

**DAMPAK PERMAINAN *PLAY STATION* DALAM
PANDANGAN HUKUM ISLAM**



SKRIPSI

**DIAJUKAN KEPADA FAKULTAS SYARI'AH DAN HUKUM
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA
UNTUK MEMENUHI SEBAGAI SYARAT-SYARAT
MEMPEROLEH GELAR SARJANA STRATA SATU
DALAM ILMU HUKUM ISLAM**

Oleh :

INDRA YULIA FRADANA

07380032

PEMBIMBING

- 1. DR. H. M. NUR, S.Ag., M.Ag.**
- 2. SITI DJAZIMAH, S.Ag., M.S.I.**

**MUAMALAT
FAKULTAS SYARI'AH DAN HUKUM
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA**

2011

ABSTRAK

Perkembangan teknologi yang semakin pesat mendorong manusia untuk menciptakan berbagai inovasi guna membantu manusia dalam menjalani kehidupannya. Dalam kehidupannya, manusia tidak luput dari suatu kegiatan yang disebut bermain. Bermain merupakan suatu kebutuhan pokok bagi manusia, karena dengan bermain manusia merasa segar kembali tubuhnya setelah lelah berfikir. Seiring berkembangnya teknologi tersebut, akhirnya tercipta pula suatu permainan yang berbasis teknologi tingkat tinggi yang disebut permainan *play station*. Permainan *play station* merupakan sebuah permainan *console game* modern yang banyak mempunyai penggemar di dunia. Permainan ini menyuguhkan kualitas tampilan gambar yang bisa dikatakan sangat menarik, sehingga banyak yang memainkannya.

Permainan *play station* yang banyak digemari anak-anak maupun orang dewasa ini, ternyata menimbulkan beberapa dampak-dampak yang mempengaruhi kehidupan sosial masyarakat. Dalam skripsi ini penyusun mengangkat tema penelitian mengenai beberapa dampak tidak langsung yang diakibatkan oleh sebuah permainan *play station* yang dihubungkan dengan nilai-nilai menurut pandangan *maqāsid asy-syarī'ah*.

Penelitian ini merupakan *library research* atau penelitian kepustakaan yaitu penelitian dengan data yang diperoleh dari kajian berbagai literatur. Penelitian ini bersifat preskriptif, yaitu bersifat memberi penilaian atau ketentuan yang sesuai dengan aturan norma-norma Islam. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan normatif, dampak yang ditimbulkan dari sebuah permainan *play station* merupakan suatu masalah sosial yang ada dalam masyarakat yang kemudian ditinjau dengan kerangka *maqāsid asy-syarī'ah*. Data yang diperoleh dalam penelitian ini kemudian dianalisis secara deduktif, yaitu dengan mengambil kesimpulan dari berbagai teori yang ada kemudian menariknya pada hal yang khusus untuk diambil suatu kesimpulan.

Hasil dari sebuah penelitian yang telah dilakukan, bahwa dampak tidak langsung yang terjadi dari suatu permainan *play station* terutama bagi kalangan anak-anak atau usia remaja adalah bertentangan dengan tujuan-tujuan hukum Islam. Berbagai dampak negatif dari permainan *play station* ini menjadikan generasi muda lupa suatu kewajiban agama, bahkan untuk sekedar menjaga kesehatan bagi dirinya sendiri pun terlupakan oleh permainan tersebut. Dampak dari terlupakannya kewajiban agama menjadi meluas kepada dampak-dampak yang lain seperti agama, akal, jiwa, keluarga, ekonomi serta dapat merusak akhlak, budaya sosial masyarakat. Dampak yang terjadi dari permainan *play station* cukup kompleks dan bisa menjadi dampak negatif yang meluas dalam masyarakat. Permainan yang sangat begitu banyak penggemarnya di dunia ini ternyata tidak hanya menjadi penghibur, tetapi juga bisa menjadi penghancur masa depan para generasi muda kita.



SURAT PERNYATAAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini :


Nama : Indra Yulia Fradana
NIM : 07380032
Jurusan : Muamalat
Fakultas : Syari'ah dan Hukum

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya ini adalah asli hasil karya atau laporan penelitian yang saya lakukan sendiri dan bukan plagiasi dari hasil karya orang lain. Kecuali yang secara tertulis diacu dalam penelitian ini dan disebutkan dalam acuan daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Yogyakarta, 19 Rajab 1432 H
20 Juni 2011M

Yang menyatakan,


Indra Yulia Fradana
NIM. 07380032



SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI

Hal : Skripsi
Saudara Indra Yulia Fradana

Kepada
Yth. Dekan Fakultas Syari'ah dan Hukum
UIN Sunan Kalijaga
Di Yogyakarta

Assalamu 'alaikum wr. wb.

Setelah membaca, meneliti dan mengoreksi serta menyarankan perbaikan seperlunya, maka kami berpendapat bahwa skripsi saudara :

Nama : Indra Yulia Fradana
NIM : 07380032
Judul : "Dampak Permainan *Play Station* dalam Pandangan
Hukum Islam"

Sudah dapat diajukan kepada Jurusan Muamalat Fakultas Syari'ah dan Hukum UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana strata satu dalam Ilmu Hukum Islam.

Dengan ini kami mengharap agar skripsi atau tugas akhir Saudara tersebut di atas dapat segera dimunaqasyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu 'alaikum wr. wb.

Yogyakarta, 19 Sya'ban 1432H

20 Juli 2011M

Pembimbing I

Dr. H. M. Nur, S.Ag., M.Ag.

NIP. 19700816 199703 1 002



SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI

Hal : Skripsi

Saudara Indra Yulia Fradana

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Syari'ah dan Hukum

UIN Sunan Kalijaga

Di Yogyakarta

Assalamu 'alaikum wr. wb.

Setelah membaca, meneliti dan mengoreksi serta menyarankan perbaikan seperlunya, maka kami berpendapat bahwa skripsi saudara :

Nama : Indra Yulia Fradana

NIM : 07380032

Judul : "Dampak Permainan *Play Station* dalam Pandangan Hukum Islam"

Sudah dapat diajukan kembali kepada Jurusan Muamalat Fakultas Syari'ah dan Hukum UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana strata satu dalam Ilmu Hukum Islam.

Dengan ini kami mengharap agar skripsi atau tugas akhir Saudara tersebut di atas dapat segera dimunaqasyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu 'alaikum wr. wb.

Yogyakarta, 19 Sya'ban 1432H

20 Juli 2011M

Pembimbing II

Siti Djazimah, S.Ag., M.S.I.

NIP. 19700125 199703 2 001



PENGESAHAN SKRIPSI

Nomor : .UIN.02/K.MU-SKR/PP.00.9/053/2011

Skripsi atau Tugas Akhir dengan judul :
"Dampak Permainan *PlayStation* Dalam Pandangan Hukum Islam"

Yang dipersiapkan dan disusun oleh :

Nama : Indra Yulia Fradana
NIM : 07380032
Telah dimunaqasyahkan pada : 8 Agustus 2011
Nilai Munaqasyah : A-

Dan dinyatakan telah diterima oleh Jurusan Muamalat Fakultas Syari'ah dan Hukum UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

TIM MUNAQASYAH

Ketua Sidang

Dr. H. M. Nur, S.Ag., M.Ag.
NIP. 19700816 199703 1 002

Penguji I

Drs. Moch. Sodik, S.Sos., M.Si
NIP. 19680416 199503 1 004

Penguji II

Drs. Kholid Zulfa, M.Si
NIP. 19660704 199403 1 002

Yogyakarta, 8 Agustus 2011
UIN Sunan Kalijaga
Fakultas Syari'ah dan Hukum
Pgs. Dekan,



Prof. Dr. H. Nizar, M.Ag.
NIP. 19640321 199203 1 003

MOTTO

لا غالب إلا الله

Kesabaran, ketelatenan, ketelitian dalam segala hal akan menjadi kunci sukses sebuah tujuan.

Tanpa kerja keras tidak akan memperoleh suatu kesuksesan.

(By: Nala Mahirotul Mufidah)

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

PERSEMBAHAN

DENGAN SEGALA KERENDAHAN HATI

SAYA PERSEMBAHKAN KARYA INI

KEPADA:

- *Kedua Orang Tua Saya*
- *Para Guru-guru dan Dosen-dosen Saya*
- *Civitas akademik UIN Sunan Kalijaga*

Yogyakarta
STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Transliterasi kata-kata Arab yang dipakai dalam penyusunan skripsi ini berpedoman pada Surat Keputusan Bersama Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor : 158/1987 dan 0543b/U/1987.

A. Konsonan tunggal

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Keterangan
ا	Alîf	tidak dilambangkan	tidak dilambangkan
ب	Bâ'	b	be
ت	Tâ'	t	te
ث	Sâ'	ṣ	es (dengan titik di atas)
ج	Jîm	j	je
ح	Hâ'	ḥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	Khâ'	kh	ka dan ha
د	Dâl	d	de
ذ	Zâl	ẓ	zet (dengan titik di atas)
ر	Râ'	r	er
ز	zai	z	zet
س	sin	s	es
ش	syin	sy	es dan ye
ص	sâd	ṣ	es (dengan titik di bawah)
ض	dâd	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	tâ'	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	zâ'	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	'ain	‘	koma terbalik di atas
غ	gain	g	ge
ف	fâ'	f	ef
ق	qâf	q	qi
ك	kâf	k	ka
ل	lâm	l	`el
م	mîm		

م	nûn	m	`em
و	wâwû	n	`en
هـ	hâ'	w	w
ء	hamzah	h	ha
ي	yâ'	'	apostrof
		Y	ye

B. Konsonan rangkap karena syaddah ditulis rangkap

متعددة عدة	ditulis ditulis	Muta'addidah 'iddah
---------------	--------------------	------------------------

C. Ta' marbutah di akhir kata

1. Bila dimatikan ditulis h

حكمة علة	ditulis ditulis	Hikmah 'illah
-------------	--------------------	------------------

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

2. Bila diikuti dengan kata sandang 'al' serta bacaan kedua itu terpisah, maka ditulis dengan h.

كرامة الأولياء	ditulis	Karāmah al-auliyā'
----------------	---------	--------------------

3. Bila ta' marbutah hidup atau dengan harakat, fathah, kasrah dan dammah ditulis t atau h.

زكاة الفطر	ditulis	Zakāh al-fiṭri
------------	---------	----------------

D. Vokal pendek

فَعَلَ	fathah	ditulis	a
ذَكَرَ	kasrah	ditulis	fa'ala
يَذْهَبُ	dammah	ditulis	i
		ditulis	zūkira
		ditulis	u
		ditulis	yazhabu

E. Vokal panjang

1	Fathah + alif جَاهِلِيَّة	ditulis	ā
		ditulis	jāhiliyyah
2	fathah + ya' mati تَنْسَى	ditulis	ā
		ditulis	tansā
3	kasrah + ya' mati كَرِيم	ditulis	ī
		ditulis	karīm
4	dammah + wawu mati فُرُود	ditulis	ū
		ditulis	furūd

F. Vokal rangkap

1	Fathah + ya' mati بَيْنَكُمْ	ditulis	ai
		ditulis	bainakum
2	fathah + wawu mati قَوْل	ditulis	au
		ditulis	qaul

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

أَنْتُمْ	ditulis	A'antum
أَعَدْتُمْ	ditulis	U'iddat
لَنْ شُكْرْتُمْ	ditulis	La'in syakartum

H. Kata sandang alif + lam

1. Bila diikuti huruf Qomariyyah ditulis dengan menggunakan huruf “l”.

القرآن	ditulis	Al-Qur’ān
القياس	ditulis	Al-Qiyās

2. Bila diikuti huruf Syamsiyyah ditulis dengan menggunakan huruf Syamsiyyah yang mengikutinya, dengan menghilangkan huruf l (el) nya.

السماء	ditulis	As-Samā’
الشمس	ditulis	Asy-Syams

I. Penulisan kata-kata dalam rangkaian kalimat

Ditulis menurut penulisannya.

ذوي الفروض	ditulis	Żawī al-furūd
أهل السنة	ditulis	Ahl as-Sunnah

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الحمد لله ربّ العالمين, نحمده ونستعينه ونستغفره, ونعوذ بالله من شرور أنفسنا ومن سيئات أعمالنا من يهده الله فلا مضلّ له ومن يضلّل فلا هادي له, وأشهد أن لا إله إلا الله وحده لا شريك له وأشهد أن محمدا عبده ورسوله, أرسله وبخلق القرآن جمّله صلى الله وبارك عليه وعلى آله وأصحابه والتابعين ومن تبعهم بإحسان إلى يوم الدّين. أمّا بعد,

Puji syukur senantiasa penulis haturkan ke hadirat Allah SWT yang telah memberikan nikmat yang sempurna, rahmat, hidayah dan kekuatan kepada penulis, sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir penyusunan skripsi untuk memperoleh gelar sarjana strata satu di bidang ilmu hukum Islam pada Fakultas Syari'ah dan Hukum UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Shalawat serta Salam senantiasa tercurahkan kepada junjungan kita Nabi agung Muhammad SAW, keluarga serta sahabat yang telah membawa perubahan bagi peradaban dunia dengan hadirnya agama Islam sebagai peradaban terbesar yang tak lekang oleh zaman, dan telah memberikan contoh suri tauladan bagi seluruh umat.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini tidak dapat dipungkiri selama penyusunannya telah banyak pihak yang secara langsung maupun tidak langsung berjasa dalam penyelesaiannya, baik dalam memotivasi, membimbing, dan berpartisipasi, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Oleh karena itu penyusun sangat berterima kasih yang tak terhingga kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Musa As'arie, selaku rektor UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Bapak Prof. Drs. Yudian Wahyudi, M.A., Ph.D. selaku dekan Fakultas Syari'ah dan Hukum UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
3. Bapak Drs. Riyanta, M.Hum, dan Bapak Abdul Mughits, S.Ag., M.Ag., selaku ketua dan sekretaris Jurusan Muamalat Fakultas Syari'ah dan Hukum UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
4. Bapak Dr. H. M. Nur, S.Ag, M.Ag, dan Ibu Siti Djazimah S.Ag, M.S.I, selaku pembimbing yang dengan ikhlas dan sabar telah mencurahkan waktu dan perhatiannya untuk membimbing dan mengarahkan dalam penyusunan skripsi ini.
5. Seluruh dosen Fakultas Syari'ah dan Hukum UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah mewariskan ilmunya yang tak ternilai harganya.
6. Pegawai Tata Usaha (TU) Jurusan Muamalat Pak Lutfi dan Bu Tatik, serta seluruh pegawai Tata Usaha Fakultas Syari'ah dan Hukum yang telah membantu menyelesaikan segala urusan administrasi.
7. Khusus Ayahanda Shodiq Utomo dan Ibunda Sri Utami tercinta yang senantiasa telah memberikan kasih sayang, motivasi, nasihat, dan doanya selama ini.
8. Sahabat-sahabatku, Aziz, Rahmat, Amin Foo, Fuad Hasyim, Irman Doni yang senantiasa membantu dalam mencari sebuah pemikiran.

9. Terlebih lagi khusus kepada calon Istriku tercinta, Nala Mahirotul Mufidah yang selalu memberikan support yang sangat luar biasa dalam penyelesaian karya tulis ini.

Akhirnya penulis hanya bisa berharap semoga yang telah kalian lakukan kepadaku menjadi amal saleh dan semoga Allah SWT membalas kebaikan kalian yang setimpal. Tiada gading yang tak retak begitu juga dengan skripsi ini, penyusun sadar bahwa skripsi ini tidak luput dari kekurangan dan mungkin jauh dari kesempurnaan. Untuk itu penyusun mohon maaf atas segala kekurangan, saran dan kritik yang membangun sangat penyusun harapkan dan semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak. *Amin ya Rabbal 'alamin.*

Yogyakarta, 19 Rajab 1432H

20 Juni 2011M

Penyusun,

Indra Yulia Fradana
NIM. 07380032

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
HALAMAN SURAT PERNYATAAN SKRIPSI	iii
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI	iv
HALAMAN PENGESAHAN	vi
HALAMAN MOTTO	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN	viii
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN	xi
KATA PENGANTAR	xiii
DAFTAR ISI	xvi
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Pokok Masalah	4
C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian	4
D. Telaah Pustaka	5
E. Kerangka Teoritik	8
F. Metode Penelitian	12
G. Sistematika Pembahasan	14

BAB II GAMBARAN UMUM TENTANG MAQĀSID ASY-SYARĪ'AH

A. Konsep <i>Maqāsid asy-Syarī'ah</i>	16
1. Pengertian <i>Maqāsid asy-Syarī'ah</i>	16
2. Dasar <i>Maqāsid asy-Syarī'ah</i>	21
B. Tujuan <i>Maqāsid asy-Syarī'ah</i>	26
1. Memelihara Agama (<i>Hifzu ad-Din</i>)	31
2. Memelihara Jiwa (<i>Hifdz an-Nafs</i>)	36
3. Memelihara Akal (<i>Hifdz al-'Aql</i>)	38
4. Memelihara Keturunan (<i>Hifdz an-Nasl</i>)	40
5. Memelihara Harta (<i>Hifdz al-Māl</i>)	43
C. Hubungan <i>Maqāsid asy-Syarī'ah</i> dengan <i>al-Mashlahah al-Mursalah</i> ..	46

BAB III GAMBARAN UMUM TENTANG PLAY STATION

A. Defiisi <i>Play Station</i> ?	57
B. Sejarah <i>Play Station</i>	58
C. Dampak positif dan negatif dari sebuah permainan <i>Play Station</i>	61
1. Dampak positif <i>Play Station</i>	61
2. Dampak negatif <i>Play Station</i>	63

BAB IV ANALISIS PERMAINAN PLAY STATION DALAM PANDANGAN MAQĀSID ASY-SYARĪ'AH

A. <i>Hifdz ad-Dīn</i>	70
B. <i>Hifdz an-Nafs</i>	74
C. <i>Hifdz al-'Aql</i>	76
D. <i>Hifdz an-Nasl</i>	79

E. <i>Hifdz al-Māl</i>	80
------------------------------	----

BAB V: PENUTUP

A. Kesimpulan	84
---------------------	----

B. Saran-Saran	87
----------------------	----

DAFTAR PUSTAKA	88
-----------------------------	----

LAMPIRAN

I. Biografi Ulama	i
II. Daftar Terjemahan	xi
III. Curriculum Vitae	xii



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Hukum Islam merupakan sekumpulan aturan keagamaan yang mengatur perikehidupan kaum muslimin dalam keseluruhan aspeknya¹, baik yang bersifat individual maupun komunal² dan senantiasa bertautan dengan kehidupan manusia sehari-hari. Hukum Islam merupakan salah satu dasar hukum manusia untuk mengatur permasalahan yang senantiasa dihadapi oleh kaum muslimin dimana pun dan dalam waktu kapan pun juga.

Dalam agama Islam selain ajarannya yang pokok tentang keimanan dan ibadah kepada Tuhan, juga mengatur mengenai hubungan antar sesama manusia. Hubungan antar sesama manusia tersebut dapat berupa suatu hak dan kewajiban. Hubungan hak dan kewajiban itu diatur dengan kaidah-kaidah hukum guna menghindari terjadinya bentrokan antara berbagai kepentingan. Kaidah-kaidah hukum yang mengatur hubungan hak dan kewajiban dalam hidup bermasyarakat itu disebut hukum *muamalat*.³

¹ Ahmad Azhar Basjir, *Azas-azas Hukum Muamalat* (Hukum Perdata Islam) Edisi revisi (Yogyakarta: UII Press, 2000), hlm. 6.

² “Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional Republik Indonesia,” <http://pusatbahasa.diknas.go.id/kbbi/index.php>, akses 16 Maret 2011.

³ Ahmad Azhar Basjir, *Azas-azas*, hlm. 12.

Manusia hidup di dunia penuh dengan berbagai aktivitas, salah satunya adalah bermain. Seiring dengan berkembangnya teknologi maka muncul suatu permainan dalam bentuk *visual* yang menggabungkan suatu produk teknologi dan menghasilkan suatu permainan yang dinamakan permainan *play station*⁴ atau biasa disebut permainan “PS”.

Pemmainan *play station* yang satu ini cukup digemari oleh semua kalangan baik tua maupun muda untuk menghibur diri sehingga mampu menghilangkan jenuh dan penat dalam diri. Menurut beberapa orang permainan *play station* mempunyai dampak positif dan negatif. Dampak positifnya adalah bahwa alat permainan ini dapat mengembangkan koordinasi tangan dan mata, karena pemain dirangsang untuk melihat dan langsung bereaksi dengan langsung menekan tombol-tombol yang tepat. Selain itu, beberapa orang percaya bahwa permainan ini bisa meningkatkan rentang perhatian dan konsentrasi.

Sementara dampak negatifnya antara lain karena dengan menggemari permainan ini, maka dalam bermain sering sampai lupa waktu akan suatu kewajiban ibadah dan belajar sehingga kualitas ibadah dan prestasi belajar pun akan menurun. Ditinjau lebih dalam lagi mengenai pengaruh yang diakibatkan dari sebuah permainan *play station* ini secara langsung maupun tidak langsung dapat menjadi pengaruh yang buruk bagi masa depan anak-anak yang memainkannya. *Play station* bukan lagi sebagai alat bermain untuk

⁴ Wikipedia Ensiklopedia Bebas, <http://id.wikipedia.org/wiki/PlayStation>, diakses tanggal 04 April 2009.

suatu kepuasan jiwa, namun pada akhirnya menjadi sebuah hobi yang mana hobi tersebut dapat menimbulkan berbagai dampak-dampak bagi kehidupan anak-anak.

Pengaruh atau dampak yang terjadi disini tidak hanya terjadi pada diri seorang anak yang bermain saja, tetapi secara tidak langsung juga akan mempengaruhi suatu sistem kehidupan sosial yang ada dalam masyarakat. Ditinjau dari segi dampak positif maupun negatif dari sebuah permainan *play station* ini memang ada, lalu bagaimanakah pandangan *Maqāṣid asy-Syarī'ah* mengenai permainan *play station* ini.

د رء المفا سدّ مقد م على جلب المصالح⁵

لا يقدرّون ممّا كسبوا على شيء تلك هوا لضلّال البعيد⁶

Dari paparan di atas maka penulis mengambil judul penelitian “Dampak Permainan *Play Station* dalam Pandangan Hukum Islam” untuk memaparkan bagaimana dampak-dampak dari permainan *play station* bagi orang yang memainkannya terutama bagi anak-anak yang kemudian mengkajinya dengan menggunakan kerangka teoritik *maqāṣid asy-Syarī'ah*.

⁵ A. Djazuli, *Kaidah-kaidah Fikih*, edisi pertama cet. III (Jakarta: Prenada Media Group, 2010), hlm., 11.

⁶ Ibrahim (14): 18.

B. Pokok Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas, pokok masalahnya sebagai berikut: “Bagaimanakah *play station* dalam pandangan *Maqāṣid asy-Syarī'ah*?”

C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

Tujuan dari penulisan skripsi ini adalah;

1. Menjelaskan dan memaparkan pandangan *Maqāṣid asy-Syarī'ah* terhadap permainan *play station*.
2. Guna mengetahui pandangan *Maqāṣid asy-Syarī'ah* terhadap permainan *play station*.

Sedangkan kegunaan penelitian ini antara lain:

1. Dengan menggunakan kerangka *Maqāṣid asy-Syarī'ah* penulis dapat mengetahui akibat yang ditimbulkan dari pengaruh permainan *play station*.
2. Dapat digunakan sebagai pedoman dalam kehidupan sehari-hari oleh pembaca, sehingga menambah ilmu pengetahuan dan sebagai bahan rujukan dalam suatu usaha bisnis agar sesuai dengan *Maqāṣid asy-Syarī'ah*.
3. Dapat dijadikan pedoman dalam memberikan suatu bentuk permainan edukatif bagi anak-anak agar tidak merusak masa depannya.

4. Dapat digunakan sebagai suatu kajian teoritik atau referensi oleh pembaca dalam suatu bidang akademik maupun penelitian yang lebih lanjut.

D. Telaah Pustaka

Dalam berbagai kesempatan penulis menemukan beberapa karya ilmiah yang berkaitan dengan penelitian ini.

Skripsi Muslihah Mantemas yang melakukan penelitian tentang “*Budaya Negatif Lahwun di Balik Permainan Play Station Terhadap Mahasiswa Aktivis Organisasi Ekstra (Studi Terhadap Mahasiswa Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga)*”. Pada penelitian tersebut diungkapkan bahwa sebuah permainan *play station* begitu mempengaruhi kehidupan para mahasiswa. Pengaruh yang timbul dari sebuah permainan *play station* dalam skripsi tersebut dijelaskan bahwa pengaruh negatif cenderung lebih besar daripada pengaruh positif yang ada dari sebuah permainan tersebut. Pada akhirnya para mahasiswa lebih banyak meluangkan waktunya untuk bermain *play station* daripada melakukan aktivitas yang lebih bermanfaat bagi masyarakat.⁷

Skripsi Haritsah Nur'aini dengan judul “*Pengaruh Permainan Play Station Terhadap Pengajian Anak-anak di Desa Duwet Kecamatan Wonosari Kabupaten Klaten*”. Dalam skripsi ini menyikapi beberapa pengaruh

⁷ Muslihah Mantemas, *Budaya Negatif Lahwun di Balik Permainan Play Station Terhadap Mahasiswa Aktivis Organisasi Ekstra (Studi Terhadap Mahasiswa Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga)*, Skripsi Program Sosiologi Agama Fakultas Ushuludin UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta (2006).

permainan *play station* terhadap anak-anak sehingga kadang sering lupa waktu akan kewajiban mereka untuk mengaji.⁸

Penelitian lain tentang *play station* yang penulis dapatkan ada dari Universitas Janabadra Yogyakarta, yaitu “*Perjanjian Sewa Menyewa Play Station Dalam Prakteknya di Kabupaten Sleman*” oleh Evi Febriyanti mahasiswi Universitas Janabadra Yogyakarta Jurusan Hukum Perdata BW. Dalam skripsinya Evi mengkaji mengenai klausul perjanjian dalam sewa-menyewa menurut KUHPer, dan mencoba mencari solusi hukumnya ketika terjadi *wanprestasi* oleh penyewa *play station* tersebut.⁹

Skripsi Sumirah Maryani dengan judul “*Kesulitan Belajar Matematika dan Remedial Teaching Pada Peserta Didik MIM Kranggan Manisrenggo Klaten*”. Dalam skripsi ini diteliti mengenai pengaruh internal dan eksternal terhadap kesulitan belajar pada peserta didik Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah Kranggan, dan salah satu faktor eksternalnya adalah adanya tempat permainan *play station* (PS) yang ada disekitar madrasah.¹⁰

Skripsi Muhammad Isa Habibi yang berjudul “*Pengaruh Game Play Station Terhadap Prestasi Belajar Siswa MAN Jombang*”. Pada penelitian

⁸ Haritsah Nur'aini, *Pengaruh Permainan Play Station Terhadap Pengajian Anak-anak di Desa Duwet Kecamatan Wonosari Kabupaten Klaten*, Skripsi Fakultas Dakwah UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta (2010).

⁹ Evi Febriyanti, *Perjanjian Sewa Menyewa PlayStation Dalam Prakteknya di Kabupaten Sleman*, Skripsi Jurusan Hukum Perdata BW Fakultas Hukum Universitas Janabadra Yogyakarta (2000).

¹⁰ Sumirah Maryani, *Pengaruh Game Playstation Terhadap Prestasi Belajar Siswa MAN Jombang*, Skripsi Program Alih Jalur Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia Yogyakarta (2010).

yang dilakukan oleh mahasiswa UIN Maulana Malik Ibrahim Malang tersebut mengkaji mengenai pengaruh psikologi yang terjadi pada siswa sekolah terhadap tingkat prestasi belajar mereka di sekolah.¹¹

Skripsi Dianita Prasetyaningrum dengan judul “*Anak dan Mainan (Studi Perlindungan Hukum Terhadap Anak Sebagai Konsumen Mainan di Surakarta)*”. Dalam skripsi ini mengkaji mengenai perlindungan hukum yang diberikan terhadap anak sebagai konsumen permainan elektronik, yang mana dalam skripsi tersebut salah satu obyek yang dikaji adalah *play station*.¹²

Skripsi Jarot Novianto dengan judul “*Hubungan Antara Kebiasaan Bermain Game Dengan Tingkat Kreativitas*”. Skripsi ini mengkaji mengenai dampak dari kebiasaan seseorang bermain *game* terhadap perkembangan kreativitas seseorang.¹³

Dari penelitian yang dipaparkan di atas, diketahui bahwa penelitian yang mengkaji atau yang menguraikan secara spesifik tentang pandangan *Maqāṣid asy-Syarī'ah* terhadap permainan *play station* sepanjang penelusuran penulis belum pernah dilakukan. Sehingga dapat diketahui bahwa pembahasan yang diangkat dalam skripsi ini benar-benar belum pernah dilakukan sebelumnya.

¹¹ Muhammad Isa Habibi, *Pengaruh Game Play Station Terhadap Prestasi Belajar Siswa MAN Jombang*, Skripsi Fakultas Psikologi UIN Maulana Malik Ibrahim Malang (2009).

¹² Dianita Prasetyaningrum, *Anak dan Mainan (Studi Perlindungan Hukum Terhadap Anak Sebagai Konsumen Mainan di Surakarta)*, Skripsi Fakultas Hukum Universitas Muhammadiyah Surakarta (2009).

¹³ Jarot Novianto, *Hubungan Antara Kebiasaan Bermain Game Dengan Tingkat Kreativitas*, Skripsi Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta (2008).

E. Kerangka Teoritik

Agama Islam hadir di muka bumi ini sebagai *Rahmatan lil'ālamīn*. Islam telah mengatur segala aspek hukum yang diperlukan untuk kehidupan manusia baik di dunia maupun di akhirat. Sebagai sumber ajaran, Al-Qur'an tidak memuat pengaturan-pengaturan hukum yang terperinci tentang ibadah dan muamalah. Dari 6360 ayat Al-Qur'an, hanya terdapat 368 ayat yang berkaitan dengan aspek-aspek hukum.¹⁴ Hal ini mengandung arti bahwa hanya sedikit pokok dasar hukum yang dituangkan dalam Al-Qur'an oleh Allah SWT, yang kemudian diterjemahkan oleh penjelasan Nabi SAW melalui hadist-hadistnya. Al-Qur'an dan Hadits merupakan dasar pokok hukum Islam yang kemudian aspek-aspek hukum terutama bidang muamalah dikembangkan oleh para Ulama' yang mencoba mengembangkan pokok atau prinsip yang terdapat dalam dua sumber ajaran Islam tersebut dengan mengaitkan dalam *maqāṣid asy-Syarī'ah*.

Secara *lugawi* (bahasa), *maqāṣid asy-Syarī'ah* terdiri dari dua kata, yakni *maqāṣid* dan *syarī'ah*. *Maqāṣid* adalah bentuk jama' dari *maqṣūd* yang berarti kesengajaan atau tujuan. Dalam beberapa buku *Syarī'ah* secara *lugawi* (bahasa) berarti *المواضع تحد رالى الماء* yang berarti jalan menuju sumber air.

¹⁴ Asafri Jaya Bakri, *Konsep Maqāṣid Syarī'ah Menurut al-Syatibi*, Edisi 1, cet. 1 (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 1996), hlm. 60.

Jalan menuju sumber air ini dapat pula dikatakan sebagai jalan ke arah sumber pokok kehidupan.¹⁵

Islam hadir ke dunia sebagai suatu pedoman hidup bagi manusia, Zainuddin Ali berpendapat:

“Islam sebagai (agama) wahyu dari Allah SWT yang berdimensi *rahmatan li al 'alamīn* memberi pedoman hidup kepada manusia secara menyeluruh, menuju tercapainya kebahagiaan hidup rohani dan jasmani serta untuk mengatur tata kehidupan manusia, baik secara individu maupun bermasyarakat.”¹⁶

وما أرسلناك إلا رحمة للعالمين¹⁷

يَا أَيُّهَا النَّاسُ قَدْ جَاءَ تَكْم مَوْعِظَةٌ مِّن رَّبِّكُمْ وَشِفَاءٌ لِّمَا فِي الصُّدُورِ وَهُدًى وَرَحْمَةٌ لِّلْمُؤْمِنِينَ¹⁸

Hukum Islam ditegakkan memiliki tiga sasaran, yaitu:¹⁹

Pertama, penyucian jiwa, agar setiap muslim bisa menjadi sumber kebaikan—bukan sumber keburukan—bagi masyarakat lingkungannya.²⁰ Hal ini ditempuh melalui berbagai ragam ibadah yang disyariatkan, yang mana itu semua dimaksudkan untuk membersihkan jiwa dari segala pengaruh kotor serta mempererat kesetiakawanan sosial. Apa yang dimaksud dengan

¹⁵ *Ibid.*, hlm. 61.

¹⁶ Zainuddin Ali, *Hukum Islam Pengantar Ilmu Hukum Islam di Indonesia* (Jakarta: Sinar Grafika, 2008), hlm. 10.

¹⁷ al-Anbiyaa' (21): 107.

¹⁸ Yunus (10): 57.

¹⁹ Muhammad Abu Zahrah, *Ushul Fiqih*, alih bahasa Saefullah Ma'shum dkk, cet. XI. (Jakarta: Pustaka Firdaus, 2008), hlm. 543.

²⁰ *Ibid.*

membersihkan jiwa disini tidak hanya jiwa pada individu setiap orang, namun juga jiwa yang terdapat dalam masyarakat.

Kedua, menegakkan keadilan dalam masyarakat Islam; adil baik menyangkut urusan di antara sesama kaum muslimin maupun dalam berhubungan dengan pihak lain (non muslim).²¹ Adil dalam hal ini menyangkut mengenai keadilan dalam hukum, peradilan serta dalam hal ber-*muamalah* dengan pihak lain. Dalam Islam setiap manusia memiliki kedudukan yang sama dalam hukum. Islam tidak memandang strata sosial, kaya maupun miskin dalam keadilan hak dan kewajiban masing-masing individu.

Ketiga, dan ini merupakan tujuan puncak yang hendak dicapai, yang harus terdapat dalam setiap hukum Islam, ialah *maṣlaḥat* (kemaslahatan).²²

Bakri menulis tentang pengertian *maqāṣid asy-Syarī'ah* menurut al-Syatibi adalah tujuan-tujuan disyariatkannya hukum oleh Allah SWT yang berintikan kemaslahatan umat manusia di dunia dan kebahagiaan di akhirat. Setiap persyariatan hukum oleh Allah SWT mengandung *maqāṣid* (tujuan-tujuan) secara umum ditujukan untuk kemaslahatan bagi umat manusia.²³

Syathibi membagi *maqāṣid* atau *maṣalih* menjadi tiga tingkatan, yaitu untuk menjamin hal-hal yang *darūri* atau pasti (kebutuhan *darūriyyat*), pemenuhan kebutuhan *ḥājiyyat* (diperlukan) dan kebutuhan akan kebaikan-

²¹ *Ibid.*, hlm. 544.

²² *Ibid.*, hlm. 548.

²³ *Ibid.*, hlm. 167.

kebaikan (kebutuhan *taḥsīniyyat*). Setiap hukum *Syar'i* tidaklah dikehendaki padanya kecuali salah satu dari tiga hal tersebut yang menjadi penyebab terwujudnya kemaslahatan manusia. Ketiga hal tersebut merupakan suatu yang bersifat hierarkis.²⁴ Artinya bahwa kebutuhan *taḥsīniyyat* tidak boleh dipenuhi selama belum terpenuhinya kebutuhan *ḥājiyyat*. Sedangkan kebutuhan *ḥājiyyat* tidak boleh dipenuhi kecuali telah terjaminnya kebutuhan *ḍarūriyyat*.

Maqāṣid ḍarūri ialah tingkat kebutuhan yang harus ada atau dikenal dengan istilah kebutuhan primer. Kepentingan hidup manusia yang bersifat primer (*ḍarūriyyat*) merupakan tujuan utama yang harus dipelihara oleh hukum Islam.²⁵ Bila kebutuhan *ḍarūriyyat* ini tidak terpenuhi maka akan terancam keselamatan manusia baik di dunia maupun di akhirat. Kerusakan *maṣālih* mengakibatkan terputusnya kehidupan di dunia, dan di akhirat mengakibatkan hilangnya keselamatan dan rahmat.²⁶

Termasuk dalam *maṣālah ḍarūri* terdiri dari kelima bidang berikut: *Din* (agama), *Nafs* (jiwa), *Nasl* (keluarga atau keturunan), *Mal* (harta), dan *Aql* (akal).²⁷

Maqāṣid asy-Syarī'ah merupakan suatu pendekatan filsafat dalam Islam, yang kemudian nantinya dengan pendekatan *maqāṣid asy-Syarī'ah* mampu berperan dengan baik dalam memberikan alternatif pemecahan

²⁴ Ghofur Anshori, *Hukum Islam Dinamika dan Perkembangannya di Indonesia* (Yogyakarta: Kreasi Total Media), hlm. 32.

²⁵ Mustofa dan Abdul Wahid, *Hukum Islam Kontemporer* (Jakarta: Sinar Grafindo), hlm. 7.

²⁶ Khalid Mas'ud, *Filsafat Hukum Islam* cet. 1, (Bandung: Pustaka), hlm. 245.

²⁷ *Ibid.*

terhadap permasalahan-permasalahan hukum yang muncul dewasa ini guna mencapai suatu kemaslahatan.²⁸

جلب المصالح ودفع المفاسد²⁹

F. Metode Penelitian

Sebagaimana layaknya karya tulis, penulis menggunakan beberapa metode untuk memudahkan dalam penyusunan skripsi. Adapun metode penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut.³⁰

1. Jenis Penelitian

Dalam penyusunan skripsi ini penulis menggunakan penelitian pustaka (*library research*), yaitu dengan menggunakan referensi dari berbagai buku, media online dan penelitian-penelitian lain yang dapat dijadikan rujukan dalam penyusunan skripsi ini.

2. Sifat Penelitian

Penelitian ini bersifat preskriptif,³¹ yaitu memberikan sebuah penilaian terhadap sebuah hal apakah hal tersebut sesuai dengan aturan norma-

²⁸ Asafri Jaya Bakri, *Konsep Maqâshid*, hlm., 157.

²⁹ A. Djazuli, *Kaidah-kaidah Fikih*, hlm., 8.

³⁰ Intan Amani, *Persepsi Santri Al-Munawwir Krapyak Yogyakarta Terhadap Perbankan Syari'ah, Skripsi Muamalat Fakultas Syari'ah dan Hukum UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta* (2010).

³¹ "Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional Republik Indonesia," <http://pusatbahasa.diknas.go.id/kbbi/index.php>, akses 15 Maret 2011.

norma yang berlaku,³² dalam hal ini adalah menurut pandangan *maqāṣid asy-Syarī'ah*.

3. Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan langkah riil yang sangat dibutuhkan sehubungan dengan referensi yang sesuai dengan objek. Dalam penyusunan skripsi ini dilakukan melalui langkah-langkah sebagai berikut :

a. Data yang dibutuhkan atau diperlukan

Dalam penelitian ini data yang diperlukan adalah data tentang teori-teori *Maqāṣid asy-Syarī'ah* dan segala informasi yang berkaitan dengan sebuah alat permainan yang disebut *play station*.

b. Sumber data

1) Sumber Data Primer

Yaitu data dari hukum Islam yang bersumber dari nash-nash al-Qur'an, Hadits, Ijma' para fuqaha, buku-buku Fiqh, kaidah Uṣul Fiqh yang membahas mengenai kajian teori tentang *Maqāṣid asy-Syarī'ah*. Sedangkan dari teknologi informasi berupa *web, homepage* dan situs-situs yang bersangkutan.

2) Sumber Data Sekunder

Data yang relevan mengenai berbagai hal yang mengulas tentang pengaruh positif dan negatif dari sebuah *play station* yang saat ini

³² Ade Irma Wisnadi, *Penetapan Harga Jual Beli Lukisan Dalam Perspektif Hukum Bisnis Islam (Studi Kasus Lukisan Karya Affandi)*, Skripsi Muamalat Fakultas Syari'ah dan Hukum UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta (2010).

penulis hanya dapat mendapatkan data tersebut melalui media online teknologi internet.

4. Pendekatan Penelitian

Pendekatan yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan normatif,³³ yaitu suatu pendekatan yang bertolak ukur pada Hukum Islam untuk memperoleh kesimpulan bahwa sesuatu itu sesuai atau tidaknya dengan ketentuan *maqāsid asy-Syarī'ah*.

5. Metode Analisis Data

Dari berbagai kajian pustaka yang dilakukan kemudian akan dianalisis secara deduktif,³⁴ yaitu dengan mengambil kesimpulan dari berbagai teori yang ada kemudian menariknya pada hal yang khusus untuk diambil suatu kesimpulan.

G. Sistematika Pembahasan

Dalam skripsi ini terbagi menjadi beberapa sistematika pembahasan. Hal ini dilakukan untuk mempermudah peneliti dalam penyusunan skripsi ini dan mempermudah para pembaca dalam mengkonsumsi isi skripsi ini. Sistematika pembahasan dalam skripsi ini terbagi dalam lima bab, yaitu:³⁵

³³ *Ibid.*

³⁴ *Ibid.*

³⁵ Intan Amani, *persepsi Santri Al-Munawwir Krpyak Yogyakarta Terhadap Perbankan Syari'ah*, Skripsi Muamalat Fakultas Syari'ah dan Hukum UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta (2010).

Bab pertama, berisi pendahuluan terdiri dari, latar belakang masalah, pokok masalah, tujuan dan kegunaan penelitian, telaah pustaka, kerangka teoritik, metode penelitian, dan sistematika pembahasan. Yang mana dalam bab pertama ini akan dipaparkan suatu gambaran umum mengenai obyek yang akan diteliti. Pada bab ini diharapkan mampu mengantarkan pembaca pada sebuah kerangka berpikir yang menyeluruh, sehingga dapat menangkap apa yang dimaksudkan oleh peneliti.

Bab kedua, akan dipaparkan mengenai konsep *maqāsid asy-Syarī'ah* meliputi; pengertian dan dasar *maqāsid asy-Syarī'ah*. Tujuan *maqāsid asy-Syarī'ah* meliputi; *ḥifzu ad-dīn*, *ḥifzu an-nafs*, *ḥifzu al-'aql*, *ḥifzu an-nasl*, *ḥifzu al-māl*. Selanjutnya ditambah pemaparan mengenai hubungan *maqāsid asy-Syarī'ah* dengan *al-maṣlahah al-mursalah*.³⁶

Bab ketiga, untuk memperoleh gambaran yang jelas mengenai pokok bahasan yang diteliti, maka penulis akan mencoba memaparkan gambaran umum dari sebuah permainan *play station*.

Bab keempat, untuk memperoleh hasil penelitian maka penulis akan melakukan analisis dari kajian pustaka yang telah dilakukan dengan menggunakan kerangka *maqāsid asy-Syarī'ah*.

Bab kelima, merupakan penutup dan pengambilan suatu kesimpulan dari sebuah penelitian yang telah dilakukan.

³⁶ Skripsi Bambang Haryono, “Perilaku Pacaran Mahasiswa Fakultas Syari’ah UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta (Tinjauan *maqāsid asy-Syarī'ah*)”, Fakultas Syari’ah UIN Sunan Kalijaga (Yogyakarta) 2008.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Setelah mengkaji permasalahan yang diungkapkan dalam penelitian ini, maka penulis dapat mengambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Bermain permainan *play station* yang berlebih-lebihan antara rentang waktu lebih dari 5 jam sehari, maka hal tersebut akan menjadi sesuatu yang *madarat*. Bermain permainan *play station* bisa menjadi sesuatu yang dapat menghilangkan penat dan stress. Namun apabila hal ini sudah melampaui batas kewajaran, dapat menyebabkan seseorang sering lupa akan suatu kewajiban agamanya.

Agama adalah suatu yang harus dimiliki oleh manusia supaya martabatnya terangkat lebih tinggi dari martabat makhluk lain, dan juga untuk memenuhi hajat jiwanya. Memelihara dan melaksanakan kewajiban keagamaan yang masuk peringkat primer, seperti melaksanakan shalat lima waktu, artinya jika shalat itu diabaikan maka akan terancam eksistensi agama. Kegemaran bermain permainan *play station* yang berlebihan secara tidak langsung dapat mengancam eksistensi agama.

2. Dampak negatif permainan *play station* dirasa cukup berbahaya bagi kesehatan tubuh seseorang. Hal ini dikarenakan seseorang yang bermain

permainan *play station* sering lupa waktu karena asyiknya bermain game ini, sehingga waktu istirahat pun tersita oleh waktu bermain dan akhirnya tubuh pun mudah terserang penyakit. Dampak negatif dari permainan *play station* yang demikian tentu sangat mengkhawatirkan, dan hal yang demikian tentu sangat mengganggu eksistensi jiwa manusia jika kebiasaan bermain permainan *play station* yang berlebih-lebihan dalam kurun waktu yang lama tidak dikurangi untuk waktu istirahat bagi tubuh.

3. Manusia diciptakan dengan dikaruniai akal yang membedakan manusia dengan makhluk lainnya. Namun apabila akal manusia rusak maka manusia pun tak ubahnya seperti hewan. Permainan *play station* merupakan produk yang mempunyai sisi positif dan sisi negatif. Namun belakangan ini dampak negatif dari sebuah permainan *play station* ini sangat memprihatinkan. Permainan *play station* muncul sebagai permainan yang mengubah akal sehat seseorang menjadi rusak karena pengaruh kenikmatan dalam permainannya. Seseorang yang gemar bermain permainan *play station* kemudian berubah menjadi maniak game yang lupa dengan segala tanggung jawabnya sebagai makhluk Tuhan.

Bagi maniak permainan *play station* dunianya adalah dunia maya permainan *play station*, sehingga lupa dengan segala-galanya yang ada di dunia nyata. Hal ini tentu merusak akal sehat manusia, dan secara tidak langsung jika bermain permainan *play station* dimainkan secara berlebih-lebihan maka tentu dapat mengancam eksistensi akal.

4. Terancamnya eksistensi agama, jiwa dan akal manusia oleh sebuah permainan *play station* tentu akan merusak segala sendi-sendi kehidupan bahkan budaya masyarakat yang ada. Dengan rusaknya ketiga elemen diatas dapat dimungkinkan munculnya pergaulan bebas di kalangan remaja dan menjadikan seseorang berbuat *zālim* (zina). Dengan maraknya game-game saat ini yang berbau pornografi para pemain semakin disuguhkan kepada *kemudharatan*, sehingga dapat dimungkinkan hal yang demikian (permainan *play station*) dapat merusak eksistensi keturunan manusia.
5. Kegemaran bermain permainan *play station* tentu memberikan dampak yang cukup berarti dengan uang saku para penggemarnya yang sebagian besar adalah anak-anak usia remaja. Jika uang saku habis mereka tentu meminta pada orang tuanya, dan jika hal tersebut tidak terpenuhi maka akan menjadi dampak negatif yang justru lebih mengkhawatirkan, yaitu kebiasaan menguntit uang yang tergeletak dirumah. Kebiasaan ini selanjutnya tentu akan semakin menjadi ketika menguntit uang-uang receh yang tergeletak di rumah tak mampu mencukupi kebutuhan untuk menyewa permainan *play station*. Kebiasaan mencuri pun akhirnya melekat pada diri seseorang tersebut karena kebutuhan untuk bermain *play station*. Maka secara tidak langsung kegemaran bermain *play station* yang berlebih-lebihan akan menjadikan seseorang mempunyai kebiasaan mencuri, hal seperti inilah yang kemudian dapat merusak eksistensi harta.

B. Saran-Saran

1. Sebagai umat Islam hendaknya kita selalu mempertimbangkan segala sesuatu dengan pedoman ilmu agama, agar segala sesuatu yang kita berbuat di dunia ini tidak merugikan bagi diri kita sendiri terutama bagi orang lain. Begitu pula dengan dunia bisnis, hendaknya selalu dilandasi dengan pedoman ilmu agama agar apa yang kita dapat mempunyai barokah dan apa yang kita perbuat dapat berguna bagi orang lain dan tidak merugikannya.
2. Penelitian yang telah dilakukan kiranya dapat dijadikan sebuah pemahaman bagi para pengusaha rental *play station* untuk mengelola usahanya agar tidak menimbulkan efek negatif agar tidak merusak generasi muda penerus bangsa. Membuka peluang bisnis yang bermanfaat bagi masyarakat umum hendaknya patut kita pikirkan, agar mampu membuka peluang lapangan pekerjaan bagi yang membutuhkan. Karena bangsa kita akan maju seiring dengan majunya tingkat perekonomian masyarakat.
3. Hendaknya perlu diadakan penelitian lebih lanjut untuk lebih memperdalam kajian yang telah dikaji dalam penelitian ini. Semoga dengan adanya penelitian lanjutan, masalah yang dikaji dalam penelitian ini setidaknya mampu memberikan wawasan serta pengetahuan bagi masyarakat akan sebuah pengaruh positif dan negatif dari sebuah teknologi.

DAFTAR PUSTAKA

A. Al-Qur'an

Al-Qur'an Digital Versi 2.0, Website; <http://www.alquran-digital.com>

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

B. Hadits

CD Hadiš *Mausū'ah al-Hadīš asy-Syarīf*, Global Islamic Software, 1991-1997.

Nawawy, Abi al-Husain, *Sahih Muslim bi Syarkh al- Imam an-Nawawy*, Beirut: Dar al-Fikr, 1983.

C. Kelompok Ushul Fiqih dan Fiqih

Aibak, Kutbuddin, *Metodologi Pembaruan Hukum Islam*, Cetakan I, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2008.

Abu Zahrah, Muhammad, *Ushul Fiqih*, Cetakan XI, Jakarta: Pustaka Firdaus, 2008.

Abu Zahrah, Muhammad, *Uşūl al-Fiqh*, Mesir: Dār al-Fikr al' Arabiy, 1958.

Ali, Zainuddin, *Hukum Islam Pengantar Ilmu hukum Islam di Indonesia*, Cetakan II, Jakarta: Sinar Grafika, 2008.

Anshori, Abddul Ghofur, *Hukum Islam Dinamika dan Perkembangannya di Indonesia*, Cetakan I, Yogyakarta: Kreasi Total Media, 2008.

Ash-Shiddieqy, Hasbi, *Falsafat Hukum Islam*, Cetakan V, Jakarta: Bulan Bintang, 1993.

Asmin, Yudian W, *Filsafat Hukum Islam dan Perubahan Sosial*, Cetakan I, Surabaya: AL IKLAS, 1995. Judul asli Islamic Legal Philosify: A Studi of Abu Ishaq al Shatibi's Life and Thought (Dr. Muhammad Khalid Mas'ud)

Azhar Basjir, Ahmad, *Asas-Asas Hukum Muamalah (Hukum Perdata Islam)*, Edisi Revisi, Yogyakarta: UII Press, 2000.

- Bakri, Asafri, *Konsep Maqâshid al-Syarî'ah menurut al-Syatibi*, Edisi I, Cetakan I, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 1996.
- Hallaq, Wael B, *Sejarah Teori Hukum Islam*, alih bahasa E. Kusnadinigrat, cet. Ke-2, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2001.
- Haroen, Nasrun, *Ushul Fiqh 1*, Cetakan I, Ciputat: Logos Publishing House, 1996.
- Haq, Hamka, *Al-SYÂTHIBÎ Aspek Teologis Konsep Masalahah Dalam Kitab Al-Muwâfaqât*, Jakarta: Penerbit Erlangga, 2007.
- Jauhar, Ahmad al- Mursi Husein al-, *Maqashid Syariah*, Cetakan II, Jakarta: AMZAH, 2010
- Khalid Mas'ud, Muhammad, *Filsafat Hukum Islam*, Cetakan I, Bandung: Pustaka, 1996.
- Muhammad Syah, Ismail, *Filsafat Hukum Islam*, Cetakan III, Jakarta: Bumi Aksara, 1999.
- Mustofa, Abdul Wahid, *Hukum Islam Kontemporer*, Cetakan I, Jakarta: Sinar Grafika, 2009.
- Saebani, Beni Ahmad, *Filsafat Hukum Islam*, Cetakan I, Bandung: Pustaka Setia, 2008.
- Syarifuddin, Amir, *USHUL FIQH Jilid 2*, Cetakan V, Jakarta: Prenada Media, 2009.
- Asy-Syatibi, Abu Ishaq, *al-Muwafaqat fi Usul asy-Syari'ah*, Beirut: Dâr al-Ma'rifat, t.t.
- Uman, Aminudin, *USHUL FIQIH II*, Cetakan II, Bandung: Pustaka Setia, 2001.

D. Lain-lain

- Amani, Intan, *Persepsi Santri Al-Munawwir Krapyak Yogyakarta Terhadap Perbankan Syari'ah*, *Skripsi Muamalat Fakultas Syari'ah dan Hukum UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta* (2010).
- Danita, Prasetyaningrum, "Anak dan Mainan (Studi Perlindungan Hukum Terhadap Anak Sebagai Konsumen Mainan di Surakarta)," *Skripsi Fakultas Hukum Universitas Muhammadiyah Surakarta*, 2009.

- Febriyanti, Evi, *Perjanjian Sewa Menyewa PlayStation Dalam Prakteknya di Kabupaten Sleman, Skripsi* Fakultas Hukum Jurusan Hukum Perdata BW Universitas Janabadra Yogyakarta, 2000.
- Habibi, Muhammad Isa, *“Pengaruh Game Playstation Terhadap Prestasi Belajar Siswa MAN Jombang,” Skripsi* Fakultas Psikologi UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. 2009.
- Haryono, Bambang, *“Perilaku Pacaran Mahasiswa Fakultas Syari’ah UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta (Tinjauan maqâsid asy-Syarî’ah)”*, *Skripsi* Fakultas Syari’ah UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2008.
- Mantemas, Muslihah, *“Budaya Negatif Lahwun di Balik Permainan PlayStation Terhadap Mahasiswa Aktivistis Organisasi Ekstra (Studi Terhadap Mahasiswa Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga),” Skripsi* Fakultas Ushuludin Program Sosiologi Agama UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2006.
- Maryani, Sumirah, *“Pengaruh Game Playstation Terhadap Prestasi Belajar Siswa MAN Jombang,” Skripsi* Program Alih Jalur Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia Yogyakarta, 2010.
- Nur’aini, Haritsah, *“Pengaruh Permainan Play Station Terhadap Pengajian Anak-anak di Desa Duwet Kecamatan Wonosari Kabupaten Klaten,” Skripsi* Fakultas Dakwah UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2010.
- Novianto, Jarot, *“Hubungan Antara Kebiasaan Bermain Game Dengan Tingkat Kreativitas,” Skripsi* Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2008.
- Wisnadi, Ade, *“Penetapan Harga Jual Beli Lukisan Dalam Perspektif Hukum Bisnis Islam” Skripsi* Fakultas Syari’ah UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2010.

E. Media Online

- “Bermain Play Station Pengaruhnya pada Mata Anak-anak Kita(Dr.dr Tjahjono D. Gondhowiardjo, SP.M Kepala bagian Ilmu Penyakit Mata RS Cipto Magunkusumo, Jakarta),” <http://www.ykai.net/>, akses 10 Agustus 2011.
- “Bolos, Puluhan Pelajar Kena Razia,” <http://regional.kompas.com/read/2011/03/24/15082572/Bolos.Puluh.Pelajar.Kena.Razia>, akses 28 April 2011.

- “Dampak Bermain PlayStation,” <http://lutsoft.wordpress.com/2011/01/04/dampak-bermain-playstation/>, akses 11 Mei 2011.
- “Dampak Buruk Bisnis Rental PS Playstation (Video Game) Bagi Anak-Anak Pelajar,” <http://organisasi.org/dampak-buruk-bisnis-rental-ps-playstation-video-game-bagi-anak-anak-pelajar>, akses 30 April 2011.
- “Demam yang Semakin Mewabah Bernama Game,” <http://www.beritanet.com/Technology/game-online-virtual.html>, akses 28 April 2011.
- “Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional Republik Indonesia,” <http://pusatbahasa.depdiknas.go.id/kbbi/index.php>, akses 16 Maret 2011.
- “Main Video Game pulihkan Pasien Stroke,” <http://www.tempointeraktif.com/hg/sains/2011/04/12/brk,20110412-326831,id.html>, akses 28 April 2011.
- “Menghitung Hari, Mengetik Sepuluh Jari, dan Bahasa Itali,” <http://www.kaltimpost.co.id/index.php?mib=berita.detail&id=96223>, akses 28 April 2011.
- “PlayStation,” <http://id.wikipedia.org/wiki/PlayStation>, akses 30 April 2011.
- “PlayStation Palm,” http://www.andriewongso.com/artikel/aw_corner/2567/Playstation_Palm/, akses 30 April 2011.
- “Pengaruh Buruk Game Playstation Terhadap Perkembangan Anak,” <http://diksia.com/pengaruh-buruk-game-playstation-terhadap-perkembangan-anak/>, akses 11 Mei 2011.
- “Pengaruh PlayStation Terhadap Anak,” <http://www.anneahira.com/pengaruh-playstation.htm>, akses 28 April 2011.
- “Permainan Tradisional Kian Tenggelam,” <http://www.pontianakpost.com/index.php?mib=berita.detail&id=89735>, akses 28 April 2011.
- “Muhammad Abu Zahrah, Imam Fuqaha Dari Al-Azhar,” <http://tamanulama.blogspot.com/2010/12/muhammad-abu-zahrah-imam-fuqaha-dari-al.html>, akses 30 April 2011.
- “Sejarah PlayStation,” <http://www.eryevolutions.co.cc/2010/07/sejarah-playstation.html>, akses 30 April 2011.
- “Sejarah PlayStation,” <http://ps-ibey.blogspot.com/>, akses 30 April 2011.

“Sejarah Perkembangan PlayStation,” <http://game-ps2-slim.blogspot.com/2011/04/sejarah-perkembangan-playstation.html>, akses 30 april 2011.

“Sejarah Perkembangan PlayStation,” <http://webbatsmp19.blogspot.com/2008/10/sejarah-perkembangan-playstation.html>, akses 30 April 2011.

Anonim, <http://www.kaskus.us/showthread.php?t=4988937>, akses 30 April 2011.

Anonim, <http://www.videogamesindonesia.com/forum/showthread.php?t=55865>, akses 30 April 2011.

