

**GAME DAN TARK AL-MA'ĀSHĪ: TELAAH SURAH AL-'AŞR DALAM  
TAFSIR AL-MISHBĀH**

**SKRIPSI**

oleh:  
**M. I'ZAM ALDIAN SYAH**  
**NIM 210204110046**



**PROGRAM STUDI ILMU AL-QUR'AN DAN TAFSIR**  
**FAKULTAS SYARIAH**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM**  
**MALANG**

**2025**

**GAME DAN TARK AL-MA'ĀŠĪ: TELAAH SURAH AL-'AŞR DALAM  
TAFSIR AL-MISHBĀH**

**SKRIPSI**

oleh:  
**M. I'ZAM ALDIAN SYAH**  
**NIM 210204110046**



**PROGRAM STUDI ILMU AL-QUR'AN DAN TAFSIR**  
**FAKULTAS SYARIAH**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM**  
**MALANG**

**2025**

## PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

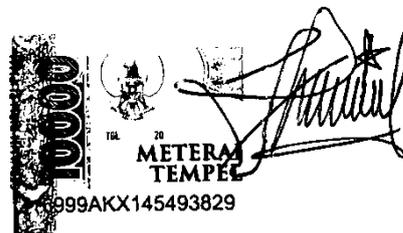
Demi Allah,

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

### ***GAME DAN TARK AL-MA'ĀSĪ: TELAAH SURAH AL-'AŞR DALAM TAFSIR AL-MISHBĀH***

Benar-benar merupakan skripsi yang disusun sendiri berdasarkan kaidah penulisan karya ilmiah yang dapat dipertanggungjawabkan. Jika dikemudian hari laporan penelitian skripsi ini merupakan hasil plagiasi karya orang lain baik sebagian maupun keseluruhan, maka skripsi sebagai prasyarat mendapat predikat gelar sarjana dinyatakan batal demi hukum.

Malang, 28 Mei 2025  
Penulis,



M. I'zam Aldian Syah  
NIM 210204110046

## HALAMAN PERSETUJUAN

Setelah membaca dan mengoreksi skripsi saudara M. I'zam Aldian Syah  
NIM: 210204110046 Program Studi Ilmu Al-Qur'an dan Tafsir Fakultas Syariah  
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang dengan judul:

### ***GAME DAN TARK AL-MA'ĀSĪ: TELAAH SURAH AL-'AŞR DALAM TAFSIR AL-MISHBĀH***

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

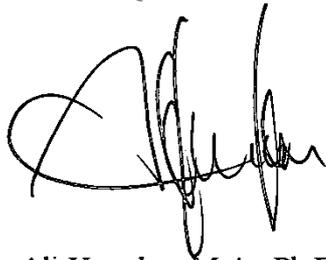
Mengetahui,

Malang, 28 Mei 2025

Ketua Program Studi

Ilmu Al-Qur'an dan Tafsir

Dosen Pembimbing,



Ali Hamdan, M.A., Ph.D.

NIP 197601012011011004



Dr. Khoirul Anam, Lc., M. HI

NIP. 196807152000031001

## PENGESAHAN SKRIPSI

Dewan Penguji Skripsi saudara M. I'zam Aldian Syah NIM: 210204110046, mahasiswa Program Studi Ilmu Al-Qur'an dan Tafsir Fakultas Syariah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, dengan judul:

### ***GAME DAN TARK AL-MA'ĀŞĪ: TELAAH SURAH AL-'AŞR DALAM TAFSIR AL-MISHBĀH***

Telah dinyatakan lulus dalam sidang ujian skripsi yang dilaksanakan pada tanggal 13 Juni 2025

Dengan Penguji:

1. MISKI, M.Ag.

\_\_\_\_\_  
NIP. 199010052019031012

  
\_\_\_\_\_  
Ketua Penguji

2. Dr. H. KHOIRUL ANAM, Lc., M.HI.

\_\_\_\_\_  
NIP. 196807152000031001

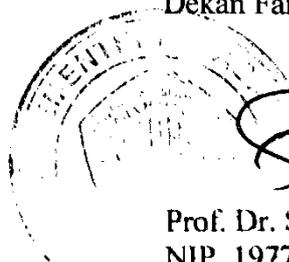
  
\_\_\_\_\_  
Sekretaris Penguji

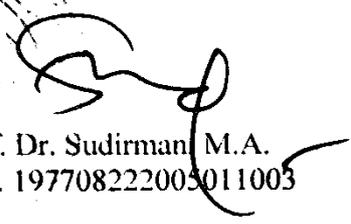
3. Dr. NUR MAHMUDAH, M.A.

\_\_\_\_\_  
NIP. 197607032003122002

  
\_\_\_\_\_  
Penguji Utama

Malang, 13 Juni 2025  
Dekan Fakultas Syariah.



  
Prof. Dr. Sudirman M.A.  
NIP. 197708222005011003

## MOTTO

وَمَا خَلَقْتُ الْجِنَّ وَالنَّاسَ إِلَّا لِيَعْبُدُونِ

“Tidaklah Aku menciptakan jin dan manusia kecuali untuk beribadah kepada-Ku” (Q.S. Az-Zāriyāt : 56)

ابدأ بنفسك ثم بمن تعول

“Mulailah dari dirimu, kemudian kepada orang yang dibawah tanggung jawabmu” (HR. Ahmad dan Muslim )

خير الناس أنفعهم للناس

“Sebaik-baik manusia adalah yang paling bermanfaat bagi manusia (lainnya).”

(HR. Ahmad, Ath-Thabrānī, Ad-Dāruqtūnī)

**SATE (Sregep, Ajeg, Tlaten, Entengan)**

(K.H. Zubaduzzaman Thoha)

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Segala puji bagi Allah SWT. Sang Pemilik waktu yang menggenggam setiap detik kehidupan manusia dalam lembaran-lembaran takdir-Nya. Sang Maha Pengasih yang mencurahkan rahmat tanpa batas seperti hujan yang membasahi bumi yang gersang. Sang Pencipta semesta yang mengatur perputaran waktu dengan kebijaksanaan tak terhingga. Sang Pemberi hikmah yang menaburkan ilmu-Nya bagai bintang-bintang yang menghiasi langit malam. Sang Penguasa alam yang menjadikan setiap hembusan nafas sebagai kesempatan untuk meraih keridhaan-Nya. Di hadapan keagungan-Nya, penulis merangkai kata syukur yang tak terhingga atas setiap detik kehidupan yang telah dianugerahkan, setiap ilham yang dititipkan dalam pikiran, dan kekuatan yang ditanamkan dalam setiap langkah penyelesaian karya akademik ini, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "*GAME DAN TARK AL-MA'ĀŞĪ: TELAAH SURAH AL-'AŞR DALAM TAFSIR AL-MISHBĀH*" ini. Waktu yang berdetak tanpa henti telah menjadi saksi bisu perjuangan dalam merampungkan karya ilmiah ini, sebagaimana Allah berfirman dalam Surah Al-'Aşr tentang pentingnya memanfaatkan waktu dengan sebaik-baiknya.

Sholawat serta salam semoga senantiasa tercurahkan kepada junjungan kita, Nabi Muhammad SAW, cahaya penerang dalam kegelapan jahiliyah, yang telah membimbing umatnya dari jalan kekelaman menuju jalan yang terang benderang. Bagaikan rembulan yang memantulkan cahaya matahari, beliau telah memancarkan keindahan Al-Quran dalam setiap langkah dan tutur katanya,

mengajarkan kepada kita bagaimana memahami dan menjalankan pedoman hidup yang sempurna.

Dengan penuh kerendahan hati, penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak mungkin terselesaikan tanpa dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. M. Zainuddin, M.A., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Bapak Prof. Dr. Sudirman, M.A., selaku Dekan Fakultas Syariah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Bapak Ali Hamdan, M.A., Ph.D., selaku Ketua Pogram Studi Ilmu Al-Qu'an dan Tafsir Fakultas Syariah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Bapak Dr. H. Khairul Anam, Lc, M.HI., selaku dosen wali penulis dalam menempuh perkuliahan di Program Studi Ilmu Al-Qur'an dan Tafsir Fakultas Syariah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, sekaligus selaku dosen pembimbing penulis yang telah dengan sabar membimbing, mengarahkan serta memotivasi penulis dalam menyusun penulisan skripsi ini.
5. Seluruh dosen dan jajarannya Fakultas Syariah Universitas Maulana Malik Ibrahim Malang, terkhusus dosen Program Studi Ilmu Al-Qur'an dan Tafsir yang telah memberikan ilmu dan berbagai pengalaman baik selama

menempuh masa perkuliahan, sehingga dapat menjadikannya sebagai bekal penulis kedepannya.

6. Bapak M. Harson dan Ibu Suyanti, sebagai orang tua yang selalu memberikan dukungan baik secara moril maupun materil, menyemangati, meberikan kasih sayang, serta doa-doa yang tak mereka lupakan dihaturkan untuk keberhasilan penulis.
7. Seluruh guru-guru penulis yang tidak bisa penulis sebutkan satu per satu, terkhusus kepada *zurriyyah* Pondok Pesantren Al-Ishlah Bandar Kidul Kediri, Pondok Pesantren Sabilurrosyad Gasek, beserta jajaran-jajarannya yang telah memberikan ilmu formal maupun nonformal kepada penulis sehingga dapat menjadi bekal penulis dalam melewati hiruk pikuk kehidupan.
8. Seluruh teman-teman penulis yang tidak bisa kami sebutkan satu per satu, terkhusus teman-teman yang membersamai penulis selama menyelesaikan perkuliahan di Malang, termasuk dalam penyelesaian tulisan ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Seperti air yang mengalir mencari bentuknya yang sempurna, penelitian ini pun masih terus mencari bentuk terbaiknya. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan demi kesempurnaan skripsi ini.

Akhirnya, bagai setetes air yang berharap memberi manfaat di lautan ilmu, penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan khususnya dalam bidang Ilmu Al-Quran dan Tafsir.

Malang, 28 Mei 2025

Penulis,

M. I'zam Aldian Syah

NIM 210204110046

## PEDOMAN TRASNLITERASI

### A. Umum

Transliterasi adalah pemindahan atau alihan penulisan Arab ke dalam penulisan Indonesia (latin), bukan penerjemahan bahasa Arab ke dalam bahasa Indonesia. Pada ketegori ini, nama Arab dari bangsa Arab, sedangkan nama Arab yang selain Arab ditulis dengan ejaan nasionalnya, atau sesuai dengan yang tertulis dalam buku yang menjadi rujuka. Peneliti menerapkan transliterasi ini pada penulisan skripsi, termasuk juga *footnote*, dan daftar pustaka.

Banyak pilihan dan ketentuan transliterasi yang dapat digunakan dalam penulisan karya ilmiah, baik yang berstandar internasional, nasional maupun ketentuan yang khusus penerbit tertentu. Transliterasi yang digunakan Fakultas Syariah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang menggunakan EYD plus, yaitu transliterasi yang didasarkan atas surat keputusan bersama (SKB) Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, tanggal 22 Januari 1998, No. 158/1987 dan 0543. B/U/1987, sebagaimana tertera dalam buku pedoman Transliterasi Bahasa Arab (A Guide Arabic Transliterasi), INIS Fellow 1992.

## B. Konsonan

Daftar huruf bahasa Arab dan transliterasinya ke dalam huruf Latin dapat dilihat pada halaman berikut:

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	ba'	b	be
ت	ta'	t	te
ث	sa	s	es (titik diatas)
ج	jim	j	je
ح	ha'	ḥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	kha'	kh	ka dan ha
د	dal	d	de
ذ	zal	z	zet (dengan titik di atas)
ر	ra'	r	er
ز	zai	z	zet
س	sin	s	es
ش	syin	sy	es dan ye
ص	ṣad	ṣ	es (dengan titik di bawah)
ض	ḍad	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	ṭa'	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	ẓa'	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	'ain	'	koma terbalik (di atas)
غ	gain	g	ge
ف	fa'	f	ef
ق	qaf	q	qi

ك	kaf	k	ka
ل	lam	l	el
م	mim	m	em
ن	nun	n	en
و	wawu	w	we
هـ	ha'	h	ha
ء	hamzah	,	apostrof
ي	ya'	y	ye

Hamzah (ء) yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apapun. Jika ia terletak ditengah atau diakhir, maka ditulis dengan tanda (‘).

### C. Vokal, Panjang dan Diftong

Setiap penulisan bahasa Arab dalam bentuk tulisan latin vokal *fathah* ditulis dengan “a”, *kasrah* dengan “i”, dan *damamah* dengan “u”, sedangkan bacaan panjang masing-masing ditulis dengan cara berikut:

Vokal Pedek		Vokal Panjang	
اَ	a	آ-آي	ā
اِ	i	إي	ī
اُ	u	أو	ū

Vokal (a) panjang	ā	misalnya	قَالَ	<i>qāla</i>
Vokal (i) panjang	ī	misalnya	قِيلَ	<i>qīla</i>

Vokal (u) panjang	ū	misalnya	دُونُ	<i>dūna</i>
-------------------	---	----------	-------	-------------

Khusus untuk bacaan ya' nisbat, maka tidak boleh diganti dengan “i”, melainkan tetap ditulis dengan “iy” agar dapat menggambarkan ya' nisbat diakhirnya. Begitu juga, untuk suara diftong wawu dan ya' setelah *fathah* ditulis dengan “aw” dan “ay”.

Diftong (aw)=	misalnya	قَوْلٌ	menjadi	qawlun
Diftong (ay)=	misalnya	حَيْرٌ	menjadi	khayrun

#### D. Ta' Marbuṭah

Ta' marbuṭah ditransliterasikan dengan “t” jika berada di tengah kalimat, tetapi jika ta' marbuṭah tersebut berada di akhir kalimat, maka ditransliterasikan dengan menggunakan “h”, misalnya الرسالة للمدرسة menjadi al-risālat li al-mudarrisah. Apabila berada di tengah-tengah kalimat yang terdiri dari susunan muḍaf dan muḍaf ilayh, maka ditransliterasikan dengan menggunakan “t” yang disambungkan dengan kalimat berikutnya, misalnya في رحمة الله menjadi fi rahmatillah.

#### E. Syaddah (Tasydīd)

Syaddah atau tasydīd yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda tasydīd (◌◌). Dalam transliterasi ini dilambangkan dengan

perulangan huruf (konsonan ganda) yang diberi tanda syaddah, seperti: الْحَجَّ (al-hajj); نَجَيْنَا (najjaynā); عَدُو (‘aduwwun).

## **F. Kata Sandang dan lafadh Al-Jalalah**

Kata sandang berupa “al” (ال) ditulis dengan huruf kecil, kecuali terletak di awal kalimat, sedangkan “al” dalam lafadz jalalah yang berada di tengah-tengah kalimat yang disandarkan (idafah) maka dihilangkan. Seperti contoh:

Al-Imam al-Bukhariy mengatakan ...

Al-Bukhariy dalam muqaddimah kitabnya menjelaskan ...

Billah ‘azza wa jalla

## **G. 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. Seperti 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 pengintensifan 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 sekaligus 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

HALAMAN COVER .....	i
HALAMAN JUDUL .....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN .....	iv
PENGESAHAN SKRIPSI.....	v
MOTTO .....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
PEDOMAN TRANSLITERASI .....	xi
DAFTAR ISI.....	xvii
ABSTRAK .....	xix
ABSTRACT .....	xx
مستخلص البحث.....	xxi
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian .....	5
D. Manfaat Penelitian .....	5
E. Metode Penelitian.....	7
F. Penelitian Terdahulu.....	10
G. Sistematika Penulisan .....	16
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>18</b>
A. <i>Game</i> .....	18
B. <i>Tark Al-Ma'aṣī</i> .....	23
C. Surah Al-'Aṣr.....	30
D. Profil M. Quraish Shihab dan Kitab Tafsir Al-Mishbāh .....	33
1. Profil M. Quraish Shihab.....	33
2. Kitab Tafsir Al-Mishbāh.....	39
<b>BAB III HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>44</b>
A. Analisis Interpretasi Nilai-Nilai Surah Al-'Aṣr dalam Tafsir Al-Mishbāh.....	44
1. Nilai-nilai Fundamental dalam Surah Al-'Aṣr.....	44

2.	Interpretasi Konsep Waktu dan Kerugian dalam Perspektif Tafsir Al-Mishbāh.....	52
3.	Korelasi Nilai-nilai Surah Al-'Aşr dengan Prinsip <i>Tark al-Ma'āşī</i> .....	55
B.	Aktivitas Bermain <i>Game</i> dalam Konteks Surah Al-'Aşr dan <i>Tark Al-Ma'āşī</i> .....	59
1.	Parameter Bermain <i>Game</i> yang Sejalan dengan Nilai-nilai Surah Al-'Aşr .....	59
2.	Implementasi Prinsip <i>Tark al-Ma'āşī</i> dalam Aktivitas <i>Gaming</i> .....	62
3.	Evaluasi Manfaat dan <i>Mudharat Gaming</i> Berdasarkan Perspektif Tafsir Al-Mishbāh .....	66
BAB IV PENUTUP .....		71
A.	Kesimpulan .....	71
B.	Saran.....	72
DAFTAR PUSTAKA .....		74
DAFTAR RIWAYAT HIDUP .....		81

## ABSTRAK

M. I'zam Aldian Syah, 2025, *Game dan Tark Al- Ma'āṣī*: Telaah Surah Al-'Aṣr dalam Tafsir Al-Mishbāh. Skripsi, Program Studi Ilmu Al-Qur'an dan Tafsir, Fakultas Syariah, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Pembimbing: Dr. Khoirul Anam, Lc., M. HI.

---

---

**Kata Kunci:** *Game*, *Tark al-ma'āṣī*, Surah Al-'Aṣr

Era digital telah membawa perubahan signifikan dalam cara manusia berinteraksi dan beraktivitas, termasuk dalam bermain game. Penelitian ini mengkaji fenomena permainan elektronik dalam konteks nilai-nilai keislaman, dengan fokus pada bagaimana aktivitas ini dapat dimaknai sebagai upaya *tark al-ma'āṣī* berdasarkan penafsiran Surah Al-'Aṣr dalam Tafsir Al-Mishbāh. Permainan *game*, yang sering kali dipandang negatif, memiliki potensi untuk memberikan dampak positif jika dikelola dengan bijaksana.

Tujuan penelitian ini adalah untuk memahami interpretasi nilai-nilai Surah Al-'Aṣr dan kaitannya dengan meninggalkan perbuatan dosa, serta mengeksplorasi bagaimana bermain *game* dapat dipandang sebagai bentuk *tark al-ma'āṣī*. Metode yang digunakan adalah pendekatan kualitatif, yang bertujuan menemukan pola hubungan antara konsep *tark al-ma'āṣī* dan pemanfaatan waktu dalam konteks modern. Penelitian ini berupaya memberikan perspektif baru mengenai aktivitas bermain game dalam kerangka nilai-nilai Islam.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas bermain *game* dapat memiliki nilai positif jika dikelola dengan bijaksana, tanpa mengganggu kewajiban agama, serta dengan memilih konten yang edukatif. Penelitian ini memberikan kontribusi dalam diskusi etika Islam dan pemanfaatan waktu bagi generasi muda, serta menekankan pentingnya keseimbangan antara hiburan dan tanggung jawab spiritual. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memperkaya pemahaman tentang bagaimana aktivitas bermain game dapat diarahkan untuk menghindari perbuatan maksiat.

## ABSTRACT

M. I'zam Aldian Syah, 2025, *Game and Tark Al- Ma'āṣī: An Examination of Surah Al-'Aṣr in Tafsir Al-Mishbāh*. Thesis, Study Program of Qur'anic Sciences and Interpretation, Faculty of Sharia, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University Malang, Supervisor: Dr. Khoirul Anam, Lc., M. HI.

---

---

**Keywords:** Game, *Tark al-ma'āṣī*, Surah Al-'Aṣr

The digital era has brought significant changes in the way humans interact and engage in activities, including gaming. This study examines the phenomenon of electronic games within the context of Islamic values, focusing on how this activity can be interpreted as an effort of *tark al-ma'āṣī* based on the interpretation of Surah Al-'Aṣr in Tafsir Al-Mishbāh. Gaming, often viewed negatively, has the potential to provide positive impacts if managed wisely.

The aim of this research is to understand the interpretation of the values of Surah Al-'Aṣr and its relation to abandoning sinful acts, as well as to explore how playing games can be viewed as a form of *tark al-ma'āṣī*. The methodology employed is a qualitative approach, aimed at discovering the relationship patterns between the concept of *tark al-ma'āṣī* and time utilization in a modern context. This research seeks to provide a new perspective on gaming activities within the framework of Islamic values.

The findings indicate that gaming activities can have positive values if managed wisely, without disrupting religious obligations, and by selecting educational content. This research contributes to the discussion of Islamic ethics and time management for the younger generation, emphasizing the importance of balancing entertainment with spiritual responsibilities. Thus, this study is expected to enrich the understanding of how gaming activities can be directed to avoid sinful acts.

## مستخلص البحث

م. إزام الدثن شاه، ٢٠٢٥، الألعاب وترك المعاصي: دراسة سورة العصر في تفسير المصباح. رسالة، قسم علوم القرآن والتفسير، كلية الشريعة، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج. المشرف الأكاديمي: الدكتور خير الأنام، ل.س، ماجستير في العلوم الشرعية.

## الكلمات المفتاحية: الألعاب، ترك المعاصي، سورة العصر

لقد أحدث العصر الرقمي تغييرات كبيرة في الطريقة التي يتفاعل بها البشر ويمارسون بها الأنشطة، بما في ذلك ممارسة الألعاب. تبحث هذه الدراسة في ظاهرة الألعاب الإلكترونية في سياق القيم الإسلامية، مع التركيز على كيفية تفسير هذا النشاط على أنه جهد من جهود التقوى استناداً إلى تفسير سورة العصر في تفسير المصباح. فالألعاب، التي غالباً ما يُنظر إليها بشكل سلبي، يمكن أن يكون لها تأثير إيجابي إذا ما تمت إدارتها بحكمة .

والغرض من هذه الدراسة هو فهم تفسير قيم سورة العصر وعلاقتها بترك المعاصي، وكذلك استكشاف كيف يمكن النظر إلى اللعب على أنه شكل من أشكال التقوى. والمنهج المستخدم هو المنهج الكيفي الذي يهدف إلى إيجاد نمط من العلاقة بين مفهوم التارك الماسي واستغلال الوقت في السياق الحديث. يسعى هذا البحث إلى تقديم منظور جديد لأنشطة الألعاب في إطار القيم الإسلامية .

وتظهر النتائج أن أنشطة الألعاب يمكن أن يكون لها قيمة إيجابية إذا ما تمت إدارتها بحكمة ودون التدخل في الالتزامات الدينية، ومن خلال اختيار المحتوى التربوي. ويساهم هذا البحث في النقاش حول الأخلاقيات الإسلامية واستغلال الوقت بالنسبة لجيل الشباب، ويؤكد على أهمية الموازنة بين الترفيه والمسؤوليات الروحية. وعلى هذا النحو، من المتوقع أن يثري هذا البحث فهم كيفية توجيه أنشطة الألعاب نحو تجنب السلوكيات غير الأخلاقية .

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Era digital telah membawa transformasi signifikan dalam cara manusia berinteraksi, bekerja, dan mencari hiburan. Salah satu manifestasi paling menonjol dari revolusi digital ini adalah berkembang pesatnya industri permainan elektronik atau yang lebih dikenal dengan istilah *game*. Fenomena bermain gim telah berkembang dari sekadar aktivitas rekreasi menjadi sebuah fenomena sosial-kultural yang kompleks, mempengaruhi berbagai aspek kehidupan masyarakat modern, khususnya di kalangan generasi muda.<sup>1</sup> Perkembangan ini membawa berbagai implikasi yang perlu dikaji secara mendalam, terutama dalam konteks spiritual dan nilai-nilai keislaman.

Fenomena bermain *game* sudah menjadi bagian dari gaya hidup generasi saat ini, sekitar 80% konsumen Gen Z dan milenial terlibat dalam bermain *game*.<sup>2</sup> Kecanggihan teknologi dan akses yang mudah membuat berbagai jenis permainan digital dapat diakses kapan saja dan di mana saja. Namun, tidak sedikit pula stigma negatif yang menyertainya, seperti permainan yang dianggap membuang waktu, melalaikan ibadah, bahkan menjadi pintu bagi perilaku buruk. Hal ini dapat dilihat

---

<sup>1</sup> Jonne Arjoranta, "Game Definitions: A Wittgensteinian Approach," *Game Studies* 14, no. 1 (2014): 11, <http://gamestudies.org/1401/articles/arjoranta>.

<sup>2</sup> "80% of Gen Z and Millennial Consumers Play Games," *newzoo*, diakses 18 Juni 2025, <https://newzoo.com/resources/blog/consumer-data-gen-z-millennials-baby-boomer-gen-x-engagement-games-esports-metaverse>.

dalam beberapa penelitian terdahulu yang banyak menyajikan dampak negatif dalam bermain *game*, seperti bagaimana sisi negatif *game online* dalam perspektif islam dan psikologi islam oleh Khotibul Umam dan Abdul Muhid.<sup>3</sup> Kemudian disebutkan bahwa banyak siswa maupun mahasiswa yang bermain *game* terlebih *game online* memiliki masalah dalam motivasi belajarnya, sebagai contoh hilangnya rasa semangat dalam belajar, dalam menerima pelajaran sering kali kurang bahkan tidak siap, dan kurang fokus ketika guru atau dosen sedang menjelaskan.<sup>4</sup> Mayoritas kajian tentang *game* mengutarakan bahwa bermain *game* banyak menimbulkan dampak negatif seperti yang telah tersebut diatas, namun belum banyak didapati kajian yang membahas tentang bermain *game* dengan melihat sisi lain dampak yang diberikan, terutama sabagai penyanding dalam kajian-kajian keagamaan.

Di sisi lain, bagi sebagian orang, bermain *game* tidak hanya memiliki dampak negatif saja, namun bermain *game* juga dapat diapandang sebagai aktivitas yang bisa membawa dampak positif seperti menambah teman, mebuat pola pikir semakin cepat, meningkatkan kemampuan berbahsa asing, dll.<sup>5</sup> Dalam pandangan ini, *game* dilihat sebagai aktivitas yang tidak hanya memberikan dampak negatif, namun jika seseorang dapat mengendalikan diri dalam bermain *game* bisa memberikan sesuatu yang tidak dilihat sebelah mata yaitu dampak buruk saja.

---

<sup>3</sup> Khotibul Umam and Abdul Muhid, "Sisi Negatif *Game* Online Perspektif Islam Dan Psikologi Islam," *Psikoislamedia: Jurnal Psikologi* 5, no. 2 (2021): 153–67, <https://doi.org/10.22373/psikoislamedia.v5i2.7071>.

<sup>4</sup> Gilbert Luis Ondang, Benedicta J Moku, and Shirley Y V I Goni, "Dampak *Game* Online Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Jurusan Sosiologi FISPOL UNSRAT," *Jurnal Holistik* 13, no. 2 (2020): 1–15.

<sup>5</sup> Yudhistira Ardana Agung Hening A, Aji Santoso, Andreas Andoyo, "SOSIALISASI DAMPAK POSITIF DAN NEGATIF *GAME* ONLINE BAGI ANAK SEKOLAH DASAR," *Jurnal PkM Pemberdayaan Masyarakat* 2, no. 3 (2021): 91, <https://doi.org/10.56327/jurnalpkm.v2i3.33>.

Dengan ini *game* juga bisa dipandang sebagai sarana alternatif untuk menghindari perbuatan tercela, sebagaimana upaya mengisi waktu luang dengan kegiatan yang lebih terkontrol.

Surah Al-'Asr, sebagai salah satu surah yang meskipun pendek namun memiliki kandungan makna yang mendalam dalam Al-Qur'an, memberikan kerangka yang komprehensif dalam memahami bagaimana manusia seharusnya memanfaatkan waktu dan menghindari kerugian. M. Quraish Shihab, melalui Tafsir Al-Mishbāh, menguraikan makna surah ini dengan pendekatan yang kontekstual dan relevan dengan kehidupan kontemporer. Interpretasi ini menjadi sangat relevan ketika digunakan untuk menganalisis fenomena *gaming* dalam konteks modern, terutama dalam upaya memahami bagaimana aktivitas ini dapat diarahkan menjadi sarana yang produktif dalam menghindari perbuatan maksiat. Oleh karena itu, kajian ini diangkat untuk melihat fenomena ini dalam perspektif Al-Qur'an, khususnya melalui penafsiran Surah Al-'Asr dalam Tafsir Al-Mishbāh yang menekankan pentingnya pemanfaatan waktu dengan bijak.<sup>6</sup> Selain itu pemilihan Tafsir Al-Mishbāh sebagai bahan kajian dalam penelitian ini adalah karena dalam penulisan Tafsir Al-Mishbāh ini menggunakan pendekatan kontekstual dan sosio-kultural yang peneliti anggap bisa dijadikan pendukung dan keterkaitan atas tema yang diusung.

Penelitian ini penting untuk melihat bagaimana aktivitas bermain *game*, yang sering kali dipandang sebelah mata, dapat memiliki nilai positif sebagai sarana

---

<sup>6</sup> M. Quraish Shihab, *TAFSIR AL-MISHBĀH Pesan, Kesan Dan Keserasian Al-Qur'an Volume 15* (Jakarta: Lentera Hati, 2002), 498-499.

menghindari perbuatan maksiat. Dalam konteks ini, penggunaan Tafsir Al-Mishbāh pada Surah Al-'Aṣr memberikan pandangan yang mendalam mengenai urgensi waktu dan bagaimana manusia seharusnya mengisi waktunya dengan kegiatan yang bermanfaat. Dengan menggali penafsiran ini, diharapkan dapat ditemukan pemahaman baru yang lebih komprehensif tentang cara memanfaatkan waktu, khususnya bagi generasi muda yang rentan terdorong pada hal-hal negatif. Penelitian ini dapat memberikan kontribusi signifikan dalam diskusi mengenai etika Islam dalam kehidupan sehari-hari, serta memperkaya perspektif tentang upaya menjauhi maksiat dalam konteks yang lebih modern dan dekat dengan keseharian kita.

Pokok masalah yang diangkat dalam penelitian ini adalah bagaimana perspektif bermain *game* dapat dimaknai sebagai upaya *tark al-ma'āṣī* berdasarkan penafsiran Surah Al-'Aṣr dalam Tafsir Al-Mishbāh. Beberapa pertanyaan yang menjadi fokus adalah: Apakah bermain *game* dapat dikategorikan sebagai upaya menghindari keburukan dalam pandangan Islam? Bagaimana Tafsir Al-Mishbāh mengajarkan tentang pemanfaatan waktu dalam konteks yang relevan dengan fenomena ini? Apakah ada batasan-batasan tertentu dalam Islam yang dapat diterapkan pada kebiasaan bermain *game* agar tetap bernilai positif dan tidak mengarah pada perilaku yang melalaikan? Melalui pertanyaan-pertanyaan ini, penelitian akan mencoba menjawab apakah aktivitas ini dapat diberdayakan sebagai sarana efektif dalam menjauhi maksiat.

## **B. Rumusan Masalah**

Adapun dalam penelitian ini dapat dirumuskan 2 rumusan masalah yang akan di bahas sebagai berikut:

1. Bagaimana interpretasi nilai-nilai Surah Al-'Aşr dalam Tafsir Al-Mishbāh dan kaitannya dengan konsep meninggalkan perbuatan dosa (*tark al-ma'āşī*)?
2. Bagaimana bermain *game* dalam perspektif Tafsir Al-Mishbāh selaras dengan prinsip *tark al-ma'āşī* berdasarkan Surah Al-'Aşr?

## **C. Tujuan Penelitian**

Dengan rumusan masalah yang telah tersebut, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui interpretasi nilai-nilai Surah Al-'Aşr dalam Tafsir Al-Mishbāh dan kaitannya dengan konsep meninggalkan perbuatan dosa (*tark al-ma'āşī*).
2. Mengetahui bagaimana aktivitas bermain *game* dapat dipandang sebagai bentuk *tark al-ma'āşī* dalam konteks Surah Al-'Aşr, menurut perspektif Tafsir Al-Mishbāh?

## **D. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian biasanya memberikan dua jenis manfaat yang berbeda. Pertama adalah manfaat teoritis, yang berkontribusi pada kemajuan dan pengembangan ilmu pengetahuan di masa mendatang. Kedua adalah manfaat

praktis, yang mengacu pada dampak langsung yang dapat diimplementasikan atau dimanfaatkan, tidak hanya oleh peneliti itu sendiri, tetapi juga oleh berbagai pihak atau lembaga yang memiliki kaitan dengan subjek penelitian tersebut.<sup>7</sup>

Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan kajian tafsir Al-Qur'an, khususnya dalam memahami konsep *tark al-ma'āṣī* (meninggalkan maksiat) melalui perspektif Tafsir Al-Mishbāh terhadap Surah Al-'Aṣr. Penelitian ini berusaha menghadirkan interpretasi yang relevan mengenai bagaimana aktivitas modern, seperti bermain *game*, dapat dilihat sebagai upaya positif dalam mengelola waktu dan menjauhi hal-hal yang tidak bermanfaat. Selain itu, hasil penelitian ini dapat memperkaya literatur di bidang Ilmu Al-Qur'an dan Tafsir dengan membahas fenomena sosial dalam konteks penghindaran maksiat, memberikan sudut pandang baru tentang hubungan antara perilaku sehari-hari dan prinsip-prinsip dalam Al-Qur'an.

Secara praktis, penelitian ini dapat membantu masyarakat, khususnya generasi muda, untuk lebih bijak dalam memanfaatkan waktu dengan cara yang positif, termasuk melalui kegiatan yang dianggap sebagai hiburan seperti bermain *game*. Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan panduan bagi umat Islam dalam memahami batasan dan kriteria bermain *game* agar tidak melalaikan kewajiban agama. Bagi akademisi dan pendakwah, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi untuk mengembangkan metode dakwah yang relevan

---

<sup>7</sup> Zaenul Mahmudi dkk., "Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah Tahun 2022," *Jurnal Fakultas Syariah Uin Malang* 1, no. 1 (2022): 75.

dan dekat dengan keseharian generasi digital, dengan menekankan pentingnya pemanfaatan waktu yang sesuai dengan ajaran Islam.

Melalui manfaat ganda yang bersifat teoretis dan praktis, penelitian ini tidak sekadar memberikan sumbangsih bagi perkembangan keilmuan dalam kajian Al-Qur'an beserta penafsirannya, tetapi juga berpeluang besar untuk memperkuat pemahaman dan metode pengajaran Al-Qur'an di Indonesia, terutama terkait Surah Al-'Aşr.

#### **E. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, Pendekatan ini berupaya memahami secara mendalam bagaimana konsep *tark al-ma'āşī* (meninggalkan maksiat) yang dikorelasikan terhadap iman, amal saleh dan menasehati dalam hal baik, yang dijelaskan dalam Surah Al-'Aşr melalui Tafsir Al-Mishbāh, dapat diterapkan pada konteks modern seperti aktivitas bermain *game*. Tujuan pendekatan ini adalah untuk menemukan pola hubungan dalam data mengenai konsep *tark al-ma'āşī* dan pemanfaatan waktu, guna mendukung atau mengembangkan teori baru tentang penerapan nilai-nilai Islam dalam aktivitas bermain *game* sebagai sarana positif untuk menghindari maksiat.<sup>8</sup>

---

<sup>8</sup> Rostime Hermayerni Simanullang dan Dior Manta Tambunan, *Pengantar Metodologi Penelitian* (Sleman: DEEPUBLISH, 2023), 19.

## 1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah kualitatif metode *library research*, yaitu penelitian yang mempelajari sumber-sumber tertulis seperti buku atau kitab yang berkaitan dengan topik pembahasan. *Library research* merupakan kegiatan penelitian yang dilakukan secara sistematis dengan cara menghimpun informasi-informasi dan data pada berbagai literatur yang berkaitan dengan variabel topik pembahasan dengan maksud mendapatkan data-data yang akurat.<sup>9</sup> Sehingga penelitian ini berfokus pada analisis dan interpretasi konten dari berbagai literatur ilmiah yang sejalan dengan variabel pada tema pembahasan. Dengan merujuk pada sumber data tertulis seperti buku-buku, kitab, artikel jurnal ataupun yang lainnya.

## 2. Pendekatan Penelitian

Dalam studi ini, metode kualitatif dipilih sebagai pendekatan penelitian dengan harapan dapat mengurai, menganalisis, dan menjabarkan fenomena yang dikaji secara mendalam dan komprehensif. Metodologi kualitatif memiliki karakteristik khusus dalam mengkaji persoalan-persoalan sosial yang memiliki kompleksitas dalam dinamika kehidupan masyarakat. Adapun penelitian kualitatif memiliki dua orientasi fundamental, yaitu aspek *deskriptif-eksploratif* yang bertujuan menggali dan memaparkan fenomena secara menyeluruh, serta aspek *deskriptif-eksplanatif* yang berfokus pada upaya memberikan gambaran dan penjelasan mendalam terkait fenomena yang diteliti.<sup>10</sup>

---

<sup>9</sup> Milyasari, "Penelitian Kepustakaan (Library Research) Dalam Pendidikan IPA," *Natural Science: Jurnal Bidang Penelitian IPA Dan Pendidikan IPA* 6, no. 1 (2020): 41–53.

<sup>10</sup> M. Ali Sodik, Sandu Siyoto, *Dasar Metodologi Penelitian* (Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015), 14, <https://www.digilib.unibba.ac.id/index.php?p=fstream-pdf&fid=276&bid=1908>.

### 3. Sumber Data

Adapun sumber-sumber data yang digunakan dalam penelitian ini terbagi menjadi dua bagian. Pertama, data primer yaitu Al-Qur'an Surah Al-'Aṣr dan Tafsir Al-Mishbāh karya M. Quraish Shihab. Kedua, data sekunder yang diambil dari karya-karya tertulis lainnya berupa artikel-artikel ilmiah, internet, dan literatur lainnya mengenai *game*, tafsir QS. Al- 'Ashr, tafsir maqashidi serta sumber lain yang terkait dengan pembahasan. Sehingga dengan pendekatan kualitatif, peneliti menganalisis suatu data secara induktif dan menguraikan "makna data" atau fenomena yang dihasilkan secara deskriptif.

### 4. Teknik Pengumpulan Data

Pada penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data studi literatur yaitu dengan mengumpulkan data dari artikel-artikel, buku-buku, transkrip, catatan harian dan literatur lainnya yang sesuai dengan pembahasan.

### 5. Metode Pengolahan Data

Terdapat langkah-langkah yang akan dilakukan dalam pengolahan data yaitu,<sup>11</sup> Pertama, Pemeriksaan data atau *Editing* yaitu dengan melakukan pemeriksaan pada data yang telah dikumpulkan. Kedua, Klasifikasi yaitu tahap mengelompokkan data-data yang diambil. Data yang relevan dengan tema penelitian akan digunakan untuk membantu menyusun penelitian. Ketiga, Verifikasi yaitu data-data yang berhubungan dengan penelitian akan diperiksa kembali untuk memastikan bahwa data tersebut relevan dengan tema penelitian. Keempat, Analisis data atau *analyzing*. Dalam penelitian ini, penulis menganalisis terkait waktu yang

---

<sup>11</sup> Mahmudi dkk., Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah Tahun 2022, 21.

terdapat dalam QS. Al-'Aṣr yang ditinjau dari perspektif tafsir maqashidi Abdul Mustaqim dan menganalisis terhadap bermain *game* sebagai upaya *tark al-ma'āṣī*. Terakhir, membuat kesimpulan atau *Concluding*. Penulis akan menyimpulkan penelitian dengan rinci dan jelas untuk menjawab rumusan masalah yang telah disebutkan.

#### **F. Penelitian Terdahulu**

Sebagai bagian dari tahapan penelitian, penulis melaksanakan kajian komprehensif terhadap berbagai sumber literatur atau studi kepustakaan yang berkaitan dengan tema yang diangkat. Berdasarkan penelusuran dan analisis terhadap penelitian-penelitian yang telah ada sebelumnya, ditemukan sejumlah karya ilmiah yang mengkaji hubungan antara aktivitas *gaming* dan dimensi waktu dalam perspektif *tark al-ma'āṣī*. Adapun beberapa studi yang memiliki relevansi dengan topik penelitian ini di antaranya:

*Pertama* artikel jurnal yang ditulis oleh Rindiyaning Pangestuti dan Riyadhul Janah dengan judul ” Dopamine Detox: Upaya Pengendalian Kecanduan Gadget pada Anak di Era Digital Perspektif Surah Al-Ashr Ayat 1-3”. Artikel ini menggunakan pendekatan studi pustaka (*library research*). Dengan menggunakan teknik analisis isi yang bertujuan untuk mengumpulkan muatan sebuah teks berupa kata-kata, makna gambar dan gagasan. Penelitian ini memanfaatkan beberapa tafsir dengan menggunakan *muqarran* dan *tahlili* dalam menafsirkan surah al-Ashr dengan membandingkan berbagai pendapat mufassir. Penelitian ini mengkaji

bahaya kecanduan gawai yang mempengaruhi kesehatan fisik dan mental anak, di mana solusinya dapat diatasi melalui detoksifikasi dopamin (yang terdiri dari *the 48-hour complete dopamine detox, the 24-hour dopamine detox, dan the partial dopamine detox*) karena kecanduan terjadi akibat gangguan sistem *dopaminergic sentral*, sementara dalam perspektif Islam yang tercermin dalam Surah Al-Asr, kecanduan diibaratkan sebagai nafsu yang harus dikendalikan agar tidak menyia-nyiaikan waktu dan membinasakan diri, sehingga diperlukan upaya peningkatan keimanan, beramal sholeh, serta saling memotivasi dan menasehati dalam kebenaran melalui bimbingan orang lain.<sup>12</sup> Persamaan penelitian ini dan penelitian yang akan dibahas penulis ialah sama-sama membahas tentang salah satu perkembangan zaman pada saat ini yaitu era digital dan bagaimana pandangan Surah al-'Asr mengenai waktu sebagai variabel pembanding atau pemandang dari pembahasan objek yang diteliti, namun disini jelas perbedaan variabel objek yang dikaji yaitu pada penelitian penulis menjadikan bermain *game* sebagai objek kajian sedangkan penelitian ini membahas upaya pengendalian kecanduan gawai dan juga pada penelitian ini menggunakan teori atau metode tafsir *muqarran* yang mana membandingkan penafsiran para *mufassir* sementara yang digunakan penulis adalah berfokus pada penafsiran yang dibawakan oleh M. Quraish Shihab.

*Kedua* artikel jurnal berjudul “ Analisis Menejemen Waktu Dalam QS. Al-'Asr : Studi Komparasi Tafsir Al-Misbah Dan Tafsir Al-Azhar” yang ditulis oleh Nurul Fadilah dan Hamidullah Mahmud. Artikel ini menganalisis secara mendalam

---

<sup>12</sup> Rindiyan Pangestuti dan Riyadhul Janah, “Dopamine Detox: Upaya Pengendalian Kecanduan Gadget Pada Anak Di Era Digital Perspektif Surah Al-Asr Ayat 1-3,” *Tadribuna: Journal of Islamic Management Education* 3, no. 2 (2023): 29, <https://doi.org/10.61456/tjiec.v3i2.97>.

tentang manajemen waktu dalam surah al-'Aṣr. Penelitian ini memakai metode studi pustaka dengan menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif, kemudian dalam artikel ini menggunakan 2 Tafsir yaitu Tafsir Al-Misbah dan Tafsir Al-Azhar untuk kemudian dianalisis makna dari kedua tafsir tersebut kemudian membandingkan dengan keduanya melihat bagaimana persamaan dan atau perbedaannya.<sup>13</sup> Persamaan dengan penelitian ini yaitu sama-sama membahas bagaimana Surah Al-'Aṣr memberikan pandangan atau perspektif mengenai waktu, sedangkan perbedaannya adalah dalam artikel ini hanya fokus menganalisis manajemen waktu dalam Surah Al-'Aṣr tanpa ada variabel kedua dan pada artikel ini analisis yang digunakan adalah dengan membandingkan antara 2 tafsir yang berbeda sedangkan penulis pada penelitian ini kedepan akan fokus pada penafsiran Quraish Shihab pada Tafsir Al-Mishbāh.

*Ketiga* artikel jurnal yang ditulis oleh Pindra Rama Ardiansa dan Sudarmadi Putra dengan judul “ Analisis Manajemen Waktu Pada Surah Al-'Aṣr Dalam Tafsir Al-Qur'an Al-Adzim Karya Ibnu Katsir”. Tidak jauh berbeda dengan penelitian terdahulu kedua artikel ini juga membahas mengenai manajemen waktu yang ada dalam Surah Al-'Aṣr. Dalam penelitian ini pendekatan yang dipilih adalah deskriptif kualitatif dengan menitik beratkan analisis terhadap Tafsir Al-Qur'an Al-Adzim karya Ibnu Katsir serta didukung dengan beberapa tafsir yang lain sebagai penambah atau penguat argumentasi.<sup>14</sup> Dengan penelitian terdahulu yang

---

<sup>13</sup> Nurul Fadilah dan Hamidullah Mahmud, “Analisis Manajemen Waktu Dalam QS. Al-'Ashr : Studi Komparasi Tafsir Al-Misbah Dan Tafsir Al-Azhar,” *MUSHAF JOURNAL : Jurnal Ilmu Al Quran Dan Hadis* 4, no. 3 (2024): 520, <https://mushafjournal.com/index.php/mj/article/view/288>.

<sup>14</sup> Pindra Rama Ardiansa dan Sudarmadi Putra, “Analisis Manajemen Waktu Pada Surat Al Ashr Dalam Tafsir Al Qur'an Al Adzim Karya Ibnu Katsir,” *Jurnal Ilmiah Dan Karya Mahasiswa* 2, no. 2 (2024): 163, <https://doi.org/10.54066/jikma.v2i2.1674>.

ketiga ini memiliki persamaan dalam membahas Surah Al-‘Ashr yaitu mengenai manajemen waktu kemudian untuk perbedaan dari artikel ini yaitu tidak membahas variabel tambahan sebagai pembanding seperti yang ada dalam penelitian yang akan dibahas oleh penulis apakah bermain *game* dapat dijadikan sebagai upaya menghindari perbuatan tercela (*tark al-ma’āṣī*).

*Keempat* skripsi yang ditulis oleh Aida Adhia berjudul “ Perilaku Pemanfaatan Waktu Luang Di Kalangan Siswa SMP Dan SMA Di Surabaya”. Penelitian ini merupakan penelitian yang menggunakan metode penelitian kuantitatif deskriptif, dengan menggunakan data yang diambil dari berbagai siswa SMP dan SMA yang ada di Surabaya seperti SMPN 45, SMPN 50, SMP Al-Hikmah, SMAN 17, SMAN 12, dan beberapa lainnya. Dalam penelitian ini digambarkan bagaimana siswa-siswa memilih kegiatan untuk mengisi waktu luang mereka, dengan salah satunya adalah dengan bermain *game online* sebagai aktivitas terbanyak kedua.<sup>15</sup> Dengan hal tersebut dapat disimpulkan penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian yang akan ditulis oleh penulis nantinya yaitu membahas tentang salah satunya bagaimana bermain *game* bisa dijadikan opsi untuk mengisi waktu luang. Sementara dalam penelitian ini tidak dibahas dalam ranah kajian islam hanya berfokus pada aktivitas apa saja yang sering dilakukan oleh para siswa terlebih didaerah Surabaya yang mana hal ini menjadi pembeda antara penelitian ini dan penelitian yang akan ditulis penulis nantinya.

---

<sup>15</sup> Aida Adhia, “Perilaku Pemanfaatan Waktu Luang Di Kalangan Siswa SMP Dan SMA Di Surabaya” (Universitas Airlangga, 2017), <https://repository.unair.ac.id/68429/>.

Kemudian *kelima* artikel jurnal berjudul “ Dampak Game Online Mobile Legends: Bang Bang Terhadap Mahasiswa” karya ditulis oleh Devita Rani, Effiati Juliana Hasibuan & Rehia K. Isabela Barus yang merupakan mahasiswa Universitas Medan ketika artikel jurnal ini ditulis. Dalam artikel ini penelitian ditulis dengan menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode penelitian deskriptif kualitatif yang bersumber utama pada observasi partisipan, kemudian dalam artikel dijelaskan bahwa bermain *game* memiliki dampak positif seperti untuk mengisi kekosongan waktu juga menghilangkan rasa bosan, juga dalam artikel tersebut disebutkan salah satu narasumber dapat membedakan mana kehidupan nyata dan mana yang tidak (bermain *game*) sehingga tidak melalaikan narasumber ketika bermain *game*.<sup>16</sup> Persamaan dari artikel ini untuk penelitian ini adalah sama dalam hal membahas *game* yang dikaji dan menunjukkan sisi positif dalam bermain *game* yaitu mengisi waktu luang. Sedangkan untuk perbedaannya ialah penelitian terdahulu ini berfokus pada pembahsan *game* yang mana menganalisis antara segi dampak positif dan negatifnya.

**Tabel 1: Persamaan dan Perbedaan**

No.	Judul	Persamaan	Perbedaan
1.	Dopamine Detox: Upaya Pengendalian Kecanduan Gadget pada Anak di Era Digital Perspektif Surah Al-Ashr Ayat 1-3	Sama dalam membahas era digital dan menghubungkan pada perspektif Surah Al-‘Ashr	Penelitian terdahulu membahas upaya pengendalian kecanduan gadget sedangkan penelitian ini fokus pada bermain <i>game</i> , dan pada

<sup>16</sup> Devita Rani, Effiati Juliana Hasibuan, dan Rehia K Isabela Barus, “Dampak *Game* Online Mobile Legends : Bang Bang Terhadap Mahasiswa Impact of Online Mobile Legends *Game* : Bang Bang for Students” 7, no. 1 (2019): 10, <http://ojs.uma.ac.id/index.php/perspektif>.

			penelitian ini menggunakan teori tafsir maqashidi sedangkan pada penelitian terdahulu menggunakan metode <i>muqarran</i> .
2.	Analisis Menejemen Waktu Dalam QS. Al-‘Ashr : Studi Komparasi Tafsir Al-Misbah Dan Tafsir Al-Azhar	Sama membahas dalam menganalisis Surah Al-Ashr dalam Tafsir Al-Misbāh	Perbedaannya adalah dalam artikel ini hanya fokus menganalisis menejemen waktu dalam Surah Al-‘Ashr tanpa ada variabel kedua dan pada artikel ini analisis yang digunakan adalah dengan membandingkan antara 2 tafsir yang berbeda sedangkan penulis pada penelitian ini kedepan akan menggunakan teori tafsir maqashidi oleh Abdul Mustaqim
3.	Analisis Menejemen Waktu Pada Surah Al-‘Ashr Dalam Tafsir Al-Qur’an Al-Adzim Karya Ibnu Katsir	Sama membahas Surah Al-‘Ashr yaitu mengenai menejemen waktu	Perbedaan dari artikel ini yaitu tidak membahas variabel tambahan sebagai pembanding
4.	Perilaku Pemanfaatan Waktu Luang Di Kalangan Siswa SMP Dan SMA Di Surabaya	Sama membahas tentang salah satunya bagaimana bermain <i>game</i> bisa dijadikan opsi untuk mengisi waktu luang	Perbedaannya adalah kajian hanya fokus terhadap objek yang dibahas tanpa ditarik ke ranah pembahasan islam

5.	Dampak <i>Game</i> Online Mobile Legends: Bang Bang Terhadap Mahasiswa	Sama dalam hal membahas <i>game</i> yang dikaji dan menunjukkan sisi positif dalam bermain <i>game</i>	Perbedaannya ialah penelitian terdahulu ini berfokus pada pembahasan <i>game</i> yang mana menganalisis antara segi dampak positif dan negatifnya saja tanpa ada kajian islam
----	--	--	---

### G. Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan para pembaca memahami penelitian ini, maka penulis membuat sistematika pembahasan yang berisi:

Bab I merupakan pendahuluan yang menjadi pondasi penelitian. Bab ini mencakup deskripsi latar belakang yang menguraikan topik-topik penelitian yang saling berkaitan dan memiliki kepentingan untuk diteliti. Selanjutnya, dipaparkan fokus permasalahan dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan penelitian yang spesifik dan komprehensif. Bab ini juga menjelaskan tujuan penelitian beserta manfaatnya baik secara teoretis maupun praktis. Untuk menegaskan orisinalitas, disajikan kajian pustaka dari penelitian-penelitian terdahulu yang relevan. Kemudian diuraikan metodologi penelitian yang meliputi pendekatan, sumber data, dan teknik pengumpulan serta analisis data. Bab ini diakhiri dengan penjelasan sistematika penulisan untuk memudahkan pembaca memahami alur penelitian.

Bab II membahas landasan teori dan pustaka yang akan memberikan ulasan mengenai *game*, *tark al-ma'āṣī*, Surah Al-'Aṣr, kemudian bagaimana

penafsirannya dalam Tafsir Al-Mishbāh yang merupakan karya besar dari tokoh besar tafsir Indonesia yaitu M. Quraish Shihab.

Bab III merupakan inti penelitian yang menyajikan temuan dan analisis sebagai jawaban atas rumusan masalah. Fokus utama bab ini adalah analisis nalar saintifik dalam konstruksi *game*, *tark al-ma'āṣī*, dan Surah Al-'Aṣr. Selain itu, bab ini juga menjawab pertanyaan penelitian kedua mengenai implikasi konsep yang ada dalam Surah Al-'Aṣr terhadap *tark al-ma'āṣī* dan *game*.

Bab IV sebagai penutup menguraikan kesimpulan penelitian secara ringkas, padat, dan jelas untuk memberikan pemahaman yang mudah tentang hasil penelitian. Bab ini juga menjadi wadah bagi peneliti untuk menyampaikan saran dan rekomendasi pengembangan penelitian di masa depan. Dengan demikian, bab ini tidak hanya berfungsi sebagai penutup tetapi juga sebagai jembatan yang menghubungkan penelitian ini dengan potensi pengembangan ilmiah selanjutnya.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **A. *Game***

Permainan, atau yang saat ini lebih umum dikenal sebagai *game*, telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan modern, khususnya di kalangan generasi muda. *Game* adalah media interaktif yang memproses hubungan antara masukan dan keluaran, yang terintegrasi dalam sebuah sistem di mana pengguna berpartisipasi dalam konflik buatan yang dibatasi oleh seperangkat aturan untuk mencapai hasil atau tujuan yang telah ditetapkan.<sup>17</sup> Menurut Salen dan Zimmerman, *game* dapat didefinisikan sebagai sistem di mana para pemain berinteraksi dalam konflik buatan, dengan tujuan yang diatur oleh aturan tertentu dan menghasilkan hasil yang terukur.<sup>18</sup> Permainan atau *game* merupakan suatu aktivitas yang dirancang dengan struktur dan aturan tertentu untuk memberikan pengalaman hiburan, tantangan, atau simulasi. Dalam konteks modern, *game* telah berkembang pesat, tidak hanya sebagai bentuk rekreasi, tetapi juga sebagai media edukatif, simulatif, bahkan spiritual.

---

<sup>17</sup> Putri Ludvyah Ekawati dan Achmad Zakki Falani, "Pemanfaatan Teknologi Game Untuk Pembelajaran Mengenal Ragam Budaya Indonesia Berbasis Android," *Jurnal Link* 22, no. 1 (2015): 31.

<sup>18</sup> Katie Salen and Eric Zimmerman, *Rules Of Play: Game Design Fundamentals* (London: MIT Press, 2003), 80.

Secara umum, *game* diklasifikasikan ke dalam beberapa jenis berdasarkan perangkat, tujuan, dan mekanismenya. Berdasarkan medianya, *game* terbagi menjadi *game* digital (*video game*) dan *game* non-digital seperti permainan papan atau permainan tradisional. Sedangkan berdasarkan tujuannya, *game* dibedakan menjadi *game* edukatif, hiburan, olahraga (*e-sports*), dan *game* yang bersifat eksperimental atau terapeutik. Dari segi *gameplay*, terdapat berbagai macam genre seperti strategi, petualangan, simulasi, dan *role-playing game* (RPG).<sup>19</sup>

Dalam konteks digital, perkembangan teknologi telah membawa *game* ke ranah yang lebih kompleks dan personal. *Game* online dan *game* mobile kini menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari generasi muda. Penetrasi *game* dalam ruang pribadi ini menjadikannya sebagai alat pengisi waktu, pelarian dari tekanan hidup, hingga sarana interaksi sosial. Menurut Griffiths, *game* memiliki potensi untuk menjadi ruang ekspresi diri dan peredam stres yang efektif, tergantung pada intensi dan konteks penggunaannya.<sup>20</sup>

*Game* memiliki potensi untuk memberikan dampak signifikan terhadap perilaku pemainnya, baik positif maupun negatif. Sejumlah penelitian telah menunjukkan bahwa *game* dapat mempengaruhi fungsi kognitif, respons emosional, dan interaksi sosial penggunaannya melalui berbagai mekanisme.

#### a. Dampak Positif *Game*

Dari sisi positif, *game* dapat meningkatkan kemampuan kognitif seperti perhatian visual, memori kerja, dan kemampuan spasial. Penelitian oleh Green dan

---

<sup>19</sup> Ernest Adams dan Andrew Rollings, *Fundamentals of Game Design* (Berkeley, CA: New Riders, 2007), 14-18.

<sup>20</sup>Mark D. Griffiths, "Video Games And Health," *BMJ* 331 (2005): 122–23, <https://doi.org/10.1136/bmj.331.7509.122>.

Bavelier menunjukkan bahwa pemain *game* aksi menunjukkan peningkatan signifikan dalam tugas-tugas yang melibatkan perhatian selektif dan kemampuan untuk melacak beberapa objek secara bersamaan.<sup>21</sup> Selain itu, beberapa *game* yang dirancang dengan tujuan edukasi terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan belajar dan retensi pengetahuan dalam berbagai mata pelajaran.

*Game* juga dapat menjadi sarana pengembangan keterampilan sosial, terutama melalui *game multiplayer* yang menekankan kerja sama tim dan komunikasi. Dalam lingkungan *game* yang terstruktur, pemain belajar untuk berkoordinasi dengan orang lain, mengalokasikan sumber daya, dan bekerja menuju tujuan bersama. Keterampilan kolaboratif ini sering kali dapat ditransfer ke situasi kehidupan nyata, meningkatkan kemampuan pemain untuk bekerja dalam tim di luar konteks bermain *game*.<sup>22</sup>

#### b. Dampak Negatif *Game*

Di sisi lain, terdapat kekhawatiran mengenai dampak negatif *game*, khususnya terkait kecanduan dan perilaku bermasalah. Dikutip dari sebuah artikel jurnal World Health Organization (WHO) telah mengakui "*gaming disorder*" sebagai kondisi kesehatan mental, yang ditandai dengan pola perilaku bermain *game* yang tidak terkontrol dan prioritas yang berlebihan terhadap *game* dibandingkan aktivitas lain.<sup>23</sup> Ketika seseorang mengembangkan ketergantungan

---

<sup>21</sup> C. Shawn Green dan Daphne Bavelier, "Action Video Game Training For Cognitive Enhancement," *Current Opinion in Behavioral Sciences* 4 (2015): 103–8, <https://doi.org/10.1016/j.cobeha.2015.04.012>.

<sup>22</sup> Tobias Greitemeyer dan Silvia Osswald, "Effects Of Prosocial Video Games on Prosocial Behavior," *Journal of Personality and Social Psychology* 98, no. 2 (2010): 211–21, <https://doi.org/10.1037/a0016997>.

<sup>23</sup> Eryzal Novrialdy, "Kecanduan Game Online Pada Remaja: Dampak Dan Pencegahannya," *Buletin Psikologi* 27, no. 2 (2019): 150, <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402>.

terhadap *game*, hal ini dapat mengganggu fungsi sosial, akademis, atau profesional mereka.

Konten kekerasan dalam beberapa *game* juga telah menjadi subjek penelitian ekstensif mengenai dampaknya terhadap agresi. Meskipun hubungan kausal langsung antara kekerasan dalam *game* dan perilaku agresif di dunia nyata masih diperdebatkan, beberapa studi menunjukkan bahwa paparan berkepanjangan terhadap konten kekerasan dapat meningkatkan pikiran dan perasaan agresif jangka pendek, serta mengurangi kepekaan terhadap kekerasan.<sup>24</sup>

Dalam konteks judul penelitian yang mengaitkan *game* dengan *tark al-ma'āṣī* (meninggalkan perbuatan maksiat) sebagaimana tercermin dalam Surah Al-'Aṣr, *game* dapat dilihat sebagai aktivitas yang memiliki posisi netral dalam Islam, dengan penilaian etisnya bergantung pada konten, penggunaan, dan dampaknya. *Game* yang mengandung konten bertentangan dengan nilai-nilai Islam seperti perjudian, pornoaksi, kekerasan berlebihan, atau mempromosikan aspek-aspek yang bertentangan dengan akidah Islam dapat dianggap sebagai hal yang perlu dihindari sebagai bagian dari meninggalkan maksiat.

Di sisi lain, *game* edukatif atau yang mengajarkan nilai-nilai positif seperti strategi, kerja sama, atau bahkan pengetahuan tentang sejarah dan budaya Islam dapat dipandang sebagai alat yang bermanfaat. Beberapa pengembang *game* Muslim bahkan telah menciptakan *game* yang secara khusus dirancang untuk mengajarkan prinsip-prinsip Islam atau menceritakan kisah-kisah dari sejarah

---

<sup>24</sup> Nadia Itona Siregar dan Pudji Muljono, "Pengaruh Perilaku Bermain Video Game Berunsur Kekerasan Terhadap Perilaku Agresi Remaja," *Jurnal Sains Komunikasi Dan Pengembangan Masyarakat [JSKPM]* 1, no. 3 (2017): 274, <https://doi.org/10.29244/jskpm.1.3.261-276>.

Islam, memberikan alternatif yang sejalan dengan nilai-nilai Islam bagi pemain Muslim. Sebagai contoh game Quran Stories for Kids, dalam game ini disajikan cerita-cerita interaktif tentang sejarah nabi-nabi penting yang ada didalam Al-Qur'an yang dibalut dengan animasi sehingga membuat ketertarikan dalam bermain. Kemudian ada VMakkah, IMakkah, dan Muslim 3D ketiga game ini memiliki prinsip yang sama yaitu memberikan simulasi terhadap ibadah di Makkah yaitu Haji dan Umrah, pemain dapat mencoba sensasi beribadah Haji atau Umrah didalam *game*.<sup>25</sup>

Terkait dengan tema penelitian ini, yaitu *tark al-ma'āṣī* (meninggalkan maksiat), *game* dapat menjadi sarana positif bila digunakan secara sadar untuk menghindari aktivitas yang dilarang secara syar'i. Sebagian individu memilih bermain *game* sebagai bentuk *tark al-ma'āṣī*, yaitu ketika mereka menjadikan *game* sebagai medium pelarian dari godaan maksiat seperti pornografi, pergaulan bebas, atau aktivitas destruktif lainnya.

Namun, pemanfaatan *game* dalam konteks ini memerlukan kehati-hatian. Tidak semua *game* membawa pengaruh positif. Beberapa jenis *game* memiliki muatan kekerasan, seksualitas, atau nilai-nilai yang bertentangan dengan ajaran Islam. Oleh karena itu, diperlukan kesadaran spiritual dan kontrol diri dalam memilih dan memainkan *game*, agar tetap sejalan dengan tujuan *tark al-ma'āṣī*.

---

<sup>25</sup> <<Top 10 Game Android Offline Bernuansa Islami, Cocok Buat Ngabuburit,>> D'zouls Gammer, 3, Maret 2025, <https://www.youtube.com/watch?v=4wJA6Ht1LCI>.

Seperti yang dikemukakan oleh Anderson, konten dalam *game* mempengaruhi perilaku dan emosi pemain, baik secara langsung maupun tidak langsung.<sup>26</sup>

Permainan elektronik atau digital yang dimainkan melalui perangkat seperti komputer, konsol, smartphone, atau tablet, yang melibatkan interaksi antara pemain dengan sistem permainan melalui antarmuka pengguna. *Game* dalam konteks penelitian ini mencakup berbagai jenis permainan digital yang umum dimainkan sebagai sarana hiburan dan pengisi waktu luang.

### **B. *Tark Al-Ma'āṣī***

Secara etimologis, istilah "*tark al-ma'āṣī*" berasal dari dua kata dalam bahasa Arab: "*tark*" (ترك) berasal dari akar kata taraka-yatruku-tarkan yang berarti meninggalkan, menjauhkan diri, atau berhenti dari suatu perbuatan, dan "*ma'āṣī*" (معاصي) yang merupakan bentuk jamak dari "*ma'ṣiyah*" (معصية), yang berasal dari akar kata '*aṣā-ya'ṣī-'iṣyānan*' yang berarti durhaka, melanggar, atau tidak mematuhi perintah yaitu perbuatan dosa atau pelanggaran terhadap perintah Allah.<sup>27</sup>

Konsep *tark al-ma'āṣī* dalam penelitian ini mengacu pada kerangka teoritis yang dikembangkan oleh Imam Abu Hamid Al-Ghazali (1058-1111 M) dalam *magnum opus*-nya "*Ihya Ulum al-Din*". Al-Ghazali menempatkan *tark al-ma'āṣī*

<sup>26</sup> Craig A. Anderson, Douglas A. Gentile, dan Katherine E. Buckley, *Violent Video Game Effects on Children and Adolescents: Theory, Research, and Public Policy* (Oxford: Oxford University Press, 2007), 47, <https://doi.org/10.1093/acprof:oso/9780195309836.001.0001>.

<sup>27</sup> Ibn Manẓūr, *Lisan Al-'Arab* (Beirut: Dar Sadi, 2003), 395-98.

sebagai bagian integral dari konsep *tazkiyatun nafs* (penyucian jiwa) dan *tahdzib al-akhlaq* (pembinaan akhlak). Karya "Ihya Ulum al-Din" merupakan salah satu karya terbesar Al-Ghazali yang membahas hampir semua bidang ilmu Islam: *fiqh* (yurisprudensi Islam), *kalam* (teologi), dan tasawuf. Menurut Al-Ghazali, *tark al-ma'āṣī* merupakan tahapan pertama dalam perjalanan spiritual seorang Muslim menuju kesempurnaan akhlak. Beliau menyatakan dalam "Ihya Ulum al-Din":

"إن ترك المعاصي أول مراتب السالكين، وهو شرط لكل مقام من مقامات الدين"

"*Sesungguhnya meninggalkan maksiat adalah tingkatan pertama para salik (pencari jalan spiritual), dan merupakan syarat bagi setiap maqam dalam agama.*"<sup>28</sup>

Al-Ghazali mendefinisikan *tark al-ma'āṣī* sebagai: "Upaya sadar dan berkelanjutan seorang Muslim untuk menjauhkan diri dari segala bentuk perbuatan, perkataan, dan pikiran yang bertentangan dengan syariat Allah, baik yang bersifat zahir (lahiriah) maupun batin (batiniyah), sebagai manifestasi dari ketakwaan dan langkah awal menuju kesucian jiwa."<sup>29</sup>

Al-Ghazali mengklasifikasikan *tark al-ma'āṣī* ke dalam tiga dimensi utama yang berkaitan dengan konsep *tazkiyatun nafs* sebagai pendekatan *foundational* untuk pembentukan karakter dan kesehatan mental dalam pendidikan Islam:

<sup>28</sup> Al-Ghazali, *Ihya' 'Ulumuddin (Menghidupkan Ilmu-Ilmu Agama)*, Terj. Ismail Yaquub, Jilid 4 (Surabaya, 2005), 56.

<sup>29</sup> Al-Ghazali, *Ihya' 'Ulumuddin*, 102.

a) Dimensi *Ma'rifah*

Definisi: Pengetahuan dan kesadaran mendalam tentang apa yang dilarang oleh syariat. Indikator:

- Pemahaman tentang klasifikasi dosa (*kabair* dan *shaghair*).
- Kesadaran akan konsekuensi maksiat di dunia dan akhirat.
- Pengetahuan tentang cara-cara menghindari maksiat.

b) Dimensi *Iradah*

Definisi: Keinginan dan komitmen kuat untuk menjauh dari maksiat.

Indikator:

- Perasaan takut (*khauf*) terhadap murka Allah.
- Rasa malu (*haya'*) ketika berbuat maksiat.
- Motivasi intrinsik untuk menjaga kesucian diri.

c) Dimensi *'Amal*

Definisi: Tindakan nyata dalam menghindari dan meninggalkan maksiat.

Indikator:

- Penghindaran aktif terhadap tempat dan situasi maksiat.
- Pengalihan aktivitas dari yang haram ke yang halal.
- Konsistensi dalam menjaga batasan syariat.

Berdasarkan konsep Al-Ghazali, dalam penelitian ini *tark al-ma'āṣī* didefinisikan secara operasional sebagai:

"Proses tiga tahap yang dilakukan individu Muslim dalam menjauhkan diri dari maksiat, yang meliputi: (1) pengenalan dan pemahaman terhadap larangan syariat (ma'rifah), (2) pembentukan motivasi dan komitmen untuk menghindari maksiat (iradah), dan (3) implementasi nyata dalam bentuk penghindaran dan pengalihan aktivitas dari yang dilarang menuju yang dibolehkan atau dianjurkan ('amal)."<sup>30</sup>

Menurut Al-Ghazali, *tazkiyatun nafs* merupakan proses pemurnian jiwa manusia dari kotoran, baik kotoran yang tampak maupun kotoran batin, sehingga konsep ini erat kaitannya dengan moral dan psikologi. Konsep *tazkiyatun nafs* Al-Ghazali menunjukkan relevansi dengan pendidikan Islam, di mana kesucian jiwa menjadi hal dasar dan sangat penting bagi siswa untuk memperoleh pengetahuan yang bermanfaat.<sup>31</sup>

Konsep *tark al-ma'āṣī* relevan untuk diterapkan dalam konteks modern, termasuk dalam fenomena penggunaan game sebagai alternatif menghindari maksiat. *Tazkiyat al-nafs* merupakan bagian dari kesehatan spiritual yang berarti pemurnian diri dari semua kecenderungan jahat dan memperindahkannya dengan nilai-nilai dan kebajikan yang baik.<sup>32</sup> Dalam konteks penelitian ini, *tark al-ma'āṣī* menurut kerangka Al-Ghazali menjadi landasan teoretis untuk memahami bagaimana aktivitas gaming dapat berfungsi sebagai media pengalihan yang *legitimate* dalam upaya menjauhkan diri dari maksiat. Konsep ini tidak hanya

---

<sup>30</sup> Al-Ghazali, *Ihya' 'Ulumuddin*, 150.

<sup>31</sup> Al-Ghazali.

<sup>32</sup> Al-Ghazali.

menekankan aspek penghindaran (*tark*) semata, tetapi juga substitusi positif yang konstruktif bagi pengembangan kepribadian Muslim yang utuh.

Dalam pandangan Imam al-Ghazali, meninggalkan maksiat adalah tahapan awal dalam penyucian jiwa (*tazkiyatun nafs*), yang harus diiringi dengan *muhasabah* dan *riyadhah* agar hati tetap bersih.<sup>33</sup> Dalam makna luas, *tark al-ma'āṣī* dapat diartikan sebagai upaya sadar seseorang untuk menjauh dari perbuatan maksiat atau dosa. Meninggalkan disini juga dapat diartikan dengan menahan diri atau menghindarkan diri dari perbuatan maksiat.<sup>34</sup>

Dalam istilah syar'i, *tark al-ma'āṣī* tidak hanya berarti meninggalkan perbuatan dosa secara lahiriah, tetapi juga mencakup pengendalian batin yang dilakukan secara sadar oleh seorang Muslim untuk menjaga kesucian hati dan konsistensi iman. Meninggalkan maksiat merupakan bagian dari proses mendekatkan diri kepada Allah SWT, sebagaimana dijelaskan oleh para ulama bahwa menjauhi larangan Allah adalah salah satu bentuk ibadah yang sangat utama. Menurut Yazid bin Abdul Qadir Jawas, meninggalkan maksiat termasuk dalam pengamalan takwa, yang hakikatnya adalah menjalankan perintah Allah dan menjauhi larangan-Nya.<sup>35</sup>

Dalam konteks ajaran Islam, *tark al-ma'āṣī* merupakan bagian dari kesempurnaan iman. Rasulullah SAW bersabda:

---

<sup>33</sup> Al-Ghazali, *Ihya' 'Ulumuddin*, 61.

<sup>34</sup> Zaki Zamani dan M. Sukron Maksun, *Menghafal Al-Qur'an Itu Gampang!* (Yogyakarta: Mutiara Media, 2009), 96.

<sup>35</sup> Yazid bin Abdul Qadir Jawas, *Mukhtashar Minhajul Qashidin: Panduan Menempuh Jalan Orang-Orang Yang Mendapat Petunjuk* (Jakarta: Pustaka At-Taqwa, 2005), 55.

“Seorang mukmin bukanlah orang yang suka mencela, melaknat, berkata kotor, dan berkata kasar” (HR. Tirmidzi)<sup>36</sup>

Hadis ini menunjukkan bahwa seseorang yang menjaga diri dari perilaku buruk termasuk dalam golongan orang beriman. Oleh karena itu, meninggalkan maksiat bukan hanya bentuk penghindaran terhadap dosa, tetapi juga cermin dari kualitas keimanan seseorang. Konsep ini sejalan dengan penjelasan Quraish Shihab dalam Wawasan Al-Qur'an, bahwa iman yang sejati menuntut pelaksanaan perintah dan penghindaran larangan secara bersamaan.<sup>37</sup>

Menjauhi maksiat bukan sekadar menghindari dosa besar, tetapi juga menjaga diri dari kelalaian terhadap hal-hal kecil yang dapat melemahkan iman. Quraish Shihab menjelaskan bahwa maksiat tidak hanya terbatas pada tindakan fisik yang dilarang, namun juga mencakup sikap batin seperti iri hati, sombong, dan malas berbuat baik. Oleh sebab itu, *tark al-ma'āṣī* adalah sikap aktif menjaga keutuhan moral dan spiritual seorang mukmin.<sup>38</sup>

Dalam Al-Qur'an, perintah untuk menjauhi larangan Allah seringkali disandingkan dengan perintah untuk mengerjakan kebaikan. Surah Al-'Aṣr menegaskan bahwa manusia berada dalam kerugian kecuali mereka yang beriman, beramal saleh, saling menasihati dalam kebenaran, dan kesabaran. Ini menjadi dasar spiritual bahwa meninggalkan maksiat (menjauhi kerugian) harus disertai dengan pengisian waktu melalui amal yang produktif. Dalam tafsirnya, Quraish Shihab

---

<sup>36</sup> At-Tirmidzi, *Sunan At-Tirmidzi, Juz 4* (Kairo: Percetakan Mustafa al-Babi al-Halabi), 350.

<sup>37</sup> M. Quraish Shihab, *Wawasan Al-Qur'an: Tafsir Tematik Atas Berbagai Persoalan Umat* (Bandung: Mizan, 2007), 437.

<sup>38</sup> Shihab, *Wawasan Al-Qur'an*, 437.

menjelaskan bahwa “kerugian” dalam Surah Al-‘Aṣr bukan hanya kerugian materi, tapi juga waktu yang terbuang tanpa makna.<sup>39</sup>

Dalam konteks kehidupan modern, bentuk-bentuk maksiat semakin beragam dan cenderung terfasilitasi oleh kemajuan teknologi. Oleh karena itu, sebagian kalangan mencoba menggunakan teknologi justru sebagai sarana untuk menjauhi maksiat. Misalnya, seseorang dapat memilih untuk bermain *game* secara sehat agar tidak terlibat dalam pergaulan bebas atau kegiatan negatif lainnya. Sepanjang tidak melanggar syariat dan tidak menelantarkan kewajiban, aktivitas ini dapat menjadi bagian dari upaya *tark al-ma’āṣī*. Dalam kajian psikologi Islam, mengalihkan energi dan perhatian ke aktivitas yang netral atau positif merupakan salah satu strategi dalam menjaga diri dari dorongan hawa nafsu.<sup>40</sup>

Lebih jauh, pendekatan ini sejalan dengan ajaran Islam yang menekankan pentingnya niat dalam setiap perbuatan. Dalam Islam, niat tidak hanya menentukan sah atau tidaknya suatu ibadah, tetapi juga menentukan nilai spiritual dari tindakan yang secara lahir tampak netral. Aktivitas seperti bermain *game*, jika diniatkan untuk menghindari maksiat dan menjaga diri dari lingkungan yang negatif, dapat bernilai ibadah. Hal ini ditegaskan oleh Rosidi (2017) dalam jurnal INSPIRASI, bahwa niat memiliki peran sentral dalam menentukan nilai amal perbuatan, termasuk dalam aktivitas belajar dan keseharian umat Islam.<sup>41</sup>

---

<sup>39</sup> Shihab, *TAFSIR AL-MISHBĀH*, 498.

<sup>40</sup> Ahmad. Rusdi and Subandi, *Psikologi Islam Kajian Teoritik Dan Penelitian Empirik, Asosiasi Psikologi Islam*, vol. 53 (Yogyakarta: Asosiasi Psikologi Islam, 2020), 288.

<sup>41</sup> Ayep Rosidi, “Niat Menurut Hadis Dan Implikasinya Terhadap Proses Pembelajaran” 1, no. 1 (2017): 49 <https://doi.org/10.61689/inspirasi.v1i1.3>.

Dalam penelitian ini, *tark al-ma'āshī* merujuk pada proses pengendalian diri dan pengalihan aktivitas dari hal-hal yang berpotensi mengarah pada kemaksiatan kepada kegiatan yang lebih bermanfaat dan sesuai dengan nilai-nilai Islam.

### C. Surah Al-'Aşr

وَالْعَصْرِ ۝ (١) إِنَّ الْإِنْسَانَ لَفِي خُسْرٍ ۝ (٢) إِلَّا الَّذِينَ آمَنُوا وَعَمِلُوا الصَّالِحَاتِ وَتَوَّصَوْا بِالْحَقِّ ۝ وَتَوَّصَوْا بِالصَّبْرِ ۝ (٣)

Yang artinya: “*Demi masa(1) sesungguhnya manusia benar-benar berada dalam kerugian(2) kecuali orang-orang yang beriman dan beramal saleh serta saling menasihati untuk kebenaran dan kesabaran(3)*”<sup>42</sup>

Tersebut bunyi ayat dan terjemahan dari Surah Al-'Aşr, merupakan surah ke-103 dalam Al-Qur'an yang tergolong dalam kategori surah Makkiah. Surah ini terdiri dari tiga ayat pendek namun mengandung makna universal tentang esensi waktu dan kriteria manusia yang terhindar dari kerugian. Dalam konteks struktur Al-Qur'an, Surah Al-'Aşr menempati posisi unik karena menggabungkan konsep teologis dengan prinsip-prinsip etika sosial, sehingga menjadi dasar bagi pembahasan tentang manajemen waktu dan tanggung jawab manusia dalam mengisi kehidupan.

<sup>42</sup> Kemenag, “Qur'an Kemenag,” di akses 27 Mei 2025, <https://quran.kemenag.go.id/quran/per-ayat/surah/103?from=1&to=3>.

Surah Al-Ashr dinamakan demikian karena Allah SWT bersumpah dengan waktu di awal surah tersebut dalam ayat pertama dengan berfirman وَالْعَصْرِ yang berarti masa atau waktu. Masa dijadikan sebagai objek sumpah Allah karena mengandung berbagai keajaiban dan pelajaran berharga, di mana dalam perjalanan waktu manusia mengalami beragam kondisi yang saling bergantian berupa keadaan senang dan susah, sehat dan sakit, kaya dan miskin, serta mulia dan hina. Masa yang dimaksud dalam surah ini terbagi ke dalam berbagai satuan waktu yang saling berkaitan mulai dari tahun, bulan, hari, jam, menit, hingga detik, dan Allah SWT bersumpah demi masa karena mencakup berbagai keajaiban tersebut. Selain makna umum tentang masa, ada pendapat lain yang menafsirkan الْعَصْر secara lebih spesifik sebagai waktu Ashar, yaitu periode setelah matahari mulai condong ke barat hingga terbenam yang merupakan waktu pelaksanaan salat Ashar. kesabaran.<sup>43</sup>

Analisis struktural surah Al-‘Aṣr menunjukkan pola penekanan berlapis. Ayat pertama berfungsi sebagai pernyataan teologis, ayat kedua sebagai diagnosa masalah manusia, dan ayat ketiga sebagai solusi komprehensif. Pola ini mengindikasikan bahwa kerugian manusia hanya dapat diatasi melalui pendekatan holistik yang menggabungkan dimensi spiritual (*īmān*), praktis (*‘amal ṣāliḥ*), dan sosial (*tawāṣau bil-ḥaqq wa biṣ-ṣabr*). Penafsiran ini sejalan dengan pandangan

---

<sup>43</sup> Wahbah Az-Zuhaili, *Tafsir Al-Munir, Terj. Abdul Hayyie Al-Kattani, Dkk., Jilid 15* (Jakarta: GEMA INSANI PRESS, 2013), 660-61.

Hasyim yang menegaskan bahwa Surah Al-‘Aṣr dalam Tafsir Al-Mishbāh menawarkan kerangka manajemen waktu berbasis nilai-nilai *ilahiah*.<sup>44</sup>

Dalam perbandingan dengan tafsir klasik, Shihab memberikan penekanan khusus pada konteks kekinian. Misalnya, ketika menafsirkan *frasa tawāṣau bil-ḥaqq*, ia tidak hanya membatasi maknanya pada nasihat verbal, tetapi juga mencakup upaya kolektif dalam membangun sistem sosial yang adil.<sup>45</sup> Pendekatan kontekstual ini berbeda dengan tafsir Ash-Sya’rawi yang lebih menitikberatkan pada aspek individual spiritual.<sup>46</sup> Perbedaan metodologis ini menunjukkan bahwa Surah Al-‘Aṣr memiliki elastisitas makna yang memungkinkan penerapannya dalam berbagai konteks zaman, termasuk analisis kontemporer tentang fenomena *game* dan upaya meninggalkan maksiat (*tark al-ma’āṣī*).

Kajian historis mengungkap bahwa Surah Al-‘Aṣr turun sebagai respons terhadap kebiasaan masyarakat Arab pra-Islam yang menyia-nyiaikan waktu dengan aktivitas tidak produktif.<sup>47</sup> Kondisi ini paralel dengan fenomena modern di mana penggunaan *game* berlebihan dapat mengarah pada pemborosan waktu. Shihab dalam Tafsir Al-Mishbāh mengingatkan bahwa setiap detik yang terbuang merupakan potensi kerugian spiritual yang harus dipertanggungjawabkan. Oleh karena itu, implementasi nilai-nilai Surah Al-‘Aṣr dalam konteks kekinian

---

<sup>44</sup> Muhammad Hasyim, “Kajian Surah Al-Ashr Dalam Tafsir Al-Misbah Karya M. Quraish Shihab (Studi Kasus Manajemen Waktu Santri Pondok Tahfidz Nurul Qur’an MAN 1 Kudus)” (Undergraduate thesis, Institut Agama Islam Negeri Kudus, 2021), <http://repository.iainkudus.ac.id/5709/>.

<sup>45</sup> Shihab, *TAFSIR AL-MISHBĀH*, 503.

<sup>46</sup> Muhiddin Muhammad Bakri, *Renungan Tasawuf Muhammad Mutawalli Al-Sya’rawi* (Yogyakarta: IDEA Press, 2013), XII.

<sup>47</sup> M. Ardiansyah Putra, “Nilai Pendidikan Karakter (Penafsiran Al-Qur’an Surah Al- Ashr ) Menurut Para Ulama,” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 7, no. 3 (2023): 27708.

memerlukan integrasi antara disiplin diri, kesadaran kolektif, dan pembentukan lingkungan yang mendukung aktivitas bernilai tambah.

#### **D. Profil M. Quraish Shihab dan Kitab Tafsir Al-Mishbāh**

##### **1. Profil M. Quraish Shihab**

Muhammad Quraish Shihab lahir pada tanggal 16 Februari 1944 di Rappang, Sidenreng Rappang, Sulawesi Selatan. Beliau berasal dari keluarga yang memiliki tradisi keilmuan Islam yang kuat, dengan ayahanda bernama Abdurrahman Shihab yang merupakan seorang ulama dan guru besar di bidang tafsir Al-Qur'an. Lingkungan keluarga yang religius dan berkomitmen terhadap pendidikan Islam ini memberikan pengaruh yang sangat besar dalam membentuk karakter intelektual dan spiritual Quraish Shihab sejak masa kecil.<sup>48</sup> Nama "Quraish" yang diberikan kepadanya mencerminkan harapan orang tuanya agar kelak ia dapat menjadi pemimpin umat sebagaimana suku Quraish yang menjadi suku terhormat di Makkah.

Ayahanda Quraish Shihab, Abdurrahman Shihab, dikenal sebagai salah satu tokoh pendidikan Islam terkemuka di Sulawesi Selatan yang mendirikan Pondok Pesantren Darul Da'wah wal-Irsyad di Rappang. Pesantren ini menjadi salah satu pusat pendidikan Islam yang berpengaruh di wilayah Indonesia Timur dan mencetak banyak ulama serta da'i yang tersebar di berbagai daerah. Dalam suasana pendidikan pesantren inilah Quraish Shihab menghabiskan masa kanak-

---

<sup>48</sup> M. Quraish Shihab, *Membumikan Al-Qur'an, Jilid 2* (Tangerang: Lentera Hati, 2011), 3-8.

kanak dan remajanya, sehingga sejak dini ia telah terbiasa dengan atmosfer keilmuan Islam dan diskusi-diskusi keagamaan yang mendalam.<sup>49</sup>

Pendidikan formal Quraish Shihab dimulai di kampung halamannya sebelum kemudian melanjutkan ke jenjang yang lebih tinggi. Setelah menyelesaikan pendidikan dasar dan menengah, pada tahun 1958 dalam usia 14 tahun, ia berangkat ke Mesir untuk mendalami ilmu-ilmu keislaman di salah satu pusat pendidikan Islam tertua dan paling bergengsi di dunia, Universitas Al-Azhar, Kairo.<sup>50</sup> Keputusan untuk mengirim Quraish Shihab ke Al-Azhar merupakan investasi pendidikan yang visioner dari keluarganya, mengingat tradisi keilmuan Al-Azhar yang telah berusia lebih dari seribu tahun dan reputasinya sebagai kiblat pendidikan Islam dunia.

Pada tahun 1967, Quraish Shihab berhasil meraih gelar Lc (*Licence/Sarjana*) dengan predikat *Summa Cum Laude*, disertai dengan penghargaan sebagai mahasiswa terbaik. Pencapaian akademik yang gemilang ini mencerminkan dedikasi dan kemampuan intelektualnya yang luar biasa dalam menguasai ilmu-ilmu keislaman. Setelah menyelesaikan studi S1, ia melanjutkan pendidikan magister (S2) di universitas yang sama dengan spesialisasi bidang Tafsir Al-Qur'an, dan pada tahun 1969 berhasil meraih gelar MA (*Master of Arts*) dengan hasil yang memuaskan.<sup>51</sup>

Sepulang dari Mesir, Quraish Shihab memulai karir akademiknya di Indonesia dengan bergabung sebagai dosen di Fakultas Ushuluddin IAIN (Institut

---

<sup>49</sup> Wardani dkk., *Kajian Al-Qur'an Dan Tafsir Di Indoneisa* (Yogyakarta: Zahir Publishing, 2022), 22-23.

<sup>50</sup> Wardani dkk, *Kajian Al-Qur'an Dan Tafsir* , 23.

<sup>51</sup> Wardani dkk., 23.

Agama Islam Negeri) Alauddin Makassar pada tahun 1972. Pengalamannya selama belajar di Al-Azhar memberikan kontribusi yang sangat berharga bagi pengembangan keilmuan Islam di Indonesia, khususnya dalam bidang tafsir Al-Qur'an. Sebagai dosen muda, ia dikenal memiliki metode pengajaran yang menarik dan mampu menyajikan materi-materi klasik dengan pendekatan yang kontekstual dan mudah dipahami oleh mahasiswa.<sup>52</sup>

Pada tahun 1980, Quraish Shihab kembali ke Mesir untuk melanjutkan studi doctoral (S3) di Universitas Al-Azhar. Disertasinya berjudul "*Nazhm ad-Durar li al-Biq'a'i Tahqiq wa Dirasah*" yang membahas tentang karya tafsir Imam Al-Biq'a'i, seorang mufasir abad ke-15 yang terkenal dengan metode tafsirnya yang menghubungkan antar ayat dalam Al-Qur'an (*munasabah al-ayat*). Penelitian ini menunjukkan kedalaman pengetahuannya tentang khazanah tafsir klasik dan kemampuannya dalam melakukan penelitian akademik yang teliti. Pada tahun 1982, ia berhasil memperoleh gelar Doktor dengan predikat *Summa Cum Laude* (*Mumtaz Ma'a Martabah asy-Syaraf al-Ula*) dan mendapat penghargaan sebagai lulusan terbaik, sekaligus menjadi orang Indonesia pertama yang meraih gelar doktor dalam bidang Tafsir Al-Qur'an dari Al-Azhar.<sup>53</sup>

Quraish Shihab, meskipun banyak mendapatkan ilmu dari Timur Tengah, tetap berkomitmen untuk berkarya dan berkontribusi bagi tanah air. Setelah pada tahun 1973, ia membantu ayahnya dalam mengelola pendidikan di IAIN Alauddin Makassar dengan menjabat sebagai wakil rektor di bidang akademis dan

---

<sup>52</sup> Dian R. Basuki and Howard M. Federspiel, *Kajian Al-Qur'an Di Indonesia: Dari Mahmud Yunus Hingga Quraish Shihab* (Bandung: Mizan, 2012), 298-305.

<sup>53</sup> Wardani dkk., *Kajian Al-Qur'an Dan Tafsir Di Indoneisa*, 24.

kemahasiswaan hingga tahun 1980. Pada tahun 1984, ia diberi tugas untuk mengajar tafsir dan ilmu Al-Qur'an di IAIN Syarif Hidayatullah Jakarta untuk program S1, S2, dan S3. Selanjutnya, Quraish Shihab menjabat sebagai rektor IAIN Syarif Hidayatullah selama dua periode, yaitu dari tahun 1992 hingga 1996 dan 1997 hingga 1998. Pada tahun 2004, ia mendirikan Pusat Studi al-Qur'an dengan tujuan mencetak kader ahli tafsir al-Qur'an yang kompeten dan profesional di Indonesia.<sup>54</sup> Ia juga menjabat sebagai Asisten Ketua Umum Ikatan Cendekiawan Muslim Indonesia (ICMI) dan direktur Pendidikan Kader Ulama (PKU), sebuah program MUI untuk mendidik kader ulama di Indonesia. Selain itu, ia aktif memberikan kajian dan studi di berbagai tempat.<sup>55</sup>

Quraish Shihab kemudian tidak terlena begitu saja karena terlalu sibuk dengan organisasi, pemerintahan, dan pendidikan. Selain menjadi anggota dewan redaksi majalah "Ulum AlQur'an dan Mimbar Ulama" di Jakarta, dia sering mengasuh rubrik "Tafsir Amanah" di harian Pelita.<sup>56</sup> Beliau rajin menulis ide dan pemikirannya setiap saat. Dia telah menulis lebih dari 50 buku tentang berbagai topik. Di antara tulisannya termasuk:

1. Membumikan Al-Quran 2 & 3 (Lentera Hati, 2025)
2. Kosakata Keagamaan (Lentera Hati, 2020)
3. Khilafah Peran Manusia Di Bumi (Lentera Hati, 2020)

---

<sup>54</sup>Alifya Bussaina Karim, "Peran Ideal Sosok Ayah Dalam Al-Qur'an (Studi Penafsiran Quraish Shihab Dalam Tafsir Al-Mishbah)" (Undergraduate thesis, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2022), <http://etheses.uin-malang.ac.id/44093>.

<sup>55</sup>Islah Gusmian, *Khazanah Tafsir Al-Qur'an Indonesia Dari Hermeneutika, Wacana Hingga Ideologi* (Yogyakarta: Pustaka Salwa, 2022), 266.

<sup>56</sup>Karim, *Peran Ideal Sosok Ayah Dalam Al-Qur'an*.

4. Corona Ujian Tuhan: Sikap Manusia Menghadapinya (Jakarta: Lentera Hati, 2020)
5. Jawabannya Adalah Cinta (2019)
6. Kaidah Tafsir (Lentera Hati, 2013)
7. Haji dan Umrah Bersama M. Quraish Shihab (Lentera Hati, 2012)
8. Membaca Sirah Nabi Muhammad (2011)
9. M. Quraish Shihab Menjawab 101 Soal Perempuan yang Patut Anda Ketahui (Lentera Hati, 2010)
10. Al-Lubab: Makna, Tujuan dan Pelajaran dari Surah-Surah al-Qur'an (2008)
11. Berbisnis dengan Allah (Lentera Hati, 2008)
12. Yang Ringan Jenaka (Lentera Hati, 2007)
13. Jilbab: Pakaian Wanita Muslimah, Pandangan Ulama Masa Lalu dan Cendekiawan Kontemporer (Lentera Hati, 2004)
14. Secercah Cahaya Ilahi (Mizan, 2000)
15. Yang Tersembunyi: Jin, Malikat, Iblis, Setan (Lentera Hati, 1999)
16. Fatwa-Fatwa Seputar Tafsir Al-Qur'an (1999)
17. Menyingkap Tabir Ilahi: al-Asmaul al-Husna dalam Perspektif al-Qur'an (Lentera, 1998)
18. Tafsir al-Qur'an al-Karim: Tafsir atas Surat-Surat Pendek Berdasarkan Urutan Turunnya Wahyu (Pustaka Hidayah, 1997)
19. Wawasan al-Qur'an (Mizan, 1996)
20. Mahkota Tuntunan Ilahi: Tafsir Surat Al-Fatihah (1988)

21. Tafsir al-Manar: Keistimewaan dan Kelemahannya (1984)
22. Masalah Wakaf Sulawesi Selatan (1978)
23. Penerapan Kerukunan Hidup Beragama di Indonesia (1975)

dan tentu masih banyak lagi karya beliau dalam berbagai keilmuan dan agama yang tidak dapat penulis cantumkan semuanya.

Pada 2 Februari 1975, Quraish Shihab menikah dengan Fatmawaty Assegaf, yang juga merupakan keturunan dari Arab. Pernikahan Quraish Shihab dengan Fatmawaty Assegaf mendapatkan amanah lima anak: Najeela Shihab, Najwa Shihab, Nasywa Shihab, Ahmad Shihab, dan Nahla Shihab. Kelimanya lulus sekolah tinggi dan bekerja dengan sukses di bidang mereka. Bahkan lebih terkenal, Najwa Shihab menjadi terkenal karena program televisi "Mata Najwa", yang menyajikan berita aktual secara menyeluruh. Nahla Shihab, putri terakhir Quraish Shihab, juga seorang dokter yang sukses. Hal ini menunjukkan kesuksesannya berdua dalam mengajar dan menjadi teladan bagi anak-anaknya.<sup>57</sup> Quraish Shihab menunjukkan beberapa upaya yang dilakukannya untuk mencapai keberhasilan tersebut, termasuk membesarkan anak dengan cinta dan mendidik dengan aqidah; mengenalkan dan membiasakan anak untuk membaca sejak kecil; memberi mereka kepercayaan penuh dan tidak memaksakan kehendak mereka; membiasakan mereka untuk menjadi tekun dan rendah hati; dan menciptakan cara komunikasi terbuka antara anak dan orang tua mereka.

M. Quraish Shihab dikenal luas karena kiprahnya dalam penafsiran Al-Qur'an. Ia menulis Tafsir Al-Mishbāh, sebuah tafsir lengkap 30 juz dengan

---

<sup>57</sup> Karim, *Peran Ideal Sosok Ayah Dalam Al-Qur'an*.

pendekatan tematik dan kontekstual, yang sangat berpengaruh dalam dunia keilmuan Islam di Indonesia. Selain itu, bukunya *Membumikan Al-Qur'an* juga telah menjadi bacaan utama dalam memahami Al-Qur'an secara lebih aplikatif dalam konteks masyarakat modern.<sup>58</sup>

Melalui karya-karyanya dan pendekatan dakwah yang moderat, Quraish Shihab telah menjadi salah satu tokoh sentral dalam pengembangan studi Al-Qur'an di Indonesia. Ia banyak berbicara tentang pentingnya toleransi, inklusivitas, dan kedamaian dalam Islam, dan mengajak umat Muslim untuk memahami Al-Qur'an tidak hanya secara tekstual, tetapi juga substansial dan kontekstual.<sup>59</sup>

## 2. Kitab Tafsir Al-Mishbāh

Tafsir Al-Mishbah merupakan karya monumental dari Prof. Quraish Shihab di bidang penafsiran Al-Qur'an. Karya ini diberi nama lengkap "Tafsir Al-Mishbāh: Pesan, Kesan, dan Keserasian Alquran". Latar belakang penulisan tafsir ini berawal dari keprihatinan Prof. Quraish Shihab terhadap menurunnya kualitas kajian Al-Qur'an di kalangan umat Islam. Beliau mengamati bahwa kebanyakan umat Islam hanya terpujau dengan keindahan tilawah Al-Qur'an, seolah-olah kitab suci ini hanya diturunkan untuk dibaca saja. Padahal sesungguhnya, kandungan dan ajaran-ajaran Al-Qur'an perlu dipahami secara mendalam dan dijadikan panduan dalam menjalani kehidupan sehari-hari.<sup>60</sup>

<sup>58</sup> M. Quraish Shihab, *Membumikan Al-Qur'an* (Jakarta: Lentera Hati, 2013), 15.

<sup>59</sup> M. Quraish Shihab, *Islam Yang Saya Anut: Islam Yang Membebaskan, Mencerahkan Dan Memanusiakan* (Jakarta: Lentera Hati, 2019), 105.

<sup>60</sup> Atik Wartini, "Corak Penafsiran M. Quraish Shihab Dalam Tafsir Al-Mishbah," *Hunafa: Jurnal Studia Islamika* 11, no. 1 (2014): 110-11, <https://doi.org/https://doi.org/10.24239/jsi.v11i1.343>.

Penamaan " Al-Misbāh " yang dalam bahasa Arab bermakna lampu atau penerang, mencerminkan harapan besar sang penulis agar karya tafsir ini dapat berfungsi sebagai cahaya penerang dan panduan bagi umat manusia dalam mengarungi kehidupan. Harapan ini sebagaimana yang beliau ungkapkan dalam pendahuluan tafsirnya:

“Hidangan ini membantu manusia memperdalam pemahaman dan penghayatan tentang Islam dan merupakan pelita bagi umat islam dalam menghadapi persoalan hidup.”<sup>61</sup>

Prof. Quraish Shihab memulai penyusunan kitab Tafsir Al-Mishbah saat masih berdomisili di Kairo, Mesir, dan menuntaskan penulisannya setelah kembali ke Indonesia pada tahun 2002. Karya tafsir ini menguraikan seluruh isi Al-Qur'an yang terdiri dari 30 juz dan disusun dalam bentuk 15 volume dengan pembagian sebagai berikut:

1. Al-Fatihah dan al-Baqarah
2. Al-Imran dan an-Nisa'
3. Al-Ma'idah
4. Al-An'am
5. Al-A'raf, al-Anfal, dan at-Taubah
6. Yunus, Hud, Yusuf, dan al-Ra'd
7. Ibrahim, al-Hijr, an-Nahl, dan al-Isra'
8. Al-Kahf, Maryam, Thaha, dan al-Anbiya

---

<sup>61</sup> M. Quraish Shihab, *Tafsir Al-Mishbah: Pesan, Kesan, Dan Keserasian Al-Qur'an, Jilid I* (Jakarta: Lentera Hati, 2002), v.

9. Al-Hajj, al-Mu'minun, an-Nur, dan al-Furqan
10. Asy-Syuara, an-Naml, al-Qashash, dan al-Ankabut
11. Ar-rum, Luqman, as-Sajdah, al-Ahzab, Saba', Fathir, dan Yasin
12. Ash-Shaffat, Shad, az-Zumar, Ghafir, Fushilat, asy-Syura, dan az-Zukhruf
13. Ad-Dukhan, al-Jatsiyah, al-Ahqaf, Muhammad, al-Fath, al-Hujurat, Qaf, az-Zariyat, at-Thur, an-Najm, al-Qamar, ar-Rahman, dan al-Waqi'ah
14. Al-Hadid, al-Mujadalah, al-Hasyr, al-Mumtahanah, as-Shaff, al-Jumu'ah, al-Munafiqun, at-Taghabun, at-Thalaq, at-Tahrim, al-Mulk, al-Qalam, al-Haqqah, al-Ma'arij, Nuh, al-Jin, al-Muzzammil, al-Muddatsir, al-Qiyamah, al-Insan, dan al-Mursalat
15. Juz amma, surah an-Naba' sampai an-Nas.

Dalam penyusunan tafsirnya, Quraish Shihab menggunakan pendekatan berurutan mengikuti susunan ayat dan surah sebagaimana tertata dalam mushaf Utsmani. Sebelum menguraikan makna ayat-ayat, beliau terlebih dahulu menyajikan gambaran menyeluruh mengenai surah yang akan ditafsirkan, yang mencakup beberapa aspek:

Pertama, penjelasan mengenai nama surah beserta makna dari penamaan tersebut dan landasan yang menjadi dasar pemberian nama surah. Kedua, jumlah ayat dalam surah tersebut lengkap dengan berbagai pandangan ulama yang berbeda-beda. Ketiga, kronologi turunnya wahyu dan kategorisasinya apakah termasuk ayat *Makkiyyah* atau *Madaniyyah*, disertai dengan rujukan pendapat dari berbagai ulama. Beliau juga memaparkan ayat-ayat yang menjadi pengecualian serta menyampaikan pandangan pribadinya terkait pengelompokan *Makkiyyah-*

*Madaniyyah*. Keempat, pokok bahasan utama yang diangkat dalam surah tersebut beserta pandangan para ulama mengenai tema tersebut.

Dalam menguraikan makna ayat-ayat Al-Qur'an, Prof. Quraish Shihab memulai dengan menampilkan teks ayat yang dilengkapi terjemahannya, baru kemudian menyajikan penafsirannya. Beliau menerapkan pendekatan yang fleksibel dalam menentukan unit penafsiran, terkadang mengulas satu ayat secara terpisah, namun di kesempatan lain menggabungkan dua ayat atau lebih dalam satu pembahasan. Keputusan ini didasarkan pada tingkat keterkaitan dan koherensi antara ayat yang sedang dikaji dengan ayat-ayat di sekitarnya.

Ciri khas dalam metodologi penafsiran beliau adalah selalu mengawali uraian dengan menjelaskan hubungan atau korelasi antara ayat yang sedang dibahas dengan ayat yang mendahuluinya. Corak penafsiran yang beliau gunakan cenderung menonjolkan aspek logika dan rasionalitas, atau yang dalam terminologi ilmu tafsir dikenal sebagai tafsir *bi al-ra'yi*. Sebagai contoh, ketika menafsirkan frasa "*kullun yajri li ajalin musamma*", beliau menyertakan penjelasan:

“.....Oleh para astronom, hal itu dijelaskan bahwa matahari pada akhirnya akan membakar bahan bakar atomnya yakni hidrogen dan berubah menjadi helium. Pada saat itulah, diprediksikan, terjadi bencana besar di alam raya ini.”<sup>62</sup>

Contoh lainnya misalnya dalam menafsirkan ayat, beliau menjelaskan dengan ungkapan:

---

<sup>62</sup> M. Quraish Shihab, *Tafsir Al-Mishbah: Pesan, Kesan, Dan Keserasian Al-Qur'an, Jilid XII* (Jakarta: Lentera Hati, 2002), 187.

“.....Ada planet-planet yang memasuki cakrawala hanya sejenak dalam waktu tertentu, misalnya Comet Halley. Dalam contoh ini alat-alat astronomi berusaha untuk menangkapnya. Namun yang lebih berperan adalah kehadiran comet itu sendiri kepada para ahli dan setelah kehadiran tersebut ia lenyap kembali. Hal yang terjadi di dunia ilmiah ini, memberikan gambaran sekaligus bukti bahwa terkadang obyek pengetahuan dapat mengunjunginya manusia, dan memperkenalkan diri keadanya melalui izin dan restu Allah swt. Itulah waku atau ilham dan ilmu al-ladunnya.”<sup>63</sup>

Meskipun demikian, beliau konsisten dalam menyajikan pandangan-pandangan para mufasir terdahulu ketika menguraikan makna suatu ayat. Beberapa tokoh penafsir yang kerap dijadikan rujukan antara lain Thabathaba'i, ar-Razi, al-Qurthubi, Thahir Ibn Asyur, al-Biqai, at-Thabari, Rasyid Ridha, dan Sulaiman Ibnu Umar al-Jamal.

Prof. Quraish Shihab juga menerapkan pendekatan analisis linguistik dalam metode penafsirannya. Beliau kerap menguraikan kata-kata kunci yang terkait dengan ayat yang sedang dikaji, disertai dengan penelusuran terhadap akar kata dan makna dasarnya. Sebagai ilustrasi, dalam menafsirkan kata "*al-'aziz*", beliau mengemukakan:

“Kata al-‘aziz terambil dari akar kata yang terdiri dari dua huruf, yaitu ‘ain dan zai. Maknanya berkisar pada kekukuhan dan kemantapan. Dari sini kemudian lahir makna-makna baru sesuai dengan konteks serta bentuk mudhari’-nya (kata kerja masa kini/datang).....”<sup>64</sup>

<sup>63</sup> M. Quraish Shihab, *Tafsir Al-Mishbah: Pesan, Kesan, Dan Keserasian Al-Qur’an, Jilid VIII* (Jakarta: Lentera Hati, 2002), 196-97.

<sup>64</sup> M. Quraish Shihab, *Tafsir Al-Mishbah: Pesan, Kesan, Dan Keserasian Al-Qur’an, Jilid IV* (Jakarta: Lentera Hati, 2002), 143.

### BAB III

#### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

##### A. Analisis Interpretasi Nilai-Nilai Surah Al-'Aşr dalam Tafsir Al-Mishbāh

###### 1. Nilai-nilai Fundamental dalam Surah Al-'Aşr

Surah Al-'Aşr yang terdiri dari tiga ayat singkat namun padat makna, Menurut Quraish Shihab dalam Tafsir Al-Mishbāh, kata Al-'Aşr pada ayat pertama tidak hanya merujuk pada waktu secara harfiah, tetapi juga mengandung makna simbolis tentang periode sejarah atau fase kehidupan manusia. Shihab menekankan bahwa sumpah Allah dengan “masa” dalam surah ini merupakan pengingat bahwa waktu adalah modal utama manusia yang harus dimanfaatkan untuk aktivitas produktif. Lebih lanjut, ia menjelaskan bahwa kerugian yang disebutkan dalam ayat kedua (*innal insāna lafi khusr*) bersifat inheren bagi setiap individu kecuali mereka yang memenuhi empat kriteria: iman, amal saleh, saling menasihati dalam kebenaran, dan saling menasihati dalam kesabaran.<sup>65</sup>

Menurut interpretasi M. Quraish Shihab dalam Tafsir Al-Mishbāh, mengandung nilai-nilai fundamental yang menjadi pilar kehidupan manusia. Beliau menekankan bahwa surah ini bagaikan resep komprehensif untuk mencapai kebahagiaan dunia dan akhirat, di mana keseluruhan ajaran Islam terangkum dalam formula yang sederhana namun mendalam.<sup>66</sup> Dalam penafsirannya, Shihab

---

<sup>65</sup> Shihab, *TAFSIR AL-MISHBĀH*, 495-98.

<sup>66</sup> Shihab, *TAFSIR AL-MISHBĀH*, 495.

mengidentifikasi empat elemen utama yang tertuang dalam ayat kedua dan ketiga, yakni iman, amal saleh, saling menasehati dalam kebenaran, dan saling menasehati dalam kesabaran.

Hal ini juga sejalan dengan apa yang ada dalam di Surah An-Naḥl (16) ayat 97 yang berbunyi:

مَنْ عَمِلَ صَالِحًا مِّنْ ذَكَرٍ أَوْ اُنْثَىٰ وَهُوَ مُؤْمِنٌ فَلَنُحْيِيَنَّهٗ حَيٰوةً طَيِّبَةً ۗ وَلَنَجْزِيَنَّهُمْ  
 اَجْرَهُمْ بِاَحْسَنِ مَا كَانُوْا يَعْمَلُوْنَ

*“Siapa yang mengerjakan kebajikan, baik laki-laki maupun perempuan, sedangkan dia seorang mukmin, sungguh, Kami pasti akan berikan kepadanya kehidupan yang baik dan akan Kami beri balasan dengan pahala yang lebih baik daripada apa yang selalu mereka kerjakan.”<sup>67</sup>*

Konsep iman dalam perspektif Shihab bukan sekadar keyakinan teoretis, melainkan suatu sikap hidup yang mencakup dimensi kognitif, afektif, dan psikomotorik. Beliau menguraikan bahwa iman yang dimaksud dalam surah ini adalah keyakinan yang mendorong perubahan perilaku dan orientasi hidup secara menyeluruh.<sup>68</sup> Iman tidak hanya berupa pengakuan lisan atau keyakinan hati semata, tetapi harus termanifestasi dalam seluruh aspek kehidupan manusia. Hal ini sejalan dengan pemahaman holistik Islam yang tidak memisahkan antara aspek spiritual dan praktis dalam kehidupan sehari-hari. Iman yang sejati, menurut

<sup>67</sup>Kemenag, “Qur’an Kemenag.” Kemenag, di akses 27 Mei 2025 <https://quran.kemenag.go.id/quran/per-ayat/surah/16?from=97>

<sup>68</sup> Shihab, *TAFSIR AL-MISHBĀH*, 499.

interpretasi ini, akan termanifestasi dalam seluruh aktivitas manusia, termasuk dalam penggunaan waktu dan pemilihan kegiatan.

Shihab lebih lanjut menjelaskan bahwa iman memiliki karakteristik dinamis yang terus berkembang atau menurun tergantung pada perbuatan dan sikap seseorang. Beliau menegaskan bahwa iman bukanlah entitas statis yang sekali dimiliki akan bertahan selamanya, melainkan memerlukan pemeliharaan dan pengembangan melalui praktik keagamaan yang konsisten.

Iman sangat sulit digambarkan hakikatnya. Ia dirasakan oleh seseorang tetapi sulit baginya apalagi bagi orang lain melukiskan perasaan itu. Iman bagaikan rasa kagum atau cinta, hanya dirasakan oleh pemiliknya dan dalam saat yang sama si pecinta atau pengagum selalu diliputi oleh tanda tanya, apa gerangan sikap yang dicintai dan dikagumi itu terhadap si pengagum dan pecinta? Seorang yang beriman, bagaikan keadaan seseorang yang sedang mendayung perahu di tengah samudra dengan ombak dan gelombangnya yang dahsyat lagi bergemuruh. Nun jauh di sana nampak pulau yang dituju. Pada saat berada di tengah samudra itu, pasti timbul dalam benak si pendayung, suatu ketidakpastian yang menimbulkan tanda tanya: “Dapatkah tiba di pulau yang dituju itu?” Nah, demikian itu pula halnya iman pada tahap-tahap pertama. Hal semacam ini pernah dialami oleh Nabi Ibrahim as. menyangkut keimanan tentang hari Kemudian.<sup>69</sup>

Dalam konteks ini, setiap aktivitas manusia berpotensi memperkuat atau melemahkan iman, sehingga diperlukan kehati-hatian dalam memilih kegiatan yang dilakukan. Perspektif ini memberikan landasan evaluatif yang kuat untuk menilai berbagai aktivitas modern, termasuk penggunaan teknologi dan hiburan digital.

Selain itu Sayyid Qutb menjelaskan iman adalah fondasi utama dalam kehidupan manusia yang menjadi sumber dari segala perbuatan baik dan kebajikan. Semua nilai-nilai positif dalam hidup bergantung dan bersumber dari iman ini. Jika

---

<sup>69</sup> Shihab, *TAFSIR AL-MISHBĀH*, 499.

kebaikan dilakukan tanpa landasan iman, maka kebaikan tersebut akan rapuh dan tidak bertahan lama, seperti ranting yang putus dari pohonnya yang akhirnya akan mati dan mengering. Tanpa iman, yang tersisa hanyalah sistem yang dipengaruhi oleh setan, yang tidak memiliki kekuatan dan tidak dapat bertahan lama. Iman juga berperan sebagai pusat atau poros yang mengikat dan menyatukan seluruh aspek kehidupan yang mulia. Ketika kehidupan tidak berpusat pada iman, maka tatanan hidup akan kacau dan tidak terarah. Kehidupan akan kehilangan pegangan dan menjadi tidak teratur, mudah terbawa oleh hawa nafsu dan keinginan-keinginan duniawi yang dapat menyesatkan.<sup>70</sup>

Dimensi amal saleh yang dipaparkan Shihab memiliki cakupan yang luas, tidak terbatas pada ritual ibadah semata. Beliau menjelaskan bahwa amal saleh mencakup segala perbuatan baik yang memberikan manfaat bagi diri sendiri, masyarakat, dan lingkungan dalam arti yang komprehensif.

Amal saleh adalah pekerjaan yang apabila dilakukan terhenti atau menjadi tiada akibat pekerjaan tersebut suatu *mudharat* (kerusakan), ataukah dengan dikerjakannya diperoleh manfaat dan kesesuaian. Amal saleh adalah segala perbuatan yang berguna bagi pribadi, keluarga, kelompok dan manusia secara keseluruhan.<sup>71</sup>

Interpretasi ini menunjukkan bahwa Islam memandang setiap aktivitas manusia berpotensi menjadi ibadah apabila dilakukan dengan niat yang benar dan cara yang tepat. Konsep ini sangat relevan dalam konteks modern di mana aktivitas manusia semakin beragam, termasuk dalam ranah teknologi dan hiburan.

---

<sup>70</sup> Sayyid Qutb, *Tafsir Fi Zhilalil Qur'an*, Terj. As'ad Yasin, Abdul Aziz Salim Basyarahil, Jilid 12 (Jakarta: GEMA INSANI PRESS, 2001), 336-37.

<sup>71</sup> Shihab, *TAFSIR AL-MISHBĀH*, 500.

Orang-orang yang beriman dan beramal saleh telah membuat pilihan investasi terbaik dalam hidup mereka dengan "membeli kehidupan akhirat menggunakan "mata uang" kehidupan dunia, artinya mereka rela mengorbankan kenikmatan sementara demi meraih kebahagiaan yang abadi.<sup>72</sup> Kesuksesan sejati yang mereka raih bukanlah pencapaian materi atau popularitas duniawi yang fana, melainkan kehidupan abadi yang penuh kebahagiaan dan ketenangan yang tidak akan pernah berakhir. Berbeda dengan mereka yang hanya mengejar kemewahan dunia dan mengabaikan akhirat, orang-orang beriman ini tidak termasuk golongan yang merugi, karena kerugian sesungguhnya adalah kehilangan kesempatan meraih kehidupan yang kekal, sehingga mereka adalah para pemenang sejati yang telah memilih prioritas yang tepat dan mengamankan masa depan yang paling berharga.

Amal saleh adalah hasil natural dari iman yang sejati, dan merupakan tindakan yang muncul secara spontan dari keyakinan yang kuat dalam hati. Iman bukanlah sesuatu yang pasif atau diam, melainkan memiliki sifat yang aktif dan dinamis. Ketika iman telah berakar kuat dalam hati seseorang, maka secara alami ia akan terdorong untuk mewujudkan dirinya melalui perbuatan-perbuatan baik di dunia nyata. Inilah karakteristik iman dalam Islam yang sesungguhnya - ia tidak mungkin berhenti atau diam tanpa bergerak, dan tidak mungkin hanya tersembunyi dalam hati tanpa menampakkan wujudnya dalam bentuk perbuatan nyata yang dapat dilihat oleh orang lain. Jika iman tidak mendorong seseorang untuk berbuat baik secara otomatis, maka iman tersebut adalah iman yang palsu atau sudah mati.

---

<sup>72</sup> Wahbah Az-Zuhaili, *Tafsir Al-Munir, Terj. Abdul Hayyie Al-Kattani, Dkk., Jilid 15* (Jakarta: GEMA INSANI PRESS, 2013), 662.

Analoginya seperti bunga yang secara alami memancarkan aroma harum - ia tidak bisa menahan baunya untuk tidak keluar. Iman yang sejati akan secara otomatis menjadi sumber perbuatan baik. Jika tidak ada gerakan atau perbuatan baik yang muncul, berarti iman itu sebenarnya tidak ada atau tidak nyata keberadaannya.<sup>73</sup>

Shihab menekankan bahwa amal saleh tidak hanya bermakna perbuatan yang secara eksplisit bernilai keagamaan, tetapi juga mencakup aktivitas-aktivitas yang secara substansial memberikan kebaikan. Beliau mencontohkan bahwa pekerjaan yang halal, interaksi sosial yang positif, bahkan aktivitas rekreatif yang sehat dapat dikategorikan sebagai amal saleh apabila dilakukan dengan kesadaran dan tujuan yang tepat.<sup>74</sup> Pemahaman ini membuka ruang yang luas untuk mengintegrasikan nilai-nilai spiritual dalam berbagai aspek kehidupan modern, termasuk dalam penggunaan teknologi dan media hiburan.

Dengan 2 nilai pondasi ini Allah SWT. telah menjanjikan imbalan besar seperti dalam firman-Nya:

إِنَّ الَّذِينَ آمَنُوا وَعَمِلُوا الصَّالِحَاتِ كَانَتْ لَهُمْ جَنَّاتُ الْفِرْدَوْسِ نُزُلًا ۖ

*“Sesungguhnya orang-orang yang beriman dan beramal saleh memperoleh surga Firdaus sebagai tempat tinggal.”(Q.S. Al-Kahf 18:107)<sup>75</sup>*

<sup>73</sup> Qutb, *Tafsir Fi Zhilalil Qur'an*, Terj. As'ad Yasin, 337.

<sup>74</sup> Shihab, *TAFSIR AL-MISHBĀH*, 500.

<sup>75</sup>Kemenag, “Qur'an Kemenag.” Diakses 1 Juni 2025, <https://quran.kemenag.go.id/quran/per-ayat/surah/18?from=107&to=107>

وَالَّذِينَ آمَنُوا وَعَمِلُوا الصَّالِحَاتِ سُدَّخِلْهُمْ جَنَّاتٍ تَجْرِي مِنْ تَحْتِهَا الْأَنْهَارُ خَالِدِينَ فِيهَا أَبَدًا ۖ لَهُمْ فِيهَا

أَزْوَاجٌ مُطَهَّرَةٌ ۖ وَهُمْ فِيهَا ظِلِيلًا ۖ وَنُدْخِلُهُمْ ظِلًّا ظَلِيلًا

*"Orang-orang yang beriman dan mengerjakan kebajikan akan Kami masukkan ke dalam surga yang mengalir di bawahnya sungai-sungai. Mereka kekal di dalamnya selama-lamanya. Di sana mereka mempunyai pasangan-pasangan yang disucikan dan Kami masukkan mereka ke tempat yang teduh lagi nyaman."* (Q.S. An-Nisā 4:57)<sup>76</sup>

Konsep saling menasehati dalam kebenaran (تَوَاصَوْا بِالْحَقِّ) diinterpretasi Shihab tidak hanya bermakna memberikan nasihat secara verbal, tetapi juga mencakup keteladanan dalam perbuatan. Beliau menjelaskan bahwa kebenaran yang dimaksud meliputi kebenaran dalam akidah, syariah, dan akhlak yang harus dikomunikasikan dengan cara yang bijaksana dan efektif.

Saling berwasiat menyangkut *haq* (kebenaran) yang diperintahkan ini mengandung makna bahwa seseorang berkewajiban untuk mendengarkan kebenaran dari orang lain serta mengajarkannya kepada orang lain. Seseorang belum lagi terbebaskan dari kerugian bila sekadar beriman, beramal saleh dan mengetahui kebenaran itu untuk dirinya, tetapi ia berkewajiban pula untuk mengajarkannya kepada orang lain. Selanjutnya sekaligus syarat yang dapat membebaskan manusia dari kerugian total adalah saling wasiatmewasiati menyangkut kesabaran.<sup>77</sup>

Dimensi sosial dari nilai ini menekankan pentingnya membangun masyarakat yang saling peduli dan bertanggung jawab dalam menjaga moralitas bersama.

Dijelaskan juga oleh Ibnu Katsir memiliki makna yang sangat komprehensif dan mendalam dalam kehidupan bermasyarakat. Menurut beliau, saling menasehati dalam kebenaran bukan hanya sekadar memberikan nasihat

<sup>76</sup> Kemenag, "Qur'an Kemenag." diakses 1 Juni 2025, <https://quran.kemenag.go.id/quran/per-ayat/surah/4?from=57&to=57>

<sup>77</sup> Shihab, *TAFSIR AL-MISHBĀH*, 504.

verbal, melainkan mencakup upaya bersama untuk mewujudkan segala bentuk ketaatan kepada Allah dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini meliputi mengajak dan saling mengingatkan untuk melaksanakan semua perintah Allah, baik yang bersifat wajib maupun sunnah, serta secara bersamaan saling membantu untuk meninggalkan dan menjauhi semua hal yang diharamkan oleh-Nya. Dengan demikian, konsep ini menekankan pentingnya solidaritas dan kerjasama dalam membangun masyarakat yang beriman, di mana setiap individu tidak hanya bertanggung jawab atas dirinya sendiri, tetapi juga ikut berperan aktif dalam membimbing dan mengingatkan sesama menuju jalan kebenaran yang diridhai Allah SWT.<sup>78</sup>

Sayyid Qutb menambahkan "*Saling menasihnti untuk menaati kebenaran*" adalah sesuatu yang sangat vital. Karena, melaksanakan kebenaran itu sulit dan hambatannya banyak, seperti hawa nafsu, logika kepentingan, pola pikir lingkungan, kezoliman penguasa, kezoliman orang-orang yang zolim, dan penganiayaan para penyeleweng. *Tawaashi* adalah mengingatkan, memberi semangat, menyadarkan betapa dekatnya tujuan dan sasaran yang hendak dicapai, dan mengingatkan akan perlunya persaudaraan di dalam memikul beban dan mengemban amanat.<sup>79</sup>

Sementara itu, konsep saling menasehati dalam kesabaran (تَوَاصَوْا بِالصَّبْرِ) dipahami Shihab sebagai sikap mental yang diperlukan dalam menghadapi berbagai tantangan kehidupan. Beliau menekankan bahwa kesabaran dalam konteks ini

---

<sup>78</sup> Ibnu Katsir, *Tafsir Ibnu Katsir, Terj. M. Abdul Ghoffar, Abu Ihsan Al-Atsari, Jilid 8* (Bogor: Pustaka Imam Asy-Syafi'i, 2005), 536.

<sup>79</sup> Qutb, *Tafsir Fi Zhilalil Qur'an*, 338.

bukan pasivitas, melainkan keteguhan dalam memegang prinsip dan ketekunan dalam menjalankan kebaikan meskipun menghadapi kesulitan.

Sabar adalah menahan kehendak nafsu demi mencapai sesuatu yang baik atau lebih baik.<sup>80</sup>

Nilai ini menjadi penting dalam era modern di mana manusia dihadapkan pada berbagai godaan dan kemudahan yang tidak selalu sejalan dengan nilai-nilai spiritual.

## 2. Interpretasi Konsep Waktu dan Kerugian dalam Perspektif Tafsir Al-Mishbāh

Pembukaan Surah Al-'Aṣr dengan sumpah " وَالْعَصْر " mendapat perhatian khusus dalam interpretasi M. Quraish Shihab. Beliau menjelaskan bahwa kata "'aṣr" tidak hanya merujuk pada waktu sore, tetapi memiliki dimensi makna yang lebih kompleks mencakup konsep masa, zaman, dan periode kehidupan manusia secara keseluruhan.<sup>81</sup> Interpretasi ini menunjukkan betapa pentingnya kesadaran temporal dalam kehidupan manusia, di mana setiap detik yang berlalu memiliki nilai dan signifikansi tersendiri. Waktu dalam perspektif ini bukan hanya alat ukur kronologis, tetapi juga medium di mana manusia mengaktualisasikan potensi dan menjalankan misi kehidupannya.

Shihab lebih lanjut menguraikan bahwa sumpah dengan waktu 'aṣr memiliki makna simbolis yang mendalam. Waktu sore merupakan transisi antara siang dan malam, antara aktivitas dan istirahat, yang melambangkan dinamika

---

<sup>80</sup> Shihab, *TAFSIR AL-MISHBĀH*, 504.

<sup>81</sup> Shihab, *TAFSIR AL-MISHBĀH*, 496-97.

kehidupan manusia.<sup>82</sup> Dalam konteks yang lebih luas, *'aṣr* juga dapat dipahami sebagai era atau zaman tertentu dalam sejarah manusia, termasuk era modern dengan segala kompleksitas dan tantangannya. Interpretasi ini memberikan relevansi kontemporer yang kuat bagi pemahaman surah ini dalam menghadapi berbagai fenomena modern.

Konsep kerugian (*khusr*) yang disebutkan dalam ayat kedua dipahami Shihab sebagai kondisi eksistensial manusia yang bersifat universal. Beliau menegaskan bahwa semua manusia pada dasarnya berada dalam kerugian karena waktu terus berjalan dan kehidupan terus berkurang, sementara tanggung jawab dan kewajiban terus bertambah.<sup>83</sup> Namun, kerugian ini bukanlah takdir yang tidak dapat diubah, melainkan kondisi yang dapat diatasi melalui pengecualian yang disebutkan dalam ayat selanjutnya. Pemahaman ini memberikan perspektif optimis bahwa manusia memiliki kendali atas nasibnya melalui pilihan-pilihan yang diambil dalam kehidupan.

Shihab menjelaskan bahwa kerugian dalam konteks ini memiliki beberapa dimensi. Pertama, kerugian waktu yang terjadi ketika manusia tidak memanfaatkan waktu secara produktif dan bermakna. Kedua, kerugian spiritual yang terjadi ketika aktivitas manusia tidak memberikan kontribusi pada pengembangan jiwa dan hubungan dengan Tuhan. Ketiga, kerugian sosial yang terjadi ketika seseorang tidak memberikan manfaat bagi masyarakat dan lingkungannya.<sup>84</sup> Pemahaman

---

<sup>82</sup> Shihab, *TAFSIR AL-MISHBĀH*, 497.

<sup>83</sup> Shihab, *TAFSIR AL-MISHBĀH*, 498.

<sup>84</sup> Shihab.

multidimensional ini memberikan kerangka evaluatif yang komprehensif untuk menilai berbagai aktivitas manusia.

Dimensi waktu dalam interpretasi Shihab juga berkaitan erat dengan konsep produktivitas dan efektivitas. Beliau menekankan bahwa waktu adalah amanah yang harus dipertanggungjawabkan, sehingga setiap aktivitas manusia seharusnya memiliki nilai dan kontribusi positif.<sup>85</sup> Perspektif ini menghadirkan kerangka evaluatif untuk menilai berbagai aktivitas manusia, termasuk aktivitas rekreatif dan hiburan. Dengan demikian, penggunaan waktu untuk bermain *game* atau aktivitas serupa perlu dipertimbangkan dalam konteks produktivitas dan nilai spiritual yang dihasilkan.

Dalam Islam, produktivitas tidak hanya berkaitan dengan kerja keras, tetapi juga mencakup kerja cerdas dan fokus pada kehidupan setelah mati. Setiap tindakan positif, selama tidak mengabaikan kewajiban utama, dianggap sebagai ibadah. Bahkan aktivitas seperti bersantai, bersosialisasi, dan beristirahat dapat menjadi produktif jika dilakukan dengan niat yang baik dan dalam proporsi yang tepat. Kunci utamanya adalah menjaga keseimbangan antara urusan dunia dan akhirat, serta tetap memperhatikan kewajiban utama seperti shalat dan tanggung jawab terhadap keluarga.<sup>86</sup> Pemahaman ini memberikan ruang yang fleksibel namun tetap terkontrol untuk berbagai aktivitas modern.

---

<sup>85</sup> Shihab, *TAFSIR AL-MISHBĀH*, 496.

<sup>86</sup> Ahmad Wali Radhi, *Muslim Produktif*, 2019, 57.

### 3. Korelasi Nilai-nilai Surah Al-'Aṣr dengan Prinsip *Tark al-Ma'āṣī*

Hubungan antara nilai-nilai yang terkandung dalam Surah Al-'Aṣr dengan konsep *tark al-ma'āṣī* (meninggalkan perbuatan dosa) dalam interpretasi M. Quraish Shihab bersifat komplementer dan saling memperkuat. Beliau menjelaskan bahwa empat elemen yang disebutkan dalam surah ini tidak hanya bersifat positif (melakukan kebaikan), tetapi juga implisit mengandung aspek negatif (menghindari keburukan).<sup>87</sup> Iman yang sejati secara otomatis akan mendorong seseorang untuk menjauhi perbuatan yang bertentangan dengan nilai-nilai ketuhanan. Dalam konteks ini, *tark al-ma'āṣī* bukan hanya sekadar menghindari dosa-dosa besar, tetapi juga menjauhi segala aktivitas yang dapat melemahkan iman dan menjauhkan dari tujuan hidup yang hakiki.

Hal ini juga selaras dengan sabda Nabi SAW.

عَنْ أَبِي هُرَيْرَةَ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ قَالَ قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ:

الْإِيمَانُ بَضْعٌ وَسَبْعُونَ، أَوْ بَضْعٌ وَسِتُونَ شُعْبَةً، فَأَفْضَلُهَا قَوْلُ: لَا إِلَهَ إِلَّا اللَّهُ، وَأَدْنَاهَا إِمَاطَةُ الْأَذَى

عَنِ الطَّرِيقِ، وَالْحَيَاءُ شُعْبَةٌ مِنَ الْإِيمَانِ

*Dari Abu Hurairah radhiyallahu 'anhu, ia berkata: Rasulullah shallallahu 'alaihi wa sallam bersabda: "Iman itu memiliki tujuh puluh sekian atau enam puluh sekian cabang. Yang paling utama adalah mengucapkan 'Laa ilaaha illa Allah' (Tiada Tuhan yang berhak disembah selain Allah), yang paling rendah adalah menyingkirkan gangguan dari jalan, dan malu adalah sebagian dari iman." (Muttaq 'Alaih)<sup>88</sup>*

<sup>87</sup> Shihab, *TAFSIR AL-MISHBĀH*, 502.

<sup>88</sup> Masfi Sya'fiatul Ummah, *Mukhtashar Shahih Muslim, Terj. Abu Hasan Arief Sulistiyono* (Surabaya: Perpustakaan STAI Ali bin Abi Thalib Surabaya, 2017), 31.

Shihab menekankan bahwa iman sebagai fondasi utama dalam Surah Al-'Aṣr memiliki fungsi preventif yang kuat terhadap perbuatan dosa. Beliau menjelaskan bahwa iman yang kokoh akan menciptakan sistem internal control yang efektif, di mana seseorang secara otomatis akan menghindari perbuatan yang dapat merusak hubungannya dengan Tuhan.<sup>89</sup> Dalam konteks aktivitas modern seperti bermain *game*, iman yang kuat akan memberikan panduan dalam memilih jenis permainan, durasi bermain, dan cara bermain yang tidak bertentangan dengan nilai-nilai keagamaan.

Konsep amal saleh dalam korelasinya dengan *tark al-ma'āṣī* memberikan dimensi positif yang konstruktif. Shihab menjelaskan bahwa salah satu cara paling efektif untuk menghindari perbuatan dosa adalah dengan sibuk melakukan kebaikan.<sup>90</sup> Ketika seseorang konsisten melakukan amal saleh, energi dan waktu yang dimilikinya akan tersalurkan pada aktivitas-aktivitas yang positif, sehingga peluang untuk terlibat dalam perbuatan dosa menjadi berkurang. Prinsip ini sangat relevan dalam konteks modern di mana manusia dihadapkan pada berbagai pilihan aktivitas, termasuk dalam penggunaan teknologi dan media hiburan.

Sebagaimana yang disabdakan Nabi SAW.

عَنْ صُهَيْبٍ قَالَ قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ:

---

<sup>89</sup> Shihab, *TAFSIR AL-MISHBĀH*, 500.

<sup>90</sup> Shihab, *TAFSIR AL-MISHBĀH*, 501.

عَجَبًا لِأَمْرِ الْمُؤْمِنِ إِنَّ أَمْرَهُ كُلَّهُ خَيْرٌ، وَلَيْسَ ذَاكَ لِأَحَدٍ إِلَّا لِلْمُؤْمِنِ، إِنْ أَصَابَتْهُ سَرَاءٌ شَكَرَ فَكَانَ خَيْرًا لَهُ، وَإِنْ أَصَابَتْهُ ضَرَاءٌ صَبَرَ فَكَانَ خَيْرًا لَهُ

*Dari Shuhaib, ia berkata: Rasulullah shallallahu 'alaihi wa sallam bersabda: "Sungguh menakjubkan urusan orang mukmin! Sesungguhnya semua urusannya adalah kebaikan, dan hal tersebut tidak ada bagi siapa pun kecuali untuk orang mukmin. Jika ia mendapat kesenangan, ia bersyukur, maka itu menjadi kebaikan baginya. Dan jika ia ditimpa kesusahan, ia bersabar, maka itu menjadi kebaikan baginya." (Muslim)<sup>91</sup>*

Prinsip saling menasehati dalam kebenaran (*tawāṣū bil-ḥaqq*) yang disebutkan dalam surah ini memiliki korelasi langsung dengan konsep *tark al-ma'āṣī*. Shihab menekankan bahwa kebenaran yang dimaksud mencakup kebenaran dalam keyakinan, perkataan, dan perbuatan, yang semuanya berfungsi sebagai benteng terhadap kemungkaran.<sup>92</sup> Dengan demikian, saling menasehati dalam kebenaran berarti juga saling mengingatkan untuk menghindari kebatilan dan kemungkaran. Hal ini menciptakan sistem kontrol sosial yang efektif dalam menjaga moralitas masyarakat, termasuk dalam penggunaan teknologi dan aktivitas hiburan.

Shihab juga menjelaskan bahwa saling menasehati dalam kebenaran tidak hanya bermakna komunikasi verbal, tetapi juga keteladanan dalam perbuatan. Beliau menekankan bahwa cara paling efektif untuk mengajak orang lain menghindari perbuatan dosa adalah dengan menunjukkan alternatif yang lebih baik melalui contoh nyata.<sup>93</sup> Dalam konteks ini, seseorang yang mampu menggunakan

<sup>91</sup> Muslim, *Shahih Muslim* (Riyadh: Dar As-Salam, 2000), 1295-96.

<sup>92</sup> Shihab, *TAFSIR AL-MISHBĀH*, 503.

<sup>93</sup> Shihab, *TAFSIR AL-MISHBĀH*, 504.

teknologi dan hiburan digital secara bijaksana dapat menjadi teladan bagi orang lain dalam mengimplementasikan prinsip *tark al-ma'āṣī* dalam era modern.

Konsep saling menasehati dalam kesabaran (*tawāṣū biṣ-ṣabr*) juga berkaitan erat dengan upaya *tark al-ma'āṣī*. Shihab menjelaskan bahwa kesabaran yang dimaksud bukan hanya ketabahan dalam menghadapi cobaan, tetapi juga keteguhan dalam menjalankan kebaikan dan menghindari kemungkar. <sup>94</sup> Dalam konteks modern, hal ini relevan dengan berbagai godaan dan tantangan yang dihadapi manusia, termasuk dalam penggunaan teknologi dan media hiburan. Kesabaran dalam konteks ini berarti kemampuan untuk membuat pilihan yang tepat meskipun dihadapkan pada berbagai alternatif yang menarik namun berpotensi merugikan.

Lebih lanjut, Shihab menjelaskan bahwa kesabaran dalam menghindari kemaksiatan memerlukan strategi yang tepat dan dukungan lingkungan yang kondusif. Beliau menekankan pentingnya membangun lingkungan sosial yang mendukung praktik *tark al-ma'āṣī*, termasuk dalam penggunaan teknologi.

Kedua wasiat di atas mengandung makna bahwa kita dituntut di samping mengembangkan kebenaran dalam diri kita masing-masing, kita juga dituntut mengembangkannya pada diri orang lain. Manusia di samping sebagai makhluk individu juga sebagai makhluk sosial. <sup>95</sup>

Dalam konteks bermain *game*, hal ini dapat diimplementasikan dengan memilih komunitas *gaming* yang memiliki nilai-nilai positif, mengatur waktu bermain yang

---

<sup>94</sup> Shihab, *TAFSIR AL-MISHBĀH*, 505.

<sup>95</sup> Shihab, *TAFSIR AL-MISHBĀH*, 506.

tidak mengganggu kewajiban agama, dan memilih jenis permainan yang tidak mengandung unsur-unsur yang bertentangan dengan ajaran Islam.

Integrasi keempat nilai dalam Surah Al-'Aşr dengan konsep *tark al-ma'āşī* menciptakan sistem kehidupan yang komprehensif dan seimbang. Shihab menekankan bahwa implementasi nilai-nilai ini tidak bersifat parsial, tetapi harus dilakukan secara holistik dan konsisten.<sup>96</sup> Dalam konteks aktivitas modern seperti bermain *game*, hal ini berarti tidak cukup hanya menghindari *game* yang jelas-jelas mengandung unsur haram, tetapi juga mempertimbangkan aspek waktu, dampak sosial, dan kontribusi aktivitas tersebut terhadap pengembangan diri dan masyarakat secara keseluruhan.

## **B. Aktivitas Bermain *Game* dalam Konteks Surah Al-'Aşr dan *Tark Al-Ma'āşī***

### **1. Parameter Bermain *Game* yang Sejalan dengan Nilai-nilai Surah Al-'Aşr**

Dalam konteks implementasi nilai-nilai Surah Al-'Aşr pada aktivitas bermain *game*, M. Quraish Shihab dalam Tafsir Al-Mishbāh memberikan kerangka evaluatif yang dapat digunakan untuk menilai berbagai aktivitas manusia, termasuk hiburan digital. Beliau menekankan bahwa setiap aktivitas manusia harus dapat dipertanggungjawabkan di hadapan Allah, baik dari segi penggunaan waktu, dampak terhadap iman, maupun kontribusinya terhadap kesejahteraan individu dan

---

<sup>96</sup> Shihab, *TAFSIR AL-MISHBĀH*, 507.

masyarakat.<sup>97</sup> Parameter pertama yang harus diperhatikan adalah aspek waktu, di mana Shihab menjelaskan bahwa waktu merupakan modal terpenting dalam kehidupan manusia yang tidak dapat digantikan atau diulang kembali.

Berdasarkan interpretasi Shihab terhadap konsep waktu dalam Surah Al-'Aṣr, aktivitas bermain *game* dapat dianggap sejalan dengan nilai-nilai surah ini apabila memenuhi beberapa kriteria fundamental. Pertama, aktivitas tersebut tidak menghabiskan waktu secara berlebihan yang dapat mengganggu pelaksanaan kewajiban agama dan tanggung jawab sosial.<sup>98</sup> Shihab menekankan bahwa manusia memiliki hierarki prioritas dalam penggunaan waktu, di mana kewajiban kepada Allah dan sesama manusia harus mendapat porsi utama. Dalam konteks ini, bermain *game* dapat diterima apabila dilakukan setelah menunaikan kewajiban-kewajiban pokok dan dalam durasi yang wajar.

Kriteria kedua berkaitan dengan kandungan dan dampak permainan terhadap iman dan akhlak pemain. Shihab menjelaskan bahwa iman memiliki sifat dinamis yang dapat menguat atau melemah bergantung pada aktivitas yang dilakukan seseorang.<sup>99</sup> Oleh karena itu, permainan yang dapat memperkuat nilai-nilai keimanan atau minimal tidak merusaknya dapat dikategorikan sebagai aktivitas yang sejalan dengan prinsip Surah Al-'Aṣr. Hal ini mencakup permainan yang mengandung nilai-nilai edukatif, mengasah kemampuan kognitif, atau memberikan hiburan yang sehat tanpa unsur-unsur yang bertentangan dengan ajaran Islam.

---

<sup>97</sup> Shihab, *Wawasan Al-Qur'an*, 125.

<sup>98</sup> Shihab, *TAFSIR AL-MISHBĀH*, 496.

<sup>99</sup> Shihab, *TAFSIR AL-MISHBĀH*, 498.

Parameter ketiga berkaitan dengan dimensi amal saleh dalam konteks *gaming*. Shihab menekankan bahwa amal saleh tidak terbatas pada ibadah ritual, tetapi mencakup segala aktivitas yang memberikan manfaat bagi diri sendiri dan orang lain.<sup>100</sup> Dalam konteks bermain *game*, hal ini dapat diimplementasikan melalui permainan yang memiliki nilai edukatif, mengembangkan keterampilan yang bermanfaat, atau bahkan permainan yang dapat menjadi sarana untuk mempererat hubungan sosial dan keluarga. Permainan yang dirancang untuk mengembangkan kemampuan *problem solving*, kreativitas, atau kerjasama tim dapat dikategorikan sebagai bentuk amal saleh dalam era digital.

Aspek keempat yang perlu dipertimbangkan adalah implementasi prinsip saling menasehati dalam kebenaran dan kesabaran dalam konteks *gaming*. Shihab menjelaskan bahwa kedua nilai ini memiliki dimensi sosial yang kuat, di mana individu tidak hanya bertanggung jawab atas dirinya sendiri tetapi juga terhadap komunitas sekitarnya.<sup>101</sup> Dalam konteks bermain *game*, hal ini dapat diwujudkan melalui sikap sportif, komunikasi yang baik dengan sesama pemain, dan kesediaan untuk saling mengingatkan apabila ada perilaku yang tidak sesuai dengan nilai-nilai Islam. Permainan yang mendorong kompetisi sehat, kerjasama, dan pengembangan karakter positif lebih sejalan dengan nilai-nilai Surah Al-'Aşr.

Shihab juga menekankan pentingnya keseimbangan dalam segala aspek kehidupan, termasuk dalam aktivitas hiburan. Beliau menjelaskan bahwa Islam mengajarkan konsep *wasatiyyah* (moderasi) yang menghindari ekstremisme dalam

---

<sup>100</sup> Shihab, *TAFSIR AL-MISHBĀH*, 499.

<sup>101</sup> Shihab, *TAFSIR AL-MISHBĀH*, 461.

bentuk apapun.<sup>102</sup> Dalam konteks bermain *game*, hal ini berarti menghindari kecanduan yang dapat merusak aspek-aspek lain kehidupan, sekaligus juga tidak menolak secara total aktivitas hiburan yang dapat memberikan manfaat psikologis dan sosial. Keseimbangan ini mencakup proporsi waktu, intensitas keterlibatan, dan integrasi dengan aktivitas-aktivitas lain yang lebih prioritas.

Parameter terakhir yang perlu dipertimbangkan adalah dampak jangka panjang dari aktivitas *gaming* terhadap pengembangan diri dan pencapaian tujuan hidup. Shihab menjelaskan bahwa setiap aktivitas manusia seharusnya memberikan kontribusi positif terhadap perjalanan menuju Allah dan pencapaian kebahagiaan hakiki.<sup>103</sup> Permainan yang dapat mengembangkan keterampilan yang bermanfaat untuk kehidupan, memberikan inspirasi positif, atau bahkan menjadi sarana untuk dakwah dan penyebaran nilai-nilai Islam dapat dianggap sejalan dengan semangat Surah Al-'Aşr.

## 2. Implementasi Prinsip *Tark al-Ma'āşī* dalam Aktivitas *Gaming*

Implementasi prinsip *tark al-ma'āşī* dalam aktivitas *gaming* memerlukan pemahaman yang komprehensif tentang berbagai aspek yang dapat menjadikan suatu aktivitas sebagai kemaksiatan atau sebaliknya. M. Quraish Shihab dalam Tafsir Al-Mishbāh menjelaskan bahwa kemaksiatan tidak hanya terbatas pada perbuatan-perbuatan yang secara eksplisit diharamkan, tetapi juga mencakup aktivitas-aktivitas yang dapat menjauhkan manusia dari tujuan penciptaannya.<sup>104</sup>

---

<sup>102</sup> Shihab, *Wawasan Al-Qur'an*, 143.

<sup>103</sup> Shihab, *TAFSIR AL-MISHBĀH*, 495.

<sup>104</sup> Shihab, *Membumikan Al-Qur'an*, 187.

Dalam konteks *gaming*, hal ini berarti bahwa penilaian halal-haram tidak hanya dilihat dari konten permainan semata, tetapi juga dari cara bermain, dampak yang ditimbulkan, dan proporsi waktu yang digunakan.

Aspek pertama yang perlu diperhatikan dalam implementasi *tark al-ma'āṣī* adalah menghindari permainan yang secara eksplisit mengandung unsur-unsur haram. Shihab menekankan bahwa seorang mukmin harus memiliki kepekaan untuk mengenali dan menghindari hal-hal yang dapat merusak imannya.<sup>105</sup> Dalam konteks *gaming*, hal ini mencakup permainan yang mengandung unsur perjudian, kekerasan berlebihan yang dapat menumpulkan empati, konten pornografi atau erotis, atau permainan yang mengagungkan nilai-nilai yang bertentangan dengan ajaran Islam. Implementasi prinsip ini memerlukan kehati-hatian dalam memilih jenis permainan dan kesediaan untuk meninggalkan permainan yang diragukan kehalalannya.

Implementasi *tark al-ma'āṣī* juga berkaitan dengan pengaturan waktu dan prioritas dalam bermain *game*. Shihab menjelaskan bahwa salah satu bentuk kemaksiatan adalah menyia-nyiakan waktu untuk hal-hal yang tidak bermanfaat, terutama jika hal tersebut mengganggu pelaksanaan kewajiban yang lebih penting.<sup>106</sup> Dalam konteks ini, bermain *game* secara berlebihan yang mengakibatkan terlambat atau meninggalkan shalat, mengabaikan tanggung jawab keluarga, atau mengganggu prestasi akademik dan profesional dapat dikategorikan sebagai bentuk kemaksiatan yang perlu dihindari. Oleh karena itu, implementasi

---

<sup>105</sup> Shihab, *TAFSIR AL-MISHBĀH*, 499.

<sup>106</sup> Shihab, *TAFSIR AL-MISHBĀH*, 497.

*tark al-ma'āṣī* dalam *gaming* memerlukan disiplin diri yang kuat dalam mengatur waktu dan prioritas.

Aspek ketiga yang penting adalah menjaga adab dan akhlak dalam berinteraksi dengan sesama pemain. Shihab menekankan bahwa Islam sangat memperhatikan cara seseorang berinteraksi dengan orang lain, termasuk dalam konteks hiburan dan permainan.<sup>107</sup> Implementasi *tark al-ma'āṣī* dalam *gaming* mencakup menghindari kata-kata kotor, tidak melakukan *bullying* atau *harassment* terhadap pemain lain, tidak berbohong atau menipu, dan menjaga sportifitas dalam berkompetisi. Perilaku negatif dalam *gaming* dapat merusak karakter seseorang dan menjadi kebiasaan buruk yang terbawa ke dalam kehidupan sehari-hari.

Shihab juga menjelaskan bahwa *tark al-ma'āṣī* memiliki dimensi preventif yang tidak hanya menghindari dosa yang sudah jelas, tetapi juga menjauhi hal-hal yang dapat mengantarkan kepada dosa.<sup>108</sup> Dalam konteks *gaming*, hal ini berarti berhati-hati dengan permainan yang meskipun tidak secara langsung mengandung unsur haram, tetapi dapat membangkitkan keinginan atau kebiasaan yang mengarah kepada kemaksiatan. Misalnya, permainan yang terlalu adiktif dapat mengembangkan pola perilaku kompulsif yang berpotensi berkembang menjadi kecanduan pada hal-hal lain yang lebih berbahaya.

Implementasi prinsip *tark al-ma'āṣī* juga mencakup kesadaran tentang dampak ekonomi dari aktivitas *gaming*. Shihab menekankan pentingnya kebijaksanaan dalam mengelola harta dan menghindari pemborosan.<sup>109</sup> Dalam era

---

<sup>107</sup> Shihab, *Wawasan Al-Qur'an*, 254.

<sup>108</sup> Shihab, *Membumikan Al-Qur'an*, 189.

<sup>109</sup> Shihab, *Wawasan Al-Qur'an*: 398.

*gaming* moderen, banyak permainan yang menggunakan model bisnis *microtransaction* atau *pay-to-win* yang dapat mendorong pemain untuk mengeluarkan uang secara berlebihan. Implementasi *tark al-ma'āṣī* dalam hal ini berarti memiliki kontrol diri yang baik dalam pengeluaran untuk *gaming* dan tidak sampai mengganggu kebutuhan-kebutuhan yang lebih penting.

Aspek lain yang perlu dipertimbangkan adalah dampak psikologis dan spiritual dari aktivitas *gaming*. Shihab menjelaskan bahwa setiap aktivitas manusia memiliki pengaruh terhadap kondisi jiwa dan spiritualitasnya.<sup>110</sup> Permainan yang mendorong sikap agresif, materialisme berlebihan, atau individualism ekstrim dapat bertentangan dengan nilai-nilai Islam yang mengutamakan kedamaian, kesederhanaan, dan kebersamaan. Implementasi *tark al-ma'āṣī* dalam konteks ini memerlukan introspeksi diri untuk menilai apakah aktivitas *gaming* yang dilakukan memberikan dampak positif atau negatif terhadap karakter dan spiritualitas.

Shihab juga menekankan pentingnya membangun lingkungan yang mendukung implementasi *tark al-ma'āṣī*. Beliau menjelaskan bahwa manusia adalah makhluk sosial yang sangat dipengaruhi oleh lingkungannya.<sup>111</sup> Dalam konteks *gaming*, hal ini berarti memilih komunitas atau kelompok bermain yang memiliki nilai-nilai positif dan saling mengingatkan dalam kebaikan. Bergabung dengan komunitas *gaming* yang terdiri dari sesama muslim atau yang memiliki standar moral yang baik dapat membantu dalam mengimplementasikan prinsip *tark al-ma'āṣī* secara konsisten.

---

<sup>110</sup> Shihab, *TAFSIR AL-MISHBĀH*, 496.

<sup>111</sup> Shihab, *Membumikan Al-Qur'an*, 245.

### 3. Evaluasi Manfaat dan *Mudharat Gaming* Berdasarkan Perspektif Tafsir Al-Mishbāh

Evaluasi terhadap manfaat dan mudharat aktivitas *gaming* dalam perspektif Tafsir Al-Mishbāh memerlukan pendekatan yang holistik dan *nuanced*, tidak sekedar hitam-putih. M. Quraish Shihab dalam penafsirannya terhadap berbagai ayat Al-Qur'an seringkali menekankan pentingnya melihat sesuatu dari berbagai dimensi dan mempertimbangkan konteks serta proporsinya.<sup>112</sup> Dalam konteks *gaming*, evaluasi ini melibatkan analisis terhadap berbagai aspek yang dapat memberikan manfaat atau *mudharat* bagi individu dan masyarakat, baik dalam jangka pendek maupun jangka panjang.

Dari sisi manfaat, Shihab mengakui bahwa aktivitas hiburan yang sehat memiliki peran penting dalam menjaga keseimbangan psikologis manusia. Beliau menjelaskan bahwa Islam tidak menolak kegembiraan dan hiburan yang halal, bahkan menganggapnya sebagai kebutuhan fitrah manusia yang perlu dipenuhi dalam porsi yang tepat.<sup>113</sup> *Gaming* yang dilakukan secara proporsional dapat memberikan manfaat dalam bentuk relaksasi mental, pelepasan stress, dan pemulihan energi psikologis yang diperlukan untuk menghadapi tantangan hidup sehari-hari. Manfaat ini sejalan dengan prinsip kesabaran dalam Surah Al-'Asr, di mana manusia memerlukan regenerasi mental untuk dapat bertahan dalam menghadapi berbagai ujian kehidupan.

---

<sup>112</sup> Shihab, *Wawasan Al-Qur'an*:89 .

<sup>113</sup> Shihab, *Wawasan Al-Qur'an* 445.

Shihab juga mengakui potensi edukatif dari berbagai bentuk media dan teknologi modern. Beliau menekankan bahwa Islam mendorong umatnya untuk terus belajar dan mengembangkan ilmu pengetahuan.<sup>114</sup> Dalam konteks *gaming*, terdapat banyak permainan yang dirancang khusus untuk tujuan edukatif, seperti permainan yang mengajarkan sejarah, sains, bahasa, atau keterampilan praktis lainnya. *Gaming* edukatif semacam ini dapat dikategorikan sebagai bentuk amal saleh dalam era digital, karena memberikan manfaat nyata dalam pengembangan pengetahuan dan keterampilan yang bermanfaat.

Manfaat sosial dari aktivitas *gaming* juga perlu dipertimbangkan dalam evaluasi ini. Shihab menekankan pentingnya membangun hubungan sosial yang positif dan saling mendukung.<sup>115</sup> *Gaming multiplayer* yang dilakukan bersama keluarga atau teman-teman dapat menjadi sarana untuk mempererat hubungan dan menciptakan momen-momen kebersamaan yang berkualitas. Dalam konteks keluarga, *gaming* dapat menjadi aktivitas *bonding* yang membantu orang tua memahami dunia anak-anak mereka dan menciptakan komunikasi yang lebih baik antar generasi.

Namun, evaluasi yang seimbang juga harus mempertimbangkan berbagai *mudharat* yang dapat ditimbulkan oleh aktivitas *gaming*. Shihab menggunakan prinsip *maslahah* dan *mafsadah* dalam menilai suatu aktivitas, di mana manfaat dan *mudharat* harus diperbandingkan secara objektif.<sup>116</sup> Salah satu *mudharat* utama dari *gaming* adalah potensi kecanduan yang dapat mengganggu aspek-aspek lain

---

<sup>114</sup> Shihab, *Membumikan Al-Qur'an*, 172.

<sup>115</sup> Shihab, *TAFSIR AL-MISHBĀH*, 502.

<sup>116</sup> Shihab, *Wawasan Al-Qur'an*, 123.

kehidupan. Kecanduan *gaming* dapat mengakibatkan penelantaran kewajiban agama, penurunan prestasi akademik atau profesional, kerusakan hubungan sosial dan keluarga, serta masalah kesehatan fisik dan mental.

*Mudharat* lain yang perlu dipertimbangkan adalah dampak negatif dari konten permainan terhadap pembentukan karakter dan *worldview* pemain. Shihab menekankan bahwa manusia, terutama anak-anak dan remaja, sangat mudah terpengaruh oleh informasi dan pengalaman yang mereka terima.<sup>117</sup> Permainan yang mengandung kekerasan berlebihan, nilai-nilai materialistik, atau pandangan hidup yang bertentangan dengan ajaran Islam dapat membentuk pola pikir dan perilaku yang tidak diinginkan. Paparan jangka panjang terhadap konten negatif dapat mengikis sensitifitas moral dan mengubah persepsi tentang apa yang normal atau dapat diterima.

Shihab juga mengingatkan tentang bahaya pemborosan waktu dan sumber daya yang dapat terjadi dalam aktivitas gaming. Beliau menekankan bahwa waktu adalah amanah yang akan dimintai pertanggungjawaban di akhirat.<sup>118</sup> *Gaming* yang dilakukan secara berlebihan dapat menghabiskan waktu yang seharusnya digunakan untuk aktivitas-aktivitas yang lebih produktif dan bermanfaat. Selain itu, aspek ekonomi dari *gaming* modern, terutama yang melibatkan pembelian item virtual atau berlangganan premium, dapat menjadi bentuk pemborosan yang bertentangan dengan prinsip ekonomi Islam.

---

<sup>117</sup> Shihab, *Membumikan Al-Qur'an*, 267.

<sup>118</sup> Shihab, *TAFSIR AL-MISHBĀH*, 496.

Evaluasi terhadap dampak *gaming* juga harus mempertimbangkan pengaruhnya terhadap kesehatan fisik dan mental. Shihab menekankan bahwa menjaga kesehatan tubuh adalah bagian dari tanggung jawab manusia sebagai kalifah di bumi.<sup>119</sup> *Gaming* yang berlebihan dapat menyebabkan berbagai masalah kesehatan seperti gangguan penglihatan, masalah postur tubuh, kurang aktivitas fisik, dan gangguan pola tidur. Dari sisi kesehatan mental, *gaming* yang tidak terkontrol dapat menyebabkan isolasi sosial, kecemasan, depresi, dan gangguan *mood* lainnya.

Namun, Shihab juga menekankan bahwa evaluasi terhadap suatu aktivitas tidak boleh bersifat absolut, tetapi harus mempertimbangkan konteks, cara pelaksanaan, dan dampak individualnya.<sup>120</sup> *Gaming* yang dilakukan dengan bijaksana, dalam porsi yang tepat, dengan konten yang sesuai, dan tidak mengganggu kewajiban-kewajiban utama dapat memberikan manfaat yang lebih besar daripada *mudharat*-nya. Sebaliknya, *gaming* yang dilakukan secara berlebihan, dengan konten yang negatif, atau mengganggu aspek-aspek penting kehidupan akan memberikan *mudharat* yang lebih besar daripada manfaatnya.

Dalam konteks implementasi nilai-nilai Surah Al-'Aşr, evaluasi terhadap *gaming* harus dilakukan secara terus-menerus. Shihab menekankan pentingnya *muhasabah* (introspeksi diri) dalam menilai apakah suatu aktivitas memberikan kontribusi positif atau negatif terhadap perjalanan spiritual dan pencapaian tujuan hidup.<sup>121</sup> Seseorang perlu secara berkala mengevaluasi apakah aktivitas *gaming*

---

<sup>119</sup> Shihab, *Wawasan Al-Qur'an*, 287.

<sup>120</sup> Shihab, *Wawasan Al-Qur'an*, 91.

<sup>121</sup> Shihab, *Membumikan Al-Qur'an*, 298.

yang dilakukannya sejalan dengan nilai-nilai iman, amal saleh, saling menasehati dalam kebenaran, dan kesabaran yang ditekankan dalam Surah Al-'Asr.

## **BAB IV**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan analisis interpretasi nilai-nilai Surah Al-'Aşr dalam Tafsir Al-Misbah karya M. Quraish Shihab dan implementasinya terhadap aktivitas bermain *game*, dapat ditarik kesimpulan bahwa Surah Al-'Aşr yang terdiri dari tiga ayat singkat namun padat makna mengandung empat nilai fundamental yang menjadi pilar kehidupan manusia, yaitu iman, amal saleh, saling menasehati dalam kebenaran (*tawāşū bil-ḥaqq*), dan saling menasehati dalam kesabaran (*tawāşū biş-şabr*). Keempat nilai ini membentuk formula komprehensif yang dapat diterapkan sebagai kerangka evaluatif untuk menilai berbagai aktivitas manusia, termasuk aktivitas hiburan digital seperti bermain *game*.

Konsep waktu (*'aşr*) dalam surah ini mencakup kesadaran akan pentingnya pemanfaatan waktu secara produktif dan bermakna, sementara konsep kerugian (*khusr*) dipahami sebagai kondisi universal manusia yang dapat diatasi melalui implementasi keempat nilai tersebut secara holistik. Hubungan antara nilai-nilai Surah Al-'Aşr dengan konsep *tark al-ma'āşī* (meninggalkan perbuatan dosa) bersifat komplementer dan saling memperkuat, di mana iman yang sejati mendorong seseorang untuk menjauhi perbuatan yang bertentangan dengan nilai-nilai ketuhanan.

Aktivitas bermain *game* dapat dianggap sejalan dengan nilai-nilai Surah Al-'Asr apabila memenuhi parameter fundamental berupa pengelolaan waktu yang bijaksana tanpa mengganggu kewajiban agama, pemilihan konten yang positif dan edukatif, implementasi prinsip sosial yang baik dalam berinteraksi dengan sesama pemain, serta penerapan keseimbangan (*wasatiyyah*) yang menghindari ekstremisme. Implementasi prinsip *tark al-ma'āṣī* dalam *gaming* meliputi penghindaran konten haram, pengaturan waktu dan prioritas, menjaga adab dan akhlak, kontrol ekonomi, serta kesadaran akan dampak psikologis.

Evaluasi *gaming* dalam perspektif Tafsir Al-Misbah memerlukan pendekatan holistik yang mempertimbangkan manfaat potensial seperti relaksasi mental, nilai edukatif, dan pengembangan keterampilan, sekaligus *mudharat* potensial berupa risiko kecanduan, dampak negatif konten, dan pemborosan waktu. *Gaming* yang dilakukan dengan bijaksana dapat memberikan manfaat yang lebih besar daripada *mudharat*-nya, sebaliknya *gaming* yang berlebihan akan menghasilkan *mudharat* yang dominan. Dengan demikian, Islam sebagai agama yang komprehensif memberikan panduan yang fleksibel namun tegas dalam menghadapi perkembangan teknologi modern melalui pendekatan yang seimbang berdasarkan nilai-nilai fundamental Al-Qur'an.

## **B. Saran**

Kemajuan ilmu pengetahuan yang ditandai dengan berbagai penemuan baru yang objektif dan konsisten membuka peluang kesesuaian dengan kandungan

Al-Qur'an. Hal ini disebabkan Al-Qur'an sejak awal telah memberikan petunjuk mengenai berbagai fenomena ilmiah, baik yang telah terungkap maupun yang belum terungkap. Mengingat keterbatasan dalam hal sumber daya, kapasitas intelektual, dan durasi penelitian, kajian ini diharapkan dapat berkontribusi sebagai penyokong dan pelengkap bagi studi-studi terdahulu. Keterbatasan yang ada juga menjadikan penelitian ini dilaksanakan secara apa adanya. Oleh karena itu, masukan dan kritik konstruktif terhadap penelitian ini sangat diperlukan, baik melalui komunikasi langsung dengan peneliti maupun melalui pengembangan riset lanjutan dalam bidang yang sama.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adams, Ernest, dan Andrew Rollings. *Fundamentals of Game Design*. Berkeley, CA: New Riders, 2007.
- Adhia, Aida. “Perilaku Pemanfaatan Waktu Luang Di Kalangan Siswa SMP Dan SMA Di Surabaya.” Universitas Airlangga, 2017. <https://repository.unair.ac.id/68429/>.
- Agung Hening A, Aji Santoso, Andreas Andoyo, Yudhistira Ardana. “SOSIALISASI DAMPAK POSITIF DAN NEGATIF GAME ONLINE BAGI ANAK SEKOLAH DASAR.” *Jurnal PkM Pemberdayaan Masyarakat* 2, no. 3 (2021): 89–95. <https://doi.org/10.56327/jurnalpkm.v2i3.33>.
- Al-Ghazali. *Ihya’ ‘Ulumuddin (Menghidupkan Ilmu-Ilmu Agama)*, Terj. Ismail Yaqub, Jilid 4. Surabaya, 2005.
- Anderson, Craig A., Douglas A. Gentile, dan Katherine E. Buckley. *Violent Video Game Effects on Children and Adolescents: Theory, Research, and Public Policy*. Oxford: Oxford University Press, 2007. <https://doi.org/10.1093/acprof:oso/9780195309836.001.0001>.
- Arjoranta, Jonne. “Game Definitions: A Wittgensteinian Approach.” *Game Studies* 14, no. 1 (2014): 1–13. <http://gamestudies.org/1401/articles/arjoranta>.
- At-Tirmidzi. *Sunan At-Tirmidzi, Juz. 4*. Kairo: Percetakan Mustafa al-Babi al-Halabi, n.d.
- Bakri, Muhiddin Muhammad. *Renungan Tasawuf Muhammad Mutawalli Al-Sya’rawi*. Yogyakarta: IDEA Press, 2013.
- Basuki, Dian R., dan Howard M. Federspiel. *Kajian Al-Qur’an Di Indonesia: Dari*

- Mahmud Yunus Hingga Quraish Shihab*. Bandung: Mizan, 2012.
- D'zouls Gammer. "Top 10 Game Android Offline Bernuansa Islami, Cocok Buat Ngabuburit," n.d. <https://www.youtube.com/watch?v=4wJA6Ht1LCI>.
- Ekawati, Putri Ludvyah, dan Achmad Zakki Falani. "Pemanfaatan Teknologi Game Untuk Pembelajaran Mengenal Ragam Budaya Indonesia Berbasis Android." *Jurnal Link* 22, no. 1 (2015): 30–36.
- Fadilah, Nurul, dan Hamidullah Mahmud. "Analisis Manajemen Waktu Dalam QS. Al-‘Ashr : Studi Komparasi Tafsir Al-Misbah Dan Tafsir Al-Azhar." *MUSHAF JOURNAL : Jurnal Ilmu Al Quran Dan Hadis* 4, no. 3 (2024): 517–31. <https://mushafjournal.com/index.php/mj/article/view/288>.
- Green, C. Shawn, dan Daphne Bavelier. "Action Video Game Training For Cognitive Enhancement." *Current Opinion in Behavioral Sciences* 4 (2015): 103–8. <https://doi.org/10.1016/j.cobeha.2015.04.012>.
- Greitemeyer, Tobias, dan Silvia Osswald. "Effects Of Prosocial Video Games on Prosocial Behavior." *Journal of Personality and Social Psychology* 98, no. 2 (2010): 211–21. <https://doi.org/10.1037/a0016997>.
- Griffiths, Mark D. "Video Games And Health." *BMJ* 331 (2005): 122–23. <https://doi.org/10.1136/bmj.331.7509.122>.
- Gusmian, Islah. *Khazanah Tafsir Al-Qur'an Indonesia Dari Hermeneutika, Wacana Hingga Ideologi*. Yogyakarta: Pustaka Salwa, 2022.
- Hasyim, Muhammad. "Kajian Surah Al-Ashr Dalam Tafsir Al-Misbah Karya M. Quraish Shihab (Studi Kasus Manajemen Waktu Santri Pondok Tahfidz Nurul Qur'an MAN 1 Kudus)." Institut Agama Islam Negeri Kudus, 2021.

<http://repository.iainkudus.ac.id/5709/>.

Jawas, Yazid bin Abdul Qadir. *Mukhtashar Minhajul Qashidin: Panduan Menempuh Jalan Orang-Orang Yang Mendapat Petunjuk*. Jakarta: Pustaka At-Taqwa, 2005.

Karim, Alifya Bussaina. “Peran Ideal Sosok Ayah Dalam Al-Qur’an (Studi Penafsiran Quraish Shihab Dalam Tafsir Al-Mishbah).” Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2022. <http://etheses.uin-malang.ac.id/44093>.

Katsir, Ibnu. *Tafsir Ibnu Katsir, Terj. M. Abdul Ghoffar, Abu Ihsan Al-Atsari, Jilid 8*. Bogor: Pustaka Imam Asy-Syafi’i, 2005.

Kemenag. “Qur’an Kemenag,” n.d.

Mahmudi, Zaenul, Khoirul Hidayah, Erik Sabti Rahmawati, Fakhrudin, Musleh Harry, Ali Hamdan, Faridatus Suhadak, dkk. “Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah Tahun 2022.” *Jurnal Fakultas Syariah Uin Malang* 1, no. 1 (2022): 75.

Manzūr, Ibn. *Lisan Al-‘Arab*. Beirut: Dar Sadi, 2003.

Milyasari. “Penelitian Kepustakaan (Library Research) Dalam Pendidikan IPA.” *Natural Science: Jurnal Bidang Penelitian IPA Dan Pendidikan IPA* 6, no. 1 (2020): 41–53.

Muslim. *Shahih Muslim*. Riyadh: Dar As-Salam, 2000.

newzoo. “80% of Gen Z and Millennial Consumers Play Games,” n.d. <https://newzoo.com/resources/blog/consumer-data-gen-z-millennials-baby-boomer-gen-x-engagement-games-esports-metaverse>.

Novrialdy, Eryzal. “Kecanduan Game Online Pada Remaja: Dampak Dan

- Pencegahannya.” *Buletin Psikologi* 27, no. 2 (2019): 148–58.  
<https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402>.
- Ondang, Gilbert Luis, Benedicta J Mokal, dan Shirley Y V I Goni. “Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Jurusan Sosiologi FISPOL UNSRAT.” *Jurnal Holistik* 13, no. 2 (2020): 1–15.
- Pangestuti, Rindiyani, dan Riyadhul Janah. “Dopamine Detox: Upaya Pengendalian Kecanduan Gadget Pada Anak Di Era Digital Perspektif Surah Al-Ashr Ayat 1-3.” *Tadribuna: Journal of Islamic Management Education* 3, no. 2 (2023): 19–30. <https://doi.org/10.61456/tjiec.v3i2.97>.
- Pindra Rama Ardiansa, dan Sudarmadi Putra. “Analisis Manajemen Waktu Pada Surat Al Ashr Dalam Tafsir Al Qur’an Al Adzim Karya Ibnu Katsir.” *Jurnal Ilmiah Dan Karya Mahasiswa* 2, no. 2 (2024): 161–68.  
<https://doi.org/10.54066/jikma.v2i2.1674>.
- Putra, M. Ardiansyah. “Nilai Pendidikan Karakter (Penafsiran Al-Qur ’ an Surah Al- Ashr ) Menurut Para Ulama.” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 7, no. 3 (2023): 27705–15.
- Qutb, Sayyid. *Tafsir Fi Zhilalil Qur’an, Terj. As’ad Yasin, Abdul Aziz Salim Basyarahil, Jilid 12*. Jakarta: GEMA INSANI PRESS, 2001.
- Radhi, Ahmad Wali. *Muslim Produktif*, 2019.
- Rani, Devita, Effiati Juliana Hasibuan, dan Rehia K Isabela Barus. “Dampak Game Online Mobile Legends : Bang Bang Terhadap Mahasiswa Impact of Online Mobile Legends Game : Bang Bang for Students” 7, no. 1 (2019): 6–12.  
<http://ojs.uma.ac.id/index.php/perspektif>.

- Rosidi, Ayep. "Niat Menurut Hadis Dan Implikasinya Terhadap Proses Pembelajaran" 1, no. 1 (2017): 39–50.  
<https://doi.org/10.61689/inspirasi.v1i1.3>.
- Rostime Hermayerni Simanullang, dan Dior Manta Tambunan. *Pengantar Metodologi Penelitian*. Sleman: DEEPUBLISH, 2023.
- Rusdi, Ahmad., dan Subandi. *Psikologi Islam Kajian Teoritik Dan Penelitian Empirik. Asosiasi Psikologi Islam*. Vol. 53. Yogyakarta: Asosiasi Psikologi Islam, 2020.
- Salen, Katie, dan Eric Zimmerman. *Rules Of Play: Game Design Fundamentals*. London: MIT Press, 2003. <https://mitpress.mit.edu/9780262240451/rules-of-play/>.
- Sandu Siyoto, M. Ali Sodik. *Dasar Metodologi Penelitian*. Edited by Ayup. 1st ed. Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015.  
<https://www.digilib.unibba.ac.id/index.php?p=fstream-pdf&fid=276&bid=1908>.
- Shihab, M. Quraish. *Islam Yang Saya Anut: Islam Yang Membebaskan, Mencerahkan Dan Memanusiakan*. Jakarta: Lentera Hati, 2019.
- . *Membumikan Al-Qur'an, Jilid 2*. Tangerang: Lentera Hati, 2011.
- . *Membumikan Al-Qur'an*. Jakarta: Lentera Hati, 2013.
- . *TAFSIR AL-MISHBĀH Pesan, Kesan Dan Keserasian Al-Qur'an Volume 15*. Jakarta: Lentera Hati, 2002.
- . *Tafsir Al-Mishbah: Pesan, Kesan, Dan Keserasian Al-Qur'an, Jilid I*. Jakarta: Lentera Hati, 2002.

- . *Tafsir Al-Mishbah: Pesan, Kesan, Dan Keserasian Al-Qur'an, Jilid IV*. Jakarta: Lentera Hati, 2002.
- . *Tafsir Al-Mishbah: Pesan, Kesan, Dan Keserasian Al-Qur'an, Jilid VIII*. Jakarta: Lentera Hati, 2002.
- . *Tafsir Al-Mishbah: Pesan, Kesan, Dan Keserasian Al-Qur'an, Jilid XII*. Jakarta: Lentera Hati, 2002.
- . *Wawasan Al-Qur'an: Tafsir Maudhu'i Atas Pelbagai Persoalan Umat*. Bandung: Mizan, 1996.
- . *Wawasan Al-Qur'an: Tafsir Tematik Atas Berbagai Persoalan Umat*. Bandung: Mizan, 2007.
- Siregar, Nadia Itona, dan Pudji Muljono. "Pengaruh Perilaku Bermain Video Game Berunsur Kekerasan Terhadap Perilaku Agresi Remaja." *Jurnal Sains Komunikasi Dan Pengembangan Masyarakat [JSKPM]* 1, no. 3 (2017): 261–76. <https://doi.org/10.29244/jskpm.1.3.261-276>.
- Umam, Khotibul, dan Abdul Muhid. "Sisi Negatif Game Online Perspektif Islam Dan Psikologi Islam." *Psikoislamedia : Jurnal Psikologi* 5, no. 2 (2021): 153–67. <https://doi.org/10.22373/psikoislamedia.v5i2.7071>.
- Ummah, Masfi Sya'fiatul. *Mukhtashar Shahih Muslim, Terj. Abu Hasan Arief Sulistiyono*. Surabaya: Perpustakaan STAI Ali bin Abi Thalib Surabaya, 2017.
- Wahbah Az-Zuhaili. *Tafsir Al-Munir, Terj. Abdul Hayyie Al-Kattani, Dkk., Jilid 15*. Jakarta: GEMA INSANI PRESS, 2013.
- Wardani, Muhammad Irfan Maulana, Muhammad Riza Wahyuda, Maulana Ihsyan, Zauhari, Muhammad Ilham, Nasrun, dkk. *Kajian Al-Qur'an Dan*

*Tafsir Di Indoneisa*. Yogyakarta: Zahir Publishing, 2022.

Wartini, Atik. “Corak Penafsiran M. Quraish Shihab Dalam Tafsir Al-Misbah.”

*Hunafa: Jurnal Studia Islamika* 11, no. 1 (2014): 109–26.

<https://doi.org/https://doi.org/10.24239/jsi.v11i1.343>.

Zamani, Zaki, dan M. Sukron Maksum. *Menghafal Al-Qur'an Itu Gampang!*

Yogyakarta: Mutiara Media, 2009.

## DAFTAR RIWAYAT HIDUP



### A. Identitas Diri

Nama : M. I'zam Aldian Syah

Tempat, Tanggal Lahir : M. I'zam Aldian Syah, 05 September 2002

Alamat Rumah : Jl. Raya Kedonglo, Dsn. Kedonglo, Desa Cengkok, Kec. Ngronggot, Kab. Nganjuk, Prov. Jawa Timur

Nama Ayah : M. Harson

Nama Ibu : Suyanti

Email : [mizamaldiansyah59@gmail.com](mailto:mizamaldiansyah59@gmail.com)

### A. Riwayat Pendidikan

#### Pendidikan Formal

RA Al-Huda Kedonglo	(2007-2009)
MI Al-Huda Kedonglo	(2009-2015)
SMP Negeri 1 Prambon	(2015-2018)
SMA Negeri 7 Kediri	(2018-2021)

**Pendidikan Non-Formal**

PP. Al-Ishlah Bandar Kidul Kediri	(2018-2021)
Ma'had Al-Jami'ah UIN Malang	(2021-2022)
PP. Sabilurrosyad Gasek	(2022-2024)



KEMENTERIAN AGAMA  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**  
**FAKULTAS SYARIAH**

Terakreditasi "A" SK BAN-PT Depdiknas Nomor 157/BAN-PT/Ak-XVI/S/VI/2013 (Al Ahwal Al Syakhshiyah)  
Terakreditasi "B" SK BAN-PT Nomor 021/BAN-PT/Ak-XIV/S I/III/2011 (Hukum Bisnis Syariah)  
Jl. Gajayana 50 Malang 65144 Telepon (0341) 559399, Faksimile (0341) 559399  
Website: <http://syariah.uin-malang.ac.id/>

**BUKTI KONSULTASI**

Nama : M. I'zam Aldian Syah  
NIM/Jurusan : 210204110046/Ilmu Al-Qur'an dan Tafsir  
Dosen Pembimbing : Dr. Khoiril Anam, Lc., M. HI.  
Judul Skripsi : *Game Dan Tarik Al-Ma'āshī: Telaah Surah Al-'Aşr Dalam Tafsir Al-Mishbāh*

No	Hari/Tanggal	Materi Konsultasi	Paraf
1.	14 November 2024	Konsultasi Judul dan Proposal Skripsi	
2.	20 Februari 2025	Konsultasi Proposal Skripsi	
3.	13 Maret 2025	Perbaikan Judul, BAB I	
4.	20 Maret 2025	Konsultasi BAB II	
5.	24 Maret 2025	Revisi BAB II,	
6.	24 Maret 2025	ACC Judul, BAB I, BAB II	
7.	14 April 2025	Konsultasi BAB III	
8.	28 Mei 2025	Revisi BAB III, BAB IV	
9.	2 Juni 2025	ACC BAB I, II, III	
10.	2 Juni 2025	ACC BAB IV	

Malang, 28 Februari 2025

Mengetahui

a.n Dekan

Ketua Jurusan Ilmu Al-Qur'an dan Tafsir

Ali Hamdan, M.A., Ph.D.

NIP 197601012011011004