



akan disalami Malaikat.

Disalami Malaikat merupakan ucapan simbol yang menunjukkan satu hal yang mustahil terjadi. Maknanya adalah Islam tidak mengajarkan agar seseorang menjauhi kesenangan dan hiburan.

Sebaliknya, Islam justru mengajarkan bahwa mencari ketenangan, beristirahat, mencari hiburan bisa dilakukan, namun harus sesuai dengan porsinya. Islam tidak mengharamkan hiburan sama sekali.

Namun demikian, tidak semua hiburan (*al-lahwu*) mendapatkan tempat dalam agama Islam. Islam hanya membolehkan jenis-jenis hiburan yang di dalamnya terdapat unsur-unsur pendidikan, kesehatan, dan nilai-nilai moral lainnya. Yusuf al-Qaradawi dalam bukunya *Fiqhu al-Lahwi wa al-Tarwih*, menyebutkan jenis-jenis hiburan atau permainan yang dilarang dalam agama Islam, yaitu:

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

### **Bahaya Game Online dan Game Komputer**

Setelah menyimak pandangan Islam tentang hiburan, bagaimana secara khusus pandangan Islam mengenai bermain *game*. Menurut para ahli, *game* atau permainan, baik yang tersedia di komputer maupun *game* yang diakses secara *on line*, mengandung sejumlah mudarat dan bahaya. Di antara bahaya-bahaya tersebut adalah sebagai berikut:

- **Aspek Kesehatan** :Bagi anak kecil,*game* dapat menyebabkan keterlambatan pertumbuhan fisik. Di samping itu pantulan cahaya komputer juga dapat menyebabkan penyakit epilepsi dan kerapuhan struktur tulang.
- Penurunan aktivitas gelombang otak depan yang berakibat pada menurunnya kemampuan mengendalikan emosi. Sehingga pemain*game* cepat mengalami perubahan *mood*, seperti mudah marah, mengalami masalah dalam hubungan sosial, tidak konsentrasi, dan lain sebagainya.
- Penurunan aktivitas gelombang beta yang merupakan efek jangka panjang yang tetap berlangsung meskipun pemain*game* tidak sedang bermain *game*. Dengan kata lain para *pemain game* mengalami "*autonomic nerves*", yaitu tubuh mengalami pengelabuan kondisi di mana sekresi adrenalin meningkat, sehingga denyut jantung, tekanan darah, dan kebutuhan oksigen terpacu untuk meningkat. Bila tubuh dalam keadaan seperti ini maka yang terjadi pada *pemain game* adalah otak mereka merespon bahaya sesungguhnya.
- **Aspek Moral**: Seorang peneliti Amerika pernah mempublikasikan hasil risetnya yang dilakukan terhadap anak yang kecanduan bermain*game*. Ternyata *game* dapat menyebabkan perilaku brutal dan radikal dalam diri anak-anak. Mereka terinspirasi dari kekerasan yang mereka mainkan melalui *game*. Riset ini bahkan menyebutkan bahwa bahaya *game* yang mengandung kekerasan lebih besar daripada film yang menayangkan kekerasan (Yusuf al-Qaradawi, *Fiqhu al-Lahwi wa al-Tarwih*) . Hal itu disebabkan dalam *game* terdapat hubungan interaktif antara pikiran anak dengan dunia maya.
- **Dampak psikis** orang yang suka memainkan*game online* adalah sulitnya konsentrasi dan susah bersosialisasi. Karena terus-terusan keasyikan bermain *game*, bahkan kecanduan, itu akan membuat orang malas belajar dan sulit berkonsentrasi. Banyak pelajar suka membolos sekolah demi permainan ini. Dampak sosialnya, *game online* membuat orang jadi *cuek*, kurang peduli terhadap lingkungannya.
- **Aspek Ekonomi**: *Game-game*, terutama yang *on line*, sangat berpotensi menjerumuskan

seseorang kepada kebangkrutan. Terutama sekali pada jenis *game-game* tertentu yang hanya dapat dimainkan ketika seseorang telah memiliki *account* atau Kemudian, agar seorang pemain *game* bisa bertahan dalam permainan, ia harus memastikan bahwa ia tidak mengalami kekeringan *account*. Untuk itu, seorang pemain *game* harus selalu menang, atau jika ia kalah dan ingin memulai lagi permainan, ia harus mendapatkan *chip* dengan cara membeli.

- *Game-game* tersebut mematikan kreatifitas lokal dan mematikan Usaha Kecil Menengah. Industri mainan tradisional seperti layang-layang, kelereng dan lainnya harus gulung tikar karena tersisihkan oleh *game* yang lebih diminati anak-anak. Selain itu, anak-anak juga akan terasingkan dari alam sekitarnya, padahal permainan yang natural bagi anak adalah permainan terbaik mereka.

### Pandangan Agama Islam

Hukum asal dari *game* komputer atau *game on line* adalah boleh. Hal itu sesuai dengan kaidah fikih:

????????? ??? ?????????????? ?????????????? ?????? ??? ????? ?????????????? ?????? ??????????????

Artinya: "*Hukum asal segala sesuatu adalah mubah, kecuali setelah ada dalil yang mengharamkannya*".

*Game* atau permainan menjadi haram ketika ada unsur-unsur haram di dalamnya. Untuk itu, perlu diperhatikan batasan-batasan berikut ini:

1. Memastikan bahwa materi permainan yang disajikan tidak bertentangan dengan prinsip-prinsip pokok dalam agama Islam, baik di ranah akidah, akhlak dan ibadah. Hendaknya *game* tidak bertentangan pula dengan unsur-unsur kebudayaan Islam dan kebudayaan lokal yang telah mengakar di tengah-tengah masyarakat. Yang harus diperhatikan adalah dewasa ini banyak jenis permainan yang membawa agenda terselubung (*hidden agenda*) dalam merusak moral generasi muda. Di luar tampaknya mengajarkan patriotisme dan keberanian, tapi sesungguhnya hal tersebut hanyalah kedok belaka. Motivasi utama di balik itu semua adalah "pencucian otak" bagi generasi muda.

Selain itu, harus dipastikan pula bahwa materi permainan tidak mengandung unsur-unsur kekerasan, brutalitas dan seksualitas. Sehingga dalam diri anak-anak tidak tumbuh kecenderungan radikal, sikap gampang menyakiti orang lain dan pikiran-pikiran kotor. *Game* juga tidak boleh mengandung unsur SARA yang mengajarkan kebencian terhadap etnis, bangsa dan kelompok lain. Apalagi kelompok dalam internal umat Islam. Belakangan banyak bermunculan jenis-jenis *game* yang berisikan usaha menumpas gerakan-gerakan teror. Harus diwaspadai, apakah Islam menjadi objek dalam jenis permainan ini atau tidak.

Sesungguhnya tidak dapat dipungkiri ada pula jenis-jenis *game* yang membawa manfaat, seperti *game* yang digunakan sebagai alat bantu belajar. Selain itu, ada juga *game* yang dapat digunakan dalam pelatihan perusahaan. Di sebuah stasiun televisi swasta pernah ditayangkan liputan bahwa beberapa perusahaan di Jakarta melakukan seleksi atau ujian masuk untuk karyawan-karyawannya dengan menggunakan sebuah *game*. Gerakan atau tindakan yang dilakukan para peserta ujian saat bermain *game* tersebut dijadikan parameter untuk mengukur kepribadiannya. *Game-game* jenis ini baik dan layak untuk digunakan.

2. Hendaknya *game-game* dimainkan sesuai dengan porsinya, alias tidak berlebihan. Jangan sampai hiburan menyita seluruh waktu, menghalangi dari aktifitas lainnya dan mengambil waktu-waktu belajar serta bekerja. *Game* jangan sampai melalaikan seseorang dari tugas-tugas pokoknya dalam beribadah, dalam rumah tangga dan, selain itu, jangan sampai pula membuat orang lupa dari *game* yang lebih penting (*dlaruriy*), seperti olahraga fisik untuk menyehatkan badan. *Game* juga jangan sampai membuat orang terjerumus pada kecanduan (*addicted*).

Para orang tua hendaknya selalu menemani anaknya jika anaknya ingin bermain *game*. Peran orang tua bisa dimulai dari memilih jenis *game* yang baik dan cocok untuk anaknya, lalu sampai kepada

pengaturan jadwalnya dalam mengisi waktu. Anak-anak jangan sampai dibiarkan sendirian dalam menentukan aktifitasnya, sebab hal tersebut sangat rentan menimbulkan terjadinya perilaku menyimpang dari anak. Dalam al-Quran Allah berfirman:

??? ????????

Artinya: *“Hai orang-orang yang beriman, peliharalah dirimu dan keluargamu dari api neraka yang bahan bakarnya adalah manusia dan batu”*. [QS. al-Tahrim (66): 6]

Dalam sebuah hadits, Nabi Muhammad saw juga bersabda:

????????? ?????? ?????????????? ?????????? ????  
????????????????? ?????????????? ?????? ?????????????????? ????  
????????????????? ?????????????????? ?????? ??? ?????????????? ???????  
????????????????? ?????? ?????????????????? ?????????????????? ?????????????? ????  
????????? ?????????????????? ?????????????????? ?????? ?????????????????? [?????  
?????]

Artinya: *“Setiap kalian adalah pemimpin, dan setiap kamu bertanggung jawab atas kepemimpinannya. Seorang Imam pemimpin dan ia bertanggung jawab atas kepemimpinannya. Seorang laki-laki adalah pemimpin dan ia bertanggung jawab atas keluarganya. Seorang wanita adalah pemimpin dalam rumah tangganya, dan ia bertanggung jawab atas kepemimpinannya”*. [Muttafaq Alaih].

Dalam Islam kewajiban orang tua bukan sekedar memenuhi kesejahteraan fisik berupa sandang, pangan dan papan semata, tetapi yang lebih penting dari itu adalah pembentukan cara berfikir, mental dan akhlak anaknya.

Sumber: [www.fatwatarjih.com](http://www.fatwatarjih.com)