

**Makna *La'ib wa Lahwu* dalam Al-Qur'an dan Implikasi terhadap Fenomena  
Game Online (Kajian Tafsir Kontekstual Abdullah Saeed)**



**SKRIPSI**

**DIAJUKAN KEPADA FAKULTAS USHULUDDIN DAN PEMIKIRAN  
ISLAM UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA UNTUK MEMENUHI SALAH SATU PERSYARATAN  
SKRIPSI**

**OLEH:**

**HELMI YANTO ARITONANG**

**18105030029**

**PROGRAM STUDI ILMU AL-QUR'AN DAN TAFSIR  
FAKULTAS USHULUDDIN DAN PEMIKIRAN ISLAM  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA**

**YOGYAKARTA**

**2024**

## SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI



Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga

### SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI

Hal : Skripsi Saudara Helmi Yanto Aritonang  
Kepada  
Yth. Dekan Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam  
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Di Yogyakarta

*Assalamu'alaikumwr.wb.*

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

Nama : Helmi Yanto Aritonang  
NIM : 18105030029  
Prodi : Ilmu Al-Qur'an dan Tafsir

Judul Skripsi : "Makna *La'ib wa Lahwu* dalam Al-Qur'an dan Implikasinya terhadap Fenomena Game Online (Kajian Tafsir Kontekstual Abdullah Saeed) ."

Sudah dapat diajukan kepada Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam Prodi Ilmu Al-Qur'an dan Tafsir UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana Strata Satu.

Dengan ini kami mengharap agar skripsi saudara tersebut di atas dapat segera di munaqasyahkan. Atas perhatiannya, kami ucapkan terima kasih.

*Wassalamu'alaikumwr.wb.*

Yogyakarta, 23 Muharram 1445 H

10 Agustus 2023 M.

Pembimbing

Dr. Abdul Jalil, S.Th.I. M.S.I.

NIP: 198108310000001301

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

### SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini saya:

Nama : Helmi Yanto Aritonang  
NIM : 18105030029  
Program Studi : Ilmu Al-Qur'an & Tafsir  
Fakultas : Ushuluddin dan  
Pemikiran Islam  
Judul Skripsi : "Makna *La'ib wa Lahwu* dalam Al-Qur'an dan Implikasinya terhadap Fenomena Game Online (Kajian Tafsir Kontekstual Abdullah Saeed)."

Menyerahkan dengan sesungguhnya bahwa skripsi ini secara keseluruhan adalah murni hasil penelitian/karya saya sendiri dan bukan plagiasi sebagian atau keseluruhan dari karya orang lain, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sebagai sumber pustaka sesuai dengan aturan penulisan yang berlaku.

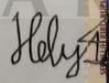
Apabila dikemudian hari terbukti bahwa skripsi saya ini merupakan plagiasi karya orang lain, maka saya siap di tindak sesuai dengan ketentuan hukum yang berlaku.

Demikian atas perhatiannya di sampaikan terima kasih.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

Yogyakarta, 24 Muharram 1445 H  
11 Agustus 2023 M.

Yang menyatakan

  
  
DZAKX547183360

Helmi Yanto Aritonang

18105030029

# SURAT PENGESAHAN SKRIPSI



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA  
FAKULTAS USHULUDDIN DAN PEMIKIRAN ISLAM  
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 512156 Fax. (0274) 512156 Yogyakarta 55281

## PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-1464/Un.02/DU/PP.00.9/08/2023

Tugas Akhir dengan judul : Makna La'ib wa Lahwu dalam Al-Qur'an dan Implikasinya terhadap Fenomena Game Online (Kajian Tafsir Kontekstual Abdullah Saeed)

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : HELMI YANTO ARITONANG  
Nomor Induk Mahasiswa : 18105030029  
Telah diujikan pada : Senin, 28 Agustus 2023  
Nilai ujian Tugas Akhir : A/B

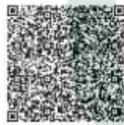
dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

### TIM UJIAN TUGAS AKHIR



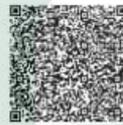
Ketua Sidang/Penguji I  
Dr. Abdul Jalil, S.Th.I., M.S.I.  
SIGNED

Valid ID: 6401486e0340



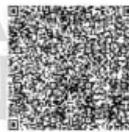
Penguji II  
Fitriana Firdausi, S.Th.I., M.Hum.  
SIGNED

Valid ID: 65c969341039



Penguji III  
Dr. Ali Imron, S.Th.I., M.S.I.  
SIGNED

Valid ID: 652a8897edaf



Yogyakarta, 28 Agustus 2023  
UIN Sunan Kalijaga  
Dekan Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam  
Prof. Dr. Inayah Rohmaniyah, S.Ag., M.Hum., M.A.  
SIGNED

Valid ID: 6394d7d613c7

## ABSTRAK

Perkembangan dunia digital dan pesatnya jaringan internet semakin hari semakin maju. Oleh karena itu banyak aktivitas kehidupan manusia bergantung kepada produk digital. Dalam hal pekerjaan hingga hiburan yang dapat memberikan kebahagiaan kepada manusia. Dalam menjalani kehidupan pastinya manusia membutuhkan hiburan agar hidup lebih menyenangkan. Dengan adanya peranan digital menjadikan hiburan dapat diakses dengan mudah, seperti game. Di era sekarang, banyak developer-developer game mengeluarkan berbagai jenis game yang dapat diakses secara online melalui media digital, contohnya Free Fire, PUGB-M, Mobile Legends dan lainnya. Tercatat, pada tahun ini negara Indonesia memperoleh medali emas pada ajang Sea Games ke-31 di Vietnam dan Sea Games ke-32 di Kamboja atas tiga game tersebut. Dengan fenomena ini, peneliti tertarik untuk meneliti tentang **Tafsir Kontekstual kata La'ib dan Lahwu dalam Al-Qur'an terhadap Game Online**. Jika disandarkan pada kedua kata tersebut, maka game akan dimaknai sebagai suatu hal yang tidak bermanfaat. Akan tetapi, saat ini game justru memberikan berbagai macam dampak positif baik kepada player maupun pihak lain. Walaupun tidak menafikan berbagai dampak negatif dari game.

Hasil dari penelitian ini adalah bahwa mengenai penafsiran Ayat-ayat tentang *la'ib* dan *lahwu*, pada surah Al-An'am ayat 32 di dalam tafsir Al-Azhar dijelaskan bahwa permainan yang dimaksud adalah permainan yang menyenangkan diri dalam koridor yang diperbolehkan dengan artian tidak berlebihan. Bukan permainan yang dilarang yang bertentangan dengan kebenaran atau syariat agama islam. Sementara kontekstualisasi kata *laib* dan *lahwu* dalam Al-Qur'an terhadap *Game Online* sebagai fenomena pada saat sekarang ini dengan kondisi pesatnya digitalisasi dan situasi majunya jaringan internet memiliki keserasian dan kecocokan dari segi esensi yang menggambarkan suatu permainan dan hiburan yang menggiurkan. Relevansi kata *la'ib* dan *lahwu* terhadap realita kekinian memiliki nilai yang sangat berpengaruh terhadap psikologis seseorang, karena hiburan sudah menjadi sifat naluri manusia. Eksistensi hiburan di era sekarang ini sudah hampir dianggap suatu kebutuhan primer, apalagi dengan maraknya dunia *entertainment* yang setiap waktu bisa dikonsumsi melalui media seperti televisi, media sosial, dan panggung-panggung hiburan yang bersifat religius atau tidak, perubahan itu akan terus berkembang secara perlahan berganti dari zaman ke zaman.

**Kata-kata kunci : Tafsir Kontekstual, *La'ib*, *Lahwu*, *Game Online*.**

## PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Transliterasi adalah pengalihan tulisan dari satu bahasa ke bahasa lain. Dalam skripsi ini transliterasi yang dimaksud adalah pengalihan tulisan Bahasa Arab ke Bahasa Latin. Penulisan transliterasi ini berdasarkan pada Surat Keputusan Bersama Menteri Agama Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor: 158 Tahun 1987 dan Nomor: 0534 b/U/1987. Adapun uraian secara garis besarnya sebagaimana tulisan berikut:

### A. Konsonan Tunggal

Huruf Arab	Nama	Nama	Huruf latin
ا	Alif	tidak dilambangkan	tidak dilambangkan
ب	ba'	B	Be
ت	ta'	T	Te
ث	sa'	š	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	ha'	h	ha (dengan titik di bawah)
خ	kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Zal	Ž	ze (dengan titik di atas)
ر	ra'	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es

ش	Syin	Sy	es dan ye
ص	Sad	ṣ	es (dengan titik di bawah)
ض	Dad	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	Ta'	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	za'	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	'ain	‘	Koma terbalik di atas
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	Waw	W	W
ه	ha'	H	Ha
ء	hamzah	‘	Apostrof
ي	ya'	Y	Ye

B. Konsonan Rangkap karena Syaddah

مُعَدَّةٌ	Ditulis	muta'addidah
عِدَّةٌ	Ditulis	'iddah

C. Ta' Maributah di Akhir Kata

1. Bila dimatikan ditulis h

حِكْمَةٌ	Ditulis	Hikmah
عِلَّةٌ	Ditulis	'illah

(ketentuan ini tidak diperlukan bagi kata-kata Arab yang sudah tterserap 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

كَرَامَةُ الْأَوْلِيَاءِ	Ditulis	Karāmah al-Auliyā'
--------------------------	---------	--------------------

3. Bila ta' maributah hidup atau dengan harakat fathah, kasrah dan dhammah, maka ditulis t atau h.

زَكَاةُ الْفِطْرِ	Ditulis	Zakah al-Fiṭri
-------------------	---------	----------------

D. Vokal Pendek

فَعَلَ	Fathah	Ditulis	a fa'ala
ذُكِرَ	Kasrah	Ditulis	I Žukira
يَذُوبُ	Dammah	Ditulis	U yažhAbu

E. Vokal Panjang

1	fathah + alif	Ditulis	Ā
	جَاهِلِيَّةٌ	Ditulis	jāhiliyyah
2	fathah + ya' mati	Ditulis	Ā
	تَنْسَ	Ditulis	Tansā
3	kasrah + ya' mati	Ditulis	Ī
	كَرِيمٌ	Ditulis	karīm
4	dammah + wawu mati	Ditulis	Ū
	فُرُوضٌ	Ditulis	furūḍ

F. Voka Rangkap

1	fathah + ya' mati	Ditulis	Ai
	بَيْنَكُمْ	Ditulis	bainakum
2	fathah + wawu mati	Ditulis	Au
	قَوْلٌ	Ditulis	qaul

G. Vokal Pendek Berurutan dalam Satu Kata Dipisahkan dengan Apostrof

اَنْتُمْ	Ditulis	a'antum
لَيْنُ شَكَرْتُمْ	Ditulis	la'insyakartum

## H. Kata Sandang Alif + Lam

Kata sandang dalam tulisan Arab dilambangkan dengan huruf ال, namun dalam transliterasi ini kata sandang itu dibedakan atas kata sandang yang diikuti huruf qamariyah.

### 1. Bila diikuti Huruf Qamariyyah

Kata sandang yang diikuti oleh Huruf Qamariyah ditransliterasikan sesuai dengan ibunyinya

الْقُرْآنُ	Ditulis	al-Qur'ān
الْقِيَّاسِ	Ditulis	al-Qiyās

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

السَّمَاءِ	Ditulis	as-Samā'
السَّمْسِ	Ditulis	asy-Syams

## I. Penulisan Kata-Kata dalam Rangkaian Kalimat

ذَوِي الْفُرُوضِ	Ditulis	Zawī al-Furūd
أَهْلُ السُّنَّةِ	Ditulis	Ahl as-Sunnah

## J. Huruf Kapital

Meskipun dalam sistem tulisan Arab huruf kapital tidak dikenal, namun dalam transliterasi ini huruf tersebut tetap digunakan. Penggunaan huruf

kapital yang berlaku sama seperti di EYD. Antara lain, huruf kapital yang digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri dan permulaan kalimat.

#### K. Pengecualian

Pedoman transliterasi ini tidak berlaku pada:

- a. Kosa kata Arab yang lazim dalam bahasa Indonesia dan terdapat dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, misalnya hadis, lafaz, shalat, zakat, dan sebagainya.
- b. Judul buku yang menggunakan kata Arab, namun sudah di-Latin-kan oleh penerbit, seperti judul buku Al-Hijab, Fiqh Mawaris, Fiqh Jinayah dan sebagainya.
- c. Nama pengarang yang menggunakan nama Arab, tetapi berasal dari negara yang menggunakan huruf Latin, misalnya Quraish Shihab, Ahmad Syukri Soleh dan sebagainya.
- d. Nama penerbit di Indonesia yang menggunakan kata Arab, misalnya Mizan, Hidayah, Taufiq, Al-Ma'arif, dan sebagainya.

MOTTO

داوم على السير, لا تلتفت الى الغير, يأتيك الخير...

**“Teguh dalam jalanmu, jangan terpengaruh  
kepada orang lain, kebaikan akan datang  
padamu...”**



STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk orang-orang yang paling istimewa dan berharga dalam hidup saya, yaitu: Ayah Alm. Drs. Muhammad Taon Aritonang dan Mamak Almh. Ummuhani Harahap, Ibu Fatmah Saragih Orang Tua saya yang sangat saya cintai yang telah merawat, membesarkan serta mendidik anaknya yang nakal ini, Dan juga kepada keluarga besar saya sebagai motivator dan suport sistem terbesar saya dalam hidup ini yang telah memberi dukungan dan nasehat yang begitu sangat besar kepada saya sehingga saya semangat dalam menyelesaikan perkuliahan dan mengejar cita-cita. Yaitu Abang pertama saya Akbar Zulman Aritonang S.pd. beserta Istri. Dan Abang kedua saya Ahmad Madani Aritonang A.Md. beserta Istri. Dan Adik saya Rezeki Indah Utami Aritonang.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## KATA PENGANTAR

*Bismillahirrahmanirrahim*

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT karena berkat rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini tepat pada waktu yang telah ditetapkan-Nya. Sholawat dan salam semoga tercurahkan kepada satu-satunya makhluk yang paling mulia, seorang suri tauladan yang membawa serta menuntun kita ke jalan yang penuh dengan hikmah yakni Nabi Muhammad Saw beserta keluarga dan para sahabatnya yang mulia. Dan tidak lupa pula kita panjatkan do'a untuk para habaib, auliya, dan 'alim ulama kita khususnya para ulama tafsir dan hadis yang telah mengorbankan seluruh jiwa dan raganya untuk mengumpulkan hadis Nabi Muhammad Saw serta menciptakan kitab tafsir Al-Qur'an sebagai pedoman bagi ummat muslim.

Selama proses penulisan skripsi ini, sudah sangat banyak pihak yang telah ikut serta membantu penulis, baik bantuan inspirasi, ide, gagasan, koreksi, materi maupun dukungan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Phil. Al-Makin, S.Ag., M.A., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
2. Ibu Prof. Dr. Inayah Rohmaniyah, S.Ag., M.hum., M.A., selaku Dekan Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.

3. Bapak Dr. Ali Imron, S.Th.I, M.S.I., selaku Ketua Program Studi Ilmu Al-Qur'an dan Tafsir Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
4. Bapak Dr. Abdul Jalil, S.TH.I., M.S.I., selaku Dosen Penasehat Akademik sekaligus Dosen Pembimbing Skripsi yang telah membimbing, mengoreksi, mengarahkan dan sangat membantu dalam penulisan skripsi ini dan juga selalu memberikan semangat yang tidak ada henti-hentinya sampai penulis menyelesaikan skripsi tepat pada waktunya.
5. Bapak dan Ibu Dosen Ilmu Al-Qur'an dan Tafsir Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam yang telah memberikan ilmu, pengetahuan, pengalaman, serta makna hidup bagi Penulis selama menempuh pendidikan di kampus. Semoga itu semua menjadi amal jariyah dan menjadi jalan mendapatkan ridho Allah SWT.
6. Bapak dan Ibu Dosen Penguji yang telah memberikan masukan dan arahan yang sangat berguna bagi penulis.
7. Semua Staf dan Karyawan di lingkungan Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam yang selalu melayani dengan setulus hati.
8. Ayah Alm. Drs. Muhammad Taon Aritonang dan Mamak Almh. Ummuhani Harahap, Ibu Fatmah Saragih Orang Tua saya yang sangat saya cintai yang telah merawat, membesarkan serta mendidik anaknya yang nakal ini, Dan juga kepada keluarga besar saya sebagai motivator dan suport sistem terbesar saya dalam hidup ini yang telah memberi dukungan dan nasehat yang begitu sangat besar kepada saya sehingga saya semangat dalam menyelesaikan perkuliahan dan mengejar cita-cita. Yaitu Abang pertama

saya Akbar Zulman Aritonang S.pd. beserta Istri. Dan Abang kedua saya Ahmad Madani Aritonang A.md. beserta Istri. Dan Adik saya Rezeki Indah Utami Aritonang.

9. Guru-guru yang saya cintai mulai dari SDN 060827, Pondok Pesantren Raudhatul Hasanah, MAN 2 Model Medan, dan para guru-guru lainnya yang telah mengajar dan mendidik saya selama ini.
10. Teman-teman seperjuangan Ilmu Al-Qur'an dan Tafsir angkatan 2018 dan teman-teman yang Penulis kenal selama penulis berada di kota Yogyakarta yang telah menjadi guru jalanan serta membentuk karakter penulis.
11. Teman-teman IKAMANDA (Ikatan Keluarga Alumni Man 2 Model Medan) yang berada di Yogyakarta.
12. Seluruh keluarga ketakmiran Masjid Al-Jihad Seturan, Masjid An-Nur Pedak, Masjid Baiturrahim Sorosutan Yogyakarta tempat saya tinggal dan bermukim selama kuliah di Yogyakarta.
13. Teman-teman KKN 105 Desa Sei Mencirim yaitu Agus, Habibul, Alwi, Inas, Yunita, Sari, Widya, Vira, Rohimah, Liza, Luthfi.
14. Teman-teman BOERJONG family kepada Agus Jon, Habibul Jaraja, Aldi Lekqu, Risky Telor, Adit Dodol, Yuda Pohan yang selalu menjadi rumah bagi saya dan selalu baik kepada saya yang sudah saya anggap seperti saudara kandung saya.

Sekali lagi penulis ucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada dosen, guru, teman-teman, keluarga dan semua orang yang terlibat dalam proses penulis ini. Semoga semua yang telah kalian lakukan dibalas oleh Allah SWT dan menjadi

amal jariyah. Dan juga semoga kita semua mendapatkan rahmat dan ridho dari Allah SWT dan menjadi wasilah menuju Surga-Nya. Aamiin.



## DAFTAR ISI

<b>SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI</b> .....	<b>i</b>
<b>SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI</b> .....	<b>ii</b>
<b>SURAT PENGESAHAN SKRIPSI</b> .....	<b>iii</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>iv</b>
<b>PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN</b> .....	<b>v</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>xi</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	<b>xii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xvii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian .....	7
D. Tinjauan Pustaka .....	7
E. Kerangka Teori.....	11
1. Teori Tafsir Kontekstual .....	12
F. Metode Penelitian.....	17
1. Jenis Penelitian .....	17

2.	Sumber Data .....	18
3.	Teknik Pengumpulan Data.....	18
4.	Metode Analisis Data .....	19
5.	Langkah-Langkah Penelitian.....	20
G.	Sistematika Penulisan.....	21
<b>BAB II MAKNA DAN PENGERTTIAN <i>LA'IBUN</i> DAN <i>LAHWUN</i> .....</b>		<b>23</b>
A.	Makna dan Pengerttian <i>La'ibun</i> dan <i>Lahwun</i> .....	23
B.	Klasifikasi Ayat <i>La'ib</i> dan <i>Lahwu</i> dalam Al-Qur'an .....	26
C.	Hubungan Kata <i>La'ib</i> dan <i>Lahwun</i> .....	41
<b>BAB III PENAFSIRAN AYAT-AYAT AL-QUR'AN KATA <i>LA'IB</i> DAN <i>LAHWU</i> .....</b>		<b>44</b>
A.	Makna Konteks Sosio-Historis dan Penafsiran Kata <i>La'ib</i> dan <i>Lahwu</i> .....	44
B.	Penafsiran Kata <i>La'ib</i> dan <i>Lahwu</i> .....	50
<b>BAB IV GAME ONLINE DAN TAFSIR KONTEKSTUAL KATA <i>LA'IB</i> WA <i>LAHWU</i> TERHADAP GAME ONLINE.....</b>		<b>62</b>
A.	Game Online .....	62
B.	Tafsir Kontekstual kata <i>La'ib wa Lahwu</i> terhadap Game Online ....	76
<b>BAB V PENUTUP.....</b>		<b>80</b>
A.	Kesimpulan .....	80

B. Saran ..... 81

**DAFTAR PUSTAKA ..... 82**



## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Al-Qur'an adalah kitab suci yang di dalamnya tersirat berbagai hidayah (petunjuk) dan ajaran moral universal bagi seluruh umat manusia. Al-Qur'an merupakan wahyu Allah yang dipercaya dan diyakini sesuai dengan situasi dan kondisi apapun dan kapanpun. Akan tetapi, banyak dari teks Al-Qur'an yang dipahami secara parsial dan instan sehingga memiliki dampak buruk terhadap kajian Tafsir Al-Qur'an yang menyebabkan Al-Qur'an menjadi teks yang mati dan tidak lagi relevan dengan perkembangan zaman.<sup>1</sup> Contohnya terhadap kata *la'ibun wa lahwun* yang tertulis di dalam Al-Qur'an.

Kata *la'ibun wa lahwun* banyak terdapat dalam Al-Qur'an. Jumlah kata *la'ib* dalam Al-Qur'an sebanyak 20 kali disebutkan dalam berbagai surah yang berbeda dan dengan tatanan kata yang berbeda pula. Adapun jumlah kata *lahwun* dalam Al-Qur'an sebanyak 15 kali disebutkan dalam berbagai surah yang berbeda dengan berbagai kata derevatifnya. Sedangkan kata *la'ibun wa lahwun* disebutkan secara bersamaan dan bergandengan dalam

---

<sup>1</sup> Taufiq dan Suryana, *Penafsiran Ayat-Ayat Israiliyat dalam Al-Qur'an dan Tafsirnya* (Bandung: Prodi S2 Studi Agama-Agama UIN Sunan Gunung Jati, 2020)

Al-Qur'an sebanyak 5 kali dengan didahului kata *la'ib* sebanyak 4 kali dan didahului kata *lahwun* sebanyak 1 kali.<sup>2</sup>

*Kata la'ibun wa lahwun* adalah kata yang digunakan dalam Al-Qur'an sebagai teguran dan singgungan terhadap kehidupan dunia yang dipenuhi dengan berbagai tipu daya dan berbagai kelalaian. Hal tersebut dikarenakan kehidupan dunia selalu dihiasi dengan berbagai permainan dan senda gurau. Sekilas kata *la'ibun wa lahwun* mempunyai sinonimitas, jika dilihat dari esensinya sama-sama mengandung permainan. Akan tetapi kata tersebut memiliki kegunaan yang sedikit berbeda di dalam Al-Qur'an. *La'ibun* berasal dari kata *la'iba* yang berarti permainan, merupakan lawan kata sungguh-sungguh, mengerjakan sesuatu untuk mendapatkan kesenangan dari hiburan, sedangkan kata *lahwun* berasal dari kata *laha* yang berarti perbuatan yang dapat memalingkan seseorang dari kewajibannya, perbuatan yang membuat seseorang sibuk akan suatu hiburan sehingga membuatnya berpaling dari kebenaran. Kata *lahwun* juga memiliki arti sesuatu yang dapat membuat senang, atau hiburan. Maka jika kata *la'ibun wa lahwun* disatukan atau sebaliknya, dapat menjelaskan hakikat kehidupan di dunia laksana permainan, dan olok-olok yang sifatnya sementara dan fana, yang dapat menyesatkan umat manusia dalam mengemban amanat Allah SWT.<sup>3</sup>

---

<sup>2</sup> Faidullah Al-Husni, *Fatur Rahman li thalibi ayatil Qur'an* (Indonesia: Maktabah Rahalan, 2017-2018), hlm. 398 dan 402.

<sup>3</sup> A.W.Munawwir, *Al-Munawwir Kamus Arab Indonesia* (Surabaya : Pustaka Progresif, 1997), hlm. 1293.

Hendaknya manusia mengetahui arah tujuan hidupnya dan memahami risalah kehidupannya. Dengan ini manusia bisa memilih kehidupannya lebih baik dia akan merasa dan menyadari bahwa hidupnya berharga, bernilai, dan bermakna, memiliki kelezatan dan kenikmatan. Allah SWT berfirman dalam (Q.S. Al-An'am [6]:32):

وَمَا الْحَيَاةُ الدُّنْيَا إِلَّا لَعِبٌ وَلَهْوٌ وَلَلْآخِرَةُ خَيْرٌ لِّلَّذِينَ يَذُكَّرُونَ أَفَلَا تَعْقِلُونَ

Artinya : “ Dan tiadalah kehidupan dunia ini, selain bermain-main dan senda gurau belaka. Dan sungguh kampung akhirat itu lebih baik bagi orang-orang yang bertakwa. Maka tidakkah kamu memahaminya? ”

Dijelaskan oleh Buya Hamka dalam Tafsir Al-Azhar ayat ini menunjukkan bahwa kesenangan dunia ini hanya kesenangan yang sedikit dan singkat masanya. Maka dari itu, hendaknya orang yang berakal tidak terpedaya olehnya. Kehidupan dunia bagaikan seperti permainan anak-anak kecil mudah bosan terhadap macam-macam mainan yang diberikan kepadanya. Atau, karena masa kanak-kanak itu singkat, dan seluruhnya akan berubah dimakan waktu bahkan masa itu akan terlupakan. Berbeda dengan halnya kesenangan atau kenikmatan-kenikmatan akhirat yang jauh lebih baik dari nikmat dunia. Karena nikmat akhirat bersifat kekal dan tiada tipu daya di dalamnya.

“Dan tidakkah kehidupan dunia itu melainkan permainan dan senda gurau (kelalaian)” (pangkal Q.S Al-An'am 32). Dunia hanya permainan atau main-main belaka Buya Hamka mengatakan bahwa makna permainan disini ialah perbuatan yang tidak tentu maksudnya dan tidak jelas tujuannya. Baik untuk mencari manfaat atau untuk menolak mudharat. Seperti perbuatan

kanak-kanak bermain kelereng atau guli, memanjat-manjat gembira-ria, merasa senang dan gembira, bersorak sorai mengejar kucing, setelah itu mereka lelah dan bosan, besok tukar lagi dengan permainan baru. Berangsur besar kanak-kanak itu bertambah kurangnya permainannya, dengan semakin bertambah umur (kedewasaan) mereka maka timbullah perasaan malu menurut umurnya kalau dia masih bermain-main seperti kebiasaan permainan yang dahulu mereka lakukan.<sup>4</sup>

Dunia ini kelalaian (senda gurau), yaitu terpesona oleh kerja yang tidak penting, sehingga terabailah yang lebih penting. Seumpama seseorang yang mestinya masuk ke dalam jabatan dia bekerja pukul 7 pagi. Tetapi dia berlalai-lalai di jalan, sehingga hari berjalan jua, maka sampailah dia di jawatannya itu pukul 10 siang, tertumpuklah pekerjaan yang harus diselasaikannya karena kelalaiannya di jalan itu. Maka kalau orang tidak hati-hati menilai kehidupan ini akan habislah hidupnya itu karena main-main dan berlalai-lalai. Padahal umur yang telah habis terbuang tidak dapat dikejar lagi.

Kata *la'ibun wa lahwun* jika dikontekskan pada era modern pada sekerang ini yang mana pesatnya kemajuan digitalisasi dan internet. Sehingga banyak aktivitas kehidupan manusia bergantung kepada produk digital. Dalam hal pekerjaan hingga hiburan yang dapat memberikan kebahagiaan kepada manusia. Untuk menghadapi kehidupan pastinya manusia membutuhkan hiburan agar hidup lebih menyenangkan. Dengan adanya

---

<sup>4</sup> Hamka, *Tafsir Al-Azhar* Jilid III (Singapore: Pustaka Nasional Pte Singapura, 1999), hlm. 200.

peran digital menjadikan hiburan dapat diakses dengan mudah, seperti game online. Di era sekarang, banyak devlover-devlover game mengeluarkan berbagai jenis game yang dapat diakses secara online melalui media digital, contohnya Mobile Legend, Free Fire, PUBG-M dan lainnya. Tercatat, pada tahun ini negara Indonesia memperoleh medali emas pada ajang Sea Games ke-31 di Vietnam dan Sea Games ke-32 di Kamboja atas tiga game tersebut.

Game online merupakan permainan yang memerlukan alat elektronik seperti komputer, laptop, smart phone dan lain-lain yang memanfaatkan akses jaringan internet dan sejenisnya. Biasanya games online disediakan sebagai tambahan layanan dari perusahaan penyedia jasa online atau dapat diakses langsung melalui sistem yang disediakan dari perusahaan yang menyediakan permainan tersebut. Sebuah games online bisa dimainkan secara bersamaan dengan menggunakan komputer maupun smart phone yang terhubung ke dalam sebuah jaringan internet dan sebuah server yang dibuat untuk *player* (pemain) berkumpul bermain. Games online biasanya diikat dengan semacam peraturan yang disebut End User License Agreement (EULA). Konsekuensinya yang di dapat apabila melanggar peraturan dan perjanjian tersebut bervariasi, sesuai dengan kontrak, mulai dari peringatan hingga penghentian.

Jika disandarkan pada kedua kata tersebut, maka game akan dimaknai sebagai suatu hal yang tidak bermanfaat. Akan tetapi, saat ini game justru memberikan berbagai macam dampak positif baik kepada *player* (pemain) maupun pihak lain. Walaupun tidak menafikan berbagai dampak negatif dari

game. Kita selaku ummat muslim harus memberi terobosan agar ummat muslim tidak terjebak terhadap dampak negatif dari game yang sudah tidak bisa dibendung keberadaannya pada sekarang ini. Dengan terobosan tersebut ummat muslim dapat menggunakan game sebagaimana menggunakan pisau sesuai kebutuhan yang dapat memberikan kemashlahatan kepadanya dan orang lain tidak pula dapat mencederai dirinya sendiri maupun orang lain.

Dengan berbagai fenomena diatas dan dilatarbelakangi hal-hal inilah, penulis berusaha melakukan pengkajian dan analisa dengan tujuan agar mampu memahami Makna *La'ib wa Lahwu* dalam Al-Qur'an dan Implikasi Terhadap Fenomena Game Online (Kajian Tafsir Kontekstual Abdullah Saeed).

### **B. Rumusan Masalah**

Sesuai dengan judul penelitian ini, juga kembali merujuk pada uraian latar belakang masalah, hal yang diangkat sebagai tema dalam bahasan ini adalah Makna *La'ib wa Lahwu* dalam Al-Qur'an dan Implikasi Terhadap Fenomena Game Online (Kajian Tafsir Kontekstual Abdullah Saeed). Agar pembahasan lebih terarah dan untuk menghindari adanya penyimpangan maka dikemukakan rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana makna dan pengertian kata *la'ibun wa lahwun* dalam Al-Qur'an?
2. Bagaimana tafsir kontekstual kata *la'ibun wa lahwun* dalam Al-Qur'an dan implikasi makna terhadap game online?

### C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam kajian ini adalah:

1. Untuk mengetahui dan memahami makna dan pengertian kata *la'ibun wa lahwun* dalam Al-Qur'an.
2. Untuk mengetahui dan memahami Tafsir Kontekstual *la'ibun wa lahwun* dalam Al-Qur'an dan implikasi terhadap fenomena game online.

Kegunaan dalam kajian ini adalah:

1. Penelitian ini dilakukan guna meluruskan pemahaman sementara orang tentang pemaknaan *la'ibun wa lahwun* yang belum tepat.
2. Penelitian ini diharapkan dapat menambah khazanah intelektual khususnya di bidang tafsir, lebih jauh lagi diharapkan mampu disosialisasikan di kalangan akademis maupun masyarakat luas pada umumnya.

### D. Tinjauan Pustaka

Sebelum penulis membuka pembahasan pokok dalam skripsi ini, dipandang perlu untuk memaparkan beberapa literatur yang telah membahas atau menyinggung mengenai tema atau pokok kajian dari penelitian skripsi ini. Masih sedikit bahkan sangat jarang literatur yang membahas mengenai kata *la'ibun wa lahwun*. Penulis belum menemukan buku ataupun literatur yang membahas kata ini dalam bahasan secara utuh dan menyeluruh. Sejuah pelacakan penulis, kebanyakan pembahasan mengenai *la'ibun wa lahwun*

disebut dalam bab yang ringkas, bahkan hanya disisipkan dalam tema-tema lain.

Pertama, Skripsi yang ditulis oleh Isnaini Nurul Mutmainah yang berjudul “*La’ibun dan Lahwun dalam Al-Qur’an menurut Tafsir Al-Qur’an Al-Azim karya Ibn Kasir dan Fizilal Al-Qur’an karya Sayyid Qutb*” Skripsi ini membahas tentang penafsiran Ibn Kasir dan Sayyid Qutb terhadap lafaz *la’ibun* dan *lahwun* dalam Al-Qur’an memiliki makna yang menjelaskan hakikat kehidupan di dunia, laksana permainan dan olok-olok yang sifatnya membosankan, sementara dan tidak abadi, yang dapat menyesatkan umat manusia dalam mengemban amanah Allah SWT.<sup>5</sup>

Kemudian dengan pembahasan yang hampir sama, Skripsi yang ditulis oleh Ahmad Fajeri yang berjudul “*Lahwun Dalam Perspektif Penafsiran Indonesia (Studi Komperatif Tafsir Hamka dan Quraish Shihab)*”. Skripsi ini membahas tentang penafsiran *lahwun* yang lebih cenderung kepada *lahwu al-hadis* yang berupa slogan-slogan atau perkataan yang dapat menyesatkan manusia untuk berpaling dari Allah, seperti permainan ideologi dan propaganda politik. Kemudian dinyatakan bahwa *lahwun* juga memiliki makna yang mengandung unsur kesenian, dan seni itu adalah fitrah manusia

---

<sup>5</sup> Isnaini Nurul Mutmainah “*La’ibun Dan Lahwun Dalam Al-Qur’an Menurut Tafsir Al-Qur’an Al-Azim Karya Ibn Kasir Dan Fizilal Al-Qur’an Karya Sayyid Qutb*”, Skripsi, Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga, 2008.

dan fitrahnya pula untuk mencintai keindahan, karena secara psikologis manusia membutuhkannya sebagai media untuk menghibur diri.<sup>6</sup>

Selanjutnya, Skripsi yang ditulis oleh Muslihah Mantemas yang berjudul “Budaya Negatif Lahwun di Balik Permainan Play Station Terhadap Mahasiswa Aktivistis Organisasi Ekstra (Studi Terhadap Mahasiswa Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga)”.

Skripsi ini menjelaskan bahwa budaya lahwin terhadap media game PS sebagai salah satu produksi dari teknologi secara tidak langsung cenderung memberi dampak negative. Dampak tersebut menghambat kinerja aktivitas para mahasiswa aktivis organisasi ekstra kampus UIN Sunan Kalijaga akan tetapi dalam hal ini pengaruh yang muncul pada dasarnya diakibatkan karena manusia yang mengkonsumsinya kurang bisa mengontrol diri dihadapan suatu teknologi.<sup>7</sup>

Penelitian di luar cangkupan UIN SUNAN KALIJAGA, Skripsi yang ditulis oleh Alwi Azhari Hrp yang berjudul “Kontekstualisasi Kata *La'ib* dan *Kasb* Dalam Al-Qur'an Pada Gamer Profession”. Skripsi ini diterbitkan di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau pada tahun 2021. Skripsi ini membahas kontekstualisasi *la'ib* dan *kasb* pada gamer profession yaitu, menyangkut karakter gamer profession yang islami berarti memiliki manajemen waktu yang baik, terhindar dari berkata kotor, menjauhi

---

<sup>6</sup> Ahmad Fajeri, “Lahwun Dalam Perspektif Penafsiran Indonesia (Studi Komperatif Tafsir Hamka dan Quraish Shihab)”, Skripsi, Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga, 2006.

<sup>7</sup> Muslihah Mantemas, “Budaya Negatif Lahwun di Balik Permainan Play Station Terhadap Mahasiswa Aktivistis Organisasi Ekstra (Studi Terhadap Mahasiswa Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga)”, Skripsi, UIN Sunan Kalijaga, Yogyakarta, 2006.

perbuatan maghrib (*maysir, gharar, dan riba*), serta tidak lupa bersyukur atas karunia yang diberikan Allah SWT yaitu dengan mengeluarkan infak dan sedekah sebagai pembersih dari pada harta.<sup>8</sup>

Artikel yang ditulis oleh Masyhuri Rifai dan Nurdin yang berjudul “*La’ibun wa Lahwun* dalam Al-Qur’an (Suatu Tinjauan Tafsir Tematik)”. Jurnal ini membahas bahwa di dalam Al-Qur’an kata *la’ib wa lahwun* disebutkan dalam berbagai bentuk, kebanyakan dikemukakan dalam konteks larangan dan teguran bagi yang melakukannya. Salah satu sifat manusia memang lupa atau lengah, sehingga seringkali membuatnya tidak tersadarkan, hingga bencana dan penyakit akan menimpanya.<sup>9</sup>

Artikel yang ditulis oleh Nurfitriyani Hayati yang berjudul “Makna Konotatif *La’ib* dan *Lahwu* dalam Konsep Al-Qur’an”. Jurnal ini membahas makna konotatif *la’ib* dan *lahwu* dalam konsep Al-Qur’an diasosiasikan sebagai kebiasaan orang-orang kafir dan pengibaratan atas kehidupan dunia yang hanya memiliki jangka waktu pendek. Kata *la’ib* dan *lahwu* mengacu pada kegiatan yang sia-sia dan hanya membuat pelakunya lengah terhadap hal yang lebih penting, sehingga kedua kata ini memiliki makna konotatif yang negatif dalam Al-Qur’an.<sup>10</sup>

Demikianlah kajian-kajian yang berhubungan atau yang relevan dalam penelitian ini, akan tetapi kajian-kajian tersebut belum menyentuh apa yang

---

<sup>8</sup> Alwi Azhari Hrp, “Kontekstualisasi Kata *La’ib* dan *Kasb* Dalam Al-Qur’an Pada Gamer Profession”. Skripsi, UIN Sultan Syarif Kasim, Riau, 2021.

<sup>9</sup> Masyhuri Rifai dan Nurdin, “*La’ibun wa Lahwun* dalam Al-Qur’an (Suatu Tinjauan Tafsir Tematik)”, *Jurnal IAI Al Mawaddah Warrahmah kolaka*, Kolaka, 2019.

<sup>10</sup> Nurfitriyani Hayati, “Makna Konotatif *La’ib* dan *Lahwu* dalam Konsep Al-Qur’an”, *Jurnal UIN Sunan Kalijaga*, Vol V:1, 2017.

dikehendaki oleh peneliti dalam penelitian ini yaitu tafsir kontekstual kata *la'ib wa lahwu* dalam Al-Qur'an terhadap game online. Karena kedepannya peneliti akan mengkaji kata *la'ib wa lahwu* dalam Al-Qur'an melalui perspektif kajian keilmuan seperti, kajian Tafsir Kontekstual, kajian berbagai kitab tafsir yang dapat mengungkapkan makna asli kata *la'ib wa lahwu* menuju makna konteks sekarang ini, dan kajian-kajian lainnya yang memiliki sinergi terhadap kajian dalam penelitian ini. Serta penelitian ini memiliki sasaran objek yang akan diteliti yaitu game online yang sangat marak di era digital sekarang ini. Sehingga disinilah letak signifikansi penelitian ini.

#### **E. Kerangka Teori**

Pada prinsipnya, ayat-ayat Al-Qur'an harus dipahami secara mendalam, integral, menyeluruh, dan kontekstual. Jika ayat-ayat tersebut hanya dipahami secara tekstual dan kaku, hanya akan menimbulkan kerancuan, memancing keributan dan tidak relevan terhadap perkembangan zaman. Maka, gagasan dan metode baru dalam penafsiran Al-Qur'an menjadi sebuah kebutuhan yang mendesak. Melalui tulisan ini penulis berusaha untuk mengeksplorasi secara deskriptif-analisis-kritis terhadap gagasan dan prinsip penafsiran kontekstual yang diusung Abdullah Saeed, dengan harapan dapat memberikan sumbangan produktif bagi khazanah pemikiran tafsir Al-Qur'an kontemporer.

Maka peneliti dalam hal ini akan menggunakan teori-teori yang berhubungan dengan permasalahan yang akan dibahas, yaitu:

## 1. Teori Tafsir Kontekstual

Tafsir Al-Qur'an menempati posisi sentral dalam perkembangan berbagai bidang keilmuan serta tradisi intelektual umat muslim. Sebagai sumber utama, Al-Qur'an selama berabad-abad telah dieksplorasi dan dipahami menggunakan berbagai macam pendekatan dan metode untuk memenuhi setiap kebutuhan zaman. Dominasi model penafsiran tekstual dalam tradisi penafsiran Al-Qur'an sepanjang sejarah islam, telah memacu Abdullah Saeed, seorang guru besar Islamic Studies Melbourne University, untuk menawarkan alternatif model penafsiran "kontekstual" yaitu sebuah model pendekatan dalam menafsirkan Al-Qur'an yang lebih peka konteks. Disebabkan model penafsiran tekstual sering mengabaikan konteks sosio-historis masa pewahyuan maupun konteks masa penafsiran.

Untuk menganalisis aspek-aspek metodologis pemikiran Abdullah Saeed dalam melakukan kontekstualisasi penafsiran Al-Qur'an. Secara umum, Saeed merumuskan empat langkah operasional penafsiran kontekstual, yaitu: 1) mengidentifikasi pertimbangan-pertimbangan awal dengan memahami subjektivitas penafsir, mengkonstruksi bahasa dan makna, dan dunia Al-Qur'an (perjumpaan dengan dunia teks); 2) memulai tugas penafsiran dengan cara mengidentifikasi maksud original (asli) teks dan meyakini otentisitas serta realitas teks (analisis kritis teks secara independen); 3) mengidentifikasi makna teks dengan mengeksplorasi setiap

konteksnya (makna bagi penerima pertama); 4) mengaitkan penafsiran teks dengan konteks saat ini (proses kontekstualisasi makna untuk saat ini).<sup>11</sup>

Abdullah Saeed mencoba menawarkan sebuah model interpretasi sebagai pendekatan yang mampu memaknai Al-Qur'an. Model ini mengharapkan pembaca mampu memaknai Al-Qur'an secara interaktif. Dalam metode ini pembaca berpartisipasi aktif dalam memberikan makna terhadap teks, bukan sekedar pasif yang hanya menerima makna teks. dengan kata lain bahwa pembaca seharusnya melakukan proses interpretasi berkesinambungan (*acontinous process*) terhadap teks dan penulis sesuai dengan *socio-historical context*-nya. Gambar 1 berikut ini adalah model yang ditawarkan oleh Abdullah Saeed bagi seseorang yang ingin menginterpretasikan teks Al-Qur'an sesuai dengan konteks socio-historis yang melingkupinya.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

---

<sup>11</sup> Abdullah Saeed, *Islamic Thought An Introduction* (New York: Routledge, 2006), hlm.31-32.

**Model Interpretasi**  
**Teks**

**Tahap I**

- Encounter dengan dunia teks

**Tahap II**

- Analisis kritis
- Linguistik
- Sastra Konteks
- Sastra bentuk
- Paralel teks
- Preseden

**Tahap III**

- Berarti untuk penerima pertama
- Konteks socio-historis
- Worldview
- Sifat pesan: hukum, teologis, etis
- Pesan: kontekstual dibandingkan yang universal
- Hubungan pesan ke pesan keseluruhan Al-Qur'an

**Tahap IV**

- Berarti untuk saat ini
- Analisis konteks sekarang
  - Hadir konteks sosio historis terhadap konteks
  - Arti dari penerima pertama hingga saat ini
  - Pesan: kontekstual dibandingkan yang universal
  - Aplikasi saat ini

Gambar 1. Model Interpretasi Abdullah Saeed.<sup>12</sup>

Penjelasan gambar di atas sebagai berikut. **Tahap I**, encounter dengan dunia teks yakni sebuah pengenalan yang luas dan umum dengan teks dan *wordview* atau dunianya. **Tahap II**, pada tahap ini moment saat apa teks itu berkata tentang dirinya sendiri tanpa menghubungkannya baik kepada masyarakat penerima pertama hingga saat ini melalui eksplorasi beberapa aspek dari teks. Linguistik, ini berkaitan dengan bahasa teks, makna kata dan frase, sintaks dari ayat atau ayat-ayat yang pada umumnya semua semua linguistik dan tata bahasa isu yang terhebug ke teks. Hal ini juga mencakup *qiraat* (berbagai cara yang kata-kata dan frasa tertentu dapat dibaca). Sastra konteks yakni bagaimana fungsi teks tersebut (ayat, ayat-ayat) dalam surat tertentu atau lebih luas Al-Qur'an. Misalnya apa yang datang sebelum dan apa yang datang setelah ayat atau ayat-ayat, komposisi dan struktur teks serta gaya retorika.

Sastra bentuk yakni mengidentifikasi apakah teks merupakan sejarah, doa, sebuah pepatah, perumpamaan, atau undang-undang. Bentuk sastra dari bagian itu dan arti terhubung. Paralel teks yakni meneliti apakah ada teks-teks lain yang mirip dengan teks yang dijadikan pertimbangan dalam Al-Qur'an dan jika demikian, sejauhmana mereka sama atau berbeda. Preseden yakni identifikasi teks yang serupa dalam konten dan apakah teks-teks yang terungkap sebelum atau setelah teks dipertimbangkan.

---

<sup>12</sup> Abdullah Saeed, *Interpreting the Qur'an: Towards a Contemporary Approach* (Oxon: Routledge, 2006), hlm.8

**Tahap III**, berkaitan teks ke penerima pertama dari Al-Qur'an. *Pertama*, analisis kontekstual berisi tentang informasi historis dan sosial yang akan menjelaskan teks tersebut yang meliputi analisis pandangan dunia, budaya, adat istiadat, keyakinan, norma, nilai dan lembaga penerima pertama dari Al-Qur'an di Hijaz. Hal ini akan ada upaya yang melibatkan pemahaman spesifik orang atau obyek teks, di mana mereka berada, dan waktu atau keadaan di mana masalah tertentu baik politik, hukum, budaya, ekonomi misalnya akan muncul. Untuk itu, *pertama*, menentukan sifat dari pesan teks yang menyampaikan hukum, teologis, atau etis. *Kedua*, menjelajahi pesan yang mendasari dan pesan-pesan tertentu yang tampaknya menjadi fokus dari teks dan menyelidiki apakah pesan tersebut memungkinkan akan menjadi fokus dari teks dan menyelidiki apakah pesan tersebut memungkinkan akan menjadi satu universal (tidak spesifik untuk situasi, orang, atau konteks) atau pesan yang relevan dengan konteks masyarakat penerima pertama yang hierarki nilai-nilai atau pesan berada. *Ketiga*, mempertimbangkan bagaimana pesan yang mendasari berkaitan luas dengan tujuan dan keprihatinan Al-Qur'an. *Keempat*, mengevaluasi bagaimana teks itu diterima oleh komunitas pertama dan bagaimana mereka ditafsirkan, dipahami, dan diterapkan.

**Tahap IV**, kaitan teks ke konteks sekarang. *Pertama*, menentukan keprihatinan, masalah, kebutuhan, yang tampaknya relevan saat ini dengan pesan teks yang dipertimbangkan. *Kedua*, menjelajahi relevansi sosial, konteks politik, ekonomi, dan budaya dengan teks. *Ketiga*, menjelajahi nilai-nilai tertentu, norma, dan lembaga yang membawa pesan teks. *Keempat*,

membandingkan konteks sekarang dengan konteks sosio-historis dari teks dipertimbangkan untuk memahami persamaan dan perbedaan diantara keduanya. *Kelima*, berkaitan bagaimana makna teks seperti yang dipahami, ditafsirkan dan diterapkan oleh penerima pertama dari Al-Qur'an untuk konteks sekarang dengan mempertimbangkan persamaan dan perbedaan antara kedua konteks. *Keenam*, mengevaluasi universalitas atau spesifitas dari pesan teks menyampaikan dan sejauhmana itu terkait atau tidak terkait dengan tujuan yang lebih luas dan keprihatinan Al-Qur'an. Poin di atas akan mengarah ke aplikasi ketingkat yang lebih tinggi untuk lingkungan kontemporer.<sup>13</sup>

## F. Metode Penelitian

### 1. Jenis Penelitian

Adapun penulis dalam mengkaji ayat Al-Qur'an tentang kata *la'ib wa lahwu* menggunakan jenis penelitian kualitatif karena mengkaji sesuatu dengan mendeskripsikannya tanpa melalui proses data secara statistik.<sup>14</sup> Jenis penelitian ini sangat sesuai bagi yang ingin fokus terhadap penelitian deskriptif dan landasan teori yang digunakan lebih

---

<sup>13</sup> Sun Choirul Ummah, "Metode Tafsir Kontemporer Abdullah Saeed", Jurnal Humanika, ISSN (e)2579-4248 ISSN (p) 1412-1271, Vol 18 No. 2. September 2018 Th. XVII, hlm. 138-141.

<sup>14</sup> Azwardi, *Metode Penelitian: Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia* (Banda Aceh: Syiah Kuala University Press, 2018), hlm. 5.

terfokus. Jenis penelitian yang seperti ini lebih terfokus pada makna yang sedang diteliti.<sup>15</sup>

## 2. Sumber Data

Penulis dalam penelitian ini menggunakan dua jenis data yang dijadikan sebagai sumber data utama, yakni primer dan sekunder.

### a. Sumber Data Primer

Penulis dalam penelitian ini menggunakan Al-Qur'an sebagai sumber data utama, yakni mengkaji ayat-ayat Al-Qur'an yang berkaitan tentang kata *la'ib wa lahwu* di beberapa surah dalam Al-Qur'an.

### b. Sumber Data Sekunder

Sementara sumber sekunder yang digunakan adalah data-data yang diperoleh dari tinjauan pustaka, yaitu data-data yang diperoleh dari buku-buku tafsir yang menafsirkan kata *la'ib wa lahwu* baik buku tafsir era klasik, kontemporer, dan modern yang ada baik tafsir karangan bangsa arab atau tafsir nusantara, sekripsi-skripsi yang membahas dan mengkaji kata tersebut, jurnal-jurnal dan artikel yang terkait kata *la'ib wa lahwu*.

## 3. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah bersumber pada kepustakaan yang bisa disebut sebagai *library*

---

<sup>15</sup> Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2015), hlm.14-15.

*research*. Penelitian dapat dikatakan dengan teknik data kepustakaan bila dapat menjawab persoalan atau permasalahan yang ada melalui tinjauan pustaka yang ada baik melalui data primer atau sekunder. Adapun ciri khas penelitian adalah karena peneliti mendapatkan data dari buku-buku, jurnal, dan skripsi, tinjauan kepustakaan menjadi sumber data sekunder dan kondisi data tidak dibatasi oleh ruang dan waktu.<sup>16</sup>

#### 4. Metode Analisis Data

Adapun empat jenis metode penafsiran yang ada, yakni *tahlili*, *ijmali*, tematik (*maudhu'i*), dan perbandingan (*muqaran*). Metode tafsir tematik (*maudhu'i*) ini digunakan oleh penulis, yakni sebuah metode yang berusaha menggali ayat Al-Qur'an dan menjawab persoalan-persoalan tertentu dengan cara mengumpulkan seluruh ayat berkaitan dengan tema yang sedang diteliti dan membahas ayat tersebut dengan ilmu-ilmu yang mendukung dan relevan terhadap penafsiran tentang tema tersebut sehingga melahirkan suatu konsep yang utuh.

Adapun langkah-langkah yang harus ditempu oleh penulis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Menetapkan masalah yang akan dibahas (Topik).
- b. Menghimpun ayat-ayat yang berkaitan dengan masalah tersebut.
- c. Menyusun runtutan ayat sesuai dengan masa turunnya, disertai pengetahuan tentang *asbab al-nuzul*-nya.

---

<sup>16</sup> Mestika zed, *Metode Penelitian Kepustakaan* (Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia, 2014), hlm. 4.

- d. Memahami korelasi ayat-ayat tersebut dalam surahnya masing-masing.
- e. Menyusun pembahasan dalam kerangka yang sempurna.
- f. Melengkapi pembahsan dengan hadist-hadist yang relevan dengan pokok bahasan.
- g. Mempelajari ayat-ayat tersebut secara keseluruhan dengan jalan menghimpun ayat-ayatnya yang mempunyai pengertian yang sama, atau mengompromikan antara yang *'am* (umum) dan yang *khash* (khusus), mutlak dan *muqayyad* (terikat), atau yang pada lahirnya bertentangan, sehingga kesemuanya bertemu dalam satu cangkupan, tanpa perbedaan atau permasalahan.
- h. Menyusun kesimpulan yang menggambarkan jawaban Al-Qur'an terhadap masalah yang dibahas.

## 5. Langkah-Langkah Penelitian

Adapun Langkah-Langkah yang harus ditempu oleh penulis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Menetapkan tema terkait kata *la'ib wa lahwu* dalam Al-Qur'an.
- b. Membahas makna dan pengertian kata *la'ib wa lahwu*
- c. Mencari dan menghimpun banyak ayat-ayat terkait tentang kata *la'ib wa lahwu* dalam Al-Qur'an. Dalam hal ini penulis menggunakan kamus *Fathurrahman li Thalibi Ayat Al-Qur'an* dan *Mu'jam Mufahras li Alfaz Al-Qur'an* sebagai alat bantu dalam mencari ayat.

- d. Menelusuri penafsiran kata *la'ib wa lahwu* dengan menggunakan berbagai kajian kitab tafsir yang dapat mengungkap makna asli menuju makna konteks saat ini.
- e. Membahas tafsir kontekstual kata *la'ib wa lahwu* terhadap objek masalah yaitu game online.

### **G. Sistematika Penulisan**

Agar lebih mempermudah pembahasan dan pemahaman serta mendapatkan hasil yang maksimal dan saling terkait, maka penulisan ini disusun dalam sistematika tersendiri yang terdiri dari beberapa bab dan sub-bab sebagai berikut;

Bab pertama, yang merupakan pendahuluan. Dalam bab ini penulis menjelaskan latarbelakang masalah untuk memberikan penjelasan secara akademik mengapa penelitian ini perlu dilakukan dan apa yang melatarbelakangi penelitian ini. Kemudian rumusan masalah yang dimaksudkan untuk mempertegas pokok-pokok masalah yang akan di teliti agar lebih terfokus. Setelah itu, dilanjutkan dengan tujuan penelitian dan kegunaan penelitian untuk menjelaskan pentingnya penelitian ini dan tujuannya, review terhadap kajian terdahulu yang relevan, kerangka teori, metode penelitian yang digunakan dan sistematika penulisan.

Bab kedua, Menelusuri makna dan pengertian kata *la'ib* dan *lahwu*, Mencari dan menghimpun banyak ayat-ayat terkait tentang kata *la'ib wa lahwu* dalam Al-Qur'an yang meliputi ayat-ayat yang memuat istilah tersebut,

berdasarkan variasi lafaz, serta membahas hubungan antara kedua kata tersebut.

Bab ketiga, Dalam bab ini penulis menelusuri penafsiran ayat-ayat Al-Qur'an kata *la'ib wa lahwu* dengan menggunakan berbagai kajian kitab tafsir yang dapat mengungkap makna asli menuju makna konteks saat ini.

Bab keempat, membahas makna dan pengertian objek kajian yakni game online, Membahas tafsir kontekstual kata *la'ib wa lahwu* terhadap objek masalah yaitu game online, Membahas Hukum game online.

Bab kelima, merupakan bagian terakhir dari penelitian ini, yang menguraikan kesimpulan dari pembahsan-pembahsan sebelumnya, dan saran-saran keritik untuk perbaikan.



## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

1. Kata *la'ib* dan *lahwu* memiliki hubungan yang erat bahkan memiliki keserupaan (*tasyâbuh*). Kedua kata tersebut memiliki esensi makna yang sama, keduanya sama-sama menjadi kata yang menjelaskan kehidupan dunia di dalam Al-Qur'an yang dipenuhi berbagai permainan, senda gurau, kelalaian, bermegah-megahan, olok-mengolok, kedustaan yang bersifat *fana* (sementara). Jika dianalogikan kata *la'ib* dan *lahwu* dimisalkan seperti dua sisi mata uang yang terdiri dari sisi gambar dan sisi angka. Yang mana kedua sisi mata uang tersebut memiliki esensi makna untuk menjelaskan nilai serta identitas yang ada pada mata uang tersebut.
2. Tafsir Kontekstual kata *la'ib* dan *lahwu* dalam Al-Qur'an terhadap Game Online sebagai fenomena pada saat sekarang ini dengan kondisi pesatnya digitalisasi dan situasi majunya jaringan internet memiliki keserasian dan kecocokan dari segi esensi yang menggambarkan suatu permainan dan hiburan yang menggiurkan. Relevansi kata *la'ib* dan *lahwu* terhadap realita kekinian memiliki nilai yang sangat berpengaruh terhadap psikologis seseorang, karena hiburan sudah menjadi sifat naluri manusia. Eksistensi hiburan di era sekarang ini sudah hampir dianggap suatu kebutuhan primer, apalagi dengan maraknya dunia *entertainment* yang setiap waktu bisa dikonsumsi melalui media seperti televisi, media sosial, dan panggung-

panggung hiburan yang bersifat religius atau tidak, perubahan itu akan terus berkembang secara perlahan berganti dari zaman ke zaman. Hiburan boleh-boleh saja, selama itu tidak menyebabkan lupa kepada Allah. Tetapi sebaliknya, setiap hiburan menjadi kebatilan, jika menyebabkan berpaling dari ketaatan kepada Allah.

## **B. Saran**

Di dalam penelitian ini peneliti mengakui masih banyak terdapat berbagai kekurangan, oleh karena itu peneliti sangat berharap kepada seluruh para intelektual dan para akademisi agar bisa menyempurnakan kajian kata *la'ib* dan *lahwu* di dalam Al-Qur'an terhadap game online ini dengan berbagai perspektif kajian keilmuan yang lain. Seperti game online dalam pandangan maqasid syariah, game online dalam perspektif tafsir maqashidi, menurut peneliti kajian ini sangat penting dikarenakan pentingnya kajian keislaman dalam tema ini dengan kondisi dan situasi kita sudah memasuki era modern yang sudah maraknya digitalisasi dan kemajuan internet diseluruh penjuru daerah.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ashfahani, Ar-Raghib Al-. Al-Mufradat fi Gharibil Qur'an Kamus Al-Qur'an Jilid III. Depok: Pustaka Khanazah Fawa'id, 2017.
- Ashfahaniy, Ar-Raghib. Mu'jam al-Mufradat Alfaz Al-Qur'an. Beirut: dar-al-Fikr, t.t.
- Azwardi. Metode Penelitian: Pendirikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Banda Aceh: Syiah Kuala University Press, 2018.
- az-Zarqâni, Muhammad 'Abd al-'Azhîm, *Manâhil al-'Irfan fi 'Ulûmu Al-Qur'an*, (Beirut: Dâr Ihyâ' al-Kutub al-'Arabiyah,t.t.), Jilid I
- Chaer, Abdul. Pengantar Semantik Bahasa Indonesia. Jakarta, Rineka Cipta 1989.
- Dimasyqi, Al-Imam Abul Fida Ismail Ibnu Katsir Ad-. Tafsir Ibnu Katsir Jilid IV. Bogor: Pustaka Imam Asy-Syafi'I, 2004.
- Fajeri, Ahmad. "Lahwun Dalam Perspektif Penafsiran Indonesia (Studi Komperatif Tafsir Hamka dan Quraish Shihab)". Skripsi UIN Sunan Kalijaga, Yogyakarta, 2006.
- Hafidz, Ahsin al-. Kamus Ilmu Al-Quran. Jakarta: Amzah, 2005.
- Hamka. Tafsir Al-Azhar Jilid III. Sinagpore: Pustaka Nasionak Pte Singapura, 1999.
- Harahap, Alwi Azhari. " Kontekstualisasi Kata La'ib dan Kasb dalam Al-Quran Pada Gamer Profession". Skripsi UIN sultan Syarif Kasim, Riau, 2021.
- Hayati, Nurfitriyani. "Makna Konotatif La'ib dan Lahwu dalam Konsep Al-Qur'an", Jurnal UIN Sunan Kalijaga, Vol V:1, 2017.
- Husni, Faidullah Al-. Fatur Rahman li thalibi ayatil Qur'an. Indonesia: Maktabah Rahalan, 2017-2018.
- Kaelan. Filsafat Bahasa, Masalah dan Perkembangannya. Yogyakarta: Penerbit PARADIGMA, 1998.
- Ilyas, Yunahar *Kuliah 'Ulûmul Qur'an*, (Yogyakarta: Itqan Publishing 2013)
- Ma'ruf, Lois. Al-Munjid fi Al-Lugha wa Al-A'lam. Libanon: Dar al-Masyriq, 1997.
- Machasin, Islam Dinamis Islam Harmonis, Lokalitas, Plularisme, Terorisme. Yogyakarta: LKIS, 2011.
- Mantemas, Muslihah. "Budaya Negatif Lahwun di Balik Permainan Play Station Terhadap Mahasiswa Aktivistis Organisasi Ekstra (Studi Terhadap Mahasiswa Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga)", Skripsi, UIN Sunan Kalijaga, Yogyakarta, 2006.

- Manzur, Abu Al-Fadl Jamal Ad-Din Muhammad ibn Mukram ibn. lisan Al-Arab. Beirut: Dar Al-Fikr. t.t.
- Mawardi, Al-. An-Nukat wa Al'Uyun.
- Munawwir, A. W. Al-Munawwir Kamus Arab Indonesia. Surabaya: Pustaka Progresif, 1997.
- Munawwir, A.W. Al-Munawwir Kamus Arab Indonesia. Surabaya:Pustaka Progresif. 1997.
- Mutmainah, Isnaini Nurul. “La'ibun dan Lahwun Dalam Al-Quran Menurut Tafsir Qur'an Al-Azim Karya Ibn Katsir dan Fizilal Al-Quran Karya Sayyid Qutb”. Skripsi UIN Sunan Kalijaga, Yogyakarta, 2008.
- Nurdin, Masyhuri Rifai. “La'ibun wa Lahwun dalam Al-Qur'an (Suatu Tinjauan Tafsir Tematik)”. Jurnal IAI Al Mawaddah Warrahmah kolaka, Kolaka, 2019.
- Qathan, Manna al-. Mabâhits fi 'Ulûm Al-Qur'an. Riyadh: Muassasah ar-Risalah, 1976.
- Saeed, Abdullah. Islamic Thought An Introduction. New York: Routledge, 2006.
- \_\_\_\_\_, *Interpreting The Qur'an: Towards a Contemporary Approach*, terj.Lien Iffah dan Ari Henri dalam Paradigma, Prinsip, dan Metode: Penafsiran Kontekstualis atas Al-Qur'an, (Bantul: Baitul Hikmah Press, 2015)
- Sugiono, Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta, 2015.
- Supriadi, Dedi. Ushul Fiqh Perbandingan, Cet. I. Bandung: CV Pustaka Setia, 2014.
- Suryana, Taufiq. *Penafsiran Ayata-ayat Israiliyat dalam Al-Qur'an dan Tafsirnya*. Bandung: Prodi S2 Studi Agama-Agama UIN Sunan Gunung Jati, 2020.
- Thabari, Abu Ja'far Muhammad Bin Jarir Ath-. Tafsir Ath-Thabari Jilid XIV. Jakarta: Pustaka Azzam, 2007.
- Wulan, Rupita. “Hubungan Antara Kontrol Diri dan Kecanduan Game Online Pada Remaja di Warnet Lorong Cempaka Dalam Kelurahan 26 Ilir Palembang,: 3, diakses 13 Desember 2022,<http://digilib.binadarma.ac.id/files/disk1/133/123-123-rupitawula-6649-1-jurnal.pdf>.
- Young, K. S. “Understanding Online Gaming Addiction and Treatment Issues For Adolescents,” *The American Journal of Family Therapy* 37, no, 5 (2009):85, diakses 13 Desember,2022,<http://dx.doi.org/10.1080/01926180902942191>.
- Zebeh, Aji Chandra. Berburu Rupiah Lewat Game Online. Yogyakarta: Bounabooks, 2012.
- Zed, Mestika. Metode Penelitian Kepustakaan. Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia, 2014.

Zuhaili, Wahbah Az-. Tafsir Al-Munir (Aqidah, Syari'ah, Manhaj). Jakarta:Gema Insani, 2016.

