

## SISI NEGATIF GAME ONLINE PERSPEKTIF PSIKOLOGI ISLAM

**Najiatul Khaifa**

Email : [n.khaifaa@gmail.com](mailto:n.khaifaa@gmail.com)

**Mutia Zahida**

Email : [mutiazhdh13@gmail.com](mailto:mutiazhdh13@gmail.com)

**Fatika Ayunirmala**

Email : [nirmalaayu910@gmail.com](mailto:nirmalaayu910@gmail.com)

Universitas Lambung Mangkurat, Banjarbaru, Indonesia

**Abstract.** *The widespread use of the internet and smartphones has made some people addicted, because at this time there is also a widespread use of online games where the games are mostly gambling and slots that are played using money. Some players sometimes dare to commit heinous acts so that their desire to play online games is fulfilled. The discovery of many cases of theft and even murder committed by the perpetrator because he needed money for online games, the public became afraid and began to report it so that the Ministry of Communication and Information began to move to eradicate online games in various ways. This article was created to find out how the negative side of online games in the Islamic perspective. The article was compiled by reviewing the literature and compiling several articles. It was found that online games provide a lot of negative sides. the use of online games is considered more detrimental than the benefits.*

**Keywords:** *Online game; Islam; Islamic psychology*

**Abstrak.** Maraknya penggunaan internet dan smartphone membuat beberapa orang kecanduan, karena pada saat ini juga sedang marak penggunaan game online dimana game tersebut kebanyakan berupa judi dan slot yang dimainkan dengan menggunakan uang. Beberapa pemain kadang berani untuk melakukan tindakan keji agar hasratnya bermain game online terpenuhi. Ditemukannya banyak kasus pencurian dan bahkan pembunuhan yang dilakukan oleh pelaku karena membutuhkan uang untuk game online, masyarakat menjadi takut dan mulai melaporkan hal tersebut sehingga Kominfo mulai bergerak untuk memberantas game online dengan berbagai cara. Artikel ini dibuat untuk mengetahui bagaimana sisi negatif yang ditimbulkan game online dalam perspektif islam. Artikel disusun dengan tinjauan pustaka dan menyusun beberapa artikel. Ditemukan bahwa game online sangat memberikan banyak sisi negatif. penggunaan game online dianggap lebih merugikan daripada manfaatnya.

**Kata Kunci:** Game Online, Psikologi, Islam

## **LATAR BELAKANG**

Naskah ini kami tulis agar kita semua dapat mengetahui apa itu game online dan apa saja hal negatif yang akan terjadi pada diri sendiri dan masyarakat apabila game online seperti judi dan slot terus berkembang di dunia. Terutama di jaman millenial saat ini ketertarikan orang pada smartphone sangat besar, bahkan bagi anak kecil mendapatkan dan memainkan smartphone bukanlah hal yang sulit. Dari sini pula beberapa pekerjaan dan kegiatan dilakukan melalui online mulai dari urusan bisnis, pendidikan, sosial media, hiburan dan game.

Game termasuk aplikasi wajib yang ada dalam sebuah smartphone baik game tersebut online atau offline. Secara singkat, game offline adalah game yang dapat dimainkan kapan saja tanpa harus terhubung ke internet. Sedangkan game online adalah game yang hanya dapat dimainkan ketika menggunakan jaringan internet.

Awalnya game online ini dibuat untuk dua pemain yang bertujuan untuk pendidikan. Namun, seiring berjalannya waktu game online malah menjadi bencana yang sangat membahayakan bagi kehidupan, seperti halnya pada saat ini yang sangat ramai sekali diperbincangkan yaitu tentang game judi atau slot. Tidak hanya menyebabkan seseorang kehilangan harta bendanya, judi online ini bahkan dapat membuat seseorang kehilangan akal sehatnya sehingga melakukan perbuatan buruk seperti mencuri bahkan membunuh seseorang. Hal ini membuat banyak orang merasa takut dan terancam akibat keberadaan game online yang semakin bermunculan dan mengundang banyak pengguna untuk memainkannya.

Menkominfo mengajak seluruh masyarakat untuk berpartisipasi dalam mengurangi bertambahnya pengguna game online, Kominfo juga mulai bergerak untuk memberantas game online dengan berbagai macam cara. “Upaya Kominfo memberantas judi online akan dilakukan secara menyeluruh. Tindakan preventif dengan melakukan analisis modus terbaru penyebaran konten perjudian online, salah satunya melalui penyisipan tautan situs dan konten judi online ke dalam situs-situs pemerintah, juga turut dilaksanakan,” tutur Budi Arie selaku Menkominfo. Hal ini tentunya bertujuan agar generasi bangsa tidak tergila-gila pada game online

yang nantinya secara perlahan akan merusak sistem syaraf manusia, yang dengan perlahan membuat manusia buta akan kenikmatan dunia.

## **KAJIAN TEORITIS**

Judi online yang berasal dari game online mulai membuat masyarakat menjadi takut, karena kecanduannya banyak orang tanpa memandang usia dan gender. Terutama banyak pemuda yang melakukan hal keji untuk memuaskan hasratnya bermain game online. Dilihat dari banyaknya berita di televisi dan koran, hampir 50% pembunuhan dan perampok dilakukan atas dasar ingin mencuri uang karena terlilit hutang judi online. Banyak cara juga dilakukan oleh Kominfo untuk membantu mengurangi situs judi online, beberapa contohnya seperti menghapus aplikasi judi online dan menutup beberapa rekening bank yang merupakan sumber pemasukan judi online. Dibanding judi online, game online yang merupakan wadah awalnya juga sangat tidak disarankan untuk sering dimainkan, karena dapat berakibat buruk bagi kesehatan dan psikologis penggunanya.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode literatur review yaitu dengan mengumpulkan beberapa jurnal dan artikel. Kemudian dari hasil tersebut peneliti memilih beberapa artikel yang relevan dengan penelitian ini dan menelaahnya menurut perspektif Islam dan Psikologi Islam.

## **PEMBAHASAN**

### **1. Apa Itu Game Online?**

Game online merupakan permainan komputer yang memanfaatkan jaringan. Jaringan yang biasanya digunakan adalah jaringan internet. Game online dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan yang kalah. Banyak komunitas permainan online terkait komunitas

online, membuat game online suatu bentuk kegiatan sosial diluar permainan pemain tunggal.

Game online banyak kita temui dengan berbagai jenis, seperti bergenre perang, balapan, olahraga dan lain sebagainya. Sebuah game online bisa dimainkan secara bersamaan dengan menggunakan komputer yang terhubung kedalam sebuah jaringan tertentu.

## **2. Game Online dalam Sudut Pandang Islam**

Melihat dari sudut pandang Islam, game online merupakan sesuatu yang baru dan belum ada hukumnya di dalam Al-Qur'an maupun Hadits. Menurut (Firdaus,2018) didalam artikelnya ada beberapa asas dalam sebuah permainan dalam Islam, antara lain :

- 1) Sebuah permainan harus halal secara syar'i, seperti halnya kuis edukasi, olahraga, permainan angka dan lain sebagainya. Islam sangat melarang segala sesuatu yang ada unsur perjudian di dalamnya.
- 2) Permainan tidak boleh melalaikan kita terhadap kewajiban seperti belajar, ibadah, sekolah dan lain sebagainya.
- 3) Permainan tidak boleh membahayakan. Anak yang sering memainkan game online mengalami penurunan ketajaman penglihatan. Penurunan penglihatan diakibatkan penggunaan game online secara berlebihan sehingga mata jadi lebih sering terpapar radiasi.

Dari ketiga prinsip diatas, dapat dipahami bahwa memainkan game online secara berlebihan banyak memberikan dampak negatif bagi para pemainnya maupun orang disekitar. Islam menganjurkan kita menjauhi sesuatu yang dapat membahayakan kita. Selain itu, Islam juga membenci orang yang menyia-nyiakan waktu untuk kegiatan yang tidak bermanfaat karena itu pekerjaan setan.

### **3. Indeks Massa Tubuh Anak yang Aktif Bermain Game Online dan Anak yang Tidak Aktif Bermain Game Online**

Menurut Aji (2012), permainan game online adalah permainan yang dihubungkan melalui jaringan berbasis internet yang dimainkan menggunakan komputer, gadget, laptop ataupun perangkat lain. Anak yang kecanduan bermain game online memiliki penggolongan intensitas bermain lebih dari 4 hari perminggu dan 4 jam perhari (Wijayanti, 2014).

Anak yang aktif bermain game online akan berdampak buruk pada psikis, sosial dan yang paling utama adalah fisik (Fauziah, 2013). Penelitian yang dilakukan oleh Efendi (2014), menunjukkan terdapat pengaruh yang menandakan penurunan aktivitas fisik dikarenakan teknologi, baik permainan berbasis game online maupun offline. Berdasarkan fenomena tersebut kini anak tidak lagi aktif melakukan aktivitas fisik.

Aktivitas fisik adalah kegiatan yang dilakukan oleh otot tubuh dan sistem penunjang yang menyebabkan peningkatan penggunaan energi oleh tubuh (Almaitser, 2006). Berdasarkan WHO (2016), bahwa aktivitas fisik merupakan proses pengeluaran energi yang disebabkan oleh gerak anggota tubuh yang disebabkan dari meningkatnya kontraksi otot.

Anak yang aktif bermain game online cenderung memiliki indeks massa tubuh yang kurang ataupun lebih. Indeks massa tubuh adalah cara menentukan status gizi anak dengan cara pengukuran berat badan dan tinggi badan (Depkes, 2006). Beberapa faktor yang dapat mempengaruhi indeks massa tubuh yaitu usia, jenis kelamin, lingkungan, pola makan, genetic, aktivitas fisik dan faktor kemajuan teknologi (Pradana, 2014).

Anak yang tidak aktif bermain game online, mereka yang lebih banyak bermain dilapangan dalam bentuk permainan sepak bola ataupun permainan yang melibatkan kontraksi otot. Mempengaruhi Indeks massa tubuh dan tingkat aktivitas fisik bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Semakin berkurang tingkat aktivitas fisik seorang anak maka semakin tinggi indeks massa tubuh anak. Begitupula dengan semakin

tinggi tingkat aktivitas fisik seorang anak maka indeks massa tubuh anak semakin baik (Ramadona, 2018).

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

Dengan perkembangan teknologi yang sangat cepat, semua dapat melakukan apapun termasuk untuk bersenang-senang dan mencari hiburan. Banyak yang mencari hiburan melalui internet dengan bermain game online, hal ini tentunya berdampak bagi orang tersebut terutama apabila yang memainkannya masih berusia muda.

Dilihat dari penelitian sebelumnya perkembangan teknologi yang sangat cepat banyak orang menjadi lalai akan aktivitas penting untuk mencari kesenangan diri dalam konteks ini adalah bermain game online. Islam menjelaskan bahwa memainkan suatu permainan untuk sekedar menghibur diri boleh asalkan tidak berlebih-lebihan dan tidak melebihi hasrat yang telah dilakukan. Hukum bermain game dalam islam boleh jika sewajarnya dan menjadi haram jika pemain sampai pada tingkat kecanduan.

Jika individu sudah pada tingkat kecanduan game online maka dapat dilakukan penanganan dengan metode-metode islami seperti melakukan kewajiban sebagai orang islam, berdo'a, penanaman makna dan tujuan dalam diri, disiplin rohani, juga adanya dukungan dan integritas dari orang terdekat. Maka dengan banyaknya penelitian dan bukti ini, diharapkan kepada orang tua maupun anak muda yang sedang memainkan game online agar mengurangi penggunaan smartphone. Membiasakan diri untuk melakukan hal-hal positif agar hidup menjadi teratur dan hal ini dapat membantu mengurangi kemungkinan terjadinya hal-hal yang tidak diinginkan akibat game online.

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Kami selaku penulis mengucapkan terimakasih banyak kepada Bapak Muhammad Irhamna Husin selaku dosen pengampu yang telah memberikan kami

tugas ini sehingga kami dapat memahami lebih dalam tentang apa itu game online dan apa saja kelebihan serta kekurangannya, tugas ini juga memberikan kami banyak pelajaran tentang bagaimana pandangan psikologi islam tentang game online. Kami juga mengucapkan terimakasih kepada teman-teman yang telah memberikan bantuan dan dukungan untuk kami sehingga naskah artikel ini dapat selesai tepat waktu. Kami harap naskah ini berguna dan bermanfaat bagi kita semua.

## DAFTAR REFERENSI

Khotibul U. & Abdul M. (2021). SISI NEGATIF GAME ONLINE PERSPEKTIF ISLAM DAN PSIKOLOGI ISLAM. *Psikoislamedia Jurnal Psikologi*  
<https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/Psikoislam/article/view/7071>

Salsa L. (2019). Pengaruh Game Online untuk Generasi Islam di Era Milenial.  
<https://www.kompasiana.com/amp/salsalorenta/5db2cdf3097f361b5d239292/pengaruh-game-onlien-untuk-generasi-islam-diera-milenial>

Ardi A. (2019). Peran Bimbingan Konseling Islam Mengatasi Kecanduan Game Online'. *Ekspose: Jurnal Penelitian Hukum Dan Pendidikan*.  
<https://doi.org/10.30863/ekspose.v18i1.370>

Sofyan A. & Yeni K. (2020). 'Kecanduan Game Online: Penanganannya Dalam Konseling Individual. <https://doi.org/10.34005/guidance.v17i02>. 1166

Mustika Rahmadani (2022). Dampak Game Online pada Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Jakarta. <http://repository.umj.ac.id/8675/1/SKRIPSI.pdf>

Pelayanan Publik (2020). Pengertian Game Online, Sejarah, Hingga Jenisnya. <https://pelayananpublik.id/2020/02/02/pengertian-game-online-sejarah-hingga-jenisnya/amp/>

Depata Siwa P. (2023). Bahaya Main Judi Slot, Mengungkap Ancaman Tersembunyi dalam Game Slot Online. <https://www.kompasiana.com/amp/depataSiwap/64f963004addee54f37098c2/bahaya-main-judi-slot-mengungkap-ancaman-tersembunyi-dalam-game-slot-online>

Ilyas Fadilah (2023). Transaksi Judi Online di RI Gede Banget, Pelajar-Ibu Rumah Tangga Ikut Main. <https://finance.detik.com/berita-ekonomi-bisnis/d-6969349/transaksi-judi-online-di-ri-gede-banget-pelajar-ibu-rumah-tangga-ikut-main>

ANTARAJambi (2022). Gegara hutang kalah judi online seorang pria gelap mata bunuh ibu paruh baya. <https://jambi.antaranews.com/amp/berita/512449/gegara-hutang-kalah-judi-online-seorang-pria-gelap-mata-bunuh-ibu-paruh-baya>

Drajat Edy K. (2017). Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik pada Mahasiswa Bimbingan dan Konseling

Universitas PGRI Yogyakarta.

<https://jurnal.umk.ac.id/index.php/gusjigang/article/view/1120>

Haeril H. (2019). Indeks Massa Tubuh Anak Yang Aktif Bermain Game Online dan Anak Yang Tidak Aktif Bermain Game Online.

<https://journal.upgris.ac.id/index.php/jendelaolahraga/article/view/3869>

Dona Febriandari, Fathra Annis Nauli & Siti Rahmalia HD. (2016). Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Terhadap Identitas Diri Remaja.

<https://jurnal.unimus.ac.id/index.php/JKJ/article/view/3904>

Wulandari R. (2018). Pendidikan Karakter bagi Anak Usia Dini Perspektif Islam.

<https://ejournal.iaii.ac.id/index.php/warna/article/view/90>

Suryadi Suryadi & Mori Dianto. (2018). Hubungan Kecanduan Game Online dengan Hasil Belajar Siswa. <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/juang/article/view/2091>

<https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/juang/article/view/2091>

Krista Surbakti. (2017). Pengaruh Game Online terhadap Remaja.

<http://www.portaluniversitasquality.ac.id:5388/ojsystem/index.php/CURERE/article/view/20>

Ridwan Syahrani. (2015). Ketergantungan Online Game dan Penanganannya.

<https://ojs.unm.ac.id/JPPK/article/view/1537>

Rischa Pramudia T. & Silva Yula W. (2018) Stop Kecanduan Game Online.

[http://pics.unipma.ac.id/content/pengumuman/02103\\_06\\_05\\_2020\\_09\\_09\\_392.%20BUKU%20GAME%20ONLINE.pdf](http://pics.unipma.ac.id/content/pengumuman/02103_06_05_2020_09_09_392.%20BUKU%20GAME%20ONLINE.pdf)

Emy Yunita Rahma P. (2019). Positif Negatif Game Online.

[https://eprints.unhasy.ac.id/205/18/19.%20Positif%20\\_%20Negatif%20Game%20Online.pdf](https://eprints.unhasy.ac.id/205/18/19.%20Positif%20_%20Negatif%20Game%20Online.pdf)

Sapto Irawan & Dina Siska W. (2021). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kecanduan Game Online Peserta Didik.

<https://jurnal.umk.ac.id/index.php/gusjigang/article/view/5646/2918>

Nurul A. & Wiryono N. (2021) Studi Kepustakaan Kecanduan Game Online Dalam Perspektif Islam dan Cara Penanganannya.

<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-bk-unesa/article/view/44412>

Nisrinafatin. (2020). Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa.

<https://ummaspul.e-journal.id/JENFOL/article/view/427>

Nur Kumala Dewi & Arman Syah Putra. (2020). Perkembangan Gamification dan Dampak Game Online terhadap Jiwa Manusia di Kota Pintar DKI Jakarta.

<https://www.neliti.com/publications/465666/perkembangan-gamification-dan-dampak-game-online-terhadap-jiwa-manusia-di-kota-p>