

**Relasi Hukum Islam dan Perkembangan Teknologi Digital:
Studi Kasus Fatwa MPU Aceh dan Respons *Gamers*
Tentang Pengharaman Game**



Oleh:

Muhar Rafsanjani
19200010055

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA
TESIS
Diajukan kepada Program Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga
untuk Memenuhi Salah Satu Syarat guna Memperoleh
Gelar Master of Art (M.A)
Program Studi Interdisciplinary Islamic Studies
Konsentrasi Kajian Maqasid dan Analisis Strategik

YOGYAKARTA
2021



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
PASCASARJANA

Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 519709 Fax. (0274) 557978 Yogyakarta 55281

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-464/Un.02/DPPs/PP.00.9/08/2021

Tugas Akhir dengan judul : RELASI HUKUM ISLAM DAN PERKEMBANGAN TEKNOLOGI DIGITAL:
Studi Kasus Fatwa MPU Aceh dan Respons Gamers Tentang Pengharaman Game

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : MUHAR RAFSANJANI, Lc.
Nomor Induk Mahasiswa : 19200010055
Telah diujikan pada : Senin, 16 Agustus 2021
Nilai ujian Tugas Akhir : A

dinyatakan telah diterima oleh Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang/Penguji I

Dr. Nina Mariani Noor, SS., MA.
SIGNED

Valid ID: 61260aea874e5



Penguji II

Dr. Moch. Nur Ichwan, S.Ag., M.A.
SIGNED

Valid ID: 612739c78e158



Penguji III

Najib Kailani, S.Fil.I., M.A., Ph.D.
SIGNED

Valid ID: 6124bfe781d01



Yogyakarta, 16 Agustus 2021

UIN Sunan Kalijaga
Direktur Pascasarjana

Prof. Dr. H. Abdul Mustaqim, S.Ag., M.Ag.
SIGNED

Valid ID: 612749b48021c

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama	:	Muhar Rafsanjani
NIM	:	19200010055
Jenjang	:	Magister
Program Studi	:	Interdisciplinary Islamic Studies
Konsentrasi	:	Kajian Maqasid dan Analisis Strategik

menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya
saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Yogyakarta, 2 Agustus 2021

Saya yang menyatakan,

Muhar Rafsanjani
NIM: 19200010055

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Muhar Rafsanjani
NIM : 19200010055
Jenjang : Magister
Program Studi : Interdisciplinary Islamic Studies
Konsentrasi : Kajian Maqasid dan Analisis Strategis

menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan benar-benar bebas dari plagiasi. Jika di kemudian hari terbukti melakukan plagiasi, maka saya siap ditindak sesuai ketentuan hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 2 Agustus 2021

Saya yang menyatakan,

Muhar Rafsanjani

NIM: 19200010055



NOTA DINAS PEMBIMBING

Kepada Yth.
Direktur Pascasarjana
UIN Sunan Kalijaga
Yogyakarta

Assalamu'alaikum wr. wb.

Setelah melakukan bimbingan, arahan, dan koreksi terhadap penulisan tesis yang berjudul:

RELASI HUKUM ISLAM DAN PERKEMBANGAN TEKNOLOGI DIGITAL: Studi Kasus Fatwa MPU Aceh dan Respons Gamers Tentang Pengharaman Game

Yang ditulis oleh:

Nama	:	Muhar Rafsanjani
NIM	:	19200010055
Jenjang	:	Magister
Program Studi	:	Interdisciplinary Islamic Studies
Konsentrasi	:	Kajian Maqasid dan Analisis Strategik

Saya berpendapat bahwa tesis tersebut sudah dapat diajukan kepada Pascasarjana Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga untuk diujikan dalam rangka memperoleh gelar Master of Art (M.A).

Wassalamu'alaikum wr.wb.

Yogyakarta, 2 Agustus 2021

Pembimbing,



Dr. Moch. Nur Ichwan, S.Ag., M.A.
NIP: 197010242001121001

ABSTRAK

Tesis ini bertujuan menjelaskan relasi hukum Islam dengan perkembangan teknologi digital, dengan studi kasus fatwa Majelis Permusyawaran Ulama (MPU) Aceh tentang pengharaman gim dan respons *gamers*, melalui analisis proses konstruksi fatwa pengharaman dan faktor penolakannya oleh *gamers*. Sejak 2015 lalu fenomena gim *online* di Aceh memang terus menjadi sorotan. Sejumlah kasus pidana kerap dikaitkan dengan fenomena ini. Narasi ajakan menjauhi gim pun terus diulang-ulang di media sosial, media massa, hingga di khutbah jumat. Bagaimanapun, fatwa ini bak angin lalu dan fenomena gim terus berlangsung hingga sekarang. Dari narasi pro-kontra yang berkembang terlihat tidak dipatuhi nyata fatwa ini akibat perbedaan persepsi antara MPU Aceh dan *gamers*.

Penelitian ini bersifat dekriptif-kualitatif dengan tiga rumusan masalah, yaitu: 1). Bagaimana konstruksi hukum pada fatwa MPU Aceh No 3 Tahun 2019 Tentang Game PUBG dan Sejenisnya? 2). Bagaimana persepsi MPU Aceh terhadap gim dan para *gamers* dalam konstruksi fatwanya? 3). Bagaimana respons *gamers* terhadap fatwa pengharaman gim oleh MPU Aceh?. Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan filosofis dan sosiologis dengan dua kerangka teori yaitu teori *maṣlahah* dan teori etika wacana. Adapun data yang digunakan berasal dari hasil observasi, wawancara, angket dan dokumentasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa fatwa ini lahir sebagai wujud pelaksanaan fungsi MPU sesuai amanat qanun Aceh. Fatwa ini melalui proses panjang selama hampir tiga bulan dengan melibatkan seluruh anggota MPU. Perumusan fatwa ini ikut menghadirkan satu ahli IT dan satu ahli psikologi. Ada enam aspek yang menjadi pertimbangan, yaitu aspek moral, agama, pendidikan, kesehatan, ekonomi dan psikis. MPU menyimpulkan mafsadah gim lebih besar dari maslahat sehingga pantas diharamkan. Bagaimanapun, MPU tidak memperoleh keterangan cukup netral dan komprehensif dalam memahami masalah yang dikaji. MPU sama sekali tidak menhadirkan atau meminta keterangan *gamers* dalam perumusan fatwanya. Fatwa ini juga tidak dilandasi kajian lapangan mendalam. Inilah yang menjadikan persepsi MPU mengenai game jauh berbeda dengan apa yang dipersepsikan *gamers*. Hal ini pulalah yang menjadikan fatwa ini tidak dipatuhi. Bagi *gamers*, gim tidak melulu berdampak negatif, justru bagi sebagian mereka gim dapat menjadi sumber penghasilan. Menurut *gamers*, fatwa ini mestinya tidak mengharamkan gim seutuhnya, akan tetapi hanya mengharamkan cara pemanfaatannya yang negatif. Berdasarkan tinjauan *maṣlahah*, fatwa pengharaman ini juga tidak memenuhi prinsip-prinsip *maṣlahah*. Dampak negatif yang menjadi pertimbangan MPU sangat bersifat subjektif dan relatif. Dampak negatif yang terjadi pada beberapa *gamers* bukanlah kondisi darurat (sebagai indikator *maṣlahah darūriyyah*) yang menjadikan PUBG perlu diharamkan seutuhnya. Selain itu, pengharaman seutuhnya sebuah produk kemajuan teknologi seperti ini dampaknya bisa luas, selain merenggut potensi positif dari produk tersebut, ia juga menjadikan kreativitas terbelenggu dan melawan perkembangan zaman.

Kata kunci: *MPU Aceh, fatwa, game online, maṣlahah, etika wacana*

ABSTRACT

This thesis aims to explain the relationship between Islamic law and the development of digital technology, with a case study of the Aceh Ulama Consultative Council (MPU) fatwa on the prohibition of games and gamers' responses, through an analysis of the construction process of the prohibition fatwa and its rejection factors by gamers. Since 2015, the phenomenon of online games in Aceh has been in the spotlight. Numbers of criminal cases are often associated with this phenomenon. The narrative of the call to stay away from the game continues to be repeated on social media, mass media, and in the Friday sermon. However, this fatwa was like a breeze and the game phenomenon continues to this day. From the pro-contra narrative that has emerged, it can be seen that this fatwa is not obeyed due to differences in perceptions between the Aceh MPU and gamers.

*This research is descriptive-qualitative with three problem formulations, namely: 1). How is the legal construction of the Aceh MPU fatwa No. 3 of 2019 regarding PUBG and the like? 2). What is the Aceh MPU's perception of games and gamers in the construction of its fatwa? 3). How do gamers respond to the fatwa on the prohibition of games by the Aceh MPU? The approach used is a philosophical and sociological approach with two theoretical frameworks, namely the theory of *maṣlahah* and the theory of discourse ethics. The data used comes from the results of observations, interviews, questionnaires and documentation.*

*The results of the study indicate that this fatwa was born as a form of implementing the functions of the MPU in accordance with the mandate of the Aceh Qanun. This fatwa went through a long process for almost three months involving all MPU members. The formulation of this fatwa also brought one IT expert and one psychologist. There are six aspects to be considered, namely moral, religious, educational, health, economic and psychological aspects. The MPU concluded that the detriment of the game is greater than the benefit, so it deserves to be prohibited. However, the MPU did not get enough neutral and comprehensive information in understanding the issues being studied. MPU did not present or ask for information from gamers in the formulation of its fatwa. This fatwa is also not based on an in-depth field study. This is what makes MPU's perception of the game much different from what gamers perceive. This is also what makes this fatwa not obeyed. For gamers, games do not only have a negative impact, in fact for some of them games can be a source of income. According to gamers, this fatwa should not completely forbid games, but only forbid negative ways to use them. Based on the *maṣlahah* review, this prohibition fatwa also does not meet the *maṣlahah* principles. The negative impacts that the MPU considers are very subjective and relative. The negative impact that occurs on some gamers is not an emergency condition (as an indicator of *maṣlahah darūriyyah*) which makes PUBG completely forbidden. In*

addition, the complete prohibition of a product of technological progress like this has a wide impact, besides taking away the positive potential of the product, it also makes creativity shackled and against current development.

Keywords: MPU Aceh, fatwa, online games, maṣlahah, ethics of discourse



MOTTO

﴿ وَمَنْ يُئْتِي اللَّهَ بِهِ حَسْنًا * وَلَا يَرُدُّ فَقْهُ مِنْ حَيْثُ لَا يَجْتَسِبُ ﴾

“Barangsiapa Barangsiapa bertakwa kepada Allah niscaya Dia akan menjadikan baginya jalan keluar dan memberinya rezeki dari arah yang tiada disangka-sangka”

(Q.S. At-Talaq [65]: 2-3).



HALAMAN PERSEMBAHAN

Karya sederhana ini kupersembahkan untuk orang terkasih

Ayahanda, Alm. Zainuddin Abdurrauf

Ibunda, Fatmawati



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Pedoman Transliterasi Arab-Latin ini merujuk pada SKB Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI, tertanggal 22 januari 1988 No: 158/1987 dan 0543b/U/1987.

A. Konsonan Tunggal

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Keterangan
ا	<i>Alif</i>	tidak dilambangkan	tidak dilambangkan
ب	<i>Bā'</i>	B	Be
ت	<i>Tā'</i>	T	Te
ث	<i>Šā'</i>	Ş	es titik di atas
ج	<i>Jim</i>	J	Je
ح	<i>Hā'</i>	H	ha titik di bawah
خ	<i>Khā'</i>	Kh	ka dan ha
د	<i>Dal</i>	D	De
ذ	<i>Žal</i>	Ž	zet titik di atas
ر	<i>Rā'</i>	R	Er
ز	<i>Zai</i>	Z	Zet
س	<i>Sīn</i>	S	Es
ش	<i>Syīn</i>	Sy	es dan ye
ص	<i>Sād</i>	Ş	es titik di bawah
ض	<i>Dād</i>	Đ	de titik di bawah
ط	<i>Tā'</i>	Ț	te titik di bawah
ظ	<i>Zā'</i>	ڙ	zet titik di bawah
ع	<i>'Ayn</i>	...‘...	koma terbalik (di atas)

غ	<i>Gayn</i>	G	Ge
ف	<i>Fā'</i>	F	Ef
ق	<i>Qāf</i>	Q	Qi
ك	<i>Kāf</i>	K	Ka
ل	<i>Lām</i>	L	El
م	<i>Mīm</i>	M	Em
ن	<i>Nūn</i>	N	En
و	<i>Waw</i>	W	We
ه	<i>Hā'</i>	H	Ha
ء	<i>Hamzah</i>	...'	Apostrof
ي	<i>Yā</i>	Y	Ye

B. Konsonan Rangkap Karena *Tasydīd* ditulis rangkap

متعاقدين	Ditulis	<i>muta‘āqqidīn</i>
عَدَّة	Ditulis	‘iddah

C. *Tā’Marbūtah* di akhir kata

1. Bila dimatikan, ditulis h:

هبة	Ditulis	<i>Hibah</i>
جزية	Ditulis	<i>Jizyah</i>

(ketentuan ini tidak diperlukan terhadap kata-kata Arab yang sudah terserap ke dalam bahasa Indonesia seperti zakat, shalat dan sebagainya, kecuali dikehendaki lafal aslinya).

2. Bila dihidupkan karena berangkaian dengan kata lain, ditulis t:

اللهفة	Ditulis	<i>ni'matullāh</i>
--------	---------	--------------------

زَكَاةُ الْفِطْرِ	Ditulis	Zakātu al-fitri
-------------------	---------	-----------------

D. Vokal Pendek

ضَرَبَ	fathah	Ditulis Ditulis	A <i>daraba</i>
فَهِمَ	Kasrah	Ditulis Ditulis	I <i>Fahima</i>
كُتُبَ	dammah	Ditulis Ditulis	U <i>Kutiba</i>

E. Vokal Panjang

1	<i>fathah + alif</i> جَاهْلِيَّةٌ	Ditulis Ditulis	Ā <i>Jāhiliyyah</i>
2	<i>fathah + alif maqsūr</i> يَسْعَى	Ditulis Ditulis	Ā <i>yas ‘ā</i>
3	<i>kasrah + ya mati</i> مَجِيدٌ	Ditulis Ditulis	Ī <i>Majīd</i>
4	<i>dammah + wau mati</i> فَرُوضٌ	Ditulis Ditulis	Ū <i>furūd</i>

F. Vokal Rangkap

1	<i>fathah + yā mati</i> بَيْنَكُمْ	Ditulis Ditulis	Ai <i>Bainakum</i>
2	<i>fathah + wau mati</i> قُولٌ	Ditulis Ditulis	Au <i>Qaul</i>

G. Vokal-vokal pendek yang berurutan dalam satu kata, dipisahkan dengan apostrof.

1	أَنْتُمْ	Ditulis	A ’antum
2	أَعْدَتْ	Ditulis	U’iddat

3	لَئِنْ شَكَرْتُمْ	Ditulis	<i>La'in syakartum</i>
---	-------------------	---------	------------------------

H. Kata sandang Alif + Lām

1. Bila diikuti huruf qamariyah ditulis al-

القرآن	Ditulis	<i>al-Qur'ān</i>
القياس	Ditulis	<i>al-Qiyās</i>

2. Bila diikuti huruf syamsiyyah, ditulis dengan menggandengkan huruf syamsiyyah yang mengikutinya serta menghilangkan huruf l-nya

الشمس	Ditulis	<i>asy-Syams</i>
السماء	Ditulis	<i>as-Samā'</i>

I. Huruf besar

Huruf besar dalam tulisan Latin digunakan sesuai dengan Ejaan Yang Disempurnakan (EYD)

J. Penulisan kata-kata dalam rangkaian kalimat dapat ditulis menurut penulisannya

ذُو الْفُرُوض	Ditulis	<i>Žawi al-Furūd</i>
أَهْلُ السُّنْنَة	Ditulis	<i>Ahl as-Sunnah</i>

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الحمد لله الذي لم يتخذ ولدا ولم يكن له شريك في الملك ولم يكن له ولی من الذل
وكبره تكبيرا وخلق كل شيء فقدرها تقديرا. وأشهد أن لا إله إلا الله وحده لا شريك له، وأشهد
أن محمدا عبده ورسوله. اللهم صل وسلم على سيد المخلوقين سيدنا محمد إمام الهدى
والمهتدين، وعلى آله وصحبه أجمعين. أما بعد،

Segala puji dan syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan
rahmat dan karunianya kepada setiap makhluknya sehingga tesis yang berjudul
*“Relasi Hukum Islam dan Perkembangan Teknologi Digital: (Studi Kasus Fatwa
Mpu Aceh Dan Respons Gamers Tentang Pengharaman Game)”* ini dapat
terselesaikan. Shalawat dan salam semoga senantiasa tercurahkan ke junjungan
alam Baginda Rasulullah *shallahu ‘alaihi wasallam*, sebagai penuntun terbaik bagi
umatnya untuk mencapai kebahagian dunia dan akhirat.

Penulisan tesis ini bertujuan untuk memenuhi salah satu syarat dalam
memperoleh gelar Magister of Art (M.A) pada program studi Interdisciplinary
Islamic Studies Konsentrasi Kajian Maqasid dan Analisis Strategik Pascasarjana
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Dalam kesempatan ini, penulis ingin
menyampaikan rasa terimakasih sedalam-dalamnya kepada berbagai pihak yang
telah memberikan bantuan berupa arahan dan dorongan selama menempuh studi.
Oleh karena itu, penulis menyampaikan terimakasih dan penghargaan setinggi-
tingginya kepada:

1. Rektor Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, Prof. Dr. Phil. Al Makin,
S.Ag., MA., dan Direktur Program Pascasarjana Prof. Dr. H. Abdul

Mustaqim, S.Ag., M.Ag. beserta staf, atas segala kebijaksanaan, perhatian dan dorongan selama menempuh studi di Program Pascasarjana Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.

2. Lembaga Pengelola Dana Keuangan (LPDP) Kemenkeu RI yang telah mempercayakan penulis sebagai salah satu penerima manfaat Beasiswa Pendidikan Indonesia (BPI) sehingga penulis dapat melanjutkan studi ini.
3. Ketua Program Studi Interdisciplinary Islamic Studies, Ibu Dr. Nina Mariani Noor, SS., MA, yang telah banyak membantu, menjawab keluh kesah dan mengarahkan mahasiswanya hingga akhir-akhir masa studi.
4. Bapak Dr. Sunarwoto, MA, selaku penasehat akademik.
5. Dosen Pembimbing, Bapak Dr. Moch. Nur Ichwan, S.Ag., M.A., sebagai pembimbing yang tekun dan sabar memberikan arahan, bimbingan, ide dan gagasan serta solusi yang terbaik demi kesempurnaan penulisan tesis ini. Terimakasih banyak atas ilmu dan pengalaman yang luar biasa.
6. Dosen-dosen yang luar biasa di Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta: Prof. Dr. H. Iskandar Zulkarnain, Dr. Ali Sodiqin, Dr. Moh. Mufid, Mohammad Yunus, Lc., MA., Ph.D., Dr. Abdul Haris, M.Ag., Dr. Subi Nur Isnaini, Dr. H. Agus Moh. Najib, S.Ag., M.Ag., Dr. Abdur Rozaki, S.Ag., M.Si., Dr. Munawar Ahmad, S.S., M.S.i., Dr. Roma Ulinnuha, S.S.,M.Hum., Dr. Subaidi, M.Hum., Ahmad Rafiq, S.Ag., M.Ag., MA., Ph.D., Ahmad Norma Permata, S.Ag., M.A., Ph.D., Dr. Fathorrahman, S.Ag., M.Si. dan seluruh dosen Pascasarjana UIN Sunan

Kalijaga Yogyakarta yang telah banyak memberikan pengetahuan, pengalaman dan ilmu yang bermanfaat selama menempuh studi.

7. Wakil Ketua I MPU Aceh, Tgk. Faisal Ali, Wakil Ketua II MPU Aceh, Tgk. Dr. Muhibbuthhabari, Anggota Komisi A MPU Aceh, Prof. Dr. Al Yasa' Abubakar dan Tgk. Muhammad Nuruzzahri, Anggota Komisi C MPU Aceh, Tgk. Rahmatillah dan Tgk. Rahimun yang telah bersedia memberikan informasi terkait penelitian, beserta seluruh jajaran Sekretariat MPU Aceh.
8. Ayahanda dan Ibunda tercinta, Alm. Zainuddin Abdrurrauf dan Fatmawati yang selalu mengorbankan segalanya untuk anak-anaknya. Terimakasih banyak atas kasih dan pengorbanannya. Semoga senantisa dilimpahkan rahmat dan ampunan-Nya.
9. Keluarga Besar Yayasan Ngademke Ati yang telah memberikan tempat tinggal secara cuma-cuma bagi penulis selama menempuh studi di Yogyakarta.
10. Teman-teman dari komunitas game yang telah banyak memberikan informasi dan membantu kelancaran penelitian.
11. Semua sahabat-sahabat, Mujaddid Abdullah, Lc. M.Us., Muhammad Iqbal, M.Ag. yang selalu ada menghibur, menjadi teman *ngopi* sekaligus teman diskusi demi kelancaran penulisan penelitian ini, beserta segenap sahabat lainnya yang tidak dapat disebutkan satu persatu.
12. Teman-teman kelas Konsentrasi Kajian Maqasid dan Analisis Strategik (KMAS) yang telah mendukung dan memberikan inspirasi baru, serta

seluruh teman seperjuangan pada Prodi Interdisciplinary Islamic Studies yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

13. Semua pihak yang telah memberikan bantuan kepada penulis demi lancarnya proses penyusunan karya ilmiah ini. Kepada mereka semua penulis ucapan terima kasih sebanyak-banyaknya atas bantuannya dan hanya bisa membalas dengan doa dan harapan semoga apa yang telah diberikan kepada penulis mendapatkan balasan dari Allah SWT.

Penulis menyadari jika tesis ini masih jauh dari kesempurnaan walaupun segenap tenaga dan pikiran telah tercurahkan. Segala kekurangan yang ada dikarenakan keterbatasan yang dimiliki. Oleh karena itu, saran, masukan dan kritik yang membangun senantiasa diharapkan. Semoga amal kebaikan dari berbagai pihak tersebut tercatat sebagai amal salih dan mendapatkan pahala yang berlipat ganda dari Allah SWT., dan semoga karya ilmiah ini bermanfaat bagi pembacanya.

Amin.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Yogyakarta, 2 Agustus 2021

Penulis



³Muhar Rafsanjani

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN KEASLIAN	iii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	vi
NOTA DINAS PEMBIMBING	v
ABSTRAK	vi
MOTTO	ix
HALAMAN PERSEMBAHAN	x
PEDOMAN TRANSLITERASI	xi
KATA PENGANTAR	xv
DAFTAR ISI	xix
DAFTAR SINGKATAN	xxi
BAB I: PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	14
C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian	14
D. Kajian Pustaka	16
E. Kerangka Teori	20
F. Metode Penelitian	34
G. Sistematika Pembahasan	37
BAB II: FATWA DAN HIBURAN DI ERA DIGITAL	39
A. Fatwa Dalam Hukum Islam	39
1. Definisi Fatwa dan Kedudukannya	39
2. Syarat dan Etika Fatwa	44
3. Fatwa, Dinamika Sosial dan <i>Maṣlahah</i>	50

B. Hiburan Dalam Fatwa Keagamaan	56
C. Perkembangan Game Online di Indonesia:	
Antara Pro dan Kontra	63
 BAB III: MPU ACEH, SUMBER HUKUM DAN PROSEDUR	
PENGELUARAN FATWA	74
A. Profil dan Sejarah MPU Aceh	74
B. Fungsi dan Wewenang MPU Aceh dalam Penerapan Pelaksanaan	
Syariat Islam di Aceh	79
C. Keanggotaan dan Tipologi Ulama MPU Aceh	89
D. Sumber Hukum dan Prosedur Pengeluaran Fatwa MPU Aceh.....	95
1. Sumber Hukum Fatwa MPU Aceh	95
2. Prosedur Pengeluaran Fatwa MPU Aceh	98
 BAB IV: KONSTRUKSI FATWA MPU TENTANG	
PENGAHARAMAN GIM DAN RESPONS GAMERS	103
A. Latar Belakang Fatwa	103
B. Perumusan Fatwa	108
C. Sidang Paripurna	115
D. Respons <i>Gamers</i> Terhadap Fatwa	124
E. Konstruksi <i>Maslahah</i> dan Etika Wacana Dalam Fatwa	131
 BAB V: PENUTUP	146
A. Kesimpulan	146
B. Saran-saran	153
 DAFTAR PUSTAKA	155
 CURRICULUM VITAE	168

DAFTAR SINGKATAN

AMPF	: Aliansi Masyarakat Pengawal Fatwa
DPRA	: Dewan Perwakilan Daerah Aceh
IARC	: International Age Rating Coalition
IESPA	: Indonesia eSports Assosiation
IGRS	: Indonesia Game Rating System
IT	: Informasi Teknologi
KONI	: Komite Olahraga Nasional Indonesia
KORMI	: Komite Olahraga Rekreasi Masyarakat Indonesia
KRGA	: Komunitas Ruang Game Aceh
MPU	: Majelis Permuswaratan Ulama
MUI	: Majelis Ulama Indonesia
Panmus	: Panitia Musyawarah
PON	: Pekan Olahraga Nasional
PUBG	: Player Unknown's Battle Grounds
PUSA	: Persatuan Ulama Seluruh Aceh
Warkop	: Warung Kopi

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Modernisasi di bidang teknologi dan informasi hari ini terus menunjukkan kemajuannya. Penemuan baru yang terjadi di suatu tempat dengan cepat dapat diketahui oleh masyarakat lain yang letaknya sangat jauh dari tempat tersebut. Kiranya hal ini pulalah faktor yang mempercepat terjadinya berbagai perubahan sosial di suatu komunitas masyarakat, di mana suatu masyarakat dengan mudah dapat mengadakan kontak dengan masyarakat lainnya maka perubahan sosial pada masyarakat tersebut dengan sangat mudah terjadi.¹ Pada tahap yang lebih ekstrim, perubahan ini dapat membentuk konstruksi sosial yang baru.

Globalisasi yang meluas itu pun datang dengan berbagai efek positif dan negatif yang dimilikinya. Setiap komunitas masyarakat pada hakikatnya memiliki kaidah sosial yang bertujuan untuk mencapai suatu tata tertib pada masyarakat bersangkutan. Tak jarang globalisasi membawa perubahan yang bertentangan dengan kaidah sosial masyarakat tertentu. Tak jarang pula, sebagian dari masyarakat tersebut mencoba menghambat perubahan tersebut dengan menentukan hukum tertentu guna mempertahankan nilai yang telah ada dalam masyarakat tersebut.

¹ Soerjono Soekanto, *Pokok-pokok Sosiologi Hukum*, cet. Ke-5 (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2018), 113.

Kemajuan teknologi memang selalu memunculkan persoalan hukum, terlebih dari perspektif hukum Islam. Lebih jauh lagi, kemudahan akses melalui media terbaru seperti internet dan televisi praktis telah berkontribusi pada fragmentasi struktur tradisional otoritas keagamaan.² Namun tentu saja, tiada hukum tanpa masyarakat, karena hukum tercipta dan diciptakan masyarakat untuk dijadikan pedoman bertingkah laku anggota masyarakat dalam hubungannya dengan sesamanya. Oleh karena itu, dipandang dari sudut tertentu, pendapat-pendapat masyarakat mengenai hukum sangat mempengaruhi kepatuhan hukumnya.³ Hukum yang lahir dari suatu perubahan sosial akan lebih sulit mendapatkan respons positif jika anggota masyarakatnya sendiri memiliki perspektif yang berbeda terhadap perubahan tersebut. Hal ini pula yang menjadi hipotesis penulis mengapa fatwa pengharaman gim yang dikeluarkan MPU Aceh mengalami pro-kontra dan tidak kunjung mengurangi jumlah pemain gim di Aceh.

Fenomena gim di Aceh terus menjadi sorotan sejak 2015 lalu. November lalu (2020), Aceh dihebohkan berita tiga pasutri digugat cerai istrinya. Alasan gugatan ini disebut dipicu gara-gara tergugat (suami) kecanduan bermain gim Higgs Domino.⁴ Ketiga pasangan tersebut pada akhirnya resmi bercerai. Dua bulan sebelumnya, Aceh juga dihebohkan seorang anak di bawah umur mencuri uang

² Armando Salvatore dan Dale F. Eickelman, "Preface: Public Islam and the Common Good", Armando Salvatore dan Dale F. Eickelman (ed.), *Public Islam and the Common Good: Social, Economic and Political Studies Of The Middle East and Asia* (Leiden: BRILL, 2004), xx.

³ Soerjono Soekanto, *Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Penegakan Hukum*, cet. ke-15 (Jakarta: Rajawali Pers, 2018), 45.

⁴ Gara-gara Game Chip Domino, Tiga Pasutri di Aceh Besar Bercerai, Gugatan dari Istri, <https://aceh.tribunnews.com/2020/11/04/aduh-gara-gara-game-chip-domino-tiga-pasutri-di-aceh-besar-bercerai-gugatan-dari-istri>, diakses 15 November 2020.

seorang guru ngaji sebesar 70 juta rupiah.⁵ Seorang pemuda juga diberitakan mencuri beberapa unit barang elektronik dan sejumlah uang guna memenuhi kebutuhan biaya bermain gim.⁶ Beberapa kasus pidana di Aceh kerap diberitakan terkait dengan kecanduan gim ini.

Narasi ajakan meninggalkan gim terus diulang pada setiap kesempatan mulai dari opini di media sosial dan cetak hingga pada khutbah jumat. Beberapa daerah bahkan menerapkan jam malam, khususnya bagi pelajar. Pelajar yang masih berkeliaran di atas pukul 22.00 akan dikenakan sanksi.⁷ Bahkan, di Langsa lima penjual dan pemain gim Domino di tangkap petugas Dinas Syariat Islam dan Wilayatul Hisbah.⁸ Penangkapan ini juga terjadi di beberapa daerah lainnya, seperti di Pidie,⁹ Bireuen,¹⁰ dan Aceh Besar.¹¹

⁵ Gara-gara Kecanduan Game Online, Bocah Ini Curi Uang Ustaz Rp 70 Juta, <https://aceh.tribunnews.com/2020/09/09/waduh-gara-gara-kecanduan-main-game-online-bocah-ini-curi-uang-ustaz-rp-70-juta-begini-nasinya>, di akses 15 November 2020.

⁶ Kecanduan Game Online Pemuda di Aceh Curi Barang Milik Mahasiswa, <https://kumparan.com/kumparannews/kecanduan-game-online-pemuda-di-aceh-curi-barang-milik-mahasiswa-1sKJXoewzOU>, diakses 30 November 2020.

⁷ Marak Game Online, Siswa di Aceh Jaya Dilarang Keluar di Atas Jam 10 Malam, <https://news.detik.com/berita/d-5261597/marak-game-online-siswa-di-aceh-jaya-dilarang-keluar-di-atas-jam-10-malam>, diakses 30 November 2020.

⁸ Lima Penjual Dan Pemain Chip Domino Ditangkap, <https://waspada.id/headlines/lima-penjual-dan-pemain-chip-domino-ditangkap/> diakses 30 November 2020.

⁹ Polres Pidie Tangkap 5 Penjual dan Pemain Game Hinggs Domino, <https://waspadaaceh.com/polres-pidie-tangkap-5-penjual-dan-pemain-game-hinggs-domino/> diakses 5 April 2021.

¹⁰ Diduga Bertransaksi Jual Beli Chip Game Online, 2 Orang di Bireuen Ditangkap, <https://aceh.inews.id/berita/diduga-bertransaksi-jual-beli-chip-game-online-2-orang-di-bireuen-ditangkap>, diakses 26 April 2021.

¹¹ Jualan Chip Permainan Daring Domino, Remaja di Aceh Besar Ditangkap Polisi, <https://aceh.inews.id/berita/jualan-chip-permainan-daring-domino-remaja-di-aceh-besar-ditangkap-polisi>, diakses 20 April 2021.

Pemain gim *online* di Aceh memang dapat dengan mudah ditemukan di sejumlah warung kopi di Aceh. PUBG (Player Unknown's Battle Ground), Mobile Legend dan Higgs Domino menjadi gim yang paling digandrungi. PUBG adalah gim bergenre *shooter* (pertempuran/ tembak-menembak) dengan konsep *survival*. Setiap sesi permainan dimainkan dengan total 100 pemain yang terbagi ke dalam minimal 25 tim dengan masing-masing tim maksimal 4 orang pemain. Permainan ini dimenangkan oleh satu-satunya tim terakhir yang tersisa diakhiri pertempuran. Adapun Mobile Legend adalah gim dengan alur permainan menghancurkan basis musuh dan mempertahankan basis mereka sendiri. Berbeda dengan PUBG, mobile legend hanya terbagi ke dalam dua tim dengan maksimal masing-masing tim 5 orang. Ketiga gim tersebut dapat dimainkan melalui gadget secara bersama-sama dalam sebuah tim sehingga memberikan keseruan tambahan dibandingkan hanya memainkannya sendirian. Karena itu pula, pemain gim *online* biasanya duduk secara berkelompok-kelompok bersama teman mainnya.

Majelis Permusyawaratan Ulama (MPU) Aceh merespons fenomena gim *online* ini dengan fatwa keagamaan. Terhitung sudah dua kali MPU Aceh menerbitkan fatwa terkait tingginya angka pemain gim di ruang publik, pertama Fatwa No 01 Tahun 2016 tentang Judi Online dan kedua Fatwa No 03 Tahun 2019 tentang gim PUBG dan sejenisnya. MPU Aceh mengeluarkan fatwa haram dan menilai fenomena gim yang sedang digandrungi pemuda Aceh tersebut lebih banyak unsur mafsadah (kerusakan) dibandingkan maslahat (kebaikan). Dalam sebuah wawancara, Wakil Ketua MPU Aceh, Tgk. H. Faisal Ali menuturkan

dikeluarkannya fatwa tersebut setelah melewati proses pengkajian selama tiga hari bersama para ulama anggota MPU Aceh, ahli teknologi (IT) dan ahli psikologi.¹²

Sejak fatwa pengharaman dikeluarkan, banyak kalangan yang mengapresiasi dan mendukung langkah MPU Aceh tersebut. Sebagaimana diberitakan, sehari setelah fatwa dikeluarkan, puluhan ormas dan lembaga berkumpul di sebuah Warkop di Banda Aceh. Saat itu mereka sepakat membentuk organisasi baru guna mendukung fatwa MPU Aceh. Organisasi itu diberi nama Aliansi Masyarakat Pengawal Fatwa (AMPF) Ulama Aceh. Dalam deklarasinya, juru bicara AMPF, Teuku Farhan menyebutkan beberapa alasan lahirnya AMPF. Di antaranya, hasil pantauan beberapa organisasi dan elemen masyarakat terkait pengguna gim PUBG dan sejenisnya yang menimbulkan kegaduhan dan keributan di ruang publik sangat mengganggu serta melanggar etika, adat, dan nilai agama serta peradaban masyarakat Aceh. Alasan yang lain, sebutnya, respons pemerintah Aceh, eksekutif maupun legislatif, serta kepolisian yang juga memiliki keresahan yang sama.¹³

Dukungan lainnya juga datang dari Ketua Institut Peradaban Aceh, Haekal Afifa. Menurutnya gim tersebut telah meresahkan masyarakat karena banyak yang memainkannya di ruang publik. Ia mencontohkan saat di warung kopi misalnya, pemain gim sangat ribut dan bahkan tanpa disadari mengeluarkan bahasa-bahasa

¹² Fatwa Haram untuk Gim PUBG dan Sejenisnya, <https://beritagar.id/artikel/berita/fatwa-haram-untuk-gim-pubg-dan-sejenisnya>, diakses 29 November 2020.

¹³ Pro Kontra Fatwa Haram Game PUBG di Aceh, <https://www.tagar.id/pro-kontra-fatwa-haram-game-pubg-di-aceh>, diakses 29 November 2020.

kotor dan tidak peduli terhadap pengunjung lainnya.¹⁴ Beberapa pihak bahkan berharap, Aceh sebagai negeri syariat, sangat layak jika menerapkan hukuman cambuk bagi pelanggar fatwa ini.¹⁵

Dapat dikatakan, baik MPU maupun masyarakat umumnya, keduanya melihat fenomena gim *online* sebagai masalah sosial yang muncul akibat ekspansi teknologi dan informasi. Ia harus diatasi, dibatasi dan jika bisa sama sekali dihilangkan. Aceh dengan masyarakatnya yang sejak lama menjadikan Islam sebagai pedoman hidup tentu sangat wajar melihat fenomena ini sebagai masalah sosial. Kriteria utama masalah sosial adalah adanya perbedaan mencolok antara nilai-nilai yang dianut masyarakat umumnya dengan kondisi-kondisi nyata kehidupan atau adanya kepincangan-kepincangan antara anggapan-anggapan masyarakat tentang apa yang seharusnya terjadi dengan apa yang terjadi dalam kenyataan ini.¹⁶

Dalam fatwanya, MPU setidaknya menyebutkan empat alasan mendasar dari pengharaman gim PUBG diantaranya: i) karena ia mengandung unsur kekerasan, ii) dapat mempengaruhi perubahan perilaku menjadi negatif, iii) menimbulkan perilaku agresif, dan iv) kecanduan pada level yang berbahaya.¹⁷ Perubahan perilaku sedemikian rupa yang umumnya dianggap tidak produktif dan

¹⁴ *Ibid.*

¹⁵ Main Game PUBG di Aceh Bisa Kena Hukuman Cambuk, <https://republika.co.id/berita/qinkx5354/main-emgameem-pubg-di-aceh-bisa-kena-hukuman-cambuk>, diakses 29 November 2020.

¹⁶ Soerjono Soekanto dan Budi Sulistyowati, *Sosiologi: suatu pengantar*, cet. Ke-47 (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2015), 316.

¹⁷ Fatwa MPU Aceh No 3 Tahun 2019 Tentang Hukum Game PUBG dan Sejenisnya Menurut Fiqih Islam.

dapat menimbulkan kemudharatan tentu sangat bertentangan dengan budaya Islam yang dikenal di Aceh.

Dukungan terhadap fatwa tersebut juga tidak lepas dari sejarah masyarakat Aceh yang dikenal hormat dan taat pada fatwa ulama mereka. Dalam sejarahnya yang panjang, masyarakat Aceh telah menempatkan ulama pada peran yang terhormat dalam bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Kehidupan yang religius, adat yang kukuh, budaya Islam yang kuat serta semangat juang yang dikobarkan para ulamanya, rakyat Aceh mampu mendapatkan ketahanan dan daya juang tinggi dalam menghadapi kaum penjajah. Snouck Hurgronje menyebut bahwa para *teungku* (sebutan pemuka agama Aceh) di Aceh telah mengambil peran yang sangat penting dalam bidang politik dibandingkan sebagai ahli agama atau kehidupan sufi. Hampir 70 tahun peperangan Aceh menentang Belanda dimotori oleh teungku, tidak terkecuali pada masa Jepang. Kedua peristiwa penting ini memperlihatkan betapa peran ulama dalam bidang politik tidak dapat dinafikan.¹⁸

Karena itu pula, kedudukan ulama Aceh mendapatkan sorotan tersendiri dan dipertegas dalam UU No 44 Tahun 1999 Tentang Penyelenggaraan Keistimewaan Provinsi Daerah Istimewa Aceh. Pada Pasal 9 ayat (1) disebutkan “Daerah dapat membentuk sebuah badan yang anggotanya terdiri dari ulama”. Dalam ayat (2) ditegaskan lagi “Badan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) bersifat independen yang berfungsi memberikan pertimbangan terhadap kebijakan daerah, termasuk

¹⁸ Snouck Hurgronje, *Aceh Dimata Kolonialis* (Jakarta: Yayasan Soko Guru, 1985), l: 165.

bidang pemerintahan, pembangunan dan kemasyarakatan serta tatanan ekonomi yang Islami”.¹⁹

Di samping itu, kedua fatwa di atas dapat dilihat sebagai bagian dari upaya MPU membentuk/ menjaga masyarakat islami di Aceh. Qanun Aceh No 2 Tahun 2009 menyebutkan, MPU Aceh merupakan majelis yang anggotanya terdiri atas ulama dan cendikiawan muslim yang fungsinya memberikan pertimbangan terhadap kebijakan daerah dan berwenang menetapkan fatwa terhadap masalah pemerintahan, pembangunan, ekonomi, sosial budaya dan kemasyarakatan. Fatwa tersebut diharap dapat menjadi alat untuk menciptakan masyarakat (*social engineering*) sesuai nilai-nilai syariah.

Fatwa sendiri memiliki kedudukan penting dalam agama Islam. Fatwa ulama dapat dilihat sebagai alternatif untuk menjelaskan serta menjawab kebutuhan umat, terutama ketika menghadapi permasalahan yang semakin berkembang yang tidak terdapat dalam dalil-dalil keagamaan (*al-nuṣūs al-syar'iyyah*).²⁰ Eksistensi fatwa sendiri sudah ada sejak masa kenabian hingga sekarang. Banyak ulama kenamaan yang memiliki kitab fatwa yang hingga saat ini menjadi rujukan kajian Islam. Fatwa juga merupakan salah satu produk hukum di kalangan masyarakat Islam. Menurut Atho Mudzhar, suatu fatwa tidak terlepas dari faktor-faktor sosial-politik yang berkembang di masyarakat.²¹

¹⁹ UU No 44 Tahun 1999 Tentang Penyelenggaraan Keistimewaan Provinsi Daerah Istimewa Aceh

²⁰ Ali Jum'ah, *Āliyāt Al-Ijtihād* (Cairo: Dar Risalah, 2004), 17.

²¹ Atho Mudzhar, “Konstruksi Fatwa dalam Islam”. Majalah Peradilan Agama, Edisi 7 (Oktober 2015), 144.

Namun bagaimanapun juga, perubahan-perubahan perilaku pada masyarakat merupakan hal gejala normal terutama di tengah masyarakat modern berkat adanya globalisasi kebudayaan melalui peran media massa dan teknologi digital yang lebih mementingkan kepentingan pasar.²² Manusia hanya dilihat sebagai konsumen yang selalu dijejali produk-produk kebudayaan bebas nilai. Akibat globalisasi kebudayaan ini, maka tak heran jika budaya leluhur tergerus dan membuat masyarakat kian bingung tentang norma dan nilai apa yang mesti ia anut. Pujiwiyana dalam penelitiannya menyebutkan globalisasi budaya akan selalu melahirkan benturan antara kebudayaan tradisional yang bersifat kolektif dengan kebudayaan popular yang bersifat individual seperti budaya masyarakat Indoonesia yang senang menyapa di dunia nyata akan tergerus oleh budaya gadget yang lebih nyaman menyapa di dunia maya.²³

Oleh karenanya, meskipun masyarakat Aceh dikenal religius dan taat pada ulama, dalam kasus fatwa ini masih cukup banyak juga kalangan yang tidak setuju/mendukung fatwa haram gim tersebut. Fenomenanya yang masih sedang berlangsung seolah menunjukkan fatwa tersebut dianggap seperti angin lalu. Seperti dikatakan salah satu penghobi gim asal Bireun yang juga tercatat sebagai mahasiswa di salah satu perguruan tinggi di Banda Aceh, menurutnya boleh saja main PUBG, asal tidak lalai dan bisa mengontrol diri, apabila melalaikan baru dapat dikatakan haram.²⁴ Bahkan, komunitas gim *online* di Aceh Barat tetap menggelar

²² Soekanto, *Pokok-pokok Sosiologi*, 100.

²³ Pujiwiyana, "Perubahan Perilaku Masyarakat Ditinjau dari Sudut Budaya", *Jurnal Seni dan Budaya*. Vol 1. No.1 (November 2010), 23.

²⁴ Pro Kontra Fatwa Haram Game PUBG di Aceh, <https://www.tagar.id/pro-kontra-fatwa-haram-game-pubg-di-aceh> , diakses 29 November 2020

turnamen PUBG karena persiapan kegiatan sudah jauh hari direncanakan, meskipun MPU Aceh telah mengeluarkan fatwa haram PUBG dan gim sejenis.²⁵

Penolakan juga datang dari Komunitas Ruang Game Aceh (KRGA). Mereka menyesalkan adanya fatwa haram yang dikeluarkan MPU Aceh tersebut. Fatwa tersebut dianggap telah menyudutkan dan merampas sumber panghasilan sejumlah *gamers* profesional di Aceh. Menurut Rizal, salah satu anggota KRGA, tidak semua pemain gim hanya sekedar menghabiskan waktu sia-sia. Aktivitas gim bagi sebagian orang bahkan dapat menjadi sumber penghasilan, melalui turnamen-turnamen, menjual item tertentu, streaming di Youtube hingga layanan iklan Google Adsense dengan penghasilan jutaan rupiah.²⁶ Bagi para *gamers* Aceh, gim tidak melulu berdampak negatif, mereka berharap para ulama dapat berdiskusi dengan mereka.²⁷

Penulis tidak sedang beranggapan bahwa globalisasi budaya telah menjadikan sebagian masyarakat Aceh menentang para ulamanya. Penulis hanya melihat penolakan fatwa ini disebabkan adanya sudut pandang berbeda hasil globalisasi budaya tersebut. Di satu sisi, MPU Aceh cenderung melihat gim sebagai sesuatu yang negatif dan banyak mengandung unsur mafsadat (kerusakan) dan mudharat. Di sisi yang lain, para *gamers* beranggapan gim tidak melulu bersifat

²⁵ Meski Ada Fatwa Haram, Turnamen PUBG di Pidie Aceh Tetap Digelar, <https://regional.kompas.com/read/2019/06/25/19390831/meski-ada-fatwa-haram-turnamen-pubg-di-pidie-aceh-tetap-digelar?page=all>, diakses 30 Desember 2020.

²⁶ Ada Fatwa Haram Pubg, Komunitas Game Di Aceh Kecewa, <https://regional.kompas.com/read/2019/06/23/08215941/ada-fatwa-haram-pubg-komunitas-game-di-aceh-kecewa>, diakses 30 Desember 2020.

²⁷ 5 Fakta Di Balik Fatwa Haram Pubg Di Aceh, *Gamers* Ajak Ulama Berdiskusi Hingga Jadi Mata Pencaharian, <https://regional.kompas.com/read/2019/06/26/15315421/5-fakta-di-balik-fatwa-haram-pubg-di-aceh-gamers-ajak-ulama-berdiskusi?page=all>, diakses 30 Desember 2020.

negatif, bahkan bagi sebagian *gamers* gim dapat menjadi sumber penghasilan menjanjikan. Bahkan pemerintah Indonesia juga tengah memperhatikan potensi *e-sports* (olahraga yang menggunakan gim sebagai bidang kompetitif utama) sebagai pendukung ekonomi negara yang melibatkan kreasi generasi muda.²⁸ Industri ini juga disebut membawa angin segar untuk penyerapan tenaga kerja.²⁹

Penulis juga tidak sedang ingin mendiskusikan argumen masing-masing pro dan kontra meskipun hal itu masih sangat terbuka dilakukan. Dalam konteks fatwa yang disikapi secara berbeda ini, penulis melihatnya sebagai sesuatu yang wajar di tengah masyarakat modern. Dalam masyarakat modern dan multikultural, setiap kelompok memiliki kebiasaan dan nilai hidup yang berbeda. Ketika menentukan suatu fenomena merupakan masalah sosial atau bukan, mungkin dikatakan orang banyaklah atau segolongan yang berkuasa saja yang berhak menetapkannya.³⁰

Fatwa di atas secara kasat mata memang dilihat sebagai upaya MPU membentuk/ menjaga moral dan etika masyarakat islami di Aceh. Beberapa pemain gim yang hilang kontrol terhadap diri dan waktu hingga menimbulkan efek-efek negatif lainnya hingga menimbulkan degradasi moral pada orang tertua juga merupakan sebuah fakta yang tidak bisa dinegaskan. Namun menganggap hal itu terjadi pada semua pemain gim tentu juga tidak dapat dibenarkan. Oleh karenanya, apa yang dilakukan beberapa kalangan yang tidak sepandapat dengan MPU Aceh

²⁸ Kemenko PMK Pastikan Program Pengembangan *E-sports* dan Industri Gaming Berjalan Baik, <https://www.kemenkopmk.go.id/kemenko-pmk-pastikan-program-pengembangan-e-sports-dan-industri-gaming-berjalan-baik>, diakses 5 Desember 2020.

²⁹ Industri E-sport Membawa Angin Segar Untuk Ekonomi dan Penyerapan Tenaga Kerja, <https://www.tribunnews.com/techno/2020/01/15/industri-e-sport-membawa-angin-segar-untuk-ekonomi-dan-penyerapan-tenaga-kerja>, diakses 5 Desember 2020.

³⁰ Soerjono Soekanto, *Sosiologi: Suatu Pengantar*, 317.

dapat dilihat sebagai upaya melibatkan diri dalam tawar-menawar wacana terkait perubahan sosial yang terjadi akibat gim ini.

Menjelaskan hubungan hukum dan perkembangan teknologi digital serta perubahan sosial yang dihasilkannya, penulis menyuguhkan Teori Etika Wacana yang digagas oleh Jurgen Habermas. Bagi Habermas, seperti halnya ilmu pengetahuan mampu menggunakan percobaan laboratorium untuk mengetahui kebenaran fakta, kita juga dapat menggunakan bahasa dan komunikasi untuk mengkonstruksi suatu kebenaran tentang nilai, dalam hal ini adalah pro-kontra masalah sosial akibat fenomena gim di Aceh. Baginya, kita tidak dihambat oleh perbedaan budaya, tak soal betapa besar perbedaan pengalaman hidup kita, manusia selalu mempunyai satu hal yang sama yaitu kemampuan menggunakan bahasa untuk berkomunikasi.³¹ Selama manusia bersungguh-sungguh melakukan sesuatu, kemampuan berkomunikasi melalui bahasa lah yang selalu memberikan kemampuan kepada kita untuk saling mengerti satu sama lain, lintas budaya, dan membangun komunitas moral lintas budaya.

Etika Wacana menerapkan kerangka sebuah teori pragmatis tentang makna dan rasionalitas komunikatif terhadap dunia moral untuk menunjukkan bagaimana norma-norma moral dapat dibenarkan dalam masyarakat kontemporer. Habermas merumuskan perspektif moral dalam dua prinsip. Pertama, prinsip etika wacana (*diskursethischer grundsatz*) memiliki makna bahwa hanya norma-norma yang disetujui atau yang dapat disetujui oleh kalangan yang terlibat dalam wacana saja

³¹ Pip Jones, Liza Bradbury, Shaun Le Bouilier, *Pengantar Teori-teori Sosial*, terj: Achmad Fedyani Saifuddin, cet. Ke-2 (Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia, 2010), 234.

boleh dianggap sahih. Kedua, prinsip universalisasi (*universalisierungs grundsatz*) yang memberikan makna bahwa sebuah norma moral dapat dianggap sahih kalau kesan-kesannya dapat diperhitungkan dalam memengaruhi serta memuaskan peserta secara nir-paksaan dan boleh ditaati secara umum.³²

Jadi, tampaknya norma moral pada Habermas itu sarat menuntut kepada mufakat, serta lapang untuk diwacanakan sesama yang terlibat. Wacana moral sejauh ada nuansa rasionalnya, maka sejauh itu pula ia dapat diteruskan. Di samping itu, setiap wacana harus terbuka untuk penyanggahan, memandang setiap manusia adalah sama, sehingga setiap manusia memiliki jaminan haknya untuk menyampaikan pandangan secara bebas.

Pada akhirnya, dapat dikatakan MPU Aceh dan sebagian masyarakat Aceh melihat fenomena gim *online* di Aceh sebagai sebuah masalah sosial. Ia dianggap sebagai sesuatu yang tidak sesuai dengan nilai-nilai syariah yang umum di Aceh, disamping juga beberapa kali tindak pidana dikaitkan dengan fenomena ini. Tesis ini akan membahas bagaimana konstruksi fatwa pengharaman ini dilakukan, juga melihat bagaimana *gamers* merespons fatwa tersebut. Hal ini menarik untuk dikaji guna melihat bagaimana paradigma yang dikembangkan MPU sebagai lembaga dengan otoritas besar dalam mendefinisikan syariat Islam di Aceh.

³² Deep White, “Jurgen Habermas: Etika Wacana”, <http://deepwhitelight.blogspot.com/2018/11/jurgen-habermas-5-etika-wacana.html?m=1#:~:text=Teori-moral%20Habermas%20disebut%20etika-wacana.,-Etika-wacana%20dirancang&text=Etika-wacana%20bisa%20dilihat%20sebagai,dalam%20norma-norma%20kehidupan%20kita>, diakses 30 November 2020.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, terdapat beberapa hal pokok yang menjadi rumusan masalah, yaitu:

1. Bagaimana konstruksi fatwa MPU Aceh No 3 Tahun 2019 Tentang Game PUBG dan Sejenisnya?
2. Bagaimana persepsi MPU Aceh terhadap game dan para *gamers* dalam konstruksi fatwanya?
3. Bagaimana respons *gamers* terhadap fatwa pengaharaman gim oleh MPU Aceh?

C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang dirumuskan di atas, maka tujuan dan kegunaan dari penelitian ini secara adalah sebagai berikut:

1. Tujuan Penelitian
 - a. Menjelaskan bagaimana konstruksi fatwa MPU Aceh No 3 Tahun 2019 Tentang Game PUBG dan Sejenisnya.
 - b. Menjelaskan bagaimana MPU Aceh mempersepsikan gim dan para *gamers* di Aceh.
 - c. Menjelaskan bagaimana respons *gamers* terhadap fatwa pengaharaman gim oleh MPU Aceh.
2. Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan penelitian ini sekurang-kurangnya memiliki kegunaan sebagai berikut:

- a. Secara teoritis, penelitian ini berguna bagi pengembangan keilmuan berkenaan dengan relasi hukum Islam dan perkembangan teknologi digital serta perubahan paradigma yang terjadi. Selain itu, studi ini juga diharapkan dapat merangsang pentingnya memperhatikan kenyataan sosial dalam melahirkan fatwa di mana ia tidak hanya menggunakan pendekatan normatif melainkan hendaknya juga memakai pendekatan sosiologis. Studi ini juga menunjukkan bagaimana publik Islam juga memiliki gagasan tersendiri terhadap suatu fenomena, di mana gagasan ini hendaknya juga terakomodir dalam fatwa sehingga ia benar-benar dapat diterima sebagai konsensus oleh setiap pihak. Hal itu juga menunjukkan bahwa ruang publik merupakan arena kontestasi wacana, di mana ulama dan publik, keduanya merupakan bagian darinya.
- b. Secara praktis, studi ini dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan praktisi hukum Islam dalam merumuskan suatu produk hukum guna memperoleh respons yang baik dari masyarakat. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat dijadikan bahan perbandingan dalam memahami paradigma penerapan syariat Islam di Aceh, terutama paradigma yang dikembangkan oleh MPU Aceh sebagai konseptor dan juga pengawas pelaksanaan syariat Islam di Aceh, baik melalui fatwa, tausyiah hingga pertimbangannya terkait kebijakan daerah.

D. Kajian Pustaka

Beberapa literatur terkait dengan tema yang sedang penulis angkat secara umum dapat diklasifikasikan berdasarkan tema utamanya sebagai berikut:

Ada dua penelitian dengan fokus utama fatwa dan pendapat ulama tentang permainan PUBG, yaitu penelitian oleh Hudzaifah Ahmad, Iqbal Syafri, Noor Naemah binti Abdul Rahman (2020)³³ dan juga penelitian oleh Revangga Prastiyo (2020).³⁴ Penelitian pertama menunjukkan bahwa pengharaman gim PUBG di Aceh adalah dalam rangka menolak mafsadah atau kerusakan yang mungkin timbul, baik kerusakan yang berbentuk fisik, psikis ataupun kerusakan mental, meskipun pada dasarnya permainan merupakan hal yang mubah dalam Islam. Adapun penelitian kedua menyimpulkan bahwa Ulama Kota Pontianak berpendapat hukum PUBG makruh dan dapat menjadi haram apabila sampai melalaikan kewajibannya sebagai umat manusia, berkata kasar, membuang waktu dan uang.

Beberapa literatur terkait lembaga MPU Aceh sendiri juga menjadi tinjauan pustaka penulis di antaranya adalah penelitian oleh Moch. Nur Ichwan (2011),³⁵ Abidin Nurdin (2018)³⁶ dan M. Arif Munandar (2019). Penelitian pertama mencoba menjelaskan peran dan kedudukan MPU dan pergulatan otoritas yang dihadapinya

³³ Hudzaifah Ahmad, Iqbal Syafri, Noor Naemah binti Abdul Rahman, "Analysis On Fatwa Of Majelis Permusyawaratan Ulama Aceh (Mpu) On Against Prohibition Of Pubg: A Legal View Based On Maslahah And Mafsadah", *Jurnal Ilmiah Islam Futura*, Vol. 20. No. 20, (Agustus 2020).

³⁴ Revangga Prastiyo, "Pendapat Ulama Tentang Fenomena Game Online PUBG Menurut Hukum Islam di Kota Pontianak", *E-Jurnal Fatwa Hukum*, Vol. 3, No 1, 2020.

³⁵ Moch. Nur Ichwan, "Official Ulema And The Politics Of Re-Islamization: The Majelis Permusyawaratan Ulama, Sharī'atization And Contested Authority In Post-New Order Aceh", *Journal of Islamic Studies* , Vol. 22, No. 2 (Mei 2011).

³⁶ Abidin Nurdin, "The Role Of Ulama In The Application of Islamic Syariah In Aceh", *Mazahib: Jurnal Pemikiran Hukum Islam*, Vol 17, No.1 (Juni 2018).

dalam proses pelaksanaan syariat Islam di Aceh pasca Orde Baru. Penelitian ini menunjukkan bahwa di saat MUI pusat telah mendeklarasikan diri pada tahun 2000 sebagai pelayan ummat, bukan pelayan pemerintah, MPU Aceh justru berubah menjadi sebuah lembaga pemerintah secara total dengan legitimasi langsung dari undang-undang negara. Sebagai lembaga pemerintah, MPU memiliki fungsi utama mengawasi dan memberikan pertimbangan terhadap kebijakan daerah. Namun bagaimanapun, dalam praktiknya hal ini tidak mudah diterima oleh lembaga lainnya sehingga menjadikan otoritasnya yang luar biasa hanya berada di atas kertas, tidak pada realitas.

Adapun penelitian kedua mencoba menjelaskan tentang peran MPU Aceh dalam penerapan syariat Islam di Aceh. Ia menyebutkan bahwa ulama di Aceh memiliki tiga legitimasi yang menyokong perannya dalam pemerintahan dan masyarakat yaitu: legitimasi historis, yuridis dan sosial. Sedangkan penelitian ketiga menunjukkan bahwa peran MPU dalam mewujudkan masyarakat madani di Kota Banda Aceh direalisasikan melalui kegiatan mudzakarah ulama, melalui rapat kerja ulama, pengakaderan ulama, pengajian muslimat, dan melakukan penelitian. Namun begitu, peneliti juga menyebutkan beberapa tantangan yang di hadapi MPU di antaranya kondisi Kota Banda Aceh yang semakin majemuk, eksplorasi masyarakat oleh pihak ketiga, serta beberapa masyarakat yang masih kurang memahami visi mewujudkan masyarakat madani.

Terkait penelitian fatwa secara umum, ada beberapa penelitian yang menjadi literatur review penulis dalam kajian ini, di antaranya adalah penelitian Ibnu

Elmi (2019)³⁷ dan M. Erfan Riadi (2020),³⁸ Penelitian pertama memberi kesimpulan bahwa fatwa sebagai hasil dari pemikiran manusia bukanlah sumber hukum utama, namun dapat dikategorikan ke dalam ijtihad, sebab proses penetapan fatwa dilakukan melalui metode-metode yang ditetapkan oleh ilmu ushul fikih. Pada praktik peradilan di Indonesia, fatwa dapat dimasukkan sebagai pendapat ahli hukum. Fatwa adalah *legal opinion* atau pendapat mengenai hukum Islam atas suatu persoalan yang dapat dijadikan sumber hukum sebagai pertimbangan hukum bagi hakim untuk memberikan putusan.

Adapun penelitian kedua menyebutkan bahwa fatwa menurut pandangan para ulama adalah bersifat opsional "*ikhtiyāriyyah*" (pilihan yang tidak mengikat secara legal, meskipun mengikat secara moral bagi *mustafti* (pihak yang meminta fatwa), sedang bagi selain *mustafti* bersifat "*i'lāniyyah*" atau informatif. Sedangkan dalam sistem hukum positif Indonesia, fatwa tidak memiliki kedudukan sedikitpun dalam sumber hukum positif Indonesia maupun dalam Undang-undang No 10 Tahun 2004 Tentang Peraturan Perundang-undangan. Untuk dapat mengikat maka fatwa harus melewati proses legislasi terlebih dahulu yang kemudian menjadi sebuah undang-undang.

Adapun beberapa literatur terkait dengan isu atau fenomena gim di antaranya adalah penelitian Rika Agustina Amanda (2016)³⁹ dan penelitian Krista

³⁷ Ibnu Elmi, "Kedudukan Fatwa Dalam Konstruksi Hukum Islam", *El-Mashlahah Journal*, Vol. 9, No. 2, (Desember 2019).

³⁸ Muhammad Erfan Riadi, "Kedudukan Fatwa Ditinjau Dari Hukum Islam Dan Hukum Positif (Analisis Yuridis Normatif)", *Jurnal Ulumuddin*, Vol. 6 (Juni 2020).

³⁹ Rika Agustina Amanda, "Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Agresif Remaja Di Samarinda", *e-Journal Ilmu Komunikasi*, Vol. 4 No. 3, (2016).

Surbakti (2017)⁴⁰. Penelitian pertama memberikan kesimpulan bahwa tingkat pengaruh gim *online* dengan perubahan perilaku menjadi agresif adalah sedang. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif yang bersifat asosiatif. Adapun penelitian kedua menyimpulkan bahwa gim *online* mempunyai dampak positif dan juga negatif bagi remaja. Baik-buruknya dampak yang dirasakan sangat erat berkaitan dengan sebijak apa sebuah gim digunakan, baik itu dari segi ekonomi, waktu, semangat belajar, psikologi, kesehatan, dan sosial. Terkait hal itu, ia menyebutkan pentingnya pengawasan orang dewasa demi mencegah terjadinya efek buruk yang mungkin timbul.

Dari beberapa literatur review di atas menunjukkan bahwa sudah ada usaha-usaha meneliti terkait fatwa pengharaman gim oleh PUBG namun masih terbatas pada tinjauan *maqāsid*. Beberapa penelitian juga menunjukkan bahwa sejauh ini MPU Aceh sebagai lembaga mitra pemerintah Aceh telah mewujudkan perannya dalam mewujudkan cita-cita syariah Islam. Begitu pula, fatwa meski ia tidak berkedudukan sebagai sumber hukum positif dalam perundang-undangan Indonesia, tapi setidaknya ia masih memiliki legitimasi historis dan sosial terlebih bagi masyarakat Indonesia yang mayoritasnya muslim. Karena itu pula fatwa setidaknya dianggap sebagai *legal opinion* yang masih menjadi pertimbangan hakim di pengadilan agama. Terkait literatur terkait dampak gim *online* sendiri, dari beberapa literatur yang penulis sebutkan, semuanya memberikan kesimpulan

⁴⁰ Krista Surbakti, "Pengaruh Game Online Terhadap Remaja" , *Jurnal Curere*, Vol. 01, No. 01 (April 2017).

setidaknya setiap gim *online* pada dasarnya memiliki potensi positif dan negatif.

Kajian tersebut menyarankan gim mestilah dimainkan dengan sangat bijak.

Hasil tinjauan pustaka di atas akan dijadikan sebagai batu loncatan dalam menjawab mengapa fatwa pengharaman gim seolah hanya angin lalu bagi pegiat gim yang ada di Aceh. Faktor apa yang menyebabkan fatwa tersebut tidak efektif di saat fatwa itu sudah berlandaskan *maqāṣid* dan bahkan pada beberapa kasus gim telah memberi dampak negatif yang jelas. Hal ini pula yang menjadikan studi ini berbeda di mana penelitian ini menggunakan pendekatan sosiologis dan juga filosofis.

E. Kerangka Teoritis

Dalam kerangka teori ini penulis menggunakan dua teori sebagai pisau analisis dalam menjawab rumusan masalah di atas. Pertama adalah Teori *Maslahah*, dan kedua Teori Etika Wacana.

1. Teori *Maslahah*

Persoalan *maslahah* sangat krusial dalam paradigma hukum Islam. As-Syatibi menekankan akan adanya konsensus di kalangan ulama bahwa setiap hukum yang ada mestilah di dalamnya mengandung kebaikan dan kemaslahatan bagi mukalaf. Kata *maslahah* sendiri secara sederhana dapat dimaknai sebagai kebaikan dan manfaat. Dari tata kebahasaan, kata *maslahah* punya bentuk kata dan makna yang sama dengan kata *manfa'ah*, keduanya sama-sama bermakna kebaikan dan manfaat. Lawan kata *maslahah* adalah mafsadah, yang artinya sesuatu yang banyak

keburukannya.⁴¹ Dalam Bahasa Indonesia, kata *maṣlahah* dikenal juga dengan kata maslahat atau kemaslahatan. Dalam KBBI, maslahat dimaknai sebagai sesuatu yang mendatangkan kebaikan, keselamatan, kegunaan, kebaikan, kemanfaatan, kepentingan dan sebagainya.

Maṣlahah, dalam penelitian yang mendalam (*al-istiqra*) atas sedemikian banyak nash Al-Quran dan Hadis memang telah melahirkan kesimpulan meyakinkan bahwa setiap hukum Islam selalu mengandung hikmah dan ‘illah (alasan hukum) yang bermuara kepada *maṣlahah*, baik bagi masyarakat maupun bagi orang perorangan.⁴² Karenanya, Alal Al-Fasi menyebutkan bahwa hingga hari ini, tidak ada yang menyangkal bahwa syariah Islam terdiri dari hukum-hukum yang mementingkan *maṣlahah* manusia serta untuk memperbaiki kondisi kehidupan mereka.⁴³ Dengan kata lain, syariat Islam, selain berwatak teologis yang memuat aturan-aturan pasti seperti pada ibadah, syariat juga berwatak sosiologis, artinya sangat mempertimbangkan kemaslahatan manusia itu sendiri.

Adapun secara istilah, makna *maṣlahah* juga tidak jauh berbeda dari maknanya secara bahasa yakni manfaat atau lawannya kerusakan. Misalnya definisi Al-Ghazali yang menyatakan bahwa *maṣlahah* adalah mendatangkan manfaat dan/ atau mencegah mafsadah (*jalbu al-manfa’ah wa dar’u al-mafsadah*).⁴⁴ Manfaat sendiri diartikan kebaikan/ kenikmatan (*lazzah*) atau sesuatu yang dapat

⁴¹ Ibnu Manzūr Al-Anshari, *Lisānul ‘Arab*, cet ke-3 (Beirut: Dār Al-Sadr, 1993), II, 516.

⁴² Muhammad Tāhir ibn ‘Āsyūr, *Maqāsid Al-Syarī’ah Al-Islāmiyah* (Beirut: Darul Kitab Al-Lubnani, 2011), 17.

⁴³ Alal Al-Fasi, *Maqāsid Al-Syarī’ah Al-Islāmiyah wa Makārimuhā*, (Beirut: Maktabah Wihdah Islamiyah, 1963), 138.

⁴⁴ Abu Hamid Al-Ghazali, *Al-Mustasfa* (Beirut: Darul Kitab Al-Ilmiyah, 1993), 174.

mendatangkannya, begitu juga mafsadah, ia diartikan sebagai kerusakan/kesengsaraan (*alam*) atau sesuatu yang dapat mendatangkannya, sebagaimana yang didefinisikan Al-Razi.⁴⁵

Hanya saja, makna *maṣlahah* dalam pandangan ulama Islam, sebagaimana Al-Raisuni menyimpulkan, tidak terbatas pada dimensi dunia saja melainkan juga dimensi akhirat. *Maṣlahah* juga tidak diperhatikan hanya pada alam jasmani melainkan juga pada alam rohani.⁴⁶ Karena itu pula, pertimbangan maslahat tidak dipahami sebagai upaya memenuhi keinginan manusia belaka secara serampangan melainkan hendaklah merujuk kepada tujuan-tujuan pokok syariat (*maqāṣid al-syārī'ah*). Sebagaimana As-Syatibi menyebutkan bahwa *maṣlahah* dipertimbangkan guna kelangsungan hidup yang baik demi kepentingan akhirat yang lebih baik, bukan sekedar untuk mengikuti kepentingan nafsu belaka.⁴⁷

Bagaimanapun, membicarakan *maṣlahah* sebagai sebuah teori pada dasarnya merupakan pembahasan yang sangat luas. Ia merupakan bagian dari kajian *Maqāṣid al-Syārī'ah*, sebuah disiplin yang mengkaji makna-makna universal yang dikehendaki syariat dari setiap produk hukumnya.⁴⁸ Kata *maṣlahah*, meskipun belum menjadi istilah teknis pada periode awal Islam dan kajian mengenai *maṣlahah* juga baru mendapatkan momentumnya di abad dua puluh, pada dasarnya paradigma *maṣlahah* ada dalam setiap ijtihad sejak periode awal perkembangan

⁴⁵ Fakhruddin Al-Razi, *Al-Mahsul*, vol. 5 (Beirut: Muassasah Al-Risalah: 1997), 133.

⁴⁶ Ahmad Ar-Raisuni, *Nazariyyat Al-Maqāṣid inda Asy-Syātibi*, cet. Ke-4, (Virginia: The International Institute of Islamic Thought, 1995), 257.

⁴⁷ Abu Ishak Asy-Syatibi, *Al-Muwāfaqāt*, (Cairo: Dar Ibnu Affan, 1997), II, 63.

⁴⁸ Abdul Rahman Al-Kailani, *Qawā'id Al-Maqāṣid 'Inda Al-Imām Asy-Syātibi: 'ardhan wa dirāsatān wa tahlīlān* (Damaskus: Darul Fikri, 2000), 47.

fikih.⁴⁹ Usaha formulasi teori *maṣlahah* juga juga terus mengalami perkembangan signifikan sejak Muhammad Abdur memperkenalkan *Al-Muwāfaqāt* karya As-Syatibi di akhir abad ke-19 dan menjadikannya sebagai bacaan wajib bagi murid-muridnya,⁵⁰ juga bersamaan dengan semakin meluasnya perubahan sosial di berbagai aspek kehidupan.⁵¹

Maṣlahah telah disetujui sebagai sebuah prinsip yang dapat menghilangkan kekakuan dan memberikan kemampuan hukum Islam beradaptasi dengan perubahan-perubahan manusia,⁵² meskipun pada akhirnya masing-masing memiliki pandangan berbeda dalam penggunaanya. Namun bagaimanapun, di sini penulis memilih menjadikan formulasi As-Syatibi sebagai pisau analisis utama dengan memilih kaedah-kaedah tertentu yang punya relevansi dengan pembahasan yang sedang dikaji.

Bagi As-Syatibi, melalui konsep *maqāṣid al-syari'ah*-nya, menyebutkan bahwa tujuan akhir hukum syariah adalah satu, yaitu *maṣlahah* atau kebaikan bagi umat manusia. Menurutnya, Tuhan menetapkan hukum-hukum syariat tidak lain melainkan demi kebaikan manusia, baik jangka pendek (dunia) maupun jangka panjang (akhirat).⁵³ Asy-Syatibi menyebutkan ada lima tujuan pokok syariah yaitu, *hifz al-din* (melindungi agama), *hifz al-nafsi* (melindungi jiwa), *hifz al-aqli* (melindungi akal), *hifz al-nasli* (melindungi keturunan) dan *hifz al-māl* (melindungi

⁴⁹ Muhammad Khalid Ma'sud, *Filsafat Hukum Islam dan Perubahan Sosial*, terj: Yudian W Asmin (Surabaya: Al-Ikhlas, 1994), 154.

⁵⁰ Hamadi Al-Ubaidi, *Asy-Syatibi Wa Maqāṣid al-Syari'ah* (Beirut: Dar Qutaibah: 1992), 279.

⁵¹ Mas'ud, *Filsafat Hukum Islam*, 181.

⁵² *Ibid.*, 185.

⁵³ Abu Ishak Asy-Syatibi, *Al-Muwāfaqāt*, II, 9.

harta).⁵⁴ Kelima hal di atas disebut juga dengan *al-darūriyāt al-khams* atau *al-kulliyāt al-khams* (lima aspek pokok). Dan melindungi kelima *maqāṣid* di atas adalah maslahat.

Menjaga kelima aspek di atas dapat dilakukan dengan aktivitas produktif (*murā'atuhā min jānib al-wujūd*) yang pada dasarnya untuk memelihara dan atau memberdayakan kelimanya seperti belajar dan membaca untuk menjaga akal, ataupun dengan melakukan usaha preventif (*murā'atuhā min jānib al-'adam*) untuk menjaga keberlangsungannya seperti tidak meminum minuman keras untuk menjaga akal.⁵⁵ Bagi Al-Syatibi, setiap upaya melindungi kelestarian kelimanya adalah *maṣlahah*, dan setiap upaya yang mengancam kelestariannya merupakan mafsadah yang harus dicegah. Hal serupa juga ditegaskan oleh Al-Ghazali yang lebih dulu berbicara mengenai *maṣlahah*.⁵⁶

Bagaimanapun, As-Syatibi tidak melihat semua *maṣlahah* berada pada tingkat urgensi yang sama, menurutnya *maṣlahah* punya tiga tingkatan, yaitu *maṣlahah darūriyyah*, *hājiyyah* dan *tahsīniyyah*. *Maṣlahah darūriyyah* adalah kemaslahatan pokok yang tidak bisa dihindarkan dalam menopang *al-kulliyāt al-khams*, dalam artian jika *maṣlahah* ini dirusak maka stabilitas kehidupan dunia dan keselamatan akhirat menjadi terancam.⁵⁷ Hukuman berat pada kasus jinayat dan hudud merupakan contoh hukum yang memperhatikan kelima *al-kulliyāt al-khams*

⁵⁴ *Ibid.*, 20.

⁵⁵ *Ibid.*, 18.

⁵⁶ Abu Hamid Al-Ghazali, *Al-Mustasfa*, 174.

⁵⁷ Abu Ishak Asy-Syatibi, *Al-Muwāfaqāt*, II, 18.

di atas. Dengan kata lain, upaya langsung untuk melindungi kelimanya merupakan *maṣlahah darūriyyah*.⁵⁸

Adapun *maṣlahah hājiyyah* adalah segala kebutuhan yang membawa kemudahan bagi manusia dan menjauhkannya dari kesulitan dalam artian jika maslahat ini tidak dipertimbangkan maka manusia secara keseluruhan akan menghadapi kesulitan. Hanya saja kesulitan yang ditimbulkan dari hilangnya *maṣlahah hājiyyah* ini tidak sampai mengakibatkan kebinasaan manusia seperti halnya akibat kehilangan *maṣlahah darūriyyah*. Menjelaskan maslahat ini, As-Syatibi menyebut rukhsah atau keringanan dalam pelaksanaan ibadah pada keadaan tertentu sebagai contohnya.⁵⁹

Sedangkan *maṣlahah taḥsīniyyah*, As-Syatibi memaknainya sebagai upaya mengambil apa yang sesuai dan terbaik serta menghindari hal yang tidak disukai oleh orang-orang bijak. *Maṣlahah* ini merupakan pelengkap *maṣlahah darūriyyah* dan *hājiyyah* yang mengandung nilai-nilai atau kebiasaan terpuji seperti adab makan dan minum, tidak boros dan hal baik lainnya. Maslahat ini jika ditinggalkan tidak menimbulkan kerusakan atau kesulitan bagi manusia seperti yang terjadi pada kedua *maṣlahah* sebelumnya.⁶⁰

Pembagian *maṣlahah* ke dalam tiga tingkatan di atas dapat dikatakan sebagai salah satu metode Al-Syatibi dalam mentarjih kondisi di mana beberapa *maṣlahah* saling bertentangan. Pertentangan antara beberapa maslahat merupakan

⁵⁸ Husain Hamid Hasan, *Naẓariyyāt al-Maṣlahah fil Fiqh al-Islāmi* (Cairo: Matba'ah Al-Alamiyah: t.t.)

⁵⁹ Asy-Syatibi, *Al-Muwāfaqāt*, II, 21.

⁶⁰ *Ibid.*, 22.

kondisi paling dominan di mana pada dasarnya tidak ada *maṣlahah* murni. Agaknya ia selalu bercampur dengan kondisi tidak menyenangkan dan kesulitan, betapapun besar atau kecil. Kenyataannya juga sama pada mafsadah yang juga tidak murni melainkan juga bercampur dengan maslahat.⁶¹ Hal ini sebagaimana kesimpulan Al-Syatibi bahwa pada akhirnya maslahat dan mafsadah di dunia diketahui hanya berdasarkan sisi paling menonjol, jika sisi *maṣlahah* dominan maka ia dianggap sebagai suatu *maṣlahah*, begitu juga sebaliknya.⁶² Karena itu pula, Al-Syatibi mendeduksi lima ketentuan berikut mengenai hubungan ketiga tingkatan di atas, yaitu:

1. *Maṣlahah darūriyyah* merupakan basis dari segala *maṣlahah*, artinya pertimbangan *maṣlahah* lainnya jangan sampai justru menghancurkan *maṣlahah darūriyyah*.
2. Kerusakan (*ikhtilāl*) pada *maṣlahah darūriyyah* mengakibatkan rusaknya *maṣlahah* lain secara mutlak.
3. Adapun kerusakan *maṣlahah* lain tidak serta merta menyebabkan kerusakan *maṣlahah darūriyyah* secara utuh.
4. Meskipun, pada beberapa kasus, kerusakan pada *maṣlahah hājiyyah* dan *taḥsīniyyah* dapat memberikan beberapa kerusakan pada *maṣlahah darūriyyah*.

⁶¹ Mas'ud, *Filsafat Hukum Islam*, 234.

⁶² Asy-Syatibi, *Al-Muwāfaqāt*, II, 44.

5. Karenanya, *maṣlahah hājiyyah* dan *tahsīniyyah* juga mesti dipertimbangkan demi tegaknya *maṣlahah darūriyyah*.⁶³

Kelima ketentuan hubungan *maṣlahah darūriyyah*, *hājiyyah* dan *tahsīniyyah* di atas juga dapat dipahami bahwa ketiganya saling terkait dan melengkapi, di samping masing-masing dari ketiga maslahat itu juga memiliki *maṣlahah* pelengkap (*takmilah*). *Maṣlahah* pelengkap ini dapat diilustrasikan seperti ketentuan *tamāṣul* (kesamaan) dalam syariat kisas atau larangan garar dan *jihalah* pada dalam transaksi jual beli. Kisas dan jual beli di atas merupakan ketentuan hukum untuk melindungi jiwa dan harta yang termasuk *maṣlahah darūriyyah*, sedangkan ketentuan *tamāṣul* dan larangan garar dan *jihalah* merupakan ketentuan pelengkap untuk *maṣlahah darūriyyah* di atas.⁶⁴

Di samping itu, dalam soal tarjih antar *maṣlahah* yang saling bertentangan, Al-Syatibi juga melihatnya dari sisi daya jangkau *maṣlahah* itu sendiri. Maslahat yang menyangkut orang banyak (*maṣlahah ‘āmmah*) selalu didahulukan dari pada maslahat perorangan (*maṣlahah khāṣṣah*).⁶⁵ Lebih jauh lagi, bagi Al-Syatibi, beberapa perkara mubah dapat dilarang jika hal tersebut dapat mengancam kepentingan orang banyak. Mendukung tesisnya ini, Al-Syatibi memberikan beberapa contoh nas yang mengindikasikan hal ini, di antaranya adalah Hadis larangan menimbun barang (ihtikar), larangan *talaqqi al-rukban* atau menyongsong kedatangan barang sebelum sampai ke pasar dengan memborongnya di harga

⁶³ *Ibid.*, 31.

⁶⁴ *Ibid.*, 26.

⁶⁵ Husain Hamid Hasan, *Fiqh Al-Maṣlahah wa Tathbīqātuhu Al-Mu’āsirah* (Jeddah: Islamic Research and Tranining Institue: 1993), 28.

rendah sehingga ia dapat memainkan harganya di pasar. Kegiatan menyimpan atau memborong komoditas tertentu pada dasarnya merupakan perkara mubah, namun jika kegiatan ini mengakibatkan *supply* dan *demand* tidak bertemu dan menciptakan pasar yang tidak sehat dan harga yang tidak adil maka kegiatan ini dilarang.⁶⁶

Melarang perbuatan tertentu yang pada dasarnya diperbolehkan karena kemungkinan akibat buruk yang ditimbulkannya baik untuk pelaku sendiri atau untuk masyarakat luas dalam istilah lain disebut juga dengan istilah *saddu al-zarī'ah*. Namun bagaimanapun *saddu al-zarī'ah* tidak serta merta dapat diterapkan. Al-Syatibi setidaknya membedakan hal demikian ke dalam empat pembagian. Hanya jika secara pasti suatu perbuatan mubah mengakibatkan mafsadah lah maka *saddu al-zarī'ah* dapat diterapkan. Sedangkan jika hanya sesekali maka *saddu al-zarī'ah* pun tidak dapat diterapkan.⁶⁷

Dari pembahasan di atas, beberapa ketentuan maslahat Al-Syatibi dapat disimpulkan sebagai berikut, yaitu:

1. *Maslahah* yang diinginkan tidak hanya terbatas pada *maslahah* duniawi melainkan juga *maslahah* ukhrawi untuk memperoleh surga-Nya.
2. Beberapa *maslahah* dapat berubah menjadi mafsadah jika dilaksanakan berdasarkan hawa nafsu tidak sebagaimana tuntunan misalnya makan yang berlebihan.
3. Sebuah *maslahah* hanya dianggap *maslahah* jika tidak bertentangan dengan agama.

⁶⁶ *Ibid.*, 29.

⁶⁷ *Ibid.*, 44.

4. *Maslahah* merupakan dasar-dasar penetapan hukum (*al-maṣālih ilalun lil hukmi*) dengan kata lain di setiap penetapan sebuah hukum maka dasarnya pastilah terletak *maṣlahah* yang diinginkan syariat di dalamnya.
5. Mengedepankan kemaslahatan umum dari pada kemaslahatan perorangan setiap kali keduanya saling bertolak belakang.

Beberapa kerangka *maṣlahah* As-Syatibi di atas akan dijadikan dasar untuk melihat kerangka maslahat dalam proses pengeluaran fatwa pengharaman gim di Aceh.

2. Teori Etika Diskursus/ *Discourse Ethics*

Teori Etika Diskursus merupakan teori kritis dengan paradigma baru yang dikembangkan oleh Jurgen Habermas dengan menambahkan konsep komunikasi di dalamnya.⁶⁸ Teori kritis sendiri merupakan sebuah aliran pemikiran yang menekankan penilaian reflektif dan kritik dari masyarakat dan budaya dengan menerapkan pengetahuan dari ilmu sosial dan humaniora dengan visi utama pembebasan manusia dari kungkungan dan hegemoni struktural timpang dan tidak adil dengan melibatkan kesadaran meraka.⁶⁹ Ia merupakan salah satu aliran utama filsafat abad ke-20 di samping fenomenologi dan filsafat analitis. Secara historis-geneologis, filsafat kritis dan mendapat inspirasinya dari kritik ideologi yang dikembangkan Karl Marx. Max Horkheimer dan Theodor W. Adorno menjadi

⁶⁸ Francisco Budi Hardiman, *Menuju Masyarakat Komunikatif* (Yogyakarta: PT. Kanisius, 2009), 14.

⁶⁹ Umar Sholahuddin, "Membedah Teori Kritis Mazhab Frankfurt : Sejarah, Asumsi, dan Kontribusinya Terhadap Perkembangan Teori Ilmu Sosial", *Journal of Urban Sociology*, Vol. 3, No. 2 (Oktober 2020) 78.

tokoh dari filsafat ini bersama rekan-rekan mereka yang pernah belajar pada Institut Penelitian Sosial Universitas Frankfurt, Jerman. Karena itu pula ia dikenal dengan istilah Mazhab Frankfurt.⁷⁰

Sama halnya dengan pendahulu-pendahulunya, Habermas merupakan salah satu anggota di Institut Penelitian Sosial Frankurt. Bertitik tolak dari pendahulunya yaitu Adorno dan Horkheimer, ia merumuskan teori kritis sebagai sebuah “filsafat empiris sejarah dengan maksud praksis”. Dalam teorinya ini berusaha mengembangkan konsep nalar yang lebih komprehensif dari teori kritis lama yang mengalami keputus-asaan, yakni nalar yang tidak terbatas pada rasio instrumental dari subjek individu yang kemudian memungkinkan terbentuknya masyarakat yang emansipatif dan rasional.⁷¹ Hal ini dilakukannya melalui paradigma komunikatif sebagai jalan keluar dari lingkaran pesimisme Teori Kritis klasik karena pada dasarnya setiap komunikasi dengan sendirinya menuntut kebebasan. Guna keberhasilan komunikasi ini ada kepentingan lain yang lebih fundamental, yakni kepentingan-kepentingan dasar manusia akan emansipasi menyatakan diri. Bertolak dari kepentingan komunikasi inilah Habermas mengusung proyek Etika Diskursus atau Etika Wacana dengan klaim-klaim kesahihan sebagai objek problematisasinya.⁷²

⁷⁰ Francisco Budi Hardiman, *Kritik Ideologi: Menyingkap Pertautan Pengetahuan dan Kepentingan Bersama Jurgen Habermas* (Yogyakarta: PT. Kanisius: 2009), 10.

⁷¹ Irvan Tasnur, Ajat Sudrajat, “Teori Kritis: Perkembangan dan Relevansinya Terhadap Problematika Di Era Disrupsi”, *Jurnal Yaqzhan*, Vol. 6 No. 1 (Juli 2020), 43.

⁷² Francisco Budi Hardiman, *Demokrasi Deliberatif: Menimbang Negara Hukum dan Ruang Publik Dalam Teori Diskursus Jurgen Habermas* (Yogyakarta: PT. Kanisius: 2009), 44.

Etika Diskurus dirancang untuk masyarakat modern yang tidak dapat menerima begitu saja norma-norma yang mengatur mereka. Heterogenitas masyarakat multikultural juga seringkali menghadapi ragam gagasan menyangkut apa yang dipandang sebagai “hidup baik”. Etika yang berlaku internal dalam satu kelompok belum tentu saling sesuai dengan kelompok lain. Habermas melihat, dapat tidaknya satu norma diberlakukan secara universal ditentukan dalam sebuah diskursus yang melibatkan semua pihak yang terkait.⁷³ Dapat dikatakan, teori ini digunakan untuk menunjukkan bagaimana norma moral dibenarkan dalam masyarakat kontemporer.

Dalam Etika Diskurus Habermas ini, diskursus sebuah norma moral adalah sah jika dapat disepakati. Agar kesepakatan ini absah, diperlukan dua syarat, yaitu penguniversalan yang harus diakui terlebih dahulu dan sebuah diskursus yang bebas dari tekanan dan paksaan.⁷⁴ Bagi Habermas, hal ini merupakan prasyarat ideal yang tidak dapat ditawar lagi. Menurutnya, hal itu sudah efektif di dalam situasi komunikasi sehari-hari. Hal ini agaknya dapat dimengerti dari beberapa kesepakatan yang dihasilkan melalui kekerasan atau uang sering kali tidak dapat dinilai legitim di mana ia hanya dapat memenuhi tuntutan parsial dari pihak tertentu.⁷⁵

⁷³ Supartiningish, “Etika Diskursus Bagi Masyarakat Multikultural: Sebuah Analisis Dalam Perspektif Pemikiran Jürgen Habermas”, *Jurnal Filsafat*, Vol.17, No. 1 (April 2007), 33.

⁷⁴ Irfan Safrudin, “Etika Emansipatoris Jurgen Habermas: Etika Paradigmatik di Wilayah Praksis”, *Mediator*, Vol. 5, No. 1 (2004), 9.

⁷⁵ Francisco Budi Hardiman, *Demokrasi Deliberatif*, 47.

Karenanya, Habermas merumuskan beberapa prakonsepsi diskursus guna memperoleh konsesus rasional yang dapat diterima secara umum. Empat prakonsepsi di bawah ini diidentifikasi sebagai yang paling penting, yaitu:⁷⁶

1. Tidak ada seorangpun yang mampu memberi kontribusi yang relevan tidak dilibatkan.
2. Semua peserta memiliki kesempatan yang sama untuk memberikan kontribusi.
3. Semua peserta jujur dengan makna yang disampaikan.
4. Persetujuan atau perbedaan pendapat didorong oleh kekuatan alasan dan kemampuannya untuk membujuk melalui argumentasi diskursif dari pada melalui paksaan, tekanan dan sebagainya.

Bagaimanapun, Habermas menyadari bahwa tidak masuk akal ketika kita berpartisipasi dalam sebuah diskursus hanya bertujuan mencapai kensusus saja. Karena itu, ia berbicara juga tentang “kepentingan” (*Interesse*) dan “kebutuhan” (*Bedürfnis*). Kita berpartisipasi di dalam diskursus praktis dengan kepentingan-kepentingan sendiri dengan harapan konsensus yang dicapai dapat memenuhi kepentingan dan kebutuhan tersebut. Dari berbagai ragam peserta diskursus maka tidak menutup kemungkinan kepentingan-kepentingan bertabrakan dengan kepentingan-kepentingan orang lain. Namun, justru lewat konfotrasi semacam ini menurut Habermas sebuah kepentingan bersama terbentuk atau apa yang disebutnya sebagai kepentingan yang diuniversalkan.⁷⁷

⁷⁶ *Ibid.*, 48.

⁷⁷ *Ibid.*, 51.

Norma-norma atau kepentingan-kepentingan yang dapat diuniversalikan disebut Habermas sebagai persoalan-persoalan normatif tentang “keadilan” sedangkan yang tidak dapat diuniversalikan disebut persoalan-persoalan evaluatif tentang “hidup yang baik”. Yang pertama disebut juga moral sedangkan yang kedua disebut sebagai etis. Di antara keduanya Habermas menarik garis pemisah dan tentu saja, yang “etis” harus mengalah karena bersifat partikular, dan yang partikular bersifat memihak. Sebaliknya, yang “moral” bersifat tidak memihak, formal, netral dan karena itu ia juga bersifat universal.⁷⁸

Pada era globalisasi informasi dan komunikasi seperti saat ini, etika diskursus Jurgen Habermas menemukan relevansinya sebagai perangkat operatif dalam berkomunikasi dan digunakan dalam membentuk satu konsesi bersama. Karena pengandaian dari etika diskursus dalam memutuskan penilaian moral, menganjurkan untuk mengambil perspektif nyata dari setiap rekan bicara pada setiap wacana, dan berpegang teguh terhadap apa yang bisa dibenarkan dan dibangun secara rasional. Meskipun teori ini pada dasarnya dipakai pada konteks moral, ia juga dapat digunakan pada konteks hukum hingga politik. Hal ini karena hukum diundangkan untuk dipatuhi dan menjadi efektif untuk koordinasi sosial. Jika demikian, maka hukum itu harus juga diterima secara intersubjektif oleh para targetnya karena penerimaan intersubjektif itulah nantinya yang memberi daya ikat. Karena itu, hukum yang menuntut kepatuhan targetnya juga harus menjamin kebebasan-kebebasan yang sama bagi setiap orang. Menurut Habermas, hal ini

⁷⁸ *Ibid.*, 53.

hanya dapat dipenuhi jika hukum dihasilkan lewat diskursus praktis, yang di dalam hal ini berlangsung dalam proses legislasi atau penyusunan undang-undang.⁷⁹

Dalam konteks penelitian ini, teori ini akan digunakan untuk melihat konstruksi hukum fatwa pengharaman gim dari sisi bagaimana diskursus ini dibangun, sejauh mana pihak-pihak relevan dilibatkan khususnya para *gamers* sebagai target fatwa yang menurut penulis, sebagaimana teori Habermas di atas, punya peran penting terhadap tinggi-rendahnya daya ikat atau respons masyarakat terhadap suatu produk hukum.

F. Metode Penelitian

1. Sifat Penelitian

Sifat penelitian ini adalah deskriptif-kualitatif, yaitu prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang atau perilaku yang diamati. Penelitian ini untuk menggambarkan dan merangkum berbagai kondisi atau fenomena terkait gim di Aceh juga mengungkap realitas tertentu sebagai suatu ciri, karakter, sifat, model, tanda atau gambaran tentang kondisi, situasi atau fenomena pro-kontra pengharaman gim di Aceh dan konstruksi hukumnya.

2. Pendekatan Penelitian

Tesis ini melihat kasus yang diteliti dengan dua pendekatan, yaitu: pendekatan pendekatan filosofis dan pendekatan sosiologis. Pendekatan filosofis

⁷⁹ *Ibid.*, 65.

dilakukan dengan melihat aspek maslahat dalam konstruksi fatwa MPU tentang pengharaman game. Sedangkan pendekatan sosiologis digunakan untuk melihat respons *gamers* dari fatwa dimaksud.

3. Lokasi Penelitian

Meskipun fenomena gim terjadi hampir di seluruh Aceh, di sini penulis membatasi kajiannya di Kota Banda Aceh sebagai daerah dengan kepadatan dan kemajemukan penduduk tertinggi di Aceh. Adapun terkait kajian konstruksi hukum fatwa oleh MPU Aceh, penelitian ini dilakukan di kantor MPU Aceh yang terletak di Jl. Soekarno-Hatta, Kec. Darul Imarah, Aceh Besar.

4. Jenis dan Sumber Data

Jenis dan sumber data yang digunakan adalah data primer yang diperoleh langsung dari lokasi penelitian melalui observasi dan wawancara langsung kepada narasumber yaitu jajaran pimpinan dan anggota MPU Aceh dan komunitas gim. Penelitian ini juga menggunakan angket untuk mengumpulkan data dari pemain gim dan mantan pemain gim yang dipilih secara acak (*random sampling*). Penelitian ini juga menggunakan data dokumentasi yang diperoleh dari studi kepustakaan dari melalui karya-karya ilmiah, perundang-undangan, artikel maupun berita yang diperoleh dari internet serta dokumen-dokumen yang ada hubungannya dengan permasalahan yang dibahas.

5. Teknik Pengumpulan Data

Dalam metode pengumpulan data, penulis memilih untuk menggunakan teknik-teknik sebagai berikut:

a. Observasi

Dalam observasi ini, penulis melakukan kunjungan dan observasi ke beberapa ruang publik di Banda Aceh berupa warung kopi dan cafe di mana komunitas pemain gim dapat dengan mudah ditemui. Observasi ini ditujukan untuk melihat gambaran umum mengenai ciri, karakter, sifat, model, kondisi dan situasi para gamers yang tersebar banyak di warung-warung kopi.

b. Wawancara

Wawancara dilakukan secara bebas dan juga mendalam, tetapi kebebasan tersebut sesuai koridor pokok masalah. Wawancara telah dilakukan dengan tiga orang dari komunitas gim di Aceh, lima *gamers* aktif yang dipilih secara purposive, dua unsur pimpinan MPU Aceh dan lima anggotanya yang dipilih dengan mempertimbangkan latar belakang pendidikan, keorganisasian dan gender.

c. Angket

Angket ini digunakan untuk mencakup populasi yang lebih luas dan lebih bervariasi. Angket ini mengandung pertanyaan-pertanyaan tertutup dengan sasaran angket adalah para *gamers* aktif ataupun mantan *gamers*. Angket ini akan menggunakan platform *google form* yang dibuka untuk umum selama tujuh hari.

d. Dokumentasi

Metode dokumentasi adalah metode yang digunakan untuk menelusuri data historis. Beberapa dokumentasi penting yang didapatkan di antaranya laporan berita terkait fenomena gim di Aceh dan juga beberapa dokumen landasan fatwa seperti

Risalah yang disiapkan Panitia Musyawarah (Panmus) yang disarikan dari makalah Prof. Dr. Muslim Ibrahim (Ketua MUI Aceh) dengan judul “Hukum dan Dampak Gim PUBG Menurut Fikih Islam”, makalah oleh Teuku Farhan (Direktur Eksekutif MIT) dengan judul “Tujuan dan Fungsi Gim PUBG Dalam Dunia Teknologi Informasi” serta makalah yang disampaikan Yusniar (Psikolog) dengan judul “Pengaruh Gim PUBG Menurut Tinjauan Psikologi”.

G. Sistematika Pembahasan

Penulis membagi sistematika pembahasan penelitian ini dalam lima bab, yaitu:

Bab pertama adalah pendahuluan. Pada bab ini penulis mengemukakan gambaran umum yang mencakup latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan kegunaan penelitian, kajian pustaka, kerangka teoretis, metode penelitian, dan sistematika pembahasan sebagai dasar pijakan berikutnya yang mengantarkan ke seluruh bagian penelitian ini.

Bab kedua akan mengkaji tentang fatwa dan hiburan di era digital. Pada bab ini akan dibahas definisi, syarat dan etika fatwa. Bab ini juga akan mangkaji fatwa dalam dinamika sosial dan kaitannya dengan *maṣlahah*. Juga secara khusus memaparkan hukum hiburan dalam fatwa keagamaan dan pro-kontra perkembangannya.

Bab ketiga akan mengkaji tentang lembaga MPU Aceh, sumber hukum dan prosedur perumusan fatwanya. Bab ini ditujukan untuk mendapatkan gambaran lebih lengkap mengenai lembaga yang sedang dikaji.

Bab keempat secara khusus akan mengkaji Fatwa MPU tentang respons *gamers* tentang pengharaman gim. Bab ini ditujukan untuk menjawab rumusan masalah tesis ini dengan memaparkan data relevan hasil observasi, wawancara, angket dan dokumentasi yang telah diperoleh.

Bab kelima berisi penutup yang akan memaparkan kesimpulan penelitian juga menggaris bawahi beberapa temuan teoritis. Bab ini juga akan memaparkan saran-saran berdasarkan hasil penelitian, baik bersifat teoritis maupun praktis.



BAB V

PENUTUP

Sebagai bab penutup, bab ini akan memaparkan hasil penelitian yang menjawab permasalahan yang diajukan sebagaimana tertuang pada bab pendahuluan, juga menggaris bawahi beberapa temuan teoritis dalam pembahasan tesis ini. Bab ini juga akan memaparkan saran-saran berdasarkan hasil penelitian, baik bersifat teoritis maupun praktis.

A. Kesimpulan

Berdasarkan pemaparan pada bab-bab sebelumnya, ada beberapa kesimpulan yang dapat disampaikan, yaitu:

Pertama, fatwa merupakan jawaban atau penjelasan hukum syariat terhadap suatu perkara, baik diawali pertanyaan dari *mustafi* maupun respons terhadap suatu fenomena. Kekuatan hukum fatwa tidak mengikat hingga diserap oleh undang-undang. Fatwa berbeda dari *qadā* atau putusan pengadilan. Perbedaan keduanya dapat dianalogikan dengan hakim sebagai wakil Tuhan yang memiliki otoritas menetapkan suatu hukum. Sedangkan mufti hanya sebagai juru bicara Tuhan dengan wewenang menjelaskan saja. Meskipun demikian, mufti tetap memiliki kedudukan tinggi dan peran penting di tengah masyarakat Islam, sehingga banyak literatur baik klasik maupun kontemporer yang menyebut mufti sebagai pewaris Nabi dan keberadaan di sebuah komunitas termasuk fardu kifayah. Dan justru sifatnya yang tidak memaksa menjadikannya lebih responsif dan mampu menjadi solusi bagi masyarakat dalam memperoleh penjelasan hukum dari ahlinya.

Karenanya, tak jarang fatwa dinukilkan dalam banyak literatur fikih sebagai kategori furuk fikih.

Bagaimanapun, fatwa memiliki syarat dan etika yang mesti dipertimbangkan. Hal ini agar fatwa yang dihasilkan benar-benar dapat dipertanggung jawabkan. Hendaknya fatwa dilakukan dengan sungguh-sungguh dan hati-hati dengan memastikan semua permasalahan sudah dipahami secara menyeluruh, sebagaimana yang dicontohkan ulama terdahulu. Karenanya, di antara syarat yang harus menjadi perhatian ada yang berkenaan dengan kepribadian, keilmuan hingga kecerdasan dan kreatifitas seorang mufti (*jaudatul qarihah*). Dalam konstruksinya, fatwa juga memiliki empat tahapan yang harus dilalui, yaitu tahap identifikasi dan konseptualisasi masalah (tahap *taṣwīr*), tahap klasifikasi masalah (tahap *takyīf*), tahap eksplenasi (tahap *sarh*) dan tahap pengeluaran fatwa (*isdār al-fatwa*). Tahap pertama merupakan tahap paling krusial dalam proses, di mana kekeliruan pada tahap ini akan menghasilkan fatwa yang tidak relevan dengan masalah yang diajukan. Sedangkan pada tahap terakhir, kesimpulan fatwa hendaklah dipastikan tidak bertentangan dengan prinsip-prinsip *maqāsid asy-syarī'ah* maupun dalil-dalil *qat'i* lainnya.

Fatwa juga hendaknya memperhatikan aspek maslahat dalam konstruksinya.

Fatwa di era kemajuan teknologi saat ini dengan semua aspek kehidupan yang berubah, tidak harus melulu mengambil, meniru atau bertaklid kepada fatwa ulama-ulama terdahulu (furuk fikih). Sebagai bagian dari ijtihad, seorang mufti harus berani mengembangkan dan menentukan *maslahah* sesuai dengan kenyataan terkini. Tentu saja hal ini dengan tetap memperhatikan kaidah dan metodologi yang ada.

Sebuah adagium yang agaknya populer di kalangan mufti adalah apa yang dikatakan oleh Ibnu Qayyim: “Perubahan fatwa terjadi karena adanya perbedaan masa, tempat, kondisi dan keadaan, niat, dan adat kebiasaan”. Perubahan tersebut tidak terjadi melainkan karena tuntutan maslahah yang ikut berubah sesuai perubahan zaman yang terjadi. Perbedaan persepsi *maṣlahah* atau mafsadah oleh mufti pada kasus yang dikaji secara praktis menjadikan kesimpulan fatwanya berbeda dari yang lain.

Kedua, MPU Aceh merupakan lembaga resmi ulama Aceh berperan sebagai mitra pemerintah dan DPRA. MPU merupakan lembaga istimewa yang berperan penting dalam pemantapan implemantasi syariat Islam di Aceh melalui fatwanya dan pemberian pertimbangan kepada pemerintah Aceh dan DPRA. Keanggotaan MPU Aceh memperhatikan kualifikasi yang disaring secara ketat dari ulama seluruh Aceh. Hanya saja hingga saat ini, peran ulama dayah yang lebih dulu mendapatkan legitimasi sosial dan juga historis masih mendominasi MPU. Hal ini praktis telah menjadikan fatwa-fatwa MPU menjadi bias ulama dayah yang cenderung tradisionalis, mengambil dan meniru pada nukilan mazhab, khususnya dari mazhab Imam Asy-Syafi'i. MPU tampak tidak berani melakukan ijtihadnya termasuk dalam hal mengembangkan *maṣlahah* yang sesuai perubahan zaman sekarang dengan anggapan bahwa pendapat muktamad ulama-ulama terdahulu tidak terlepas dari paradigma *maṣlahah*.

Bagaimanapun, proses fatwa MPU dilakukan secara sungguh-sungguh yang melibatkan seluruh anggotanya. Dalam proses perumusan fatwa, setidaknya ada 3 tahap yang dilalui MPU, yaitu: Pertama, menampung permasalahan, baik dari

personal, komunitas hingga lembaga pemerintah ataupun persoalan yang berkembang di tengah anggota MPU, biasanya merupakan respons dari fenomena atau wacana yang sedang berkembang di tengah masyarakat. Kedua, rapat terbatas anggota Panitia Musyawarah (Panmus) dan terakhir sidang paripurna yang dihadiri seluruh anggota MPU Aceh yang saat ini berjumlah 47 orang. Sejak tahap rapat Panmus, MPU Aceh seringkali mendatangkan ahli terkait untuk mendapatkan pemahaman masalah yang lebih komprehensif.

Ketiga, terkait konstruksi fatwa yang sedang dikaji, fatwa ini dilatar belakangi oleh fenomena yang sedang terjadi di Aceh yaitu maraknya aktivitas *gaming* yang dimainkan di warung-warung kopi. MPU melihat fenomena telah berdampak sangat buruk bagi generasi Aceh, khususnya persoalan degradasi moral dan agama. Para *gamers* disebut tidak peduli dengan sekitarnya sehingga seringkali berteriak-teriak dengan berkata kotor dan tidak sopan lainnya. Fenomena ini akhirnya menjadi pembahasan utama pada Sidang Paripurna – IV MPU Aceh yang menhasilkan fatwa pengharaman gim PUBG dan gim sejenis. Sidang paripurna ini didahului oleh rapat Panmus yang diadakan sebanyak dua kali, yaitu rapat Panmus ke-6 dan ke-7 pada Selasa, 26 Maret 2019 dan Kamis, 4 April 2019. Dengan menghadirkan T. Farhan, S.Kom. sebagai narasumber bidang teknologi informasi dan Yusniar Idris, M.Psi sebagai pakar psikologi, Panmus memutuskan fatwa ini untuk dikaji lebih lanjut pada sidang paripurna ke-VI MPU Aceh yang diadakan selama 3 hari pada 17, 18 dan 19 Juni 2019.

Dari laporan sidang paripurna dan risalah-risalah (makalah) sidang yang penulis dapatkan, pembahasan fatwa ini merujuk kepada hukum hiburan dan

permainan yang terdapat dalam literatur-literatur fikih. Dari risalah tersebut dipahami bahwa secara umum MPU Aceh berpandangan bahwa hiburan dan permainan adalah perkara mubah. Ia berubah menjadi haram hanya jika terdapat salah satu dari 6 kriteria berikut, yaitu: 1). Mengandung unsur perjudian.; 2). Menyebabkan kelalaian baik dari kewajiban akhirat maupun kewajiban dunia.; 3). Berbahaya baik bagi dirinya, orang lain, hingga binatang.; 4.) Menimbulkan pengaruh buruk terhadap perilaku dan akhlak, seperti kekerasan dan berdusta.; 5). Mengandung unsur penghinaan terhadap simbol-simbol Islam.; dan 6). Mengandung unsur maksiat lainnya seperti dimainkan dengan aurat terbuka dan sebagainya.

Namun begitu, dalam konstruksi fatwanya, MPU mempersepsikan PUBG sebagai game yang terdapat semua kriteria keharaman di atas. PUBG disebut berdampak buruk bagi moral, agama, pendidikan, kesehatan, psikis hingga perekonomian. MPU melihat PUBG sebagai gim sarat mafsadah, atau paling tidak mafsadahnya lebih besar dari maslahah yang karenanya ia diharamkan.. MPU juga mempersepsikan *gaming* sebagai aktivitas sia-sia belaka. Lebih jauh lagi, setelah adanya fatwa, MPU mempersepsikan *gamers* aktif, khususnya PUBG, telah melanggar syariat dan berlaku dosa. Hal ini berlaku bagi siapapun termasuk bagi yang memainkannya sebagai hiburan sejenak karena bagaimanapun ia dianggap dapat menjerumuskan kepada kelalaian yang diharamkan.

Dengan kata lain, dalam konstruksi fatwanya ini MPU telah terjebak pada pola pikir kolektivisme dan holisme yang menganggap stabilitas justru dapat dicapai melalui pengharaman gim. Meski diyakini gim memiliki sejumlah manfaat,

namun MPU cenderung mengabaikannya dengan tetap menfatwakan haram. Apa yang dipersepsikan oleh MPU dalam setiap sidangnya juga dapat dilihat sebagai kepanikan moral (*moral panic*) di mana yang disorot hanyalah perilaku-perilaku menyimpang norma dan agama dari sebagian *gamers* seolah fenomena ini merupakan suatu kejadian yang dapat mengancam ketertiban masyarakat.

Keempat, respons *gamers* terhadap fatwa ini berbeda-beda. Secara umum, *gamers* menganggap fatwa ini sudah tepat. Hal ini dikarenakan beberapa dampak negatif disebutkan benar adanya. Hanya saja, *gamers* merasa keberatan dengan muatan fatwa yang mengharamkan PUBG seutuhnya, bukan mengharamkan cara pemamfaatannya secara negatif. Apalagi *gamers* yang aktif di komunitas gim, mereka merasa dirugikan karena aktivitas dan *event* yang direncanakan menjadi terhenti. Sejak adanya fatwa, secara efektif telah menjadikan turnamen *game online* tidak dapat dilaksanakan dan beberapa kali dibubarkan. Menurut para komunitas game, MPU seharusnya dapat membedakan jenis-jenis pemamfaatan *game online*. Mereka mencantohkan kegiatan mereka yang seharusnya dianggap sebagai kegiatan profesional bukan sekedar hiburan apalagi aktivitas buang-buang waktu belaka. Tak jarang para komunitas gim mendapatkan tunjangan tertentu sebagai atlet profesional. Mereka telah melihat gim sebagai tempat berkariir di mana ia sekarang dapat dipertandingkan hingga tingkat dunia. Karena itu, banyak anggota komunitas gim yang hijrah ke luar Aceh setelah adanya fatwa pengharaman ini.

Keberatan yang disampaikan komunitas gim ini bukan berarti mereka tidak hormat kepada ulama dan fatwanya, melainkan ia dapat dilihat sebagai cerminan masyarakat modern yang tidak mau serta merta menerima begitu saja norma yang

mengatur perilaku mereka tanpa proses uji kesahihan dan universal seperti dalam teori Etika Wacana Jurgen Habermas. Semestinya perumusan fatwa ini turut menghadirkan pihak gamers untuk mendapatkan penjelasan berimbang juga agar menjadikan fatwa mendapat penerimaan lebih luas. Hal ini juga menunjukkan bahwa *gamers* sedang memunculkan gagasan kompromi dengan berharap mereka turut dimintai keterangan sebagai upaya MPU memahami kenyataan sebenarnya tentang gim dan fenomena ini.

Kelima, berdasarkan tinjauan *maṣlahah*, meskipun aspek moral, agama, pendidikan, kesehatan, ekonomi dan psikis menjadi perhatian dalam perumusannya, penulis melihat pengharaman seutuhnya sebuah produk kemajuan manusia, dalam hal ini PUBG, tidak sejalan dengan prinsip *maṣlahah*. Alasannya karena dampak negatif yang dipersepsikan masih bersifat subyektif dan relatif, artinya tidak serta merta terjadi pada semua pengguna gim. Dampak negarif yang terjadi pada sebagian *gamers* bukanlah keadaan darurat (*maṣlahah ḥarūriyyah*) yang menjadikan PUBG mesti diharamkan. Di samping itu, keterangan dampak negatif gim yang diperoleh MPU dari pakar yang dihadirkan tidak diimbangi oleh keterangan argumentatif dari *gamers* yang notabenenya subjek yang ingin disiplinkan, sehingga tahap konseptualisasi masalah dalam perumusan fatwa ini tidak berlangsung sebagaimana mestinya.

Selain itu, pengharaman PUBG seutuhnya seperti ini dampaknya bisa luas. selain merenggut potensi positif dari sebuah produk, ia juga menjadikan kreativitas terbelenggu dan membunuh perkembangan zaman. Mestinya yang diharamkan bukan PUBG-nya, melainkan cara penggunaannya secara negatif. Barangkali fatwa

ini akan menemukan relevansinya jika ditujukan kepada para orang tua untuk membatasi penggunaan gadget pada anak sebagai pihak paling rentan. Namun pengharaman PUBG seutuhnya seperti ini sekali lagi menunjukkan cara berpikir ulama MPU Aceh yang tradisionalis dan tidak bisa menerima teknologi dengan baik.

B. Saran-saran

Berdasarkan kesimpulan yang diperoleh, ada beberapa saran yang dapat disampaikan, yaitu:

Pertama, lembaga fatwa resmi seperti MPU Aceh, hendaknya selalu menjadikan paradigma *maslahah* berkait kelindan dengan sumber hukumnya yang lain. Dengan perubahan zaman yang sudah sedemikian rupa, sebuah fatwa dapat saja berubah akibat tuntutan maslahat yang ikut berubah mengikuti perkembangan zaman dan tempat. MPU Aceh dengan segenap kualifikasi yang dimilikinya semestinya harus lebih progresif dan lebih berani menggunakan ijtihadnya dalam usaha menyimpulkan hukum yang lebih sesuai dengan kondisi *mustafti*, dalam hal ini adalah masyarakat Aceh, sehingga proyek syariat Islam tidak hanya sekedar penerapan hukum normatif tetapi juga mengakomodir wacana masyarakat sehingga usaha transformasi sosial dapat dicapai lebih luas.

Kedua, usaha pertimbangan maslahat dan mafsadah ini hendaknya dilakukan secara komprehensif dengan memperhatikan kenyataan sosial hingga alasan dibalik terbentuknya kenyataan tersebut, karena perbedaan persepsi *maslahah* pada akhirnya akan menghasilkan fatwa yang berbeda pula. Hal ini menjadi penting mengingat otoritas yang dimiliki MPU berdasarkan legitimasi

sosial, historis hingga undang-undang negara, sehingga secara praktis fatwa-fatwanya akan menjadi pedoman yang dinanti-nantikan seluruh masyarakat Aceh.

Ketiga, dalam setiap menentukan sebuah aturan, hendaknya tidak ada pihak terkait yang mampu memberikan kontribusi relevan yang tidak dilibatkan. Diskursus semacam ini ditujukan sebagai usaha mendapatkan konsensus sehingga aturan yang ditetapkan pun dapat diterima bersama. Hal ini sudah menjadi tuntutan pada masyarakat modern yang tidak mau begitu saja menerima aturan yang mengatur mereka tanpa proses uji kesahihan dan universal. Meskipun melibatkan banyak pihak rentan adanya konfrontasi argumentatif akibat masing-masing memiliki kepentingannya, justru lewat konfotrasi semacam ini menurut Habermas sebuah kepentingan bersama pada akhirnya dapat terbentuk. Hal ini juga demi mencegah terjadinya krisis legitimasi pada sebuah lembaga fatwa.

Keempat, bagi peneliti selanjutnya yang sekiranya akan membahas topik yang sama, agar mengkaji secara khusus dampak fenomena *game online* di Aceh pada anak di bawah umur sebagai pihak paling rentan, di mana dalam penelitian ini penulis hanya menyenggung respons *gamers* secara umum.

Pada akhirnya, penulis menyadari bahwa tesis ini masih banyak kekurangan, untuk itu penulis berharap banyak kritik dan saran pembaca sebagai bahan evaluasi penulis ke depan agar lebih baik. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah berpartisipasi dalam penulisan tesis ini. Semoga tulisan ini bermanfaat untuk semua masyarakat, khususnya para peneliti dan akademisi.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Abubakar, Al Yasa'. *Pelaksanaan Syariat Islam di Aceh Sebagai Otonomi Khusus Yang Simetris: Sejarah dan Perjuangan*. Banda Aceh: Dinas Syariat Islam, 2020.
- Al-Anshari, Ibnu Manzūr. *Lisānul ‘Arab*. cet ke-3 . Beirut: Dār Al-Sadr, 1993.
- Al-Bukhari, Muhammad bin Ismail. *Ṣahīh Al-Bukhāri*. Beirut: Dar Tauqun Najah, 2001.
- Al-Fasi, Alal. *Maqāsid Al-Syari‘ah Al-Islāmiyah wa Makārimuhā*. Beirut: Maktabah Wihdah Islamiyah, 1963.
- Al-Ghazali, Abu Hamid. *Al-Mustasfa*. Beirut: Darul Kitab Al-Ilmiyah, 1993.
- _____ *Iḥya Ulūmīddīn*. Beirut: Darul Ma’rifah, 2010.
- Al-Hafnawi, Muhammad Ibrahim. *Dirāsāt Usūliyyah fī Al-Qurān Al-Karīm*. Cairo: Maktabah Al-Isy'a Al-Fanniyyah, 2002.
- Al-Hambali, Najmuddin Ibnu Hamdan. *Ṣifātul Mufti wal Mustafti*. Riyadh: Darul Sumai'I, 2015.
- Al-Jauziyyah, Ibnu Qayyim. *I'lām Al-Muwaqqi'īn 'an Rabbil 'Ālamīn*. Beirut: Darul Kutub Al-Ilmiyyah, 1991.
- Al-Kailani, Abdul Rahman. *Qawā'id Al-Maqāsid 'Inda Al-Imām Asy-Styātibi: 'Ardhān wa Dirāsatān wa Tahlīlān*. Damaskus: Darul Fikri, 2000.
- Al-Naisaburi, Muslim bin Hajjaj. *Ṣahīh Muslim*. Cairo: Maktabah Ihya Al-Kutub Al-Arabiyyah, t.t..
- Al-Qarafi, Syihabuddin. *Al-Ihkām fī Tamyīz Al-Fatāwa 'anil Ahkām*. cet. Ke-2 . Beirut: Dar Al-Bashair, 1995.
- Al-Qardhawi, Yusuf. *Al-Fatwā Bainā Al-Indhibāt wa At-Tasayyub*. Cairo: Maktabah Wahbah, 2008.
- _____ *Al-Halāl wal Harām*. Cairo: Maktabah Wahbah, 2014.
- _____ *Fiqh Al-Lahwi wat Tarwīh*. Cairo: Maktabah Wahbah, 2005.
- Al-Razi, Fakhruddin. *Al-Mahsul*. Beirut: Muassasah Al-Risalah: 1997.

- Al-Ubaidi, Hamadi. *Asy-Styātibi Wa Maqāṣid al-Syarī'ah*. Beirut: Dar Qutaibah: 1992.
- Al-Zuhaili, Muhammad. *Al-Qawa'id Al-Fiqhiyyah wa Tathbiqatuha fil Mazahib Al-Abra'ah*. Damaskus: Darul Fikri, 2006.
- An-Nawawi, Abu Zakaria Yahya. *Adāb Al-Futwā wal Mufti wal Mustafti*. Damaskus: Darul Fikri, 1988.
- _____ *Al-Majmū' Syarh Al-Muhazzab*. Damaskus: Darul Fikri, 1431H.
- Ar-Raisuni, Ahmad. *Nazariyyat Al-Maqāṣid inda Asy-Syātibi*. cet. Ke-4. Virginia: The International Institute of Islamic Thought, 1995.
- Ar-Ramli, Syihabuddin. *Nihāyatul Muhtāj ilā Syarhil Minhāj*. Damaskus: Darul Fikri, 1984.
- As-Suyuti, Abdurrahman Jalaluddin. *Al-Asybāh Wan Naẓāir*. Beirut: Darul Kutub Ilmiyah. 1990.
- Asy-Syahrazuri, Ibnu Shalah. *Adāb Al-Mufti wal Mustafti*. Madinah: Maktabah Al-Ulum wal Hikam, 1986.
- Asy-Syatibi, Abu Ishak. *Al-Muwāfaqāt*. Cairo: Dar Ibnu Affan. 1997.
- Asy-Syaukani, Muhammad. *Nailul Autār min Asrār Muntaqa Akhbar*. Cairo: Darul Hadis, 1993.
- At-Tirmizi, Abu Isa. *Asy-Syamā'il Al-Muhammadiyah*. Beirut: Dar Ihya Turas Al-Arabi. 2010.
- Bin Bayyah, Abdullah. *Šinā'atul Fatwā wa Fiqh Al-Aqalliyāt*. cet. Ke-3. Dubai: Massar for Printing and Publishing, 2018.
- _____ *Tanbihil Marāji' 'alā Ta'sil Fiqhil Wāqi'*. cet. Ke-3. Abu Dhabi: Al-Muwatta Publishing. 2017.
- Bin Hambal, Ahmad. *Musnad Imām Ahmād*. Beirut: Muassasah Al-Risalah, 2001.
- Bowen, John R. *Islam, Law, and Equality in Indonesia: An Anthropology of Public Reasoning*. Cambridge: Cambridge University Press, 2003.
- Fatah, Rohadi Abdul. *Analisis Fatwa Keagamaan dalam Fikih Islam*. cet. 2. Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2010.
- Feener, R. Michael. *Shari'a and Social Engineering: The Implementation of Islamic Law in Contemporary Aceh*. Oxford: Oxford University Press, 2013.

Hardiman, Francisco Budi. *Demokrasi Deliberatif: Menimbang Negara Hukum dan Ruang Publik Dalam Teori Diskursus Jurgen Habermas*. Yogyakarta: PT. Kanisius: 2009.

_____ *Kritik Ideologi: Menyingkap Pertautan Pengetahuan dan Kepentingan Bersama Jurgen Habermas*. Yogyakarta: PT. Kanisius, 2009.

_____ *Menuju Masyarakat Komunikatif* Yogyakarta: PT. Kanisius, 2009.

Hasan, Husain Hamid. *Fiqh Al-Maṣlahah wa Tathbīqātuhu Al-Mu'āsirah*. Jeddah: Islamic Research and Tranining Institue, 1993.

_____ *Nazariyyāt al-Maṣlahah fil Fiqh al-Islāmi* . Cairo: Matba'ah Al-Alamiyah: t.t.

Hurgronje, Snouck. *Aceh Dimata Kolonialis*. Jakarta: Yayasan Soko Guru, 1985.

Ibnu 'Āsyūr, Muhammad Tāhir. *Maqāsid Al-Syarī'ah Al-Islāmiyah*. Beirut: Darul Kitab Al-Lubnani, 2011.

Ichwan, Moch Nur, "The Politics of Shari'atization: Central Governmental and Regional Discourses of Shari'a Implementation in Aceh". Michael Feener and Mark Cammack (ed.). *Islamic Law in Contemporary Indonesia: Ideas and Institutions*. Boston: Harvard University Press, 2007.

_____ . "Ulama. Negara-Bangsa. dan Etnonasionalisme Religius: Kasus Banda Aceh". Ibnu Burdah, Najib Kailani dan Munirul Ikhwan (ed.). *Ulama. Politik dan Narasi Kebangsaan: Fragmantasi Otoritas Keagamaan di Kota-kota Indonesia*. Yogyakarta: PusPIDeP, 2019.

Isa, Abdul Gani. *Formalisasi Syariat Islam di Aceh: Pendekatan Adat, Budaya dan Hukum*. Banda Aceh: Penerbit PeNA, 2013.

Iskandar, Teuku. "Identitas Aceh Dalam Segelas Kopi". Saiful Akmal dan Muhamajir Al Fairusy (ed.). *DE ATJEHERS: Dari Serambi Mekkah ke Serambi Kopi*, Banda Aceh: Padeebooks, 2018.

Jones, Pip, Liza Bradbury dan Shaun Le Boutilier. *Pengantar Teori-teori Sosial*. terj: Achmad Fedyani Saifuddin. cet. Ke-2. Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia, 2010.

Jum'ah, Ali. *Āliyāt Al-Ijtihād*. Cairo: Dar Risalah, 2004.

Mas'ud, Muhammad Khalid. *Filsafat Hukum Islam dan Perubahan Sosial*. terj: Yudian W Asmin Surabaya: Al-Ikhlas, 1994.

Mudzhar, Atho. *Fatwa Majelis Ulama Indonesia MUI dalam Perspektif Hukum dan Perundang-Undangan*. Jakarta: Kementerian Agama, 2011.

Saby, Yusny. *Islamic and Social Change: The Role of the Ulama in Acehnese Society*. Bangi: UKM Press, 2005.

Salvatore, Armando dan Dale F. Eickelman. "Preface: Public Islam and the Common Good". Armando Salvatore dan Dale F. Eickelman (ed.). *Public Islam and the Common Good: Social, Economic and Political Studies Of The Middle East and Asia*. Leiden: BRILL, 2004.

Soekanto, Soerjono. *Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Penegakan Hukum*. cet. ke-15. Jakarta: Rajawali Pers, 2018.

_____. *Pokok-pokok Sosiologi Hukum*. cet. Ke-5. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2018.

Sokanto, Soerjono dan Budi Sulistyowati. *Sosiologi: suatu pengantar*. Cet ke-47. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2015.

Suadi, Amran dan Mardi Candra. *Politik Hukum Perspektif Hukum Perdata dan Pidana Islam Serta Ekonomi Syariah*. cet. Ke-2. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2016.

Sumitro, Warkum. et.al.. *Hukum Islam dan Hukum Barat: Diskursus Pemikiran dari Klasik Hingga Kontemporer*. Malang: Setara Press, 2017.

Tim Penulis. *Al-Mausū'ah Al-Fiqhiyyah*. cet. Ke-2. Kuwait: Kementerian Wakaf dan Urusan Agama Islam, 2010.

Zuhaili, Wahbah. *Al-Fiqh Al-Islāmi wa Adillatuhū*. cet. Ke-6. Damaskus: Darul Fikri, 2004.

Jurnal dan Artikel

Agrama, Hussein Ali. "Ethics. Tradition. Authority: Toward an Anthropology of the Fatwa". *American Ethnologist*. Vol. 37, No. 1 Februari 2010.

Ahmad, Hudzaifah, Iqbal Syafri dan Noor Naemah binti Abdul Rahman. "Analysis On Fatwa Of Majelis Permusyawaratan Ulama Aceh Mpu On Against Prohibition Of Pubg: A Legal View Based On Maslahah And Mafsadah". *Jurnal Ilmiah Islam Futura*. Vol. 20, No. 20. Agustus 2020.

Alexandre Caeiro. "The Shifting Moral Universes of the Islamic Tradition of Ifta: A Diachronic Study of Four Adab al-Fatw a ManualsThe Shifting". *The Muslim World*. Vol. 6. Oktober 2006.

- Al-Kandari, Ali dan Ali Dashti. "Fatwa and the internet: a study of the influence of Muslim religious scholars on internet diffusion in Saudi Arabia". *Prometheus* . Vol. 32, No. 2. Juni 2014.
- Amanda, Rika Agustina. "Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Agresif Remaja Di Samarinda". *e-Jurnal Ilmu Komunikasi*. Vol. 4 No. 3. Tahun 2016.
- Amran, Ali. "Kecanduan Game Online Mobile Legends Dan Emosi Siswa Sman 3 Batusangkar". *Jurnal Patriot*. Vol. 2 No. 4. 2020.
- Anggraini, Yayu. "Dampak Penggunaan Game Online Terhadap Perilaku Remaja". *Flow*. Vol. 2, No. 17. Tahun 2016.
- Eickelman, Dale F. dan Armando Salvatore. "The public sphere and Muslim identities", *European Journal of Sociology*. Vol. 43, No. 1. 2002.
- Fardana, Andi. "Urgensi Fatwa MUI dalam Pembangunan Sistem Hukum Ekonomi Islam di Indonesia". *Al-Ahkam*. Vol. 12 No . 1. Juni 2017.
- Ghofur, Abdul dan Sulistiyono. "Peran Ulama dalam Legislasi Modern Hukum Islam" *Asy-Syir'ah: Jurnal Ilmu Syari'ah dan Hukum*. Vol. 49, No. 1. Desember 2014.
- Hallaq, Wael. "Was the Gate of Ijtihad Closed?" *International Journal of Middle East Studie*. Vol. 16, No. 1. Maret 1984.
- Ibnu Elmi. "Kedudukan Fatwa Dalam Konstruksi Hukum Islam". *El-Mashlahah Journal*. Vol. 9, No. 2. Desember 2019.
- Ichwan, Moch Nur. "Official Ulema and The Politics Of Re-Islamization: The Majelis Permusyawaratan Ulama. Sharī'atization And Contested Authority In Post-New Order Aceh". *Journal of Islamic Studies* . Vol. 22, No. 2 Mei 2011.
- Ismi, Nurul dan Akmal. "Dampak Game online terhadap Perilaku Siswa di Lingkungan SMA Negeri 1 Bayang". *Journal of Civic Education*. Vol. 3 .No. 1. Februari 2020.
- Jalil, Husni. "Fungsi Majelis Permusyawaratan Ulama Dalam Pelaksanaan Otonomi Khusus Di Provinsi Nanggroe Aceh Darussalam". *Jurnal Equality*. Vol. 12 No. 2. Agustus 2007.
- Kurniawan, Faidillah. "E-Sport dalam Fenomena Olahraga Kekinian". *JORPRES:Jurnal Olahraga Prestasi*. Vol. 15 No. 2. 2019.
- Laporan Sidang Paripurna IV Tahun 2019 Tentang PUBG dan Sejenisnya. Banda Aceh: Sekretariat MPU Aceh, 2019.

- Latif, Lazuardi Muhammad dan Faisal Ahmad Shah. "The Sacralization of Turath at Traditional Dayah of Aceh". *Jurnal Ushuluddin*. Vol. 49 No. 1 Tahun 2021.
- Mas'ud, Muhammad Khalid. "The Significance of Istiftā' in the Fatwā Discourse". *Islamic Studies*. Vol. 48, No. 3. Tahun 2009.
- Mudzhar, Atho. "Konstruksi Fatwa dalam Islam". Majalah Peradilan Agama. Edisi 7 Oktober 2015.
- Nugroho, Bambang Husni. "Perubahan Sosial Dan Pergeseran Fungsi Fatwa". *Al-Risalah Forum Kajian Hukum dan Sosial Kemasyarakatan*. Vol. 16, No. 2 Desember 2016.
- Nurdin, Abidin. "Reposisi Peran Ulama dalam Penerapan Syariat Islam di Aceh." *Jurnal Al-Qalam*. Vol. 18, No. 11 Januari 2012. 59.
- Nurdin, Abidin. "The Role Of Ulama In The Application of Islamic Syariah In Aceh". *Mazahib: Jurnal Pemikiran Hukum Islam*. Vol 17, No.1. Juni 2018.
- Nurlaila dan Zulihafnani. "Pengaruh Fatwa Ulama Dayah Dalam Masyarakat Aceh". *Substantia*. Vol. 21 No. 2. Oktober 2019.
- Prastiyo, Revangga. "Pendapat Ulama Tentang Fenomena Game Online PUBG Menurut Hukum Islam di Kota Pontianak". *E-Jurnal Fatwa Hukum*. Vol. 3, No 1.Tahun 2020.
- Pujiwiyana. "Perubahan Perilaku Masyarakat Ditinjau dari Sudut Budaya ". *Jurnal Seni dan Budaya*. Vol 1. No.1 November 2010.
- Rahayu, Flourensia Sapty. "Cyberbullying Sebagai Dampak Negatif Penggunaan Teknologi Informasi". *Journal of Information Systems*. Vol. 8, No. 1 April 2012.
- Riadi, Muhammad Erfan. "Kedudukan Fatwa Ditinjau Dari Hukum Islam Dan Hukum Positif Analisis Yuridis Normatif". *Jurnal Ulumuddin*. Vol. 6. Juni 2020.
- Rijal, Ahmad Saiful. "The Mufti-Mustaqfi Approach to Religious Rehabilitation". *Counter Terrorist Trendnus and Analyses* . Vol. 7, No. 3 April 2015.
- Rusli. "Tipologi Fatwa Di Era Modern: Dari Offline Ke Online". *Hunafa: Jurnal Studia Islamika*. Vol. 8, No.2. Desember 2011.
- Safrudin, Irfan. "Etika Emansipatoris Jurgen Habermas: Etika Paradigmatik di Wilayah Praksis". *Mediator*. Vol. 5, No. 1. Tahun 2004.

- Sahlan, Muhammad. "Peran Ulama dalam Proses Rekonsiliasi Pasca Konflik di Aceh". *Society*. Vol. 7, No. 2 2019.
- Sahriana, Nanang. "Pentingnya Peran Orang Tua Dalam Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini". *Jurnal Smart PAUD*. Vol. 2, No.1. Januari 2019.
- Setiyanto, Danu Aris. "Fatwa Sebagai Media Social Engineering: Analisis Fatwa MUI di bidang Hukum Keluarga Pasca Reformasi". *Ilmu Syari'ah Dan Hukum*. Vol. 3, No 1. Tahun 2018.
- Sholahuddin, Umar. "Membedah Teori Kritis Mazhab Frankfurt : Sejarah. Asumsi. dan Kontribusinya Terhadap Perkembangan Teori Ilmu Sosial". *Journal of Urban Sociology*. Vol. 3, No. 2. Oktober 2020.
- Sidqi, Imaro dan Doli Witro. "Kedudukan Fatwa Majelis Ulama Indonesia Mui Dalam Perspektif Hukum Islam Dan Nasional: Studi Implikasi Fatwa Terhadap Masyarakat". *Nizham: Jurnal Studi Keislaman*. Vol. 8, No. 01. Juni 2020.
- Sirry, Mun'im. "Fatwas and their controversy: The case of the Council of Indonesian Ulama MUI". *Journal of Southeast Asian Studies*, February 2013.
- Supartiningsih. "Etika Diskursus Bagi Masyarakat Multikultural: Sebuah Analisis Dalam Perspektif Pemikiran Jürgen Habermas". *Jurnal Filsafat*. Vol.17, No. 1. April 2007.
- Surbakti, Krista. "Pengaruh Game Online Terhadap Remaja" . *Jurnal Curere*. Vol. 01, No. 01. April 2017.
- Tasnur, Irvan dan Ajat Sudrajat. "Teori Kritis: Perkembangan dan Relevansinya Terhadap Problematika Di Era Disrupsi". *Jurnal Yaqzhan*. Vol. 6 No. 1. Juli 2020.
- Warisyah "Pentingnya Pendampingan Dialogis Orang Tua Dalam Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini". Paper dipresentasikan pada Prosiding Seminar Nasional Pendidikan dengan tema Inovasi Pembelajaran Untuk Pendidikan Berkemajuan. Tahun 2015.
- Zaenudin. "Hukum Islam dan Perubahan Sosial". *Media Bina Ilmiah*. Vol. 6, No. 6. Desember 2012.
- Zaman, Muhammad Qasim. "The 'Ulama of Contemporary Islam and their Conceptions of the Common Good". Armando Salvatore dan Dale F. Eickelman (ed.). *Public Islam and the Common Good: Social, Economic and Political Studies Of The Middle East and Asia*. Leiden: BRILL, 2004.

Website

- Ada Fatwa Haram Pubg. Komunitas Game Di Aceh Kecewa. <https://regional.kompas.com/read/2019/06/23/08215941/ada-fatwa-haram-pubg-komunitas-game-di-aceh-kecewa> . Diakses tanggal 30 Desember 2020.
- Bigetron Red Aliens RA Dua Kali Juara Dunia PUBG Mobile. <https://rexus.id/bigetron-red-aliens-ra-dua-kali-juara-dunia-pubg-mobile/> . Diakses tanggal pada 30 Juni 2021.
- Diduga Bertransaksi Jual Beli Chip Game Online. 2 Orang di Bireuen Ditangkap. <https://aceh.inews.id/berita/diduga-bertransaksi-jual-beli-chip-game-online-2-orang-di-bireuen-ditangkap> . Diakses tanggal 26 April 2021.
- Empat *Gamers* Terkaya di Indonesia. <https://e-sports.skor.id/4-gamers-terkaya-indonesia-01384002> . Diakses tanggal pada 30 Juni 2021.
- E-sports* Sudah Resmi Diakui KONI Sebagai Cabang Olahraga Prestasi. <https://sport.tempo.co/read/1380552/e-sports-sudah-resmi-diakui-koni-sebagai-cabang-olahraga-prestasi> .Diakses tanggal 25 Mei 2021.
- E-sports*: Industri Baru Yang Menjanjikan. <https://swa.co.id/swa/my-article/e-sports-industri-baru-yang-menjanjikan> . Diakses tanggal pada 25 Mei 2021.
- Fatwa Haram untuk Gim PUBG dan Sejenisnya. <https://beritagar.id/artikel/berita/fatwa-haram-untuk-gim-pubg-dan-sejenisnya> . Diakses tanggal 29 November 2020
- Gara-gara Game Chip Domino. Tiga Pasutri di Aceh Besar Bercerai. Gugatan dari Istri. <https://aceh.tribunnews.com/2020/11/04/aduh-gara-gara-game-chip-domino-tiga-pasutri-di-aceh-besar-bercerai-gugatan-dari-istri> . Diakses tanggal 15 November 2020.
- Gara-gara Kecanduan Game Online. Bocah Ini Curi Uang Ustaz Rp 70 Juta. <https://aceh.tribunnews.com/2020/09/09/waduh-gara-gara-kecanduan-main-game-online-bocah-ini-curi-uang-ustaz-rp-70-juta-begini-nasibnya> . di akses 15 November 2020.
- Industri E-sport Membawa Angin Segar Untuk Ekonomi dan Penyerapan Tenaga Kerja. <https://www.tribunnews.com/techno/2020/01/15/industri-e-sport-membawa-angin-segar-untuk-ekonomi-dan-penyerapan-tenaga-kerja> . Diakses tanggal 5 Desember 2020.
- Jualan Chip Permainan Daring Domino. Remaja di Aceh Besar Ditangkap Polisi. <https://aceh.inews.id/berita/jualan-chip-permainan-daring-domino-remaja-di-aceh-besar-ditangkap-polisi>. Diakses tanggal 20 April 2021.

Kecanduan Game Online Pemuda di Aceh Curi Barang Milik Mahasiswa. <https://kumparan.com/kumparannews/kecanduan-game-online-pemuda-di-aceh-curi-barang-milik-mahasiswa-1sKJXoewzOU>. Diakses tanggal 30 November 2020.

Kemenko PMK Pastikan Program Pengembangan *E-sports* dan Industri Gaming Berjalan Baik. <https://www.kemenkopmk.go.id/kemenko-pmk-pastikan-program-pengembangan-e-sports-dan-industri-gaming-berjalan-baik>. Diakses tanggal 5 Desember 2020.

Ketua Majelis Permusyawaratan Ulama Aceh Abu Daud Zamzami Meninggal Dunia. <https://kumparan.com/kumparannews/ketua-majelis-permusyawaratan-ulama-aceh-abu-daud-zamzami-meninggal-dunia-1vMfrEIAYew>. Diakses tanggal 15 Mei 2021.

Lima Fakta Di Balik Fatwa Haram Pubg Di Aceh. *Gamers* Ajak Ulama Berdiskusi Hingga Jadi Mata Pencaharian. <https://regional.kompas.com/read/2019/06/26/15315421/5-fakta-di-balik-fatwa-haram-pubg-di-aceh-gamers-ajak-ulama-berdiskusi?page=all>. Diakses tanggal 30 Desember 2020.

Lima Penjual Dan Pemain Chip Domino Ditangkap. <https://waspada.id/headlines/lima-penjual-dan-pemain-chip-domino-ditangkap/> Diakses tanggal 30 November 2020.

Main Game PUBG di Aceh Bisa Kena Hukuman Cambuk. <https://republika.co.id/berita/qinkx5354/main-emgameem-pubg-di-aceh-bisa-kena-hukuman-cambuk>. Diakses tanggal 29 November 2020

Marak Game Online. Siswa di Aceh Jaya Dilarang Keluar di Atas Jam 10 Malam. <https://news.detik.com/berita/d-5261597/marak-game-online-siswa-di-aceh-jaya-dilarang-keluar-di-atas-jam-10-malam>. Diakses tanggal 30 November 2020.

Meski Ada Fatwa Haram. Turnamen PUBG di Pidie Aceh Tetap Digelar. <https://regional.kompas.com/read/2019/06/25/19390831/meski-ada-fatwa-haram-turnamen-pubg-di-pidie-aceh-tetap-digelar?page=all>. Diakses tanggal 30 Desember 2020.

Persoalan Tongkat Selesai. <https://aceh.tribunnews.com/2015/10/28/persoalan-tongkat-selesai>. Diakses tanggal pada 30 Juni 2021.

Polres Pidie Tangkap 5 Penjual dan Pemain Game Hinggs Domino. <https://waspadaaceh.com/polres-pidie-tangkap-5-penjual-dan-pemain-game-hinggs-domino/> Diakses tanggal 5 April 2021.

Pro Kontra Fatwa Haram Game PUBG di Aceh. <https://www.tagar.id/pro-kontra-fatwa-haram-game-pubg-di-aceh> . Diakses tanggal 29 November 2020

Profil MPU Aceh. <https://mpu.acehprov.go.id/index.php/page/1/profil> . Diakses tanggal 1 April 2021.

White, Deep. “Jurgen Habermas: Etika Wacana.” <http://deepwhitelight.blogspot.com/2018/11/jurgen-habermas-5-etika-wacana.html?m=1#:~:text=Teori-moral%20Habermas%20disebut%20etika-wacana..-Etika-wacana%20dirancang&text=Etika-wacana%20bisa%20dilihat%20sebagai.dalam%20norma-norma%20kehidupan%20kita>. Diakses tanggal 30 November 2020.

Qanun dan Undang-undang

Fatwa MPU Aceh No 3 Tahun 2019 Tentang Hukum Game PUBG dan Sejenisnya Menurut Fiqih Islam.

Fatwa MPU Aceh No. 13 Tahun 2014 tentang Zakat Fitrah dan Ketentuan-ketentuannya.

Fatwa MPU Aceh No. 2 Tahun 2020 tentang Dampak Negatif Penafsiran al-Qur'an Secara Liberal.

Peraturan Gubernur No 134 Tahun 2016 Tentang Kedudukan, Susunan Organisasi, Fungsi dan Tata Kerja Sekretariat MPU Aceh.

Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika No 11 Tahun 2016 tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik.

Peraturan MPU Aceh No 2 Tahun 2017 Tentang Tata Tertib.

Qanun Aceh No 2 Tahun 2009 Tentang Majelis Permusyawaratan Ulama.

Qanun No 13 Tahun 2006 Tentang Pembentukan dan Susunan Perangkat Aceh.

Qanun No 8 tahun 2014 Tentang Pokok-pokok Syariat Islam.

Qanun No. 2 Tahun 2009 tentang Majelis Permusyawaratan Ulama.

Qanun Nomor 13 Tahun 2017 Tentang Tata Cara Pemberian Pertimbangan Majelis Permusyawaratan Aceh.

UU No 44 Tahun 1999 Tentang Penyelenggaraan Keistimewaan Provinsi Daerah Istimewa Aceh

Wawancara

Wawancara dengan Wakil Ketua I MPU Aceh. Tgk. H. Faisal Ali. di kantor MPU Aceh pada tanggal 22 April 2021.

Wawancara dengan Wakil Ketua II MPU Aceh, Dr. Tgk. H. Muhibbuthhabary, di kantor MPU Aceh pada tanggal 22 April 2021.

Wawancara dengan Anggota Komisi A MPU Aceh Bidang Fatwa, Kajian Qanun dan Perundang-undangan lainnya, Prof. Al Yasa' Abubakar, di kediamannya di Ulee Kareng pada tanggal 4 Mei 2021.

Wawancara dengan Anggota Komisi A MPU Aceh, Tgk. Muhammad Nuruzzahri Waled Nu, di Musala Kantor MPU Aceh pada 6 Mei 2021.

Wawancara dengan Anggota Komisi C MPU Aceh Bidang Dakwah, Pemberdayaan Keluarga dan Generasi Muda, Tgk. Rahmatillah, di Kantor Kementerian Agama Kota Banda Aceh pada 5 Mei 2021.

Wawancara dengan Anggota Komisi C MPU Aceh Bidang Dakwah, Pemberdayaan Keluarga dan Generasi Muda, Tgk. Rahimun, di kediamannya di Desa Pagar Air pada 30 April 2021.

Wawancara dengan Ketua IESPA Aceh, Muhammad Irfan, di Sprout Café pada 7 Mei 2021.

Wawancara dengan Founder komunitas gim Aceh E-sport, Malik (22 th. Mahasiswa) di Sprout Café pada 7 Mei 2021.

Wawancara dengan Founder Komunitas gim Tytan E-sports, Kausar (32 th. Wiraswasta) di Three in One Café pada 8 Mei 2021.

Wawancara dengan anggota komunitas gim Ape Resto, Joel (24 th. Mahasiswa) di Sprout Café pada 7 Mei 2021.

Wawancara dengan pemain game online, Nadia (26 th. Guru) di Station Café pada 9 Mei 2021.

Wawancara dengan pemain game online. Alfi (24 th. Wiraswasta) di 212 Atjeh Coffee pada 2 Mei 2021.

Wawancara dengan pemain game online. Amrul (20 th. Mahasiswa) di Station Coffe pada 9 Mei 2021.

Wawancara dengan pemain game online. Muzakki (25 th. Guru) di 212 Atjeh Coffee pada 2 Mei 2021.

Wawancara dengan pemain game online. Sari (26 th. Perawat) di Station Café pada 9 Mei 2021.

Wawancara dengan pemain game online. Zia (26 th. Guru). di Station Kupi pada 8 Mei 2021.

