

UPAYA *GAMERS ONLINE* DALAM MEWUJUDKAN KELUARGA

SAKINAH PERSPEKTIF SAKINAH QURAISH SHIHAB

(Studi di Desa Plososari, Kecamatan Puri, Kabupaten Mojokerto)

SKRIPSI

Oleh:

Ahmad Hafiluddin Firmansyah

NIM. 16210116



PROGRAM STUDI HUKUM KELUARGA ISLAM

FAKULTAS SYARIAH

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM

MALANG

2022

UPAYA GAMERS ONLINE DALAM MEWUJUDKAN KELUARGA SAKINAH

PERSPEKTIF SAKINAH QURAISH SHIHAB

(Studi di Desa Plososari, Kecamatan Puri, Kabupaten Mojokerto)

SKRIPSI

Oleh:

Ahmad Hafiluddin Firmansyah

NIM: 16210116



PROGRAM STUDI HUKUM KELUARGA ISLAM

FAKULTAS SYARIAH

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

2022

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Demi Allah,

Dengan kesadaran dan rasa tanggung jawab terhadap pengembangan keilmuan, penulis menyatakan bahwa skripsi dengan judul

**UPAYA *GAMERS ONLINE* DALAM MEWUJUDKAN KELUARGA
SAKINAH PERSPEKTIF SAKINAH QURAIISH SHIHAB
(Studi di Desa Plososari Kecamatan Puri Kabupaten Mojokerto)**

Benar-benar karya tulis yang disusun sendiri, bukan duplikat dari orang lain, atau memindah data orang lain kecuali yang disebut referensinya secara benar. Jika kemudian hari terbukti disusun orang lain atau memindah data yang dimiliki orang lain, baik secara keseluruhan atau hanya sebagian, maka skripsi ini akan batal demi hukum.

Malang, 06 Februari 2022

Penulis,



Ahmad Hafiluddin Firmansyah
NIM: 16210116

HALAMAN PERSETUJUAN

Setelah membaca dan mengoreksi skripsi saudara Ahmad Hafiluddin Firmansyah NIM 16210116, Program Studi Hukum Keluarga Islam, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang dengan judul:

UPAYA GAMERS ONLINE DALAM MEWUJUDKAN KELUARGA

SAKINAH PERSPEKTIF SAKINAH QURAISH SHIHAB

(Studi di Desa Plososari, Kecamatan Puri, Kabupaten Mojokerto)

Maka pembimbing menyatakan bahwa skripsi tersebut telah memenuhi syarat-syarat ilmiah untuk diajukan dan diuji pada Majelis Dewan Penguji.

Malang, 20 Juni 2022

Dosen Pembimbing

Mengetahui,

Ketua Program Studi

Hukum Keluarga Islam



Erik Sabti Rahmawati, M. A.

NIP. 197511082009012003



Abdul Azis, M.HI.

NIP. 19861016201608011026

PENGESAHAN SKRIPSI

Dewan Penguji Skripsi saudara/i Ahmad Hafiluddin Firmansyah, NIM 16210116, mahasiswa Program Studi Hukum Keluarga Islam Fakultas Syariah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang dengan Judul:

UPAYA GAMERS ONLINE DALAM MEWUJUDKAN KELUARGA SAKINAH PERSPEKTIF SAKINAH QURAISH SHIHAB (STUDI DESA PLOSOSARI, KECAMATAN PURI, KABUPATEN MOJOKERTO)

Telah dinyatakan lulus dengan nilai: A

Malang, 23 Juni 2022

Scan Untuk Verifikasi



Dekan,

Dekan, M.A.
NIP. 197708222005011003



MOTTO

وَمِنْ آيَاتِهِ أَنْ خَلَقَ لَكُمْ مِنْ أَنْفُسِكُمْ زَوْجًا لِتَسْكُنُوا إِلَيْهَا
وَجَعَلَ بَيْنَكُمْ مَوَدَّةً وَرَحْمَةً ۗ إِنَّ فِي ذَلِكَ لَآيَاتٍ لِقَوْمٍ
يَتَفَكَّرُونَ

*Dan di antara tanda-tanda kekuasaan-Nya ialah Dia menciptakan untukmu isteri-
isteri dari jenismu sendiri, supaya kamu cenderung dan merasa tenteram
kepadanya, dan dijadikan-Nya diantaramu rasa kasih dan sayang. Sesungguhnya
pada yang demikian itu benar-benar terdapat tanda-tanda bagi kaum yang
berfikir.*

(QS. Ar-Ruum ayat 21).

KATAPENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah, tak ada kata yang indah selain mengucapkan puji syukur kepada Allah, Tuhan semesta alam yang telah memberikan segala nikmat dan kesempatan, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat dan salam semoga tetap tercurahkan kepada Nabi akhir zaman, Nabi Muhammad SAW yang senantiasa kita harapkan syafaatnya dan sebagai suri tauladan bagi seluruh umat.

Penulis menyadari bahwa dalam menyusun penulisan skripsi ini bukan semata-mata atas jerih payah penulis, melainkan ada dorongan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih kepada para pihak tersebut. Dengan penuh kerendahan hati, penulis sampaikan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. M. Zainuddin, MA, selaku rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Dr. Sudirman, M.A., selaku Dekan Fakultas Syariah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Erik Sabti Rahmawati, MA., selaku Ketua Program Studi Hukum Keluarga Islam Fakultas Syariah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Abdul Aziz, M.HI, selaku dosen pembimbing penulis. Syukron katsîr penulis haturkan atas waktu yang telah beliau limpahkan untuk bimbingan, arahan, serta motivasi dalam menyelesaikan

penulisan skripsi ini.

5. Abd Rouf, M.HI, selaku dosen wali penulis selama menempuh kuliah di Fakultas Syari'ah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Terima kasih penulis haturkan kepada beliau yang telah memberikan bimbingan, saran, serta motivasi selama menempuh perkuliahan.
6. Segenap Dosen Fakultas Syari'ah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang yang telah menyampaikan pengajaran, mendidik, membimbing, serta mengamalkan ilmunya dengan ikhlas. Semoga Allah swt memberikan pahalaNya yang sepadan kepada beliau semua.
7. Staf serta Karyawan Fakultas Syari'ah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, penulis ucapkan terimakasih atas partisipasinya dalam penyelesaian skripsi ini.
8. Kepada Kepala Desa Plososari yang telah meluangkan waktu dan mengizinkan kepada penulis untuk melakukan penelitian di Desa Plososari, sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitiannya.
9. Terkhusus untuk kedua orangtua tercinta Ayah Drs.H. Ahmad Sya'roni M.Pd.I dan ibunda Dra. Hj. Hasanah, M.Pd.I terimakasih atas bimbingan, kasih sayang serta doá yang ayah dan Ibu panjatkan sehingga Allah membukakan jalan kemudahan bagiku.
10. Untuk kakak-kakak saya yaitu Ahmad Afifuddin Sya'roni, Aniresty Rin, Muhamad Sholihuddin Fajri, Nuril Ainiyah El Syahas yang

selalu memberikan bantuan dukungan, motivasi, dan do'a sehingga saya bisa menyelesaikan skripsi ini.

11. Sahabat terbaik saya Selfia Felinda yang selalu memberi contoh kepada diri saya untuk selalu bangkit dari kemalasan, selalu memotivasi dan memberi dukungan kepada saya, serta menemani saya dari awal studi hingga terselesaikannya skripsi ini.
12. Temanku Fanju, Yoga, Fifi, Dhea, Akmal, Iqbal, Fikri, Weli yang telah menemani perjalanan saya untuk mengambil data, serta teman-temanku seperjuangan AS angkatan 2016 yang lain yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu dalam penulisan skripsi ini.

Akhirnya penulis memohon kepada Allah SWT semoga seluruh kebaikan yang diberikan, dijadikan amal ibadah dan penulis memperoleh ilmu yang bermanfaat selama belajar di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Malang, 1 Maret 2021

PEDOMAN TRANSLITERASI

A. Umum

Transliterasi adalah pemindah alihan tulisan Arab ke dalam tulisan Indonesia (Latin), bukan terjemah Bahasa Arab ke dalam Bahasa Indonesia. Yang termasuk dalam kategori ini ialah nama Arab dari bangsa Arab, sedangkan nama Arab dari bangsa Arab ditulis sebagaimana ejaan bahasa nasionalnya, atau sebagaimana yang tertulis dalam buku yang menjadi rujukan. Penulisan judul buku dalam *footnote* maupun daftar pustaka tetap menggunakan ketentuan transliterasi ini.

Banyak pilihan dan ketentuan transliterasi yang dapat digunakan dalam penulisan karya ilmiah, baik yang standar internasional, nasional, maupun ketentuan yang khusus digunakan penerbit tertentu. Transliterasi yang digunakan Fakultas Syariah Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang menggunakan EYD *plus*, yaitu transliterasi yang didasarkan atas Surat Keputusan Bersama (SKB) Menteri Agama Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. 22 Januari 1998, No. 159/1987 dan 0543.b/U/1987, sebagaimana tertera dalam buku Pedoman Transliterasi bahasa Arab (*A Guide Arabic Transliteration*), INIS Fellow 1992.

B. Konsonan

ا=tidakdilambangkan	ض=dl
ب=b	ط=th
ت=t	ظ=dh

ث=ts	ع= koma menghadap ke atas
ج=j	غ=gh
ح1=h	ف=f
خ=kh	ق=q
دّ= d	ك=k
ذ=dz	ل=l
ر=r	م=m
ز=z	ن=n
س=s	و=w
ش=sy	ه=h
ص=sh	ي=y

Hamzah yang sering dilambangkan dengan alif, apabila terletak diawal kata, maka dalam transliterasinya mengikuti vokalnya, tidak dilambangkan, namun apabila terletak di tengah atau akhir kata, maka dilambangkan dengan tanda koma di atas (’), berbalik dengan koma (‘) untuk pengganti lambing"ع".

C. Vokal, Panjang, dan Diftong

Setiap penulisan Bahasa Arab dalam bentuk tulisan latin vocal *fathah* ditulis dengan “a” , *kasrah* dengan “I”, *dlommah* dengan “u”, sedangkan panjang masing-masing ditulis dengan cara berikut:

Vokal (a) panjang = â misalnya قال menjadi qâla

Vokal (i) panjang=î misalnya قيل menjadi qîla

Vokal (u) panjang = û misalnya دُنّ menjadi dûna

Khususnya untuk bacaan ya' nisbat, maka tidak boleh digantikan dengan “i”, melainkan tetap ditulis dengan “iy” agar dapat menggambarkan ya' nisbat diakhirnya. Begitu juga untuk suara diftong, wasu dan ya' setelah *fathah* ditulis dengan “aw” dan “ay”. Perhatikan contoh berikut :

Diftong(aw) = َ misalnya قَوْلٌ menjadi qawlun

Diftong(ay) = ي misalnya خَيْرٌ menjadi khayrun

D. Ta' marbûthah(ة)

Ta' marbûthah(ة) ditransliterasikan dengan “t” jika berada di tengah kalimat, tetapi *ta' marbûthah* tersebut berada di akhir kalimat, maka ditransliterasikan dengan menggunakan “h” misalnya لَدُنَّ الرِّسَالِ menjadi *al-risala li-mudarrisah*, atau apabila berada di tengah-tengah kalimat yang terdiri dari susunan *mudlaf* dan *mudlaf ilayh*, maka ditransliterasikan dengan menggunakan “t” yang disambungkan dengan kalimat berikut, misalnya هَلَا فِيهِ menjadi *firahmatillâh*.

E. Kata Sandang dan Lafdhal-Jalâlah

Kata sandang berupa “al” (ال) dalam lafadh jalâlah yang berada di tengah-tengah kalimat yang disandarkan (*idhafah*) maka dihilangkan. Perhatikan contoh-contoh berikut ini:

1. Al-Imâm al-Bukhâriy mengatakan.....
2. Al-Bukhâriy dalam muqaddimah kitabnya menjelaskan.....
3. *Masyâ'Allah kânâ wa mâlam yasyâ lam yakun*
4. *Billâh 'azza wajalla*

F. Nama dan Kata Arab Terindonesiakan

Pada prinsipnya setiap kata yang berasal dari bahasa Arab harus ditulis dengan menggunakan sistem transliterasi. Apabila kata tersebut merupakan nama

Arab dari orang Indonesia atau bahasa Arab yang sudah terindonesiakan, tidak perlu ditulis dengan menggunakan sistem transliterasi. Perhatikan contoh berikut:

“. . . Abdurrahman Wahid mantan Presiden RI keempat, dan Amin Rais, mantan ketua MPR pada masa yang sama, telah melakukan kesepakatan untuk menghapuskan nepotisme, kolusi dan korupsi dari muka bumi Indonesia, dengan salah satu caranya melalui pengintesian salat di berbagai kantor pemerintahan, namun...”

Perhatikan penulisan nama “Abdurrahman Wahid,” “Amin Rais” dan kata “salat” ditulis dengan menggunakan tata cara penulisan bahasa Indonesia yang disesuaikan dengan penulisan namanya. Kata-kata tersebut sekalipun berasal dari bahasa Arab, namun ia berupa nama dari orang Indonesia dan terindonesiakan, untuk itu tidak ditulis dengan cara “Abd Al-Rahman Wahid,” “Amin Rais,” dan bukan ditulis dengan “Shalat.”

DAFTAR ISI

HALAMANJUDUL.....	i
HALAMANKEASLIAN SKRISI.....	ii
HALAMANPERSETUJUAN.....	iii
HALAMANPENGESEAHAN.....	iv
MOTTO	v
KATAPENGANTAR	vi
PEDOMAN LITERASI	ix
DAFTARISI.....	xiii
ABSTRAK.....	xv
ABSTRACT.....	xvi
الّخصxvii	
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. RumusanMasalah	5
C. TujuanPenelitian.....	5
D. ManfaatPenelitian.....	6
E. DefinisiOperasional.....	7
F. SistematikaPembahasan	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. PenelitianTerdahulu	10
B. KerangkaTeori.....	13
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	37
B. PendekatanPenelitian.....	38
C. LokasiPenelitian	38
D. SumberData	39
E. MetodePengumpulan Data	40
F. MetodePengolahan Data.....	41
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Gambaran UmumLokasi Penelitian	44

B. Pandangan <i>Gamers Online</i> Desa Plososari Kecamatan Puri Kabupaten Mojokerto Tentang Keluarga Sakinah	46
C. Upaya <i>Gamers Onlinedi</i> Desa Plososari Kecamatan Puri Kabupaten Mojokerto Dalam Mewujudkan Keluarga Sakinah.....	52
D. Tinjauan Konsep Sakinah Quraish Shihab Terhadap Pandangan Dan Upaya <i>Gamers Onlinedi</i> Desa Plososari Kecamatan Puri Kabupaten Mojokerto Dalam Mewujudkan Keluarga Sakinah.....	58

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan.....	64
B. Saran.....	65

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

ABSTRAK

Ahmad Hafiluddin Firmansyah, NIM. 16210116, 2021, *Upaya Gamers Online Dalam Mewujudkan Keluarga Sakinah Perspektif Teori Sakinah Quraish Shihab (Studi Di Desa Plososari Kecamatan Puri Kabupaten Mojokerto)*, Skripsi, Program Studi Hukum Keluarga Islam, Fakultas Syariah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing: Abdul Aziz, S.HI., M. HI.

Kata Kunci: *Gamers Online*; Sakinah; Quraish Shihab

Pesatnya kemajuan teknologi sebagaimana hari ini, rupanya telah secara masif memberikan dampak terhadap segala aspek kehidupan. Kompleksitas dampak teknologi telah menjamah kebutuhan krusial manusia hari ini. Tidak ketinggalan, dunia hiburan tentu tidak luput dari pengaruh teknologi yang semakin hari semakin mengalami *upgrade* fitur yang canggih. Buktinya, keberadaan *game* cukup merubah konstruksi masyarakat yang salah satu dampaknya adalah terhadap keluarga. Stabilitas keluarga cukup terancam dengan *game online* yang menimbulkan candu bagipemainnya.

Adapun metode penelitian ini menggunakan jenis penelitian ematau penelitian lapangan, dengan pendekatan kualitatif, Adapun hasilnya dijabarkan kedalam bentuk deskriptif analitis. Lokasi penelitian ini berada di Desa Plososari Kecamatan . Data primer didapatkan melalui wawancara terhadap aparatur desa, tokoh agama dan para pelaku perkawinan beda agama, dan data sekunder didapatkan dari buu, jurnal, skripsi, tesis yang berkaitan.

Hasil penelitian mengungkapkan bahwa Terdapat empat pandangan keluarga sakinah menurut para pemain *game online* di Desa Plososari Kecamatan Puri Kabupaten Mojokerto, yakni: sakinah adalah keluarga yang penuh kebahagiaan, keluarga yang penuh kasih sayang, keluarga yang taat dalam beribadah, dan keluarga yang cukup dalam hal materi. *Game online* cukup memberikan dampak yang signifikan terhadap kelangsungan keluarga. Sebab, pemainnya kerap tenggelam dalam euforia kesenangan hingga lupa waktu untuk memenuhi kewajibannya. Dalam mengantisipasi hal ini, terdapat dua usaha atau upaya yang senantiasa dilakukan oleh pemain *game online*, yakni membagi waktu dengan sebaik-baiknya dengan memberikan ruang lebih bagi keluarga dan tetap memberikan nafkah lahir dan batin tanpa mengurangnya untuk kebutuhan *game online*. Dalam perspektif Quraish Shihab sakinah diwujudkan dalam tindakan yang lapang dada antar pasangan. Selanjutnya, sakinah juga harus diperjuangkan oleh pasangan. Artinya antar pasangan harus senantiasa bahu membahu dalam mewujudkan keluarga sakinah. Selain itu, dalam tahapannya, antara suami dan istri juga harus sadar dan memahami kebutuhan satu samalain.

ABSTRACT

Ahmad Hafiluddin Firmansyah, NIM. 16210116, 2021, *Online Gamers' Efforts in Realizing the Sakinah Family Perspective of Sakinah Quraish Shihab theory (Study in Plososari Village, Puri District, Mojokerto Regency)*, Thesis, Islamic Family Law Study Program, Faculty of Sharia, State Islamic University Maulana Malik Ibrahim Malang. Supervisor: AbdulAziz, S.H.I., M.H.I.

Keywords: *Online games*; Sakinah; Quraish Shihab

The rapid advancement of technology as it is today, apparently has a massive impact on all aspects of life. The complexity of the impact of technology has touched the crucial needs of humans today. Not to forget, the world of entertainment certainly does not escape the influence of technology which is increasingly experiencing sophisticated feature upgrades. The proof is that the existence of *games* is enough to change the construction of society, one of which has an impact on the family. The stability of the family is quite threatened with *online games* that cause addiction for players.

The research method uses this type of research or field research, with a qualitative approach. The results are translated into analytical descriptive form. The location of this research is in Plososari Village, Kecamatan. Primary data were obtained through interviews with village officials, religious leaders and interfaith marriage actors, and secondary data obtained from related books, journals, theses, and theses.

The results of the study reveal that there are four views of the sakinah family according to *online game* players in Plososari Village, Puri District, Mojokerto Regency, namely: sakinah is a family full of happiness, a family full of love, a family that is obedient in worship, and a family that is sufficient in material matters. *Online games* have a significant impact on family survival. Because, the players are often immersed in the euphoria of pleasure until they forget the time to fulfill their obligations. In anticipating this, there are two efforts or efforts that are always made by *online game* players, namely dividing time as well as possible by providing more space for the family and still providing physical and spiritual living without reducing it for *online* gaming needs. In the perspective of Quraish Shihab sakinah manifested in generous actions between partners. Furthermore, sakinah must also be fought for by the partner. This means that couples must always work hand in hand in realizing a sakinah family. In addition, in this stage, husband and wife must also be aware of and understand each other's needs.

الملخص

أحمد حافل الدين فرمانسية، نيم 16210116، 2021، جهود اللاعبين عبر الإنترنت فيتحقيق منظور مقاطعة بلوساري، قرية في شهاب قريش سكيئة دراسة نظري منظور من سكيئة عائلة موجوكيرتو ريغيسي بوري، مقال، قسم الأحوال الشخصية، كلية الشريعة، جامعة الإسلامية الحكومية مولانا مالك إبراهيم مالانج، المشرف : عبد العزيز الماجستير

قريششهاب سكيئة اللاعبونعبرالإنترنت؛ لكلماتالرئيسية

يبدو أن التقدم السريع للتكنولوجيا ، كما هو الحال اليوم ، كان له تأثير هائل على جميع جوانب الحياة ، وقد لامتس تعقيد تأثير التكنولوجيا الاحتياجات البشرية الحاسمة اليوم. حتى لا نتخلف عن الركب ، فإن عالم الترفيه ليس بمنأى عن تأثير التكنولوجيا ، التي تشهد بشكل متزايد ترقيات الميزات المتطورة. والدليل أن وجود الألعاب كافٍ لتغيير بناء المجتمع ، ومنه التأثير على الأسرة. استقرار الأسرة مهدد تمامًا من خلال الألعاب عبر الإنترنت التي تخلق إدمانًا للاعبين. يستخدم أسلوب البحث هذا النوع من البحث أو البحث الميداني ، مع منهج نوعي ، ويتم ترجمة النتائج إلى شكل تحليلي وصفي. موقع هذا البحث في قرية بلوسوساري ، مقاطعة. تم الحصول على البيانات الأولية من خلال المقابلات مع المسؤولين في القرية والزعماء الدينيين ومرتكبي الزواج بين الأديان ، وتم الحصول على البيانات الثانوية من الكتب والمجلات والأطروحات ذات الصلة.

كشفت نتائج الدراسة أن هناك أربعة آراء لعائلة السكيئة وفقًا للاعبين على الإنترنت في قرية بلوسوساري ، مقاطعة بوري ، وموجوكيرتو ريغيسي ، وهي: السكيئة هي أسرة سعيدة ، وعائلة محبة ، وعائلة متدينة في العبادة ، و عائلة كافية من الناحية المادية. للألعاب عبر الإنترنت تأثير كبير على بقاء الأسرة. هذا لأن اللاعبين غالبًا ما ينغمسون في نشوة المتعة حتى ينسوا الوقت للوفاء بالتزاماتهم. توقعًا لذلك ، هناك مجهودان يبذلهما دائمًا لاعبو الألعاب عبر الإنترنت ، وهما تقسيم وقتهم قدر الإمكان من خلال توفير مساحة أكبر للعائلة والاستمرار في توفير الدخل المادي والروحي دون تقليله لاحتياجات الألعاب عبر الإنترنت. من منظور قريش شهاب ، تتجسد السكيئة في الأعمال الرشيقة بين الشركاء. علاوة على ذلك ، يجب أن يحارب الزوجان السكيئة أيضًا. وهذا يعني أن بين الشريكين يجب أن يعملوا دائمًا جنبًا إلى جنب لتحقيق عائلة السكيئة. بالإضافة إلى ذلك ، يجب أن يدرك الزوج والزوجة في مرحلتهما احتياجات بعضهما البعض ويفهماها.

BAB I

PENDAHULUAN

A. LatarBelakang

Pesatnya kemajuan teknologi sebagaimana hari ini, rupanya telah secara masif memberikan dampak terhadap segala aspek kehidupan. Segala sesuatu yang hari ini dapat dijangkau dengan instan merupakan bukti konkrit bahwa teknologi menjadi sesuatu yang sangat krusial dalam kehidupan manusia. Dampaknya adalah, manusia hari ini begitu bergantung pada fasilitas yang diberikan oleh teknologi sehingga menimbulkan kecanduan-kecanduan yang sebenarnya tidak bernilai positif.

Kompleksitas dampak teknologi telah menjamah kebutuhan krusial manusia hari ini. Pemenuhan kebutuhan *sandang*, *pangan* dan *papan*, sangat mudah diakses dengan fitur-fitur teknologi terkini. Tidak ketinggalan, dunia hiburan tentu tidak luput dari pengaruh teknologi yang semakin hari semakin mengalami *upgrade* fitur yang canggih. Buktinya, keberadaan *game* telah mutlak menggantikan permainan tradisional anak hari ini. Tidak ada perbedaan yang signifikan mengenai hakikat *game* dan permainan. Kedua hal tersebut merupakan dua bahasa yang berarti sama. Hanya saja pergeseran bahasa tersebut dipengaruhi oleh corak pemanfaatan teknologi yang hari ini sedang berkembang dengan pesat.

Jika dulunya istilah *game* atau permainan sangat identik dengan anak-anak, ternyata hari ini *game* telah merambah pada segala usia, mulai dari anak-anak, remaja, hingga dewasa. Hal ini dipengaruhi oleh kemudahan akses terhadap *game*, yang bisa dinikmati melalui *handphone* dan jaringan internet, yang hari ini

dapat dipastikan bahwa semua kalangan dapat memilikinya. Terbukti, berdasarkan data dari *Pokkt Decision Lab and Mobile Marketing Association (MMA)* yang intens melakukan riset terhadap *game* di Indonesia menyatakan bahwa jumlah *gamers* di Indonesia mencapai 100 juta dari berbagai kalangan.¹ Lebih lanjut, dalam studi ini menunjukkan bahwa perilaku masyarakat Indonesia dalam menggunakan *handphonnya* untuk memainkan *game* sebesar 25%. Angka ini jauh lebih tinggi dari pada aktivitas lainnya seperti akses media sosial, berbelanja dan lain-lain.

Bagi sebagian orang, *game* merupakan sarana untuk meregangkan penat dari aktivitas harian yang padat. Bagi sebagian yang lain menganggap bermain *game* merupakan hobi yang membawa efek senang kemudian. Bahkan, *game* juga dapat dijadikan mata pencaharian. Begitu banyak pekerjaan yang kemudian ada sebab keberadaan *game*, seperti pemain *game* profesional, pembawa acara *game*, *costplayer*, dan lain-lain. Terlepas dari itu, *game* tetap mengandung pro-kontra dalam persepsi di masyarakat. Berdasar pada riset Eryzal Novrialdy, *game* dapat menimbulkan efek kecanduan yang berlebih terhadap penggunaannya, yang hal ini berdampak pada kelalaian dalam melaksanakan kewajiban yang seharusnya dilakukan.²

Kekhawatiran yang demikian, peneliti temukan pada pemain *game online* di Desa Plososari Kecamatan Puri Kabupaten Mojokerto. *Pertama*, peneliti telah dapat menyimpulkan bahwa *game* telah merambah ke berbagai daerah, bahkan di

¹Lely Maulida, *Jumlah Gamer Indonesia capai 100 juta di 2020*, diakses pada Kamis 1 April 2021 <https://www.tek.id/insight/jumlah-gamer-di-indonesia-capai-100-juta-di-2020-b1U7v9c4A>.

²Eryzal Novrialdy, *Kecanduan Game online Pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya*, Buletin Psikologi Universitas Gadjah Mada, Nomor 2 (2019): 148. <https://jurnal.ugm.ac.id/buletinpsikologi/article/view/47402/pdf>

wilayah pedesaan sekalipun. Buktinya di Desa Plososari Kecamatan Puri Kabupaten Mojokerto, *game online* sudah amat digemari. *Kedua*, dalam hal ini peneliti menemukan bahwa dampak *game*, khususnya terhadap pemain *game online* di Desa Plososari, Kecamatan Puri, Kabupaten Mojokerto tidak dapat ditoleransi. Sebagaimana dipaparkan diatas, bahwa *game* telah menjamah segala umur, pemain *game online* di Desa Plososari kebanyakan merupakan orang yang berusia produktif, beberapa sudah menikah dan menjadi tulang punggung dan bahkan ada beberapa orang yang rela kehilangan pekerjaannya karena dilalaikan oleh *game*.³

Temuan tersebut sudah menunjukkan bahwa dampak *game* terhadap beberapa kalangan memang tidak baik karena dampaknya hingga melalaikan kewajiban yang seharusnya diemban. Merujuk pada temuan peneliti, banyak lelaki yang terlena oleh *game* hingga melalaikan kewajibannya sebagai kepala keluarga. Padahal telah jelas dalam QS. An-Nisa' ayat 34 disebutkan bahwa laki-laki merupakan pemimpin dalam keluarga.

Laki-laki dalam keluarga mengemban amanah yang sangat besar demi mewujudkan keluarga yang *sakinah mawaddah warahmah*. Akan tetapi, dengan kegemaran atau hobi *game online* yang melalaikan seseorang pada tanggung jawabnya, maka *game online* merupakan ancaman yang serius bagi terwujudnya keluarga yang *sakinah mawaddah wa rahmah*. Sebab pemenuhan hak-hak keluarga terhambat sehingga dapat memicu perkecokan antara suami dan istri dan akan berakibat fatal terhadap keutuhan keluarga serta jauh dari katasakinah.

³Pra-Penelitian Desa Plososari, 20 Maret 2021.

Dalam pembahasan ini, peneliti tertarik untuk melihat konsep dan upaya yang dilakukan oleh *gamers online* dalam mewujudkan keluarga sakinah perspektif sakinah Quraish Shihab. Bagi peneliti, Quraish Shihab merupakan ulama' dan mufassir yang memiliki corak pemikiran kontekstual sosio-historis, sehingga pendapat yang diberikan tidak lekang oleh waktu. Selain itu, Quraish Shihab juga banyak mencurahkan pandangannya tentang pernikahan dan keluarga melalui karya-karya monumental yang banyak digunakan sebagai rujukan baik praktis maupun akademis. Sekilas, Quraish Shihab mengungkapkan bahwa demi mencapai keluarga yang sakinah perlu adanya perjuangan dari setiap anggota keluarga yang diimplementasikan dalam bentuk kerjasama yang seimbang. Selain itu, perwujudan keluarga sakinah juga sangat menitikberatkan pemahaman kebutuhan antar pasangan.⁴ Sehingga konsep ini akan menarik jika digunakan untuk menganalisis pandangan dan upaya *gamers online* dalam mewujudkan keluarga sakinah.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disusun sebagaimana diatas, maka rumusan masalah yang menjadi acuan pembahasan penelitian ini adalah, sebagai berikut:

1. Bagaimana pandangan *gamers online* di Desa Plososari, Kecamatan Puri, Kabupaten Mojokerto terhadap konsep keluargasakinah?
2. Bagaimana upaya *gamers online* di Desa Plososari, Kecamatan Puri, Kabupaten Mojokerto dalam mewujudkan keluargasakinah?

⁴M. Quraish Shihab, *Pengantin al-Qur an: Kalung Permata Buat Anak-Anakku*, (Jakarta: Lentera Hati, 2010), 79.

3. Bagaimana tinjauan konsep sakinah Quraish Shihab terhadap pandangan dan upaya *gamers online* di Desa Plososari, Kecamatan Puri, Kabupaten Mojokerto dalam mewujudkan keluargasakinah?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah, sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan pandangan *gamers online* di Desa Plososari, Kecamatan Puri, Kabupaten Mojokerto terhadap konsep keluarga sakinah.
2. Mendeskripsikan upaya upaya yang dilakukan *gamers online* di Desa Plososari, Kecamatan Puri, Kabupaten Mojokerto dalam mewujudkan keluargasakinah.
3. Menganalisa pandangan dan upaya perwujudan keluarga sakinah oleh *gamers online* di Desa Plososari, Kecamatan Puri, Kabupaten Mojokerto berdasarkan teori Sakinah QuraishShihab.

D. Manfaat Penelitian

Setiap penelitian harus memiliki aspek manfaat untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah, sebagaiberikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini menjadi kajian yang dapat memperluas ilmu pengetahuan dan focus keilmuan, khususnya bagi penulis dan umumnya bagi pembaca mengenai keluarga sakinah dan problem milenial

tentang *game online* yang hari ini sedang gencar disukai oleh masyarakat berbagai kalangan, sehingga menarik untuk dilakukan riset dan kajian.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat menjadi landasan dan referensi edukasi terhadap *gamers online* yang sudah menikah dan berkeluarga, sehingga dapat membangun kesadaran akan peran penting kepala keluarga dalam membentuk keluarga yang sakinah serta menjalankan misi perubahan masyarakat untuk menjadi lebih baik.

E. Definisi Operasional

1. **Game online** merupakan permainan video yang dimainkan oleh beberapa jaringan komputer dengan komputer pribadi, *smartphone*, maupun konsol video *game*. *Game online* ini menggunakan fasilitas jaringan internet yang memadai.⁵ Untuk pemain *game online* ini biasanya disebut dengan *gamersonline*.
2. **Keluarga Sakinah** adalah hubungan pasangan yang saling menyempurnakan berdasar pada cinta dan kasih. Keluarga yang sakinah merupakan dambaan setiap pasangan yang melangsungkan perkawinan. Keluarga yang sakinah didalamnya akan merasa damai, sejahtera dan berharap akan kekekalan.⁶

⁵ Krista Surbakti, *Pengaruh Game online Terhadap Remaja*, Jurnal Curere, Nomor 01 (2017): 29 <http://www.portaluniversitasquality.ac.id:5388/ojsystem/index.php/CURERE/article/view/20/22>

⁶ Abdul Muhaimin As'ad, *Risalah Nikah Penuntun Perkawinan*, (Surabaya: Bintang Terang 99, 1993), 10.

F. Sistematika Penulisan

Penelitian merupakan mekanisme pembentuk ilmu pengetahuan yang tersusun secara sistematis. Hal ini bertujuan supaya pembaca dapat dengan mudah memahami substansi penelitian. Upaya untuk mewujudkan itu, dibawah ini akan dibahas mengenai sistematika pembahasan yang sekilas merepresentasikan muatan dalam tulisan ini.

Bab 1: dimulai dengan latar belakang yang berisikan penjelasan secara umum tentang pengaruh *game online* terhadap tercapainya keluarga sakinah, menurut perspektif konsep sakinah Quraish Shihab. Rumusan masalah mengarahkan pembaca pada inti masalah yang menjadi poin rujukan penelitian. Kemudian tujuan penelitian memuat maksud-maksud diadakannya penelitian terkait topik yang dibahas. Sementara manfaat penelitian mengandung kontribusi konkrit penelitian baik di dunia akademisi secara teoritis maupun di dunia praktis. Definisi operasional diketengahkan untuk menjelaskan kata-kata kunci. Hal ini sangat penting untuk menularkan kesepahaman para pembaca.

Bab 2: dalam pembahasan ini memuat penelitian terdahulu dan kerangka teori. Penelitian terdahulu berfungsi untuk menunjukkan originalitas penelitian. Penelitian terdahulu sangat membantu penulis dan pembaca dalam mendeteksi unsur plagiaris secara substantif. Penelitian terdahulu berisi tentang kajian-kajian yang lebih dulu tentang pembahasan yang identik dengan topik yang diteliti. Sementara kajian teori berkenaan dengan konsepsi yuridis sebagai dasar kajian. Dalam kajian teori menguraikan landasan teori yang relevan dan menjadi pisau analisis dalam membongkar masalah yang dipilih. Adapun dalam penelitian ini,

dalam bab dua disebutkan mengenai penelitian terdahulu yang membicarakan mengenai originalitas penelitian, kerangka teori sebagai pisau analisis untuk menyelesaikan problem penelitian ini. Adapun kerangka teor yang digunakan adalah teori Sakinah Quraish Shihab.

Bab 3 berisi tentang Metode Penelitian. Secara garis besar, metode penelitian menguraikan cara atau mekanisme yang digunakan untuk menjawab pertanyaan rumusan masalah sebagai pokok masalah. Muatan metode penelitian diantaranya, jenis penelitian, pendekatan penelitian, lokasi penelitian, sumber data, metode pengumpulan data dan metode analisis. Perincian ini ditujukan untuk mencapai kebenaran logika tentang jawaban dari masalah yang dibahas.

Bab 4: pada bab ini, berisi tentang hasil pembahasan dan penelitian, hasil pembahasan meliputi kondisi objek penelitian, terkait pengaruh *game online* dalam kehidupan berkeluarga *gamers online* tersebut yaitu dalam berbagai bidang seperti: ekonomi, kesehatan, sosial, dan pendidikan.

Bab 5: Adalah bab terakhir yang berisikan kesimpulan dan saran atas jawaban dari rumusan masalah yang telah ditetapkan. Kesimpulan merupakan jawab singkat atas rumusan masalah, yang pertama mengenai pandangan *gamers online* di Desa Plososari, Kecamatan Puri, Kabupaten Mojokerto terhadap keluarga sakinah. Kedua mengenai upaya yang dilakukan *gamers online* di Desa Plososari, Kecamatan Puri, Kabupaten Mojokerto dalam mewujudkan keluarga Sakinah, dan yang terakhir adalah hasil analisis teori Sakinah Quraish Shihab terhadap upaya dan pandangan *gamers online* di Desa Plososari, Kecamatan Puri, Kabupaten

Mojokerto mengenai keluarga sakinah. Kemudian dalam Bab V ini akan ditutup dengan saran-saran yang berkesesuaian dengan hasil penelitian.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Untuk mengetahui keaslian dan keorisinalitasan penelitian yang dilakukan, maka dicantumkan penelitian terdahulu yang memiliki kemiripan tema dengan peneliti yang dilakukan oleh beberapa mahasiswa berikut:

1. **Skripsi** Lusi Ardianasari, Mahasiswa Fakultas Psikologi UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, tahun 2013 yang berjudul “Pengaruh Kecanduan *Game online* Terhadap Penyesuaian Sosial Pada Remaja di Malang”.⁷Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan Kualitatif, dengan metode deskriptif atau pemaparan, sehingga peneliti nantinya menggambarkan bagaimana dampak atau pengaruh dari *game online* terhadap penyesuaian sosial pada remaja di Malang, sehingga diharapkan remaja yang kecanduan *game online* dapat mengetahui pengaruh dari *game online* itu sendiri terhadap penyesuaian sosial mereka.
2. **Skripsi** Muhammad Ramadhan Al Fikri, Mahasiswa Fakultas Syariah UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, tahun 2020 yang berjudul “Peran Muhammadiyah dan Partai Keadilan Sejahtera Dalam Membentuk Keluarga Sakinah Pada Masyarakat Matrilineal di Kota Padang”.⁸Pada penelitian ini, peneliti juga menggunakan pendekatan Kualitatif, serta mengumpulkan data-data yang dianalisis dengan carawawancara,

⁷ Lusi Ardianasari, *Pengaruh Kecanduan Game online Terhadap Penyesuaian Sosial Pada Remajadi Malang*, Skripsi (Malang: UIN Malang, 2013), xiv.

⁸Muhammad Ramadhan Al Fikri, *Peran Muhammadiyah dan Partai Keadilan Sejahtera Dalam Membentuk Keluarga Sakinah Pada Masyarakat Matrilineal di Kota Padang*, Skripsi (Malang: UIN Malang, 2020), xv.

dokumentasi juga observasi. Dalam hasil penelitian ini nantinya penulis juga akan membahas terkait bagaimana upaya dalam membentuk kesakinahan yang memiliki fokus pada sebuah keluarga dari organisasi Muhammadiyah dan Partai Keadilan Sejahtera yang berada di Kota Padang. Cukup banyak hal menarik yang dilakukan oleh organisasi tersebut dalam membentuk keluarga yang sakinah.

3. **Skripsi** Anifatul Khuroidatun Nisa', Mahasiswa Fakultas Syariah UIN Maulana Malik Ibrahim Malang tahun 2016 yang berjudul "Konsep Keluarga Sakinah Perspektif Keluarga Penghafal Al Qur'an".⁹Pada penelitian ini, peneliti juga menggunakan pendekatan Kualitatif, serta mengumpulkan data- data yang dianalisis dengan cara wawancara, dokumentasi juga observasi. Dalam hasil penelitian ini nantinya penulis juga akan membahas terkait bagaimana upaya dalam membentuk kesakinahan yang memiliki fokus pada sebuah keluarga yang beranggotakan penghafal Al Qur'an. Sehingga pada penelitian ini, peneliti nantinya akan terfokus kepada peran keluarga penghafal Al Qur'an dalam membentuk keluarga yang sakinah.

Tabel 2.1 Data Penelitian Terdahulu

No	Identitas	Judul	Persamaan	Perbedaan
1	Lusi Ardianasari, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang	<i>"Pengaruh Kecanduan Game online Terhadap Penyesuaian Sosial Pada Remaja di</i>	Sama-sama berupa penelitian hukum empiris dan kesamaan dalam	Penelitian ini berfokus pada pengaruh <i>game online</i> terhadap remaja saja, sedangkan penulis

⁹Anifatul Khuraidatun Nisa', *Konsep Keluarga Sakinah Perspektif Keluarga Penghafal Al Qur'an*, Skripsi, (Malang: UIN Malang, 2016), xiii.

		<i>Malang”</i>	membahas <i>game online</i>	membahas lebih meluas yaitu keluarga
2	Muhammad Ramadhan Al Fikri, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang	<i>“Peran Muhammadiyah dan Partai Keadilan Sejahtera Dalam Membentuk Keluarga Sakinah Pada Masyarakat Matrilineal di Kota Padang”</i>	Sama-sama berupa penelitian hukum empiris dan kesamaan dalam membahas tentang keluarga sakinah	Penelitian ini membahas tentang kesakinahan keluarga dalam Muhammadiyah dan Partai Keadilan Sejahtera, sedangkan penulis membahas tentang kesakinahan keluarga pemain <i>game online</i>
3	Anifatul Khuroidatun Nisa’, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang	<i>“Konsep Keluarga Sakinah Perspektif Keluarga Penghafal Al Qur’an”</i>	Sama-sama berupa penelitian empiris dan kesamaan dalam membahas tentang keluarga sakinah	Penelitian ini membahas tentang kesakinahan keluarga penghafal Al Qur’an, sedangkan penulis membahas tentang kesakinahan keluarga pemain <i>game online</i>

Merujuk pada analisis tabel 2.1 mengenai perbedaan topik pembahasan dengan kajian terdahulu, semakin meyakinkan peneliti bahwa topik yang akan diteliti ini original dan belum ada kajian yang sama sebelumnya. Penelitian Lusi Ardianasari berfokus pada pengaruh *game online* terhadap remaja saja, sementara Penelitian Ramadhan Al-Fikri mengambil objek organisasi masyarakat

Muhammadiyah dan PKS, dan penelitian Anifatul mengambil objek penghafal Al-Qur'an. Ketiganya sama sekali berbeda, dan oleh sebab itu peneliti merasa wajib untuk menyelesaikan penelitian ini dengan sebaik-baiknya.

B. Kerangka Teori

1. Pernikahan

a. Pengertian Pernikahan

Dalam konteks kebahasaan, istilah nikah merupakan turunan dari kata *nakaha* yang kemudian di-*masdar*-kan kemudian menjadi kosakata nikah. Istilah nikah juga identik dengan istilah *tazawwaja*, yang jika diterjemahkan dalam bahasa Indonesia berarti perkawinan. Merujuk pada kebiasaan Arab, nikah merupakan *adh-dhammu wattadakhul* yang berarti bertindih dan memasukkan. Peristilahan ini berangkat dari anggapan terhadap gesekan yang ditimbulkan oleh rumpun pohon bambu. Bagi masyarakat Arab, hal tersebut didefinisikan sebagai *tanakahatil asyjar* atau rumpun pohon yang sedang kawin, karena gesekan tersebut menimbulkan gesekan dan masuknya rumpun yang satu ke yang lainnya.¹⁰ Secara bahasa, sebenarnya pembahasaaan *nikah* dan *zawaj* memiliki maksud yang identik.

Dalam kehidupan makhluk, pada dasarnya pernikahan merupakan suatu yang wajar. Nikah yang tidak dalam maksud seremonial berlaku untuk seluruh makhluk, baik itu manusia, hewan

¹⁰ Rahmad Hakim, *Hukum Perkawinan Islam*, (Bandung : Pustaka Setia, 2000), 11

bahkan tumbuhan. Hal ini menjadi interpretasi fitrah makhluk, disamping memang menjadi kebutuhan makhluk dalam melangsungkan kehidupannya. Hal ini selaras dengan firman Allah SWT dalam QS. Adz Dzariyat ayat 49:¹¹

وَمِنْ كُلِّ شَيْءٍ خَلَقْنَا زَوْجَيْنِ لَعَلَّكُمْ تَذَكَّرُونَ

“Dan segala sesuatu Kami ciptakan berpasang-pasangan supaya kamu mengingat kebesaran Allah.”

Dalam ayat yang lain, yakni QS Yaasin ayat 36 Allah SWT berfirman:¹²

سُبْحَانَ الَّذِي خَلَقَ الْأَزْوَاجَ كُلَّهَا مِمَّا تُنْبِتُ

“Maha Suci Tuhan yang telah menciptakan pasangan-pasangan semuanya, baik dari apa yang ditumbuhkan oleh bumi dan dari diri mereka maupun dari apa yang tidak mereka ketahui.”

Para ‘alim ulama dan ahli memaparkan masing-masing mengenai apa yang dimaksud dengan pernikahan. Ulama’ Syafi’i mendefinisikan pernikahan sebagai akad perkawinan yang memiliki maksud untuk memberikan hukum kebolehan terhadap hubungan kelamin, yang menggunakan lafadz *nakaha* maupun *zawaja* atau lafadz yang identic dengan keduanya.¹³ Definisi yang memiliki maksud sama juga dilontarkan oleh ulama’ Hanafiyah, yakni akad yang

¹¹Tim Penerjemah, *Al-Quran Al-Kariim Terjemahan Kementerian Agama Republik Indonesia*, 522.

¹²Tim Penerjemah, 442.

¹³ Amir Syarifuddin, *Hukum Perkawinan Islam di Indonesia (Antara Fiqh Munakahat dan Undang-Undang Perkawinan)*, (Jakarta: Kencana, 2006), 37

menjadi sarana pemberian hak kepada laki-laki untuk menikmati kesenangan dengan perempuan.¹⁴

Sementara dalam konteks Indonesia, pernikahan secara legal Standing terdapat dalam Undang-Undang Nomor 1 Tahun 1974 dan Kompilasi Hukum Islam. Definisi pernikahan atau perkawinan yang diutarakan oleh Undang-Undang Nomor 1 Tahun 1974 adalah “ikatan lahir bathin antara seorang pria dengan seorang wanita sebagai suami isteri dengan tujuan membentuk keluarga (rumah tangga) yang bahagia dan kekal berdasarkan ketuhanan Yang Maha Esa.”¹⁵

Sementara Kompilasi Hukum Islam menyebutkan dalam pasal 2 Bahwa “Perkawinan menurut hukum Islama dalah pernikahan, yaitu akad yang sangat kuat atau *mitssaqan ghalidzan* untuk mentaati perintah Allah dan melaksanakannya merupakan ibadah.”¹⁶

Berdasarkan pemaparan ulama dan ketentuan undang-undang yang berlaku di Indonesia, peneliti dapat menyimpulkan bahwa pernikahan merupakan akad yang memperbolehkan hubungankelamin laki-laki dengan perempuan demi membentuk mahligai keluarga yang *sakinah mawaddah wa rahmah*.

b. HukumPernikahan

Jika merujuk pada hal yang diutarakan dalam pengertian dalam perkawinan atau pernikahan ditambah lagi adanya legal standi yang menjamin keberlangsungan pernikahan di Indonesia, maka dapat

¹⁴ Amir Syarifuddin, *Hukum Perkawinan*, 38

¹⁵ Pasal 1 angka 1 Undang Undang Nomor 1 Tahun 1974 Tentang Perkawinan.

¹⁶ Pasal 2 Kompilasi Hukum Islam.

diyakinkan bahwa pernikahan memang boleh dilakukan. Sesuai asal mula hukumnya, pernikahan dihukumi *jaiiz* atau boleh. Namun ternyata hukum perkawinan ini dapat berubah mengikuti konteksnya. Adapun hukum perkawinan adalah sebagai berikut:¹⁷

- 1) Wajib, dengan ketentuan yang ingin melakukan pernikahan telah siap baik secara lahir, batin dan materi, sehingga jika tidak dilangsungkan pernikahan akan menjerumuskannya padamakasiat.
- 2) Sunnah, saat seseorang sudah siap lahir, batin dan materiil namun walaupun tidak segera melangsungkan pernikahan juga tidak menimbulkan terjerumusnyaa seorang pada makasiat.
- 3) Mubah, seseorang yang telah memiliki kesiapan, namun masih bimbang akan kekhawatiran tidak sanggup melaksanakan kewajibannya. Untuk kalangan yang merasakan demikian, biasanya menikah untuk menyalurkan syahwatnya saja.
- 4) Makruh, saat seseorang memiliki kesiapan, namun memiliki kadar iman yang rendah, pengetahuan tentang pernikahan yang bimbang, sehingga ditakutkan akan meninggalkan kewajibannya dalam rumah tangga dan menyusahkanistri.

¹⁷Jauhari Zakkiy Annas, *Perkawinan Beda Agama Perspektif Kebebasan Beragama Abdullah Saeed*, Skripsi, (Malang:UIN Malang, 2020), 18.

- 5) Haram, saat seseorang tidak memiliki kesiapan apapun, sehingga ketika memaksakan untuk menikah akan mengakibatkan kerepotan pada istri.

c. Tujuan Pernikahan

Telah sedikit disinggung dalam pengertian pernikahan, bahwa dalam Undang-Undang Nomor 1 Tahun 1974 Tentang Perkawinan bahwa “Tujuan pernikahan adalah membentuk keluarga (rumah tangga) yang bahagia dan kekal berdasarkan ketuhanan Yang Maha Esa.”¹⁸ Dalam Pasal 3 Kompilasi Hukum Islam juga disebutkan bahwa “Perkawinan bertujuan untuk mewujudkan kehidupan rumah tangga yang sakinah, mawaddah, dan rahmah.”¹⁹

Sebenarnya mengenai tujuan pernikahan sama dengan pengertian pernikahan, yakni keduanya bersifat perspektif, sehingga masing-masing ahli memiliki pendapat masing-masing. Menurut Abdul Rahman Ghazali, tujuan pernikahan diantaranya adalah:²⁰

- 1) Upaya yang diusahakan untuk meneruskan keturunan
- 2) Sarana yang dapat ditmpuh oleh manusia untuk menyalurkan kasih sayang dan nafsu syahwatnya
- 3) Mematuhi perintah agama, disamping merupakan alternatif untuk melindungi diri dari ancaman maksiat
- 4) Bentuk keseriusan dalam menerima konsekuensi berumahak dan kewajiban

¹⁸Pasal 1 angka 1 Undang-Undang Nomor 1 Tahun 1974 Tentang Perkawinan

¹⁹Pasal 3 Kompilasi Hukum Islam.

²⁰ Abdul Rohman Ghazali, *Fiqh Munakahat*, (Jakarta: Prenada Media, 2003), 22.

- 5) Membangun mahligai rumah tangga yang memiliki cita untuk mewujudkan ketentraman masyarakat yang bertendensi pada kasih sayang dan cinta.

2. Tinjauan Umum Tentang Keluarga

Keluarga merupakan suatu cita yang diungkapkan secara terang-terangan dalam Undang-Undang Nomor 1 Tahun 1974 Tentang Perkawinan sebagai bentuk tujuan dari adanya pernikahan. Keluarga dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia merupakan ibu, dan bapak beserta anak-anaknya. Dalam konteks psikologi, keluarga merupakan buah dari perjanjian antara dua orang utk bersama-sama hidup dengan dasar kasih sayang dan cinta, bersedia akan hak dan kewajiban masing-masing yang masih terkait dalam ikatan batin atau hubungan pernikahan yang melahirkan ikatan sedarah, mengandung nilai kesepahaman, dan saling mempengaruhi satu samalain.²¹

Keluarga merupakan satuan organisasi sosial dan kekerabatan yang paling mendasar. *Auguste Comte* dalam teori sosialisasinya menempatkan keluarga dalam posisi yang inti dalam menentukan mekanisme sosialisasi seseorang, karena keluarga merupakan lapangan praktis yang paling sederhana sebagai tempat latihan seseorang sebelum terjun dalam konteks yang lebih luas, seperti masyarakat dan negara.

Keluarga merupakan institusi terkecil yang memiliki kegunaan sebagai sarana yang mewujudkan kehidupan yang tentram, aman, nyaman

²¹ Anifatul Khuroidatun Nisa', *Konsep Keluarga...*, 18.

dan dalam rangkulan cinta kasih diantara anggotanya. Bahasa Al-Qur'an dalam mengistilahkan keluarga menggunakan kata *Ahl*. Sebagaimana dalam QS. At-Tahrim ayat 6 disebutkan:²²

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا قُوا أَنْفُسَكُمْ وَأَهْلِيكُمْ نَارًا وَقُودُهَا
النَّاسُ وَالْحِجَارَةُ عَلَيْهَا مَلَائِكَةٌ غِلَاظٌ شِدَادٌ لَا يَعْصُونَ
اللَّهَ مَا أَمَرَهُمْ وَيَفْعَلُونَ مَا يُؤْمَرُونَ

“Hai orang-orang yang beriman, peliharalah dirimu dan keluargamudariapinerakayangbahanbakarnyaadalahmanusia dan batu; penjaganya malaikat-malaikat yang kasar, keras, dan tidak mendurhakai Allah terhadap apayang diperintahkan-Nya kepada mereka dan selalu mengerjakan apa yang diperintahkan.”

Adapun fungsi keluarga, sebagaimana yang diketengahkan oleh Djudju Sudjana dalam Mufidah adalah sebagai berikut:²³

- 1) Fungsi biologis, menyangkut pada tujuan perkawinan dalam konteks sarana untuk meneruskan keturunan. Fungsi ini yang secara kontras membedakan perbedaan perkawinan manusia dengan hewan, dimana perkawinan manusia terikat oleh norma yangdiakui.
- 2) Fungsi Edukatif, dimana keluarga merupakan ranah *gembleng* pertama bagi seseorang. Peranan keluarga dalam membentuk insan terdidik sangat sentral karena keluarga merupakan institusi terkecil

²²Tim Penerjemah, *Al-Qur'an Al-Kariim Terjemahan Kementerian Agama Republik Indonesia*, 560.

²³Mufidah Ch, *Psikologi Keluarga Islam Berwawasan Gender*, (Malang: UIN Malik Press, 2013), 42.

yang bisa digunakan untuk mempersiapkan kesiapan seorang dalam berkiprah pada lingkungan yang lebih luas.

- 3) Fungsi Religius, dimana keluarga merupakan sarana penanaman nilai moral agama yang paling efektif, karena hal ini ditanamkan secara konsisten setiap hari dan diawasi secara langsung oleh anggota keluarga.
- 4) Fungsi Protektif, dimana keluarga merupakan wilayah yang aman dari gangguan dari dalam maupun luar. Keluarga harus steril dari apapun yang bersifat negatif dan mengancam. Keluarga harus memiliki kesan nyaman, aman dan penuh dengan kebahagiaan.
- 5) Fungsi sosialisasi berkaitan dengan fungsi krusial keluarga dalam mempersiapkan anak menjadi anggota masyarakat yang baik dan patuh dengan norma yang diakui.
- 6) Fungsi rekreatif, keluarga merupakan tempat yang bisa memberikan kesejukan dan melepas penat, sehingga memang benar-benar menjadi rumah untuk pulang.
- 7) Fungsi ekonomis, yakni keluarga disibukkan dengan aktivitas ekonomi yang sesuai dengan konteksnya, seperti ada yang mencari nafkah, aktivitas usaha, perencanaan anggaran rumah tangga dan lain-lain.

3. *Gameonline*

a. Pengertian Permainan(*Game*)

Permainan merupakan bagian dari bermain dan bermain juga bagian dari permainan, keduanya saling berpengaruh. Permainan adalah kegiatan yang kompleks yang didalamnya terdapat peraturan, Sebuah permainan adalah sebuah sistem dimana pemain terlibat dalam konflik buatan, disini pemain berinteraksi dengan sistem dan konflik buatan, dalam permainan rekayasa atau buatan, dalam permainan terdapat peraturan yang bertujuan untuk membatasi perilaku pemain dan menentukan permainan.²⁴

Dalam pengertian yang luas *game* berarti “hiburan”. *Game* juga merujuk pada pengertian sebagai “kelincahan intelektual”. Sementara kata “*game*” bisa diartikan sebagai arena keputusan dan aksi pemainnya. Ada target-target yang ingin dicapai pemainnya. Kelincahan intelektual, pada tingkat tertentu merupakan ukuran sejauh mana *game* itu menarik untuk dimainkan secara maksimal.

Adapun definisi yang lain adalah suatu perbuatan yang mengandung keasyikan dan dilakukan atas kehendak diri sendiri, bebas tanpa paksaan dengan bertujuan untuk memperoleh kesenangan pada waktu mengadakan kegiatan tersebut.²⁵

b. Pengertian *Game Online*

Game online adalah *game* yang berbasis elektronik dan visual yang dimainkan dengan memanfaatkan media visual elektronik dan merupakan *game* yang menyediakan server-server tertentu agar bisa

²⁴Muhammad Fahrul, *Pengertian Game online dan Sejarahnya*, diakses pada 9 Januari 2021, <http://my.opera.com/mfahrul/blog/show.dml/10712381>.

²⁵ AbuAhmad dan Munawarsholeh, *Psikologi Perkembangan*, (Jakarta: Rineka cipta, 2005), 106.

dimainkan.²⁶

Game online adalah permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh internet. Berkaitan dengan pengertian *game online* Young sebagaimana dikutip oleh Drajat Eddy mengemukakan bahwa *game online* adalah permainan dengan jaringan dimana interaksi antara satu orang dengan yang lainnya untuk mencapai tujuan, melaksanakan misi, dan meraih nilai tertinggi dalam dunia virtual.²⁷

Lebih lanjut dapat dikatakan *game online* adalah suatu permainan yang dimainkan di komputer dan dilakukan secara *online* (melalui internet) dan bisa dimainkan oleh banyak orang secara bersamaan. Dari penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa *game online* adalah suatu permainan yang memerlukan koneksi internet untuk memainkannya.

c. Perkembangan Game Online

Perkembangan industri *game* di Indonesia memang dipengaruhi oleh jumlah pengguna *game online* sendiri. Pada tahun 2006-2010 saja mengalami pertumbuhan sekitar 30%, pada tahun 2010 saja sudah terdapat 30 juta pengguna *game online* di Indonesia dengan rata-rata umur pengguna antara 17 hingga 40 tahun. Apabila

²⁶AbuAhmadidanMunawarSholeh,*PsikologiPerkembangan*, 107.

²⁷

DrajatEddyKurniawan,*PengaruhIntensitasBermainGameOnlineTerhadapPerilakuProkrastinasiAka demik*, Jurnal*Konseling*, GUSJIGANG,Nomor 1 (2017): 13<https://jurnal.umk.ac.id/index.php/gusjigang/article/view/1120/1071>.

digabung dengan jumlah jenis lainnya, maka jumlah pengguna *game* justru lebih banyak dan hampir menyamai pengguna internet itu sendiri yang diperkirakan mencapai 45 juta orang.²⁸

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa perkembangan *game online* sangatlah pesat. Daya tarik *game online* ini meliputi segala umur sehingga peminatnya berasal dari bayak kalangan seperti anak-anak remaja dewasa, laki-laki perempuan dan lain sebagainya.

d. Intensitas Bermain Game Online

Intensitas adalah suatu sifat kuantitatif dari suatu pengindraan yang berpengaruh dengan intensitas pengarangnya.²⁹ Menurut kamus besar Bahasa Indonesia bermain adalah melakukan sesuatu untuk bersenang-senang.³⁰ Sedangkan *game online* merupakan permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dipengaruhi oleh suatu jaringan internet.³¹

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa intensitas bermaingame *online* adalah seberapa sering atau frekuensi individu dalam bermain *game online*. Adapun aspek-aspek intensitasbermain

²⁸

ChairulFajri, *TantanganIndustriKreatif-GameOnlineIndonesia*, JurnalKomunikasi, UniversitasAhmadDahlan. Nomor 5(2012): 112<https://jurnalaspikom.org/index.php/aspikom/article/view/47>.

²⁹ J PChaplin, *KamusLengkapPsikologi*(Jakarta:RajaGrafindoPersada,2011),254.

³⁰ Depdiknas, *KamusbesarbahasaIndonesia*(Jakarta:PNBalaiPustaka,2007),620.

³¹ ErnestAdam, *FundamentalofGame Design, 2ndedition*, (Barkeley:NewRiders,2010), 591

game online adalah sebagai berikut:³²

1) Frekuensi

Frekuensi merujuk pada tingkatan atau seberapa sering subjek bermain *game online*.³³ Ketika anak bermain *game online* dengan frekuensi 4-5 kali dalam seminggu, hal ini dapat mengakibatkan banyak waktu yang dipakai untuk bermain saja, sehingga tidak melakukan kegiatan serta aktivitas yang lain dan menyebabkan anak tidak mendapatkan pengetahuan.

2) Durasi Akses

Aspek ini mempunyai arti penting karena berapa lama waktu yang digunakan untuk bermain *game online*. Ketika anak bermain *game online* dengan waktu lebih dari 3 jam perhari hal ini akan membuat anak menganggap bahwa *game online* lebih penting daripada hal yang lain, seperti aktivitas belajar.

e. Jenis-jenis *Game Online*

Internet adalah inti dari komunikasi yang bermedia komputer, internet menghubungkan ribuan komputer dan menyediakan jumlah informasi yang luar biasa banyak. Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi internet, *game online* dari berbagai jenis juga sangat berkembang di lingkungan masyarakat di Indonesia.

Harsan mengatakan bahwa, *game* yang paling banyak terdengar

³² Ulfi Kholidiyah, *Pengaruh Intensitas Bermain Game Online dengan Kecerdasan Emosi*, (Skripsi, Fakultas Psikologi Universitas Surakarta, 2013), 4.

³³ Ulfi Kholidiyah, *Pengaruh Intensitas Bermain Game Online dengan Kecerdasan Emosi*, 5.

adalah *game* jenis *Massive Multiplayer Pole*.

Playing Game yaitu *game* pertualangan yang sejumlah besar pemain berinteraksi dalam satu dunia virtual yang tetap. Jenis-jenis *game online* dikelompokkan menjadi beberapa jenis, diantaranya: *Nexus /The king of te wind, Rgnarox, Lineage, Point Blank*.³⁴

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:³⁵

- 1) *Massively Multiplayer Online First Person Shooter Games* (MMOFPS), permainan ini dapat melibatkan banyak orang dan biasanya permainan ini mengambil *setting* peperangan dengan senjata-senjata militer. Contoh permainan ini Counter Strike, Point Blank, danPUBG.
- 2) *Massively Multiplayer Online Real Time Strategy Games* (MMORTS), *game* ini menekankan kepada kehebatan strategi pemainnya. Contoh dalam permainan ini adalah Star Wars.
- 3) *Massively Multiplayer Online Role PlayingGames* (MMORPG), *game* jenis ini biasanya memainkanperan

³⁴DrajatEdyKurniawan,*PengaruhIntensitasBermainGameOnlineTerhadapPerilakuProkrastinasiAkademik*, 13

³⁵ KristaSurbakti,*PengaruhGameOnlineTerhadapRemaja...*, 208.

tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama. Contoh permainan ini adalah *The Lord of the Rings*.

- 4) *Cross-Platform Online Play*, permainan jenis ini dapat dimainkan secara *online* dengan perangkat yang berbeda. Saat ini mesin permainan ini konsol mulai berkembang menjadi seperti computer yang dilengkapi dengan jaringan sumber terbuka, seperti *Dreamcast* dan *Play Station2*.
- 5) *Masively Multiplayer Online Browser Game*. *Game* jenis ini dimainkan pada *Mozilla Firefox*, *Opera* atau *Internet Explorer*. *Game* sederhana dengan pemain tunggal dapat dimainkan dengan browser melalui HTML. Perkembangan teknologi grafik berbasis web seperti *Flas* dan *Java* menghasilkan permainan yang dikenal dengan "*Flash Games*" atau "*JavaGames*".
- 6) *Simulation Games*. *Game* jenis ini bertujuan untuk member pengalaman melalui simulasi. Ada beberapa jenis permainan simulasi, diantaranya *life-simulation games*, *construction and management simulation games*. Pada *simulation games*, pemain bertanggungjawab atas sebuah tokoh atau karakter dan memenuhi kebutuhan tokoh selayaknya kehidupan nyata. Namun dalam ranah virtual. Karakter memiliki kebutuhan dan kehidupan layaknya manusia, seperti kegiatan bekerja

dan makan. Bersosialisasi belanja dan sebagainya. Contoh dari permainan ini adalah *SecondLife*.

7) *Mobile legend* adalah sebuah permainan piranti bergerak berjenis MOBA yang dikembangkan dan diterbitkan oleh *Moonton*.

Sementara itu, Jenis *game online* terbagi menjadi dua jenis, yakni:³⁶

1) *Game online agresif*

Contohnya adalah *Arcade games*. Dalam permainan ini, para *gamers* dapat melakukan pukul-memukul, tembak-menembak, tusuk-menusuk, dan kejar-mengejar dalam permainan tersebut.

2) *Game online nonagresif*

Game ini bersifat *fun games, strategic games, adventure games*, dan *simulation games* yang bersifat untuk mengolah otak saja dan tidak mengandung unsur kekerasan.

4. Teori Sakinah Menurut Quraish Shihab

a. Biografi Quraish Shihab

Muhammad Quraish Shihab merupakan pakar tafsir Indonesia yang namanya telah terkenal di penjuru dunia. Lahir di Rappang Sulawesi Selatan pada 16 Februari 1944. Ia memiliki keturunan dari kaum terdidik, ayahnya adalah Prof. KH Abdurrahman Shihab juga

³⁶ KristaSurbakti, *PengaruhGameOnlineTerhadapRemaja...*, 210.

merupakan ahli tafsir terpadang keturunan Arab dan juga sebagai tokoh pendidik di Sulawesi Selatan.³⁷

M. Qurais Shihab memiliki saudara yang juga menjadi ahli dalam bidangnya, yakni KH. Umar Shihab dan Alwi Shihab. Bakat kecerdasan yang melingkupi keluarga Shihab ini merupakan hasil tempaan ayahnya yang sangat disiplin dalam hal intelektual. Terlebih, Prof KH Abdurrahman Shihab memiliki *core* pendidikan dibidang tafsir yang kemudian menjadi *role model* M. Quraish Shihab dalam menempa diri dibidang tafsir Al-Qur an.

Pada masa kecilnya, M. Qurais Shihab memulai pengembaraan intelektualnya melalui Sekolah Rakyat, yakni sekolah formal pertama yang ia tempuh. Disisi yang lain, Quraish Shihab sangat menghormati dan mematuhi arahan ayahnya, sehingga konsentrasi keilmuannya sekarang dibidang tafsir sangat dipengaruhi oleh ayahnya. Pada saat itu, Quraish Shihab melanjutkan pendidikannya di Pondok Pesantren *Dar al-Hadith al-Faqihiyyah*, yakni Pondok Pesantren yang menempa seseorang untuk menjadi penghafal dan pengkaji hadits nabi.³⁸ Dalam Pondok Pesantren tersebut, Quraish Shihab belajar hadits ilmu-ilmu hadits kepada Habib Abdul Al Qadir Bilfaqih. Hal ini sangat selaras dengan keinginan Qurais Shhab, karena melalui Habib Al-Qadir, ia mendapatkan wawasan komprehensif mengenai hadits-haditsnabi.

³⁷ M. Quraish Shihab, *Membumikan Al-Qur an*, (Bandung: Mizan, 1998),6.

³⁸ M. Mahbub Junaidi, *Rasionalitas Kalam M. Quraish Shihab*, (Solo: CV Angkasa, 2011). 29.

Karakter haus akan ilmu yang dimiliki oleh Quraish Shihab sangat tinggi. Hal tersebut dibuktikan dengan pengebaraan intelektual selanjutnya yakni menempuh pendidikan di Al-Azhar Mesir dengan konsentrasi di bidang tafsir. Setelah menamatkannya dengan gelar Lc pada tahun 1967, ia kemudian estafet dengan meraih gelar MA pada tahun 1969 di universitas yang sama dengan tesis *al-Ijaz al-Tasyri' Li al-Qur an al-Karim*.

Selama menempuh studi di Mesir, ia memfokuskan diri di bidang hafalan sehingga setelah ia mendapat gelar MA, disisi lain ia menghafal hadits, menguasai fiqih dengan memahai banyak madzhab. Hal itu jelas menunjang *core* keilmuannya dibidang ilmu-ilmu kislaman.

Pada tahun 1980, Quraish Shihab kembali melanjutkan pendidikan dialmamaternya Universitas al-Azhar. Dua tahun lamanya iamenempuh gelar doktor di universitas islam tertua itu, akhirnya pada tahun 1982, dengan disertasi yang berjudul *Nazm al-Durar li al-Biqah 'i Tahqiq wa al Dirasah* , ia berhasil meraih gelar doktor dalam ilmu-ilmu al-Qur'an dengan yudisium *Summacum laude* disertai penghargaan tingkat pertama.

Quraish Shihab adalah orang pertama di Asia Tenggara yang memperoleh gelar tersebut.²⁵ Namun penempuhan gelar doktoral M.Quraish Shihab ini tidak berlangsung setelah meraih gelar MA, tepatnya ia tempuh setelah kepulangannya ke tanah air dengan selisih

selama 11 tahun. Selama itu ia banyak terlibat dalam lingkungan intelektual di kampung halamannya di Ujung Pandang, Makassar.

Pemikiran Quraish Shihab begitu mudah diterima oleh masyarakat karena corak yang dominan mewarnai tafsirnya adalah sosial kemasyarakatan. Corak ini begitu terlihat seiring dengan konsentrasi Quraish Shihab yang actual menyoroti problematika social yang kemudian didialektika-kan dengan Al-Qur'an. Dengan demikian, Quraish Shihab melalui tafsirannya membawakan Al-Qur'an sebagai solusi pemecah setiap problematikakehidupan.³⁹

b. Teori Sakinah Perspektif M QuraishShihab

1) Sakinah

Merujuk pada Al-Qur'an tujuan pernikahan adalah pada upaya pencapaian suasana keluarga yang sejahtera, sakinah mawaddah warahmah dan di ridhoi oleh Allah. Sakinah sendiri merupakan bahasa Arab yang tersusun dari huruf *sin*, *kaf* dan *nun* yang bermakna ketenangan, lawan dari kegoncangan. Pakar bahasa Arab serentak berpendapat bahwa sakinah bukanlah bahasa yang sering digunakan, kecuali menggambarkan ketenangan setelah adanya goncangan. Sejalan dengan hal itu, Allah memang menciptakan laki-laki dan perempuan untuk saling

³⁹ Badriati Amanah, *Konsep Keluarga Sakinah Menurut M. Quraish Shihab*, (Ponorogo: IAIN Ponorogo, 2019), 41.

menyempurnakan. Artinya, jika diantara keduanya berdiri sendiri, maka tidak akan sempurna dan sering terjadi guncangan.⁴⁰

Dalam Al-Qur'an, sakinah terdapat dalam QS. Ar-Ruum ayat 21 sebagai berikut:⁴¹

وَمِنْ آيَاتِهِ أَنْ خَلَقَ لَكُمْ مِنْ أَنْفُسِكُمْ زَوَاجًا لِيَتَسَكَّنُوا
إِلَيْهَا وَيَجْعَلْ بَيْنَكُمْ مَوَدَّةً وَرَحْمَةً ۗ إِنَّ فِي ذَلِكَ لَآيَاتٍ
لِقَوْمٍ يَتَفَكَّرُونَ

Dan di antara tanda-tanda kekuasaan-Nya ialah Dia menciptakan untukmu isteri-isteri dari jenismu sendiri, supaya kamu cenderung dan merasa tenteram kepadanya, dan dijadikan-Nya diantaramu rasa kasih dan sayang. Sesungguhnya pada yang demikian itu benar-benar terdapat tanda-tanda bagi kaum yang berfikir.

Paradigma sakinah yang dimaksud tidak hanya dicirikan dengan raut muka oleh pasangan. Hal ini mengandung banyak sekali penafsiran jika terpusat pada raut muka. Raut muka yang cerah bisa mengindikasikan ketidaktahuan, keluguan, atau kebodohan. Lebih jauh, menurut Quraish Shihab, sakinah dapat dicirikan dengan berbinarnya raut muka pasangan dengan disertai kelapangan dada, berbudi luhur, bahasa yang halus, yang semuanya itu dilahirkan dari kesepahaman dan kemurnian hati insan yang bersatu dengan ridho Allah SWT.

⁴⁰ M. Quraish Shihab, *Pengantin al-Qur'an: Kalung Permata Buat Anak-Anakku*, 80.

⁴¹ Tim Penerjemah, *Al-Qur'an Al-Kariim Terjemahan Kementerian Agama Republik Indonesia*, 406.

Selain dari karakter fisik, M. Quraish Shihab juga mengemukakan bahwa sakinah memiliki indikator-indikator, diantaranya setia terhadap pasangan, saling pengertian, tunduk dan menjadikan agama sebagai pedoman hidup, serta dapat menjaga nama baik antarpasangan.⁴²

2) Sakinah yang harus diperjuangkan

Cita menuju keluarga yang sakinah tidak datang begitu saja. Butuh perjuangan-perjuangan antar pasangan dalam mewujudkannya. Pada upaya memperjuangkannya, pasangan harus memenuhi syarat syarat sebagaimana diutarakan oleh Quraish Shihab adalah kalbu harus dipersiapkan dengan dipenuhi oleh kesabaran dan ketaqwaan, karena dalam pendapatnya, Quraish Shihab memaparkan bahwa sakinah diturunkan dalam hati pasangan.

Adapun fase-fasenya adalah, yang pertama mengosongkan kalbu dari segala sifat tercela dengan cara menyadari dosa yang telah diperbuat dan memutuskan hubungan yang kelam dengan masa lalu, disusul dengan mujahadah atau perjuangan melwan sifat-sifat yang tercela dan mengedapankan sifat terpuji, mengedpanan yang baik dengan yang buruk, sambil memohon pertolongan pada Allah dengan berdzikir mengingat-Nya. Dan

⁴² Badriati Amanah, *Konsep Keluarga Sakinah*, 45.

kesemua itu dapat disimpulkan sebagai upaya menghiasi diri dengan ketabahan dan taqwa.

Dapat disimpulkan bahwa keluarga sakinah merupakan kondisi yang sangat ideal dalam kehidupan keluarga. Hal ini tidak sertamerta diturunkan oleh Allah tanpa sebab. Butuh pelbagai usaha dan perjuangan untuk mendapatkannya.

3) Tahapan Menuju Keluarga Sakinah

Laki-laki dan perempuan sama-sama memilii keganjilan yang menimbulkan ketidak seimbangan sehingga rawan akan kegoncangan. Sudah sunnatullah bahwa laki-laki dan perempuan bersatu dalam ikatan pernikahan merupakan upaya penyempurnaan satu sama lain. Akan tetapi, tidak secara otomatis memberikan kepastian setiap pernikahan pasti akan bahagia. Penyatuan dua insan yang sama sekali berbeda atau bahkan terkadang bertolak belakang karakter bukanlah pekerjaan yang mudah. Oleh sebab itu, apa yang dimaksud sakinah merupakan cita yang secara kompak harus diperjuangkan oleh masing-masing pihak dalam keluarga ataupun pasangan.

Berikut ini, Quraish Shihab memberikan tahapan-tahapan mekanisme supaya pernikahan dikaruniai ketahanan atau kelanggengan dan dikaruniai sakinah oleh Allah SWT, antara lain:⁴³

⁴³ M. Quraish Shihab, *Perempuan dari Cinta Sampai Seks*, (Jakarta: Lentera Hati, 2005), 146.

a) Kesetaraan

Sekilas, menyoal kesetaraan akan menyangkut posisi perempuan atau istri dibawah laki-laki atau suami. Dalam konteks ini, kesetaraan tidak dapat dimaknai sesempit itu. Perlu ditekankan lagi, bahwa laki-laki dan perempuan membawa keganjilan masing-masing untuk kemudian disempurnakan dengan mengaitkan satu sama lain melalui pernikahan. Sehingga dari sini, relasi laki-laki dengan perempuan adalah setara, dan bermitra. Tidak ada relasi kuasa diantara keduanya.

Dengan demikian, dalam tahapan menuju keluarga yang sakinah tidak ada menekan satu sama lain, tidak ada tindakan subordinasi terhadap perempuan atau istri.

b) Musyawarah

Pernikahan yang sakinah, bagi Quraish Shihab merupakan pernikahan yang didalamnya, kedua pasangan dapat berdiskusi mengenai problematika keluarga, disamping keluesan anggota keluarga dalam menerima masukan atau pendapat mitranya. Menerima saran dan pendapat bukanlah bukti bahwa seseorang lemah dan tidak mampu. Pasangan yang sakinah

memiliki *awareness* bahwa pernikahan adalah *take and give*.

Setiap hubungan pasti memiliki jalan terjalnya masing-masing. Akan tetapi jika diselesaikan dengan kepala dingin dan musyawarah maka akan selesai dengan mudah tanpa menimbulkan percek-cokan yang panjang.

Berdiskusi atau bermusyawarah merupakan tuntunan agama dalam menyelesaikan segala masalah. Selama dimulai dari sikap batin dan ketersediaan member maaf, lemah lembut, dan halus dalam bertutur kata, hingga membiasakan mendengar dalam setiap bermusyawarah, maka permasalahan yang menghampiri keluarga akan selesai dengan mudah.

c) **Kebutuhan akan pasangan**

Merasa saling membutuhkan merupakan sabuk yang paling erat dalam merekatkan keharmonisan laki-laki dengan perempuan. Perlu ditekankan lagi, bahwa laki-laki dan perempuan membawa keganjilan masing-masing untuk kemudian disempurnakan dengan mengaitkan satu sama lain melalui pernikahan.

Masing-masing pakar mengutarakan pendapatnya mengenai siapa yang paling membutuhkan antara laki-

laki dengan perempuan dalam keluarga. Stigma ini harus dihapus, karena pada nyatanya, kedua insan tersebut saling bergantung dan saling membutuhkan demi mencapai keluarga yang sakinah.

BAB III

METODE PENELITIAN

Adapun metode penelitian merupakan mekanisme yang menerangkan tentang cara melakukan penelitian. Dengan kata lain, metode penelitian merupakan cara untuk mencari, menginventarisir, menganalisa dan merumuskan laporan demi mencapai tujuan tertentu, yakni memecahkan masalah.⁴⁴

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini berbentuk penelitian lapangan atau *field research*, yakni penelitian yang sedang mempelajari kondisi terkini dari suatu realita masyarakat. Bagi peneliti, jenis penelitian ini dirasa relevan sesuai dengan fokus penelitian, karena nantinya peneliti akan mendapatkan data-data konkrit baik berbentuk lisan maupun tulisan dari informan atau narasumber yang bersangkutan, yang dalam hal ini adalah para pemain *game online* atau *gamersonline*.

2. Pendekatan Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan Kualitatif. Penulis nantinya akan melakukan pengumpulan data dari suatu latar alamiah dengan maksud untuk menafsirkan fenomena yang terjadi disuatu tempat, dan peneliti menjadi instrumen kunci (pengambil sampel sumber data)⁴⁵ Disini peneliti bermaksud untuk meneliti fenomena yang ada pada masyarakat Desa Plososari, yang mengalami perubahan kebiasaan yang dipengaruhi oleh adanya tren *game online* yang sudah tersebar

⁴⁴ Cholid Nurboko dan Abu Achmadi, *Metode Penelitian*, (Jakarta: Bumi Aksara Pustaka, 1997).1.

⁴⁵ Albi Anggito dan Johan Setiawan, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Sukabumi: CV Jejak, 2018). 7.

diseluruh desa bahkan Indonesia, dengan cara mengambil beberapa sampel data dari informan yang sesuai dengan kebutuhan data. Lalu langkah pengkajian selanjutnya dalam penelitian ini adalah prosedur yang menghasilkan data deskriptif berupa lisan maupun tulisan.⁴⁶Data ini didapatkan dari narasumber atau informan yang *notabene* merupakan *gamers online*, mengenai pandangannya serta upaya yang dilakukannya untuk mencapai standar sakinah dalam keluarga. Data ini berkaitan dengan pandangan dan upaya *gamers* terhadap keluarga sakinah.

3. Lokasi Penelitian

Lokasi yang akan peneliti jadikan objek penelitian hanya terbatas pada lingkungan masyarakat di Desa Plososari, Kecamatan Puri, Kabupaten Mojokerto karena kendatipun desa, disana terdapat banyak warung kopi dengan fasilitas wifi yang menjadi terminal berkumpulnya *gamers online* lokal dengan segala umur, yakni anak kecil hingga usia dewasa.

4. SumberData

Dalam melaksanakan penelitian, sumber data sangat berpengaruh besar terhadap kesuksesan dalam meneliti. Sehingga sumber data ini harus benar-benar akurat dan sesuai dengan kebutuhan topik penelitian. Selain itu, sumber data juga berpengaruh terhadap kevalidan suatu penelitian. Oleh karena itu, peneliti harus berhati-hati dalam menggunakan sumber data yang baik. Maka dalam penelitian ini, terdapat dua sumberdata:

a. DataPrimer

⁴⁶Lexy J. Moleong, *Metodelogi Penulisan Kualitatif*, (Bandung: PT. RemajaRosdakarya, 2005). 4.

Merupakan data-data yang diperoleh dari sumber utama atau yang pertama.⁴⁷ Dalam penelitian ini, penulis akan wawancara dengan orang dewasa yang sudah menikah yang intens bermain *game online* di Desa Plososari. Adapun untuk melengkapi penelitian agar lebih valid, peneliti akan melakukan wawancara terhadap anggota keluarga pemain *game online* yang ada di Desa Plososari, Kecamatan Puri, Kabupaten Mojokerto.

b. Data Sekunder

Merupakan data-data yang diperoleh secara tidak langsung atau melalui media perantara. Data yang berasal dari tangan kedua, ketiga, dan seterusnya, berupa dokumen-dokumen resmi, buku-buku, serta hasil penelitian yang berwujud laporan. Maka data ini nantinya digunakan sebagai pelengkap dari data primer.

5. Metode Pengambilan Data

Adapun teknik pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah:

a. Observasi

Metode ini merupakan upaya peneliti mengamati dan mencatat fenomena yang terjadi di lapangan. Marshall sebagaimana dikutip Sugiyono memaparkan bahwa melalui observasi, peneliti dapat mempelajari perilaku beserta

⁴⁷ Marzuki, *Metodologi Riset*, (Yogyakarta: Prasetia Widia Pratama Yogyakarta, 2000). 55.

maknanya.⁴⁸ Praktis, melalui observasi peneliti dapat mengamati intensitas *gamers online* dalam memainkan *game online*.

b. Wawancara

Metode wawancara atau *Interview* adalah percakapan yang dilakukan oleh dua orang secara langsung dan melalui lisan, yang bertujuan untuk memperoleh suatu keterangan-keterangan dan informasi dalam suatu penelitian kualitatif. Dalam hal ini, peneliti akan bertindak sebagai pewawancara yang bertanya untuk mendalami informasi dari yang disampaikan oleh informan. Adapun informan yang dijadikan sumber adalah, sebagai berikut (**Tabel3.1**):

Nama	Umur	Pekerjaan
Angger Fatkhur R	22 Tahun	Karyawan pabrik
Rizki Risma	22 Tahun	Ibu Rumah Tangga
Udin	31 Tahun	Pekerja Serabutan
Yati	28 Tahun	Ibu Rumah Tangga
Riki Widi Oktavian	25 Tahun	Perangkat desa
Luluk Maulida	24 Tahun	Guru
Yusril Ihza	27 Tahun	Wirausaha
Elfi Indana	25 Tahun	Wiraswasta
Ansharullah	34 Tahun	Koki
Linda Viani	28 Tahun	Pedagang

Dalam mengulas informasi, peneliti akan menggunakan

⁴⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2009)64.

metode wawancara semistruktur. Metode ini digunakan karena pertanyaan yang diajukan bersifat fleksibel, namun tidak lepas dari konteks wawancara yang telah ditentukan.⁴⁹ Kelebihan dengan metode ini adalah informan lebih terbuka dalam memberikan informasi yang diminta oleh peneliti.

c. Dokumentasi

Peneliti menggunakan metode ini untuk memperoleh data-data yang berkaitan dengan objek penelitian, seperti meliputi: foto-foto wawancara dengan pemain *game online*, juga foto wawancara dengan orang tua pemain *game online* yang ada di Desa Plososari, Kecamatan Puri, Kabupaten Mojokerto.

6. Metode Pengolahan Data

Setelah seluruh data telah terkumpul, maka sebelum data dianalisis, perlu dilakukan proses pengolahan terlebih dahulu. Yang bertujuan untuk mempermudah memahami data yang didapat, serta menjadikan data lebih sistematis dan terstruktur. Adapun tahap dalam pengolahan data:⁵⁰

a. Editing

Tahapan ini meliputi pemeriksaan kembali terhadap data-data atau sumber yang telah diperoleh dari hasil wawancara, dengan cara memeriksa kembali catatan dari hasil wawancara. Maka setelah peneliti mendapatkan data wawancara dari pemain *game online*, serta data penunjang dari buku- buku

⁴⁹ Lexy J. Moleong, *Metodelogi Penulisan Kualitatif*, 186.

⁵⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, 252- 253.

yang membahas terkait judul, penulis akan melakukan pemeriksaan ulang atas data yang telah ditulis, hal ini bertujuan untuk memperbaiki kalimat yang kurang tepat, dengan cara menambah ataupun mengurangi kata-kata yang mungkin berlebihan, agar kalimatnya menjadi relevan untuk dibaca.

b. Klasifikasi(*Classifying*)

Mengklasifikasikan data yang telah diperoleh kepada model-model tertentu, atau mengelompokkan semua data dari hasil wawancara yang telah diperoleh. Maka disini peneliti nantinya akan mengelompokkan jawaban-jawaban dari hasil wawancara dengan pemain *game online* sesuai dengan rumusan masalah yang diangkat, dan disusun secara teratur. Hal ini bertujuan untuk mempermudah pembacaan dan pengecekan pada data jika seandainya terdapat kesalahan.

c. Verifikasi(*Verifying*)

Yaitu memeriksa kembali dengan cermat data yang telah dikelompokkan diatas, sehingga pada tahap ini peneliti kembali menemui informan untuk mencocokkan data sebagai mana yang telah diteliti di lapangan, hal ini bertujuan untuk memastikan apakah data yang diperoleh sudah sesuai atau tidak. Hal ini bertujuan agar validitas data dapat dipercaya.

d. Analisis(*Analyzing*)

Menganalisis hubungan data- data yang telah terkumpul dari berbagai referensi, seperti mengatur sistematika bahan hasil wawancara, observasi, dan dari bahan lainnya menjadi sebuah gagasan atau pemikiran baru. Maka pada penelitian ini, data akan dianalisis dengan menggunakan teori yang referensinya akan peneliti ambil dari teori yang tercantum pada daftar pustaka, dan dihubungkan dengan fakta- fakta bagaimana pengaruh *game online* terhadap tercapainya keluarga sakinah, menurut perspektif masalah mursalah.

e. Kesimpulan(*Conclusion*)

Penarikan kesimpulan terhadap data yang telah diolah, hal ini dilakukan setelah seluruh data dianalisis sesuai teori yang digunakan, serta telah melalui proses editing, klasifikasi, dan verifikasi. Maka hal ini merupakan langkah terakhir yang mencakup jawaban dari rumusan masalah, yang bertujuan memudahkan peneliti untuk menemukan jawaban secara tepat dan cepat.

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Umum Desa Plososari

Penelitian tentang Upaya *Gamers Online* Dalam Mewujudkan Keluarga Sakinah Perspektif Teori Sakinah Quraish Shihab ini dilakukan di Desa Plososari Kecamatan Puri Kabupaten Mojokerto Jawa Timur. Desa Plososari merupakan salah satu desa yang terdapat di Kecamatan Puri Kabupaten Mojokerto.



Gambar 1. Desa Plososari dalam Kecamatan Puri. Sumber: Kecamatan Puri dalam Angka Tahun 2017

Secara geografis, Desa Plososari berbatasan dengan, sebagai berikut

(Tabel 4.1):

Arah	Batas Desa
Utara	Desa Kintelan Kecamatan Puri
Selatan	Desa Tampung Kecamatan Puri
Timur	Desa Sambilawang Kecamatan Dlanggu
Barat	Desa Domas Kecamatan Trowulan

Desa Plosari memiliki luas wilayah 314,879 ha. Adapun perincian penggunaan luas desa adalah sebagai berikut:

1. Lahan Pertanian :195,425Ha
2. LahanTegal : – Ha
3. Lahan Pekarangan : 73,286Ha
4. Tanah Kas Desa : 35,556Ha
5. Lain–lain : 10,63 Ha

Adapun jumlah penduduk 3720 jiwa. Adapun rinciannya adalah 1868 jiwa laki-laki dan 1852 jiwa perempuan yang terkumpul dalam 1161 kepala keluarga.⁵¹

Kesemuanya tersebar di enam dusun, yakni:

1. DusunKendalsari
2. DusunKedungklotok
3. DusunTirim
4. DusunGeger
5. DusunRejosari
6. DusunPlosorejo

Semua masyarakat desa Plososari adalah beragama Islam, tidak ada yang beragama lain selain agama Islam di daerah desa Plososari dikarenakan di desa Plososari masih sangatlah murni penduduk asli daerah desa Plososari dan belum ada pendatang yang masuk ke Desa Plososari kecuali terjadi karena sebuah pernikahan dengan salah satu penduduk desa Plososari.

⁵¹ Demografi Desa Plososari, <https://plososari.desa.id/demografi/> diakses pada 25 November 2021.

Masyarakat desa Plososari memiliki pekerjaan yang beragam atau biasa disebut dengan heterogen, ada sebagian yang bekerja sebagai Pegawai Negeri Sipil, Pegawai pabrik, pengrajin batu bata, ada juga yang bekerja sebagai penjual, ada juga yang bekerja sebagai pegawai pabrik atau bank, namun mayoritas penduduk desa Plososari bekerja sebagai petani, hal ini dikarenakan di desa Plososari masih terdapat banyak sawah yang membentang luas di dalam desa Plososari.

Penelitian ini menarik untuk dilakukan di Desa Plososari Kecamatan Puri Kabupaten Mojokerto, sebab kendatipun didaerah pedesaan, namun masyarakatnya juga telah mengikuti perkembangan zaman. Buktinya, telah banyak masyarakat yang telah mengenal *game online* sebagai penawar kejenuhan. Ketergantungan *game online* menjadikan pemainnya lupa terhadap kewajiban dan tanggungjawabnya sebagai manusia, dan pemimpin dalam keluarga.

B. Pandangan *Gamers Online* Desa Plososari, Kecamatan Puri, Kabupaten Mojokerto Tentang Keluarga Sakinah

Penelitian ini berangkat dari hasil pencarian data melalui wawancara yang berkenaan dengan pandangan, dan upaya *gamers online* dalam mewujudkan keluarga sakinah di Desa Plososari Kecamatan Puri Kabupaten Mojokerto. Tentunya, dalam wawancara ini peneliti mengulik pandangan dan upaya yang dilakukan oleh *gamers online* dalam mewujudkan keluarga sakinah. Berikut ini adalah identitas informan atau narasumber yang menjadi rujukan penelitian (Tabel 4.2):

No	Identitas Informan	
1	Nama	Angger Fatkhur Rozy
	Jenis Kelamin	Laki-laki
	Umur	22 Tahun
	Pendidikan	SMA
	Pekerjaan	Karyawan Pabrik
	<i>Game yang dimainkan</i>	Mobile Legend
2	Nama	Rizki Risma
	Jenis Kelamin	Perempuan
	Umur	22 tahun
	Pendidikan	SMA
	Pekerjaan	Ibu Rumah Tangga
	<i>Game yang dimainkan</i>	-
3	Nama	Riki Widi Oktavian
	Jenis Kelamin	Laki-laki
	Umur	25 tahun
	Pendidikan	S1
	Pekerjaan	Perangkat Desa
	<i>Game yang dimainkan</i>	<i>Mobile Legend dan PUBG</i>
4	Nama	Luluk Maulida
	Jenis Kelamin	Perempuan
	Umur	24
	Pendidikan	S1
	Pekerjaan	Guru
	<i>Game yang dimainkan</i>	-
5	Nama	Udin
	Jenis Kelamin	Laki-laki
	Umur	31 tahun
	Pendidikan	SMA
	Pekerjaan	Pekerja Serabutan
	<i>Game yang dimainkan</i>	Higgs Domino dan <i>Mobile Legend</i>
6	Nama	Yati
	Jenis Kelamin	Perempuan
	Umur	28
	Pendidikan	SMA
	Pekerjaan	Ibu Rumah Tangga
	<i>Game yang dimainkan</i>	-
7.	Nama	Yusril Ihza

	Jenis Kelamin	Laki-laki
	Umur	27 Tahun
	Pendidikan	S1
	Pekerjaan	Wirausaha
	<i>Game</i> yang dimainkan	<i>Mobile Legend</i>
8	Nama	Elfi Indana
	Jenis Kelamin	Perempuan
	Umur	25 Tahun
	Pendidikan	S1
	Pekerjaan	Wiraswasta
	<i>Game</i> yang dimainkan	-
9	Nama	Ansharullah
	Jenis Kelamin	Laki-laki
	Umur	34 Tahun
	Pendidikan	SMA
	Pekerjaan	Koki
	<i>Game</i> yang dimainkan	<i>Mobile Legend</i>
10.	Nama	Linda Viani
	Jenis Kelamin	Perempuan
	Umur	28 Tahun
	Pendidikan	S1
	Pekerjaan	Staff
	<i>Game</i> yang dimainkan	-

Game online merupakan salah satu bukti perkembangan zaman yang sangat pesat. *Game online* merubah pandangan masyarakat bahwa yang semula *game* atau permainan itu hanya dilakukan dengan aktivitas fisik saja, namun seiring perkembangannya, *game online* juga dapat dilakukan dengan berdiam dengan menggunakan fasilitas *handphone* dan koneksi internet, yang dapat menghubungkan para pemainnya baik dalam jarak yang dekat maupun jarak yang jauh sekalipun.

Game online hari ini telah menjamur di tengah masyarakat yang meliputi seluruh kalangan usia. Pada masa lalu, permainan-permainan biasanya hanya

dilakukan oleh anak-anak sebagai hiburan setelah belajar, serta orang-orang yang telah tergolong dewasa juga dapat memainkan permainan tertentu, yang pasti berbeda dengan permainan yang dimainkan anak-anak. Berkat pergeseran zaman sebagaimana hari ini, baik anak-anak, remaja, dewasa, hingga orang tua dapat memainkan permainan yang sama, dan justru dapat berkolaborasi lintas usia.

Akses mudah *game online* oleh seluruh kalangan tersebut berakibat pada kelalaian *gamers* terhadap kewajibannya. Dengan ketergantungan *game online*, Anak-anak dapat melupakan kewajibannya untuk belajar, remaja, dan dewasa lupa untuk menggali potensi diri untuk masa depan, dan orang tua atau orang yang telah berkeluarga juga dapat melalaikan kewajiban dan tanggungjawabnya dalam lingkungan keluarga.

Dalam konteks keluarga, *game online* menjadi ancaman tersendiri sebab menimbulkan kecanduan bagi pemainnya dan melupakan tanggungjawabnya dalam keluarga. Tujuan pernikahan untuk membentuk keluarga yang sakinah mawaddah wa rahmah, terancam terabaikan karena adanya *game online*. Hal ini kemudian menjadi suatu kegelisahan tersendiri bagi peneliti, sebab hal ini terjadi di Desa Plososari, Kecamatan Puri, Kabupaten Mojokerto. Berangkat dari sini, peneliti ingin menelusuri perspektif *gamers online* terkait keluarga sakinah.

Sebagaimana yang dinyatakan oleh Angger, bahwa baginya keluarga sakinah adalah:

Pada intinya kan sakinah itu bahagia mas. Dan itu tujuan. Tujuan ku nikah kan pingin hidup nyaman tenteram sama istri dan anak-anak. ya gimana caranya aku harus bisa mas membuat keluargaku merasa cukup dan bahagia. Kan aku laki-laki mas, ya gimana caranya biar bisa mencukupi kebutuhan keluarga. Walaupun aku sering terlihat ngegame

*gini, tapi tetap tak usahakan ngegame setelah kewajibanku beres mas.*⁵²

Dalam pandangan Angger yang merupakan pemain *game online*, sakinah adalah kondisi dimana ketentraman adalah yang paling utama. Menurutnya, ketentraman dapat dicapai dengan melakukan tugas dan kewajiban masing-masing anggota sesuai dengan porsinya. Angger yang berperan sebagai kepala keluarga menjalankan fungsi pencari nafkah untuk dapat menghidupi keluarganya sehari-hari.

Ditengah kesibukan keluarga, pekerjaan, dan hobi *game online*, Angger berupaya untuk menunaikan kewajiban utamanya dulu sebagai kepala keluarga dan suami. *Game online* bagi Angger merupakan hiburan setelah penat dari pekerjaan atau pun masalah keluarga.

Perspektif yang lain dinyatakan oleh Riki Widi Oktavian, bahwa sakinah adalah:

*Sakinah itu sepaham saya saat ikut ngaji-ngaji ya kebahagiaan dalam keluarga mas. Semuanya cukup, taat ibadah, dan pokoknya cukup seluruhnya baik lahir maupun batin. Semuanya itu, menurutku bisa digapai dengan tepo seliro, saling mencintai menyayangi, dan ngerti. Jadi ayem mas, gak banyak uring-uringan dalam keluarga.*⁵³

Riki Dwi Oktavian, seorang perangkat desa mengemukakan bahwa keluarga sakinah merupakan keluarga yang mempunyai ketentraman, diantaranya berkaitan dengan materi dan religiusitas atau keagamaan yang menyangkut ketaatan dalam beribadah. Keduanya berakar dari kesalingan antar anggota keluarga, yakni saling menghormati, saling menyayangi, dan saling memahami.

Dengan demikian, kebahagiaan keluarga akan dengan sangat mudah untuk

⁵² Angger, *Wawancara*, (Plososari, 3 November 2021).

⁵³ Riki Widi Oktavian, *Wawancara*, (Plososari, 4 November 2021).

tercapai.

Udin berpendapat bahwa keluarga sakinah adalah:

Ya intinya kan saling ngerti mas, sakinah kan bahagia ya. Menurutku, bahagia itu gausah terlau banyak cek-cok. Gimana caranya sama-sama ngerti, memahami dalam rumah tangga. Walaupun, aku sendiri ngakui mas. Itu sangat susah. Aku aja masih sering uring-uringan dengan istriku, gara-gara terlalu candu sama game.⁵⁴

Dalam pemahaman Udin, sakinah adalah kebahagiaan dalam keluarga. Dalam mewujudkannya, bagi Udin hanya membutuhkan satu hal, yakni saling memahami dan mengerti antar anggota keluarga. Udin sendiri juga mengakui bahwa ia masih merasa sulit untuk memahami dengan keluarganya. Terlebih dalam hal *game* yang sering ia mainkan, sebab Udin sendiri juga sangat kecanduan terhadap *game*.

Menurut Yusril terkait definisi keluarga sakinah yakni:

“Kalau dari saya ya mas, keluarga sakinah itu keluarga yang bahagia. Nah bahagia disini dikarenakan rasa saling menghargai antar pasangan dengan cara memberikan kasih sayang kepada anggota keluarga. Selain itu, harus tau tanggungjawab di keluarga, saya sebagai kepala keluarga harus bertanggungjawab baik dari segi nafkah lahir dan batin”

Dalam pemahaman Yusril yang merupakan seorang wirausaha sekaligus pemain *game online*. Ia menyatakan bahwa sakinah adalah keluarga yang memiliki rasa saling menghargai, kasih sayang, serta tanggungjawab yang dipahami antar keluarga, sehingga menjadikan keluarga bahagia(sakinah).

Pendapat terakhir dari informan Ansharullah mengenai keluarga sakinah yaitu:

“Pokok dari keluarga sakinah yang saya ketahui itu ketika masing-masing anggota keluarga mengetahui tanggungjawabnya mas. Soalnya kalau

⁵⁴ Udin, *Wawancara*, (Plososari, 5 November 2021).

sudah menikah kan ada suami, istri, dan anak. Jadi harus tau perannya masing-masing mas”

Ansharullah adalah seorang *gamers online* yang berprofesi sebagai koki.

Ia berspektif bahwa keluarga yang sakinah adalah keluarga yang dapat memahami akan perannya di keluarga, serta bertanggungjawab atas kewajibannya.

Berdasarkan kelima pemaparan informan mengenai keluarga sakinah, maka dapat dipahami bahwa keluarga sakinah dalam pandangan *gamers online* di Desa Plososari, Kecamatan Puri, Kabupaten Mojokerto adalah, sebagai berikut:

1. Kebahagiaan

Bahagia merupakan inti dari kesakinahan. Seluruh informan menyatakan bahwa definisi sakinah mengarah pada kebahagiaan dalam keluarga dan rumah tangga. Memang sebagaimana dalam Undang-Undang nomor 1 Tahun 1974 Tentang perkawinan menyebutkan bahwa “Perkawinan adalah ikatan lahir batin antara seorang pria dengan seorang wanita sebagai suami isteri dengan tujuan membentuk keluarga (rumah tangga) yang bahagia dan kekal berdasarkan Ketuhanan Yang Maha Esa.” Terbentuknya keluarga yang mempersatukan seorang laki-laki dengan seorang perempuan mempunyai tujuan yang sangat jelas, yakni mencapai kebahagiaan keluarga dan rumah tangga. Sehingga tidak heran jika setiap orang memahami bahwa keluarga sakinah adalah keluarga yang ideal, yang penuh dengan kebahagiaan. Hal ini sejalan dengan pernyataan Singgih D. Gunarsa bahwa kebahagiaan dalam keluarga adalah posisi dimanaseluruhkeluargamerasabahagia,terhindaririrakecewa,dan

kekurangan.⁵⁵

2. Kasih Sayang

Pemahaman ini disiratkan oleh Riki Dwi Oktavian, bahwa sakinah salah satunya merupakan aspek kasih sayang. Dengan adanya kasih sayang antar anggota keluarga maka seseorang sedang menuju keluarga yang sakinah. Kasih sayang dapat diwujudkan dalam bentuk saling memahami antar keluarga, ketiga informan sama-sama menyatakan bahwa kesepahaman antar anggota keluarga merupakan kunci tercapainya keluarga yang sakinah.

3. Ketaatan dalam Beragama

Dalam pasal 2 Kompilasi Hukum Islam disebutkan bahwa “Perkawinan menurut hukum Islam adalah pernikahan, yaitu akad yang sangat kuat atau mitsaqan ghalizhan untuk mentaati perintah Allah dan melaksanakannya merupakan ibadah.” Esensi sebuah keluarga sendiri merupakan suatu perikatan yang menjurus pada ketaatan kepada Allah SWT. Sehingga tak heran jika hal ini menjadi bagian dari pemahaman keluarga sakinah. Ketaatan kepada Allah akan membawa suatu keluarga kedalam ketentraman.⁵⁶

4. Materi

Ketersediaan materi yang cukup merupakan aspek yang sangat penting dalam menunjang kebahagiaan atau kesakinahan suatu keluarga. Materi merupakan hal utama dalam mewujudkan kebahagiaan secara lahir dan batin.

⁵⁵ Singgih D. Gunarsa, *Psikologi untuk Keluarga*, (Jakarta: Gunung Mulia, 1990), 34.

⁵⁶ M. Quraish Shihab, *Pengantin al-Qur'an: Kalung Permata Buat Anak-Anakku*, 80.

keluarga. Sehingga, hal ini juga harus diusahakan secara maksimal demi kelangsungan kehidupan rumah tangga keluarga sehari-hari.

Berikut ini adalah tabel untuk mempermudah penafsiran keluarga sakinah menurut pemain *game online* (**Tabel 4.3**):

No	Nama Informan	Pandangan Mengenai Keluarga Sakinah
1	Angger Fatkhur R	Keluarga sakinah adalah kondisi dimana ketentraman adalah yang paling utama. Menurutnya, ketentraman dapat dicapai dengan melakukan tugas dan kewajiban masing-masing anggota sesuai dengan porsinya. Angger yang berperan sebagai kepala keluarga menjalankan fungsi pencari nafkah untuk dapat menghidupi keluarganya sehari-hari.
2	Riki Widi Oktavian	Keluarga sakinah merupakan keluarga yang mempunyai ketentraman, diantaranya berkaitan dengan materi dan religiusitas atau keagamaan yang menyangkut ketaatan dalam beribadah. Keduanya berakar dari kesalingan antar anggota keluarga, yakni saling menghormati, saling menyayangi dan saling memahami.
3	Udin	Keluarga sakinah adalah kebahagiaan dalam keluarga. Dalam mewujudkannya, bagi Udin hanya membutuhkan satu hal, yakni saling memahami dan mengerti antar anggota keluarga.
4	Yusril Ihza	Keluarga sakinah yaitu keluarga yang menghargai pasangannya, dengan cara perhatian terhadap anggota keluarganya, dan untuk kepala keluarga harus bertanggung jawab baik dari segi nafkah lahir maupun batin.
5	Ansharullah	Keluarga sakinah adalah keadaan dimana masing-masing anggota keluarga dapat melakukan dan bertanggung jawab atas kewajibannya sebagaimana mestinya.

C. Upaya *Gamers Online* di Desa Plososari, Kecamatan Puri, Kabupaten Mojokerto dalam Mewujudkan Keluarga Sakinah

Sebelum melangkah jauh ke upaya yang dilakukan oleh *gamers online* dalam mewujudkan keluarga sakinah, perlu diketahui dampak-dampak yang ditimbulkan *game online* dalam kehidupan rumah tangga. Angger merasakan dampak yang signifikan terhadap kehidupan keluarganya sebagaimana berikut:

“Istriku sering marah-marah mas nyuruh pulang saat aku ngegame di luar rumah, La gimana mas, tak pikir aku lebih fresh pikiranku mari ngegame”.⁵⁷

Hal yang demikian kemudian juga diperkuat oleh Risma, istri Angger sebagaimana berikut:

“Terkadang saya merasa keberatan dengan perilaku suami yangsuka lupa waktu saat bermain game, dikarenakan waktu pulang bekerja yang seharusnya dapat digunakan untuk bersama-sama dengan keluarga, justru digunakan oleh suami untuk bermain game online. Hingga sering suami pulang ke rumah dalam keadaan capek setelah pulang kerja dan juga bermain game. Hal inilah yang membuat saya merasa keberatan saat suami bermain gameonline”.⁵⁸

Terlihat bahwa dampak *game online* sangat signifikan terhadap kehidupan rumah tangga keluarga Angger. *Game online* kerap menjadi masalah percek-cokan antara Angger dan Risma. Selain itu, *game online* juga sangat mengurangi *quality time* keluarga Angger.

Hal yang sepadan juga dialami oleh Udin bahwa:

“Saya menjadi jarang untuk pulang ke rumah dikarenakan saya memainkan game online di warkop, karena di warkop saya merasa lebih bebas dalam memainkan game online dan juga apabila “chip” saya habis, saya dapat membeli “chip” milik teman saya dengan mudah. Istri sering

⁵⁷ Angger Fatkhur Rozy, *Wawancara*, (Plososari, 3 November 2021).

⁵⁸ Risma, *Wawancara*, (Plososari, 3 November 2021).

*marah-marah dikarenakan saya jarang pulang ke rumah dan uang belanja terkadang ikut terpotong untuk sata membeli uang game”.*⁵⁹

Keluarga Udin justru sangat terguncang dengan kebiasaan Udin yang sering bermain *game online*. Sebab kebiasaan Udin yang sering bermain di warung kopi memicu pertengkaran dalam keluarganya. Terlebih, kebiasaan Udin dalam membeli *chip* seringkali menggunakan jatah uang belanja keluarga, sehingga memicu pertengkaran yang lebih besar dalam kehidupan rumah tangga.

Lain daripada yang dipaparkan diatas, Riki Widi Oktavian justru merasa tidak berdampak dari kebiasaannya dalam memainkan *game online*, sebagaimana berikut:

*“Sepengetahuan saya tidak ada dampak yang dirasakan oleh keluarga saya dikarenakan saya hanya memainkan game online di waktu yang tidak mengganggu waktu berkerja dan waktu bersama keluarga saya, sehingga keluarga tidak keberatan apabila saya memainkan game sebagai hobi dan menurrut kami hal itu tidaklah hal yang negatif. Justru dampakyang dapat saya rasakan sendiri yaitu lebih fresh dikarenakan saya sedikit dapat melupakan masalah atau beban-beban pekerjaan yang cukup menguras pikiran”.*⁶⁰

Kebiasaan Riki Widi Oktavian dalam memainkan *game online* samasekali tidak mengganggu stabilitas keluarganya. Sebab Riki Widi Oktavian menempatkan diri sebagaimana takdirnya sebagai kepala keluarga. Riki Widi Oktavian baru akan memainkan *game online* setelah ia menunaikan kewajibannya sebagai suami dan kepala keluarga. Dengan demikian keluarga Riki Widi Oktavian tidak merasa terganggu dengan kebiasaan *game online* yang digelutinya. Telah disinggung diatas bahwa padakenyataannya memainkan *game online* memberikan dampak dan pengaruh yang signifikan terhadap kehidupan rumah

⁵⁹ Udin, *Wawancara*, (Plososari, 5 November 2021).

⁶⁰ Riki Widi Oktavian, *Wawancara*, (Plososari, 5 November 2021).

tangga. Bahkan ada yang sampai ketagihan, hingga menimbulkan cekcok dalam keluarga. Menilik dari pemahaman akan keluarga sakinah, sesungguhnya pemain *game online* telah memahami makna keluarga sakinah, akan tetapi perlu ditinjau bagaimana para *gamers online* berupaya mewujudkan keluarga sakinah ditengah urusan pekerjaan, keluarga dan hobi *game onlinenya* tersebut.

Dampak dari *game online* yang dirasakan oleh Yusril ialah:

“Saya sering didiami oleh istri saya setelah pulang main game bersama teman-teman di warung kopi, sikapnya bikin saya sumpek, padahal saya ngegame niatnya refreshing setelah capek bekerja”.

Hal tersebut diperkuat oleh Elfi, istri Yusril yang menyatakan sebagai berikut:

“Saya sebenarnya tidak memperlmasalahkan main gamenya mas, tapi saya sebagai seorang istri juga butuh waktu mas yusril. Saya juga seorang pekerja, saya juga capek kerja, belum lagi pekerjaan rumah tangga yang banyak, saya juga butuh refreshing, setidaknya suami saya mengerti, kan bisa refreshing bersama. Kami sudah seharian bekerja, butuh waktubersama, butuh ngobrol agar keluarga terasa adem ayem”

Hal serupa dirasakan oleh Ansharullah. Adapun dampak yang dialami oleh Ansharullah yakni:

“Saya sering uring-uringan dengan istri saya hanya karena main game online, sepele. Padahal game hanya hiburan saya yang sudah penat bekerja seharian, saya butuh waktu untuk refreshing”

Hal tersebut dibenarkan oleh Linda, istri Ansharullah yang berpendapat sebagai berikut:

“Ya gimana ya mas, saya merasa bahwa mas anshar lebih sering menghabiskan waktunya bersama teman-temannya untuk mabar di warkop daripada bersama keluarga. Padahal seharusnya ya lebih banyak bersama keluarga kan mas? Gak masalah kalau mau refreshing, tapi juga harus tetep ingat keluarga, tetep harus meluangkan waktu dan tenaga untuk keluarga biar keluargaharmonis”.

Adapun upaya yang dilakukan oleh Angger dalam mewujudkan keluarga sakinah adalah sebagaimana berikut:

“Aku mikir lek sebener e sudah menempatkan pada tempatnya. Maksudnya sudah melakukan kewajiban dengan baik untuk menafkahi keluarga, Aku yo menyisihkan waktu saat libur bekerja buat istriku. Aku juga membagi waktu ngegame, pasti setelah kerja. Menyesuaikan shift kerja”.⁶¹

Angger berpendapat bahwa ia hanya bermain *game online* setelah melaksanakan seluruh pekerjaannya. Bagi Angger ini adalah sebuah wahana *refreshing*. Ia juga masih sangat memperdulikan waktu khusus untuk keluarga. Lebih klanjut, istrinya juga meyadari akan hal itu, sehingga Risma mempunyai cara sendiri untuk mewujudkan keharmonisan tanpa mengganggu kebiasaan Angger sebagaimana berikut:

“Saya berusaha membujuk suami agar tidak bermain game di warung kopi, dengan cara saya memasang wifi pribadi di rumah kami dan juga memberi penghargaan kepada suami saat ia tidak keluar rumah yaitu dengan cara membelikan “diamond” game sebagai penghargaan dia tidak keluar rumah. Saya juga berusaha menelfon dia juga teman-teman suami saya agar menyuruhnya untuk pulang. Saat suami di rumah juga saya berusaha mengajak suami untuk melakukan kegiatan yang dapat dilakukan berdua agar timbul rasa kebersamaan seperti mengajaknya untuk masakbersama”.⁶²

Risma merasa kurang nyaman saat Angger bermain *game online* di luar rumah. Sehingga Risma mengambil inisiatif untuk menyediakan wifi sendiri, membelikan *diamond game* demi sang suami untuk bermain dirumah. Selain itu, Risma dengan sangat baik memanfaatkan kebersamaannya dengan suami untuk memasak bersama.

⁶¹ Angger, *Wawancara*, (Plososari, 3 November 2021).

⁶² Risma, *Wawancara*, (Plososari, 3 November 2021).

Sementara Riki dalam upaya mewujudkan keluarga sakinah, ia melakukan:

“Upaya saya dalam menjadikan keluarga yang sakinah yaitu dengan tetap melakukan kewajiban sebagai kepala keluarga yaitu memberi nafkah batin dan nafkah lahir. Meskipun terkadang sedikit terlena karena keasikan bermain game, namun saya tetap berusaha membagi waktu dengan baik dikarenakan dunia nyata itulah yang harus lebih ditekankan dibandingkan dunia maya”.⁶³

Dalam konteks ini, Riki sangat sadar tentang posisinya sebagai suami dan kepala keluarga. Sehingga ia senantiasa memberikan nafkah lahir maupun batin sebagaimana biasanya. Upaya yang paling inti dilakukan oleh Riki adalah membagi waktu dengan sebaik-baiknya antara bekerja, keluarga, dan hobinya yakni *game online*.

Berbeda dengan Udin, ia juga senantiasa melakukan upaya dalam mewujudkan keluarga sakinah. Namun ia merasa hal itu sia-sia, karena tetap saja menimbulkan percek-cokan dalam keluarga.

“Saya berusaha meluangkan waktu untuk istri dan anak, namun saat dirumah istri sering marah-marah tidak jelas, karena hal tersebut saya mencari kesenangan di luar yaitu dengan cara bermain game online”.⁶⁴

Sedangkan Yusril yang melihat istrinya seperti berupaya agar keluarganya sakinah dengan cara, sebagai berikut:

“Saya akan mencoba untuk membagi waktu dengan baik dan bijak dengan cara lebih memperhatikan istri dan keluarga saya. Saya akan lebih meluangkan waktu bersama istri dan keluarga dengan melakukan pekerjaan rumah bersama, bermain bersama, atau hangout bersama. Pokoknya mementingkan kebersamaan dengan keluarga. Hal tersebut saya lakukan karena saya tidak ingin ada kesalahpahaman antar keluarga saya dan saya ingin agar keluarga saya menjadi harmonis (sakinah) dengan catatan istri saya juga harus mau mengerti bahwa saya jugabutuh

⁶³ Riki Widi Oktavian, *Wawancara*, (Plososari, 4 November 2021).

⁶⁴ Udin, *Wawancara*, (Plososari, 5 November 2021).

waktu sendiri untuk refreshing untuk diri saya sendiri dari segala kepenatan aktivitas. Dan hal tersebut akan saya usahakan sebest mungkin karena saya paham peran dan tanggung jawab saya sebagai suami atau kepala rumah tangga”.

Ansharullah juga memiliki upaya yang serupa dalam mewujudkan keluarga yang sakinah, yakni:

“Untuk menciptakan keluarga yang sakinah, saya sebagai kepala keluarga akan lebih mendengarkan keluh kesah istri saya, saya akan belajar memahami dan lebih meluangkan waktu saya untuk istri dan keluarga saya. Dan hal tersebut akan saya mulai dengan berkomunikasi yang baik, khususnya dengan istri saya. Selain saya yang mendengarkan keluh kesah istri, istri saya juga harus mendengarkan keluh kesah saya sebagai suami, dan kami harus saling mau mengerti dan mencari jalan tengah agar tidak ada percekocokan dengan istri. Intinya mau terbuka, mau menerima, dan mau menurunkan ego”.

Melihat tentang dampak besar yang ditimbulkan oleh *game online* terhadap keharmonisan keluarga, harus diakui kembali bahwa *game online* sangat memberikan dampak kompleks terhadap keluarga. Sehingga perlu upaya-upaya khusus yang harus dilakukan oleh *gamers online* dalam menunjang keharmonisan dan kesakinahankeluarga.

Merujuk pada keterangan-keterangan informan, waktu kebersamaan dengan keluarga menjadi suatu hal yang sangat penting dilakukan dalam menunjang keharmonisan keluarga. Ketiga informan sepakat upaya yang dilakukan dalam menunjang keluarga yang sakinah adalah melalui penyediaan waktu interaksi yang cukup dalam keluarga.

Ketersediaan waktu yang cukup dengan keluarga merupakan salah satu bagian yang ada dalam keluarga. Ketiga informan yang merupakan laki-laki secara konstruktif dikenai tanggung jawab ganda dalam keluarga. Disatu sisi, seorang laki-laki memegang tanggung jawab yang utuh terhadap materi demi

menunjang kelangsungan keluarga, yakni dengan memenuhi kebutuhan sehari-hari. Disisi yang lain, pemimpin keluarga juga harus secara adil mengatur ritme harmonisasi keluarga, dilakukan dengan curahan kasih sayang yang cukup untuk seluruh anggota keluarga. Sementara dalam konteks pembahasan penelitian ini, laki-laki (informan) juga menggeluti hobinya yakni dengan bermain *game online*. Sehingga seorang kepala rumah tangga dengan tumpukan tanggungan yang demikian juga harus lebih pintar dalam membagi waktu.

Adanya *quality time* dengan keluarga merupakan satu langkah dalam mewujudkan keluarga yang sakinah dan bahagia.⁶⁵ Adapun hal yang dilakukan oleh Risma dalam menggunakan waktu keluarganya sangat ciamik, yakni dengan memasak bersama. Dengan demikian akan timbul pola komunikasi yang sangat baik dan erat antar anggota keluarga. Selain itu, *quality time* juga dapat dilakukan dengan rekreasi bersama keluarga, bercengkrama dalam suatu momen dan lain-lain.

Jika pandangan akan keluarga sakinah menurut ketiga informan adalah menyangkut kebahagiaan, kasih sayang, keamanan dalam beragama, dan keamanan materi, maka salah satu upaya konkrit yang dapat dilakukan adalah melalui jalinan komunikasi yang baik antar anggota keluarga yang dapat di stimulus dengan sebagaimana Risma lakukan. Menurut Idris Sardy, komunikasi keluarga sangat penting dilakukan untuk menyampaikan norma dan nilai baik dalam keluarga demi mewujudkan keutuhan dan keharmonisan keluarga.⁶⁶

⁶⁵ Lihat di <https://www.orami.co.id/magazine/tips-membangun-keluarga-harmonis-menurut-islam/> diakses pada 27 November 2021.

⁶⁶ Idris Sardy, *Komunikasi dalam Keluarga*, (Bandung: Citra Aditya Bakti, 1992), 2.

Selain ketersediaan waktu untuk keluarga, pemberian nafkah lahir dan batin juga merupakan upaya yang dilakukan oleh para *gamers online* dalam mengupayakan kesakinahan atau kebahagiaan keluarga. Nafkah dalam hal ini memang menjadi kewajiban suami terhadap istri atau keluarganya. Relasi nafkah dalam hubungan suami istri telah dijelaskan dalam Surat Al-Baqarah ayat 233, yakni:

الْوَالِدَاتُ يُرْضِعْنَ أَوْلَادَهُنَّ حَوْلَيْنَ كَامِلَيْنِ ۖ لِمَنْ أَرَادَ أَنْ يُتِمَّ
الرِّضَاعَةَ ۗ وَعَلَى الْمَوْلُودِ لَهُ رِزْقُهُنَّ وَكِسْوَتُهُنَّ بِالْمَعْرُوفِ ۗ
لَا تُكَلِّفُ نَفْسٌ إِلَّا وُسْعَهَا ۗ لَا تُضَارَّ وَالِدَةٌ بِوَلَدِهَا وَلَا مَوْلُودٌ
لَهُ بِوَلَدِهِ ۗ وَعَلَى الْوَارِثِ مِثْلُ ذَلِكَ ۗ فَإِنْ أَرَادَا فِصَالًا عَنْ
تَرَاضٍ مِنْهُمَا وَتَشَاوُرٍ فَلَا جُنَاحَ عَلَيْهِمَا ۗ وَإِنْ أَرَدْتُمْ أَنْ
تَسْتَرْضِعُوا أَوْلَادَكُمْ فَلَا جُنَاحَ عَلَيْكُمْ إِذَا سَلَّمْتُمْ مَا آتَيْتُمْ
بِالْمَعْرُوفِ ۗ

yaitu bagi yang ingin menyempurnakan penyusuan. Dan kewajiban ayah memberi makan dan pakaian kepada para ibu dengan cara ma'ruf ... (QS. Al-Baqarah ayat 233)

Sehingga jelas, seorang suami sangat dilarang untuk melalaikan kewajibannya dalam keluarga. Pemahaman ini perlu ditanamkan untuk Udin, yang hanya karena mengikuti kepuasannya dalam bermain *game online* ia rela mengurangi jatah belanja keluarga untuk sekedar membeli *chip* atau perlengkapan yang lain. Padahal, *game online* ini hanya sekedar hobi yang dalam pemenuhannya bukanlah sesuatu yang mempunyai urgensi (kebutuhan tersier)⁶⁷, yang utama adalah pekerjaan dan keberlanjutankeluarganya.

Dari pemaparan diatas dapat ditarik benang merah bahwa pada kenyataannya *game online* memberikan dampak yang sangat signifikan terhadap kondisi dan stabilitas keluarga. Berdasarkan hasil pemaparan informan, ada dua hal upaya yang dilakukan oleh *gamers online* untuk mencapai keluarga yang

sakinah, yakni menyediakan waktu untuk keluarga dan memanfaatkannya dengan

⁶⁷ Rahmad Hakim, *Hukum Perkawinan Islam*, 23.

sebaik-baiknya, dan memberikan nafkah lahir dan batin tanpa harus dikurangi karena hal-hal yang berkenaan dengan *game* yang digelutinya.

Berikut ini adalah tabel yang mempermudah pemahaman upaya yang dilakukan oleh pemain *game online* dalam pencapaian keluarga sakinah:

Tabel 4

No	Informan	Upaya yang dilakakukan
1	Angger Fatkhur R	Angger merasa bahwa ia hanya mengoperasikan <i>game online</i> saat tanggungjawabnya dalam pemenuhan kebutuhan keluarga telah usai. Angger juga berusaha untuk menyediakan waktu khusus terhadap keluarganya.
2	Riki Widi O	Riki sangat sadar tentang posisinya sebagai suami dan kepala keluarga. Sehingga ia senantiasa memberikan nafkah lahir maupun batin sebagaimana biasanya. Upaya yang paling inti dilakukan oleh Riki adalah membagi waktu dengan sebaik-baiknya antara bekerja, keluarga, dan hobinya yakni <i>game online</i> .
3	Udin	Udin senantiasa memberikan waktunya untuk keluarga. Akan tetapi, kebiasaan Udin yang kelewat batas dalam bermain <i>game online</i> sering menimbulkan cek-cok dalam keluarganya.
4	Yusril Ihza	Yusril cukup sadar apabila ia memainkan <i>game online</i> , maka ia akan menghabiskan banyak waktu untuk itu, maka dari itu Yusril membatasi waktu dia memainkan <i>game online</i> yaitu maksimal 3 jam dalam sehari.
5	Ansharullah	Anshar merasa bahwa ia tidak terlalu berlebihan dalam memainkan <i>game online</i> dikarenakan Anshar dapat membagi waktunya dengan baik antara bermain <i>game</i> , bekerja, dan berkumpul dengan keluarga. Dikarenakan dia merasa cukup baik dalam megatur waktu.

D. Tinjauan Konsep Sakinah Quraish Shihab Terhadap Pandangan Dan Upaya Gamers Onlinedi Desa Plososari Kecamatan Puri Kabupaten Mojokerto Dalam Mewujudkan Keluarga Sakinah

Keluarga yang sakinah merupakan impian bagi setiap pasangan yang menikah. Keluarga sakinah merupakan ikatan keluarga yang dibimbing dan dibina berdasarkan ikatan perawinan yang sah, dan mampu memenuhi hajat materi dan spiritual dengan layak dan seimbang, diwarnai kasih sayang antar keluarga, serasi, mampu mengamalkan menghayati dan memperdalam nilai iman taqwa dan mewujudkan suatu tatanan akhlak yang mulia.⁶⁸Berkenaan dengan sakinah, Al-Qur'an telah banyak memberikan pemahaman, sebagaimana dalam QS. Arruum ayat 21 yakni:

وَمِنْ آيَاتِهِ أَنْ خَلَقَ لَكُمْ مِنْ أَنْفُسِكُمْ زَوْجًا لِتَسْكُنُوا إِلَيْهَا
وَجَعَلَ بَيْنَكُمْ مَوَدَّةً وَرَحْمَةً ۗ إِنَّ فِي ذَلِكَ لَآيَاتٍ لِقَوْمٍ
يَتَفَكَّرُونَ

Dan di antara tanda-tanda kekuasaan-Nya ialah Dia menciptakan untukmu isteri-isteri dari jenismu sendiri, supaya kamu cenderung dan merasa tenteram kepadanya, dan dijadikan-Nya diantaramu rasa kasih dan sayang. Sesungguhnya pada yang demikian itu benar-benar terdapat tanda-tanda bagi kaum yang berfikir. (QS. Ar-Ruum ayat 21).

Sakinah pada dasarnya merupakan bentuk keluarga yang bahagia dan penuh ketenangan. Secara kasat mata tentu hal ini dapat dilihat dari raut muka penuh bahagia keluarga. Akan tetapi, paradigma sakinah menurut Quraish Shihab yang dimaksud tidak hanya dicirikan dengan raut muka oleh pasangan. Hal ini mengandung banyak sekali penafsiran jika terpusat pada raut muka. Raut muka yang cerah bisa mengindikasikan ketidaktahuan, keluguan, atau kebodohan. Lebih jauh, menurut Quraish Shihab, sakinah dapat dicirikan dengan berbinarnya raut muka pasangan dengan disertai kelapangan dada, berbudi luhur, bahasayang

⁶⁸ Rizki Setiawan, *Upaya Mewujudkan Keluarga Sakinah di Kalangan TNI Ditinjau dari Hukum Islam (Studi Analisis TNI Korem 043/Garuda Hitam Bandar Lampung)*, (Lampung: UIN Raden Intan Lampung, 2019), 92-93.

halus, yang semuanya itu dilahirkan dari kesepahaman dan kemurnian hati insan yang bersatu dengan ridho Allah SWT.⁶⁹

Hari ini, kompleksitas dampak teknologi telah menjamah kebutuhan krusial manusia hari ini. Pemenuhan kebutuhan *sandang, pangan* dan *papan*, sangat mudah diakses dengan fitur-fitur teknologi terkini. Tidak ketinggalan, dunia hiburan tentu tidak luput dari pengaruh teknologi yang semakin hari semakin mengalami *upgrade* fitur yang canggih. Buktinya, keberadaan *game* telah mutlak menggantikan permainan tradisional anak hari ini. Tidak ada perbedaan yang signifikan mengenai hakikat *game* dan permainan. Kedua hal tersebut merupakan dua bahasa yang berarti sama. Hanya saja pergeseran bahasa tersebut dipengaruhi oleh corak pemanfaatan teknologi yang hari ini sedang berkembang dengan pesat. Jika dulunya istilah *game* atau permainan sangat identik dengan anak-anak, ternyata hari ini *game* telah merambah pada segala usia, mulai dari anak-anak, remaja, hingga dewasa. Hal ini dipengaruhi oleh kemudahan akses terhadap *game*, yang bisa dinikmati melalui *handphone* dan jaringan internet, yang hari ini dapat dipastikan bahwa semua kalangan dapat memilikinya.

Dampak *game* juga merambah ke usia dewasa. Adapun temuan penelitian ini menyatakan bahwa pada kenyataannya, *game* juga digandrungi oleh orang dewasa yang telah berkeluarga. Objek penelitian ini adalah seorang kepala keluarga yang sangat hobi bermain *game online* ditengah kesibukan mengurus pekerjaan untuk pemenuhan nafkah, dan upaya mengharmoniskan keluarga yang menjadi tanggungjawabnya.

⁶⁹M. Quraish Shihab, *Pengantin al-Qur an: Kalung Permata Buat Anak-Anakku*, 54.

Dalam pembahasan yang sebelumnya telah disebutkan bahwa *game online* sangat mempunyai dampak yang signifikan terhadap keseimbangan dan kebahagiaan keluarga. Kerap kali terjadi percek-cokan dalam keluarga yang disebabkan oleh seseorang yang terlalu tenggelam dalam euforia *game online*. Sehingga, terjadi hambatan yang besar dalam upaya pemenuhan kewajiban seseorang tersebut. Padahal, dalam hal ikatan perkawinan, maka baik dalam hukum agama maupun hukum positif sama-sama mengusung spirit pertanggungjawaban setelah adanya akad. Oleh sebab itu, perlu ditekankan lagi mengenai pemahaman konsep keluarga sakinah, demi menjaga keseimbangan keluarga bahagia.

Quraish Shihab menyatakan bahwa sakinah dapat dicirikan dengan berbinarnya raut muka pasangan dengan disertai kelapangan dada, berbudi luhur, bahasa yang halus, yang semuanya itu dilahirkan dari kesepahaman dan kemurnian hati insan yang bersatu dengan ridho Allah SWT.⁷⁰ Dalam konteks ini, permainan *game online* yang terlalu intens kerap menimbulkan perseteruan dalam keluarga. Artinya, pasangan tidak saling melapangkan dada. Maka alangkah lebih baik jika sang suami menyadari bahwa tanggungjawabnya sebagai kepala keluarga harus lebih dikedepankan dari pada sekedar hobinya. Demikian pula bagi istri, juga alangkah lebih baik dalam mengingatkan menggunakan bahasa yang baik dan halus. Hal tersebut tidak lain hanya untuk mengurangi salah paham demi mencapai suatu ketenangan dalam kehidupan rumahtangga.

⁷⁰M. Quraish Shihab, *Pengantin al-Qur an: Kalung Permata Buat Anak-Anakku*, 54.

Quraish Shihab menyatakan bahwa sakinah juga harus diperjuangkan. Cita menuju keluarga yang sakinah tidak datang begitu saja. Butuh perjuangan-perjuangan antar pasangan dalam mewujudkannya. Pada upaya memperjuangkannya, pasangan harus memenuhi syarat syarat sebagaimana diutarakan oleh Quraish Shihab adalah kalbu harus dipersiapkan dengan dipenuhi oleh kesabaran dan ketaqwaan, karena dalam pendapatnya, Quraish Shihab memaparkan bahwa sakinah diturunkan dalam hati pasangan.⁷¹ Maka menarik sebagaimana yang dilakukan oleh Angger dan istrinya. Diantara keduanya timbul pola interaksi yang membawanya pada kesalingpahaman dalam keluarga. Menyadari bahwa suaminya menyukai *game online*, sang istri menyediakan wifi hanya supaya sang suami untuk tidak keluar. Pengertian ini menjurus pada maksud supaya sang suami betah dirumah, yang dengan demikian akan timbul suatu relasi harmonis dalam keluarga.

Dalam hal tahapan menuju keluarga sakinah, aspek kebutuhan akan pasangan dirasa yang paling tepat untuk menjadi mata analisis masalah ini. Merasa saling membutuhkan merupakan sabuk yang paling erat dalam merekatkan keharmonisan laki-laki dengan perempuan. Perlu ditekankan lagi, bahwa laki-laki dan perempuan membawa keganjilan masing-masing untuk kemudian disempurnakan dengan mengaitkan satu sama lain melalui pernikahan.⁷² Masing-masing pakar mengutarakan pendapatnya mengenai siapa yang paling membutuhkan antara laki-laki dengan perempuan dalam keluarga.

⁷¹M. Quraish Shihab, *Pengantin al-Qur an*: 80.

⁷²Badriati Amanah, *Konsep Keluarga Sakinah Menurut M. Quraish Shihab*, 45.

Stigma ini harus dihapus, karena pada nyatanya, kedua insan tersebut saling bergantung dan saling membutuhkan demi mencapai keluarga yang sakinah.⁷³

Dalam konteks *game online* ini, masing-masing juga harus memahami kebutuhannya. Istri tentunya juga membutuhkan dukungan nafkah lahir dan batin dari suami. Disisi yang lain, suami membutuhkan ruang untuk penyegaran dan terlepas dari kepenatan dalam bekerja dan mengurus keluarga. Kesepahaman mengenai dua hal ini menjadi kunci dalam mewujudkan keluarga yang saling memahami dan mengerti kebutuhan satu sama lain. Dengan saling memahami antar pasangan maka akan sangat sedikit ruang untuk berselisih paham, alhasil akan tercipta suatu tatanan keluarga yang damai, tenteram dan bahagia.

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa pemahaman pemain *game online* terhadap keluarga sakinah yang cenderung bersifat materi, menggiring upaya pemenuhan keluarga sakinahnya juga berkuat di wilayah yang bersifat materi juga. Padahal, dalam tahapan pencapaian keluarga sakinah, Quraish Shihab menyatakan bahwa pemenuhan kebutuhan pasangan baik yang bersifat materi atau imeteri menempati tahapan yang ketiga, setelah pemahaman akan kesetaraan dan kebiaasaan untuk bermusyawarah dalam memecahkan masalah keluarga.⁷⁴

Dalam hal yang sedikit menyimpang dari upaya pemenuhan keluarga sakinah oleh pemain *game online* terhadap konsep yang digambarkan oleh Quraish Shihab adalah paradigma yang dibangun oleh pemain *gameonline*

⁷³Badriati Amanah, 45.

⁷⁴M. Quraish Shihab, *Perempuan dari Cinta Sampai Seks*, 146

langsung secara jauh menjangkau pemenuhan materi dan kebutuhan pasangan. Meskipun hal itu juga sangat penting dalam membangun pondasi keluarga yang kuat, pemahaman akan kesetaraan dan musyawarah bagi Quraish Shihab jauh lebih utama dan penting dalam keluarga.

Namun, menurut M. Quraish Shihab adanya *rahmat* atau kasih dan sayang ialah faktor utama yang memang harus ada dan terpenuhi pada sebuah keluarga. Makna kasih dan sayang tersebut yaitu rasa sayang kepada pasangan, menyukai, menghargai, menyegani, pemaaf, penolong, sopan, santun, tidak kasar kepada seluruh anggota keluarga⁷⁵. Bahwa kriteria keluarga sakinah yang diungkapkan oleh M. Quraish Shihab memiliki konsep sendiri yaitu keluarga yang tenang yang artinya bahtera rumah tangga yang menjunjung tinggi nilai dan norma dalam agama dan digunakan sebagai dasar atau pondasi dalam membentuk sebuah keluarga. Nilai atau norma agama yang digunakan sebagai acuan ketika suatu rumah tangga sedang dalam situasi yang tidak baik atau terdapat sebuah masalah.

Berdasar pada dua pandangan tersebut (pandangan Quraish Shihab dan Pandangan *gamer online*), pada hakikatnya dapat dilihat titik temunya, yakni keluarga sakinah merupakan keluarga yang tenteram dan bahagia. Upaya pencapaian ketenangan dan kebahagiaan tersebut, oleh *gamer online* melalui pemenuhan kebutuhan yang urgensi terhadap kehidupan rumah tangga. Selain itu, *gamer online* juga memberikan waktu luang untuk menikmati waktu bersama keluarga, disamping kesibukan akan pekerjaan dan hobi yang digelutinya.

⁷⁵Abdul Kholik, “*Konsep keluarga Sakinah Perspektif M. Quraish Shihab*”, Inklusif no. 2(2017): 29 <https://syekhnujati.ac.id/jurnal/index.php/inklusif/article/view/1912>

Bicara tentang kesesuaian antara praktik di masyarakat dengan konsep sakinah yang dibangun oleh Quraish Shihab, secara tujuan, tindakan dan upaya *gamersonline* sudah menjurus pada tujuan keluarga sakinah, yakni ketentraman dan kebahagiaan. Akan tetapi, *gamers online* mengabaikan pemahaman dan kesetaraan sebagai satupondasi yang sangat kuat dalam mewujudkan keluarga sakinah yang sesungguhnya.

Dibawah ini diketengahkan dalam tabel analisis Quraish Shihab dengan upaya pemenuhan keluarga sakinah:

No	Informan	Upaya yang dilakukan	Relasi dengan Konsep Sakinah
1	Angger Fatkhur R	Angger merasa bahwa ia hanya mengoperasikan <i>game online</i> saat tanggungjawabnya dalam pemenuhan kebutuhan keluarga telah usai. Angger juga berusaha untuk menyediakan waktu khusus terhadapkeluarganya.	Pemahaman keluarga sakinah menurut Angger berorientasi pada pemenuhan materi. Sebenarnya telah sejalan, namun tidak sesuai tahapan yang dicanangkan oleh Quraish Shihab, yakni kesadaran akan kesetaraan dan musyawarah. Namun, secara garis besar, Angger berusaha mewujudkan keluarga sakinah.
2	Riki Widi O	Riki sangat sadar tentang posisinya sebagai suami dan kepala keluarga. Sehingga ia senantiasa memberikan nafkah lahir maupun batin sebagaimana biasanya. Upaya yang paling inti dilakukan oleh Riki adalah membagi waktu dengan sebaik-baiknya antara bekerja, keluarga, dan hobinya yakni <i>gameonline</i> .	Upaya yang dilakukan oleh Riki juga berkuat diwilayah pemenuhan kebutuhan pasangan. Riki melewatkan kesadaran akan kesetaraan dan musyawarah yang dicanangkan oleh Quraish Shihab. Namun secara garis besar, pemahaman dan upaya yang dilakukan bertujuan untuk mewujudkan keluarga sakinah.
3	Udin	Udin senantiasa memberikan	Upaya yang dilakukan Udin

		waktunya untuk keluarga. Akan tetapi, kebiasaan Udin yang kelewat batas dalam bermain <i>game online</i> sering menimbulkan cek-cok dalam keluarganya.	adalah berkutut pada pemenuhan hak keluarganya, dan mengesampingkan tahapan akan kesetaraan dan musyawarah. Dampaknya, keluarga Udin sering mengalami percek-cokan, karena tidak timbul suatu kesepahaman. Namun dalam upayanya, usaha Udin berada dijalur untuk mewujudkan keluarga sakinah.
4	Yusril Ihza	Yusril cukup sadar apabila ia memainkan game online, maka ia akan menghabiskan banyak waktu untuk itu, maka dari itu Yusril membatasi waktu dia memainkan game online yaitu maksimal 3 jam dalam sehari.	Upaya yang dilakukan oleh Yusril juga berkutut diwilayah pemenuhan kebutuhan pasangan. Yusril melewati kesadaran akan kesetaraan dan musyawarah yang dicanangkan oleh Quraish Shihab. Namun secara garis besar, pemahaman dan upaya yang dilakukan bertujuan untuk mewujudkan keluarga sakinah.
5	Ansharullah	Anshar merasa bahwa ia tidak terlalu berlebihan dalam memainkan game online dikarenakan Anshar dapat membagi waktunya dengan baik antara bermain game, bekerja, dan berkumpul dengan keluarga. Dikarenakan dia merasa cukup baik dalam mengatur waktu.	Pemahaman keluarga sakinah menurut Anshar berorientasi pada pemenuhan materi. Sebenarnya telah sejalan, namun tidak sesuai tahapan yang dicanangkan oleh Quraish Shihab, yakni kesadaran akan kesetaraan dan musyawarah. Namun, secara garis besar, Anshar berusaha mewujudkan keluarga sakinah.

BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan pemaparan dari hasil penelitian dalam bab sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa:

1. Terdapat empat pandangan keluarga sakinah menurut para pemain *game online* di Desa Plososari Kecamatan Puri Kabupaten Mojokerto, yakni: sakinah adalah keluarga yang penuh kebahagiaan, keluarga yang penuh kasih sayang, keluarga yang taat dalam beribadah, dan keluarga yang cukup dalam halmateri.
2. *Game online* cukup memberikan dampak yang signifikan terhadap kelangsungan keluarga. Sebab, pemainnya kerap tenggelam dalam euforia kesenangan hingga lupa waktu untuk memenuhi kewajibannya. Dalam mengantisipasi hal ini, terdapat dua usaha atau upaya yang senantiasa dilakukan oleh pemain *game online*, yakni membagi waktu dengan sebaik-baiknya dengan memberikan ruang lebih bagi keluarga dan tetap memberikan nafkah lahir dan batin tanpa menguranginya untuk kebutuhan *gameonline*.
3. Dalam perspektif Quraish Shihab sakinah diwujudkan dalam tindakan yang lapang dada antar pasangan. Dalam masalah ini, Maka alangkah lebih baik jika sang suami menyadari bahwa tanggungjawabnya sebagai kepala keluarga harus lebih dikedepankan dari pada sekedar hobinya. Demikian pula bagi istri, juga alangkah lebih baik dalam

mengingatkan menggunakan bahasa yang baik dan halus. Hal tersebut tidak lain hanya untuk mengurangi salah paham demi mencapai suatu ketenangan dalam kehidupan rumah tangga. Selanjutnya, sakinah juga harus diperjuangkan oleh pasangan. Artinya antar pasangan harus senantiasa bahu membahu dalam mewujudkan keluarga sakinah. Selain itu, dalam tahapannya, antara suami dan istri juga harus sadar dan memahami kebutuhan satu sama lain. Bicara tentang kesesuaian antara praktik di masyarakat dengan konsep sakinah yang dibangun oleh Quraish Shihab, secara tujuan, tindakan dan upaya *gamersonline* sudah menjurus pada tujuan keluarga sakinah, yakni ketentraman dan kebahagiaan. Akan tetapi, *gamers online* mengabaikan pemahaman dan kesetaraan sebagai satupondasi yang sangat kuat dalam mewujudkan keluarga sakinah yang sesungguhnya.

B. Saran

1. Kemajuan teknologi pada hari ini memang tidak dapat dihindarkan. Namun demikian, tidak seluruhnya yang menjadi produk kemajuan zaman dapat dinilai baik dan berdampak baik, terlebih dalam hal *game online* yang membawa dampak kompleks dalam berbagai celah kehidupan. Oleh sebab itu, perlu lebih bijak dalam menggunakan kemajuan teknologi.
2. Dalam relasi hubungan suami-istri, perlu ditekankan aspek tanggung jawab satu sama lain. Oleh sebab itu, tanggungjawab dalam rangka

mewujudkan kebahagiaan keluarga harus lebih dikedepankan daripada hobi personal yang digeluti.

DAFTAR PUSTAKA

Al-Qur an Al-Kariim

Tim Penerjemah, *Al-Qur an Al-Kariim Terjemahan Kementerian Agama Republik Indonesia*, (Jakarta: Cipta Bagus Segara, 2012)

Buku

Abdul Muhaimin As'ad, *Risalah Nikah Penuntun Perkawinan*, (Surabaya: Bintang Terang 99,1993).

Abdul Rohman Ghozali, *Fiqh Munakahat*, (Jakarta: Prenada Media, 2003).

AbuAhmadidanMunawarsholeh, *PsikologiPerkembangan*, (Jakarta:Rineka cipta,2005).

Albi Anggito dan Johan Setiawan, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Sukabumi: CV Jejak, 2018).

Amir Syarifuddin, *Hukum Perkawinan Islam di Indonesia (Antara Fiqh Munakahat dan Undang-Undang Perkawinan)*, (Jakarta: Kencana,2006).

Anifatul Khuraidatun Nisa', *Konsep Keluarga Sakinah Perspektif Keluarga Penghafal Al Qur'an*, Skripsi, (Malang: UIN Malang, 2016).

Badriati Amanah, *Konsep Keluarga Sakinah Menurut M. Quraish Shihab*, (Ponorogo: IAIN Ponorogo, 2019).

Cholid Nurboko dan Abu Achmadi, *Metode Penelitian*, (Jakarta: Bumi Aksara Pustaka, 1997).

Depdiknas, *KamusbesarbahasaIndonesia*(Jakarta:PNBalaiPustaka,2007).

ErnestAdam, *FundamentalofGame Design, 2ndedition*, (Barkeley:NewRiders, 2010).

J PChaplin, *KamusLengkapPsikologi*(Jakarta:RajaGrafindoPersada,2011).

Jauhari Zakkiy Annas, *Perkawinan Beda Agama Perspektif Kebebasan Beragama Abdullah Saeed*, Skripsi, (Malang:UIN Malang, 2020).

Lusi Ardianasari, *Pengaruh Kecanduan Game online Terhadap Penyesuaian Sosial Pada Remajadi Malang*, Skripsi (Malang: UIN Malang, 2013).

M. Mahbub Junaidi, *Rasionalitas Kalam M. Quraish Shihab*, (Solo: CV Angkasa, 2011).

Mufidah Ch, *Psikologi Keluarga Islam Berwawasan Gender*, (Malang: UIN Malik Press, 2013).

Muhammad Ramadhan Al Fikri, *Peran Muhammadiyah dan Partai Keadilan Sejahtera Dalam Membentuk Keluarga Sakinah Pada Masyarakat Matrilineal di Kota Padang*, Skripsi (Malang: UIN Malang, 2020).

Quraish Shihab, *Membumikan Al-Qur an*, (Bandung: Mizan, 1998).

_____, *Pengantin al-Qur an: Kalung Permata Buat Anak-Anakku*, (Jakarta: Lentera Hati, 2010).

_____, *Perempuan dari Cinta Sampai Seks*, (Jakarta: Lentera Hati, 2005).

Rahmad Hakim, *Hukum Perkawinan Islam*, (Bandung : Pustaka Setia, 2000).

Ulfi Kholidiyah, *Pengaruh Intensitas Bermain Game Online dengan Kecerdasan Emosi*, (Skripsi, Fakultas Psikologi Universitas Surakarta, 2013).

Lexy J. Moleong, *Metodelogi Penulisan Kualitatif*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2005).

Marzuki, *Metodologi Riset*, (Yogyakarta: Prasetia Widia Pratama Yogyakarta, 2000).

Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2009)

Jurnal Artikel

Chairul Fajri, *Tantangan Industri Kreatif-Game Online Indonesia*, Jurnal Komunikasi, Universitas Ahmad Dahlan. Nomor 5 (2012).
<https://jurnalaspikom.org/index.php/aspikom/article/view/47>.

Drajat Edy Kurniawan, *Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik*, Jurnal Konseling, GUSJIGANG, Nomor 1 (2017).
<https://jurnal.umk.ac.id/index.php/gusjigang/article/view/1120/1071>.

Eryzal Novrialdy, *Kecanduan Game online Pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya*, Buletin Psikologi Universitas Gadjah Mada, Nomor 2 (2019).<https://jurnal.ugm.ac.id/buletinpsikologi/article/view/47402/pdf>

Krista Surbakti, *Pengaruh Game online Terhadap Remaja*, Jurnal Curere, Nomor 01(2017)
<http://www.portaluniversitasquality.ac.id:5388/ojsystem/index.php/CURERE/article/view/20/22>

Website

Lely Maulida, *Jumlah Gamer Indonesia capai 100 juta di 2020*, diakses pada Kamis 1 April 2021 <https://www.tek.id/insight/jumlah-gamer-di-indonesia-capai-100-juta-di-2020-b1U7v9c4A>.

Muhammad Fahrul, *Pengertian Game online dan Sejarahnya*, diakses pada 9 Januari 2021, <http://my.opera.com/mfahrul/blog/show.dml/10712381>.

LAMPIRAN

Dokumentasi

Wawancara bersama Udin



Wawancara bersama Angger



Wawancara bersama Riki Widi Oktavian



Wawancara bersama Yusril Ihza



Wawancara bersama Ansharullah



DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Nama : Ahmad Hafiluddin Firmansyah
NIM : 16210116
Alamat : Dsn. Kendalsari, Ds. Plososari,
Kec. Puri, Kab. Mojokerto
TTL : Mojokerto, 13 September 1997
No.HP : 087702508526
Email : hafiluddinfirmansyah@gmail.com

Riwayat Pendidikan :

1. RA Al Ikhlas (Kec. Puri, Kab. Mojokerto) 2002-2004
2. MI Madinah Semesta (Ds. Kedungmaling,
Kec. Sooko, Kab. Mojokerto) 2004-2010
3. MtsN Tambakberas (Kec. Jombang, Kab,
Jombang) 2010-2013
4. SMAN 1 Puri (Kec. Puri, Kab. Mojokerto) 2013-2016
5. UIN Maulana Malik Ibrahim Malang 2016-2022

Daftar Pertanyaan

A. Karakteristik Informan

1. Nama :
2. Jenis kelamin:
3. Usia :
4. Pendidikan :
5. Pekerjaan :

B. Pertanyaan (wawancara tidak terstruktur/terbuka)

1. Apa *game online* yang anda mainkan?
2. Berapa jam anda bermain *game* dalam sehari?
3. Dimana anda biasa bermain *game*?
4. Bagaimana anda membagi waktu antara keluarga, pekerjaan, dan *game*?
5. Apakah ada dampak ketika anda memainkan *game online* bagi keluarga?
6. Bagaimana tanggapan keluarga perihal anda bermain *game*?
7. Bagaimana upaya anda agar keluarga anda menjadi keluarga yang sakinah?

HASIL WAWANCARA

A. Informan1

1. Nama : angger fatkhurrozy
2. Jenis kelamin :laki-laki
3. Usia : 23
4. Pendidikan : SMA
5. Pekerjaan : Karyawanpabrik

B. Pertanyaan (wawancara tidakterstruktur/terbuka

8. Apa *game online* yang anda mainkan?
Jawaban : Mobilelegend
9. Berapa jam anda bermain *game* dalam sehari?
Jawaban : 4jam
10. Dimana anda biasa bermain *game*?
Jawaban : diwarkop
11. Bagaimana anda membagi waktu antara keluarga, pekerjaan, dan *game*?
Jawaban : apabila informan sedang bekerja shift pagi, maka angger bermain *game* saat pulang dari bekerja, yaitu siang hari. Apabila angger sedang shift siang, maka ia bermain *game* saat pulang kerja yaitu pada malam hari dari jam 10.30 malam hingga jam 02.30 bahkan terkadang hingga subuh. Apabila bekerja shift malam, maka angger bermain *game* pada siang harinya saat banguntidur
12. Apakah ada dampak ketika anda memainkan *game online* bagi keluarga dan dirisendiri?
Jawaban : sang istri sering memarahinya agar dia cepat pulang saat bermain *game* di luar rumah, namun angger merasa kalau dia lebih fresh saat bermain *game* sehingga pikirannya seolah lebih fresh lagi.
13. Bagaimana tanggapan keluarga perihal anda bermaingame?
Jawaban : istri sering memarahi angger saat ia terlalu lama diluar rumah untuk bermain *game*
14. Bagaimana upaya anda agar keluarga anda menjadi keluarga yang sakinah?
Jawaban : angger merasa bahwa ia sudah melakukan kewajibannya dengan baik dikarenakan ia sudah bekerja untuk menafkahi keluarganya, ia juga menyisihkan waktu saat libur bekerja untuk sangistri.

A. Informan2

1. Nama : Risma (istriangger)
2. Jenis kelamin :perempuan
3. Usia : 23tahun

4. Pendidikan : SMA
5. Pekerjaan :wirausaha

B. Pertanyaan (wawancara tidakterstruktur/terbuka)

6. Apa *game online* yang anda mainkan?
Jawaban : tidakbermain
7. Berapa jam anda bermain *game* dalam sehari?
Jawaban : -
8. Dimana anda biasa bermain *game*?
Jawaban : -
9. Bagaimana anda membagi waktu antara keluarga, pekerjaan, dan *game*?
Jawaban : -
10. Apakah ada dampak ketika anda memainkan *game online* bagi keluarga?
Jawaban : -
11. Bagaimana tanggapan keluarga perihal suami yang bermain *game*?
Jawaban : terkadang saya merasa keberatan dengan perilaku suami yang suka lupa waktu saat bermain *game*, dikarenakan waktu pulang bekerja yang seharusnya dapat digunakan untuk bersama-sama dengan keluarga, justru digunakan oleh suami untuk bermain *game online*. Hingga sering suami pulang ke rumah dalam keadaan capek setelah pulang kerja dan juga bermain *game*. Hal inilah yang membuat saya merasa keberatan saat suami bermain *gameonline*.
12. Bagaimana upaya anda agar keluarga anda menjadi keluarga yang sakinah?
Jawaban : saya berusaha membujuk suami agar tidak bermain *game* di warung kopi, dengan cara saya memasang wifi pribadi di rumah kami dan juga memberi penghargaan kepada suami saat ia tidak keluar rumah yaitu dengan cara membelikan “*diamond*” *game* sebagai penghargaan dia tidak keluar rumah. Saya juga berusaha menelfon dia juga teman-teman suami saya agar menyuruhnya untuk pulang.
Saat suami di rumah juga saya berusaha mengajak suami untuk melakukan kegiatan yang dapat dilakukan berdua agar timbul rasa kebersamaan seperti mengajaknya untuk memasak bersama.

A. Informan 3

1. Nama : Riki widi oktavian
2. Jenis kelamin : laki-laki
3. Usia : 25
4. Pendidikan : S1

5. Pekerjaan : Perangkat desa

B. Pertanyaan (wawancara tidak terstruktur/terbuka)

15. Apa *game online* yang anda mainkan?

Jawaban : Mobile legend danPUBG

16. Berapa jam anda bermain *game* dalam sehari

Jawaban : kurang lebih 3jam

17. Dimana anda biasa bermain *game*?

Jawaban : Warkop, café, dan rumah

18. Bagaimana anda membagi waktu antara keluarga, pekerjaan, dan *game*?

Jawaban : saya merasa dapat membaginya dengan baik dikarenakan saya menyisihkan waktu untuk keluarga dan memainkan *game* hanya saat memiliki waktu lenggang. Jadi saya tidak mengorbankan waktu saya yang lebih penting untuk memainkan *game online*. Karena saya bermain *game* lebih kearah "*casual*".

19. Apakah ada dampak ketika anda memainkan *game online* bagi keluarga?

Jawaban : sepengetahuan saya tidak ada dampak yang dirasakan oleh keluarga saya dikarenakan saya hanya memainkan *game online* di waktu yang tidak mengganggu waktu berkerja dan waktu bersama keluarga saya, sehingga keluarga tidak keberatan apabila saya memainkan *game* sebagai hobi dan menurut kami hal itu tidaklah hal yang negatif.Justru dampak yang dapat saya rasakan sendiri yaitu lebih fresh dikarenakan saya sedikit dapat melupakan masalah atau beban-beban pekerjaan yang cukup menguraspikiran.

20. Bagaimana tanggapan keluarga perihalal anda bermain*game*?

Jawaban : keluarga memperbolehkan saya memainkan *game online* dikarenakan saya dapat membagi waktu dengan baik dengan tanpa mengorbankan kewajiban saya bekerja dan juga sebagai kepala keluarga. Namun juga terkadang kalau saya sedikit terlalu lama dalam bermain *game* maka istri akan mengingatkan dengan baik.

21. Bagaimana upaya anda agar keluarga anda menjadi keluarga yang sakinah?

Jawaban : Upaya saya dalam menjadikan keluarga yang sakinah yaitu dengan tetap melakukan kewajiban sebagai kepala keluarga yaitu memberi nafkan batin dan nafkah lahir. Meskipun terkadang sedikit terlena karena keasikan bermain *game*, namun saya tetap berusaha membagi waktu dengan baik dikarenakan dunia nyata itulah yang harus lebih ditekankan dibandingkan duniamaya.

A. Informan4

1. Nama : Udin
2. Jenis kelamin : Laki-laki
3. Usia : 27
4. Pendidikan : SMA
5. Pekerjaan : Pekerjaserabutan

B. Pertanyaan (wawancara tidak terstruktur/terbuka)

6. Apa *game online* yang andamainkan?
Jawaban : Higgs domino dan mobilelegend
7. Berapa jam anda bermain *game* dalam sehari?
Jawaban : lebih dari 6jam
8. Dimana anda biasa bermain *game*?
Jawaban : Warkop dan rumah
9. Bagaimana anda membagi waktu antara keluarga, pekerjaan, dan *game*?
Jawaban : saya merasa susah untuk menyeimbangkan antar ketiganya dikarenakan saya sudah merasa kecanduan dengan *game online* yang saya mainkan terutama "*higgs domino*" karena dalam *game* tersebut saya merasa tertantang dan semakin penasaran apabila saya mengalami kekalahan sehingga saya akan memainkan *game* tersebut lebih lamalagi.
10. Apakah ada dampak ketika anda memainkan *game online* bagi keluarga?
Jawaban : saya menjadi jarang untuk pulang ke rumah dikarenakan saya memainkan *game online* di warkop, karena di warkop saya merasa lebih bebas dalam memainkan *game online* dan juga apabila "*chip*" saya habis, saya dapat membeli "*chip*" milik teman saya dengan mudah. Istri sering marah-marah dikarenakan saya jarang pulang ke rumah dan uang belanja terkadang ikut terpotong untuk sata membeli uang*game*.
11. Bagaimana tanggapan keluarga perihal anda bermaingame?
Jawaban : Istri sering marah-marah dikarenakan saya jarang pulang ke rumah dan juga uang belanja terkadang ikut terpotong untuk saya membeli "*chip*".
12. Bagaimana upaya anda agar keluarga anda menjadi keluarga yang sakinah?
Jawaban : saya bersaha meluangkan waktu untuk istri dan anak, namun saat dirumah istri sering marah-marah tidak jelas, karena hal tersebut saya mencari kesenangan di luar yaitu dengan cara bermain *game online*.

A. Informan5

1. Nama : Yusrilhza

2. Jeniskelamin : laki-laki
3. Usia : 27
4. Pendidikan : S1
5. Pekerjaan :Wirausaha

B. Pertanyaan (wawancara tidak terstruktur/terbuka)

6. Apa *game online* yang anda mainkan?

Jawaban : Mobilelegend

7. Berapa jam anda bermain *game* dalam sehari?

Jawaban : 4jam

8. Dimana anda biasa bermain *game*?

Jawaban : diwarkop

9. Bagaimana anda membagi waktu antara keluarga, pekerjaan, dan *game*?

Jawaban : informan bermain *game online* ditengah kesibukannya bekerja sebagai wirausaha, terkadang saat pekerjaan sedang senggang ia meluangkan waktu untuk ke warkop guna bermain *game online*. Sedangkan waktu untuk keluarga adalah saat informan pulang kerumah.

10. Apakah ada dampak ketika anda memainkan *game online* bagi keluarga dan dirisendiri?

Jawaban : sang istri sering memarahinya agar dia cepat pulang saat bermain *game* di luar rumah, namun angger merasa kalau dia lebih fresh saat bermain *game* sehingga pikirannya seolah lebih fresh lagi.

11. Bagaimana tanggapan keluarga perihal anda bermain *game*?

Jawaban : istri sering memarahi yusril saat ia terlalu lama diluar rumah untuk bermain *game*

12. Bagaimana upaya anda agar keluarga anda menjadi keluarga yang sakinah?

Jawaban : yusril merasa bahwa ia sudah melakukan kewajibannya dengan baik dikarenakan ia sudah bekerja untuk menafkahi keluarganya, ia juga menyisihkan waktu saat libur bekerja untuk sangistri.

A. Informan6

1. Nama :Ansharullah
2. Jenis kelamin :Laki-laki
3. Usia : 34
4. Pendidikan : SMA
5. Pekerjaan :Koki

B. Pertanyaan (wawancara tidakterstruktur/terbuka)

6. Apa *game online* yang anda mainkan?

Jawaban : Higgs domino dan mobilelegend

7. Berapa jam anda bermain *game* dalam sehari?

Jawaban : lebih dari 3jam

8. Dimana anda biasa bermain *game*?

Jawaban : Warkop dan tempatkerja

9. Bagaimana anda membagi waktu antara keluarga, pekerjaan,dan *game*?

Jawaban : saya merasa susah untuk menyeimbangkan antar ketiganya dikarenakan saya sudah merasa kecanduan dengan *game online* yang saya mainkan terutama "*higgs domino*" karena dalam *game* tersebut saya merasa tertantang dan semakin penasaran apabila saya mengalami kekalahan sehingga saya akan memainkan *game* tersebut lebih lamalagi.

10. Apakah ada dampak ketika anda memainkan *game online* bagi keluarga?

Jawaban : saya menjadi jarang untuk pulang ke rumah dikarenakan saya memainkan *game online* di warkop, karena di warkop saya merasa lebih bebas dalam memainkan *game online* dan juga apabila "*chip*" saya habis, saya dapat membeli "*chip*" milik teman saya dengan mudah. Istri sering marah-marah dikarenakan saya jarang pulang ke rumah dan uang belanja terkadang ikut terpotong untuk sata membeli uang*game*.

11. Bagaimana tanggapan keluarga perihal anda bermain*game*?

Jawaban : Istri sering marah-marah dikarenakan saya jarang pulang ke rumah dan juga uang belanja terkadang ikut terpotong untuk saya membeli "*chip*".

12. Bagaimana upaya anda agar keluarga anda menjadi keluarga yang sakinah?

Jawaban : saya bersaha meluangkan waktu untuk istri dan anak, namun saat dirumah istri sering marah-marah tidak jelas, karena hal tersebut saya mencari kesenangan di luar yaitu dengan cara bermain *game online*.