikan semangat, dan lain-lain. Namun juga harus mengetahui batasan-batasannya dan tidak melenceng pada syariat islam.

Game online dilihat dari sudut pandang lain dalam islam seperti kecantikan, kelezatan, kemerduan, dan keindahan. Hal-hal tersebut sangat disenangi oleh manusia dan islam menghalalkannya dengan batasan-batasan tertentu. Begitupun dengan game online yang dapat membuat manusia merasa senang boleh saja namun harus mengetahui batasan-batasannya. Manusia harus mengetahui apakah ini benar atau salah dan dapat mendatangkan mudharat bagi diri individu. Seperti halnya yang tercantum dalam Qur’an surah Al-Baqarah:42 yang berbunyi :

وَلَا تَلْبِسُوا الْحَقَّ بِالْبَاطِلِ وَتَكُنُوا لِلْحَقِّ وَالْبَاطِلِ عَلَمًا مَّا كُنْتُمْ تَعْلَمُونَ - ٤٢

“Dan janganlah kamu campur adukkan kebenaran dengan kebathilan dan (janganlah) kamu sembunyikan kebenaran, sedangkan kamu mengetahuinya.”

Dari ayat di atas dijelaskan bahwa janganlah mencampur adukkan antara yang benar dan yang salah.

Game online dapat membuat individu merasa senang jika memainkannya, namun juga harus diperhatikan ketika melewati batasan-batasan maka hukumnya dapat berbeda. Jika telah melewati batasan-batasan atau ada hal yang membuat game online dilarang, maka tidak boleh menjadikan hukum asal sebagai patokan. Ayat di atas memperjelas bahwa tidak boleh dicampur adukkan antara yang benar (hukum awal) dan yang salah (hukum setelah ada sesuatu yang membuat dilarang).

Dasar hukum islam yang digunakan adalah Al-Qur’an dan Al-Hadits. Jika ada sesuatu yang belum diterangkan mengenai hukumnya maka dapat dilihat dari ijma’ dan qiyas. Ijma’ adalah proses mengumpulkan perkara dan atasnya serta meyakinkannya. Sedangkan qiyas adalah proses mengukurkan sesuatu atas lainnya dan mempersamakannya. Selain itu ada juga yang disebut dengan fatwa. Karena prevalensi kecanduan game online dulunya tidak ada, maka para ulama dapat juga mengandalkan fatwa. Kata fatwa berasal dari bahasa arab dengan bentuk mufrod. Dalam Kamus Bahasa Indonesia dijelaskan fatwa ialah keputusan perkara mengenai agama islam yang diberikan oleh mufti atau alim ulama’ tentang suatu permasalahan. Menurut Muhammad Atho Mudzhar fatwa ialah pendapat mengenai hukum islam sebagai jawaban atas sebuah pertanyaan. Mudzhar menjelaskan, orang yang memberikan pendapat hukum tersebut diebut mufti (penasehat hukum).

Dalam kitab fiqh manhaji dijelaskan mengenai permainan catur yang menyatakan : *“Di antara permainan ini adalah catur, yakni sebuah permainan olah batin, akal, dan pikiran. Tidak diragukan lagi bahwa catur memiliki manfaat untuk hati dan akal. Namun, bila seorang tersibukkan dengan permainan tersebut hingga melampaui manfaat yang semestinya, maka hukumnya makruh. Dan jika berdampak sampai menggugurkan kewajiban, maka hukumnya menjadi haram.”* (Mushafa Ahmad Khan dkk. Al-Fiqh Al-Manhaji. Juz VIII hlm 166)

Adapun dalam kitab Fatawa Mu’ashirah, Syekh Dr Wahbah Az-Zuhaili menjelaskan yang artinya sebagai berikut : *“Sesungguhnya, kecanduan pada komputer sangat berbahaya bagi akal, melihatnya dapat melemahkan pancaindera (mata), sedangkan yang baik adalah yang sedang-sedang saja. Dan apabila begadang di depan komputer sampai menyebabkan terbelengkalainya sholat fardlu, seperti shubuh dan yang lain, maka hukumnya haram.”* (Syekh Wahbah AzZuhaili, Fatawa Mu’ashirah).

Dalam kitab Hasyiah I’anah Ath-Thalibin juga menjelaskan mengenai hukum bermain yang artinya sebagai berikut : *“Syekh Abi Bakar Syata berkata, bermain catur dihukumi makruh apabila tidak disertai salah satu syarat berikut: 1) Tidak disertai dengan harta dari salah satu atau kedua pemain. disebabkan hal tersebut termasuk judi, 2) Terlalu asik bermain hingga meninggalkan ibadah shalat, walaupun ketika ditinggalkan disebabkan unsur lupa, 3) Tidak bermain dengan orang yang menganggap catur haram. Jika terdapat syarat di atas maka bermain catur menjadi haram. (Syekh Abi Bakar Syata Ad-Dimyathi. Hasyiah Ianah Ath-Thalibin Juz 4 halaman 283)*

Dari beberapa pendapat dalam kitab-kitab di atas yang telah dijelaskan, hukum bermain game bisa menjadi boleh, makruh, ataupun haram sesuai dengan cara individu

tersebut bermain game. Selain itu juga dapat dilihat apakah bermain game mendatangkan mudharat untuk pribadi individu maupun kesehatan individu.

Pada penelitian A5 dijelaskan pada masa nabi Muhammad SAW tidak terdapat game online dan juga tidak terdapat riwayat tertentu mengenai hal ini. Kecanduan game online bisa dikatakan berlebih-lebihan dan terus menerus bermain game online. Dalam islam disebut sebagai israf yang artinya dalam bahasa Indonesia adalah berlebih-lebihan. Asal kata dari Israf adalah sarafa yang artinya melampaui batas atau menyimpang dari hal-hal yang semestinya. Ayat yang menunjukkan israf dilarang salah satunya terdapat pada surat Al-A'raf:31 yang artinya; "Wahai anak cucu Adam! Pakailah pakaianmu yang bagus pada setiap (memasuki) masjid, makan dan minumlah, tetapi jangan berlebihan. Sungguh, Allah tidak menyukai orang yang berlebih-lebihan."

Islam telah menjelaskan dalam Al-Quran bahwa sikap Israf dan beberapa pencegahannya adalah agar manusia menghindari sikap Israf. Salah satu upaya pencegahannya adalah dengan pendidikan islam. Dalam pendidikan islam sangat jelas bahwa israf harus dimulai sejak fase anak-anak dikarenakan pada fase anak-anak adalah fase yang ideal dalam pembentukan perilaku.

Dalam game online ada banyak fitur-fitur menarik yang di desain untuk mengait para penggunanya, Franklin Foer (2019) dalam bukunya berjudul *'World without mind'* menggambarkan pengguna media sosial sebagai "anjing" dalam teori pavlov yang dijalankan oleh platform media sosial. Hal ini juga berlaku pada fitur-fitur game online. Dimana para pembuat game dapat membuat pengguna kecanduan karena hal itulah yang menjadi nasib mereka.

Dari pendapat tersebut tentunya individu melakukan hal tersebut- secara terus menerus hingga melupakan hal lai. Qur'an surah Al-Hasr:19 yang artinya "*Dan janganlah kamu seperti orang-orang yang lupa kepada Allah, sehingga akan menjadikan mereka lupa akan diri sendiri. Mereka itulah orang-orang yang fasik*". Dari ayat tersebut bisa dilihat perintah Allah agar mereka tidak melupakan tuhanmu dan melalaikan kewajiban hingga dirinya pun lupa akan kondisi diri sendiri.

Pada penelitian A3 dijelaskan bahwa dalam islam ada tiga perilaku yang mendasari perkembangan kecanduan, yaitu memanjakan diri secara berlebihan, kelalaian, dan mengikuti hawa nafsu. Dalam surah Az-Zaumar:15 Allah SWT berfirman : "*Sesungguhnya orang-orang yang merugi adalah orang-orang yang merugikan diri sendiri dan keluarganya pada hari kiamat*". Dalam kalimat merugikan diri di hari kiamat tentunya sebelum hari itu terjadi, individu melakukan sesuatu yang dapat merugikan dirinya sendiri. kecanduan game online bisa dikatakan merugikan diri sendiri, karena dapat melalaikan aktifitas yang lain hanya untuk bermain game. Pada surah Al-Ankabut:64 Allah SWT berfirman : "*Dan kehidupan dunia hanya senda gurau dan permainan. Dan sesungguhnya negeri akhirat itulah kehidupan yang sebenarnya, sekiranya mereka mengetahui*". Dunia hanyalah senda gurau dan permainan, diperjelas dengan ayat tersebut dapat dikatakan bahwa kecanduan game benar merugikan untuk individu karena hanya menuruti

hawa nafsu saja di kehidupan dunia yang hanya sebatas senda gurau dan permainan, sedangkan akhirat adalah kehidupan yang nyata.

Individu yang kecanduan game online akan terus menuruti hawa nafsunya untuk menyenangkan diri karena sudah terlanjur candu pada game online. Kecanduan game online bisa dikatakan berlebih-lebihan dalam bermain game. Kecanduan termasuk hal yang tidak baik dan Allah SWT telah memperingatkan kepada manusia dalam surah Al-Kahf:28 yang artinya : "*Janganlah engkau mengikuti orang yang hatinya telah kami lalaikan dari mengingat kami, serta mengikuti keinginannya dan keadaannya sudah melewati batas*". Dalam ayat tersebut dijelaskan bahwa tidak boleh manusia itu terlalu mengikuti keinginannya hingga melewati batas dan memperingatkan kepada manusia agar tidak sampai menjadi seperti itu.

Ada beberapa penyebab yang dapat dijadikan sebagai dasar kecanduan game, seperti : 1) Kurangnya pendidikan agama. Individu yang memiliki pemahaman agama yang kurang dapat menjadi permasalahan, misal mengerti agama hanya setengah dan hanya mengetahui dalam agama islam itu hanya berkaitan dengan sholat, puasa, dan hal lain yang bersifat umum. Namun, tidak mengetahui ada hukum-hukum lain selain daripada itu. 2) Bertindak dengan keinginan. Setiap manusia memiliki keinginan, iblis menuntun untuk memenuhi keinginan dan keindahan yang sifatnya tercela. Individu atau manusia yang melakukan sesuatu sesuai keinginannya dapat merendahkan martabat menjadi khalifah di bumi dengan bertindak rakus, kecanduan, dan sebagainya.

Penanganan Adiksi game. Perspektif islam

Penelitian A11 menjelaskan bahwa spiritualitas dan agama juga memiliki peran dalam pencegahan dan pemulihan kecanduan. Menangani kecanduan game dalam perspektif islam tentunya dengan menanamkan nilai-nilai religiusitas dalam diri individu, sebab jika individu mengetahui dasar dari apa yang telah diajarkan oleh agamanya, maka banyak kemungkinan akan melakukan sesuai dengan yang diperintah dan meninggalkan larangannya.

Pada penelitian A6, dijelaskan bahwa dalam pendidikan islam, individu diajarkan memperkuat iman agar tidak mudah mengikuti hawa nafsunya dan memahami bahwa pendidikan islam harus menjadi landasan yang kokoh dalam diri setiap individu. Salah satu intervensi untuk menangani kecanduan dapat menerapkan beberapa prinsip yakni kesabaran, syukur, khauf dan raja'. Saat ini masih terbatas penelitian mengenai kecanduan game dalam perspektif islam atau teknik islami, namun ada penelitian yang termasuk dalam dampak kecanduan, seperti kecemasan, mudah marah, susah tidur, dan lain-lain.

Cara pertama yang bisa dilakukan oleh pecandu game online yakni dengan berdo'a, karena usaha tanpa do'a mencerminkan sifat yang sombong dan cenderung membanggakan diri atas apa yang diperoleh. Segala apapun yang didapat manusia ada campur tangan dari Allah SWT.

Pada penelitian A2 dijelaskan hati adalah sumber segala perilaku manusia, maka yang disembuhkan adalah dari hati. Cara membantu mengatasi kecanduan antara lain, 1) Sholat (Sholat wajib akan membentuk hati manusia dengan cinta, juga menciptakan kedisiplinan diri). 2) Mencari ilmu dan berdo'a. 3) Membaca Al-Qur'an (Tilawah, Tahsin, Tadabbur). 4) Qiamul lail. 5) Dzikir

Ada metode lain dalam menangani kecanduan seperti pada penelitian A7 diantaranya, 1) Penanaman makna dan tujuan. Yaitu pemahaman tentang fitrah manusia sebagai ciptaan tuhan. 2) Disiplin rohani. Dalam bimbingan pecandu melatih diri untuk introspeksi dan mengerjakan kewajiban-kewajiban sebagai umat islam. 3) Dukungan dan Integritas. Dukungan dari keluarga atau yang lain dan konsistensi menjadi peran penting agar individu tidak menjadi pecandu game online.

Orang Tua

Individu atau anak bermain game hingga kecanduan tentunya ada penyebabnya, ada yang memfasilitasi sehingga dapat bermain game online. Pada kasus ini orang tua memiliki peran penting untuk mengatasi agar anak tidak kecanduan game. sesuai dalam kitab Fatwa Mu'ashirah yaitu :

وعليك أيها الأب تنظيم وقت ابنك في النوم والاستيقاظ حفاظا على صحته وجسمه. فكل ما أدى إلى الحرام فهو حرام حتى الملاهي المباحة المكروهة

Artinya, "Dan wajib bagi seorang ayah mengatur waktu anaknya saat tidur dan bangun, guna menjaga kesehatannya. Setiap sesuatu yang menjadi perantara pada keharaman, maka hukumnya haram, hingga alat permainan yang hukum asalnya mubah maupun makruh." (Syekh Zuhaili, Fatawa Mu'ashirah, 2003: h. 200).

Penelitian A4 dan A10 menjelaskan mengenai pengaruh dari keluarga juga dapat mempengaruhi anak dapat menjadi kecanduan game. Dari beberapa faktor keluarga seperti kondisi ekonomi, lingkungan keluarga, hubungan orang tua dan anak, dan pengawasan orang tua penelitian yang telah dilakukan sebelumnya mendapatkan hasil bahwa kualitas hubungan antara orang tua dan anak dapat mempengaruhi peningkatan bermain game online. Selain itu pola asuh kepada anak juga mempengaruhi kecanduan game online pada anak. Dari penelitian sebelumnya orang tua yang menggunakan pola asuh permisif yakni cenderung memberikan apapun kepada anak agar anak bahagia lebih besar resiko anak untuk kecanduan game online, karena mereka cenderung mengizinkan anak mereka untuk bermain game online. Data tersebut juga didukung oleh Barton dan Hirsch (2016) yang menyatakan pola asuh permisif jika digunakan oleh orang tua, kebanyakan tidak dapat mengontrol perilaku anaknya.

Selain itu dalam penelitian A13 remaja setidaknya butuh waktu lama untuk bermain game online, kisaran waktu dari tiga jam sampai 18 jam sehari sehingga aktivitas yang lain akan terganggu. Hal itu dapat dibantu dengan metode pengasuhan Islami yang diberikan dengan baik oleh orang tua. Hal tersebut bisa mengurangi

kecanduan game online dengan menggunakan metode keteladanan, konseling, dukungan, dan hukuman

Sehubungan dengan penjelasan di atas penelitian A9 menjelaskan bahwa orang tua dalam kasus game online, kuncinya adalah bagaimana orang tua dapat mengatur atau membuat skala prioritas bagi anak, sehingga anak tidak akan berpikir bahkan sampai tidak mempunyai waktu bermain game karena ada aktivitas yang lain. yang dapat dilakukan antara lain, 1) Menetapkan batas waktu bermain game setiap harinya. 2) Menjauhi game yang menyebabkan kecanduan tinggi dan pilih game yang bermanfaat, Pada kasus seperti ini orang tua diharuskan memahami game seperti apa yang dapat menjadikan anak kecanduan, dan game seperti apa yang memiliki dampak positif 3) Berikan syarat sebelum bermain game. 4) Cari tahu dan dukung hobi selain bermain game. 5) Hidupkan kehidupan sosial di dunia nyata. 6) Cari tahu dan dukung cita-cita anak.

Guru BK

Selain orang tua Guru BK juga berperan dalam menangani kecanduan. Pada penelitian A8 Anak yang kecanduan game online cenderung tidak memikirkan masa depan atau cita-cita dikarenakan terlalu banyak waktu yang dibuat untuk memainkan game online. Pada permasalahan seperti ini Guru BK dapat membantu siswa dalam perencanaan karir. Dalam islam perencanaan karir tentunya mencakup bagaimana karirnya di dunia dan untuk kebahagiaan di akhirat. Dalam hal perencanaan karir islam tak lepas dengan perilaku yang baik, dikarenakan dengan perilaku yang baik dapat menghindarkan dari perilaku yang negatif seperti berlebih-lebihan dalam bermain game online. Sesuai dengan prinsip dalam Bimbingan Konseling Islam bahwa manusia adalah makhluk Allah, menjalankan syariat agama dengan benar berpotensi mendapat hal baik dari Allah, dan fitrah manusia sejak lahir adalah suci, bersih, dan cenderung pada hal-hal bermanfaat.

Selain perencanaan karir, merujuk pada penelitian A12 Guru BK juga dapat melakukan model Bimbingan konseling Islami dengan metode dari Al-Qur'an dan Sunnah Nabi SAW seperti keteladanan Nabi SAW (pemodelan), pengkondisian, tazkiyatun nufus (penyucian jiwa) dapat menjadi solusi mengatasi kecanduan Game Online.

Sesuai penelitian A14, Bimbingan dan Konseling memberikan perlakuan khusus bagi siswa dengan kecanduan game online termasuk penggunaan fungsi pencegahan, pemahaman dan pengawasan (advokasi). Dalam fungsi pencegahan dan pemahaman hanya Guru BK dan staf sekolah yang menangani siswa tersebut. Jika Konselor atau Gutu BK serta sekolah mengalami kesulitan dalam menangani siswa tersebut maka ada fungsi pengawasan yang mana pihak keluarga membantu sekolah dalam memberikan dukungan dan mengawasi siswa yang kecanduan game online.

KESIMPULAN

Dengan perkembangan teknologi yang sangat cepat, semua dapat melakukan apapun termasuk untuk bersenang-senang dan mencari hiburan. Banyak yang mencari hiburan melalui internet dengan bermain game

bahkan hingga kecanduan bermain game online. Dalam islam teknologi berada di urutan yang kedua setelah ibadah. Harusnya individu memahami prioritas diri dan memahami batasan-batasan agar tidak berlebih-lebihan dan melampaui batas.

Dilihat dari penelitian sebelumnya perkembangan teknologi yang sangat cepat banyak orang menjadi lalai akan aktivitas penting untuk mencari kesenangan diri dalam konteks ini adalah bermain game online. Islam menjelaskan bahwa memainkan suatu permainan untuk sekedar menghibur diri boleh asalkan tidak berlebih-lebihan dan tidak melebihi batasan yang telah dilakukan.

Hukum bermain game dalam islam boleh jika sewajarnya dan menjadi haram jika pemain sampai pada tingkat kecanduan. Jika individu sudah pada tingkat kecanduan game online maka dapat dilakukan penanganan dengan metode-metode islami seperti melakukan kewajiban sebagai orang islam, berdo'a, penanaman makna dan tujuan dalam diri, disiplin rohani, juga adanya dukungan dan integritas dari orang terdekat.

Selain metode tersebut Guru BK atau Konselor juga dapat menerapkan bimbingan dan konseling islami dengan metode modelling dan conditioning. Guru BK atau Konselor dapat memberikan fungsi pencegahan, fungsi pengawasan, dan fungsi pemahaman kepada individu yang kecanduan game online. Tidak hanya dari kontribusi Guru BK, orang tua juga harus ikut berkontribusi dalam menangani kecanduan game online pada anak. Yakni dapat dilakukan dengan mengawasi perilaku anak, menjadikan suasana keluarga yang baik, perhatian, dan mengatur skala prioritas yang dilakukan anak.

SARAN

Berdasarkan analisis beberapa kajian kepustakaan, ada beberapa saran yang dapat dipertimbangkan untuk penelitian lebih lanjut :

1. Bagi Konselor atau Guru BK
Dari studi hasil kajian pustaka diharapkan Konselor atau Guru BK dapat membanu siswa yang memiliki masalah dengan kecanduan game online menggunakan metode yang telah dijelaskan
2. Bagi Peneliti lain
Penelitian kajian kepustakaan dapat dijadikan acuan untuk mengembangkan penelitian yang serupa.

DAFTAR PUSTAKA

1. Adiningtiyas, S. W. (2017). Peran guru dalam mengatasi kecanduan game online. *KOPASTA: Journal of the Counseling Guidance Study Program*, 4(1).
2. Ardi, A. (2019). Peran Bimbingan Konseling Islam Mengatasi Kecanduan Game Online. *Ekspose: Jurnal Penelitian Hukum dan Pendidikan*, 18(1), 802-810

3. Ayumi, E., Zulkarnain, I., & Hendra, Y. (2019). *The Relationship Of Online Games Addiction With Teaching Social Skills In The Communication Science Students Of State Islamic University Of North Sumatera*. *Jurnal Tarbiyah*, 26(2).
4. Bafadal, I. (2021). Parenting Islam dalam Menekan Kecanduan Game Online pada Remaja. *Jurnal Penelitian Keislaman*, 17(1), 21-38.
5. Bensaid, B., ben Tahar Machouche, S., & Tekke, M. (2021). An Islamic Spiritual Alternative to Addiction Treatment and Recovery. *Al-Jami'ah: Journal of Islamic Studies*, 59(1), 127-162
6. Ferguson, C. J., & Colwell, J. (2020). *Lack of consensus among scholars on the issue of video game "addiction"*. *Psychology of Popular Media*, 9(3), 359
7. Fitri, E., Erwinda, L., & Ifdil, I. (2018). *Konsep Adiksi Game Online dan Dampaknya terhadap Masalah Mental Emosional Remaja serta Peran Bimbingan dan Konseling*. *Jurnal Konseling dan Pendidikan*, 6(3), 211-219.
8. Gita Silvia, S. (2020). *Profil Adiksi Cybersex dan Implikasinya Terhadap Layanan Bimbingan dan Konseling Pada Siswa Kelas XI SMAN 8 Tasikmalaya Tahun Ajaran 2019/2020 (SKP. BK 0013)* (Doctoral dissertation, universitas Muhammadiyah Tasikmalaya).
9. Hassan, A. N., Ragheb, H., Malick, A., Abdullah, Z., Ahmad, Y., Sunderji, N., & Islam, F. (2021). *Inspiring Muslim minds: evaluating a spiritually adapted psycho-educational program on addiction to overcome stigma in Canadian Muslim communities*. *Community mental health journal*, 57(4), 644-654
10. Idris, M. A. (2019). Israf dan Pendidikan Islam Sebagai Pencegahnya. *At-Ta'dib: Jurnal Ilmiah Prodi Pendidikan Agama Islam*, 182-191.
11. Kamal, N. S. Z., & Wok, S. (2020). *The Impact of Online Gaming Addiction on Mental Health among IIUM Students*. *International Journal of Heritage, Art and Multimedia*, (11), 01-20.
12. Kistoro, H. C. A. (2021). *The Relationship Between Online Game Addiction And The Education Background Of Parents With The Interest Of Learning Islamic Religious Education In Students At Smk*

- Muhammadiyah 2 Sleman. TADRIS: Jurnal Pendidikan Islam, 16(1), 204-218.
13. Kustiawan, A. A., Or, M., Utomo, A. W. B., & Or, M. (2019). *Jangan Suka Game Online: Pengaruh Game Online Dan Tindakan Pencegahan*. CV. AEMEDIA GRAFIKA.
 14. Masya, H., Setiawan, M. A., Hamid, A., Fajriani, I., Monica, M. A., & Dewantari, T. (2020, November). *An Islamic Perspective on Factors and Behaviors of Adolescent Addiction to Online Gaming*. In *1st Raden Intan International Conference on Muslim Societies and Social Sciences (RIICMuSSS 2019)* (pp. 124-128). Atlantis Press.
 15. Muhammad, N. H. N., Omar, S. H. S., Thoalim, A. S., & Mohamad, N. (2019). Prevention of addiction based on Islamic ways. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, 9(2), 865-75
 16. Mutiarasari, A. A., & Purnomosidi, F. (2021). *Kesehatan Mental Pada Pecandu Game Online Di Desa Kwangen Gemolong*. *Jurnal Talenta*, 16(2).
 17. Nadeem, M., Buzdar, M. A., Shakir, M., & Naseer, S. (2019). *The association between Muslim religiosity and Internet addiction among young adult college students*. *Journal of religion and health*, 58(6), 1953-1960.
 18. Novita, N. A. (2015). *Larangan Israf Dalam Al-Qur'an: Kajian Tafsir Tahlili Terhadap Surah Al-A'raf AyaT 31* (Doctoral dissertation, UIN Sunan Ampel Surabaya).
 19. Novrialdy, E., Nirwana, H., & Ahmad, R. (2019). *High school students understanding of the risks of online game addiction*. *Journal of Educational and Learning Studies*, 2(2), 113-119.
 20. Pirantika, A. (2017). *Adiksi Bermain Game Online Pada Siswa Sekolah Dasar Negeri Bajing 1 Kecamatan Kroya Kabupaten Cilacap*. Prodi Pgsd Universitas Pgri Yogyakarta
 21. Putri, A. E. (2019). *Evaluasi Program Bimbingan dan Konseling: Sebuah Studi Pustaka*. *Jurnal bimbingan konseling indonesia*, 4(2), 3942
 22. Rosyati, T., Purwanto, M. R., Gumelar, G., Yulianti, R. T., & Mukharrom, T. (2020). Effects of Games and How Parents Overcome Addiction to Children. *Journal of Critical Reviews*, 7(1), 65-67.
 23. Sattari, M., Mashayekhi, S., & Mashayekhi, S. (2019). Islam and addiction. *Pharmaceutical sciences*, 18(3), 151-158.
 24. Schneider, L. A., King, D. L., & Delfabbro, P. H. (2017). Family factors in adolescent problematic Internet gaming: A systematic review. *Journal of behavioral addictions*, 6(3), 321-333.
 25. Shekha, M. S., Hassan, A. O., & Othman, S. A. BAB 21. *Qur'ani*, 363.
 26. Tanjung, R. F. (2019). *Addiction Analysis of Online Games and Implications With Islamic Guidance and Counseling: Career Counseling*.
 27. Uyun, M., Daher, M., Nashori, F., Warsah, I., & Morganna, R. (2021). Parenting Styles in Dealing with Children's Online Gaming Routines. *Ilkogretim Online*, 20(2).
 28. Yanti, N. F., Marjohan, M., & Sarfika, R. (2019). *Tingkat Adiksi game online siswa SMPN 13 Padang*. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 19(3), 684-687.
 29. Zubair, T., & Raquib, A. (2020). Islamic Perspective on Social Media Technology, Addiction, and Human Values. *Journal of Islamic Thought and Civilization*, 10(2).
 30. Zulfa Izza, M., Rohayah, H., Nasir, M., Nor Hidayah, A. B., & Khairi, C. M. (2016). Principles of psychospiritual intervention in addiction therapy: An islamic perspective.