

TAFSIR AYAT-AYAT PERMAINAN DAN HIBURAN: RELEVANSINYA DENGAN PERMAINAN *GAME ONLINE MOBILE LEGENDS* PERSPEKTIF TAFSIR AL-AISAR

Fadhil Ismail¹, Nasrulloh²

UIN Maulana Malik Ibrahim Malang¹², Indonesia

fadhilisme1102@gmail.com¹, nasrulloh@syariah.uin-malang.ac.id²

Informasi Artikel	Abstract
<p>Vol: 1 No : 10 Oktober 2024 Halaman : 60-72</p> <p>Keywords: <i>Tafsir</i> <i>Game</i> <i>Entertainment</i> <i>Mobile Legends</i></p>	<p>The <i>Mobile Legends online game</i> is currently a thing that is so popular with all the general public ranging from children, teenagers, to adults. Seeing this, how does Islam respond in the Quran about the phenomenon of the rise of <i>Mobile Legends online game</i> play and how Sheikh Abu Bakar Jabir Al-Jazairi's opinion in the book of Tafsir Al-Aisar regarding these games and entertainment. This study reveals how the Quran responds through verses of games and entertainment that discuss the meaning of games and entertainment and their relevance in today's world. This research is qualitative research using descriptive methods with study analysis techniques through <i>library research</i>. With the main reference source, namely the book of <i>Tafsir Al-Aisar</i>. This research contains verses on games and entertainment as well as contextual understanding related to the meaning of games and entertainment and the relevance of these verses in the <i>Mobile Legends Online Game</i>. The results of the study state that the mention of the <i>term</i> (term) of games and entertainment in the Quran includes three terms namely <i>laib</i>, <i>lahw</i> and <i>tasliyah</i>. All three have different meanings. In <i>Tafsir Al-Aisar</i> describes the life of the world as a game that is characterized by the nature of delusion, uselessness, preoccupation, temporary pleasure, impermanent, quickly lost, deceit. And also describes how Allah SWT entertained the Prophet Muhammad through verses of entertainment (<i>tasliyah</i>). As well as the relevance of <i>mobile legends online games</i> with verses of games and entertainment, namely the balance of entertainment and obligations, awareness of the purpose of life, the impact of positive and negative influences. <i>Mobile Legends</i> games can fall into all three categories, namely <i>laib</i> (games), <i>lahw</i> (joking / negligence) and <i>tasliyah</i> (entertainment). This is in accordance with how the subjective conditions when undergoing the activity of playing the game.</p>

Abstrak

Permainan *game online Mobile Legends* saat ini merupakan sebuah hal yang begitu digemari oleh semua khalayak umum mulai dari anak-anak, remaja, hingga dewasa. Melihat hal itu bagaimana respons agama Islam di dalam Al-Quran tentang fenomena maraknya permainan *game online Mobile Legends* serta bagaimana pendapat Syekh Abu Bakar Jabir Al-Jazairi di dalam kitab Tafsir Al-Aisar mengenai permainan dan hiburan tersebut. Dalam penelitian ini mengungkapkan bagaimana Al-Quran merespon melalui ayat-ayat permainan dan hiburan yang membahas tentang makna permainan dan hiburan dan relevansinya di dunia sekarang. Penelitian ini berjenis penelitian kualitatif dengan menggunakan metode deskriptif dengan teknik analisis kajian melalui studi kepustakaan (*Library research*). Dengan sumber rujukan utama yakni kitab *Tafsir Al-Aisar*. Di penelitian ini berisikan tentang ayat-ayat permainan dan hiburan serta pemahaman kontekstual terkait makna permainan dan hiburan serta relevansi ayat-ayat tersebut dalam *Game Online Mobile Legends*. Hasil penelitian menyebutkan bahwa penyebutan *term* (istilah) permainan dan hiburan di dalam Al-Quran meliputi tiga istilah yakni *laib*, *lahw* dan *tasliyah*. Ketiganya memiliki makna yang berbeda. Di dalam *Tafsir Al-Aisar* mendeskripsikan kehidupan dunia bagaikan permainan yang disifati dengan sifat khayalan, tidak berguna, menyibukkan diri, kesenangan sementara, tidak kekal, cepat hilang, tipu daya. Dan juga mendeskripsikan tentang bagaimana Allah SWT menghibur Nabi Muhammad melalui ayat-ayat hiburan (*tasliyah*). Serta relevansi *game online mobile legends* dengan ayat-ayat permainan dan hiburan yakni keseimbangan hiburan dan kewajiban, kesadaran akan tujuan hidup, dampak pengaruh positif dan negatif. Permainan *Mobile Legends* bisa masuk ke dalam ketiga kategori yakni *laib* (permainan), *lahw* (senda gurau/melalaikan) dan *tasliyah* (hiburan). Hal tersebut sesuai dengan bagaimana kondisi subjektifitas ketika menjalani aktivitas bermain permainan tersebut.

Kata Kunci: *Tafsir, Permainan, Hiburan, Mobile Legends*

PENDAHULUAN

Manusia hidup dan tinggal di sebuah tempat yang bukan merupakan suatu akhir dari tempat atau kehidupan itu sendiri. Sebuah tempat yang dianggap sementara dan akan ada sebelum datangnya tempat yang abadi atau akhirat. Tempat ini biasa disebut dengan sebutan dunia dan kehidupan yang terjadi di dalamnya disebut sebagai kehidupan dunia.

Kehidupan dunia yang manusia jalankan saat ini seperti sebuah permainan, saling bersaing untuk menentukan kalah atau menangnya di akhir permainan, tanpa manusia sadari, faktanya hal itu tidak akan pernah berujung (Quraish Shihab, 2007).

Rasulullah sudah memperingatkan seluruh ummatnya dalam hadistnya tentang keindahan dan kesenangan dunia yang berbunyi (Abdul Rasyid Ridho, 2018):

ان مما اخاف عليكم من بعدي ما يفتح عليكم من زهرة الدنيا وزينتها
(متفق عليه)

Artinya: Sesungguhnya yang paling aku takutkan (khawatirkan) setelah (kematian) kamu semua adalah keindahan dan kenikmatan dunia.

Keindahan dan kenikmatan dunia seakan-akan menjadi fatamorgana untuk orang-orang yang beriman dan tujuan akhir bagi orang-orang yang gila dunia (*kedunyan*). Ditambah lagi kita hidup di akhir zaman, yang mana kesenangan dunia itu benar-benar menjadi racun bagi orang-orang yang beriman.

Perkembangan teknologi yang sangat pesat dan canggih ini menuntut manusia untuk bisa memanfaatkan dengan baik. Kita bisa dengan mudah mengakses sesuatu yang kita inginkan. Media sosial merupakan salah satu cara untuk mengekspresikan umat beragama termasuk ekspresi terhadap kitab suci Al-Qur'an dan tafsir Al-Qur'an (Eva F Nisa, 2018).

Tantangan perkembangan teknologi merupakan suatu hal yang dapat sebenarnya menipu kita sebagai manusia, padahal setelah kehidupan dunia ada kehidupan yang abadi yakni kehidupan akhirat. Sementara kepastian hukum normatif bersumber dari peraturan perundang-undangan, kepastian hukum dalam pelaksanaannya bergantung pada norma hukum dalam situasi konkret, sehingga terjadi kesenjangan yang cukup signifikan antara teori dan praktik (Nasrulloh dkk, 2024). Begitu juga dengan kehidupan dunia ini yang sifatnya dinamis dan tidak sesuai dengan norma-norma hukum yang ada.

Seperti contoh pernikahan dibawah umur, Menurut Nasrulloh pernikahan di bawah umur memiliki banyak dampak negatif yang menyertainya, namun pernikahan tersebut sah di negara ini (Nasrulloh, N., Handika, S., & Nuruddin, N, 2024). Hal tersebut seakan-akan menjadikan pernikahan sebagai hal yang main-main (senda gurau), padahal pernikahan adalah ibadah selamanya dengan orang yang dicintai.

Salah satu hal yang menjadi tantangan dalam kemajuan teknologi yakni dengan maraknya permainan *Game Online*. Bermain game adalah kegiatan yang banyak dilakukan di masyarakat, mulai dari remaja, dewasa maupun anak-anak. Bermain game adalah kegiatan yang sangat diminati oleh masyarakat. bermain merupakan bagian dari kemampuan fisik, emosional, pengetahuan dan juga bersosial, bermain merupakan kegiatan yang bagus sebagai sarana pembelajaran, dikarenakan dengan bermain playernya bisa melatih skill komunikasi, beradaptasi dengan lingkungan, di mana tujuan utama bermain adalah mendapat kesenangan (Np, B. A., Saripudin, U., & Permana, I, 2021).

Dunia ini sangat melenakan bagi orang yang benar-benar mengejar kebahagiaan dunia belaka tanpa memikirkan kehidupan akhirat, seperti halnya fenomena yang dihasilkan dari perkembangan

teknologi di zaman sekarang adalah maraknya bermain *Game Online* dan *over* (berlebihan) dalam hiburan.

Terkadang sampai lupa waktu dan melalaikan kewajiban beribadah serta membuang-buang waktu yang diakibatkan oleh kedua hal tersebut. Semua hal yang ada di dunia adalah kesenangan yang sementara bukan kekal (abadi).

Permainan telah menjadi bagian dari kehidupan manusia sejak zaman kuno. Dalam Al-Qur'an, beberapa ayat yang menyentuh aspek permainan dan hiburan disebutkan sebagai peringatan agar manusia tidak melupakan tujuan utama hidupnya, yaitu mengabdikan kepada Allah. Di era digital saat ini, fenomena permainan berkembang pesat dengan hadirnya *Game Online* seperti **Mobile Legends**, yang memiliki daya tarik luar biasa bagi berbagai kalangan, terutama generasi muda.

Di Al-Quran banyak sekali yang menjelaskan tentang ayat-ayat tentang bagaimana orientasi gambaran kehidupan dunia seperti permainan, seperti Al-An'am ayat 32, Surah Muhammad ayat 36, Surah Al-Hadid ayat 20, Surah Al-Jumu'ah ayat 11 dan Surah Al-Ankabut ayat 64, kelima ayat tersebut familiar disebut dengan ayat-ayat permainan. Tak hanya itu peneliti juga meneliti terkait ayat-ayat tentang hiburan yang meliputi Surah Al-Maidah ayat 41, Surah Yunus ayat 65, dan Surah An-Nahl ayat 127 yang peneliti coba jadikan satu pembahasan yakni tafsir ayat-ayat permainan dan hiburan serta merelevansikan dengan fenomena di zaman sekarang yakni *Game Online Mobile Legends*

Berdasarkan permasalahan di atas, maka peneliti mencoba mengkaji tafsir ayat-ayat permainan dan hiburan dengan mengangkat permasalahan ini sebagai bahan penelitian yang kemudian dapat bermanfaat bagi orang lain sebagai penjelasan dan pengingat, peneliti berusaha menjelaskan dan menggambarkan penelitian dengan bentuk artikel penelitian yang berjudul "Tafsir Ayat-Ayat Permainan dan Hiburan Relevansinya Dengan *Game Online Mobile Legends* Perspektif *Tafsir Al-Aisar*"

METODE

Penelitian ini menggunakan metode *library research* (kepuustakaan), yang diambil dari berbagai buku dan artikel ilmiah sebagai sumber data. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengkaji tentang ayat-ayat tentang permainan dan hiburan serta relevansinya terhadap penggunaan *Game Online Mobile Legends* Perspektif *Tafsir Al-Aisar*. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, penelitian ini berfokus pada pemahaman tentang penjelasan *Tafsir Al-Aisar* terkait ayat-ayat permainan dan hiburan serta dalam konteks relevansinya pada *Game Online Mobile Legends*.

Sumber data primer penelitian ini menggunakan kitab *Tafsir Al-Aisar* karya Abu Bakar Jabir Al-Jazairi. Sumber data sekundernya diperoleh dari buku, jurnal atau tulisan yang selingkup dengan judul penelitian. Teknik mengumpulkan dan analisis data dilakukan dengan mengumpulkan, membaca, menelaah, dan menganalisis ayat-ayat tentang permainan dan hiburan di berbagai literatur ilmiah seperti buku, kitab tafsir, jurnal ilmiah yang telah dikumpulkan.

Setelah data yang dikumpulkan cukup, peneliti akan menganalisis data dan menarik kesimpulan berdasarkan analisis yang dilakukan. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya bertujuan untuk mengumpulkan informasi, tetapi juga memberikan wawasan kontekstual yang objektif tentang ayat-ayat permainan dan hiburan dan relevansinya terhadap penggunaan *Game Online Mobile Legends* menurut perspektif kitab *Tafsir Al-Aisar* karya Abu Bakar Jabir Al-Jazairi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Biografi Singkat Abu Bakar Jabir Al-Jazairi

Nama lengkap Syaikh Abu Bakar Jabir al-Jazairi adalah Abu Bakar Jabir bin Musa bin "Abdul Qadir bin Jabir Al-Jazairi," dan beliau dilahirkan di Algeria pada tahun 1342 H/1921 M. Nama ayahnya adalah Musa bin Abdul Qadir. Ayah dan ibunya berasal dari al-Jazair, dan ibunya adalah seorang yang solehah

dan pandai mendidik anaknya. Di Madinah, Al-Jazairi adalah seorang ulama hadits yang terkenal dan zuhud. Beliau diberi nama lengkap Musa bin Abdul Qadir (diambil dari nama ayahnya) dan al-Jazairi (diambil dari tempat kelahirannya). karena itu beliau lebih dikenal sebagai Abu Bakar Jabir al-Jazairi.

Kedua orang tuanya berasal dari dua keluarga yang terkenal karena kerajinan menghafal al-Quran. Di tengah-tengah kehidupan al-Jazairi, hal seperti itu selalu diwariskan dan dijadikan kebiasaan. Meskipun demikian, ayahnya al-Jazairi sendiri terlibat dalam tasawuf. Al-Jazairi menjadi yatim piatu setelah ayahnya meninggal ketika dia kurang dari satu tahun. Akibatnya, al-Jazairi diasuh oleh seorang ibu dengan bantuan paman-pamanya yang berasal dari keluarganya. Al-Jazairi belajar al-Quran ketika dia baru berusia dua belas tahun. Dia mulai belajar di rumahnya sendiri sebelum pindah ke ibu kota Algeria dan bekerja sebagai guru di sebuah sekolah. Syaikh Al-Jazairi disebut sebagai "alim, ahli tafsir, dan seorang da'i."

Karya al-Jazairi termasuk: 1. *Rasa'il al-Jaza'iri*, yang mencakup 23 risalah tentang Islam dan Dakwah; 2. *Minhajul Muslim*, yang merupakan kitab tentang akidah, adab, akhlak, ibadah, dan mu'amalat; 3. *Akidatul Mu'min*, yang mencakup dasar-dasar akidah mukmin; 4. *Aisarut Tafasir li Kalamil Aliyil Kabir*; 5. *Al-Mar'ah al-Muslimah*; dan 6. *Ad-Daulah al-Islamiyah*.

2. Term (Istilah) Permainan dan Hiburan dalam Al-Quran

Al-Qur'an menggunakan beberapa istilah (istilah), seperti al-laib, lahwun (main), dan tasliyyah (hiburan). Kata "*la'ibun*" adalah sinonim dengan kata "bunga" secara singkat. Jika kita melihat esensinya, keduanya mengandung permainan. "*La'iba*" berarti "*yal'abu*", "*la'ban*" dan "*la'ibun*", yang berarti "permainan".

Sayyid Qutb mengatakan bahwa *la'ibun* adalah pekerjaan yang menyenangkan dan menggembirakan. Namun, kata *lahwun* (لهو) berasal dari akar kata *laha* (لها - يلهو - لهوا), yang berarti sesuatu yang dapat menyibukkan seseorang dan membuatnya menyimpang dari kebenaran (Abu al-Fadl Jamal ad-Din Muhammad ibn Mukram). *Lahwun* juga berarti melalaikan, seperti angan-angan kosong yang dapat melalaikan manusia (NIM, I. N. M, 2009).

Di dalam Al-Qur'an, permainan, senda gurau (hiburan) disebut dengan *la'ib*, dan *lahw*. *La'ib* memiliki pengertian umum sebagai permainan yang dilakukan manusia dengan main-main atau tidak serius yang diibaratkan seperti seorang anak kecil yang memainkan sesuatu permainan. Sedangkan kata *lahw* memiliki pengertian umum sebagai hal-hal yang membuat manusia lupa ataupun lalai terhadap hal-hal yang wajib atau penting.

Sedangkan term *tasliyah* (hiburan) Kata "سلى.يسلى" berasal dari bahasa Arab untuk makna hiburan. *Tasliyah* juga berarti membuka kesedihan dan meringankan cobaan secara bahasa. Namun, hiburan secara istilah dapat berarti suatu jenis permainan atau pertunjukan yang dimainkan oleh beberapa orang atau individu, yang mana setiap pertunjukan dipungut bayaran bagi setiap *audience* (Nabila Suha Bahmid. Herry Wahyudi, 2018).

Tasliyah adalah peringanan yang ada di dalam hati seseorang yang mengalami kesulitan dan kesedihan. Oleh karena itu, ayat-ayat yang menghibur di atas dimaksudkan untuk menghibur Nabi Muhammad SAW karena kewajiban kerasulan beliau untuk menyebarkan agama Islam kepada kaumnya. Oleh karena itu, Allah menurunkan ayat-ayat yang menghibur agar Nabi Muhammad Saw. merasa senang dan tidak sedih karena kaumnya menolaknya.

Dapat dipahami bahwa keterangan di atas adalah bahwa Al-Qur'an membahas konsep permainan dan hiburan dalam kehidupan dunia melalui beberapa istilah seperti *la'ib*, *lahwun*, dan *tasliyah*, yang masing-masing memiliki makna tersendiri

La'ib bermakna permainan atau aktivitas yang dilakukan dengan main-main dan tidak serius, seperti permainan anak-anak. Aktivitas ini menyenangkan tetapi bersifat sementara dan tidak

mendalam. Dalam konteks kehidupan, *la'ib* menggambarkan kegiatan duniawi yang seringkali tidak memiliki nilai spiritual yang tinggi.

Lahwun bermakna merujuk pada sesuatu yang melalaikan, yang membuat seseorang berpaling dari kewajiban atau hal-hal penting, seperti mengingat Allah dan menjalankan ibadah. *Lahwun* juga menggambarkan hiburan yang mengalihkan seseorang dari kebenaran dan tujuan hidup yang hakiki.

Tasliyah secara bahasa, berarti hiburan yang dapat meringankan beban hati, mengurangi kesedihan, dan menghadirkan kenyamanan. Dalam konteks Islam, *tasliyah* juga merujuk pada ayat-ayat Al-Qur'an yang diturunkan untuk menghibur Nabi Muhammad SAW, memberikan dukungan emosional dalam menghadapi penolakan dan kesulitan dalam menyebarkan risalah.

Secara umum, permainan dan hiburan dalam kehidupan dunia dipandang sebagai hal-hal yang bersifat sementara dan duniawi. Meskipun dapat memberikan kesenangan sesaat, kegiatan ini dapat melalaikan manusia dari tujuan hidup yang sebenarnya, yaitu mengingat Allah dan beribadah kepada-Nya.

3. Ayat-ayat Permainan dan Hiburan Perspektif Tafsir Al-Aisar

a. Q.S Al Anam ayat 32

وَمَا الْحَيَاةُ الدُّنْيَا إِلَّا لَعِبٌ وَهُوَ يَوْمَئِذٍ يُؤَلِّدُ الْأَخِرَةَ خَيْرٌ لِلَّذِينَ يَتَّقُونَ أَفَلَا تَعْقِلُونَ

Artinya: Kehidupan dunia hanyalah permainan dan kelengahan, sedangkan negeri akhirat, sungguh lebih baik bagi orang-orang yang bertakwa. Tidakkah kamu mengerti?.

Surah Al-Anam ayat 32 dalam *Tafsir Al-Aisar*, pada ayat lafadz **لَعِبٌ وَهُوَ** ini beliau memaknai lafadz tersebut dengan permainan dan sendau gurau. Al-Jazairi juga mendeskripsikan makna permainan sebagai pekerjaan yang tidak dapat mendatangkan uang untuk biaya kehidupan dan tidak pula kebaikan di hari akhirat (Abu Bakar Jabir Al Jazairi, 2012).

Al-Jazairi menjelaskan bahwa didalam ayat tersebut berisikan kabar seraya memperingatkan, memberi nasehat dengan mengatakan wahai hamba-hamba Allah, jangan terpedaya oleh aneka ragam macam kesenangan yang ada di dunia karena kenikmatannya akan sirna, perkara dunia itu tidak lain adalah seperti orang-orang yang bermain atau bercanda, kemudian tidak menghasilkan suatu manfaat pun dari permainan dan candanya itu (Abu Bakar Jabir Al Jazairi.). Pelajaran yang bisa diambil dari ayat tersebut yakni nasehat Al-Quran untuk orang-orang yang berakal, jangan tertipu dengan kehidupan dunia dan melalaikan urusan akhirat, hal itu adalah sangat baik bagi orang-orang yang bertakwa.

Dapat dipahami bahwa surat Al-Anam ayat 32 ini berisikan tentang sebuah peringatan bagi manusia agar tidak terlena dengan dunia, karena dunia ini diibaratkan sebuah permainan. Dalam hal ini *Game Online* salah satu dan senda gurau didalamnya yang dapat melupakan kewajiban untuk taat kepada Allah SWT.

b. Q.S Muhammad ayat 36

إِنَّمَا الْحَيَاةُ الدُّنْيَا لَعِبٌ وَهُوَ يَوْمَئِذٍ يُؤَلِّدُ الْأَخِرَةَ خَيْرٌ لِلَّذِينَ يَتَّقُونَ أَفَلَا تَعْقِلُونَ

Artinya: Sesungguhnya kehidupan dunia itu hanyalah permainan dan kelengahan. Jika kamu beriman dan bertakwa, Allah akan memberikan pahala kepadamu dan Dia tidak akan meminta hartamu.¹

¹ Q.S Muhammad [47]:36 (Al-Quran Kementerian Agama Republik Indonesia)

Surah Muhammad ayat 36, Abu Bakar Jabir Al-Jazairi menjelaskan ayat diatas dalam *Tafsir Al-Aisar* yang mendeskripsikan tentang makna permainan yang berbunyi *إِنَّمَا الْحَيَاةُ الدُّنْيَا لَعِبٌ وَهُوَ* yang berarti sesungguhnya menyibukkan diri dan hanya mementingkan dunia, semua itu sendau gurau dan permainan belaka.

Makna secara umum ayat tersebut yakni hakikat kehidupan dunia yaitu sendau gurau dan permainan, karena tidak ada yang bisa didapatkan dari suatu permainan kecuali sendau gurau dan keletihan saja (Abu Bakar Jabir Al Jazairi). Dunia ini hanya sementara, anak-anak yang bermain dengan permainannya, setelah itu ia meninggalkannya.

Mereka bermain dengan semangat, lalu kembali ke orang tua, mereka meminta makan dan minum kepada orang tuanya. Pelajaran yang didapat pada ayat tersebut yaitu Allah memperingatkan bagi orang-orang yang mementingkan (sibuk) dunia dan berpaling dari akhirat disebabkan oleh perkana duniawi.

Dapat dipahami dalam surah Muhammad ayat 36 berisikan tentang secara umum, ulama sepakat bahwa dunia adalah tempat yang penuh dengan kesenangan sementara seperti halnya permainan yang digemari oleh manusia zaman sekarang dan itu semua bersifat kesenangan yang tidak kekal. Oleh karena itu, manusia harus fokus pada akhirat sebagai tujuan hidup yang sesungguhnya, karena segala sesuatu di dunia tidak akan memberikan manfaat kecuali jika digunakan untuk mendekatkan diri kepada Allah.

c. Q.S Al Hadid ayat 20

إِعْلَمُوا أَنَّمَا الْحَيَاةُ الدُّنْيَا لَعِبٌ وَلَهُوَ زِينَةٌ وَتَفَاخُرٌ بَيْنَكُمْ وَتَكَاثُرٌ فِي الْأَمْوَالِ وَالْأَوْلَادِ كَمَثَلِ غَيْثٍ
أَعَجَبَ الْكُفَّارَ نَبَاتُهُ ثُمَّ يَهْبِجُ فَتَرِبُهُ مُصْفَرًّا ثُمَّ يَكُونُ حُطَامًا وَفِي الْآخِرَةِ عَذَابٌ شَدِيدٌ وَمَغْفِرَةٌ مِّنَ اللَّهِ
وَرِضْوَانٌ وَمَا الْحَيَاةُ الدُّنْيَا إِلَّا مَتَاعُ الْغُرُورِ

Artinya: Ketahuilah bahwa kehidupan dunia itu hanyalah permainan, kelengahan, perhiasan, dan saling bermegah-megahan di antara kamu serta berlomba-lomba dalam banyaknya harta dan anak keturunan. (Perumpamaannya adalah) seperti hujan yang tanamannya mengagumkan para petani, lalu mengering dan kamu lihat menguning, kemudian hancur. Di akhirat ada azab yang keras serta ampunan dari Allah dan keridaan-Nya. Kehidupan dunia (bagi orang-orang yang lengah) hanyalah kesenangan yang memperdaya.²

Dalam surah Al Hadid ayat 20, Al-Jazairi mengungkap makna yang memiliki orientasi permainan yakni pada lafadz *إِنَّمَا الْحَيَاةُ الدُّنْيَا لَعِبٌ وَهُوَ* yang artinya kehidupan dunia ini seperti khayalan, tidak ada manfaatnya dan cepat hilang. Al Jazairi juga menulis penjelasan tafsir di dalam kitab tafsirnya yakni *Tafsir Al-Aisar*, beliau menjelaskan bahwa didalam ayat tersebut berisikan hakikat kehidupan dunia seperti khayalan, sedikit manfaatnya dan cepat hilangnya. Oleh karena itu kalian jangan tertipu oleh dan tenggelam didalamnya. Kelalaian dunia seperti permainan yang tidak memberikan manfaat untuk para pemainnya. Berbangga-bangga dalam masalah dunia hanyalah sekedar ucapan belaka, tidak ada manfaatnya (Abu Bakar Jabir Al Jazairi).

Di ayat setelahnya Al Jazairi juga menjelaskan permisalan dunia seperti para petani yang menanam biji-bijian dengan tanah kemudian tanaman tersebut tumbuh disebabkan oleh hujan yang menyiraminya setelah beberapa hari tanaman itu menjadi kering dan menguning kemudian hancur tak tersisa (Abu Bakar Jabir Al Jazairi).

Dapat dilihat secara umum, dalam tafsir tersebut menegaskan bahwa kehidupan dunia bersifat sementara, tidak kekal, dan menipu jika tidak digunakan dengan tujuan mendekatkan diri kepada Allah. Dunia adalah tempat ujian, sementara kehidupan akhirat adalah tempat kebahagiaan sejati bagi orang-

² Q.S Al-Ḥadīd [57]:20 (Al-Quran Kementerian Agama Republik Indonesia)

orang yang beriman dan bertakwa. bahwa kehidupan dunia digambarkan didalam kitab tafsir tersebut sebagai sesuatu yang sementara, penuh tipu daya, dan tidak memberikan manfaat jangka panjang kecuali jika digunakan untuk mendekatkan diri kepada Allah.

d. Q.S Al-Jumuah ayat 11

وَإِذَا رَأَوْا تِجَارَةً أَوْ لَهْوًا انفَضُّوا إِلَيْهَا وَتَرَكُوكَ قَائِمًا قُلْ مَا عِنْدَ اللَّهِ خَيْرٌ مِنَ اللَّهْوِ وَمِنَ التِّجَارَةِ وَاللَّهُ خَيْرُ الرَّازِقِينَ ؕ

Artinya: Apabila (sebagian) mereka melihat perdagangan atau permainan, mereka segera berpencar (menuju) padanya dan meninggalkan engkau (Nabi Muhammad) yang sedang berdiri (berkhotbah). Katakanlah, "Apa yang ada di sisi Allah lebih baik daripada permainan dan perdagangan." Allah pemberi rezeki yang terbaik.³

Dalam Surah Al-Jumuah ayat 11, Al-Jazairi memaknai lafadz اللَهْوُ sebagai makna permainan. Permainan disini disandingkan dengan lafadz التِّجَارَةِ وَمِنَ yang mana hal tersebut dimaknai sebagai segerombol kafilah yang membawa kebutuhan pokok ketika di waktu hendak menunaikan ibadah sholat jumat.

Dalam *Tafsir Al-Aisar* dijelaskan ayat ini turun disebabkan karena kedatangan kafilah minyak yang dimiliki oleh Dihyah bin Khalifah Al-Anshori ketika tiba dari Syam. Saat itu merupakan sebuah kebiasaan penduduk Madinah apabila ada kafilah yang datang membawa persediaan bahan-bahan pokok maka mereka segera menyambut dengan sesuatu yang sia-sia yakni memuku genderang dan membunyikan seruling-seruling. Kejadian itu bertepatan di hari Jum at yang mana Rasulullah SAW sedang melakukan khutbah sholat jumat, alhasil jamaah sholat jumat tersisa dua belas orang dikarenakan jamaah yang lain bersembunyi dan meninggalkan khutbah sholat jumat guna menghampiri kafilah tersebut. Lantas ayat ini turun untuk mencela perbuatan orang-orang yang meninggalkan khutbah sholat jumat Rasulullah SAW demi sebuah perniagaan dan permainan tersebut (Abu Bakar Jabir Al Jazairi).

Dapat dilihat bahwa ayat ini mengingatkan umat Islam bahwa segala bentuk godaan duniawi, seperti perdagangan, permainan, tidak boleh mengalahkan kewajiban untuk beribadah. Ketertarikan pada hal-hal yang bersifat sementara dapat melalaikan manusia dari tanggung jawab spiritual mereka.

e. Q.S Al-Ankabut ayat 64

وَمَا هَذِهِ الْحَيَاةُ الدُّنْيَا إِلَّا لَهُوٌّ وَلَعِبٌ وَإِنَّ الدَّارَ الْآخِرَةَ لَهِيَ الْحَيَوَانُ لَوْ كَانُوا يَعْلَمُونَ

Artinya: Kehidupan dunia ini tidak lain hanyalah senda gurau dan permainan. Sesungguhnya negeri akhirat itulah kehidupan yang sebenarnya seandainya mereka mengetahui.

Di dalam Surah Al-Ankabut, Al-Jazairi mengungkap makna yang memiliki orientasi terhadap permainan terletak pada lafadz وَمَا هَذِهِ الْحَيَاةُ الدُّنْيَا إِلَّا لَهُوٌّ وَلَعِبٌ yang memiliki makna bahwa apa yang dilakukan di dunia dan kehidupan di atasnya merupakan sendau gurau belaka, dimana manusia bergelut dengannya dan setelah bermain mereka tidak mendapatkan apa-apa.

Penjelasan dari *Tafsir Al-Aisar* tentang ayat tersebut yakni ayat ini dijelaskan bahwa di dunia ini orang-orang kafir menyibukan diri, bekerja siang dan malam, kemudian mati dan keluar dari dunia dengan tangan yang hampa. Seperti anak-anak kecil yang bermain sepanjang hari kemudian merkea kembali ke rumah tanpa membawa apapun kecuali hanyalah kelelahan yang mereka peroleh (Abu Bakar Jabir Al Jazairi).

³ Al-Jumu'ah [62]:11 (Al-Quran Kementerian Agama Republik Indonesia)

Kehidupan dunia dipandang sebagai kesenangan sementara dan permainan, yang dapat menipu manusia dan melupakan mereka akan kehidupan akhirat yang abadi. Ini menunjukkan bahwa banyak orang terjebak dalam kesibukan dan kesenangan duniawi tanpa menyadari ketidakabadian hal tersebut.

f. Q.S Al-Maidah ayat 41

يَا أَيُّهَا الرَّسُولُ لَا يَحْزَنْكَ الَّذِينَ يُسَارِعُونَ فِي الْكُفْرِ مِنَ الَّذِينَ قَالُوا آمَنَّا بِأَقْوَابِهِمْ وَلَمْ تُؤْمِنْ قُلُوبُهُمْ . وَمِنَ الَّذِينَ هَادُوا . سَمِعُوا لَكَذِبٍ لِّمَعُونَ لِمَوْمِ الْآخِرِينَ لَمْ يَأْتُوكَ ۖ يُحَرِّفُونَ الْكَلِمَ مِنْ بَعْدِ مَوَاضِعِهِ يَنْقُوتُونَ إِنْ أُوْتِيتُمْ هَذَا فَخُذُوهُ وَإِنْ لَمْ تُؤْتَوْهُ فَاحْذَرُوا وَمَنْ يُرِدِ اللَّهُ فِتْنَتَهُ فَلَنْ تَمْلِكَ لَهُ مِنْ اللَّهِ شَيْئًا ۗ أُولَئِكَ الَّذِينَ لَمْ يُرِدِ اللَّهُ أَنْ يَطَهِّرْ قُلُوبَهُمْ ۗ لَهُمْ فِي الدُّنْيَا حِزْبٌ يُؤْتِيهِمْ فِي الْآخِرَةِ عَذَابٌ عَظِيمٌ

Artinya: Wahai Rasul (Muhammad), janganlah engkau disedihkan oleh orang-orang yang bersegera dalam kekufuran, yaitu orang-orang (munafik) yang mengatakan dengan mulut mereka, "Kami telah beriman," padahal hati mereka belum beriman, dan juga orang-orang Yahudi. (Mereka adalah) orang-orang yang sangat suka mendengar (berita-berita) bohong lagi sangat suka mendengar (perkataan-perkataan) orang lain yang belum pernah datang kepadamu. Mereka mengubah firman-firman (Allah) setelah berada di tempat-tempat yang (sebenar)-nya. Mereka mengatakan, "Jika ini yang diberikan kepada kamu, terimalah. Jika kamu diberi yang bukan ini, hati-hatilah." Siapa yang dikehendaki Allah kesesatannya, maka sekali-kali engkau tidak akan mampu menolak sesuatu pun dari Allah. Mereka itu adalah orang-orang yang Allah tidak hendak menyucikan hati mereka. Di dunia mereka mendapat kehinaan dan di akhirat akan mendapat azab yang sangat berat.⁴

Dalam Surah Al-Maidah ayat 41, Al-Jazairi menjelaskan kata berbunyi لَا يَحْزَنْكَ di ayat tersebut memiliki makna *Al-Huzn* yakni kesedihan dan kepedihan jiwa yang disebabkan oleh ketakutan akan hilangnya orang-orang yang dicintai (Abu Bakar Jabir Al Jazairi).

Makna secara umum ayat tersebut yaitu pada penghujung ayat tersebut, Allah SWT telah menurunkannya untuk menghibur (*tasliyah*) Nabi Muhammad dan meringankan beban serta kepedihan jiwa yang beliau rasakan, karena menyaksikan perkataan dan perbuatan orang-orang munafik dan Yahudi. Allah menghibur Nabi Muhammad dengan cara menyeru beliau dengan kerasullannya agar ia tidak bersedih dan menambah kepedihan di dalam jiwa beliau. Pelajaran yang bisa diambil dari ayat tersebut adalah larangan untuk bersedih dan perintah untuk menghindari faktor terjadinya kesedihan itu (Abu Bakar Jabir Al Jazairi).

Memberi pemahaman bahwa Allah saat itu sedang menghibur Nabi Muhammad SAW yang sedang sedih dikarenakan cobaan adanya orang yang berpura-pura beriman (munafik). Yakni orang-orang yang dimulutnya mengatakan iman tetapi hatinya tidak adak keimanan kepada Allah SWT.

Tafsir ini menekankan bahwa seseorang tidak boleh terjebak dalam kesenangan duniawi atau hiburan yang bersifat sementara, karena hal tersebut bisa membuat mereka lalai terhadap kewajiban agama. Keberadaan orang-orang yang berpura-pura beriman dan terlibat dalam hiburan yang tidak bermanfaat dapat menjadi ancaman bagi umat Islam, dan penting bagi mereka untuk tetap fokus pada iman dan amal yang baik.

g. Q.S Yunus ayat 65

وَلَا يَحْزَنْكَ قَوْلُهُمْ إِنَّ الْعِزَّةَ لِلَّهِ جَمِيعًا هُوَ السَّمِيعُ الْعَلِيمُ

Artinya: Janganlah engkau (Nabi Muhammad) sedih oleh perkataan mereka. Sesungguhnya kekuasaan itu seluruhnya milik Allah. Dia Maha Mendengar lagi Maha Mengetahui.⁵

⁴ Al-Maidah [41]:5 (Al-Quran Kementerian Agama Republik Indonesia)

⁵ Yūnus [10]:65 (Al-Quran Kementerian Agama Republik Indonesia)

Dalam Surah Yunus ayat 65, Al-Jazairi memaknai lafadz وَلَا يَحْزَنكَ قَوْلُهُمْ dengan makna janganlah perkataan mereka membuatmu sedih, dan lafadz إِنَّ الْعِزَّةَ لِلَّهِ جَمِيعًا هُوَ السَّمِيعُ الْعَلِيمُ dengan makna Al-Izzah yang artinya kekuatan dan kemuliaan. Sesungguhnya kekuasaan seluruhnya adalah kepunyaan Allah SWT. Dialah yang Maha Pendengar dan Maha Mengetahui.

Makna secara umum ayat ini menjelaskan bahwa Allah memerintah sekaligus menghibur (*tasliyah*) Nabi Muhammad dengan perintah jangan bersedih dikarenakan oleh sebab perkataan orang-orang musyrik yang mengistilahkan Nabi Muhammad dengan sebutan penyair gila. Lantas Allah menghibur Nabi Muhammad dengan menyebut diri Allah sebagai Dzat yang Maha Mendengarkan dan Maha Mengetahui seluruh perkataan dan perbuatan makhluk tanpa terkecuali (Abu Bakar Jabir Al Jazairi).

Tentang sikap optimisme dan keyakinan kepada Allah, serta peringatan terhadap orang-orang yang meragukan kekuasaan dan keputusan-Nya. Ayat ini menekankan bahwa tidak ada yang dapat mengubah ketentuan Allah, dan segala sesuatu yang terjadi adalah bagian dari rencana-Nya yang sempurna. Dalam konteks ini, orang-orang yang beriman diingatkan untuk tetap berpegang pada keyakinan mereka dan tidak terpengaruh oleh keraguan atau ancaman dari pihak-pihak yang menentang mereka.

Tafsir ini juga menjelaskan bahwa ketidakpercayaan terhadap Allah dan penolakan terhadap wahyu-Nya dapat membawa akibat yang serius, termasuk kerugian di dunia dan di akhirat. Oleh karena itu, penting bagi umat Islam untuk tetap teguh dalam iman dan tidak tergoyahkan oleh tantangan yang mereka hadapi.

h. Q.S An-Nahl ayat 127

وَاصْبِرْ وَمَا صَبْرُكَ إِلَّا بِاللَّهِ وَلَا تَحْزَنْ عَلَيْهِمْ وَلَا تَكُ فِي ضَيْقٍ مِّمَّا يَمْكُرُونَ

Artinya: Bersabarlah (Nabi Muhammad) dan kesabaranmu itu semata-mata dengan (pertolongan) Allah, janganlah bersedih terhadap (kekufuran) mereka, dan jangan (pula) bersempit dada terhadap tipu daya yang mereka rencanakan.⁶

Dalam Surah An-Nahl ayat 127, Al-Jazairi mengungkap makna yang berorientasi tentang hiburan Allah kepada Nabi Muhammad pada lafadz yang berbunyi وَاصْبِرْ وَمَا صَبْرُكَ إِلَّا بِاللَّهِ yang dimaksud yaitu Bersabarlah dan dengan kesabaranmu (Muhammad) tiada lain pertolongan Allah SWT akan membersamaimu. Dan pada lafadz لَا تَحْزَنْ عَلَيْهِمْ dengan makna jangan bersedih hati (wahai Muhammad) terhadap (kekafiran) mereka. Lafadz لَا تَكُ فِي ضَيْقٍ مِّمَّا يَمْكُرُونَ yang artinya jangan kamu bersempit dada dengan apa yang mereka tipu dayakan (Abu Bakar Jabir Al Jazairi). Karena ayat ini turun beriringan dengan terbunuhnya Hamzah paman Nabi Muhammad SAW, maka dari itu Allah memerintah untuk bersabar dan Allah sendiri yang menghibur beliau atas kematian paman yang beliau cintai.

Tafsir ini menggarisbawahi bahwa kesabaran merupakan salah satu kunci untuk meraih pertolongan dan rahmat Allah. Oleh karena itu, penting bagi umat Islam untuk tidak mudah putus asa dan tetap berfokus pada iman dan amal saleh meskipun menghadapi berbagai kesulitan.

Oleh karena itu, meskipun godaan untuk terlibat dalam hiburan duniawi itu ada, penting bagi seorang muslim untuk menjaga fokus pada iman dan amal saleh, serta tetap bersabar dalam menghadapi tantangan hidup. Ini menunjukkan bahwa hiburan tidak boleh mengalihkan perhatian dari tujuan hakiki dalam hidup, yaitu beribadah kepada Allah dan mendapatkan balasan yang abadi di akhirat.

⁶ An-Nahl [16]:127 (Al-Quran Kementerian Agama Republik Indonesia)

4. Relevansi Ayat-ayat Permainan dan Hiburan Terhadap *Game Online Mobile Legends*

a. *Game Online Mobile Legends*

Game merupakan salah satu bentuk permainan yang terhubung melalui internet. *Game Online* salah satu bentuk perkembangan teknologi di era globalisasi.

Hampir semua orang bisa mengakses *Game Online*, hal ini dikarenakan cara mengaksesnya sangat mudah, hanya membutuhkan PC (*personal computer*) atau *smartphone* yang terhubung dengan jaringan internet, dan biasanya banyak pemain yang bermain dalam waktu bersamaan. *Game Online* ialah sebagai game komputer yang dapat dimainkan oleh multi pemain melalui internet (Iwan, J. M., & Turmuzi, E. F, 2006).

Game merupakan sebuah permainan yang berlandaskan teknologi elektronik, yang dirancang semenarik mungkin sesuai dengan perkembangan jamannya agar *playernya* mendapat kepuasan batin (Barros, B., Marisa, F., & Wijaya, I. D, 2018).

Game Online Mobile Legends bang-bang dirilis oleh pengembang asal China (*moonton*). Saat ini *Mobile Legends* telah berhasil menjadi game populer dengan ratusan juta pengguna dan lebih dari 200 Negara. Game ini diluncurkan pada tahun 2016 dan dapat dimainkan secara gratis di *android* dan *IOS*. Sejak pertama kali dirilis, *Mobile Legends* telah didesain khusus untuk perangkat mobile sehingga semua orang dapat memainkannya (Aprilianto, 2022).

b. Relevansi Ayat-Ayat Permainan dan Hiburan Terhadap *Game Online Mobile Legends*

Kemunculan teknologi dan perkembangan *Game Online* juga memberikan dampak *multilevel* pada gaya hidup. Hal yang sama berlaku untuk generasi muda yang tidak bisa lepas dari *smartphone*.

Awalnya, para *player* yang bermain game hanya bermain untuk hiburan dan penghilang stress. Para pemain game menganggap game sebagai suatu keadaan yang normal, namun sekarang banyak pemain game yang menghasilkan uang dari *Game Online* dengan menjadi pemain profesional, menjual akun game serta membuka jasa joki ranked game *Mobile Legends* (Rijal, A, dkk, 2023).

Ayat-ayat dalam Al-Qur'an yang membahas permainan dan hiburan, seperti penjelasan sebelumnya memberikan perspektif tentang bagaimana seseorang harus menyikapi aktivitas hiburan, termasuk permainan digital seperti *Mobile Legends*. *Game Mobile Legends* jika ditarik ke pemahaman tafsir ayat ayat permainan dan hiburan, hal itu juga termasuk dalam kategori term *laib*, *lahw* dan *tasliyah*.

Konsep sederhananya, *Mobile Legends* tersebut menjadi kategori *laib* (permainan), dikarenakan *Mobile Legends* itu sendiri merupakan bentuk dari entitas perwujudan (benda) game itu sendiri. Maka jelas, *Mobile Legends* sesuai dengan kategori *laib* yang ada di dalam Al-Quran meskipun orientasi makna *laib* di Al-Quran bersifat luas dan komprehensif (menyeluruh).

Mobile Legends juga termasuk kategori *lahw* (senda gurau), dikarenakan game tersebut sangat menyenangkan bahkan sampai membuat orang lalai ketika dimainkan oleh rekan sebaya. Dari situlah orang-orang yang bermain *game* secara tidak sadar sampai lupa batas waktu serta melalaikan kewajiban-kewajiban seperti beribadah, mencari ilmu, bekerja dan lain-lain.

Game tersebut juga merupakan kategori *tasliyah* (hiburan), jika *Game Online* tersebut digunakan sesuai dengan kebutuhan dan keperluan untuk menghilangkan kesedihan, kejenuhan dan stress. Tetapi penggunaan didalamnya jug perlu dibatasi, jangan sampai lupa waktu (begadang) hingga kesehatan menurun disebabkan bermain game tersebut.

Beberapa relevansi dari ayat-ayat tersebut terhadap penggunaan *Game Online* yang ditemukan menurut penelitian yang sudah dilakukan antara lain:

- 1.) **Keseimbangan antara hiburan dan kewajiban**, ayat-ayat tersebut mengingatkan umat Islam untuk tidak terjebak dalam kesenangan dunia yang bersifat sementara, seperti permainan. Dalam

konteks *Mobile Legends*, pemain perlu menjaga keseimbangan antara waktu bermain game dan kewajiban agama, seperti shalat dan aktivitas lainnya (Hasanah, U., & Fauzi, A, 2021).

Dalam hal ini, permainan/*game* apapun, jika permainan (*laib*) atau hiburan (*tasliyah*) dalam konteks *Game Online Mobile Legends* dapat mengganggu kewajiban seperti aktivitas beribadah maka sesuai dengan ayat-ayat permainan dan hiburan yakni mendapat peringatan keras oleh Allah dikarenakan dalam konteks makna permainan dan hiburan seperti aktivitas bermain game oleh Allah hanya sekedar dapat menghilangkan kesedihan, kejenuhan. Agar bisa *refresh* lagi dalam beraktivitas setelahnya menunaikan kewajiban dan tanggung jawab yang ada.

- 2.) **Kesadaran akan tujuan hidup**, permainan seharusnya tidak melalaikan seseorang dari tujuan hidupnya sebagai hamba Allah. Penggunaan game yang berlebihan dapat mengakibatkan seseorang melupakan kewajiban spiritual dan sosialnya. Hal ini sejalan dengan pandangan yang diungkapkan oleh para ahli, bahwa penting untuk memiliki kesadaran akan dampak dari aktivitas hiburan terhadap kehidupan sehari-hari (Pramudito, S. 2019).
- 3.) **Pengaruh Negatif dan Positif**, Sementara game dapat menjadi sumber hiburan dan interaksi sosial, ada potensi dampak negatif, seperti kecanduan dan pengabaian terhadap tanggung jawab. Dalam konteks ini, ayat-ayat tersebut berfungsi sebagai pengingat untuk tidak membiarkan permainan mengubah fokus dan tujuan hidup (Siregar, E.2020).

Ayat-ayat tersebut relevan dalam memberikan peringatan kepada umat Islam untuk berhati-hati terhadap dampak negatif hiburan seperti game online, termasuk *Mobile Legends*. Hiburan memang diakui sebagai bagian dari kehidupan, tetapi Al-Qur'an menekankan pentingnya menjaga keseimbangan antara permainan dan tanggung jawab spiritual.

Penggunaan game yang berlebihan dapat membuat seseorang lalai dari tujuan hidup dan kewajiban agamanya. Oleh karena itu, penting bagi seorang Muslim untuk menggunakan waktu dengan bijaksana, menyeimbangkan permainan dan hiburan dengan tugas dan ibadah yang lebih utama.

KESIMPULAN

Berdasarkan artikel yang membahas tentang Tafsir Ayat-Ayat Permainan dan Hiburan dan relevansinya terhadap game online *Mobile Legends*, dapat disimpulkan bahwa Islam, melalui Al-Qur'an, memberikan panduan yang jelas mengenai aktivitas permainan dan hiburan. Istilah-istilah dalam Al-Qur'an seperti *la'ib* (permainan), *lahw* (senda gurau yang melalaikan), dan *tasliyah* (hiburan) dijelaskan sebagai bentuk-bentuk aktivitas duniawi yang sementara dan bisa mengalihkan manusia dari tujuan hidup utamanya, yakni beribadah kepada Allah SWT.

Permainan seperti *Mobile Legends* dapat digolongkan ke dalam ketiga kategori tersebut berdasarkan bagaimana permainan tersebut dimainkan dan bagaimana pengaruhnya terhadap pemain. Permainan ini, jika tidak diimbangi dengan kesadaran akan kewajiban spiritual, dapat melalaikan pemain dari ibadah, pekerjaan, atau tanggung jawab lainnya. Namun, *Mobile Legends* juga bisa dianggap sebagai hiburan yang valid selama dimainkan secara bijak dan tidak mengganggu kewajiban penting.

Al-Qur'an, melalui tafsir dari Syeikh Abu Bakar Jabir Al-Jazairi dalam Tafsir Al-Aisar, menekankan pentingnya menjaga keseimbangan antara hiburan dan kewajiban hidup. Hiburan dalam bentuk apapun, termasuk game online, seharusnya tidak membuat seseorang lupa akan tujuan utama hidupnya yaitu beribadah kepada Allah. Selain itu, permainan yang berlebihan juga berpotensi membawa dampak negatif, seperti kecanduan dan pengabaian tanggung jawab sosial. Singkatnya, Islam

tidak menolak hiburan, tetapi mendorong umatnya untuk menempatkan hiburan pada porsi yang sesuai, agar tidak melalaikan dari kewajiban agama dan tujuan hidup yang sebenarnya.

REFERENCES

- Al-Fadl Jamal ad-Din Muhammad ibn Mukram, Abu. *Lisan al-Arab* (Beirut: Dar al Fikr, t.t.) jilid XV, Aprilianto, "Tinjauan Hukum Islam dan Hukum Transaksi Elektronik Mengenai Top Up Diamond Game *Mobile Legends*: Bangbang melalui Codashop". *JIKEM: Jurnal Ilmu Komputer, Ekonomi Dan Manajemen*, 2(1), 1769-1783, 2022.
- Asyur, Ibnu *at-Tahrir wa at-Tanwir*, (Tunisia, Daar at-Tunisiyah, 1984). Juz 12, hal. 294
- Barros, B., Marisa, F., & Wijaya, I. D. Pembuatan Game Kuis Siapa Pintar. *JIMP-Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*, 3(1). 2018
- Eva F Nisa, Creative And Lucrative Da'wa: *The Visual Culture Of Instagram Amongst Female Muslim Youth in Indonesia*|| 5 (2018): 2.
- Hasanah, U., & Fauzi, A. (2021). *Hiburan dalam Perspektif Islam: Analisis Terhadap Permainan Digital*. *Jurnal Studi Islam*, 19(1), 45-56.
- Iwan, J. M., & Turmudzi, E. F. Game Mania. Jakarta: Gema Insani. Game Mania. Jakarta: Gema Insani. 2006
- Jabir Al Jazairi, Abu Bakar Tafsir Al-Quran Al-Aisar (Jilid 2). Penyunting: Team Darus Sunnah, Cet 3, Jakarta: Darus Sunnah, 2012.
- Jabir Al Jazairi, Abu Bakar Tafsir Al-Quran Al-Aisar (Jilid 3). Penyunting: Team Darus Sunnah, Cet 3, Jakarta: Darus Sunnah, 2012.
- Jabir Al Jazairi, Abu Bakar Tafsir Al-Quran Al-Aisar (Jilid 4). Penyunting: Team Darus Sunnah, Cet 3, Jakarta: Darus Sunnah, 2012.
- Jabir Al Jazairi, Abu Bakar. *Tafsir Al-Quran Al-Aisar* (Jilid 5). Penyunting: Team Darus Sunnah, Cet 3, Jakarta: Darus Sunnah, 2012.
- Jabir Al Jazairi, Abu Bakar. *Tafsir Al-Quran Al-Aisar* (Jilid 7). Penyunting: Team Darus Sunnah, Cet 3, Jakarta: Darus Sunnah, 2012.
- Nasrulloh, dkk (2024). Normative justice and implementation of sharia economic law disputes: Questioning law certainty and justice. *PETITA: JURNAL KAJIAN ILMU HUKUM DAN SYARIAH*, 9(1), 340-356.
- Nasrulloh, N., Handika, S., & Nuruddin, N. (2024). The role of the Office of Religious Affairs in the Dau Subdistrict to minimize cases of underage marriage during and after the pandemic. *Kasetsart Journal of Social Sciences (KJSS)*, 45(3), 925-934.
- Nim, I. N. M. (2009). *Laibun dan Lahwun dalam Al-Quran Menurut Tafsir Al Quran Al-Azim Karya Ibn Kasir dan Fi Zilal Al Quran Karya Sayyid Qutb* (Doctoral dissertation, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta).
- Np, B. A., Saripudin, U., & Permana, I., *Tinjauan Hukum Islam terhadap Sewa Menyewa Jasa pada Ranked Game Mobile Legends*. Bandung Conference Series: Sharia Economic Law, 1(1), 22-24. 2021
- Pramudito, S. (2019). *Persepsi Masyarakat terhadap Game Online dan Pengaruhnya terhadap Gaya Hidup*. *Jurnal Komunikasi dan Media*, 22(3), 201-215.
- Qutb, Sayyid. *Fi Zilal al Qur'an* (Beirut: Dar Ahya' at-Turas al-'Arabiy, t.t.), jilid V.
- Rasyid Ridho, Abdul. *Rahasia Ayat-Ayat AmtsAl Tentang Kehidupan Dunia Dalam Al-Qur'an*,|| El-Umdah 1, no. 2 (2018):178.
- Rijal, A, dkk, "Tinjauan Hukum Islam Terhadap Praktik Jual BeliDiamond Game *Mobile Legends*. *Jurnal Hukum Dan HAM Wara Sains*, 2(04), 211-222. 2023
- Siregar, E. (2020). *Dampak Game Mobile Legends terhadap Kesehatan Mental Remaja*. *Jurnal Psikologi*, 14(2), 125-134
- Suha Bahmid. Nabila, Herry Wahyudi. "Pengaruh Pemungtan Pajak Hotel dan Pajak Hiburan Terhadap Peningkatan Pendapatan Asli Daerah Kota Medan" dalam *Jurnal Riset dan Bisnis*, Vol.18, No.1, (Maret, 2018).
- Syihab, Quraish *Tafsir Al-Misbah: Pesan, Kesan dan Keserasian Al-Quran*. Vol 4 Jakarta: Lentera Hati, 2002.
- Umar Zahran, Zahran "aT-Tasliyah fi Qur'an al Karim Dirasat Maudhu'iyah" Tesis Fakultas Ushuluddin Universitas an-Najah al-Wathaniyah, Nablus Palestina: 2017 h. 11