

**MENCARI PENGHASILAN MELALUI APLIKASI GAME ONLINE
(STUDI KOMPARATIF FATWA DALAM WEBSITE SUARA
MUHAMMADIYAH ONLINE DAN WEBSITE NU ONLINE)**



SKRIPSI

**DIAJUKAN PADA FAKULTAS SYARI'AH DAN HUKUM
UNIVERSITAS ISLAM NEGRI SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA
SEBAGAI PERSYARATAN
GUNA MEMPEROLEH GELAR SARJANA STRATA SATU
DALAM ILMU HUKUM ISLAM**

DISUSUN OLEH:

REMOS AKDES RAHMADHANA

NIM.17103060068

DOSEN PEMBIMBING:

VITA FITRIA, S.Ag., M.Ag.

NIP: 197108022006042001

**JURUSAN PERBANDINGAN MADZHAB
FAKULTAS SYARIAH DAN HUKUM
UNIVERSITAS ISLAM NEGRI SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA**

2022

ABSTRAK

Islam merupakan agama yang menganjurkan umatnya untuk bekerja guna pemenuhan kebutuhan sehari-hari, dengan artian bahwa Islam tidak “skeptis“ terhadap hal-hal yang berbau duniawi, sebab ia merupakan sifat dasar naluriah manusia, hal ini senada dengan pesan Rasulullah Muhammad SAW dalam sabdanya *i’mal li dunyaka kaanaka ta’isyu abada, wa ‘amal li akhiratika kanaka tamutu ghadan*, bahwa bekerjalah untuk duniamu seakan kamu hidup selamanya, serta berbuatlah untuk akhiratmu seakan kamu akan meninggal esok hari. Dengan demikian tentu Islam mempersikan antara usaha bekerja untuk kebutuhan duniawi dengan amal sebagai bekal di akhirat pada proporsi yang berimbang.

Pada masa sekarang ini, dimana segala sesuatu dapat di akses dengan mudah dalam gengaman manusia terhadap dunia internet, berimplikasi pada interaksi sosial, pekerjaan bahkan transaksi sekalipun dapat di dilakukan dengan mudah dengan kecanggihan smart phone. Mulai dari akad atau transaksi yang notabeneanya dulu dilakukan dalam satu majelis, kini mulai beralih secara online, demikian pula pekerjaan yang mulai beralih ke sistem daring dan online, tak terkecuali game dan aplikasi hiburan lainnya telah menyediakan berbagai fitur tertentu, sehingga tak menutup kemungkinan, bagi para user yang bermain dan menggunakannya dapat memperoleh penghasilan dari hasil bermain game tersebut.

Memperoleh penghasilan melalui aplikasi game online menjadi suatu problematika dalam masyarakat, hal ini disebabkan ketidak jelasan ketentuan hukum yang berlaku dalam transaksi game online. Pada akhirnya problematika ini menuntut untuk segera dicarikan penyelesaiannya. Majelis Tarjih Muhammadiyah dan Bahtsul Masail NU melalui fatwanya tampil memberikan jawaban terkait persoalan tersebut.

Majelis tarjih melalui website suara Muhammadiyah online dalam fatwanya menyebutkan bahwa, mencari penghasilan dari game online merupakan sesuatu yang haram untuk dilakukan, keharaman game online setidaknya di sebabkan dua faktor utama yaitu. *Pertama*, penghasilan dari game online menyalahi sunatullah dalam mencari rezeki yang dilakukan dengan usaha dan kerja keras. *Kedua*, transaksi dalam Islam mensyaratkan akadyang legal (*tabadul asy-syar’iyah*). Dan beberapa faktor lainnya seperti adanya indikasi perjudian dalam game yang menjadi illat atas keharamannya.

Sedangkan Bahtsul Masail dalam fatwanya yang terdapat dalam website NU online menyebutkan bahwa, memperoleh penghasilan dari game online bukanlah sesuatu yang di larang, sebab fisik aplikasi game merupakan alat dengan manfaat yang mubah, sehingga memperoleh penghasilan darinya merupakan hal yang boleh.

Kata Kunci: Mencari Penghasilan Melalui Aplikasi Game Online, Fatwa, Majelis Tarjih dan Bahtsul Masail

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Remos Akdes Rahmadhana
NIM : 17103060068
Program Studi : Perbandingan Mazhab
Fakultas : Syariah dan Hukum

Menyatakan dengan sesungguhnya, bahwa skripsi saya yang berjudul: Mencari Penghasilan Melalui Aplikasi Game Online (Studi Komparatif Fatwa dalam Website Suara Muhammadiyah Online dan Website Nu Online) adalah hasil karya pribadi dan sepanjang pengetahuan penyusun tidak berisi materi yang dipublikasikan atau ditulis orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang penyusun ambil sebagai acuan.

Apabila terbukti pernyataan ini tidak benar, maka sepenuhnya menjadi tanggungjawab penyusun.

Yogyakarta, 20 Januari 2022

Yang menyatakan,



Remos Akdes Rahmadhana

NIM: 17103060068

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS SYARIAH DAN HUKUM
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 515856 Yogyakarta 55281

SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI

Hal: Skripsi Saudara Remos Akdes Rahmadhana

Kepada:

Yth. Dekan Fakultas Syariah dan Hukum
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
Di Yogyakarta

Assalamualaikum wr.wb.

Setelah membaca, meneliti, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka saya selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi Saudara:

Nama : Remos Akdes Rahmadhana

NIM : 17103060068

Judul Skripsi : Mencari Penghasilan Melalui Aplikasi Game Online (Studi Komparatif Fatwa dalam Website Suara Muhammadiyah Online dan Website Nu Online)

Sudah dapat diajukan kepada Prodi Perbandingan Mazhab Fakultas Syariah dan Hukum UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu dalam ilmu Hukum.

Dengan ini saya mengharap agar skripsi tersebut di atas dapat segera dimunaqosyahkan. Atas perhatiannya saya ucapkan terimakasih.

Yogyakarta, 17 Januari 2022

Mengetahui:

Pembimbing

Vita Fitria, S.Ag., M.Ag.

NIP 197108022006042001



PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-324/Un.02/DS/PP.00.9/02/2022

Tugas Akhir dengan judul : MENCARI PENGHASILAN MELALUI APLIKASI GAME ONLINE (STUDI KOMPARATIF FATWA DALAM WEBSITE SUARA MUHAMMADIYAH ONLINE DAN WEBSITE NU ONLINE)

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : REMOS AKDES RAHMADHANA
Nomor Induk Mahasiswa : 17103060068
Telah diujikan pada : Senin, 24 Januari 2022
Nilai ujian Tugas Akhir : A

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Syari'ah dan Hukum UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang
Vita Fitria, S.Ag., M.Ag.
SIGNED

Valid ID: 61fa890f5dda2



Penguji I
H. Wawan Gunawan, S.Ag., M.Ag.
SIGNED

Valid ID: 61fce67d8c086



Penguji II
Nurdhin Baroroh, S.H.I., M.SI.
SIGNED

Valid ID: 61fb6c03b73cb



Yogyakarta, 24 Januari 2022
UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Syari'ah dan Hukum
Prof. Dr. Drs. H. Makhrus, S.H., M.Hum.
SIGNED

Valid ID: 62007a34e5fa2

MOTTO:

واعلموا أنّكم إن صبرتم على الأشقّ
قليلًا، إستمعتهم بالأرضه الألبّ طويلًا.



KATA PENGANTAR

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ أَحْمَدُهُ حَمْدًا كَثِيرًا وَ أَحْمَدُهُ حَمْدًا مُبَارَكًا أَشْهَدُ كَوْنُ اللَّهِ مَوْجُودًا
وَجُودًا مُحَقَّقًا لِأَشْكَ فِيهِ وَ مَعْبُودًا خَالِقًا ثَابِتًا بِحَقِّ الْوُجُودِ وَ أَشْهَدُ كَوْنُ مُحَمَّدٍ رَسُولًا
مُرْسَلًا عَلَى كَوْنِ الْعَالَمِ بِحَقِّ فِي الْوُجُودِ وَ الصَّلَاةُ وَ السَّلَامُ عَلَى نَبِيِّنَا وَ حَبِيبِنَا وَ
شَفِيعِنَا وَ قُرَّةِ أَعْيُنِنَا سَيِّدِنَا وَ مَوْلَانَا مُحَمَّدِ ابْنِ عَبْدِ اللَّهِ وَ عَلَى آلِهِ وَ صَحْبِهِ أَجْمَعِينَ.
أَمَّا بَعْدُ

Puja dan puji syukur penyusun haturkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan limpahan Rahmat, Nikmat dan Hidayah-Nya kepada penyusun, sehingga penelitian skripsi ini insya Allah dapat terselesaikan dengan baik. Shalawat serta salam semoga selalu terlantunkan kepada baginda Nabi Muhammad SAW beserta keluarga, sahabat, tabi'in, tabi' tabi'in serta seluruh umat Islam yang selalu istiqomah dalam mengamalkan dan melestarikan ajaran-ajaran suci yang beliau ajarkan.

Dalam penelitian skripsi yang berjudul "Mencari Penghasilan Melalui Aplikasi Game Online (Studi Komparatif Fatwa dalam Website Suara Muhammadiyah Online dan Website NU Online)". Penyusun menyadari bahwa masi banyak kekurangan dan kelemahan yang terdapat didalamnya. Maka dari itu, penyusun sangat berterimakasih terhadap masukan, saran dan kritik yang bersifat membangun dan koreksi demi kesempurnaan skripsi ini di masa yang akan datang. Dalam penyusunan skripsi ini, penulis sadar bahwa banyak sekali habatan dan kesulitan, namun berkat bantuan dan dorongan banyak pihak, akhirnya penyusun

dapat menyelesaikannya, oleh karena itu perkenankannya penyusun menyampaikan penghargaan dan rasa terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Phil Al Makin, MA., selaku rektor UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Bapak Prof. Dr. Makhrus, S.H., M.Hum., selaku Dekan Fakultas Syari'ah dan Hukum UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
3. Bapak H. Wawan Gunawan, S.Ag., M.Ag., selaku Ketua Prodi Jurusan Perbandingan Mazhab Fakultas Syari'ah dan Hukum UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
4. Bapak Nurdhin Baroroh, S.H.I., M.SI., selaku Sekretaris Jurusan Perbandingan Mazhab.
5. Bapak Nurdhin Baroroh, S.H.I., M.SI., selaku Dosen Pembimbing Akademik yang selalu memberikan bimbingan dan arahan kepada penyusun.
6. Ibu Vita Fitria, S.Ag., M.Ag., selaku Pembimbing Skripsi penyusun, yang selalu meluangkan waktunya untuk membimbing dan mengarahkan penyusun dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Staff TU Jurusan Perbandingan Mazhab yang telah memudahkan administrasi dalam proses penyusunan skripsi ini.
8. Para Dosen-dosen Jurusan Perbandingan Mazhab dan Dosen-dosen Fakultas Syariaah dan Hukum yang telah memberikan cahaya ilmu

yang begitu luas kepada penyusun, semoga ilmu yang penulis dapatkan bisa menjadi ilmu yang bermanfaat.

9. Orang tua tercinta, Drs. Ec. Kaharudin dan Ibu Zulia, yang telah memberikan Doa dan jerih payahnya, serta dorongan moril dan materiil, selama penyusun menuntut ilmu hingga terselesaikannya penyusunan skripsi ini. Berkat mereka lah penyusun bisa merasakan indahya hidup ini, serta dengan kasih-sayanganya yang telah membesarkan, mendidik, mengarahkan penyusun untuk memahami arti sebuah kesederhanaan, ketulusan, kehambaan, perjuangan, dan pengorbanan.
10. KH. Abdul Rasyid Sabirin, Lc. M.A., (Pimpinan Pondok Modern Al-Syaikh Abdul Wahid, Baubau, Sultra) dan segenap jajarannya, yang telah mendidik, mendoakan, dan memberikan hikmah serta nasehat-nasehat terbaik kepada penyusun dalam menjalani dan menghadapi hidup yang berliku-liku ini.
11. Seluruh teman-teman PMH 2017 yang telah menemani hari-hari penyusun dan memberikan kenangan-kenangan terindah selama berkuliah di UIN Sunan Kalijaga.
12. Sahabat-sahabat lainnya yang sudah memberikan warna-warni kehidupan kepada penyusun. Semoga persaudaraan dan persahabatan diantara kita akan terus terjalin dengan baik hingga di alam keabadian nanti.

Yogyakarta, 8 Januari 2022 M
5 Jumadal Akhir 1443 H

Penyusun

Remos Akdes Rahmadhana
NIM: 17103060068



PEDOMAN TRANSLITERISASI

Pedoman Transliterisasi Arab Latin yang merupakan hasil keputusan bersama (SKB) Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan R.I. Nomor: 158 Tahun 1987 dan Nomor: 0543b/U/1987.

1. Konsonan

Daftar huruf Bahasa Arab dan transliterisasinya ke dalam huruf Latin dapat dilihat pada halaman berikut:

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Ṣa	Ṣ	Es (dengan titik diatas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ḥa	Ḥ	Ha (dengan titik dibawah)
خ	Kha	Kh	Ka dan Ha
د	Dal	D	De
ذ	Ḍal	Ḍ	Zet (dengan titik diatas)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet

س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	Es dan Ye
ص	Ṣad	Ṣ	Es (dengan titik dibawah)
ض	Ḍad	Ḍ	De (dengan titik dibawah)
ط	Ṭa	Ṭ	Te (dengan titik dibawah)
ظ	Za	Z	Zet (dengan titik dibawah)
ع	‘Ain	‘	Apostrof terbalik
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
ه	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	’	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

Hamzah (ء) yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apapun, jika ia terletak di tengah atau diakhir, maka ditulis dengan tanda (').

2. Vokal

Vokal Bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri atas vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong.

Vokal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterisasinya sebagai berikut:

<i>Tanda</i>	<i>Nama</i>	<i>Huruf latin</i>	<i>Nama</i>
َ	<i>Fatḥah</i>	A	A
ِ	<i>Kasrah</i>	I	I
ُ	<i>Ḍammah</i>	U	U

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterisasinya berupa gabungan dan huruf, yaitu:

<i>Tanda</i>	<i>Nama</i>	<i>Huruf Latin</i>	<i>Nama</i>
َئِ	Fatḥah dan ya	Ai	A dan I
َؤِ	Fatḥah dan wau	Au	A dan U

Contoh:

كَيْفَ : *Kaifa*

هَوَّلَ : *haulā*

3. Maddah

Maddah atau Vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterisasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Huruf dan harakat	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
اَ... / آ...	Fathah dan alif atau ya	ā	A (dengan garis di atas)
إِ	Kasrah dan ya	ī	I (dengan garis di atas)
أُ	ḍamma dan wau	ū	U (dengan garis di atas)

Contoh:

مَاتَ : *māta*

رَمَى : *ramā*

قِيلَ : *qīla*

يَمُوتُ : *yamūtu*

4. Ta marbūṭah

Transliterisasi untuk *ta marbūṭah* ada dua, yaitu: *ta marbūṭah* yang hidup atau mendapat harakat *fathah*, *kasrah* dan *ḍammah*, transliterisasinya adalah (t). Sedangkan *ta marbūṭah* yang mati atau mendapat harakat sukun, transliterisasinya adalah (h).

Kalau pada kata yang berakhir dengan *ta marbūṭah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al-* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *ta marbūṭah* itu ditransliterisasikan dengan ha (h). Contoh:

رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ : *raudah al-aṭfāl*

الْمَدِينَةُ الْفَاضِلَةُ : *al-madīnah al-fāḍilah*

الْحِكْمَةُ : *al-ḥikmah*

5. Syaddah (Tasydid)

Syaddah atau *tasydīd* yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda *tasydīd* (◌◌), dalam transliterisasi ini dilambangkan dengan perulangan huruf (konsonan ganda) yang diberi tanda *Syaddah*. Contoh :

رَبَّنَا : *rabbānā*

نَجَّيْنَا : *najjāīnā*

الْحَقُّ : *al-ḥaqq*

الْحَجَّ : *al-ḥajj*

نُعْمٌ : *nu‘ima*

عُدُوٌّ : *‘aduwwun*

Jika huruf *ya* ber-*tasydīd* di akhir sebuah kata dan didahului oleh huruf *kasrah* (◌ِ), maka ia ditransliterisasi seperti huruf *maddah* (ī). Contoh:

عَلِيٌّ : ‘Alī (bukan ‘Aliyy atau ‘Aly)

عَرَبِيٌّ : ‘Arabī (bukan ‘Arabiyy atau ‘Araby)

6. Kata Sandang

kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan huruf ال (*alif lam ma'rifah*). Dalam pedoman transliterisasi ini, kata sandang ditransliterisasi seperti biasa, al-, baik ketika ia diikuti oleh huruf syamsiyah maupun huruf qamariah. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-). Contohnya:

الشَّمْسُ	: <i>al-syamsu</i> (bukan <i>asy-syamsu</i>)
الزَّلْزَلَةُ	: <i>al-zalزالah</i> (<i>az-zalزالah</i>)
الْفَلْسَفَةُ	: <i>al-falsafah</i>
الْبِلَادُ	: <i>al-bilādu</i>

7. Hamzah

Aturan transliterisasi huruf hamzah menjadi apostrof (') hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan akhir kata. Namun, bila hamzah terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab ia berupa alif.

Contohnya:

تَأْمُرُونَ	: <i>ta'murūna</i>
النَّوْءُ	: <i>al-nau'</i>
سَيِّئٌ	: <i>syai'un</i>
أُمِرْتُ	: <i>umirtu</i>

8. Penulisan Kata Bahasa Arab yang Lazim digunakan dalam Bahasa Indonesia

Kata, istilah atau kalimat Arab yang ditransliterisasi adalah kata, istilah atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah atau kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari perbendaharaan bahasa Indonesia, atau sudah sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia, tidak lagi ditulis menurut cara transliterisasi di atas. Misalnya kata *Al-Qur'an* (dari *al-Qur'ān*), *sunnah*, *khusus* dan *umum*. Namun, bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab, maka mereka harus ditransliterisasi secara utuh. Contoh:

Fī Zilāl al-Qur'ān
Al-Sunnah qabl al-tadwīn
Al-'ibārat bi 'umūmi al-lafz bi khusūs al-sabab

9. *Lafz al-jalālah* (الله)

Kata “Allah” yang didahului partikel seperti huruf *jarr* dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *muḍāf ilaih* (frasa nomisal), ditransliterisasi tanpa huruf hamzah. Contoh:

دِينُ اللهِ : *dīnullāh*

بِالله : *billāh*

Adapun *ta marbūḥah* di akhir kata yang disandarkan kepada *lafz al-jalālah*, ditransliterisasi dengan huruf (t). Contohnya:

هُم فِي رَحْمَةِ اللَّهِ

: *hum fi rahmatillah*

10. Huruf Kapital

walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital (*All Caps*), dan transliterisasinya huruf-huruf tersebut dikenai ketentuan tentang penggunaan huruf kapital berdasarkan pedoman ejaan bahasa Indonesia yang berlaku (EDY). Huruf kapital, misalnya, digunakan untuk penulisan huruf awal nama diri (orang, tempat, bulan) dan huruf pertama dalam permulaan kalimat. Bila nama diri didahului oleh kata sandang (*al-*), maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya, jika terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (*Al-*), ketentuan yang sama juga berlaku untuk huruf awal dari judul referensi yang didahului oleh kata sandang *al-*, baik ketika ia ditulis dalam teks maupun dalam catatan rujukan (CK,DP, CDK, dan DR). Contoh:

Wa mā Muhammadun illā rasūl

Inna awwala baitin wuḍi'a linnāsi lallazī bi Bakkata mubārakan

Syahru Ramaḍān al-lazī unzila fih al-Qur'an

Naṣīr al-Dīn al-Tūsī

Abū Naṣr al-Farābī

Al-Gazālī

Al-Munqiz min al-Dalāl

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	ii
SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI	iii
PENGESAHAN TUGAS AKHIR	iv
MOTTO:	v
KATA PENGANTAR	vi
PEDOMAN TRANSLITERISASI.....	x
DAFTAR ISI.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan masalah.....	6
C. Tujuan penelitian.....	7
D. Telaah Pustaka	7
E. Kerangka teori.....	10
F. Metode Penelitian.....	12
G. Sistematika Pembahasan	18
BAB II GAMBARAN UMUM TENTANG GAME ONLINE DAN TEORI MAQASYID SYARIAH	21
A. Game Online	21
1. Pengertian Dan Perkembangan Game Online	21
2. Klasifikasi Game	24
3. Dampak dari bermain game online.....	29
4. Game online yang dapat menghasilkan uang	31
B. Game Online Sebagai Sumber Penghasilan Dalam Islam	34
1. Perkerjaan dalam pandangan Islam	34
2. Pandangan Ulama Tentang Game Online Sebagai Sumber Penghasilan	46
C. Teori Maqasyid Syari'ah.....	48

1. Pengertian Maqasid Syari'ah.....	48
2. Kemaslahatan Sebagai Tujuan Syariah (Maqasyid Syariah).....	50
3. Pembagian masalahat	52
BAB III FATWA MAJELIS TARJIH MUHAMMADIYAH DALAM LAMAN WEBSITE SUARA MUHAMMADIYAH ONLINE DAN FATWA BAHSUL MASAIL NU DALAM LAMAN WEBSITE NU ONLINE TENTANG Mencari PENGHASILAN MELALUI APLIKASI GAME ONLINE	59
A. Muhammadiyah dan Metode Penetapan Fatwa Dalam Majelis Tarjih.....	59
1. Profil Majelis Tarjih Muhammadiyah	59
2. Metode Penetapan Fatwa Majelis Tarjih Muhammadiyah.....	67
3. Fatwa Majelis Tarjih Muhammadiyah Dalam Laman Website Suara Muhammadiyah Online Tentang Hukum Mencari Penghasilan Melalui Aplikasi Game Online	75
B. NU dan Metode Penetapan Fatwa Dalam Bahtsul Masail	85
1. Profil Bahtsul Masail NU	85
2. Metode Penetapan Fatwa Bahtsul Masail NU	95
3. Fatwa Bahtsul Masail NU dalam Laman Website NU Online tentang Hukum Mencari Penghasilan Melalui Aplikasi Game Online	103
BAB IV KOMPARASI FATWA MAJELIS TARJIH MUHAMMADIYAH DAN BAHTSUL MASAIL NU TENTANG Mencari PENGHASILAN MELALUI APLIKASI GAME ONLINE	110
A. Analisis Fatwa Majelis Tarjih Muhammadiyah tentang Hukum Mencari Penghasilan Melalui Aplikasi Game Online	110
B. Analisis Fatwa Bahtsul Masail NU tentang Hukum Mencari Penghasilan Melalui Aplikasi Game Online.....	117
C. Pembacaan Ulang Terhadap Fatwa Majelis Tarjih Muhammadiyah dan Bahtsul Masail NU tentang Hukum Mencari Penghasilan Melalui Aplikasi Game Online.	123
D. Persamaan dan Perbedaan Pemikiran dalam Fatwa Majelis Tarjih Muhammadiyah dan Bahtsul Masail NU tentang Hukum Mencari Penghasilan Melalui Aplikasi Game Online.....	124
1. Perbedaan Pemikiran Fatwa Majelis Tarjih Muhammadiyah dan Bahtsul Masail NU tentang Mencari Penghasilan Melalui Aplikasi Game Online	124

2. Persamaan Pemikiran dalam Fatwa Majelis Tarjih Muhammadiyah dan Bahtsul Masail NU tentang Mencari Penghasilan Melalui Aplikasi Game Online
128

BAB V PENUTUP.....	130
A. Kesimpulan	130
B. Saran.....	131
DAFTAR PUSTAKA	132
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	139
CURRICULUM VITAE	151



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Islam merupakan agama yang komprehensif dan menyeluruh. Ia memberikan pedoman dalam segala sendi kehidupan umat manusia. Tentu tidak hanya sebatas dari aspek hukum-hukum islamnya saja. Akan tetapi lebih menekannya kepada sumber Islam yang lainnya yang memiliki cakupan yang terbentang luas, termaksud juga mengatur tentang bidang muamalah yang berkaitan dengan hubungan sosial kemasyarakatan, bahkan muamalah merupakan salah satu aspek yang sangat penting dalam upaya meningkatkan kesejahteraan hidup manusia.¹

Manusia sebagai makhluk individu yang memiliki pelbagai keperluan hidup, telah disediakan Allah SWT yaitu, beragam benda yang dapat memenuhi kebutuhannya. Dalam penyediaan ragam kebutuhan tersebut, tentu manusia tidak dapat untuk memproduksinya sendiri sebagai seorang individu, dengan demikian, tentu ia harus bekerja sama dengan orang lain.²

Manusia di tuntun untuk bekerja guna memenuhi kebutuhan hidup sehari-hari, dengan bekerja, manusia mampu mendapatkan penghasilan berupa materi yang dapat digunakan untuk menjamin kehidupannya kearah lebih baik, hal ini tentu

¹ Ida Friatna, *Konsep Laba dalam Sistem Ekonomi Islam*, (Banda Aceh: PeNA, 2012), hlm. 1.

² Suharwadik.Lubis, Farid Wadji, *Hukum Ekonomi Islam*, (Jakarta: Sinar Grafika, 2012), hlm. 4-5.

sejalan dengan inti pokok dari pensyariatian hukum Islam (*maqāṣid syarī'ah*) yang salah satunya adalah pemeliharaan terhadap harta (*ḥifz al-māl*), dengan demikian tentu dalam upaya menjaga eksistensi manusia agar tetap ada, maka *al-māl* menempati posisi yang urgen dalam terma maqasyid syariah, hal ini berimplikasi pada kewajiban setiap manusia untuk bekerja guna memenuhi kebutuhan hidupnya sehari-hari, serta agar menjamin eksistensinya tetap ada.

Pada masa globalisasi dan pesatnya perkembangan teknologi sekarang ini, dimana segala sesuatu dapat diakses dengan mudah dalam genggaman manusia terhadap dunia internet, berimplikasi pada interaksi sosial, pekerjaan bahkan transaksi sekalipun dapat di dilakukan dengan mudah dengan kecanggihan smart phone. Mulai dari akad atau transaksi yang notabeneanya dulu dilakukan dalam satu majelis, kini mulai beralih secara online, demikian pula pekerjaan yang mulai beralih ke daring dan online, tak terkecuali game dan aplikasi hiburan lainnya telah menyediakan berbagai fitur tertentu, sehingga tak menutup kemungkinan, bagi para user yang bermain dan menggunakannya dapat memperoleh penghasilan dari hasil bermain game tersebut.

Game online adalah permainan yang dapat dinikmati dengan mudah dengan menggunakan teknologi online seperti jaringan internet atau modem. Permainan ini umumnya dimainkan melalui smartphone dan PC. Pada dasarnya game online bertujuan sebagai alat hiburan yang memberikan kesenangan, namun jika penggunaan game online secara berlebihan, maka semakin lama penggunaan game

tersebut dapat menimbulkan dampak negatif bagi penggunanya. Dengan demikian, kebutuhan terhadap hiburan yang kemudian disalurkan melalui game merupakan sesuatu yang wajar, apabila digunakan sesuai porsinya.

Fenomena game online yang marak penggunaannya dikalangan masyarakat Indonesia, sekilas jika mengintip Multi Playing Game (MPG) yang begitu banyak tersedia disudut-sudut Kota menunjukkan besarnya minat para Gamers dalam bermain game online. *Users* game betah bertahan selama berjam-jam di depan layar monitor untuk bermain game. Tak jarang bahkan mereka terkadang lupa makan, lupa bekerja, juga terkadang lupa mengerjakan tugas sekolah dan bahkan lupa dalam mengerjakan kewajiban sebagaimana mestinya.³

Namun terlepas dari itu, perkembangan game online sejak beberapa dekade terakhir yang didukung dengan perkembangan teknologi, seperti sistem yang lebih canggih dan teknologi internet yang semakin luas membuat game online menjadi lebih multi fungsi. Game online tidak hanya digunakan sekedar hiburan, melainkan dari beberapa gendre dan jenis game online terdapat game yang dapat dijadikan sebagai profesi dalam mendapat keuntungan dan penghasilan.

Banyak jenis game online yang menawarkan penghasilan bagi para penggunanya, penghasilan tersebut bisa didapatkan dengan cara yang beragam, mulai dari mengikuti turnamen yang diadakan oleh organisasi eSport yang berskala nasional maupun internasional, atau bermain game online yang terdapat misi yang

³ www.inet.com, Ilma, Lathief Nur. Game balap picu pro dan kontra. Diakses pada tanggal 8 Agustus 2021.

disediakan oleh provider game untuk diselesaikan, yaitu dengan mengumpulkan berlian kemenangan yang kemudian bisa ditukar dengan saldo GoPay atau LinkAja. Dan masih banyak lagi jenis permainan game online yang menyediakan penghasilan untuk para penggunanya.

Berdasarkan problematika tersebut, tentu menarik untuk dilakukan pengkajian lebih mendalam. Munculnya kegelisahan dalam masyarakat tentang masalah hukum mencari penghasilan melalui aplikasi hiburan game online, terkait keabsahan pendapatan dan penghasilan yang diperoleh dari bermain game online. Bahwa apakah penghasilan yang didapatkan dari bermain game online merupakan hal yang dibenarkan dalam agama, atau justru sebaliknya.

Disamping itu, terdapat perbedaan pandangan dalam fatwa yang dikeluarkan oleh dua organisasi kemasyarakatan Islam terbesar di Indonesia terkait hukum mencari penghasilan melalui aplikasi game online. Yaitu, fatwa yang dikeluarkan Nahdhlatul Ulama melalui Bahtsul Masailnya dalam laman website NU Online dan Muhammadiyah melalui Majelis Tarjihnya dalam website Suara Muhammadiyah online.

Menurut pandangan NU bahwa hukum mencari penghasilan melalui aplikasi game online, merupakan hal yang dibolehkan, sebab wujud aplikasi game tersebut merupakan alat dengan manfaat yang mubah, sedangkan memperoleh penghasilan dari hasil bermain aplikasi game tersebut hukumnya boleh, selama dalam aplikasi game tidak mengandung unsur yang diharamkan atau cara mendapatkan penghasilan dari game dengan cara-cara yang tidak dibenarkan, serta tidak

menjadikan game sebagai alat *al-lahwī*,⁴ Atau dengan menggunakan akad yang tidak dibenarkan.

Sedangkan pandangan Muhammadiyah dalam fatwanya menjelaskan bahwa, ada beberapa game online yang setidaknya dipandangan haram untuk dimainkan jika ditelisik ternyata dalam game tersebut, dapat menyebabkan seseorang terjerumus kepada kemfsadatan. Oleh karena itu, game dapat dimainkan asal tidak menyebabkan seseorang menjadi rugi dan dan menimbulkan kemafsadatan pada dirinya baik dari segi ekonomi, psikis dan memberikan dampak buruk pada jiwa.

Adapun berkaitan dengan memperoleh penghasilan dari bermain aplikasi hiburan game online, Muhammadiyah melalui lembaga fatwanya Majelis Tarjih menegaskan bahwa, hukum memperoleh penghasilan dari bermain aplikasi game online adalah haram, keharaman tersebut setidaknya disebabkan oleh dua faktor utama, yaitu, *Pertama*, bahwa penghasilan yang di peroleh dari hasil bermain game online menyalahi sunnatullah dalam mencari rezeki, dimana Islam mengajarkan bahwa untuk mendapatkan materi dan penghasilan dalam memenuhi kebutuhan hidup harus dilakukan dengan kerja keras dan usaha yang besar.

Kedua, bahwa Islam mensyaratkan transaksi yang dilakukan dengan cara yang legal, artinya jika ada unsur ketidak jelasan dalam sebuah transaksi maka

⁴ Alat *al-lahwī* sering juga disebut dengan alat *malafī* yang merupakan alat yang ditunjukan semata-mata untuk bersenda gurau, sehingga melalaikan penggunaanya dari berzikir kepada Allah SWT. Maksud dari lalai berzikir di sini adalah lalai dalam menunaikan ibadah shalat dan kegiatan ibadah lainnya.

transaksi tersebut menjadi batal, dengan kata lain bahwa transaksi yang diajarkan Islam adalah *tabādul syarʿī* yang senantiasa didasarkan pada transaksi yang di benarkan Islam dan tidak menimbulkan kemafsadatan pada salah satu pihak.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat di ketahui bahwa permasalahan seputar mencari penghasilan melalui aplikasi game online yang akhir-akhir ini banyak digandrungi khususnya bagi kalangan anak muda, masih menjadi perdebatan dikalangan akademisi maupun kelompok organisasi kemasyarakatan Islam terkait kebolehan untuk mendapatkan penghasilan darinya.

Dari problematika tersebut, penulis tertarik untuk menulis suatu karya yang berjudul **“Mencari penghasilan melalui aplikasi game online (Studi Komparatif Fatwa dalam website Suara Muhammadiyah Online Dan Fatwa dalam website NU Online)”**

B. Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang dan problematika di atas, dalam rangka memberi batasan agar pembahasan tidak merambat kemana-mana, serta agar pembahasan dalam penelitian ini tetap terfokus pada problematika masalah, maka penulis menyusun rumusan masalah dalam upaya memperfokus kajian sebagai berikut:

1. Bagaimana pendapat Majelis Tarjih Muhammadiyah dan Bahtsul Masil NU tentang hukum mencari penghasilan melalui aplikasi game online?

2. Apa metode *istinbāt* hukum yang digunakan Majelis Tarjih Muhammadiyah dan Bahtsul Masail NU dalam menetapkan hukum mencari penghasilan melalui aplikasi game online?

C. Tujuan penelitian

Sebagaimana penelitian-penelitian lainnya, penelitian ini juga mempunyai tujuan yang hendak di capai, antara lain:

1. Untuk mampu memetakan aplikasi hiburan game online yang mana saja yang dilarang dan yang diperbolehkan dalam Islam untuk dimainkan serta memperoleh pendapatan dari hasil memainkannya.
2. Untuk mengetahui pandangan organisasi kemasyarakatan Islam, yakni Muhammadiyah dan NU tentang hukum mencari penghasilan melalui aplikasi game online, mengetahui dalil dan argumentasi yang di gunakan oleh kedua ormas tersebut, serta dapat memahami persamaan dan perbedaan pandangan Muhammadiyah dan NU tentang persoalan mencari penghasilan melalui aplikasi game online.

D. Telaah Pustaka

Terkait penelitian yang hendak dikaji, setidaknya penulis menemukan beberapa kajian terdahulu yang berkaitan dengan pembahasan yang diangkat dalam kajian ini, oleh karena itu untuk menghindari adanya asumsi plagiasi dalam kajian ini, serta berupaya memposisikan kajian ini di antara karya ilmiah lain, dengan memaparkan segi perbedaan kajian ini dari kajian sebelumnya, maka dalam kajian

pustaka ini menjelaskan perkembangan tentang beberapa skripsi dan kajian ilmiah yang berkaitan dengan penelitian yang akan di lakukan.

Pertama, hasil penelitian yang di lakukan oleh Aulia Iksani untuk memperoleh gelar sarjana di fakultas Syari'ah dan Hukum AR-Ranyri tentang *Jual Beli Game Online dalam Prespektif Hukum Islam (studi pada komunitas gamers online Banda Aceh)*. Dalam skripsi ini membahas tentang bagaimana pandangan hukum Islam tentang jual beli game online, pembahasan dalam skripsi ini berfokus pada obyek transaksi jual-beli yang di lakukan gamers online, dengan upaya meng-*qiyās*-kan transaksi jual beli online dengan beberapa transaksi dan aqad yang di ada dalam hukum Islam.⁵

Kedua, skripsi yang ditulis oleh Prasetyo Dwi Widodo yang berjudul *Tinjauan Hukum Islam dan Undang-undang ITE Tentang Transaksi Jual Beli Akun Game Online "Mobile Legend"*, skripsi tersebut membahas tentang perbandingan antara hukum Islam dan Undang-undang tentang transaksi jual beli akun game online, dalam hal ini pembahasan yang termuat dalam skripsi tersebut lebih mengarah kepada komparasi antara dua rumpun hukum yang berbeda yakni perundang-undangan sebagai hukum negara dan hukum Islam tentang sebuah ketentuan transaksi jual beli akun game online.⁶

⁵ Aulia Iksani, "Jual Beli Game Online Dalam Prespektif Hukum Islam, Studi Pada Komunitas Gamers Online Banda Aceh," *Skripsi* (Banda Aceh: fakultas Syariah & Hukum UIN Ar-Ranyry, 2016).

⁶ Prasetyo Dwi Widodo, "Tinjauan Hukum Islam dan Undang-undang ITE Tentang Transaksi Jual Beli Akun Game Online Mobile Legend," *skripsi* (Tulungagung: Fakultas Syariah & Ilmu Hukum IAIN Tulungagung, 2019).

Ketiga, skripsi yang ditulis oleh Ajib Ria Syaputra tentang *Analisis Fatwa Majelis Tarjih Muhammadiyah tentang Tentang Hukum Mencari Penghasilan Dari game Online*, skripsi tersebut melakukan analisis terhadap fatwa yang di Keluarkan Majelis Tarjih Muhammadiyah tentang mencari penghasilan dari game online, skripsi tersebut hanya membahas dari satu sudut pandangan fatwa, terkait mencari penghasilan dari game online tanpa ada unsur perbandinganya.⁷

Dari beberapa hasil penelitian di atas, dan beberapa karya tulis ilmiah lainnya yang telah ditelusuri oleh penulis. Penulis tidak menemukan satupun yang benar-benar sama dengan penelitian yang hendak dilakukan, walaupun penelitian sebelumnya sama-sama berkaitan dengan Muamalah dalam kaitanya dengan game online, namun secara obyek dan pendekatan yang hendak penulis gunakan tentu sangatlah berbeda.

Dalam penelitian ini, peneliti lebih mengkaji dan membahas tentang mencari penghasilan melalui aplikasi hiburan game online (studi komparatif fatwa dalam website Suara Muhammadiyah Online dan Website NU Online). Dimana pembahasan dalam kajian ini lebih menitik beratkan pada perbandingan atau komparasi fatwa majelis tarjih muhammadiyah dan bahtsul masail dengan melihat sejauh mana perbedaan padangan keduanya tentang obyek tema permasalahan, dan melihat apa yang menjadi latar belakang dan titik perbendaan pandangan yang

⁷ Ajib Ria Syaputra, "Analisis fatwa Majelis Tarjih Muhammadiyah tentang Hukum Mencari Penghasilan Dari Game Online," *Skripsi* (Semarang: Fakultas Syariah & Hukum UIN Walisongo 2017).

terdapat dalam kedua fatwa, serta melihat benang merah atau kesamaan pandangan yang terdapat dalam kedua fatwa tersebut.

E. Kerangka teori

Penelitian ini membahas tentang mencari penghasilan melalui aplikasi game online studi komparatif fatwa dalam website suara Muhammadiyah online dan website NU online. Dalam menyusun penelitian ini, penulis akan menggunakan teori maqasyid syariah.

Maqasyid syariah ialah tujuan *as-syar'ī* (Allah Swt dan Rasulullah Saw) dalam menetapkan hukum Islam. Tujuan tersebut dapat ditelusuri dari Nas al-Qur'an dan Sunnah Rasulullah Saw Sebagai alasan logis bagi rumusan suatu hukum yang berorientasi kepada kemaslahatan umat manusia. Dengan demikian, bila meneliti semua kitabullah dan Sunnah Rasul yang terumus dalam kitab Fiqh, semua mempunyai tujuan pensyariatannya. Semuanya untuk kemaslahatan manusia. Allah Swt berfirman:

وَمَا أَرْسَلْنَاكَ إِلَّا رَحْمَةً لِّلْعَالَمِينَ

Rahmat Allah sebagaimana yang dimaksud ayat di atas adalah kemaslahatan untuk semesta alam, termaksud di dalamnya manusia. Hal ini diperkuat oleh pandangan Abdul Wahab Khalaf yang berpendapat bahwa tujuan umum Allah Swt membuat hukum syariat adalah untuk merealisasikan segala kemaslahatan manusia. Yang menjadi tolok ukur untuk menentukan baik buruknya (maslahat dan mafsadatnya) sesuatu yang dilakukan dan menjadi tujuan pokok pensyari'atan hukum Islam adalah apa yang menjadi dasar kebutuhan manusia. Tuntutan

kebutuhan dasar itu bertingkat, yaitu mencakup kebutuhan primer (*ḍarūrīyah*), kebutuhan sekunder (*hājīyah*) dan kebutuhan tersier (*tahsīniyah*).⁸

Setiap hukum syara' bertujuan hanya untuk memenuhi salah satu dari unsur di antara tiga unsur tersebut, yang terbukti kepada membawa kemaslahatan manusia. Kebutuhan tersier (*tahsīniyah*) tidak harus dipertahankan jika dalam penerapannya terdapat cacat pada kebutuhan sekunder (*hājīyah*). Sedangkan kebutuhan sekunder dan tersier tidak mesti dipertahankan jika dalam penerapan salah satunya terdapat cacat bagi kebutuhan primer (*ḍarūrīyah*).⁹

Kebutuhan yang bersifat *ḍarūrīyah* merupakan sesuatu yang wajib untuk ada, dikarenakan kebutuhan tersebut menjadi pokok kebutuhan hidup manusia. Tanpa adanya sesuatu itu, maka akan terganggu keharmonisan hidup manusia, dan tidak dapat tegak suatu kemaslahatan serta dapat terjadi kehancuran dan kerusakan bagi manusia. Hal-hal yang bersifat *ḍarūrīyah* bagi manusia dalam pengertian ini berpangkal pada memelihara lima perkara, yaitu: agama, jiwa, akal, kehormatan, dan harta. Jadi memelihara salah satu diantara lima itu, merupakan kepentingan yang bersifat primer bagi manusia.

Hal yang bersifat sekunder (*hājīyah*) ialah sesuatu yang diperlukan manusia dengan maksud untuk membuat ringan, lapang dan nyaman. Namun apabila

⁸ Amir Syarifuddin, Ushul Fiqh, Juz II, (Jakarta: Kencana, 2011), cet.VI, hlm. 222.

⁹ Abdul Wahab Khalaf, Ilmu Ushul al-Fiqh, (Bandung: Gema Risalah Press, 1996), hlm. 335.

kebutuhan tersebut tidak terpenuhi maka tidak akan mempengaruhi kepada keharmonisan hidup manusia sebagaimana jika kebutuhan primer tidak terpenuhi.

Kebutuhan tersier merupakan sesuatu yang diperlukan untuk memperindah kehidupan. Tanpa terpenuhinya kebutuhan tersier, kehidupan tidak akan rusak dan juga tidak akan menimbulkan kesulitan.¹⁰

F. Metode Penelitian

Karya ilmiah atau penelitian merupakan aktivitas ilmiah yang dilakukan dengan sistematis, terarah dan memiliki tujuan tertentu. Dengan demikian, data atau informasi yang terkumpul dalam penelitian harus relevan dengan persoalan yang sedang dihadapi. Dengan kata lain bahwa data yang dikumpulkan tersebut harus berkaitan, mengenai dan tepat sasaran.¹¹

Dalam pembahasan permasalahan dalam penelitian ini, tentu diperlukan sebuah metode untuk memperoleh sumber atau data yang berhubungan dengan masalah yang dibahas serta gambaran dari permasalahan tersebut secara jelas, tepat dan akurat. Oleh karena itu terdapat beberapa metode yang hendak penulis gunakan.

1. Jenis Penelitian

Penulisan skripsi yang hendak dilakukan menggunakan jenis penelitian pustaka (*library research*) yaitu suatu penelitian, dimana data yang hendak digali, dikaji dan kemudian di analisa, bersumber dari buku, tulisan-tulisan ilmiah, artikel

¹⁰ Amir Syarifuddin, *Ushul Fiqh*, hlm. 222.

¹¹ Kartini Kartono dan Marzuki, *metologi riset*, (Yogyakarta: UII Press, 2010), hlm. 55.

yang bertebaran diberbagai media, baik dalam media cetak maupun media elektronik. Dengan kata lain bahwa, penelitian pustaka ini merupakan serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca, mencatat lalu mengelolah bahan penelitian tersebut.¹²

2. Sifat Penelitian

Penelitian ini bersifat deskriptif. Yaitu usaha mengungkap suatu masalah dan keadaan sebagaimana adanya, sehingga hanya merupakan penyingkapan fakta.¹³ Maksud dari sifat penelitian tersebut adalah bahwa penulis berupaya memproyeksikan suatu keadaan dan fenomena perbedaan pandangan tentang hukum mencari penghasilan melalui aplikasi game online antara Nahdhlatul Ulama dan Muhammadiyah. Kemudian menganalisis beberapa faktor yang melatarbelakangi perbedaan pandangan tersebut.

Penelitian ini juga bersifat komparatif.¹⁴ Yaitu cara memahami suatu pandangan dengan membandingkan aspek yang terdapat dalam pandangan dan pendapat tersebut dengan pendapat lain. Dengan membandingkan pendapat, dapat menghasilkan sebuah pemahaman yang obyektif dan utuh.

¹² Mestika Zed, *metodologi penelitian kepustakaan*, (Jakarta: Yayasan obor Indonesia, cet.1, 2004), hlm. 3.

¹³ Ishaq, *Metode penelitian hukum dan penulisan skripsi, tesis, serta disertasi*, (Bandung: Alfabeta, 2017). Hlm. 20.

¹⁴ Nawari Ismail, *metodologi penelitian*, (Jogyakarta: Samudra Biru, 2015). Hlm. 14.

3. Pendekatan Masalah

Adapun pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a). *Ushul fiqh*. Dalam hal ini *ushul fiqh* digunakan sebagai *stand point* atau titik pijak metodologis dalam memecahkan permasalahan, dengan segala ketersediaan perangkat yang ada di dalam kajian *ushul fiqh*, dalam mengidentifikasi masalah, penulis menggunakan berbagai perangkat methodologis *ushul fiqh* tersebut. Hal ini di sadari bahwa *Ushul fiqh* merupakan cabang ilmu yang memiliki banyak keterkaitan dengan cabang-cabang keilmuan Islam lainnya. Seperti Ilmu hadits, Ilmu tafsir serta ilmu kalam. Ushul fiqh merupakan khazanah kekayaan ilmu yang secara langsung maupu tidak langsung turut memperkaya model keagamaan kita¹⁵.
- b). Pendekatan *Normatif*.¹⁶ Yaitu pendekatan suatu masalah dari sudut legal formal atau normatif, yang dimaksud dari pendekatan normatif atau legal-formal adalah hubungan yang berkaitan dengan halal-haram atau boleh-tidak Dsb.

¹⁵ Nilna Fauza, "ushul fiqh sebagai epistimologi dan model penelitian hukum Islam," *Jurnal Lentera Kajian Keagamaan, Keilmuan dan Teknologi*, Vol. 17:1 (Maret, 2018), hlm. 2.

¹⁶ Khoiruddin Nasution, *Pengantar Studi Islam*, (Jogyakarta: ACAdEMIA dan Tazzafa, 2009), hlm. 189.

4. Sumber Penelitian

Penelitian hukum adalah suatu proses untuk menemukan aturan hukum, prinsip-prinsip hukum, maupun doktrin-doktrin hukum guna menjawab isu hukum yang dihadapi. Hal ini sesuai dengan dengan karakter prespektif ilmu hukum. Penelitian hukum dilakukan untuk menghasilkan argumentasi, teori atau konsep baru sebagai preskripsi dalam menyelesaikan masalah yang dihadapi.

Menurut Peter Mahmud Marzuki, di dalam penelitian hukum tidak diperlukan adanya hipotesis, di dalam penelitian hukum juga tidak di kenal dengan istilah data. Begitupula dengan analisis kualitatif dan kuantitatif bukan merupakan istilah yang lazim di dalam penelitian hukum.¹⁷

Untuk memecahkan isu hukum dan sekaligus memberikan preskripsi mengenai apa yang seyogyanya, di perlukan sumber penelitian. Sumber-sumber penelitian dapat dibedakan menjadi sumber-sumber penelitian yang berupa bahan-bahan hukum primer dan bahan-bahan hukum sekunder.¹⁸

¹⁷ Suratman dan Philips Dillah, *Methodo penelitian hukum*, (Bandung: Alfabeta, 2014). Hlm. 32-33.

¹⁸ *Ibid*, hlm. 67.

a). Bahan hukum primer

Bahan hukum primer merupakan bahan hukum yang bersifat aotoritatif. Bahan-bahan hukum primer terdiri atas perundang-undangan, catatan-catatan resmi atau risalah dalam pembuatan perundang-undangan dan putusan hakim.¹⁹

Yang menjadi bahan hukum primer pada penelitian ini berupa fatwa Bahstul Masail NU sebagaimana yang tertuang dan terangkum dalam Website NU Online dan fatwa Majelis Tarjih Muhammadiyah yang terangkum dalam website Suara Muhammadiyah Online tentang mencari penghasilan melalui aplikasi hiburan game online.

b). Bahan hukum sekunder

Bahan hukum sekunder berupa semua publikasi tentang hukum yang bukan merupakan dokumen-dokumen resmi. Publikasi tentang hukum, yang meliputi buku-buku teks, kamus-kamus hukum, jurnal-jurnal hukum dan komentar-komentar atas putusan pengadilan.²⁰

Yang menjadi bahan sekunder pada penelitian ini berupa buku-buku ushul fiqh, karya-karya tulis ilmiah yang bececeran di berbagai media, baik dalam media cetak maupun media online yang berkaitan dengan hukum bermain game online atau terkait memperoleh penghasilan dari bermain game online. Serta beberapa tema lainnya yang berkaitan dengan obyek penelitian.

¹⁹ *Ibid*, hlm. 67.

²⁰ *Ibid*, hlm. 67

5. Metode Pengumpulan Sumber

Teknik pengumpulan sumber pada penelitian ini berupa teknik dokumenter, dengan menjadikan sumber primer sebagai titik pijak yang menjadi patokan utama dalam mengumpul sumber-sumber sekunder lainnya, baik yang berupa buku-buku tulisan, journal-journal dan karya tulis ilmiah lainnya yang memiliki hubungan dengan obyek penelitian ini.

Sumber primer pada penelitian ini adalah fatwa Bahtsul masail NU dalam website NU Online dan fatwa Majelis Tarjih Muhammadiyah dalam website suara Muhammadiyah Online. Yang kemudian pada tahap selanjutnya melakukan penelusuran terhadap sumber-sumber sekunder lainnya. Setelah semuanya terkumpul, maka terhadap literature-literatur sekunder tersebut akan dilakukan penyaringan atau filterisasi untuk mendapatkan data yang valid dan relevan dengan penelitian ini, yang mana nantinya akan berpengaruh pada arah penelitian ini.

6. Analisis Data

Selanjutnya setelah dilakukanya pengumpulan sumber atau data, maka langkah selanjutnya adalah analisis terhadap sumber dan data yang telah di kumpulkan. Analisis sumber maupun data merupakan bagian yang sangat penting di samping berbagai kegiatan lain di dalam proses penelitian. Hal ini dilakukan untuk menjamin sekaligus sebagai tolok ukur bermutu atau tidaknya sebuah penelitian.

Teknik yang dipergunakan sebagai instrumen analisa data adalah metode deduktif, induktif dan komparatif. Metode deduktif merupakan suatu pembahasan

yang berangkat dari pengetahuan yang bersifat umum dan bertitik tolak pada suatu hal yang pada akhirnya akan digunakan untuk meneliti suatu kejadian dan ditarik pada pengetahuan yang khusus.²¹

Adapun metode induktif yaitu suatu pembahasan yang bertolak dari yang kurang umum menuju ke yang lebih umum. Induksi dalam bentuknya yang lebih karakteristik adalah persoalan generalisasi empiris, dari segi bahwa karena sesuatu dibuktikan benar dalam sejumlah kasus yang diobservasi, tampaknya akan benar pula dalam kasus-kasus serupa yang belum diobservasi.²²

Metode komparatif yaitu membandingkan antara dua paradigma atau lebih untuk memperoleh kesimpulan dengan nilai-nilai tertentu yang berhubungan dengan situasi yang diselidiki dengan beberapa faktor lainnya. Analisis ini akan dijelaskan pada bagian bab terakhir dengan melihat metode dan pendapat dari kedua ormas, yaitu Muhammadiyah dalam Majelis tarjih-nya dan NU dengan Bahtsul masail-nya.

G. Sistematika Pembahasan

Agar mempermudah penulis dalam menyusun skripsi ini, olehnya sistematika pembahasan sangatlah penting untuk menggambarkan susunan penelitian yang akan penyusun lakukan. Adapun sistematika pembahasan ini adalah sebagai berikut:

²¹ Sutrisno Hadi, *Metodologi research I* (Yogyakarta: UGM Press, 1983). Hlm. 36.

²² Abdullah Mun'im Saleh, *Hukum manusia sebagai hukum tuhan, berfikir induktif menemukan hakikat hukum model Al-qawā'id al-fiqhiyyāh*, cet-1 (Yogyakarta: Pustaka pelajar, 2009). Hlm. 34.

Bab pertama, mencakup latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, tinjauan pustaka, kerangka teori, metodologi, dan sistematika pembahasan. Yang kesemua ini dilakukan untuk menggambarkan pijakan awal dari penelitian ini sehingga dapat tersusun menjadi sebuah skripsi.

Bab kedua, tinjauan umum tentang game online, pekerjaan dalam pandangan Islam dan teori maqasyid syariah. Pada Bab ini akan dilakukan pembahasan berkaitan dengan Game online secara umum yang meliputi pengertian game online, perkembangan game online, macam-macam game online, dampak dari bermain game online serta Macam-macam game online yang menyediakan penghasilan/pendapatan bagi para usenya. Kedua tentang pekerjaan dalam Islam yang meliputi, pengertian pekerjaan, landasan tuntunan bekerja dalam Islam, tujuan bekerja serta macam-macam pekerjaan dalam Islam.

Bab ketiga, berisi tentang fatwa Ulama Majelis Tarjih Muhammadiyah dan Bahtsul masail Nahdhatul tentang mencari penghasilan melalui aplikasi hiburan game online. Dalam Bab ini, nantinya dipaparkan mengenai profil Muhammadiyah dan Nahdhatul Ulama, metode *istinbāt* serta fatwa kedua ormas tentang mencari penghasilan melalui aplikasi game online.

Bab keempat. Berisi tentang analisa fatwa Majelis Tarjih Muhammadiyah dalam website Suara Muhammadiyah Online dan Bahtsul Masail NU dalam website NU Online tentang mencari penghasilan melalui aplikasi game online. Pada Bab ini akan dibagi menjadi beberapa sub Bab. Pertama, berisi tentang analisi fatwa Majelis

Tarjih Muhammadiyah dan Bahtsul Masail NU, serta berkaitan dengan analisa *istinbat* hukum dari kedua ormas tersebut. Kedua. Berisi tentang perbandingan pemikiran dalam fatwa Majelis Tarjih Muhammadiyah dan Bahtsul Masail NU tentang mencari penghasilan melalui aplikasi hiburan game online.

Bab kelima, penutup. Dalam Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Setelah melakukan serangkaian analisa terhadap fatwa Majelis Tarjih Muhammadiyah tentang hukum mencari penghasilan melalui aplikasi game online, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pandangan Majelis Tarjih Muhammadiyah dan Bahtsul Masail NU tentang Hukum Mencari Penghasilan Melalui Aplikasi Game Online

Majelis Tarjih Muhammadiyah berpendapat bahwa haram hukumnya bagi seseorang untuk memperoleh penghasilan melalui aplikasi game online. Sebab penghasilan yang didapatkan melalui aplikasi game online menyalahi sunnatullah dalam mencari rizki, terdapat indikasi perjudian didalam aplikasi game serta ketidakjelasan akad yang digunakan. Sedangkan Bahtsul Masail NU berpendapat bahwa, memperoleh penghasilan melalui aplikasi game online adalah boleh. Sebab aplikasi game merupakan alat dengan manfaat yang mudah selama dalam penggunaan game online tidak melalaikan seseorang dalam menjalankan kewajiban agama, sehingga memanfaatkan game online sebagai sumber penghasilan adalah boleh.

2. Metode *istinbāt* yang digunakan Majelis Tarjih Muhammadiyah dan Bahtsul Masail NU

Majelis Tarjih Muhammadiyah dan Bahtsul Masail NU memiliki perbedaan dalam menggunakan dalil sebagai landasan *istinbāt* hukum mencari penghasilan

melalui aplikasi game online. Majelis Tarjih Muhammadiyah menjadikan Qur'an surah al-Māidah ayat 90 sebagai landasan hukum, dengan menggunakan metode *istinbāṭ ta'fīlī* dan *istiṣlāhī* sebagai basis metodologis dalam menentukan larangan mencari penghasilan melalui aplikasi game online. Sedangkan Bahtsul Masail NU menggunakan kaidah hukum *al-aṣlu fī al-asyā'i al-ibāhah hattā yadūlu ad-dalīlu 'alā at-tahrīm* sebagai dalil hukum dan berdasarkan pada *istinbāṭ qaūfī* dan *ilḥaqī* sebagai landasan metodologis dalam menetapkan fatwa mencari penghasilan melalui aplikasi game online.

B. Saran

1. Seseorang tidak dilarang untuk bermain game online, jika tujuannya adalah sekedar untuk mencari kesenangan dan hiburan semata. Hanya saja para pemain hendaknya dapat membatasi diri agar tidak bermain game secara berlebihan, apalagi hingga membuat pengguna game menjadi lalai dalam menunaikan kewajiban utama terlebih kewajiban dalam menjalankan tuntutan agama.
2. Terhadap seseorang yang menjadikan game online sebagai sumber penghasilan, agar tidak menggunakan jeni-jenis game yang diharamkan. Serta lebih berhati-hati dalam melangsungkan transaksi melalui aplikasi game online, agar tidak menjadi korban penipuan bagi pihak-pihak yang tidak bertanggung jawab.

DAFTAR PUSTAKA

A. Al-Qur'an/Tafsir Al-Qur'an

Departemen Agama, Al-Qur'an dan Terjemahannya, Bandung: Lubuk Agung, 1989.

B. Hadits/Syarah Hadits

Ahmad ibn Hanbal, Abū 'Abdullah, *Musnad Imam Ahmad ibn Hanbal*, cet. ke-I Beirut: Muasas ar-risalah, 2001.

Al-Bukhāri, Muhammad ibn Ismāil bin Ibrāhim, *Ṣaḥīḥ Bukhārī*, IX Juz Beirut-Libanon: Dār al-Fikr, 1995.

At-Tarmizī, Muhammad ibn Mūsā ibn Saurati ibn Musa, *Jāmi' al-Kabīr sunan at-tarmizī*, VI Juz, (Beirut: Dar Gharbil islam, 1998

Ismail, Yahya ibn al-Husain, *tartīb al-amālī al-khamīsiyati lilisyajarī*, II Juz Beirut: Dār Kutūb al-'Ilmiyah, 2001.

Muslim, Abū al-Husain Muslim bin al-Hajjāj, *Ṣaḥīḥ Muslim*, V Juz Beirut: Dār Kutūb al-'Ilmiyah, 1991

C. Fiqh dan Usul Fiqh

Abdurrahmah, Asmuji, *Manhaj Tarjih Muhammadiyah*, cet. Ke-IV Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2007.

Abu Bakar, Al-Yasa', *Metode Itislahi*, Jakarta: Prenada Media, 2016.

Abu Zahrah, Muhammad, *Uṣūl fiqh*, Kairo: Dar al-'Arabī, 1985.

Agustin, Hamdi *Studi Kelayakan Bisnis Syariah* cet. ke-I Depok: PT RajaGrafindo Persada, 2017.

Al-Assal, Ahmad Muhammad dan Fatih Abdul Karim, *Sistem, Prinsip, dan Tujuan Ekonomi Islam*, Alih Bahasa Imam Syaifudin Bandung: Pustaka Setia, 1999.

Al-Biri, Zakariya, *Maṣādir al-Ahkām al-Islāmiyah*, Kairo: Dar al-Ijtihad al-'Arabi, 1975.

- Al-Juwaini, Abdul Malik bin Abdullah, *al-burhān fi ushūl al-fiqh*, (Kairo: Darul Ansor, 1980), hlm. 1333.
- Al-Kind, Mustafa Siad, *Asar al-Iktilāf Fi al-Qawā'id al-Uṣuliyah Fi Iktilāf al-Fuqahā*. Kairo: Muasasah ar-Risalah, 1969
- Ansori, Isa, “Perbedaan Metode Ijtihad Nahdlatul Ulama dan Muhammadiyah dalam Corak Fikih Indonesia”, *Jurnal Nizam*, Vol. 4, No.1 (Januari, 2014).
- Ash-Shiddieqy, Muhammad Hasbi, *Pengantar Hukum Islam*, Juz I, (Jakarta: Bulan Bintang, 1994), hlm. 181.
- As-Suyūṭi, Jalāluddīn Abdurrahman, *al-asybāh wa an-naẓāir*, cet. ke-II, Juz I, Riyadh: al-syamiyah, 1997.
- Busyro, *maqāshid al-syari'ah*, Jakarta: Kencana, 2019.
- Dahlan, Abdul Aziz, *Ensiklopedi Hukum Islam*, (Jakarta: Ichtiar Baru Van Hoeven, 1996).
- Djamil, Fathurrahman, *Metode Ijtihad Majelis Tarjih Muhammadiyah*, Cet. keI (Jakarta: Logos Publishing House, 1995).
- Djuwaini, Dimyauddin. *Pengantar Fiqh Muamalah* cet. Ke-II Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010.
- Dwi Widodo, Prasetyo, “Tinjauan Hukum Islam dan Undang-undang ITE Tentang Transaksi Jual Beli Akun Game Online Mobile Legend,” *skripsi* (Tulungagung: Fakultas Syariah & Ilmu Hukum IAIN Tulungagung, 2019).
- Fauza, Nilna, “ushul fiqh sebagai epistemologi dan model penelitian hukum Islam,” *Jurnal Lentera Kajian Keagamaan, Keilmuan dan Teknologi*, Vol. 17:1 (Maret 2018).
- Friatna, Ida. *Konsep Laba dalam Sistem Ekonomi Islam* Banda Aceh: PeNA, 2012.

- Ibn Ahmad al-Huzaiy al-Māliki, Syahīd abī Qāsim Muhammad, *Taqrīb al-Wuṣūl ila ‘ilmi al-uṣūl*, cet. Ke-II Madinah al-Munawwaroh: Jamīi’ al-huqūq al-mahfūzah, 2002.
- Ibrahim al-Bājūrī, *Ḥashiyah al-Bājūrī ‘alā ibn Qāsim al-Ghuzzī*, juz I Semarang: Toha Putra. t.t.
- Ibrahim, Duski, *Metode Penetapan Hukum Islam; Membongkar Konsep al-Istiqra’ al-Ma’nawi al-Syatibi*, Yogyakarta: ar-Ruzz Media, 2008.
- Iksani, Aulia “Jual Beli Game Online Dalam Prespektif Hukum Islam, Studi Pada Komunitas Gamers Online Banda Aceh,” *Skripsi* (Banda Aceh: fakultas Syariah & Hukum UIN Ar-Ranyry, 2016).
- Ka’bah, Riyal “Keputusan Lajnah Tarjīh Muhammadiyah dan Lajnah Bahth al-masāil Sebagai Keputusan Jama’i di Indonesia” *Desertasi* Jakarta: Universitas Indonesia, 1998.
- Kirom, Chihwanul “Etos Kerja dalam Islam,” *Tawazun: Journal of Shariah Economy Law*, Volume 1:1 (Maret 2018).
- MA Sahal Mahfudh, *Nuansa Fiqh Sosial*, Yogyakarta: LKis, 1994.
- Mahfudh, M Mahfudh, “Baḥth al-masāil dan Istinbāṭ Hukum NU: Sebuah Catatan Pendek” dalam M. Imdadun Rahmat (ed.) *Kritik Nalar Fiqh NU* Jakarta: akpesdam, 2002.
- Mardani, *Ushul Fiqh* Jakarta: Rajawali Press, 2014.
- Masyhuri, Aziz, *Masalah Keagamaan Hasil Mukhtamar dan Munas Alim Ulama Nadhlatul Ulama*, Surabaya: Dinamika Press, t.t.
- Muhtadi Anshor, Ahmad, *Baḥth al-Masāil Nahdlatul Ulama, Melacak Dinamika Pemikiran Mazhab Kaum Tradisionalis*, cet ke-I Yogyakarta: Teras, 2012.
- Mun’im Saleh, Abdullah. *Hukum Manusia Sebagai Hukum Tuhan, Berfikir Induktif Menemukan Hakikat Hukum Model Al-qawā’id al-fiqhiyyāh*, cet-1, Yogyakarta: Pustaka pelajar, 2009.

- Qardawi, Yusuf, *Fiqih Maqashid Syariah*, Alih Bahasa Arif Munandar Riswanto, Jakarta: Pustaka al-Kautsar, 2006
- Qardhawi, Yusuf, *Sistem Masyarakat Islam dalam al-Qur'an dan Sunnah Solo*: Citra Islami, 1997.
- _____, *Fatwa Antara Ketelitian dan Kecerobohan*, (Jakarta: Gema Insani, 1997
- _____, *Peran Nilai dan Moral dalam Perekonomian Islam*, Alih Bahasa K.H. Didin Hafidhuddin, ddk Jakarta: Robbani Press 1997.
- Rivai, Vitzhal. Dkk, *Islamic Bussenis and Economic Ethics* Jakarta: Bumi Aksara, 2012.
- Romli, *Pengantar Ilmu Ushul Fiqh* Depok: Kencana, 2017.
- Said, Imam Ghazali, *Solusi Hukum Islam, Keputusan Muktamar, Munas, dan Konbes Nahdlatul Ulama 1926-2004*, Surabaya: Diantama, 2006
- Shihāb ad-Dīn Aḥmad al-Barlisī dan Shihāb ad-Dīn Aḥmad bin Salāmah al-Qalyūbī, *hāshiyatan Qolyūbī wa 'Umayrah*, Juz III (Beirut: Dār al-Fikr, 1995.
- Sumitro, Warko dkk, *Hukum Islam dan Huku Barat*, Malang: Setara Press, 2017.
- Syae'i, Rachmat, *Fiqih Muāmalah* cet. Ke-II Bandung: Pustaka Setia, 2004.
- Syaputra, Ajib Ria “Analisis fatwa Majelis Tarjih Muhammadiyah tentang Hukum Mencari Penghasilan Dari Game Online,” *Skripsi* (Semarang: Fakultas Syariah & Hukum UIN Walisongo 2017).
- Syarifuddin, Amir, *Ushul Fiqh*, cet. ke-VI jilid II Jakarta: Kencana, 2011.
- Wadji, Farid., Dkk. *Hukum Ekonomi Islam* Jakarta: Sinar Grafika, 2012.
- Ya'kub, Hamzah *Etos Kerja Islami: Petunjuk Pekerjaan yang Halal dan Haram dalam Syariat Islam*, Jakarta: Pedoman Ilmu Jaya, 1992.

Zaidan, Abdul Karim, *al-Wajiz Fi Uṣūl al-Fiqh*, Bagdad: Dar al-‘Arabiyah littib’ah, tt.

Zuhaili, Wahbah, *Ushul Fiqh al-Islāmi*, Juz II Damaskus: Dār al-Fikr, 1986.

D. Lain-lain

Al-Munawwir, Ahmad Warson, *Kamus al-Munawwir Arab-Indonesia*, Surabaya: Pustaka Progressif, 1994.

Boy S. Sabarguna, *Analisis Data Pada Penelitian Kualitatif*, Jakarta: UI-Press, 2008.

Dharma Bhakti, Demmy “Game Edukasi Menara Honai Sebagai Salah Satu Alternatif Pembelajaran Logika Matematika Di SMK” *Journal teknologi pendidikan dan pembelajaran*, Vol. 2:1. (1 Maret 2017).

Dharma Bhakti, Demmy “Game Edukasi Menara Honai Sebagai Salah Satu Alternatif Pembelajaran Logika Matematika Di SMK” *Journal teknologi pendidikan dan pembelajaran*, Vol. 2:1. (1 Maret 2017).

Djakfar, Muhammad, *Etika Bisnis Islami, Tataran Teoritis dan Praksis*, (Malang: Uin-Malang Press, 2008

Fahrudin, Fuad, *Agama dan Pendidikan Demokrasi Pengalaman Muhammadiyah dan Nahdlatul Ulama*, Jakarta: Pustaka Alfabet, 2009.

Hadi, Sutrisno, *Metodologi research I*, Yogyakarta: UGM Press, 1983.

Hidayatullah, Syarif, *Muhammadiyah & Pluralitas Agama di Indonesia*, (Jakarta: Pustaka Pelajar, 2010.

Hilmuniati, Fina, “Dampak Bermain Game Online dalam Pengalaman Sholat Pada Anak di Kelurahan Pisang Kecamatan Ciputat Kota Tangerang Selatan,” *Skripsi* Jakarta: Fak Ilmu Dakwa dan Ikmu Komunikasi UIN Syarif Hidayatullah, 2011.

- In'am Esha, Muhammad, *NU di Tengah Globalisasi: Kritik, Solusi dan Aksi*, Malang: Uin-Maliki Press, 2015.
- Ishaq, *Metode penelitian hukum dan penulisan skripsi, tesis, serta desertasi*, Bandung: Alfabeta, 2017.
- Jhon M. Echols dan Hasan Sadily, *kamus inggris Indonesia*, Jakarta: PT Gramedia Utama Utama, 2010.
- Jurdi, Syarifuddin, *Muhammadiyah dalam Dinamika Politik Indonesia 1966-2006*, (Jakarta: Pustaka Pelajar, 2007).
- Kartono, Kartini dan Marzuki, *metologi riset*, Yogyakarta: UII Press, 2010.
- Khoiruddin Nasution, *Pengantar Studi Islam*, Jogjakarta: ACAdemia dan Tazzafa, 2009.
- Khuluk, Lathiful, *Fajar Kebangunan Ulama: Biografi K.H Hasyim Asy'ari*, Yogyakarta: LKIS, t.t.
- Kumala Dewi, Nur dan Arman Syah Putra, "Perkembangan Gamification Dan Dampak Game Online Terhadap Jiwa Manusia Di Kota Pintaj DKI Jakarta", *Jurnal Informatika Universitas Pamulang*, Vol. 5:3. (September 2020)
- Kustiawan, Andri Arif dan Andi Widhiya Bayu Utomo, *Jangan Suka Game Online, pengaruh game online dan tindakan pencegahan*, Magetan: PT AE Media Grafika, 2019.
- Lampiran 1 keputusan Munas Tarjih XXV tentang Manhaj Tarjih dan Pengembangan Pemikiran Islam.
- Mestika Zed, *metodologi penelitian kepustakaan*, cet. Ke-I Jakarta: Yayasan obor Indonesia, 2004.
- Mulkhan, Abdul Munir dan Maarif, Ahmad Syafii, *Satu Abad Muhammadiyah Gagasan Pembaharuan Sosial Keagamaan*, (Jakarta: Media Kompas Nusantara, 2010)
- Nawari Ismail, *metodologi penelitian*, Jogjakarta: Samudra Biru, 2015.

- Nurhayati, Mahsyar Idris dan Muhammad al-Qadri Burga, *Muhammadiyah dalam Prespektif Sejarah, Organisasi, dan Sistem Nilai*, Yogyakarta: Orbitrusr Crop, 2018.
- Rumadi, *Post-Tradisionalisme Islam: Wacana Intelektualisme dalam Komunitas NU*, Jakarta: Depag. Dirjen. Pendidikan Islam. Direktorat Pendidikan Tinggi Islam, 2007.
- Samuel Henry, *Cerdas dengan Game: Panduan Praktis bagi Orangtua dalam Mendampingi Anak Bermain Game*, Jakarta: Gramedia Pusaka Utama, 2010.
- Surat Keputusan Pimpinan Muhammadiyah No:17/SK-P/II-A/1.a/2001 tentang Tanfidz Keputusan Musyawarah Nasional Tarjih XXVI Lampiran I Bab III Manhaj Ijtihad Hukum.
- Suratman dan Philips Dillah, *Methodo penelitian hukum*, Bandung: Alfabeta, 2014.
- Sutarmo, *Gerakan Sosial Keagamaan Modernis*, Yogyakarta: Suaka Alva, 2005.
- Syahban, Joko. *Berbisnis Bersama Tuhan*, Jakarta: PT Mizan Publika, 2008.
- Toto, *Membudayakan Etos Kerja* Jakarta: Gema Insani, 2002.
- Trim, Bambang, *Bussenis Wisdom of Muhammad SAW*, Bandung: Madania Prima, 2008
- Van Bruinessen, Martin, *NU tradisi, Relasi-relasi Kuasa dan Pencarian Wacana Baru*, Alih Bahasa Farid Wajdi Yogyakarta: LKis, 1997.
- Zahro, Ahmad, *Lanjah Bahtsul Masail 1926-1999, Tradisi Intelektual NU*, cet. Ke-I Yogyakarta: LKis, 2004.