

## KECANDUAN GAME ONLINE DAN HILANGNYA TANGGUNG JAWAB REMAJA ANALISIS TAFSIR AL-AZHAR QS AL FURQAN AYAT 43-44

Ahmad Yuda Saputra<sup>1</sup>, Budi Suhartawan<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Sekolah tinggi Ilmu Al-Qur'an Ar-Rahman Bogor, Bogor, Indonesia

<sup>2</sup>Sekolah tinggi Ilmu Al-Qur'an Ar-Rahman Bogor, Bogor, Indonesia

[ahmadyudasaputra@gmail.com](mailto:ahmadyudasaputra@gmail.com)<sup>1</sup>, [budisuhartawan2029@gmail.com](mailto:budisuhartawan2029@gmail.com)<sup>2</sup>,

### *Abstract*

The phenomenon of online game addiction in adolescents has become a social problem that has an impact on decreasing individual responsibility, both in academic, social, and spiritual aspects. This study aims to analyze the behavior of online game addiction in the perspective of the Qur'an, especially in the Al-Furqan letter 43-44, and examine the implications for the formation of adolescent character. The method used is qualitative research with a library research approach through analysis of relevant verses, by referring to the Tafsir Al-Azhar as the main source. The results of the study show that online game addiction can be understood as a form of uncontrolled lust domination, as described in the interpretation of the verse, where individuals tend to make desires as gods that direct their behavior. This condition has an impact on weakening self-control, reduced awareness of responsibility and a tendency to ignore the main obligations in life. This study emphasizes the importance of religious values, character education, as well as the role of family and the environment in building adolescent self-control. Thus, the use of technology, including online games, can be directed wisely and professionally.

Keywords: Online gaming addiction, adolescent responsibility, Al-Azhar Tafsir

### **Abstrak**

Fenomena kecanduan game online pada remaja menjadi persoalan sosial yang berdampak pada menurunnya tanggung jawab individu, baik dalam aspek akademik, sosial, maupun spiritual. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis perilaku kecanduan game online dalam perspektif Al-Qur'an, khususnya pada surat Al-Furqan 43-44, serta mengkaji implikasi terhadap pembentukan karakter remaja. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dengan jenis studi kepustakaan (library research), yang dilakukan melalui analisis terhadap ayat-ayat yang relevan dengan merujuk pada Tafsir Al-Azhar sebagai sumber utama. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kecanduan game online dapat dipahami sebagai bentuk dominasi hawa nafsu yang tidak terkendali, sebagaimana tergambar dalam penafsiran ayat tersebut, di mana individu cenderung menjadikan keinginan sebagai "tuhan" yang mengarahkan perilakunya. Kondisi ini berdampak pada melemahnya kontrol diri, menurunnya kesadaran akan tanggung jawab, serta kecenderungan mengabaikan kewajiban utama dalam kehidupan. Penelitian ini menegaskan pentingnya penanaman nilai-nilai religius, pendidikan karakter, serta peran keluarga dan lingkungan dalam membentuk kontrol diri remaja. Dengan demikian, penggunaan teknologi, termasuk game online, dapat diarahkan secara lebih bijaksana dan proporsional.

Kata kunci: Kecanduan game online, Tanggung Jawab Remaja, Tafsir Al-Azhar

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang berlangsung secara cepat, disertai dengan arus globalisasi, memberikan kemudahan bagi individu dalam mengakses berbagai jenis informasi, seperti berita, media sosial, dan hiburan. Salah satu bentuk hiburan yang banyak diminati masyarakat pada era modern ialah permainan digital. Permainan tersebut digunakan oleh berbagai kelompok usia, mulai dari anak-anak hingga kalangan dewasa, sebagai sarana untuk mengurangi kejenuhan akibat aktivitas rutinitas sehari-hari. Kemajuan teknologi juga mendorong transformasi dalam bentuk permainan yang memungkinkan interaksi antar individu, tanpa kehadiran fisik secara langsung. Fenomena tersebut dikenal sebagai *game online*.<sup>1</sup>

Kecanduan game online lebih banyak dialami oleh kalangan remaja, karena pada fase ini individu dinilai lebih rentan dibandingkan orang dewasa. Kerentanan tersebut disebabkan oleh kecenderungan remaja yang senang mencoba hal-hal baru demi memperoleh kesenangan pribadi dan menyebabkan terganggunya tanggung jawab dalam aktivitas kehidupan sehari-hari. Banyak remaja menghabiskan waktu dalam durasi yang cukup lama untuk bermain game. hingga menunda belajar, mengurangi interaksi sosial, dan mengabaikan kewajiban keluarga maupun ibadah.<sup>2</sup>

Pengaruh permainan daring di Indonesia menunjukkan pola yang relative serupa dengan tren global. Permainan daring memperoleh tingkat penerimaan yang tinggi, khususnya pada kelompok siswa usia remaja. Fenomena ini berkorelasi dengan pertumbuhan ekonomi nasional sejak tahun 2007 yang menempatkan Indonesia sebagai salah satu negara yang mengalami pertumbuhan dengan laju yang cukup signifikan. terutama dalam sektor penggunaan internet dan aktivitas bisnis digital. Berdasarkan data dari Asosiasi penyelenggara jasa internet Indonesia (APJII), jumlah pengguna internet di Indonesia mengalami peningkatan yang konsisten dan signifikan setiap tahunnya.

Tahun	Pengguna
2007	20.000.000
2008	25.000.000
2009	30.000.000

<sup>1</sup> Nurul Arifin, Wiryo Nuryono, "Studi Kepustakaan Kecanduan Game Online dalam Perspektif Islam dan Cara Penanganannya," *Jurnal Bimbingan dan Konseling* 10, no. 3 (2021), 610-617.

<sup>2</sup> Fraldy Robert Mais, Sefti S. J. Rompas, dan Lenny Gannika, "Kecanduan Game Online dengan Insomnia pada Remaja," *Jurnal Keperawatan (JKp)* 8, no. 2 (2020): 20.

2010	42.000.000
2011	55.000.000
2012	63.000.000
2013	71.200.000
2014	88.100.000

Berdasarkan Keterangan dari sejumlah pemilik warnet, komposisi pengunjung rental game online cenderung didominasi oleh siswa tingkat SMP dan SMA. Fenomena yang sering dijumpai adalah kehadiran siswa yang masih mengenakan seragam sekolah, terutama pada waktu sepulang sekolah maupun pada jam berlangsungnya kegiatan belajar mengajar. Keberadaan siswa di warnet pada jam sekolah umumnya disebabkan oleh keterlambatan hadir di sekolah atau tindakan membolos pada pelajaran tertentu, sehingga mereka memilih menghabiskan waktu di warnet. Aktivitas yang dilakukan siswa selama berada di warnet pada jam sekolah sulit dikendalikan.<sup>3</sup> Didominasi oleh permainan game online, dengan proporsi mencapai sekitar 68, selain itu, terdapat kecenderungan peningkatan jumlah kunjungan siswa dari waktu ke waktu. Tidak jarang siswa menghabiskan sebagian besar uang jajan mereka untuk bermain game online dengan durasi yang relative lama, bahkan hingga larut malam. Fenomena ini menunjukkan adanya intensitas keterlibatan yang cukup tinggi terhadap aktivitas permainan digital di kalangan remaja sekolah.<sup>4</sup>

Adapun permasalahan yang menyebabkan remaja lebih senang bermain game online berkaitan dengan berbagai faktor psikologis dan lingkungan. Game online dipilih remaja karena memberikan hiburan yang menyenangkan, mudah diakses, serta mampu mengatasi rasa bosan dan kejenuhan. Selain itu, remaja terdorong bermain karena pengaruh teman sebaya, minimnya pengawasan orang tua, dan kemudahan akses internet yang membuat aktivitas bermain semakin meningkat.

Fenomena kecanduan game cenderung terus meningkatkan waktu bermain, sering mengabaikan waktu istirahat, dan mengalami masalah tidur. Kondisi ini menunjukkan bahwa kecanduan game online menjadi salah satu faktor yang secara konsisten memberikan pengaruh negatif terhadap pola tidur remaja. Selain itu,

---

<sup>3</sup> Setiowati, Arum, Fiki Febrian Dwi Prasetya, dan Marisa Alviyana, "Penyebab Kecanduan Game Online pada Anak Usia Sekolah Dasar," *G-COUNS: Jurnal Bimbingan dan Konseling* 9, no. 3 (2025): 1474-1478.

<sup>4</sup> Sri Wahyuni Adiningtyas, "Peran Guru dalam Mengatasi Kecanduan Game Online," *Jurnal Kopasta*, Vol. 4, No. 1 (2017): 28-40.

penggunaan internet dan game online juga dapat memengaruhi pola belajar remaja. Sebagian siswa yang bermain game secara berlebihan terlihat mengalami penurunan semangat belajar serta lebih cepat merasa jenuh terhadap aktivitas akademik yang membutuhkan konsentrasi dalam waktu lama.<sup>5</sup>

Selain itu, penelitian lain menunjukkan bahwa game online memunculkan berbagai dampak fisik dan psikologis, seperti kelelahan, gangguan tidur, mata kering, serta meningkatnya emosi dan stress akibat sering mengalami kekalahan dalam game online beberapa game juga mengandung unsur kekerasan yang dapat. Karena mereka cenderung meniru apa yang dimainkan dan dilihat dalam game tersebut.<sup>6</sup> Gambaran umum mengenai hubungan durasi bermain game online dengan tingkat stres pada siswa di SMP Negeri 03 Kecamatan Sungai Raya menunjukkan bahwa sekolah tersebut memiliki jumlah peserta didik terbanyak, yaitu 830 siswa. Dari jumlah tersebut, sebanyak 238 siswa bermain game online dan 6 dari 10 siswa mengalami stres.<sup>7</sup>

Fenomena hilangnya tanggung jawab remaja akibat kecanduan game online dapat dipahami dalam perspektif islam melalui peringatan Al-Qur'an dalam surah Al-Furqan ayat 43-44. Ayat tersebut menggambarkan bahaya ketika seseorang menjadikan hawa nafsunya sebagai 'Tuhan', sehingga kehilangan kemampuan membedakan mana yang benar dan salah. Tafsir Al-Azhar menjelaskan bahwa orang yang mengikuti dorongan hawa nafsu secara berlebihan akan mengalami kerusakan akhlak dan perilaku, sebagaimana terlihat pada remaja yang diperbudak kesenangan bermain game hingga melalaikan tanggung jawab moral, sosial, dan spiritual.

## METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan data yang berupa teks serta pemikiran para mufasir yang dianalisis secara mendalam dan deskriptif. Adapun jenis penelitian yang digunakan ialah penelitian kepustakaan (library research), yaitu penelitian yang menitikberatkan pada kajian terhadap berbagai sumber tertulis, seperti

---

<sup>5</sup> Reyhan Fajar Deffani, Emul Yani, Gita Adelia, dan Yureya Nita, "Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Stres Kecanduan Game Online pada Remaja di SMP Negeri 3 Dumai," *Jurnal Ners*, Vol. 10, No. 2 (2026), 5583-5593.

<sup>6</sup> Muh. Hajar Isman, "Kecanduan Game Online dan Penanganannya (Studi Kasus di SMP Negeri 2 Sungguminasa)" (*Skripsi*, Universitas Negeri Makassar, 2019), 4-6.

<sup>7</sup> Diah Wahyuningsih, Wilson Wilson, dan Aulia Fitriangga, "Hubungan Durasi Bermain Game Online dan Tingkat Stres," *Jurnal Cerebellum*, Vol. 5, No. 1 (2019), 12-16.

kitab tafsir, Al-Qur'an, buku, serta literatur ilmiah yang berkaitan dengan objek penelitian.

Metode yang digunakan adalah metode tafsir tahlīlī dengan pendekatan adabī ijtimā'ī (sosial-kemasyarakatan) untuk mengkaji QS. Al-Furqān ayat 43–44 berdasarkan Tafsir Al-Azhar serta merelevansikannya dengan fenomena kecanduan game daring dan menurunnya tanggung jawab remaja.

Sumber penelitian terdiri atas dua jenis, yaitu sumber primer dan sekunder. Sumber primer adalah Tafsir Al-Azhar karya Buya Hamka, khususnya pada penafsiran QS. Al-Furqān ayat 43–44. Sementara itu, sumber sekunder diambil dari buku, literatur ilmiah, dan sumber daring yang membahas fenomena kecanduan game daring, perilaku remaja, serta tanggung jawab sosial.

## PEMBAHASAN

### 1. Pengertian Kecanduan

Menurut kamus besar Bahasa Indonesia (KBBI), istilah kecanduan berasal dari kata candu yang berarti sesuatu yang sangat digemari. KBBI juga menjelaskan bahwa kecanduan merupakan keadaan ketika seseorang memiliki kegemaran yang berlebihan hingga mengabaikan hal-hal lainnya.<sup>8</sup> Sementara itu, *Cambridge Dictionary* mendefinisikan kecanduan sebagai kondisi ketika seseorang tidak mampu menghentikan suatu perilaku atau penggunaan sesuatu, terutama yang bersifat berbahaya, seperti alkohol atau narkoba.<sup>9</sup>

kecanduan dapat dipahami sebagai suatu kondisi psikologis dan perilaku yang ditandai oleh adanya ketergantungan yang berlebihan terhadap aktivitas atau objek tertentu, yang dilakukan secara berulang meskipun individu telah menyadari konsekuensi negatif yang ditimbulkannya. Fenomena kecanduan tidak terbatas pada penggunaan zat adiktif seperti alkohol dan narkoba, tetapi juga mencakup kecanduan perilaku, misalnya penggunaan *game online* atau media digital secara berlebihan. Dalam hal ini, kecanduan mencerminkan adanya penurunan kemampuan pengendalian diri serta ketidakseimbangan dalam pengelolaan waktu

---

<sup>8</sup> Suharso dan Ana Retnoningsih, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Lux* (Semarang: Widya Karya, 2020).

<sup>9</sup> Zulfia Elvandari, Zahwa Zahwa, dan Amelia Amelia, "Kecanduan Game Online," *Jurnal Kesejahteraan Keluarga dan Pendidikan (JKKP)*, Vol. 10, No. 2 (2023), 149-160.

dan tanggung jawab. Akibatnya, individu cenderung mengabaikan berbagai aspek penting dalam kehidupannya, seperti pendidikan, relasi sosial, dan kesehatan.

Dengan demikian, kecanduan dapat disimpulkan sebagai bentuk ketergantungan yang bersifat maladaptif dan memerlukan intervensi yang tepat agar tidak berkembang menjadi gangguan yang lebih kompleks.

## 2. *Game Online*

### a. *Pengertian game online*

*Game online* merupakan jenis permainan yang dapat dimainkan secara bersamaan oleh banyak individu melalui jaringan komunikasi daring. *Multiplayer Online Game* berkembang dari konsep permainan yang sebelumnya hanya dapat dimainkan oleh satu orang, bentuk dan metode permainannya tidak jauh berbeda dengan game pada umumnya, namun perbedaannya terletak pada jumlah pemain yang dapat bermain dalam waktu yang sama. *Game Online* juga dipahami sebagai permainan komputer yang dimainkan oleh banyak pemain melalui internet. Permainan ini biasanya disediakan oleh perusahaan penyedia layanan online atau perusahaan yang khusus menyediakan game. Untuk memainkannya, diperlukan perangkat komputer dengan spesifikasi yang memadai serta koneksi internet.<sup>10</sup>

### b. *Dampak Kecanduan Game Online Pada Remaja*

#### 1) *Dampak Kesehatan*

Akbar menjelaskan bahwa terdapat hubungan antara *game online* dengan kondisi kesehatan. Hal ini terlihat dari kecenderungan seseorang yang lebih mengutamakan interaksi di dunia maya dibandingkan interaksi langsung. Kebiasaan tersebut terjadi karena sebagian besar waktu dihabiskan untuk bermain *game online*, yang pada akhirnya dapat mengganggu kinerja otak dan berdampak pada kesehatan secara menyeluruh.<sup>11</sup>

#### 2) *Dampak Psikologis*

Adanya kebiasaan remaja berkumpul pada sore hingga malam hari demi memperoleh akses wifi murah atau gratis guna menghemat kouta internet. Kecanduan game online membuat mereka bermain tanpa mengenal waktu, kurang

---

<sup>10</sup> Agus Kustiawan dan Budi Utomo, "Pengaruh Game Online terhadap Perilaku Remaja," *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Informasi*, Vol. 3, No. 2 (2019), 1-10.

<sup>11</sup> Hendra Akbar, "Penyuluhan Dampak Perilaku Kecanduan Game Online terhadap Kesehatan Remaja di SMA Negeri 1 Kotamobagu," *Community Engagement and Emergence Journal (CEEJ)*, Vol. 1, No. 2 (2020), 42-47.

menaati orang tua, menjadi tidak peduli terhadap lingkungan sekitar, mudah marah, serta mengalami kesulitan dalam bersosialisasi.<sup>12</sup>

### 3) Dampak Akademik dan Kewajiban Ibadah

*Game online* dapat memberikan dampak negative terhadap kehidupan remaja, terutama dalam bidang pendidikan. Ketergantungan terhadap permainan daring sering menyebabkan motivasi belajar siswa menurun karena sebagian besar waktu dan perhatian mereka tersita oleh aktivitas bermain. Akibatnya kedisiplinan terhadap waktu juga berkurang, seperti menunda belajar, kurang fokus saat mengikuti pelajaran, bahkan mengabaikan tugas-tugas sekolah. Selain itu, remaja yang terlalu larut dalam dunia virtual cenderung kurang memperhatikan lingkungan sosial di sekitarnya dan lebih banyak berinteraksi dengan teman yang ada di dunia maya.<sup>13</sup>

Sebagian ulama juga berpendapat bahwa *game online* sebaiknya dihindari karena dapat menyebabkan seseorang lalai terhadap kewajiban ibadah, menimbulkan kecanduan, serta mendorong pemborosan waktu dan biaya.<sup>14</sup>

### 4) Konsep Tanggung Jawab

Mustari berpendapat bahwa tanggung jawab merupakan sikap dan perilaku seseorang dalam melaksanakan tugas serta kewajiban yang seharusnya dijalankan terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan, termasuk alam, sosial, dan budaya, negara, serta Tuhan.<sup>15</sup>

Menurut Daryanto, tanggung jawab adalah sikap dan perilaku individu dalam melaksanakan tugas serta kewajiban yang seharusnya dijalankan, baik terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan yang meliputi alam, sosial, dan budaya, negara, maupun Tuhan Yang Maha Esa. Berdasarkan berbagai pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa tanggung jawab menjadi indikator sederhana

---

<sup>12</sup> Triyana Herlina Putri dan Tasya Auliya Putri, "Faktor Karakteristik sebagai Predictor Adiksi Game Online pada Remaja," *Jurnal Keperawatan Jiwa (JKI)*, Vol. 10, No. 1, (2022), 41.

<sup>13</sup> Efriam Sinlae dan Margaretha Dhiu, "Dampak Negatif Game Online terhadap Prestasi Belajar Siswa," *Jurnal Pendidikan Indonesia: Teori, Penelitian dan Inovasi*, Vol. 6, No. 1 (2026), 353-356.

<sup>14</sup> Mas Teguh Wibowo, Ali Imran Sinaga, Nur Alfina Sari Sitepu, Asril Azhari Hasibuan, dan Miftahul Jannah, "Kontroversi Hukum Game Online dalam Perspektif Fikih Islam," *Jurnal Mudabbir (Journal Research and Education Studies)*, Vol. 5, No. 1 (2025), 14-18.

<sup>15</sup> Mohamad Mustari, *Nilai Karakter: Refleksi untuk Pendidikan* (Jakarta: Rajawali Pers, 2014).

untuk menilai bagaimana sikap dan perilaku seseorang dalam melaksanakan kewajiban yang dimilikinya.<sup>16</sup>

Pada dasarnya, setiap individu memiliki tanggung jawab untuk memimpin dan mengendalikan dirinya sendiri. Kemampuan dalam mengontrol perilaku merupakan aspek penting dalam pembentukan sikap tanggung jawab.<sup>17</sup> Akan tetapi, kecanduan *game online* dapat menyebabkan remaja mengalami penurunan kontrol diri, sehingga aktivitas bermain game cenderung lebih diutamakan daripada pelaksanaan kewajiban akademik, sosial, maupun spiritual.

### 3. Karakteristik Tafsir Al-Azhar Karya Hamka

Tafsir Al-Azhar Karya Hamka disusun dengan metode tahlili dan sistematika tartib mushafi. Kekhasan tafsir ini terletak pada penekanannya terhadap aktualisasi nilai-nilai Al-Qur'an dalam kehidupan nyata umat Islam. Hamka mengaitkan penafsiran ayat dengan konteks sejarah. Realitas sosial, dan persoalan kemasyarakatan, sehingga pesan Al-Qur'an tampil relevan dan aplikatif. Dari segi corak, Tafsir Al-Azhar dapat digolongkan sebagai tafsir *adabi-ijtima'i*. yang menekankan aspek moral, sosial dan etika Al-Qur'an dalam membimbing kehidupan individu dan masyarakat.<sup>18</sup>

### 4. Tafsir Qs Al-Furqan Ayat 43-44 dalam Tafsir Al-Azhar

أَرَأَيْتَ مَنْ اتَّخَذَ إِلَهَهُ هَوَاهُ أَفَأَنْتَ تَكُونُ عَلَيْهِ وَكِيلًا ﴿٤٣﴾

*Sudahkah engkau (Nabi Muhammad) melihat orang yang menjadikan hawa nafsunya sebagai tuhannya. Apakah engkau akan menjadi pelindungnya”*

أَمْ تَحْسَبُ أَنَّ أَكْثَرَهُمْ يَسْمَعُونَ أَوْ يَعْقِلُونَ إِنْ هُمْ إِلَّا كَالْأَنْعَامِ بَلْ هُمْ

أَضَلُّ سَبِيلًا ﴿٤٤﴾

*“Atau, apakah engkau mengira bahwa kebanyakan mereka itu mendengar atau memahami? Mereka tidak lain hanyalah seperti hewan ternak. Bahkan, mereka lebih sesat jalannya”.*

Dalam Tafsir Al-Azhar Qs Al-Furqan Ayat 43-44, yang dijelaskan dalam Tafsir Al-Azhar menjelaskan bahwa manusia yang menjadikan hawa nafsu sebagai

<sup>16</sup> Daryanto, Pendidikan Karakter di Sekolah (Yogyakarta: Gava Media, 2013).

<sup>17</sup> Budi Suhartawan, “Konsep Kepemimpinan dalam Perspektif Al-Qur'an,” *Tafakkur: Jurnal Ilmu Al-Qur'an dan Tafsir*, Vol. 2, No. 1 (2021), 1-23.

<sup>18</sup> Dwi Abshorina Arifiah, “Karakteristik Penafsiran Al-Qur'an dalam Tafsir An-Nur dan Al-Azhar,” *Jurnal Ilmiah Ilmu Ushuluddin*, Vol. 1, No. 2 (2021), 103.

landasan utama untuk bertindak berpotensi kehilangan arah dalam menjalani kehidupan. Ketika seseorang lebih mengutamakan pemenuhan kesenangan duniawi tanpa mempertimbangkan fungsi akal serta petunjuk Allah, maka ia tidak lagi memanfaatkan potensi rasional yang dianugerahkan kepadanya sebagai makhluk yang berakal.

### 5. Fenomena Kecanduan *Game Online* pada Remaja

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam pola aktivitas remaja, terutama dalam bentuk hiburan berbasis daring. *Game online* menjadi salah satu pilihan utama karena menawarkan interaksi sosial virtual, tantangan kompetitif, serta sistem penghargaan yang dapat menumbuhkan keterikatan pada pemain. Kondisi ini mendorong munculnya penggunaan secara berlebihan yang berpotensi berkembang menjadi perilaku adiktif.<sup>19</sup>

Kecanduan *game online* dapat dipahami sebagai kondisi ketika individu tidak mampu mengontrol durasi dan intensitas bermain sehingga mengabaikan aktivitas yang lebih penting. Menurut Young, kecanduan internet termasuk *game online* ditandai oleh penggunaan yang berlebihan, kesulitan dalam pengendalian diri, serta timbulnya dampak negatif dalam kehidupan sosial maupun akademik.<sup>20</sup> Remaja merupakan kelompok yang paling rentan terhadap kondisi ini karena berada pada tahap perkembangan emosional yang belum sepenuhnya stabil.

Fenomena kecanduan *game online* pada kalangan remaja dapat dimaknai sebagai manifestasi dominasi hawa nafsu yang cenderung mengutamakan pemenuhan kesenangan pribadi dibanding pelaksanaan tanggung jawab. Dalam perspektif psikologi Islam, kondisi tersebut berkaitan dengan konsep *an-nafs al-ammarah bi as-su'*, yaitu dorongan jiwa yang mengarahkan individu pada perilaku berlebihan serta menyebabkan pengabaian terhadap kewajiban sosial, akademik, maupun spiritual.<sup>21</sup>

---

<sup>19</sup> Putri Puspita Ningsih, M. Syukron Kuryanto, dan G. Setiadi, "Analisis Dampak Penggunaan Game Online Mobile Legends pada Anak Usia Sekolah Dasar," *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, Vol. 5, No. 2 (2023): 1721.

<sup>20</sup> Ahmad Fauzi Amril, Nur Surur, dan Rizki Ramadhan Hidayat, "Hubungan antara Tingkat Kecanduan Game Online dengan Prestasi Akademik Siswa SMA," *Jurnal Psikoedukasi dan Konseling*, Vol. 6, No. 2 (2022): 75.

<sup>21</sup> Muhammad Alwi Yusron, "Al-Qur'an dan Psikologi: Memahami Kepribadian Manusia Perspektif Al-Qur'an," *Tafakkur: Jurnal Ilmu Al-Qur'an dan Tafsir*, Vol. 3, No. 1 (2022): 82-99.

Dalam perspektif psikologi perkembangan, remaja cenderung mencari kesenangan dan pengakuan dari lingkungan sekitarnya, sehingga game online sering dimanfaatkan sebagai sarana pelarian yang mudah diakses.<sup>22</sup>

Sejumlah penelitian juga menunjukkan bahwa sebagian remaja dapat menghabiskan waktu lebih dari 4–5 jam per hari untuk bermain game, yang mengindikasikan adanya kecenderungan perilaku adiktif.<sup>23</sup> Intensitas tersebut berdampak pada perubahan pola hidup, seperti berkurangnya waktu belajar, istirahat, serta interaksi sosial.

Dalam perspektif keislaman, fenomena kecanduan *game online* memiliki implikasi terhadap terabaikannya kewajiban utama manusia, yaitu beribadah kepada Allah SWT. Intensitas bermain yang berlebihan berpotensi membuat remaja mengabaikan praktik ibadah, seperti shalat, membaca Al-Qur'an, serta kewajiban religius lainnya. Kondisi ketika individu lebih mengutamakan kesenangan sesaat dibandingkan ketaatan dapat dipahami sebagai bentuk dominasi hawa nafsu yang tidak terkendali.

Dalam konteks ini, perilaku adiktif terhadap *game online* tidak hanya berdampak pada aspek sosial dan akademik, tetapi juga memengaruhi kualitas keimanan serta konsistensi pelaksanaan ibadah remaja (Ningsih et al. 2023).

Oleh karena itu, fenomena ini memerlukan perhatian yang serius, khususnya dalam upaya membangun kesadaran remaja agar mampu mengelola waktu secara proporsional serta menjaga keseimbangan antara aktivitas hiburan dan kewajiban keagamaan.

## 6. Bentuk Hilangnya Tangung Jawab Remaja

Kecanduan *game online* berpotensi mendorong remaja untuk mengabaikan berbagai tanggung jawab dalam kehidupannya. Hal ini tercermin dari munculnya bentuk-bentuk kelalaian terhadap kewajiban yang semestinya dipenuhi.

### a. Tangung Jawab Akademik

Masa remaja merupakan fase usia sekolah ketika individu berperan sebagai pelajar. Kecanduan *game online* dapat berdampak pada penurunan

---

<sup>22</sup> Fika Mar'ie dan Eni Fariyatul Fahyuni, "Analisis Pengaruh Game Online terhadap Perilaku Keagamaan Remaja," *Oasis: Jurnal Ilmiah Kajian Islam*, Vol. 5, No. 2 (2021): 46.

<sup>23</sup> Triyana Herlina Putri dan Tasya Auliya Putri, "Faktor Karakteristik sebagai Predictor Adiksi Game Online pada Remaja," *Jurnal Keperawatan Jiwa (JKI)*, Vol. 10, No. 1 (2022): 41.

prestasi akademik.<sup>24</sup> Waktu luang yang seharusnya digunakan untuk belajar sering kali dialihkan untuk menyelesaikan target dalam permainan. Selain itu, tingkat konsentrasi remaja cenderung menurun, sehingga kemampuan dalam memahami materi yang disampaikan guru menjadi kurang optimal.

#### b. Aspek Sosial

Sebagian pemain *game online* cenderung membentuk keterikatan emosional dengan karakter yang mereka kembangkan dalam permainan, sehingga merasakan seolah-olah menemukan identitas diri di dalam dunia virtual. Kondisi ini dapat membuat individu semakin tenggelam dalam realitas semu yang dibangunnya sendiri, hingga berpotensi mengurangi keterhubungan dengan dunia nyata serta menurunkan intensitas interaksi sosial secara langsung.<sup>25</sup>

Meskipun terjadi peningkatan aktivitas sosial dalam ruang daring, fenomena tersebut kerap disertai dengan penurunan kualitas interaksi sosial di kehidupan nyata.<sup>26</sup> Remaja yang terbiasa beraktivitas di dunia maya umumnya mengalami kesulitan dalam menjalin hubungan sosial secara langsung. Hal ini terlihat dari munculnya kecenderungan perilaku antisosial, rendahnya minat untuk berinteraksi dengan lingkungan sekitar, baik dengan keluarga maupun teman sebaya, yang menjadi karakteristik umum pada remaja dengan kecanduan *game online*.<sup>27</sup>

#### c. Tanggung Jawab Spiritual

Kecanduan *game online* pada kalangan remaja dapat menyebabkan menurunnya pelaksanaan tanggung jawab spiritual, khususnya dalam Kurangnya kedisiplinan dalam menjalankan ibadah, seperti melaksanakan sholat lima waktu, berpuasa, mengaji, serta berpartisipasi dalam kegiatan keagamaan yang diselenggarakan oleh remaja masjid. Kondisi ini

---

<sup>24</sup> Rizki Ramadhan Fitrajaya, Imam Prasetyo Utomo, dan Lestari Handayani, "Dampak Kesehatan Akibat Kecanduan Game Online pada Remaja," *Jurnal Cakrawala Promkes*, Vol. 4, No. 2 (2022): 103-104.

<sup>25</sup> Yusuf Fahrizal dan Nur Faiga, "Interest in Learning of Indonesian Students with Online Gaming Addiction in the Academic Learning Process," *Media Keperawatan Indonesia*, Vol. 4, No. 1 (2021), 36-46.

<sup>26</sup> Dmitri Williams, "Groups and Goblins: The Social and Civic Impact of an Online Game," *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, Vol. 50, No. 4 (2006), 651-670.

<sup>27</sup> Taufik A. Sandy dan Wahyu Nugroho Hidayat, *Game Mobile Learning* (Malang: Multimedia Edukasi, 2019).

mencerminkan pergeseran orientasi hidup dari nilai-nilai spiritual menuju aktivitas hiburan yang bersifat sementara.<sup>28</sup>

Tingginya intensitas bermain *game* juga memengaruhi kemampuan manajemen waktu remaja. Dominasi waktu untuk bermain menyebabkan berkurangnya perhatian terhadap kewajiban ibadah yang telah memiliki ketentuan waktu tertentu.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa peningkatan durasi bermain *game online* berkorelasi negatif dengan tingkat kedisiplinan dalam menjalankan ibadah harian.<sup>29</sup>

Dalam perspektif psikologi agama, kelalaian ibadah akibat kecanduan *game* berkaitan dengan rendahnya kemampuan pengendalian diri (*self-control*). Ketidakmampuan remaja dalam mengendalikan dorongan bermain menyebabkan kecenderungan untuk mengesampingkan kewajiban keagamaan. Dampaknya, tingkat kesadaran spiritual mengalami penurunan yang berimplikasi pada melemahnya hubungan individu dengan Tuhan.<sup>30</sup>

Ditinjau dari perspektif tafsir Al-Qur'an, fenomena ini relevan dengan kandungan QS. Al-Furqan ayat 43–44 mengenai perilaku manusia yang mengikuti hawa nafsu. Dalam Tafsir Al-Azhar dijelaskan bahwa dominasi hawa nafsu tanpa kontrol dapat mengarahkan individu pada pengabaian kebenaran serta kewajiban kepada Allah SWT. Dalam konteks ini, kecenderungan remaja yang memprioritaskan *game* dibandingkan ibadah mencerminkan kuatnya pengaruh hawa nafsu dalam perilaku mereka.<sup>31</sup>

Secara keseluruhan, kecanduan *game online* memberikan dampak yang signifikan terhadap aspek tanggung jawab spiritual remaja. Indikator seperti kelalaian ibadah, penurunan kesadaran religius, serta dominasi orientasi

---

<sup>28</sup> Qarlinda Nur, Musafir Tahir, dan Muhammad Ishaq, "Pengaruh Game Online terhadap Perilaku Keagamaan Remaja Desa Tompo Kecamatan Barru Kabupaten Barru," *Relinesia: Jurnal Kajian Agama dan Multikulturalisme Indonesia*, Vol. 3, No. 1 (2023), 23.

<sup>29</sup> Andi Pratama, "Kecanduan Game Online dan Dampaknya terhadap Religiusitas Remaja," *Jurnal Bimbingan dan Konseling*, Vol. 5, No. 1 (2020): 78.

<sup>30</sup> Jalaluddin, *Psikologi Agama* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2015).

<sup>31</sup> Hamka, *Tafsir Al-Azhar*, Jilid 7 (Jakarta: Pustaka Panjimas, 1982).

pada kesenangan duniawi menunjukkan adanya ketidakseimbangan antara aspek kehidupan dunia dan spiritual.<sup>32</sup>

#### 7. Tafsir Qs Al-Furqan Ayat 43-44 dalam Tafsir Al-Azhar

أَرَعَيْتَ مَنْ اتَّخَذَ إِلَهَهُ هَوَاهُ أَفَأَنْتَ تَكُونُ عَلَيْهِ وَكِيلًا

Artinya: “Sudahkah engkau (Nabi Muhammad) melihat orang yang menjadikan hawa nafsunya sebagai tuhannya. Apakah engkau akan menjadi pelindungnya”

Ayat ini menjelaskan bahwa orang-orang yang dimaksud adalah mereka yang menjadikan hawa nafsu sebagai sesuatu yang dipertahankan dan diikuti sepenuhnya. Individu yang tunduk pada dorongan tersebut tidak lagi memiliki standar yang jelas dalam menentukan kebenaran. Kondisi jiwanya menjadi kosong, sehingga yang dominan hanyalah dorongan perasaan. Akibatnya, ia kehilangan kemampuan untuk menilai baik dan buruk serta tidak mampu membedakan antara hal yang membawa manfaat dan yang menimbulkan mudarat.<sup>33</sup>

Seseorang yang cenderung mengikuti apa yang diperintahkan oleh pihak yang dicintainya, atau memilih hal-hal yang dianggap mudah seperti meneladani praktik sesembahan nenek moyang dapat digolongkan sebagai Ahlul Ahwa. Individu yang menjadikan hawa nafsu sebagai “tuhan” pada hakikatnya telah melakukan bentuk penyekutuan terhadap Allah SWT, karena lebih mengutamakan dorongan nafsu daripada mengikuti perintah-Nya. Ketika hawa nafsu dijadikan sebagai pedoman hidup, maka keputusan dan kehendaknya tidak lagi berlandaskan nilai kebenaran, melainkan sepenuhnya dikendalikan oleh dorongan tersebut.<sup>34</sup>

Dalam konteks kecanduan *game online*, keadaan ini dapat tercermin pada remaja yang lebih mengutamakan keinginan untuk terus bermain *game* dibandingkan menaati perintah Allah SWT serta menjalankan kewajiban ibadah dan tanggung jawab lainnya. Dorongan hawa nafsu yang berupa

---

<sup>32</sup> Siti Rahmawati, “Dampak Kecanduan Game Online terhadap Kehidupan Spiritual Remaja,” *Skripsi Sarjana*, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, 2021.

<sup>33</sup> Hamka, *Tafsir Al-Azhar*, Jilid 7 (Singapura: Pustaka Nasional Pte Ltd, 1990).

<sup>34</sup> Ridwan dan Surianti, “Ragam Anjuran Al-Qur’an dalam Perspektif Teologi,” *Jurnal Al-Wajid*, Vol. 1, No. 2 (2020): 158-170.

kesenangan dalam bermain game membuat individu sulit mengendalikan diri, sehingga aktivitas tersebut dijadikan prioritas utama. Akibatnya, perilaku dan arah hidupnya lebih banyak dikendalikan oleh keinginan bermain *game online*, bukan oleh tuntunan agama yang seharusnya menjadi pedoman.

أَمْ تَحْسَبُ أَنَّ أَكْثَرَهُمْ يَسْمَعُونَ أَوْ يَعْقِلُونَ ۚ إِنَّ هُمْ إِلَّا كَالْأَنْعَامِ بَلْ هُمْ أَضَلُّ سَبِيلًا ؕ ٤٤

Artinya: “Atau, apakah engkau mengira bahwa kebanyakan mereka itu mendengar atau memahami? Mereka tidak lain hanyalah seperti hewan ternak. Bahkan, mereka lebih sesat jalannya.”

Dalam ayat ini dijelaskan bahwa ketika seseorang mengikuti hawa nafsunya tanpa kendali, maka cahaya ketuhanan dalam hatinya menjadi semakin redup. Hawa nafsu tersebut kemudian menutup fungsi pendengaran dan penglihatannya, bahkan menghalangi keterhubungan antara apa yang ia dengar dengan pemahamannya di dalam hati. Akibatnya, meskipun secara fisik ia melihat, ia tidak benar-benar memahami apa yang dihadapinya. Demikian pula ketika ia mendengar, tidak ada makna yang dapat diserap secara mendalam. Hatinya tidak lagi berfungsi selaras dengan pancaindra, sehingga derajatnya menjadi lebih rendah dari hewan.<sup>35</sup>

QS. Al-Furqan ayat 43–44 menggambarkan kondisi manusia yang menjadikan hawa nafsunya sebagai “tuhan”, yaitu ketika keinginan pribadi dijadikan dasar utama dalam bertindak tanpa mempertimbangkan akal maupun petunjuk wahyu. Dalam Tafsir Al-Azhar, ayat ini dipahami sebagai kritik terhadap pola hidup yang tidak terkendali dan lebih didominasi oleh dorongan insting semata.<sup>36</sup>

Dalam Tafsir Al-Azhar, Hamka menjelaskan bahwa menjadikan hawa nafsu sebagai “tuhan” bukan berarti penyembahan secara literal, melainkan bentuk kepatuhan total terhadap keinginan diri sendiri. Pada kondisi ini, manusia tidak lagi menjadikan akal sebagai pengendali utama, sehingga kehilangan kemampuan untuk membedakan antara yang benar dan yang

<sup>35</sup> Hamka, Tafsir Al-Azhar, Jilid 7 (Singapura: Pustaka Nasional Pte Ltd, 1990).

<sup>36</sup> Hamka, Tafsir Al-Azhar, Jilid 7 (Jakarta: Pustaka Panjimas, 1982).

salah. Akal yang seharusnya menjadi pedoman justru berada di bawah kendali hawa nafsu.<sup>37</sup>

Lebih lanjut, Hamka menjelaskan bahwa tidak berfungsinya akal secara optimal dapat menyebabkan penurunan derajat manusia hingga berada di bawah hewan. Hal ini didasarkan pada perbedaan mendasar antara keduanya, di mana hewan bergerak berdasarkan naluri, sedangkan manusia dianugerahi akal sebagai alat pengendali. Namun ketika akal tidak digunakan sebagaimana mestinya dan justru tunduk pada hawa nafsu, manusia kehilangan kemampuan rasional dalam menentukan benar dan salah. Oleh karena itu, Al-Qur'an menggambarkan kondisi tersebut sebagai lebih sesat daripada hewan karena tidak memaksimalkan potensi akal yang dimiliki.<sup>38</sup>

8. Analisis Kecanduan *Game Online* Dalam Perspektif Qs Al-Furqan Ayat 43-44

QS. Al-Furqan ayat 43–44 menyoroti bahaya ketika seseorang lebih menuruti keinginan pribadi (hawa nafsu) daripada bimbingan akal sehat. Dalam Tafsir Al-Azhar, Hamka menjelaskan bahwa saat hawa nafsu mendominasi, fungsi akal manusia untuk berpikir jernih akan melemah.<sup>39</sup> Akibatnya, orang tersebut kehilangan kemampuan untuk menilai mana yang baik dan buruk bagi hidupnya, sehingga ia bisa terjebak dalam pola hidup yang tidak terarah.<sup>40</sup>

Kondisi ini sangat relevan dengan fenomena kecanduan *game online* di kalangan remaja saat ini. Banyak remaja lebih mementingkan kepuasan bermain dari pada menyelesaikan tanggung jawab akademik atau menjalankan ibadah. Penulis melihat bahwa ini bukan sekadar masalah hobi, melainkan bentuk hilangnya kendali diri. Meski remaja tersebut sadar bahwa *game* berdampak buruk pada prestasinya, mereka tetap sulit berhenti karena

---

<sup>37</sup> Hamka, Tafsir Al-Azhar, Jilid 7 (Singapura: Pustaka Nasional Pte Ltd, 1990).

<sup>38</sup> Ridwan dan Surianti, "Ragam Anjuran Al-Qur'an dalam Perspektif Teologi," *Jurnal Al-Wajid*, Vol. 1, No. 2 (2020), 158-170.

<sup>39</sup> Hamka, Tafsir Al-Azhar, Jilid 7 (Singapura: Pustaka Nasional Pte Ltd, 1990).

<sup>40</sup> Hamka, Tafsir Al-Azhar, vol. 7 (Jakarta: Pustaka Panjimas, 1982), 25–27.

kontrol diri mereka telah terganggu oleh keinginan bermain yang terus-menerus.<sup>41</sup>

Dalam ajaran Islam, manusia memiliki amanah untuk menjaga keseimbangan antara urusan dunia dan kewajiban kepada Tuhan. Jika seseorang menjadikan *game online* sebagai prioritas utama hingga melalaikan kewajiban lainnya, maka amanah tersebut tidak dijalankan dengan baik.<sup>42</sup>

Dengan demikian, ayat ini menjadi pengingat penting bahwa kecanduan *game online* bukan hanya persoalan waktu yang terbuang, tetapi ancaman bagi fungsi akal dan tanggung jawab moral kita sebagai manusia.

#### 9. Relevansi Nilai-Nilai Qs Al-Furqan 43-44 Terhadap Perilaku Remaja

Qs Al-Furqan Ayat 43-44 mengandung kritik mendalam terhadap perilaku manusia yang menjadikan hawa nafsu sebagai tuhan, yakni mengikuti keinginan tanpa dikendalikan oleh akal dan peunjuk wahyu. Dalam perspektif Tafsir Al-Azhar, Hamka menjelaskan bahwa kondisi tersebut menyebabkan manusia kehilangan fungsi berfikir secara akal sehat sehingga derajatnya dapat lebih rendah dibandingkan hewan.<sup>43</sup>

Fenomena kecanduan *game online* pada remaja dapat dianalisis melalui kerangka ini, karena perilaku tersebut mencerminkan dominasi hawa nafsu yang berimplikasi pada menurunnya tanggung jawab, baik dalam aspek akademik, maupun spiritual.

##### a. Nilai yang dapat diambil

###### 1) Pentingnya Kontrol Diri

Kontrol diri merupakan elemen penting dalam menjaga keseimbangan perilaku individu. Qs Al-Furqan Ayat 43 menegaskan bahaya mengikuti hawa nafsu secara berlebihan.

---

<sup>41</sup> Kimberly S. Young, "Internet Addiction: Diagnosis and Treatment Considerations," *Journal of Contemporary Psychotherapy*, Vol. 39, No. 4 (2009), 241-246.

<sup>42</sup> Al-Ghazali, *Ihya Ulumuddin*, Jilid III (Beirut: Dar al-Kutub al-Ilmiyah, 2005).

<sup>43</sup> Hamka, *Tafsir Al-Azhar*, vol. 7 (Jakarta: Pustaka Panjimas, 1982), hlm. 25–27.

Dalam Tafsir Al-Azhar, Hamka menyatakan bahwa ketidakmampuan mengendalikan diri akan membawa manusia pada perilaku yang merugikan dirinya sendiri.<sup>44</sup> Dalam konteks remaja, kecanduan *game online* menunjukkan lemahnya kontrol diri di mana individu lebih memprioritaskan kesenangan sesaat daripada kewajiban utama. Hal ini menegaskan pentingnya penguatan *self control* sebagai upaya pencegahan perilaku kecanduan.

## 2) Penggunaan Akal Secara Bijak

Qs Al-Furqan Ayat 43-44 mengandung kritik terhadap perilaku manusia yang menjadikan hawa nafsu sebagai pusat kendali hidup, yaitu dengan mengikuti keinginan tanpa mempertimbangkan akal dan petunjuk wahyu. Dalam Tafsir Al-Azhar, Buya Hamka menafsirkan bahwa kondisi tersebut mencerminkan melemahnya fungsi akal sebagai pedoman utama dalam mengarahkan kehidupan manusia.<sup>45</sup>

Hamka menjelaskan bahwa akal merupakan karunia ilahi yang membedakan manusia dari makhluk lainnya. Namun apabila, akal tidak difungsikan secara optimal, manusia akan cenderung mengikuti dorongan hawa nafsu.<sup>46</sup>

Dampaknya, individu kehilangan kemampuan dalam membedakan nilai baik dan buruk serta mengalami penyimpangan dari tujuan hidup yang seharusnya. Dalam ayat tersebut, manusia yang mengabaikan fungsi pendengaran dan akalnya disamakan dengan hewan ternak, bahkan dinilai lebih rendah karena tidak memanfaatkan potensi akal yang dimilikinya. Lebih lanjut, penggunaan akal secara bijak menurut Hamka adalah ketika akal berperan sebagai pengendali terhadap hawa nafsu. Akal tidak hanya berfungsi sebagai alat berfikir, tetapi juga sebagai sarana untuk mempertimbangkan konsekuensi tindakan, menilai aspek moral, serta menyesuaikan perilaku dengan

---

<sup>44</sup> Hamka, Tafsir Al-Azhar, vol. 7 (Jakarta: Pustaka Panjimas, 1982), hlm. 25–27.

<sup>45</sup> *Ibid.*

<sup>46</sup> *Ibid.*, hlm. 26

tuntunan wahyu. Dengan demikian tercipta keseimbangan dalam kehidupan yang mendorong sikap tanggung jawab.<sup>47</sup>

Dalam konteks fenomena kecanduan game online pada remaja, perilaku tersebut dapat dipahami, sebagai bentuk dominasi hawa nafsu yang tidak terkendali. Remaja yang mengalami kecanduan cenderung mengesampingkan kewajiban utama, seperti kegiatan belajar, ibadah, dan interaksi sosial. Hal ini menunjukkan fungsi akal sebagai pengendali perilaku tidak berjalan secara maksimal, sehingga individu lebih mengutamakan kepuasan sesaat daripada tanggung jawab jangka panjang.

Dengan demikian, merujuk pada penafsiran Hamka, kecanduan game online dapat dipandang sebagai bentuk perilaku yang mendekati makna menjadikan hawa nafsu sebagai Tuhan. Kondisi ini terjadi ketika individu lebih tunduk pada dorongan keinginan dibandingkan pertimbangan rasional dan nilai-nilai keagamaan. Apabila tidak dikendalikan fenomena tersebut berpotensi menurunkan kualitas moral serta tanggung jawab remaja dalam kehidupan sehari-hari.<sup>48</sup>

### 3) Keseimbangan Dunia dan Akhirat

Keseimbangan antara kehidupan dunia dan akhirat merupakan prinsip dasar dalam ajaran Islam. Ketergantungan terhadap game online mencerminkan ketidakseimbangan orientasi hidup yang terlalu berfokus pada kesenangan duniawi. Al-Attas menegaskan bahwa pendidikan Islam harus mampu mengarahkan manusia menuju keseimbangan tersebut. Dengan demikian, remaja perlu diarahkan untuk mampu menyeimbangkan aktivitas hiburan dengan tanggung jawab spiritual dan sosial.<sup>49</sup>

## b. Solusi

### 1) Manajemen Waktu

Manajemen waktu merupakan strategi efektif dalam mengatasi kecanduan *game online*. Kemampuan mengatur waktu

---

<sup>47</sup> *Ibid.*

<sup>48</sup> *Ibid.*, hlm 27

<sup>49</sup> Syed Muhammad Naquib Al-Attas, *Islam and Secularism*. Kuala Lumpur: ISTAC, 1995.

memungkinkan remaja menyeimbangkan anatar aktivitas hiburan dan kewajiban. Macan menyatakan bahwa individu yang memiliki manajemen waktu yang baik cenderung memiliki kontrol diri yang lebih kuat. Dalam perspektif islam, waktu dipandang sebagai amanah yang harus dimanfaatkan secara optimal.<sup>50</sup>

## 2) Peran Orang Tua

Keterlibatan orang tua memiliki peran penting dalam membentuk perilaku remaja pengawasan yang tepat serta komunikasi yang efektif dalam mencegah munculnya kecanduan *game online*. Gunarsa menyebutkan bahwa keluarga merupakan lingkungan pertama dalam proses pembentukan karakter.

Oleh karena itu, peran aktif orang tua dalam mengarahkan penggunaan teknologi menjadi sangat penting.<sup>51</sup>

## 3) Pendidikan Agama

Pendidikan agama berfungsi sebagai fonadsi dalam membangun kesadaran spiritual remaja. Pemahaman nilai-nilai Al-Qur'an, Khususnya Qs Al-Furqan Ayat 43-44 dapat memperkuat kontrol diri dan tanggung jawab.<sup>52</sup> Individu. Nata menegaskan bahwa pendidikan agama berperan sebagai landasan moral dalam kehidupan manusia.

Dengan demikian penanaman nilai-nilai keagamaan menjadi langkah pencegahan dalam mengatasi perilaku kecanduan Secara keseluruhan nilai-nilai yang terkandung dalam Qs Al-Furqan Ayat 43-44 memberikan dasar normative yang kuat dalam memahami fenomena kecanduan game online pada remaja . Dominasi hawa nafsu, lemahnya fungsi akal, serta ketidakseimbangan orientasi hidup menjadi faktor utama yang menyebabkan menurunnya tanggung jawab. Oleh karena itu,

---

<sup>50</sup> Theresa M. Macan, "Time Management: Test of a Process Model," *Journal of Applied Psychology*, Vol. 79, No. 3, (1994), 381-391.

<sup>51</sup> Singgih D. Gunarsa, *Psikologi Remaja* (Jakarta: BPK Gunung Mulia, 2008).

<sup>52</sup> Abuddin Nata, *Pendidikan dalam Perspektif Islam* (Jakarta: Kencana, 2010).

diperlukan pendekatan yang komprehensif melalui penguatan kontrol diri, optimalisasi peran keluarga, serta pendidikan agama yang berkeimbangan.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil analisis terhadap kecanduan *game online* pada remaja dalam perspektif Tafsir Al-Azhar Qs Al-Furqan Ayat 43-44 dapat disimpulkan bahwa perilaku kecanduan tersebut merupakan merepresentasikan dari dominasi hawa nafsu yang tidak terkendali, sehingga berimplikasi pada melemahnya peran akal sebagai pengendali utama dalam kehidupan. yang mengalami kecanduan cenderung mengabaikan berbagai tanggung jawabnya, baik dalam aspek akademik, maupun, kewajiban agama, karena lebih mengutamakan kesenangan sementara dibandingkan nilai-nilai spiritual.

penafsiran Hamka dalam Tafsir Al- Azhar, menegaskan bahwa individu yang yang tunduk terhadap hawa nafsu, hawa nafsu tanpa kontrol rasional akan kehilangan arah hidup, bahkan derajatnya dapat lebih rendah dari hewan. karena tidak memanfaatkan akal yang telah dianugerahkan. Dalam konteks moderan kecanduan *game online* mencerminkan kondisi tersebut, di mana remaja tidak mampu mengontrol diri dan menjadikan permainan sebagai prioritas utama dalam hidup secara prporional

Oleh sebab itu diperlukan upaya untuk memperkuat pengendalian diri melalui pendidikan agama, pembentukan karakter,serta dukungan keluarga dan lingkungan dalam mengarahkan penggunaan teknologi secara bijaksana. Dengan demikian, remaja diharapkan mampu menempatkan akal dan nilai-nilai spiritual sebagai dasar dalam bertindak, sehingga dapat menjalankan tanggungj jawab secara seimbang ditengah pesatnya perkembangan digital.

## DAFTAR PUSTAKA

Abshorina Arifiah, Dwi. "Karakteristik Penafsiran Al-Qur'an dalam Tafsir An-Nur dan Al-Azhar." *Jurnal Ilmiah Ilmu Ushuluddin*, Vol. 1, No. 2, (2021).

Adiningtiyas, Sri Wahyuni. "Peran Guru dalam Mengatasi Kecanduan Game Online." *Jurnal Kopasta*, Vol. 4, No. 1, (2017).

Akbar, Hendra. "Penyuluhan Dampak Perilaku Kecanduan Game Online terhadap Kesehatan Remaja di SMA Negeri 1 Kotamobagu." *Community Engagement and Emergence Journal (CEEJ)*, Vol. 1, No. 2, (2020).

Al-Attas, Syed Muhammad Naquib. *Islam and Secularism*. Kuala Lumpur: ISTAC, 1995.

Al-Ghazali. *Ihya Ulumuddin*. Jilid III. Beirut: Dar al-Kutub al-Ilmiyah, 2005.

Amril, Ahmad Fauzi, Nur Surur, dan Rizki Ramadhan Hidayat. "Hubungan antara Tingkat Kecanduan Game Online dengan Prestasi Akademik Siswa SMA." *Jurnal Psikoedukasi dan Konseling*, Vol. 6, No. 2, (2022).

Arifin, Nurul, dan Wiryo Nuryono. "Studi Kepustakaan Kecanduan Game Online dalam Perspektif Islam dan Cara Penanganannya." *Jurnal Bimbingan dan Konseling*, Vol. 10, No. 3, (2021).

Daryanto. *Pendidikan Karakter di Sekolah*. Yogyakarta: Gava Media, 2013.

Deffani, Reyhan Fajar, Emul Yani, Gita Adelia, dan Yureya Nita. "Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Stres Kecanduan Game Online pada Remaja di SMP Negeri 3 Dumai." *Jurnal Ners*, Vol. 10, No. 2, (2026).

Elvandari, Zulfia, Zahwa Zahwa, dan Amelia Amelia. "Kecanduan Game Online." *Jurnal Kesejahteraan Keluarga dan Pendidikan (JKKP)*, Vol. 10, No. 2, (2023).

Fahyuni, Eni Fariyatul, dan Fika Mar'ie. "Analisis Pengaruh Game Online terhadap Perilaku Keagamaan Remaja." *Oasis: Jurnal Ilmiah Kajian Islam*, Vol. 5, No. 2, (2021).

Fitrajaya, Rizki Ramadhan, Imam Prasetyo Utomo, dan Lestari Handayani. "Dampak Kesehatan Akibat Kecanduan Game Online pada Remaja." *Jurnal Cakrawala Promkes*, Vol. 4, No. 2, (2022).

Fraldy Robert Mais, Sefti S. J. Rompas, dan Lenny Gannika. "Kecanduan Game Online dengan Insomnia pada Remaja." *Jurnal Keperawatan (JKp)*, Vol. 8, No. 2, (2020).

Fahrizal, Yusuf, dan Nur Faiga. "Interest in Learning of Indonesian Students with Online Gaming Addiction in the Academic Learning Process." *Media Keperawatan Indonesia*, Vol. 4, No. 1, (2021).

Gunarsa, Singgih D. *Psikologi Remaja*. Jakarta: BPK Gunung Mulia, 2008.

Hamka. *Tafsir Al-Azhar*. Jilid 7. Jakarta: Pustaka Panjimas, 1982.

Hamka. *Tafsir Al-Azhar*. Jilid 7. Singapura: Pustaka Nasional Pte Ltd, 1990.

Isman, Muh. Hajar. "Kecanduan Game Online dan Penanganannya (Studi Kasus di SMP Negeri 2 Sungguminasa)." Skripsi, Universitas Negeri Makassar, Makassar, 2019.

Jalaluddin. *Psikologi Agama*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2015.

Kustiawan, Agus, dan Bambang Utomo. "Pengaruh Game Online terhadap Perilaku Remaja." *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Informasi*, Vol. 3, No. 2, (2019).

Macan, Theresa M. "Time Management: Test of a Process Model." *Journal of Applied Psychology*, Vol. 79, No. 3, (1994).

Mustari, Mohamad. *Nilai Karakter: Refleksi untuk Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers, 2014.

Nata, Abuddin. *Pendidikan dalam Perspektif Islam*. Jakarta: Kencana, 2010.

Ningsih, Putri Puspita, M. Syukron Kuryanto, dan G. Setiadi. "Analisis Dampak Penggunaan Game Online Mobile Legends pada Anak Usia Sekolah Dasar." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, Vol. 5, No. 2, (2023).

- Pratama, Andi. "Kecanduan Game Online dan Dampaknya terhadap Religiusitas Remaja." *Jurnal Bimbingan dan Konseling*, Vol. 5, No. 1, (2020).
- Putri, Triyana Herlina, dan Tasya Auliya Putri. "Faktor Karakteristik sebagai Predictor Adiksi Game Online pada Remaja." *Jurnal Keperawatan Jiwa (JKI)*, Vol. 10, No. 1, (2022).
- Qarlinda Nur, Musafir Tahir, dan Muhammad Ishaq. "Pengaruh Game Online terhadap Perilaku Keagamaan Remaja Desa Tompo Kecamatan Barru Kabupaten Barru." *Relinesia: Jurnal Kajian Agama dan Multikulturalisme Indonesia*, Vol. 3, No. 1, (2023).
- Rahmawati, Siti. "Dampak Kecanduan Game Online terhadap Kehidupan Spiritual Remaja." Skripsi, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, Surabaya, 2021.
- Ridwan, dan Surianti. "Ragam Anjuran Al-Qur'an dalam Perspektif Teologi." *Jurnal Al-Wajid*, Vol. 1, No. 2, (2020).
- Sandy, Taufik A., dan Wahyu Nugroho Hidayat. *Game Mobile Learning*. Malang: Multimedia Edukasi, 2019.
- Setiowati, Arum, Fiki Febrian Dwi Prasetya, dan Marisa Alviyana. "Penyebab Kecanduan Game Online pada Anak Usia Sekolah Dasar." *G-COUNS: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, Vol. 9, No. 3, (2025).
- Sinlae, Efriam, dan Margaretha Dhiu. "Dampak Negatif Game Online terhadap Prestasi Belajar Siswa." *Jurnal Pendidikan Indonesia: Teori, Penelitian dan Inovasi*, Vol. 6, No. 1, (2026).
- Suharso, dan Ana Retnoningsih. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Lux*. Semarang: Widya Karya, 2020.
- Suhartawan, Budi. "Konsep Kepemimpinan dalam Perspektif Al-Qur'an." *Tafakkur: Jurnal Ilmu Al-Qur'an dan Tafsir*, Vol. 2, No. 1, (2021).
- Wahyuningsih, Diah, Wilson Wilson, dan Aulia Fitriangga. "Hubungan Durasi Bermain Game Online dan Tingkat Stres." *Jurnal Cerebellum*, Vol. 5, No. 1, (2019).

Wibowo, Mas Teguh, Ali Imran Sinaga, Nur Alfina Sari Sitepu, Asril Azhari Hasibuan, dan Miftahul Jannah. "Kontroversi Hukum Game Online dalam Perspektif Fikih Islam." *Jurnal Mudabbir (Journal Research and Education Studies)*, Vol. 5, No. 1, (2025).

Williams, Dmitri. "Groups and Goblins: The Social and Civic Impact of an Online Game." *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, Vol. 50, No. 4, (2006).

Young, Kimberly S. "Internet Addiction: Diagnosis and Treatment Considerations." *Journal of Contemporary Psychotherapy*, Vol. 39, No. 4, (2009).

Yusron, Muhammad Alwi. "Al-Qur'an dan Psikologi: Memahami Kepribadian Manusia Perspektif Al-Qur'an." *Tafakkur: Jurnal Ilmu Al-Qur'an dan Tafsir*, Vol. 3, No. 1, (2022).