



034/ILHA-U/SU-S1/2022

KONTEKSTUALISASI AL – LAHWU AL – BATIL PADA GAME ONLINE (KAJIAN ILMU MA'ANIL HADIS)

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh
gelar Sarjana Agama (S.Ag) pada Program Studi Ilmu Hadis



Oleh :

SITI YUNIZAR

NIM: 11830120994

Pembimbing I

Dr.H.Ridwan Hasbi, Lc.MA

Pembimbing II

Dr. Adynata, M.Ag

UIN SUSKA RIAU

**AKULTAS USHULUDDIN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SULTAN SYARIF KASIM RIAU**

1442 H. / 2022 M.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS USHULUDDIN

كلية اصول الدين

FACULTY OF USHULUDDIN

Jl. H.R. Soebrantas No.155 KM.15 Simpang Baru Panam Pekanbaru 28293 PO.Box.1004 Telp. 0761-562223
Fax. 0761-562052 Web.www.uin-suska.ac.id,E-mail: rektor@uin-suska.ac.id

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul : **KONTEKSTUALISASI AL – LAHWU AL – BATIL PADA
GAME ONLINE (KAJIAN ILMU MA'ANIL HADIS)**

Nama : Siti Yunizar
Nim : 11830120994
Jurusan : Ilmu Hadis

Telah dimunaqasyahkan dalam Sidang Panitia Ujian Sarjana Fakultas Ushuluddin
Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, pada :

Hari : Kamis
Tanggal : 7 April 2022

Sehingga skripsi ini dapat diterima sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana
Agama (S.Ag). Dalam Jurusan Ilmu Hadis Fakultas Ushuluddin Universitas Islam Negeri
Sultan Syarif Kasim Riau.

Pekanbaru, 7 April 2022

Dekan,

Dr. H. Jamaluddin, M. Us
NIP. 19670423 199303 1 004

Panitia Ujian Sarjana

Ketua/Penguji I

Dr. H. M. Ridwan Hasbi, Lc, M.Ag
NIP. 196700617 200701 1 033

Sekretaris/Penguji II

Dr. H. Advnata, M.Ag
NIP. 19770512 200604 1 006

MENGETAHUI

Penguji III

Dr. Zailani, M.Ag
NIP. 19720427 199803 1 002

Penguji IV

Dr. Sukiyat, M.Ag
NIP. 19701010 200604 1 001



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS USHULUDDIN

كلية أصول الدين

FACULTY OF USHULUDDIN

Jl. H.R. Soebrantas No.155 KM.15 Simpang Baru Panam Pekanbaru 28293 PO.Box.1004 Telp. 0761-562223
Fax. 0761-562052 Web.www.uin-suska.ac.id,E-mail: rektor@uin-suska.ac.id

Dr. H. Ridwan Hasbi, Lc.MA
DOSEN FAKULTAS USHULUDDIN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SULTAN SYARIF KASIM RIAU

NOTA DINAS

Perihal: Skripsi Saudara/i
An. Siti Yunizar

Kepada Yth :
Dekan Fakultas Ushuluddin
UIN Sultan Syarif Kasim Riau

di:-
Pekanbaru

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Setelah dengan seksama dan memberikan bimbingan, mengoreksi dan mengadakan perbaikan terhadap isi naskah ini, kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi saudara/i :

Nama	: Siti Yunizar
NIM	: 11830120994
Program Studi	: Ilmu Hadis
Judul	: Kontekstualisasi <i>Al-Lahwu Al-Batil</i> Pada <i>Game Online</i> (Kajian Ilmu Ma'anil Hadis)

Maka dengan ini dapat disetujui untuk diuji dan diberikan penilaian, dalam sidang ujian Munaqasyah Skripsi Fakultas Ushuluddin UIN Suska Riau.

Demikian kami sampaikan dan atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

Pekanbaru, 14 Februari 2022
Pembimbing I

Dr. H. Ridwan Hasbi, Lc.MA
NIP. 197006172007011033

Hak Cipta

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS USHULUDDIN

كلية أصول الدين

FACULTY OF USHULUDDIN

Jl. H.R. Soebrantas No.155 KM.15 Simpang Baru Panam Pekanbaru 28293 PO.Box.1004 Telp. 0761-562223
Fax. 0761-562052 Web.www.uin-suska.ac.id,E-mail: rektor@uin-suska.ac.id

Dr. Adynata, M.Ag
DOSEN FAKULTAS USHULUDDIN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SULTAN SYARIF KASIM RIAU

NOTA DINAS

Perihal: Skripsi Saudara/i
An. Siti Yunizar

Kepada Yth :
Dekan Fakultas Ushuluddin
UIN Sultan Syarif Kasim Riau

di:-
Pekanbaru

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Setelah dengan seksama dan memberikan bimbingan, mengoreksi dan mengadakan perbaikan terhadap isi naskah ini, kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi saudara/i :

Nama	: Siti Yunizar
NIM	: 11830120994
Program Studi	: Ilmu Hadis
Judul	: Kontekstualisasi <i>Al-Lahwu Al-Batil</i> Pada <i>Game Online</i> (Kajian Ilmu Ma'anil Hadis)

Maka dengan ini dapat disetujui untuk diuji dan diberikan penilaian, dalam sidang ujian Munaqasyah Skripsi Fakultas Ushuluddin UIN Suska Riau.

Demikian kami sampaikan dan atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

Pekanbaru, 14 Februari 2022
Pembimbing II

Dr. Adynata, M.Ag
NIP. 197705122006041006

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Siti Yunizar
 NIM : 11830120994
 Tempat/Tgl. Lahir : Enok/12 Juli 2000
 Fakultas/Prodi : Ushuluddin/Ilmu Hadis
 Judul Skripsi : **Kontekstualisasi *Al-Lahwu Al-Batil* Pada Game Online (Kajian Ilmu Ma'anil Hadis)**

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Skripsi ini adalah asli karya tulis saya dan belum pernah diajukan oleh siapapun untuk mendapatkan gelas akademik (Sarjana), baik di Universitas Islma Negeri Sultan Syarif Kasim Riau maupun di perguruan tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini murni gagasan, rumusan, dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan tim pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar kepustakaan.
4. Saya dengan ini menyerahkan karya tulis ini kepada Fakultas Ushuluddin UIN Suska Riau. Mulai dari sekarang dan seterusnya Hak Cipta atas karya tulis ini adalah milik Fakultas Ushuluddin, dan publikasi dalam bentuk apapun harus mendapat izi tertulis dari Fakultas Ushuluddin.
5. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidak benaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Pekanbaru, 3 Februari 2022

Yang membuat pernyataan,



Siti Yunizar
NIM. 11830120994



KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الحمد لله رب العالمين و به نستعين على أمور الدنيا والدين والصلاة والسلام على أشرف الأنبياء والمرسلين وعلى اله وصحبه أجمعين اما بعد

Segala puji bagi Allah, Tuhan semesta alam. Atas berkah dan inayah-Nya hingga penyusunan skripsi berjudul “Kontektualisasi *al-Lahwu al-Batil* pada *Game Online* (Kajian Ilmu Ma’anil Hadis) dapat dirampungkan. Shalawat dan salam senantiasa tercurahkan kepada junjungan Nabi besar Muhammad SAW. semoga kelak mendapatkan syafaatnya di Yaumil Akhir.

Dalam rangka memenuhi persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Agama (S. Ag) di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, penulis telah berusaha semaksimal mungkin mencurahkan segenap kemampuan untuk menyelesaikan skripsi yang berjudul “Kontektualisasi *al-Lahwu al-Batil* pada *Game Online* (Kajian Ilmu Ma’anil Hadis).

Penulis menyadari banyak pihak yang telah ikut berpartisipasi dalam penyelesaian skripsi ini, oleh karena itu izinkanlah penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada pihak yang membantu, maupun yang telah membimbing, dan mengabdikan penulis.

Selanjutnya, diucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan moral dan material atas penyelesaian skripsi ini. Ucapan terima kasih secara khusus ditujukan kepada:

1. Kepada Rektor UIN Suska Riau, Prof. Dr. Hairunnas Rajab, M.Ag. beserta jajarannya di Rektorat, yang telah memberi kesempatan penulis untuk menimba ilmu di Universitas ini.
2. Kepada Ayahanda Dekan Fakultas Ushuluddin Dr. H. Jamaluddin, M.Us, Wakil Dekan I Dr. Rina Rehayati, M.Ag., Wakil Dekan II Dr. Wilaela, M. Ag., dan Wakil Dekan III Dr. H. M. Ridwan Hasbi, Lc., M.Ag. yang telah memfasilitasi penulis selama menempuh pendidikan sampai

penyelesaian skripsi di Fakultas Ushuluddin Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

3. Kepada Ayahanda Dr. Adynata, M.A selaku ketua Prodi Ilmu Hadis, atas kemudahan dan kelancaran layanan studi penulis.
4. Kepada ayahanda Dr. Adynata, M.g., selaku Pembimbing Akademik yang selalu memberikan arahan dan masukan kepada penulis.
5. Selanjutnya, ayahanda Dr. H. Ridwan Hasbi, Lc., MA dan ayahanda Dr. Adynata, M.g., selaku dosen pembimbing skripsi yang banyak memberikan arahan dan bimbingan dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
6. Segenap dosen dan karyawan di Fakultas Ushuluddin yang penuh keikhlasan dan kerendahan hati dalam pengabdianya telah banyak memberikan pengetahuan dan pelayanan baik akademik maupun administratif, sehingga kami dapat menyelesaikan skripsi ini.
7. Yang tercinta kedua orang tua penulis Ibunda Rasidah dan Ayahanda Sofri yang senantiasa mengasuh dan mendidik penulis hingga saat ini, semoga penulis bisa menjadi anak yang berbakti, dan berguna bagi Agama, Bangsa dan Negara.
8. Serta abang penulis yang tercinta: Muhammad Syafi'i yang telah memberikan bantuan berupa semangat serta do'a sejak awal melaksanakan studi sampai selesai penulisan skripsi ini.
9. Seterusnya teman-temanku mahasiswa Ilmu Hadis angkatan 2018 kelas A, B, dan C yang banyak memberikan semangat dan memotivasi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
10. Ustadz Akmal dan Ustadzah Syifa yang telah banyak membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
11. Kakak-kakak penulis di Markaz Ruhama : Mira Santika, Nur Aina Zakia Helena, Irma Handayani, Nia Fitriani Fadhilah, Ria Andriani yang selalu

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

menyemangati penulis dan memberikan masukan serta membantu dalam proses editing sehingga rampung penulisan skripsi ini.

12. Kakak-kakak Ilmu Hadis angkatan 17: Amelia Kemala Sari, Rahmi Umaira, Husniatul Aulia, Ulfa Rahmadita, Dewi Sartika sebagai tempat penulis bertanya dari awal pemilihan judul sampai selesai penulisan skripsi ini.
13. Ainun Mardhiyah sebagai teman penulis dalam menerjemahkan kitab-kitab bahasa Arab.
14. Semua pihak yang turut berpartisipasi baik langsung maupun tidak langsung terhadap proses penyelesaian studi penulis, semoga Allah senantiasa membalas segala kebajikannya.

Akhirnya saya mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah berjasa kepada kami semoga Allah SWT. membalas amal kebaikan mereka dan mencatatnya sebagai amal jariah, amiin.

Pekanbaru, 14 Februari 2022

Penulis,

Siti Yunizar
NIM.11830120994

UIN SUSKA RIAU

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
PENGESAHAN	
NOTA DINAS	
URAT PERNYATAAN	
KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	iv
PEDOMAN TRANSLITERASI	vi
ABSTRAK	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Penegasan Istilah	6
C. Identifikasi Masalah	8
D. Batasan Masalah	9
E. Rumusan Masalah	9
F. Tujuan Penelitian	9
G. Manfaat Penelitian	9
H. Sistematika Penulisan	10
BAB II KERANGKA TEORITIS	11
A. Landasan Teori	11
1. Game Online	11
2. Kebatilan	23
B. Tinjauan Pustaka	26
BAB III METODE PENULISAN	29
A. Jenis Penelitian	29
B. Sumber Penelitian	29
C. Teknik Pengumpulan Data	30

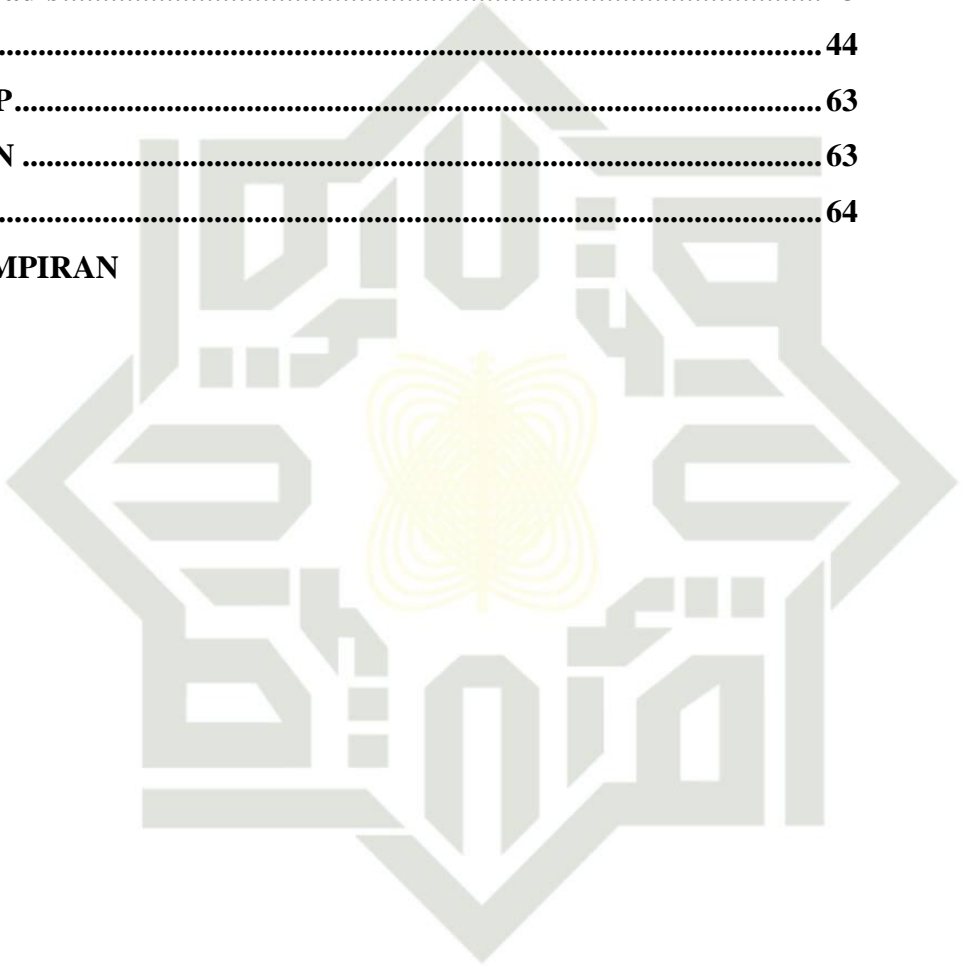
- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



© Hak cipta milik UIN Suska Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

D. Teknik Analisis Data.....	31
BAB IV PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS	32
A. Kedudukan dan Pemahaman Hadis.....	32
1. Kedudukan Hadis.....	32
2. Syarah Hadis.....	43
B. Analisis	44
BAB V PENUTUP	63
A. SIMPULAN	63
B. SARAN	64
LAMPIRAN-LAMPIRAN	



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PEDOMAN TRANSLITERASI

Pengalihan huruf Arab-Indonesia dalam naskah ini didasarkan atas Surat Keputusan Bersama (SKB) Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, tanggal 22 Januari 1988, No. 158/1987 dan 0543.b/U/1987, sebagaimana yang tertera dalam buku Pedoman Transliterasi Bahasa Arab (*A Guide to Arabic Tranliteration*), INIS Fellow 1992.

A Konsonan

Arab	Latin	Arab	Latin
ا	A	ط	Th
ب	B	ظ	Zh
ت	T	ع	'
ث	Ts	غ	Gh
ج	J	ف	F
ح	H	ق	Q
خ	Kh	ك	K
د	D	ل	L
ذ	Dz	م	M
ر	R	ن	N
ز	Z	و	W
س	S	هـ	H
ش	Sy	ء	'
ي	Sh	ي	Y
دِ	Di		

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

D Kata Sandang dan Lafdh al-Jalâlah

Kata sandang berupa “al” (ال) ditulis dengan huruf kecil, kecuali terletak di awal kalimat, sedangkan “al” dalam lafadh jalâlah yang berada di tengah-tengah kalimat yang disandarkan (*idhafah*) maka dihilangkan.

Perhatikan contoh-contoh berikut ini:

- a. al-Imâm al-Bukhâriy mengatakan ...
- b. al-Bukhâriy dalam Muqaddimah kitabnya menjelaskan ...
- c. Masyâ Allah *kâna wa mâ lam yasy' lam yakun*.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



ABSTRAK

Skripsi ini berjudul “**Kontekstualisasi *al-Lahwu al-Batil* pada *Game Online* Kajian Ilmu Ma’anil Hadis**”. Pada masa Rasulullah SAW permainan yang dianjurkan oleh beliau adalah memanah, berkuda dan bersenda gurau dengan istri, arena di dalam permainan ini terdapat manfaat yang dapat menyehatkan tubuh. seiring perkembangan zaman, muncul berbagai permainan baru dari yang klasik sampai permainan berbasis online (*game online*). *Game online* memiliki dampak positif dan dampak negatif bagi penggunaannya, namun *game online* tidak termasuk permainan yang disebutkan didalam hadis, karena pada masa Rasulullah SAW belum ada *game online*. Dan salah satu dampak dari *game online* adalah dapat menyebabkan seseorang lalai dalam keta’atan kepada Allah SWT. Rumusan masalah penelitian ini yaitu bagaimana kedudukan dan syarah hadis tentang *al-lahwu al-batil* dan bagaimana kontekstualisasi *al-lahwu al-batil* pada *game online*. Jenis penelitian hadis ini adalah penelitian kualitatif dalam bentuk kajian pustaka dengan metode pendekatan hermaneutik dan membatasi hadis yang akan ditakhrij. Hasil kajian ini adalah kedudukan hadis tentang *al-lahwu al-batil* adalah *shahih* karena sanadnya bersambung dan penilaian ulama terhadap para perawi hadis adalah *tsiqah*. Kontekstualisasi hadis ini, bahwa *game online* termasuk permainan batil karena didalamnya terdapat unsur kelalaian dan kebatilan seperti berjudi, permainan dadu, dan undian serta dapat merusak kepribadian seseorang.

Kata Kunci: Kontekstualisasi, *al-Lahwu al-Batil*, *Game Online*, Hadis

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ABSTRACT

This thesis is entitled “Contextualization of Al-Lahwu Al-Batil in Online Games (Scientific Studies of Ma’anil Hadith)”. At the time of the Messenger of Allah, the games recommended by him were archery, horse riding and joking with his wife, because in this game there are benefits that can nourish the body. Along with the times, various new games have emerged, from classic ones to online-based games (online games). Online games have positive and negative impacts for users, but online games are not included in the games mentioned in the hadith, because at the time of the Prophet Muhammad there were no online games. And one of the impacts of online games is that it can cause someone to be negligent in obedience to Allah SWT. The formulation of the research problem is how the position and syarah of the hadith about al-lahwu al-batil and how to contextualize al-lahwu al-batil in online games. This type of hadith research is a qualitative research in the form of a literature review with a hermeneutic approach and limits the hadith to be recited. The results of this study are the position of the hadith about al-lahwu al-batil is sahih because the sanad is continuous and many scholars’ assessments of it are tsiqah and in accordance with the criteria of sahih hadith. Contextualization of this hadith, that online games are games that are prohibited by the Prophet Muhammad because in them there are elements of negligence and falsehood such as gambling, dice games, and lotteries and can damage a person’s personality.

Keywords: Contextualization, Al-Lahwu Al-Batil, Online Game, Hadith.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ملخص

هذه الرسالة بعنوان "سياق الكلام في الألعاب الإلكترونية (دراسات علمية في معاني الحديث)".
 زمن رسول الله ، كانت الألعاب التي أوصى بها هي الرماية وركوب الخيل والمزاح مع زوجته لأن هذه اللعبة فوائد يمكن أن تغذي الجسم. مع مرور الوقت ، ظهرت العديد من الألعاب الجديدة ، مما أثار ألعاب الكلاسيكية إلى الألعاب القائمة على الإنترنت (الألعاب عبر الإنترنت). ألعاب الإنترنت لها تأثيرات إيجابية وسلبية على المستخدمين ، ولكن الألعاب عبر الإنترنت ليست مدرجة في الألعاب المذكورة في الحديث ، لأنه في زمن النبي محمد لم تكن هناك ألعاب على الإنترنت. ومن آثار ألعاب الإنترنت أنها يمكن أن تتسبب في إهمال شخص ما في طاعة الله سبحانه وتعالى. تكمن صياغة مشكلة البحث في كيفية موقف وسيرة الحديث عن اللوح البطل وكيفية وضع سياق لهو البتيل في ألعاب الإنترنت. والغرض من هذه الدراسة هو معرفة موقف وسيرة الحديث النبوي حول اللهو الباطل ومعرفة كيفية وضع سياق للهو البتيل في ألعاب الإنترنت. هذا النوع من البحث الحديث هو بحث نوعي في شكل مراجعة أدبية مع منهج تأويلي ويحد من الحديث النبوي المراد تلاوته. ونتائج هذه الدراسة هي موقف حديث الله الباطل عن حسن صحيح لأن السند مستمر وتقدير كثير من العلماء له تسقية وفق معيار حسن صحيح. في سياق هذا الحديث ، أن الألعاب عبر الإنترنت هي ألعاب يجرمها الرسول محمد (ص) لأن فيها عناصر من الإهمال والباطل مثل القمار وألعاب النرد واليانصيب ويمكن أن تضر بشخصية الشخص.

الكلمات المفتاحية: السياق، اللحوو الباطل، الألعاب الإلكترونية، الحديث النبوي

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam perkembangan teknologi digital, khususnya perkembangan media baru, terjadi terpaan teknologi komunikasi secara simultan. Munculnya internet memberikan kemudahan bagi masyarakat modern sehingga aktivitas kehidupan mereka bergantung pada jaringan internet. Adanya internet dapat dengan mudah membuat orang berkomunikasi secara online. Masyarakat tidak hanya berkomunikasi dan berinteraksi dengan masyarakat di daerah. Namun, juga dapat menjangkau komunikasi dari tingkat provinsi hingga internasional. Ketersediaan media baru memungkinkan pengguna untuk memilih informasi, mengontrol informasi, dan berinteraksi dengan aktivitas realitas virtual. Menurut Flew (2002), media baru akan memungkinkan pengguna untuk menggunakan ruang tanpa batas, memperluas jaringan komunikasi, dan menunjukkan identitas yang berbeda dari dunia nyata.¹

Masyarakat dapat melakukan semua aktivitas dan kebutuhannya dengan satu tangan. Berbagai macam aplikasi dan konten tersedia dalam teknologi internet, salah satu fitur aplikasi yang saat ini banyak menarik perhatian masyarakat adalah *game online*, game ini merupakan sarana hiburan bagi orang-orang yang tidak kalah terkenalnya dengan media sosial. Penggemar *game online* juga tidak mengenal batasan usia, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. *Game online* ini memiliki peluang pasar yang besar di Indonesia karena banyaknya warung internet (warnet) dan kedai kopi yang menyediakan akses jaringan internet bagi pengunjung. Biasanya kedai kopi juga menyediakan fasilitas internet hingga 24 jam. Seseorang dapat

¹ Khefti Al Mawalia, "the impact of the mobile legend game in creating virtual reality" *Indonesian Journal of Social Sciences*, No.02, (Tahun 2020), hlm. 49

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

bermain *game online* dengan orang-orang di sekitarnya atau teman dunia maya.

Evolusi *game online* dari PC ke *smartphone* memudahkan para *gamers* untuk bermain game di mana saja dan kapan saja. Mereka bisa menghabiskan waktu hingga 6 jam sehari untuk mencari akses jaringan internet. Berdasarkan data statistik dari Google Analytics tahun 2012-2013, pengguna *game online* di Indonesia meningkat setiap tahunnya. Artinya, 80% pengguna *game online* di Indonesia adalah remaja berusia 15 hingga 25 tahun. Beberapa di antaranya berasal dari Jakarta, Depok, Yogyakarta, dan Surabaya.

Game online merupakan situs yang menyediakan berbagai jenis permainan yang dapat melibatkan beberapa pengguna internet di berbagai tempat yang berbeda untuk saling terhubung di waktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi *online*. Hal ini memungkinkan para pemain mendapat kesempatan sama-sama bermain, berinteraksi, dan berpetualang serta membentuk komunitasnya sendiri dalam dunia maya.²

Game online hadir pertama kalinya pada tahun 1960, di mana komputer digunakan untuk bermain game dengan kapasitas pemain hanya 2 orang dalam ruangan yang sama, namun pada tahun 1970 muncullah jaringan komputer berbasis paket yang tidak hanya sebatas LAN saja tetapi sudah mencakup WAN dan menjadi internet, di mana kemampuannya adalah pemain bisa memainkan game tersebut lebih banyak dan tidak harus berada disuatu ruangan yang sama. *Game online* sendiri mulai muncul di Indonesia pada bulan maret 2001 yang pertama kali diperkenalkan adalah permainan *game online* Nexian online, walaupun sebenarnya *game online* beredar di Indonesia cukup beragam mulai dari aksi, olahraga, dan RPG (role playing game) sehingga tercatat lebih dari 20 judul *game online* yang beredar di

² Dona feбриandari, "Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Terhadap Identitas Diri Remaja", *Keperawatan Jiwa*, No.1, (Tahun 2016), hlm. 50

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Indonesia, namun keberadaan *game Nexian online* merupakan landasan *game* di Indonesia menurut *ligagame* Indonesia.³

Di Indonesia *game online* sama dengan narkoba, dimana orang yang sudah kecanduan bisa menghalalkan segala cara untuk memenuhi keinginannya tersebut. Beberapa kasus yang disebabkan oleh kecanduan *game online*, diantaranya :

1. Bulan September 2021, di Aceh 2 pria dihukum cambuk karena tertangkap asyik bermain *game online* chip domino.⁴
2. Bulan Oktober 2021, di Sukabumi bocah menganiaya teman hingga patah tulang karena kalah main *game online*.⁵

Berbagai macam tindakan kriminal yang diakibatkan kecanduan *game online* tersebut tentu menjadi sebuah refleksi bagi kita bersama. Di tengah marak dan suburnya industri *game online* saat ini, ada harga mahal yang harus dibayarkan. *Game online* memang telah menjadi fenomena tersendiri, tidak hanya bagi anak-anak dan remaja, namun juga para orang tua. Akan tetapi, sejumlah kasus yang ada memang menyiratkan bahwa remaja memang menjadi publik yang paling banyak mengkonsumsi *game online* ini. Dengan berbagai motivasi yang ada dalam mengakses *game online*, yakni sebagai

³ Angela, “Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sdn 015 Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda Ilir”, *eJournal Ilmu Komunikasi*, No.1 (Tahun 2013), hlm. 533

⁴ Masriadi, “ Tertangkap Asyik main game online chip domino, 2 pria Aceh dihukum cambuk”, dikutip dari <https://amp.kompas.com/regional/read/2021/09/30/163736478/tertangkap-asyik-main-game-chip-domino-2-pria-aceh-dihukum-cambuk> pada hari minggu tanggal 24 September 2021 jam 10.46 WIB

⁵ M Rizal Jalaludin, “ dipicu kalah main game online, bocah di Sukabumi aniaya teman hingga alami patah tulang “, dikutip dari <https://www.tribunnews.com/regional/2021/10/06/dipicu-kalah-main-game-online-bocah-di-Sukabumi-aniaya-teman-hingga-alami-patah-tulang> pada hari minggu tanggal 24 September 2021 jam 10.46 WIB

hiburan setelah lelah beraktivitas mereka juga dapat bersosialisasi dan berinteraksi dengan para *gamers* lainnya di dalam suatu *game centre*.⁶

Permasalahan yang terkait dengan penggunaan *game online* telah banyak mendapatkan perhatian dari masyarakat luas, karena didalam *game online* terkandung unsur lalai, sehingga pengguna dapat melupakan waktu sholat, lupa untuk belajar, lupa untuk melakukan kegiatan lain yang lebih bermanfaat bagi dirinya. Inilah yang di waspadai oleh Rasulullah SAW dalam sebuah hadis:

٢٥١٣- حَدَّثَنَا سَعِيدُ بْنُ مَنْصُورٍ، حَدَّثَنَا عَبْدُ اللَّهِ بْنُ الْمُبَارَكِ، حَدَّثَنِي
عَبْدُ الرَّحْمَنِ بْنُ يَزِيدَ بْنِ جَابِرٍ، حَدَّثَنِي أَبُو سَلَامٍ، عَنْ خَالِدِ بْنِ زَيْدٍ

عَنْ عَقْبَةَ بْنِ عَامِرٍ، قَالَ: سَمِعْتُ رَسُولَ اللَّهِ ﷺ يَقُولُ: «إِنَّ اللَّهَ
عَزَّ وَجَلَّ يُدْخِلُ بِالسَّهْمِ الْوَاحِدِ ثَلَاثَةَ نَفَرٍ الْجَنَّةَ: صَانِعَهُ يَحْتَسِبُ فِي
صَنْعَتِهِ الْخَيْرَ، وَالرَّامِيَ بِهِ، وَمُنْبَلَّهُ، وَارْمُوا وَارْكَبُوا، وَأَنْ تَرْمُوا أَحَبُّ
إِلَيَّ مِنْ أَنْ تَرْكَبُوا، لَيْسَ مِنَ اللَّهْوِ إِلَّا ثَلَاثٌ: تَأْدِيبُ الرَّجْلِ فَرَسَهُ،
وَمُلَاعَبَتُهُ أَهْلَهُ، وَرَمِيَهُ بِقَوْسِهِ وَنَبْلِهِ، وَمَنْ تَرَكَ الرَّمِيَّ بَعْدَ مَا عَلِمَهُ
رَغْبَةً عَنْهُ، فَإِنَّهَا نِعْمَةٌ تَرَكَهَا - أَوْ قَالَ: كَفَّرَهَا -»^(١).

Artinya : Telah menceritakan kepada kami sa'id bin Mansur, telah menceritakan kepada kami Abdullah bin al-mubarak, telah menceritakan kepadaku Abdurrahman bin yazid bin jabir, telah menceritakan kepadaku abu sallam, dari Khalid bin zaid dari uqbah, ia berkata: saya mendengar Rasulullah SAW bersabda,"sesungguhnya Allah memasukkan tiga orang kedalam surge karena satu anak panah, yaitu : pembuatnya yang menginginkan kebaikan dalam membuatnya, orang yang memanah dengannya, serta orang yang mengambilkan anak panah untuknya. Panah dan naiklah kuda, kalian memanah adalah lebih aku sukai daripada kalian menaiki kuda. Bukan termasuk hiburan (yang disunnahkan) kecuali tiga perkara: seseorang melatih kudanya, bercanda dengan istrinya dan memanah

⁶ Choirul Fajri, "Tantangan Industri Kreatif-Game Online di Indonesia", *Jurnal Komunikasi*, No.5, (tahun 2012), hlm. 444

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

menggunakan busurnya serta anak panahnya. Dan barang siapa yang meninggalkan memanah setelah ia mengetahuinya karena tidak senang kepadanya maka sesungguhnya hal tersebut adalah kenikmatan yang ia tinggalkan atau ia berkata, yang ia ingkari”.⁷

Pada hadis di atas dijelaskan bahwa segala bentuk permainan yang membuat seorang muslim lalai adalah batil kecuali 3 yaitu memanah, berkuda, dan bersenda gurau dengan istri. Namun pada zaman sekarang banyak muncul permainan seperti : permainan catur, bola, layang – layang, gasing, bahkan permainan berbasis teknologi online seperti *game online*.

Jenis permainan secara umum dapat digolongkan menjadi dua jenis yaitu permainan modern dan permainan tradisional. Permainan modern lebih banyak berupa permainan statis. Anak lebih banyak bermain sendiri, kurang peduli pada lingkungan sehingga kemampuan sosial anak kurang dapat berkembang. Secara fisik hanya bagian anggota tubuh tertentu yang digunakan sehingga rentan memunculkan kelelahan. Secara emosi anak-anak akan cenderung sulit mengontrol emosinya karena cenderung ingin menang dan perasaan sangat kecewa bila mengalami kegagalan, gembira yang berlebihan ketika mengalami kemenangan. Bahkan sering dijumpai perasaan kecewa atau gembira yang berlebihan hingga anak melakukan tindakan destruktif dengan merusak barang yang ada di depannya.⁸

Permainan tradisional seperti permainan layang – layang, gasing, dan bola lebih banyak menggunakan fisik, sehingga pemain lebih banyak bergerak dan dapat menyehatkan tubuh, tidak jarang permainan ini dijadikan perlombaan bahkan sampai pada tingkat global. Jika dilihat dari sisi positif dan negatifnya, *game online* cenderung memiliki sisi negatif dan permainan

⁷Al-imamal-Hafiz Abi Daud Sulaiman bin al-‘asy bin ishaq bin basyir bin syidad bin umar al-azdi as-Sijistani, *Sunan Abi Daud*, (Beirut: Maktabah al-‘ashriyah), kitab jihad, bab *fii ar-rami*, jilid 4, hlm. 16, nomor hadis 2513

⁸Rina Wijayanti, “ Permainan Tradisional Sebagai Media Pengembangan Kemampuan Sosial Anak” *Cakrawala Dini*, No. 1, Tahun (Mei 2018), hlm. 53

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

tradisional memiliki sisi positif, namun permainan ini tidak ada dalam penjelasan hadis di atas. Dalam memahami teks hadis, diperlukan metode yang tepat terutama dalam memahami teks hadis yang sulit dipahami. Ilmu Ma'anil hadits ialah ilmu yang mempelajari cara memahami makna *matan* hadis, ragam redaksi, dan koneksinya secara komprehensif baik dari segi makna yang tersurat maupun makna yang tersirat.⁹

Berdasarkan uraian di atas, terdapat keterkaitan antara permainan yang dapat melalaikan seorang muslim adalah *batil* dan bagaimana kontekstualisasinya dengan *game online* pada masa sekarang sehingga penulis tertarik untuk membuat suatu penelitian yang mengkaji tentang “

Kontekstualisasi *al – Lahwu al – Batil* pada *Game Online* (Kajian Ilmu Ma'anil Hadis)

B. Penegasan Istilah

Untuk menghindari terjadinya kesalah pahaman dan kekeliruan serta untuk dapat memahami maksud penelitian ini dengan jelas, perlu memberikan penegasan istilah – istilah kunci yang terdapat pada judul diatas.

1. Kontekstualisasi

Kontekstualisasi adalah suatu konsep usaha memahami konteks kehidupan manusia secara luas dalam dimensi budaya, agama, sosial, ekonomi, politik dalam hubungannya dengan situasi menyeluruh yang memiliki tujuan agar suatu pemberitaan dapat dilakukan dengan baik dan dipahami secara tepat oleh setiap orang yang hidup dalam konteks tersebut.¹⁰ Berbeda dengan tekstualisasi, tekstualisasi adalah cara memahami hadis yang cenderung memfokuskan pada data riwayat dengan menekankan kupasan dari sudut gramatika bahasa dengan pola

⁹ Abdul majid khon, *Takhrij & Metode Memahami Hadis*, (Jakarta : Amzah, 2014) hlm . 134

¹⁰ Megawati Manulang, “Misi dalam Masyarakat Majemuk”, *Jurnal Teologi Cultivation*, No 2, Tahun 2019, hlm.10

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

pikir *episteme bayani*. Eksesnya, pemikiran-pemikiran ulama terdahulu dipahami sebagai sesuatu yang final, dan pendekatan tekstual ini lebih cenderung berlaku pada ibadah *mahdah* seperti ibadah sholat.¹¹

2. Al - Lahwu

Al - Lahwu berasal dari kata (لها , يلها , لهوا) yang berarti permainan, senda gurau, bersenang – senang, dan makna lainnya adalah hiburan, sesuatu yang melalaikan, memperlakukan dan menyibukkan manusia yang jauh dari manfaat.¹² *Al - Lahwu* juga berarti apa yang kamu mainkan dan pekerjaan kamu, keinginan, kegembiraan dan sejenisnya, Alat musik Drum dan sejenisnya, dan wanita yang bermain dengannya.¹³

3. Al - Batil

Kata batil berasal dari bahasa Arab باطل – يبطل – بطل yang berarti menjadi tidak sah, cacat, invalid, usang, kosong, tidak sah, sia-sia, tidak masuk akal, tidak berguna, dusta, tidak benar, kebohongan, kepalsuan.¹⁴

4. Game Online

Game online merupakan permainan yang dioperasikan menggunakan jaringan internet, menggunakan komputer dan dapat dimainkan oleh banyak pemain dengan tujuan untuk mengusir kelelahan atau sekedar *refreshing* otak setelah melaksanakan aktivitas sehari-hari.¹⁵

5. Kajian

Kajian adalah hasil dari mengkaji sesuatu. Kajian berasal dari kata kaji yang berarti penyelidikan tentang sesuatu. Apabila seseorang mengkaji

¹¹ Firad Wijaya, Pendekatan Tekstual Dan Kontekstual Dalam Study Hadist, *Alifbata :Jurnal Pendidikan Dasar*, No 01, Tahun 2021, hlm. 38

¹² A.W.Munawwir, *Kamus Al – Munawwir Arab – Indonesia Terlengkap*, (Surabaya : Pustaka Progressif, 1984), hlm. 1293

¹³ Mu’jam al – wasith, (maktabah asy – syuruq ad – Dawliyyah, 1425), hlm. 834

¹⁴ Al-Allamah Abi Fadhl Jamaluddin Muhammad bin Mukrim Ibnu Manzbur al-Fariqi al-Mishri, *Lisan al- ‘Arab*, (Beirut: Dar Shadr), Jilid 11, hlm.56

¹⁵ Drajat Edy Kurniawan, ”Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokrasitas Akademik pada Mahasiswa Bimbingan dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta”, *Jurnal Konseling Gusjigang*, No 1, Tahun 2017, hlm. 98

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

sesuatu berarti seseorang tersebut belajar / mempelajari / memeriksa / menyelidiki akan suatu hal yang akan menghasilkan suatu kajian. Proses yang dilakukan saat mengkaji sesuatu adalah disebut pengkajian.¹⁶

6. Ilmu Ma'anil Hadis

Ilmu Ma'anil hadis merupakan ilmu yang mengkaji tentang bagaimana memahami hadis Nabi Muhammad Saw dengan mempertimbangkan berbagai aspek, mulai dari konteks semantis dan struktur linguistik teks hadis, konteks munculnya hadis (baik mikro maupun makro), posisi dan kedudukan Nabi Muhammad Saw ketika menyampaikan hadis, konteks audiens yang menyertai Nabi Muhammad Saw, serta bagaimana menghubungkan teks hadis masa lalu dengan konteks kekinian, sehingga dapat menangkap maksud (*maqâshid*) secara tepat, tanpa kehilangan relevansinya dengan konteks kekinian yang selalu dinamis.¹⁷

C. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang di atas, penulis menemukan topik masalah seputar “kontekstualisasi *al – Lahwu al – Batil* pada *game online* (kajian ilmu ma'anil hadis) dan menghasilkan beberapa masalah terkait:

1. *Game online* bagian yang tidak dapat dipisahkan dari perkembangan teknologi informasi yang merasuk pada anak – anak sampai orang tua.
2. *Game online* mempunyai dampak yang positif dan negatif tergantung pada jenis *game*.
3. Sebagian *game online* telah diperlombakan dalam berbagai tingkatan dengan prestise pemenang yang sangat tinggi.
4. Konteks *game online* dalam pribadi seorang muslim berkorelasi dengan kedisiplinan dan kelalaian.

¹⁶ Tim Prima Pena, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta : Gitamedia Press), hlm. 382

¹⁷ Abdul Mustaqim, *Ilmu Ma'anil Hadis : Paradigma Interkoneksi Berbagai Teori dan Metode Memahami Hadis Nabi*, (Yogyakarta : Ideas Press, 2016), hlm. 4

5. Fenomena *game online* berkontribusi pada perkembangan otak anak dan penurunan daya pikir.

D. Batasan Masalah

Al-Lahwu al-Batil merupakan sebuah istilah yang terdapat dalam hadis Nabi Muhammad SAW dengan konotasinya yang sangat luas. Maka penulis akan mengkaji istilah tersebut dalam permasalahan kekinian yaitu *game online* dan kontekstualisasinya pada kehidupan sekarang. Hadis yang berkaitan dengan *al-Lahwu al-Batil* ini terdapat pada riwayat Abu Daud nomor hadis 2513, riwayat Tirmizi nomor hadis 1637, riwayat Ibnu Majah nomor hadis 2861, riwayat al-Darimi nomor hadis 2405, riwayat Ahmad bin Hambal nomor hadis 17335, dan riwayat al-Nasa'i nomor hadis 4404, tetapi penulis akan fokus pada hadis riwayat Abu Daud karena dalam pandangan penulis lebih konkrit. Pada sisi syarah hadis penulis akan merujuk pada kitab syarah Sunan Abu Daud yaitu kitab '*Aunul Ma'bud*'. Dalam hal *game online* penulis membatasi terhadap *game mobile legend* dan *pubg mobile*.

E. Rumusan Masalah

- a. Bagaimana kedudukan dan syarah hadis tentang *al-Lahwu al-Batil* ?
- b. Bagaimana kontekstualisasi *al-Lahwu al-Batil* pada *game online* ?

F. Tujuan Penelitian

- a. Untuk mengetahui kedudukan dan pemahaman hadis tentang *al-Lahwu al-Batil* ?
- b. Untuk mengetahui kontekstualisasi *al-Lahwu al-Batil* pada *game online*

G. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini yang ingin penulis capai yaitu :

1. Agar penelitian dapat memberikan pengetahuan kepada kita bahwa *game online* tergolong kepada permainan batil jika dikaji melalui Ilmu Ma'anil Hadis.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2. Sebagai bahan bacaan bagi penulis dan peneliti berikutnya dalam menulis karya ilmiah terkait permainan yang ditinjau dari Hadis Nabi Muhammad SAW.
3. Untuk melengkapi dan memenuhi syarat menyelesaikan pembelajaran di Program Studi Ilmu Hadits Fakultas Ushuluddin Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

II Sistematika Penulisan

Sistematika pembahasan ini bertujuan untuk mempermudah para pembaca dalam menelaah isi kandungan didalamnya. Skripsi ini tersusun atas lima bab. Adapun sistematikanya sebagai berikut :

- BAB I** : Pendahuluan, dalam bab ini dijelaskan tentang latar belakang, penegasan istilah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.
- BAB II** : Kerangka teoritis, dalam bab ini dijelaskan tentang landasan teori dan penelitian yang relevan .
- BAB III** : Metode penelitian, dalam bab ini dijelaskan tentang jenis penelitian, sumber penelitian dan teknik analisis data.
- BAB IV** : Analisa data, dalam bab ini dijelaskan tentang pemaknaan hadis tentang setiap permainan yang membuat seorang muslim lalai adalah batil kecuali 3 permainan yang jelaskan oleh hadis Nabi Muhammad SAW .
- BAB V** : Penutup, dalam bab ini berisi tentang simpulan dan saran.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB II

KERANGKA TEORITIS

A. Landasan Teori

1. Game Online

a. Pengertian *Game Online*

Secara bahasa, Game berasal dari bahasa Inggris. Dalam kamus bahasa Indonesia istilah “Game” adalah permainan. Permainan dalam hal ini merujuk pada pengertian kelincahan intelektual (*Intellectual Playability Game*) yang juga bisa diartikan sebagai arena keputusan dan aksi pemainnya dalam konteks tidak serius atau dengan tujuan refreshing.¹⁸

Menurut Agustinus Nilwan *game* merupakan permainan komputer yang dibuat dengan teknik dan metode animasi. Jika ingin mendalami penggunaan animasi, haruslah memahami pembuatan *game*. Menurut Clark C. Abt, *game* adalah kegiatan yang melibatkan keputusan pemain, berupaya mencapai tujuan dengan dibatasi oleh konteks tertentu (misalnya, dibatasi oleh peraturan). Menurut Bernard Suits, *game* adalah upaya sukarela untuk mengatasi rintangan yang tidak perlu. Menurut Greg Costikyan, *game* adalah sebetuk karya seni di mana peserta, yang disebut pemain, membuat keputusan untuk mengelola sumberdaya yang dimilikinya melalui benda di dalam *game* demi mencapai tujuan. Dari beberapa pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa pengertian dari *game* adalah suatu cara untuk menghilangkan kepenatan dengan melakukan suatu kegiatan yang dilalui menggunakan kecerdasan berfikir dan strategi yang harus digunakan untuk berinteraksi dengan sistem dan konflik yang

¹⁸ Andri Suryadi,” Perancangan Aplikasi Game Edukasi Menggunakan Model Waterfall”, *Jurnal Petik*, Volume 3, Nomor 1, tahun 2017, hlm.8

direkayasa secara sengaja untuk menimbulkan keseruan dalam bermain.¹⁹

Sebuah game online adalah permainan video yang dimainkan selama beberapa bentuk jaringan komputer, menggunakan komputer pribadi atau konsol video game. Jaringan ini biasanya internet atau teknologi setara, modem sebelum Internet, dan keras kabel terminal sebelum modem. Perluasan game online telah mencerminkan keseluruhan perluasan jaringan komputer dari jaringan lokal kecil ke internet dan pertumbuhan akses internet itu sendiri.²⁰

Game online berasal dari awal kerja jaringan komputer. Dengan kata lain, begitu orang dapat menghubungkan komputer, mereka mulai untuk bermain *game*. Pada tahun 1972, komputer pribadi belum ditemukan. Universitas besar menggunakan komputer *mainframe* pusat, dengan terminal tersebar di kampus mereka. *Game online* pertama diperkirakan telah dikembangkan untuk komputer semacam itu di University of Illinois, dengan pemain di terminal yang berbeda berinteraksi satu sama lain. Beberapa tahun kemudian, game *Multi User Dungeon* (MUD) menjadi populer. Ini adalah *game* fantasi *realtime* gratis berbasis teks di mana pemain mengetik pesan satu sama lain untuk mengarahkan *gameplay*. Sementara game MUD populer di kalangan komputer, *game online* tidak menjangkau khalayak umum sampai tahun 1993, ketika *game doom* diluncurkan. *Doom* adalah orang pertama grafis penembak yang memungkinkan pemain untuk bergabung dengan *game* multipemain melalui jaringan atau untuk mengatur modem agar langsung menghubungi teman untuk bermain. Saat grafik menjadi lebih kaya dan dunia menjadi lebih

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

¹⁹ Ibid, hlm. 9

²⁰ Krista Surbakti, "Pengaruh Game Online Terhadap Remaja", *Jurnal Curere*, No 1, Tahun 2017, hlm. 30

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

kompleks, *game online* menuntut layanan jaringan yang lebih cepat untuk mendukung beban pemrosesan yang berat. Pengembang *Quake* membuat lompatan signifikan dalam *game online* ketika mereka mengembangkan teknologi yang memungkinkan banyak pemain untuk terlibat di dunia 3D tanpa perlambatan server. Teknologi muda ini disempurnakan pada tahun 1997 dengan dirilisnya *Ultima Online*, dan *game online* terlempar ke arus utama.²¹

b. Jenis *Game Online*

Game Online memiliki jenis yang banyak, mulai dari permainan sederhana berbasis teks sampai permainan yang menggunakan grafik kompleks dan membentuk dunia virtual yang ditempati oleh banyak pemain sekaligus. Untuk lebih jelasnya berikut ini adalah jenis-jenis *game online* berdasarkan jenis permainan:

1) *Massively Multiplayer Online Firstperson shooter games* (MMOFPS)

Game online jenis ini mengambil sudut pandang orang pertama sehingga seolah-olah pemain berada dalam permainan tersebut dalam sudut pandang tokoh karakter yang dimainkan, di mana setiap tokoh memiliki kemampuan yang berbeda dalam tingkat akurasi, refleks, dan lainnya. Permainan ini dapat melibatkan banyak orang dan biasanya permainan ini mengambil setting peperangan dengan senjata-senjata militer. Contoh permainan jenis ini antara lain *Counter Strike*, *Call of Duty*, *Point Blank*, *Quake*, *Blood*, *Unreal*.²²

J. Poolos, *Careers In Online Gaming*, (NewYork : Rosen Publishing, 2014), hlm. 7
 Krista Surbakti, *Ibid*, hlm. 32

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2) *Massively Multiplayer Online Roleplaying games* (MMORPG)

Game jenis ini biasanya memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama. RPG biasanya lebih mengarah ke kolaborasi sosial dari pada kompetisi. Pada umumnya dalam RPG, para pemain tergabung dalam satu kelompok. Contoh dari genre permainan ini *Ragnarok Online, The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar, Final Fantasy, Dota*.²³

3) *Massively Muktiplayer Real Time Strategy* (MMORTS).

Permainan jenis ini memiliki ciri khas yakni para pemainnya harus ahli dalam mengatur strategi permainan tersebut. Pada jenis ini, maka dibutuhkan kehebatan yang lebih dalam setiap pemain untuk mengatur strategi. Karena jika tidak ahli dalam mengatur strategi, maka pemain tersebut akan mudah dikalahkan oleh lawan mainnya. Contoh *game online* dari jenis ini adalah *Age of Empires, Star Wars, Warcraft*, dan lain-lain.²⁴

4) *Cross-platform online play*

Jenis ini dapat dimainkan secara online dengan perangkat yang berbeda. Saat ini mesin permainan konsol (*console games*) mulai berkembang menjadi seperti komputer yang dilengkapi dengan jaringan sumber terbuka (*open source networks*), seperti *Dreamcast, PlayStation 2, dan Xbox* yang memiliki fungsi online. Misalnya *Need for Speed Underground*, yang dapat dimainkan secara online dari PC maupun Xbox 360.²⁵

Ibid

Abdul Haris, dkk, "Pengaruh Game Online Terhadap Ketaatan Beribadah Mahasiswa Di Jurusan Pendidikan Agama Islam Universitas Muhammadiyah Malang", *Visi Ilmu Pendidikan*, No.2, (Tahun 2021), Hlm.101

Krista Surbakti, hlm. 33

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

5) *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA)

Permainan dengan jenis ini menggunakan *action real time* yang merupakan turunan dari genre strategi. Dalam genre ini, pemain hanya dapat mengontrol satu karakter yang dipilih. Dengan tujuan untuk memenangkan permainan dengan cara menghancurkan semua bangunan inti dari tim lawan. Contoh dari jenis permainan ini yakni *Arena Of Valor* (AOV), *Mobile Legends*, dan lain-lain.²⁶

c. *Game Online* yang Dilombakan1) *Mobile Legend*a) Pengertian *mobile legends*

Salah satu *game online* yang sedang populer saat ini adalah *Mobile Legends*. *Mobile Legends* adalah game aksi *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA). Permainan ini dikembangkan dan diterbitkan di Monnton dan dirilis pada Android di China, Indonesia, Malaysia pada 11 Juli 2016. Game ini dirilis secara global untuk Android pada 14 Juli 2016 dan selanjutnya untuk iOS pada 9 November 2016, untuk mendapatkan kemenangan dari game *Mobile Legends* adalah dengan menghancurkan tower musuh yang telah menjadi prioritas utama dari pada membunuh musuh. *Mobile Legends* berhasil menduduki peringkat pertama sebagai *Top Charts*, *Top Games* dan *Top Grossing di Playstore* pada tahun 2018.²⁷

Game ini memiliki hero yang lebih bervariasi dan unik, seperti hero Fanny yang mengadopsi salah satu karakter anime terkenal. Game ini membatasi pemain hanya sepuluh pemain,

²⁶ Abdul Haris, hlm.102

²⁷ Shilvy Andini Sunarto, "Communication Meaning in The Community Online Mobile Legends Based on Depok Players Realities ", *International Journal of Multicultural And Multireligious Understanding Jakarta International Conference on Social Sciences and Humanities* , Vol.6, Tahun 2019, hlm. 44

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dengan lima pemain per tim. Setiap pemain hanya bisa memilih satu hero dari beberapa pilihan hero. Dengan kata lain, pemain tidak bisa memainkan semua hero. Durasi permainan sekitar sepuluh menit dalam satu putaran. Ada tiga garis utama pada peta, yaitu garis tengah, atas, dan bawah. Setiap lane memiliki turret guard, yang akan menyerang unit musuh secara otomatis. Setiap lane juga memiliki bangunan “barrack” yang akan membuat I atau minion lawan lebih kuat jika lawan berhasil menghancurkan barak tersebut. Jika lawan berhasil menghancurkan semua barak, tim lawan akan memiliki super minion yang jauh lebih kuat dari minion biasa. Permainan berakhir ketika sebuah tim berhasil menghancurkan markas musuh. Karena kemudahan instalasi di ponsel, pemain dapat memainkannya kapan saja di mana saja.²⁸

Adanya fitur chat dan telepon atau suara antar pengguna menunjukkan identitas sosial pengguna dengan anonimitas situs jejaring sosial. Fasilitas tersebut menyebabkan hilangnya kesadaran diri antar individu untuk mengidentifikasi dan memperkuat individu dalam suatu kelompok. Game MOBA online dapat membuat penggunanya ketagihan, menunjukkan komunikasi yang dimediasi gadget sebagai media pelarian dari hubungan interpersonal dan manajemen emosi yang buruk, dan lebih tertarik untuk menjadikan teman virtual mengisi waktu luang. Peneliti berasumsi bahwa penggunaan *game online* yang berlebihan akan menyebabkan pengguna menjadi agresif. Mereka bisa menjadi media pelarian dari hubungan interpersonal dan manajemen emosi

²⁸ Khefti Al mawalia, “The impact of the Mobile Legend game in creating virtual reality”, *Indonesian Journal of Social Sciences*, No. 02, tahun 2020, hlm.50

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

yang buruk, dan bisa lebih tertarik untuk menjadikan teman virtual mengisi waktu luang.²⁹

b) Mode Permainan Pada Mobile Legend

Game Mobile Legends ini juga memiliki beberapa mode pertandingan di dalam permainannya yaitu *Classic mode*, *Ranked mode*, *Human vs Ai mode*, dan *Custom mode*.³⁰

i) *Classic Mode*, mode permainan mobile legend ini yang paling dasar atau pemula. Pemain hanya membuat room dan mengundang teman jika diperlukan .

ii) *Rank Mode*, mode rank ini permainan yang jauh lebih serius dan penuh dengan strategi. Permainan ini bisa dimainkan jika mencapai level enam dan memiliki lima atau lebih. Pemain juga bisa bermain bersama-sama dengan pemain lain.

iii) *Human VS Ai Mode*, permainan ini berbeda dengan yang lain pemain akan melawan hero otomatis yang digerakkan oleh komputer, mode ini dapat juga digunakan sebagai tempat latihan.

iv) *Costum Mode*, mode yang ini bisa digunakan pemain untuk menentukan lawan dan kawan sesuka hati. Pemain dapat mengundang teman untuk bertarung satu lawan satu atau yang disebut battle dengan mode yang ditentukan.

c) Sistemika Perlombaan Mobile Legend

Sebagai gambaran umum, Clift Berpendapat bahwa kompetisi utama Mobile Legends: Bang Bang di Indonesia adalah bisnis besar di mana pagelaran dan kompetitor terus menarik sponsor dari perusahaan besar. Mobile legends: bang bang (mlbb) mulai

²⁹ Ibid

³⁰ Ike irestyawan, "Fenomena Game Mobile Legends Bagi Perempuan Anggota Victory Squjone Fisip", Vol. 5, Tahun 2018, hlm.2

mendapatkan popularitas di Indonesia pada awal 2017 yang ditandai dengan munculnya kompetisi regional di berbagai daerah.

Fritz menjelaskan bahwa ada dua jenis kompetisi *mlbb* di Indonesia; yang terjadi secara daring di dunia maya dan secara luring di dunia molekuler. Sesuai namanya, kompetisi daring diselenggarakan dengan cara mencocokkan tim yang bersaing di ruang pertandingan tertentu. Kompetisi daring memiliki lebih sedikit keriuhan dan jumlah hadiah mereka umumnya lebih kecil. Namun, pengorganisasiannya yang cukup mudah memberikan peluang awal untuk memperkenalkan *mobile legends: Bang Bang* kepada atlet elektronik Indonesia.³¹

Dalam turnamen *mobile legends* ini, 1 tim beranggotakan 5 pemain inti (wajib) dan 1 pemain cadangan (opsional). Dalam 1 tim wajib menyertakan 1 pemain yang statusnya sudah berlangganan *Internet MyRepublic* sebelumnya. Kemudian menunjuk 1 orang untuk menjadi kapten tim dan kapten tim wajib memiliki *whatsapp*. Panitia akan mengirimkan semua pemberitahuan kompetisi melalui *whatsapp* grup yang dibuat. Sistem pertandingan pada babak penyisihan hingga perempat final menggunakan sistem *single elimination* (BO1) sistem pertandingan pada babak semifinal dan final menggunakan sistem *best of three* (BO3), tim akan diundi secara acak untuk menentukan posisi *bracket* dan pertandingan akan berlanjut berdasarkan susunan *bracket*. Pada babak semifinal dan final, admin akan membuat *custom room* dan mengundang kapten,

³¹ HaryoPambukoJiwandono, "Liga Seluler: Pergeseran Olahraga Elektronik ke Peranti Seluler dalam Kompetisi *Mobile Legends: Bang-bang* di Indonesia" *Jurnal Media dan Komunikasi Indonesia*, Volume 1, Nomor 1, Januari 2020, hlm. 13

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

kapten harus mengundang anggota lainnya untuk masuk ke dalam *lobby custom*.³²

Selama pertandingan berlangsung, tidak diizinkan untuk *pause game*, baik kendala *device error* maupun koneksi internet. Baiknya, setiap peserta mengecek *device* dan internet masing-masing agar dapat bermain dalam kondisi prima tanpa kendala teknis apapun. Total waktu game-game berlangsung sampai pemenang bisa diketahui. Pemenang adalah tim yang berhasil menghancurkan core tim musuh atau jika musuh menyerah. Game mode yang digunakan untuk setiap pertandingan adalah *custom lobby draftpick* terbaru dengan system *3 band hero*, *hero* yang digunakan adalah *hero* yang sudah disetujui oleh pihak moonton untuk dapat dimainkan kedalam tournament *official* dan *hero* yang terbaru tidak bisa digunakan koneksi internet menjadi tanggung-jawab masing-masing *player* selama turnamen *online*. Pihak panitia tidak menyediakan jaringan internet selama turnamen.³³

2) PlayerUnknown's Battlegrounds (PUBG) Mobile

a) Pengertian Pubg Mobile

Pubg mobile adalah *game online* multipemain yang dikembangkan oleh Pubg Corporation, bawahan dari perusahaan video game Korea Selatan Bluchole. Di pubg, sekitar 100 pemain terjun payung ke daratan dan berburu senjata dan amunisi untuk membunuh orang lain sambil secara bersamaan mencoba

³²MyRepublic, "Peraturan Pertandingan Mobile Legend", dikutip dari <https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=https://myrepublic.co.id> diakses pada tanggal 17 November 2021 jam 10.57 WIB

³³Hondacommunity, "Peraturan Pertandingan Mobile Legend", dikutip dari <https://hondacommunity.net/themes/web/esport/assets/REGULASI-PERTANDINGAN-HONDA-COMMUNITY-MOBILE-LEGENDS.pdf>, diakses pada tanggal 17 November 2021 jam 11.00 WIB

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

melarikan diri dari eksekusi. Zona aman permainan yang ada, dipandu melalui peta, selama periode waktu tertentu, mengarahkan pemain yang masih hidup ke area yang lebih kompak untuk mendorong konfrontasi yang tidak dapat dihindari. Pemain atau tim terakhir yang bertahan dari semua rintangan sepanjang permainan memenangkan perang di medan perang.³⁴

Menurut laporan Sensor Tower (Akbar, 2019), pubg mobile menjadi game terlaris di dunia yang sudah meraup keuntungan sebesar 496 juta dolar AS atau setara dengan Rp. 7 triliun. Indonesia sendiri *game online* pubg mobile berada di peringkat kedua, *Marketing Director of SEA PUBG Mobile Oliver* mengatakan “Pugb Mobile telah berhasil merangkul para pemain lebih dari 220 kota melalui berbagai turnamen offline baik tingkat amatir, professional, hingga taraf internasional yang disaksikan lebih dari 23 juta penonton”³⁵

Kecanduan game *PlayerUnknown’s Battlegrounds* (PUBG) menjadi sangat populer. Seseorang dapat memainkan game dengan teman atau orang yang tidak dikenal. Banyak anak-anak memainkan permainan ini meskipun itu ditandai untuk orang-orang yang berusia di atas 16 tahun karena melibatkan interaksi pengguna dan pembelian digital. Sebuah studi yang dilakukan pada gamer melaporkan bahwa 47% dari peserta telah memainkan satu atau lebih game kekerasan yang intens.³⁶

Arwa Ahmed Al-Qahtani, “Playerunknown's Battlegrounds: Yet Another Internet Gaming Addiction”, *Journal of Ayub Medical College* , no.1, (Tahun 2020), hlm. 145

Twk. Tolchah Mansur, “Game Online Dan Fatwa Haram (Respon Komunitas Pubg Mobile Di Banda Aceh)”, *Jurnal Ilmiah Mahasiswa FISIP Unsyiah*, no.3, Tahun 2021, hlm. 3

Maria Waris Nawaz, “Impact of PUBG Game Addiction on Social Isolation and Narcissistic Tendencies among Gamers”, *Asian Journal of Social Sciences and Management Studies*, no.8, (Tahun 2020) hlm. 167

Konten utama dari game ini adalah: 100 pemain game dalam game untuk mengambil mesin udara untuk menyelesaikan parasut di pulau selama penerbangan, setiap game dibagi menjadi beberapa periode waktu, dengan berlalunya waktu, pesawat di darat pengeboman acak dan obat-obatan darat di pulau itu perlu terus menyebar, zona aman pemain game di peta perjalanan saat ini dan waktu berikutnya zona aman dan hindari atau gunakan pencarian dalam perjalanan ke senjata ofensif dan pertahanan terhadap alat musuh dan pemain game akan dapat bertahan, menurut zona keamanan publik akan muncul selama waktu permainan dalam cakupan sempit acak, karena obat itu benar-benar menutupi pulau sampai jatuh, pemain harus berada di pulau sebelum kehancuran melalui pertempuran sampai kelangsungan hidup untuk I terakhir atau 1 kelompok terakhir, sebagai tanda kemenangan akhir. Untuk menang, kita perlu mempelajarinya secara mendalam.³⁷

b) Sistematika Perlombaan Pubg Mobile

Proxima Beta Pte. Limited (“Proxima”) memiliki hak untuk mendistribusikan game seluler *PlayerUnknown’s Battlegrounds Mobile* (“Pug Mobile”) di seluruh dunia, kecuali di India, Korea, dan Jepang. Proxima telah menciptakan kompetisi resmi tingkat atas yang menampilkan permainan pug mobile di tingkat elit, termasuk *Pug Mobile Club Open*, *Pug Mobile Pro League*, *Pug Mobile Global Championship*. Kompetisi elit tingkat atas ini disebut sebagai “Kompetisi Resmi”. Aturan kompetisi resmi pug

³⁷ Yong Ding, “Research on operational model of PUBG”, *MATEC Web of Conferences*, no.455 (Tahun 2018), hlm.1

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

mobile ini menetapkan aturan umum, syarat dan ketentuan yang berlaku untuk permainan pubg mobile di semua kompetisi resmi.³⁸

Usia pemain agar memenuhi syarat untuk berpartisipasi dalam turnamen sebagai pemain, seorang telah mencapai usia 16 tahun atau lebih sejak tanggal mulai turnamen. Jika seorang pemain berusia 16 tahun atau lebih tetapi di bawah usia mayoritas di negara tempat tinggalnya sebelum dimulainya turnamen, atau dia masih dapat berkompetisi di turnamen jika dia memenuhi kriteria kelayakan lainnya dalam peraturan umum dan peraturan khusus kompetisi yang berlaku, dan orang tua atau wali yang sah menerima peraturan umum ini dan peraturan khusus kompetisi yang berlaku atas nama pemain, dan menyetujui partisipasi pemain dalam turnamen dengan mengisi formulir persetujuan yang disediakan oleh penyelenggara turnamen.³⁹

Semua pemain di daftar tim harus memiliki peringkat untuk pubg mobile “Platinum” atau lebih tinggi, dalam mode apa pun (TPP atau FPP), pada saat pendaftaran untuk kompetisi resmi apa pun. Pemain tidak boleh bermain untuk atau membuat kontrak dengan lebih dari satu tim dalam satu waktu. Jika seorang pemain memasuki pengaturan atau kontrak seperti itu, official turnamen berhak untuk melarang pemain tersebut memainkan pertandingan apa pun di masa mendatang hingga situasi tersebut diselesaikan dan pemain tersebut memenuhi persyaratan dalam bagian ini.⁴⁰

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

³⁸ Pubg mobile e-sport, *Pubg Mobile Official Competition Rulebook*, (Pugb Corporation, 2021),

hlm.4

³⁹ *Ibid*, hlm.6

⁴⁰ *Ibid*

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2. Kebatilan

a. Pengertian Kebatilan

Kata batil berasal dari bahasa Arab باطل – يبطل – بطل yang berarti menjadi tidak sah, hilang, rugi, pemborosan, penyalahgunaan, cacat, invalid, usang, kosong, tidak sah, sia-sia, tidak masuk akal, tidak berguna, dusta, tidak benar, kebohongan, kepalsuan.⁴¹

Ar-Raghib al-Asfahani (Abi al-Qasim al-Husain bin Muhammad ar-Raghib Al-Asfahani, 1961: 50-51) menjelaskan, *al-baathil* bermakna lawan dari kebenaran yaitu segala sesuatu yang tidak mengandung apa-apa didalamnya ketika diteliti atau diperiksa atau sesuatu yang tidak ada manfaatnya baik di dunia maupun diakhirat. *Shihab* menyebutkan bahwa makna *bathil* yaitu segala perkara yang diharamkan Allah SWT atau tidak ada haknya, artinya pelanggaran terhadap ketentuan agama atau persyaratan yang disepakati. Dalam konteks ini dikaitkan dengan sabda Nabi SAW: “kaum muslimin sesuai dengan (harus menepati) syarat-syarat yang mereka sepakati, selama tidak menghalalkan yang haram atau mengharamkan yang halal”.⁴²

Sedangkan menurut KBBI kata *batil* berarti batal, sia-sia, tidak benar, lawan dari hak, kesalahan, kejahatan, kemungkar. Menurut *al-Biqā'iy* (Burhan al-Din Abi al-Hasan Ibraim ibn Umar Al-Biqā'iy, 2006: 368) *al-batil* berarti segala sesuatu yang dari berbagai seginya tidak diperkenankan Allah, baik aspek esensinya atau sifatnya. Sedangkan *al-Razi* (Fakhr al-Din Muhammad ibn Umar ibn al-Husayn al-Tamimiy Al-Razi, 1990: 57) membaginya ke dalam dua makna, pertama,

⁴¹ Al-Allamah Abi Fadhl Jamaluddin Muhammad bin Mukrim Ibnu Manzbur al-Fariqi al-Mishri, *Lisan al-'Arab*, (Beirut: Dar Shadr), Jilid 11, hlm.56

⁴² Taufiq, “Memakan Harta Secara Batil (Perspektif Surat An-Nisa: 29 dan At-Taubah: 34)”, *Jurnal Ilmiah Syari'ah*, Volume 17, Nomor 2, Juli-Desember 2018, Fakultas Syariah IAIN Lhokseumawe, bandara Aceh, hlm. 248

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang


1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

sesungguhnya segala sesuatu yang tidak dihalalkan oleh hukum *Syara'*, kedua, mengambil sesuatu milik orang lain tanpa pengganti.⁴³

b. Bentuk-bentuk kebatilan

Kata *batil* dengan berbagai kedudukan dan fungsinya, dalam pembahasan ini terbagi pada 3 bentuk :

- 1) Perbuatan yang tidak sesuai dengan akidah yang dikehendaki Al-Qur'an, dalam surah Al-Baqarah : 42


 وَلَا تَلْبِسُوا الْحَقَّ بِالْبَاطِلِ وَتَكْتُمُوا الْحَقَّ وَأَنْتُمْ تَعْمُونَ

Artinya : *dan janganlah kamu campur adukkan yang hak dengan yang bathil dan janganlah kamu sembunyikan yang hak itu, sedang kamu mengetahui.*

Allah SWT melarang orang-orang Yahudi yang sengaja mencampuradukkan antara kebenaran dan kebatilan, serta tindakan mereka yang menyembunyikan kebenaran dan menampakkan kebatilan. Sedangkan kalimat (وتكتموا الحق وأنتم تعلمون) berarti larangan menyembunyikan pengetahuan yang dimiliki mengenai Rasulullah SAW dan juga apa yang dibawanya, ayat ini juga mengandung arti bahwa tindakan menyembunyikan pengetahuan tersebut mengandung bahaya yang sangat besar bagi manusia, bisa menyesatkan mereka dari petunjuk yang dapat menjerumuskan mereka ke neraka jika mereka benar-benar mengikuti kebatilan yang diperlihatkan ini.⁴⁴

UIN SUSKA RIAU

⁴³ *Ibid*, hlm. 250

⁴⁴ Abdullah bin Muhammad bin Abdurrahman bin Ishaq, *Lubabut Tafsir min Ibnu Katsir*, alih bahas Abdul Ghoffar, (Bogor: Pustaka Imam Asy-Syafi'i, 2001), Cet-1, jilid 1, hlm 120

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 2) Perbuatan yang sia-sia, dalam surah Al-Imran : 191

الَّذِينَ يَذْكُرُونَ اللَّهَ قِيَمًا وَقُعُودًا وَعَلَىٰ جُنُوبِهِمْ وَيَتَفَكَّرُونَ فِي خَلْقِ
السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضِ رَبَّنَا مَا خَلَقْتَ هَذَا بَطْلًا سُبْحَانَكَ فَقِنَا عَذَابَ
النَّارِ ﴿١٩١﴾

Artinya: (yaitu) orang-orang yang mengingat Allah sambil berdiri atau duduk atau dalam keadan berbaring dan mereka memikirkan tentang penciptaan langit dan bumi (seraya berkata): "Ya Tuhan Kami, Tiadalah Engkau menciptakan ini dengan sia-sia, Maha suci Engkau, Maka peliharalah Kami dari siksa neraka.

Ciri khas bagi orang yang berakal dan merupakan sifat khusus manusia serta menjadikan manusia unggul dari makhluk yang lain adalah ketika mereka memahami kandungan hikmah yang terdapat pada langit dan bumi, hal ini mampu menunjukkan keagungan “*al-Khaliq*”. Kalimat (رَبَّنَا مَا خَلَقْتَ هَذَا بَطْلًا) berarti bahwa Allah SWT tidak menciptakan semua ini dengan sia-sia, tetapi dengan penuh kebenaran, agar Allah SWT memberikan balasan kepada orang-orang yang beramal buruk dan memberikan balasan terhadap orang-orang yang beramal baik, kemudian mereka menyucikan Allah SWT dari perbuatan sia-sia dan penciptaan yang batil seraya berdo'a agar mereka terpelihara dari azab neraka yang sangat pedih.⁴⁵

- 3) Berhubungan dengan amal perbuatan manusia, dalam surah al-Baqarah : 188

وَلَا تَأْكُلُوا أَمْوَالَكُم بَيْنَكُم بِالْبَاطِلِ وَتُدْلُوا بِهَا إِلَىٰ الْحُكَّامِ لِتَأْكُلُوا
فَرِيقًا مِّنْ أَمْوَالِ النَّاسِ بِالْإِثْمِ وَأَنْتُمْ تَعْلَمُونَ ﴿١٨٨﴾

⁴⁵ Abdullah bin Muhammad, *Ibid*, hlm. 211

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Artinya: *dan janganlah sebahagian kamu memakan harta sebahagian yang lain di antara kamu dengan jalan yang bathil dan (janganlah) kamu membawa (urusan) harta itu kepada hakim, supaya kamu dapat memakan sebahagian daripada harta benda orang lain itu dengan (jalan berbuat) dosa, Padahal kamu mengetahui.*

Allah SWT melarang memakan harta orang lain dengan jalan batil. Ayat ini berkenaan dengan seseorang yang memiliki tanggungan harta, tetapi dia tidak memiliki saksi, lalu ia mengingkari harta itu dan mempersengkatakan kepada penguasa, sementara itu ia mengetahui bahwa harta itu bukan haknya dan mengetahui bahwa hal itu adalah dosa. Jika ia diputuskan oleh hakim tidak bersalah, namun sesungguhnya itu tidak dapat merubah hukum sesuatu sedikitpun, tidak membuat sesuatu yang haram bisa menjadi halal atau yang halal bisa menjadi haram, hanya saja hakim terikat pada apa yang tampak darinya. Ayat ini menjelaskan bahwa seseorang mengetahui kebatilan yang ia dakwahkan dan ia propagandakan dalam ucapannya.⁴⁶

B. Tinjauan Pustaka

Berkaitan dengan “*Kontekstualisasi Al – Lahwu al – Batil Pada Game Online(Kajian Ma’anil Hadis)*” peneliti menemukan beberapa karya ilmiah yang memiliki tema yang berdekatan diantaranya :

1. Skripsi Rahmad Afriani judul “ *Penafsiran Kata La’ib dan Lahwu dalam al-Qur’an menurut Tafsir al-Azhar dan al-Maraghi* “ tahun 2013 Fakultas Ushuluddin Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, skripsi ini membahas tentang penafsiran kata *la’ib* dan *lahwu* dalam pandangan Buya Hamka yang di tafsirkan secara luas. Skripsi ini dengan penelitian penulis sama-sama membahas tentang makna *lahwu* yang diartikan sebagai permainan dalam kehidupan ini. Letak perbedaannya ialah pada fokus pembahasan yaitu pada penelitian ini penulis membahas tentang

⁴⁶ Abdullah bin Muhammad, *Ibid*, hlm. 362

hadis yang terdapat kata *lahwu* dikaitkan dengan permainan *batil* yang dikaji secara makna.

2. Skripsi Arfan Akbar judul “ *Olahraga dalam Perspektif Hadis* “ tahun 2014 Fakultas Ushuluddin Universitas Islam Negeri (Uin) Syarif Hidayatullah Jakarta, skripsi ini membahas tentang permainan yang di bolehkan dalam hadis Nabi Muhammad SAW dan dijadikan kegiatan olahraga di masa sekarang. Skripsi ini dengan penelitian penulis sama-sama membahas tentang memanah, berkuda yang merupakan permainan yang di bolehkan berdasarkan hadis Rasulullah SAW riwayat al-Baihaqi no hadis 8665 dan menjadi cabang olahraga. Letak perbedaannya ialah pada penelitian ini penulis merujuk pada hadis riwayat Ibnu Majah no 2861 yaitu tentang memanah, berkuda, dan bersenda gurau dan fokus penelitian penulis adalah pada makna hadis “*segala permainan yang melalaikan seorang muslim adalah batil*” dikontekstualisasikan dengan *game online* .

3. Skripsi Farij Hamdillah judul “ *Objek Kata Lahw Dalam Al – Qur’an* “ tahun 2020 Fakultas Ushuluddin Universitas Islam Negeri (Uin) Syarif Hidayatullah Jakarta, skripsi ini membahas tentang kajian tematik yang berpijak pada kata *lahw*, kemudian dicarikan ayat-ayat dalam Al -Qur’an yang menyebutkan kata tersebut. Skripsi ini dengan penelitian penulis sama-sama membahas tentang kata *lahwu* yang berarti permainan dari segi kehidupan, namun perbedaan dengan penelitian penulis adalah pada fokus pembahasan yaitu penulis merujuk pada hadis tentang *lahwu* di teliti dengan kajian ilmu ma’anil hadis kemudian dikontekstualisasikan pada *game online* .

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



4. Tesis Dede Sulaiman judul “ *Pemahaman Lahwu al – Hadits Perspektif Abdul ‘Aziz bin Abdullah bin Baz dan Yusuf al – Qardhawi* “ tahun 2017 Program Pascasarjana Uin Suska Riau, tesis ini membahas tentang istilah Lahwu al – Hadis dalam Al – Qur’an dalam pandangan dua Imam besar yaitu Abdul ‘Aziz bin Abdullah dan Yusuf Qardhawi dimana terdapat perbedaan pada hukum Al – Lahwu. Tesis ini dengan penelitian penulis sama-sama membahas tentang pemahaman *lahwu* yang dimaknai sebagai perkataan tidak berguna atau sia-sia yang menjauhkan seseorang dari *ridha* Allah SWT disebabkan perhatiannya yang berlebihan hingga melalaikan dari melakukan amalan-amalan yang dicintai Allah SWT. Letak perbedaan pada penelitian penulis adalah fokus permasalahan yang akan penulis kaji yaitu tentang hadis *al – Lahwu* dikontekstualisasikan dengan *game online* menggunakan kajian ilmu *Ma’anil hadis*.
5. Jurnal Nurfitriyani Hayati judul “ *Makna Konotatif La’ib dan Lahwu dalam Konsep Al – Qur’an*” tahun 2017 UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, jurnal ini membahas tentang makna konotatif dalam kata *la’ib* dan *lahwu* yang menggunakan pendekatan referensial semantik untuk mengetahui acuan yang digunakan oleh kata *la’ib* dan *lahwu* itu sendiri dalam konsep Al-Qur’an. Jurnal ini dengan penelitian penulis sama-sama membahas tentang kata *lahwu* yang memiliki arti bermain-main, bersenda gurau dan seringkali dijadikan sebagai penggambaran kehidupan dunia. Letak perbedaan pada penelitian ini adalah fokus permasalahan yang akan penulis kaji yaitu tentang hadis *Al – Lahwu* dikontekstualisasikan dengan *game online* menggunakan kajian ilmu *Ma’anil hadis*.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB III

METODE PENULISAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan bentuk penelitian kepustakaan (*library research*) yaitu penelitian yang akan mengambil dari berbagai literatur yang mempunyai kaitan dengan permasalahan yang akan diteliti. Dalam kajian ini akan diteliti tentang *al-lahwu al-batil* pada *game online* berdasarkan hadis Nabi Muhammad SAW dengan menggunakan kajian Ilmu *Ma'anil Hadis*. Karena arti penting Ilmu *Ma'anil Hadis* untuk mengembangkan pemahaman hadis secara kontekstual dan progresif. Terutama untuk hadis-hadis yang berkaitan dengan masalah muamalah, persoalan lingkungan hidup, isu gender, sosial dan politik. Aspek-aspek ini sangat penting diperhatikan, sehingga dialektika teks dan konteks serta kontekstualisasi menjadi sebuah keniscayaan untuk menemukan *maqashid* dan spirit makna dibalik teks hadis Nabi Muhammad Saw.⁴⁷

B. Sumber Penelitian

Sumber data dalam penelitian ini diklasifikasikan dalam dua jenis:

1. Sumber Data Primer

Sumber data primer adalah sumber pokok dari sebuah penelitian. Sumber data primer yang merupakan rujukan utama dalam penelitian ini yaitu *Kutub al – Tis'ah* (kitab Shahih Bukhari, Shahih Muslim, Sunan Abi Daud, Sunan at – Turmuzi, Sunan an – Nasa'i, Sunan Ibnu Majah, Sunan al – Darimi, Muatta' Malik, dan Musnad Ahmad bin Hambal).

2. Sumber Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang dikumpulkan oleh peneliti dari berbagai sumber yang telah ada. Sumber data sekunder dari penelitian ini adalah dengan mengumpulkan berbagai literatur yang masih berkaitan dengan

⁴⁷ Abdul Mustaqim, *op.cit*, hlm. 13

permasalahan yang diteliti. Seperti kitab *syarah fath al-bari*, kitab *ushul fiqh*, kitab *takhrij hadis*, kitab *tafsir* Ibnu Katsir, dan jurnal-jurnal yang membahas tentang *game online*.

Teknik Pengumpulan Data

Dalam mengumpulkan data, penulis menggunakan pendekatan hermeneutik yaitu suatu penafsiran terhadap teks tradisional, di mana suatu permasalahan harus selalu diarahkan bagaimana supaya teks dapat kita pahami dalam konteks kekinian yang situasinya sangat berbeda.

Adapun langkah-langkah yang digunakan untuk penelitian ini sebagai berikut:

1. Mencari hadis yang berkaitan dengan penelitian penulis yaitu hadis tentang permainan batil
2. Menelusuri hadis ke dalam kitab takhrij yaitu kitab “*Mu’jam al-Mufahraz li alfazh al-Hadits an-Nabawi*” karya Aj-Wansink.
3. Mencantumkan 2 hadis pokok yang penulis teliti.
4. Melakukan penelitian sanad yang meliputi kualitas pribadi perawi, kapasitas intelektual dan metode periwayatan yang digunakan dalam kitab *Tahzibul Kamal*, kitab *Tahzib at-tahzib*, dan kitab pendukung lainnya.
5. Melakukan kegiatan I’tibar sanad dengan melengkapi seluruh sanad.
6. Memaparkan syarah isi hadis
7. Melengkapi hadis dengan ayat-ayat pendukung
8. Menjelaskan pemahaman kontekstual hadis tentang segala sesuatu hal yang melalaikan seorang muslim adalah batil dengan permasalahan *game online* melalui pendekatan hermeneutik.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Teknik Analisis Data

Teknik yang digunakan dalam menganalisa data penelitian adalah analisis deskriptif kualitatif yaitu mencari data, mengumpulkan, memaparkan, dan menganalisa data dengan menggunakan kata-kata. Analisa yang dikumpulkan melalui kitab-kitab syarah, buku-buku yang berkaitan dengannya. Kemudian menganalisa data dengan memahami syarah hadis dan dikaitkan dengan permasalahan *game online* pada masa sekarang dan menggunakan metode pendekatan hermeneutik. Sehingga peran teks, pengarang dan pembaca menjadi seimbang, tidak lagi lahir pemahaman yang otoriter karena masih ada ruang untuk diskusi dan dialog guna melakukan kritik dan mencari kemungkinan makna-makna baru yang lebih relevan, aktual, dan kontekstual dengan era kekinian.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB V

PENUTUP

A. SIMPULAN

Berdasarkan penjelasan dari bab-bab sebelumnya, dapat diambil simpulan mengenai kontekstualisasi *al-lahwu al-batil* pada *game online* kajian ilmu ma'anil hadis sebagai berikut:

1. Hadis tentang *al-lahwu al-batil* pada *game online* riwayat Abu Daud 2513 berkualitas *shahih*. Dikarenakan setelah penulis melakukan penelitian sanad hadis, maka didapatkan perawi jalur Abu Daud yang penulis teliti semuanya dinilai *adil*, sanadnya bersambung, semua perawi *dhabit* dan tidak ditemukan kejanggalan, tidak pula ber'illat. Dengan ini, hadis yang penulis teliti dari jalur Abu Daud tersebut bersambung dan berkualitas *shahih*.
2. Jika ditinjau dari segi Ilmu Ma'anil Hadis, maka kontekstualisasi hadis tentang *al-lahwu al-batil* pada *game online* memberikan pemahaman bahwa *game online* termasuk kedalam permainan batil, karena *game online* bisa menyebabkan seseorang sibuk dalam bermain *game* ini, sehingga tidak menyadari waktunya habis dan hilang keta'atan kepada Allah SWT, *game online* mengandung unsur perjudian, *game online* mengandung unsur permainan dadu, menyebabkan pemain *game online* menjauh dari lingkungan sekitar, hingga salah dalam mengekspresikan diri dengan berkata kasar pada sesama teman dan tidak mendengar nasihat orang tua.

- SARAN**
1. Kajian hadis mengenai kontekstualisasi *al-lahwu al-batil* pada *game online* mengajarkan kepada kita agar menghindari permainan ini karena sangat banyak keburukan yang bisa ditimbulkan oleh game online.
 2. Carilah hiburan yang sesuai dengan sunnah Rasulullah SAW seperti memanah, berkuda dan bersenda gurau dengan keluarga, karena terdapat pahala didalamnya bukan keburukan.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU



DAFTAR PUSTAKA

- W. Munawwir, *Kamus Al – Munawwir Arab – Indonesia Terlengkap*, Surabaya : Pustaka Progressif, 1984
- Abdul Haris, dkk .“Pengaruh Game Online Terhadap Ketaatan Beribadah Mahasiswa Di Jurusan Pendidikan Agama Islam Universitas Muhammadiyah Malang”. *Visi Ilmu Pendidikan*. No.2. Tahun 2021. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.
- Abdulmajid khon, *Takhrij& Metode Memahami Hadis*, Jakarta : Amzah, 2014
- Abdul Mustaqim. *Ilmu Ma’anil Hadis : Paradigma Interkneksi Berbagai Teori dan Metode Memahami Hadis Nabi*. Yogyakarta : Ideas Press. 2016
- Abdullah bin Muhammad bin Abdurrahman bin Ishaq, Lubaabut Tafsir min Ibnu Katsir. *alih bahasa Abdul Ghoffar*. Cet-1 .Bogor: Pustaka Imam Asy-Syafi’I. 2001
- Abdurrahman as-Suyuthi , Jalaluddin. *Al-Isybah an-Nazhair*. Beirut: Darul Kutub al-Ilmiah.1983
- Abi Abdillah Muhammad Yazid al-Qazwaini Ibnu Majah. *Sunan Ibnu Majah*. Riyadh : Maktabah al-Ma’rifah lilnasir wattauzi’ . 1419
- Abi Daud Sulaiman bin al-‘asy bin ishaq bin basyir bin syidad bin umar al-azdi as-sijistani, Al-imamal-Hafiz. *Sunan Abi Daud* . Beirut: Maktabah al-‘ashriyah
- Abu Fadhl al-Asqalani as-syafi’I, Ahmad bin ali bin hajar. *Fathul Bari li Ibnu Hajar*. Beirut: dar al-ma’rifah. 1379
- Abu Sa’adat al-Mubarak, Mujaluddin. *Jami’ al-Ushul fi ahadis ar-Rasul* . Maktabah Dar al-Bayan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Ahmad al-'adawi, Shafa' ad-dhawi. *Ihda ad-Dibajah bisyarah Sunan Ibnu Majah*. Dar al-Yaqin
- Angela, "Pengaruh *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sdn 015 Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda Ilir", *eJournal Ilmu Komunikasi*, No.1, Tahun 2013.
- Asqalani as-Syafi'I, Ahmad bin ali bin hajar syihabiddin. *Tahzib at-Tahzib*. Beirut: Dar al-Kitab al-Ilmiyah. 1425.
- Az-Zuhaili, Wahbah . *Fiqh al-Islam wa Adillatuhu* . Beirut: Dar al-Fikr . 2003
- Beck, Jihn C. . *Gamer Juga Bisa Sukses*. Jakarta : Grasindo. 2007
- Choirul Fajri, "Tantangan Industri Kreatif-*Game Online* di Indonesia", *Jurnal Komunikasi*, No.5, Tahun 2012, Jurusan Ilmu Komunikasi Universitas Ahmad Dahlan
- Ding, Yong "Research on operational model of PUBG". *MATEC Web of Conferences*, no.455. Tahun 2018. China: Hubei Communication Technical Collage.
- Dona febriandari, "Hubungan Kecanduan Bermain *Game Online* Terhadap Identitas Diri Remaja", *Keperawatan Jiwa*, No.1, Tahun 2016. Riau: Alumni Program Studi Ilmu Keperawatan Universitas Riau
- H.A. Dzajuli. *Kaidah-kaidah Fiqih* . Jakarta: Kencana Prenada Media Group. 2007
- Ibrahim, Duski . *Al-Qawa'id Al-Fiqhiyah (Kaidah-kaidah Fiqih)* . Palembang: Cv Amanah . 2019
- Imam An-Nawawi . *Matan Hadis Arba'in* . solo: Pustaka Arafah . 2015
- Irestyan, Ike "Fenomena *Game Mobile Legends* Bagi Perempuan Anggota Victory Squjom Fisip". Vol. 5. Tahun 2018. Riau: Jurusan Komunikasi Fakultas Sosial dan Ilmu Politik.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Wandono, Haryo Pambuko ” Liga Seluler: Pergeseran Olahraga Elektronik ke Peranti Seluler dalam Kompetisi Mobile Legends : Bang-bang di Indonesia” *Jurnal Media dan Komunikasi Indonesia* . Volume 1. Nomor 1. Januari 2020. Jawa Timur: Universitas Brawijaya.
- Suliana Hasibuan, Rani, Devita, Effiati “ Dampak Game Online Mobile Legends: Bang Bang Terhadap Mahasiswa,”*PERSPEKTIF* 7.1 . 2018 . Indonesia: Universitas Medan Area.
- M Rizal Jalaludin, “ dipicu kalah main game online, bocah di Sukabumi aniaya teman hingga alami patah tulang “, dikutip dari <https://www.tribunnews.com/regional/2021/10/06/> pada hari minggu tanggal 24 September 2021 jam 10.46 WIB
- Mansur, Twk. Tolchah “Game Online Dan Fatwa Haram (Respon Komunitas Pubg Mobile Di Banda Aceh)”. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa FISIP Unsyiah*. no.3. Tahun 2021. Aceh: Universitas Syiah Kuala
- Masriadi, “ Tertangkap Asyik main game online chip domino, 2 pria Aceh dihukum cambuk”, dikutip dari <https://amp.kompas.com/regional/read/2021/09/30/163736478/tertangkap-asyik-main-game-chip-domino-2-pria-aceh-dihukum-cambuk> pada hari minggu tanggal 24 September 2021 jam 10.46 WIB
- mawati, Khefti “The impact of the Mobile Legend game in creating virtual reality”. *Indonesian Journal of Social Sciences* . No. 02. tahun 2020. Surabaya: Pusat Informasi dan Humas Universitas Airlangga.
- Mu’jam al – wasith, maktabah asy – syuruq ad – Dawliyyah, jilid 5
- Muhammad bin Ahmad Usman az-Dzahabi, Syimanuddin. *Syiyar A’lam an-Nubala’*. Beirut: Muassasah ar-Risalah. 1413
- Muhammad bin Isa bin Saurah bin Musa bin ad-dhuhak, at-Tirmizi, abu Isa, *Sunan at-Tirmizi*, Beirut : Dar al-Gharib al-Islami, 1998 M

2. Dilarang mengutip dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

- Muhammad bin shalih al-‘Atsimin. *al-Qawaid al-Fiqhiyah* . Iskandria: darul Bashirah
- Muhammad Juwadi al-Husaini al-‘Amali, As-Sayyid. *Miftahul Karamah* . Muassasah an-Nasyir al-Islami . 1424
- Jawaz Maria Waris “Impact of PUBG Game Addiction on Social Isolation and Narcissistic Tendencies among Gamers”. *Asian Journal of Social Sciences and Management Studies*. no.8. Tahun 2020. Pakistan: Institute of Profesional Psychology.
- Nu'man , Farid. *Syarah Al-Arba'in An-Nawawiyah* . Gudang Bacaan. 2015.
- Pecandu game, “Event Dadu Mobile Legends, Cara Menang dan Mainnya”, dikutip dari <https://www.gamerlap.com/event-dadu-mobile-legends/> pada hari Jum’at tanggal 14 Januari 2022 jam 14.22 WIB.
- Poolos , J. *Careers In Online Gaming*. NewYork : Rosen Publishing. 2014
- Qahtani, Arwa Ahmed “Playerunknown's Battlegrounds: Yet Another Internet Gaming Addiction”. *Journal of Ayub Medical College* . no.1. Tahun 2020. Pakistan: Aga Khan University.
- Rachman, Rasid. *Pengantar Sejarah Liturgi* . Tangerang : Bintang Fajar. 1999
- Shalih bin Abdullah bin Humaid. *Mausu'ah an-Nadhirah fi Makarimal Akhlak Rasulullah*. jilid 11. Jeddah:Dar al-Wasilah .1435.
- Shilva Andini Sunarto.”Communication Meaning in The Community Online Mobile Legends Based on Depok Players Realities “*International Journal of Multicultural And Multireligious Understanding Jakarta International Conference on Social Sciences and Humanities* . Vol.6. Tahun 2019. Indonesia: Gunadarma Uneversity.
- Sidqi Muhammad . *Mausu'ah Qawaid Fiqhiyyah*. Beirut: Muassasah ar-Risalah

2. Dilarang mengutip dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

- iregar, Sahrul A “ *Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual Beli UC Pada Game Online PUBG di Kota Bengkulu*”. Skripsi. Bengkulu :IAIN Bengkulu.
- urbakti, Krista. “Pengaruh *Game Online* Terhadap Remaja “*Jurnal Curere*. No 1. Tahun 2017
- taufiq, Memakan Harta Secara Batil (Perspektif Surat An-Nisa: 29 dan At-Taubah: 34) . *Jurnal Ilmiah Syari’ah*. Volume 17. Nomor 2. 2018. Fakultas Syariah IAIN Lhokseumawe. bandara Aceh
- Tim Prima Pena. *Kamus Besar Bahasa Indonesia* . Jakarta : Gitamedia Press
- Wansink. *Mu’jam al-Mufahrasy li al-alfazah al-hadits an-Nawawi*. Leiden:Maktabah Brill. 1946
- wiguna, Ganda yogi “Coping Pada Remaja yang Kecanduan Bermain Game Online”. *Jurnal Psikologi Udayana* . No 2. Tahun 2018. Kuta Selatan: Universitas Udayana.
- Wijayanti, Rina. Permainan Tradisional Sebagai Media Pengembangan Kemampuan Sosial Anak. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2018, 5.1.
- Yusuf al-Mizzi, Jamaluddin abi al-Hajjaj. *Tahzib al-Kamal fi Asma’ ar-Rijal*. Beirut: Muassasah ar-risalah. 1413
- Wawancara**
- Wawancara dengan Habiburrahman, pekerja swasta pada tanggal 12 Februari 2022.
- Wawancara dengan Imam Nazaruddin, Mahasiswa Ilmu Hadis UIN Suska Riau melalui whatsapp pada tanggal 12 Februari 2022.
- Wawancara dengan Manahara Alamsyah Lubis, Mahasiswa Ilmu Hadis UIN Suska Riau melalui whatsapp pada tanggal 11 Februari 2022.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
 ampunan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

PEDOMAN PERTANYAAN WAWANCARA KEPADA INFORMAN

1. Apakah di dalam *game mobile legends* terdapat event dadu?
2. Apakah event dadu ini menjadi prioritas dalam *game mobile legends*?
3. Berapa lama waktu yang di butuhkan untuk menyelesaikan misi-misi sampai bisa memutar dadu?
4. Apa hadiah yang kita dapatkan setelah menyelesaikan misi-misi dan mendapat kesempatan untuk memutar dadu?
5. Di dalam event dadu terdapat hadiah utama yaitu *skin*, bagaimana pendapat anda tentang fungsi *skin* pada *mobile legends*?

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DOKUMENTASI



Keterangan Foto: Peneliti berada di rumah pribadi bersama informan Habiburrahman dan Imam Nazaruddin.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.