

MENGATASI KECANDUAN GAME PADA ANAK DENGAN METODE PENGHARAMAN KHAMAR DALAM AL-QUR'AN

Mayyadah

Abstract

The method of prohibiting khamar in the Qur'an is a way of educating a society by using a gradual approach. The first stage of the Qur'an provides an overview of the human use of dates and grapes, the second stage, the Qur'an in more detail Describes the advantages and disadvantages of drinking khamar. At these two stages, the Qur'an implements the concept of self-cultivation with logic, similarly on the resolving of game addiction. The stage that can be done by parents is to begin to explain to the child about what benefits and what the losses that children get from the game he played. Parents then make a deal with the child about the consequences of his actions in the form of rewards and punishment.

Keywords: game addiction, prohibition of khamar in the Qur'an

PENDAHULUAN

Di tengah kemajuan pesat media teknologi dan komunikasi, salah satu perilaku negatif anak yang banyak dihadapi oleh orangtua adalah kecanduan *game*. Kecanduan *game* bukan hanya berdampak pada perkembangan otak dan motorik anak, tetapi juga menimbulkan akibat serius pada kesehatan mentalnya. Anak yang sudah kecanduan akan terkena bahaya yang sama dengan pecandu narkoba. Dalam sebuah penelitian dikemukakan bahwa anak-anak lebih rentan terkena kecanduan *game* dibanding orang dewasa.¹ Dalam sebuah

¹Winsen Sanditaria, "Adiksi Bermain *Game Online* Pada Anak Usia Sekolah di Warung Internet Penyedia *Game Online* Jatinagor Sumedang," Skripsi Fakultas Ilmu Keperawatan Universitas Padjadjaran Bandung, 2012.

berita terungkap bahwa hingga Januari 2013, tercatat lebih dari 11 pasien anak yang dirawat di Rumah Sakit Jiwa Soehart Heerdjan Jakarta, 5 anak di antaranya terkena gangguan mental karena kecanduan *game*.²

Dalam beberapa kasus, anak yang kecanduan *game* justru dimulai dari sikap orangtua yang membiarkan anaknya bermain *gadget*. Saat anak menangis dan ibu tidak mau repot membujuk, anak lantas dihibur dengan *game*. Saat ayah sibuk dan tidak ingin diganggu bekerja, anak disugahi *gadget*. Selanjutnya otak anak akan terprogram untuk berpikir bahwa ayah dan ibunya merasa lebih tenang dan leluasa jika ia bermain *game*. Dari kondisi seperti itu, ia akhirnya menjadi individu yang tidak bisa jauh dari *game*.

Kecanduan *game* pada anak merupakan sebuah kebiasaan buruk yang berawal dari sesuatu yang dilakukan berulang-ulang. Perilaku yang sudah menjadi kebiasaan akan menjelma layaknya sebuah program. Jika ia ingin dihapus, maka ia harus diinstal ulang. Sebuah penelitian mengungkapkan bahwa dari ribuan sinyal yang diterima oleh otak manusia, hanya sekitar 40 persen saja yang diproses secara sadar, sedangkan sisanya diproses secara otomatis. Artinya, sebagian besar dari sikap manusia adalah hasil kebiasaan yang otomatis ia lakukan, termasuk dalam kasus kecanduan anak tersebut.

Kecanduan *game* pada anak merupakan problematika yang tidak dapat dianggap sepele oleh orangtua. Problematika tersebut membutuhkan solusi dengan pendekatan yang tepat dari orangtua. Penyembuhan kecanduan *game* pada anak dapat menempuh berbagai metode seperti terapi hingga hipnoterapi.

Dalam metode *Islamic Parenting*, salah satu referensi utama dalam menangani problematika keluarga termasuk anak adalah Al-

²“Bahaya Anak Kecanduan Game,” www.ummi-online.com/8-bahaya-anak-kecanduan-game.html. Diakses pada tanggal 21 April 2017.

Qur'an. Teks Al-Qur'an mengandung teks-teks hukum bersifat 'aam, meliputi aspek yang luas, termasuk masalah pendidikan anak. Teks hukum dalam Al-Qur'an pada dasarnya tidak terlepas dari halal dan haram, boleh dan tidak boleh, dianjurkan atau tidak dianjurkannya sesuatu. Aspek hukum ini juga dapat ditemui dalam proses mendidik anak. Adakalanya orangtua harus menganjurkan dan memotivasi anak untuk bersikap positif, adakalanya mereka harus menetapkan larangan untuk mencegah atau menghilangkan perbuatan negatif anak. Satu metode yang dapat digunakan dalam menghilangkan kecanduan *game* anak adalah menerapkan metode pengharaman khamar dalam Al-Qur'an.

1. Klasifikasi Tingkat Kecanduan *Game*

Game adalah salah satu bentuk permainan interaktif yang dituangkan ke dalam layar elektronik seperti *handphone*, komputer, dan perangkat lainnya. *Game* merupakan jenis permainan berbasis teknologi komputer yang menyediakan tantangan bagi koordinasi mata, tangan, atau kemampuan mental seseorang dengan tujuan untuk menghibur penggunanya, dalam penggunaannya dikontrol oleh perangkat lunak dan dimainkan pada layar.³ Dalam perkembangannya, *game* bukan hanya diakses secara *offline*, tetapi juga *online* di mana pengguna *game* tersebut dapat berinteraksi langsung dengan pengguna lain di dekatnya, maupun di lokasi dari seluruh dunia.

Game memiliki berbagai macam genre. Tidak semua jenis *game* memiliki kemungkinan kecanduan yang sama besarnya. Oleh karena itu, sebelum tingkat kecanduan *game* diklasifikasikan, penting untuk mengetahui terlebih dahulu tentang jenis *game*

³Dara Malahayati, "Hubungan Kebiasaan Bermain Video Game dengan Tingkat Motivasi Belajar Pada Anak Usia Sekolah", Skripsi Fakultas Ilmu Keperawatan Program Sajana Reguler Universitas Indonesia, 2012, h. 53.

tersebut. Menurut Anne Ahira,⁴ *game* atau *video game* dapat diklasifikasikan ke dalam beberapa kategori sebagai berikut:

a. *Game Aksi*:

Merupakan *game* yang paling populer, membutuhkan refleks pemain dan waktu yang tepat. Jenis *game* tersebut memerlukan kecepatan berpikir dan dibuat seolah-olah pemainnya berada langsung di lokasi *game* itu. Pada usia anak-anak, *game* ini berbentuk permainan menembak, perkelahian, hingga perang. Dari semua jenis *game*, inilah *game* yang rentan membuat anak kecanduan.

b. *Game Adventure*:

Selain *game* aksi, *game* genre *adventure* menjadi salah satu jenis *game* yang diminati oleh anak-anak. Jenis ini memadukan antara aksi dengan petualangan misalnya tentang penelusuran terowongan di bawah tanah atau lokasi yang tersembunyi untuk mencari harta karun. Pada usia 7-11 tahun, anak-anak berada pada tahap operasional konkret. Anak-anak akan mulai berpikir logis sehingga tertarik untuk memecahkan teka-teki permasalahan dalam *game* petualangan tersebut.⁵

c. *Game Simulasi, Konstruksi, dan Manajemen*:

Pemain dalam *game* ini dituntut untuk mendirikan bangunan atau kota atau masyarakat tertentu dengan material yang terbatas.

d. *Role Playing Games*

Atau yang disingkat dengan RPG, di mana pemain dapat memilih sendiri karakter yang akan dimainkannya. Karakter yang dipilih tersebut diberikan senjata, *skill*, makanan, dan lainnya. *Game* RPG ada pula yang dimainkan khusus anak perempuan seperti pada

⁴ Anne Ahira, "Mengenal Macam-Macam Games, "dalam www.anneahira.com/macam-macam-games.htm. Diakses tanggal 21 April 2017.

⁵ Dara Malahayati, *Hubungan Kebiasaan*, h. 54.

game memelihara dan membesarkan hewan peliharaan. *Game* ini juga rentan membuat anak kecanduan karena anak mendapatkan kebebasan dalam memilih karakter yang sesuai dengan karakter dirinya. Anak merasa dirinya adalah raja yang berkuasa.

e. *Strategi:*

Jenis *game* strategi memfokuskan pemainnya untuk berpikir mencari strategi yang tepat dalam memenangkan pertandingan atau menaklukkan lawan.

f. *Racing:*

Jenis ini banyak dijumpai di tempat-tempat penyewaan *game*, yaitu pemain memilih kendaraannya lalu berkompetisi di arena balapan. Beberapa tempat bahkan menyediakan fasilitas di mana pemain dapat merasakan getaran, benturan, hingga merasakan laju kendaraan yang dimainkannya di layar.

g. *Sport*

Contohnya permainan sepakbola, berenang, dan olahraga lainnya. *Game* ini banyak dimainkan oleh anak laki-laki usia SD, terutama *game* sepakbola. Hal ini berkaitan dengan populernya dunia bola dalam kehidupan nyata. Melalui *game sport*, anak menjadi pemegang kontrol atas klub bola yang disukainya sekaligus berkompetisi dan memikirkan strategi mengalahkan tim lawan.

h. *Puzzle*

Berisi teka-teki tentang perhitungan, persamaan, mencari kata kunci, menyusun balok, dan sejenisnya. Di antara semua jenis *game*, inilah *game* yang dianggap memiliki pengaruh negatif yang lebih sedikit terhadap perkembangan anak.

Dari kategori-kategori tersebut, para orangtua seyogyanya mengetahui jenis *game* apa yang boleh dimainkan oleh anak sesuai dengan usia dan kemampuannya. Pada kenyataannya, tak sedikit anak memainkan jenis *game* yang tidak sesuai dengan usia dan kemampuannya, seperti *game* dewasa yang berbau sensual dan porno

atau memiliki pesan buruk di baliknya yang dapat berpengaruh dalam pertumbuhan otak anak.

Bagi anak yang sudah kecanduan, ada beberapa indikasi tingkah laku berbeda tergantung tingkat kecanduannya. Bagaimana mengukur tingkat kecanduan anak tersebut? Menurut teori Lemmens, tingkat kecanduan *game* ditandai dengan mengukur 7 kriteria yaitu *tolerance*, *saliency*, *mood modification*, *relapse*, *withdrawal*, *conflict*, dan *problems*. Jika seorang pemain *game* terkena 4 dari 7 kriteria ini maka dipastikan bahwa ia terkena kecanduan *game*.⁶

Jika anak bermain *game* dengan kuantitas waktu yang semakin lama semakin meningkat hingga sampai tahap di mana ia sulit berhenti, maka kriteria ini disebut dengan *tolerance*. Jika seorang anak tak berhenti memikirkan untuk bermain *game*, sehingga aktivitas ini mendominasi pikiran, perasaan dan perilakunya, maka ini disebut dengan *saliency*. Pada kriteria ini, anak akan menghabiskan waktu di luar sekolahnya hanya untuk bermain *game*.⁷

Ketika anak menjadi lupa akan kegiatan lainnya dan menganggap bahwa bermain *game* dapat menghilangkan kesedihan, kemarahan dan kegalauan perasaannya, maka kondisi ini masuk ke dalam kriteria *mood modification*. Di kriteria ini, anak merasa lebih baik, lebih bahagia, jika bermain *game*. Kondisi ini akan berlanjut pada kriteria *relapse* dan *withdrawal*, di mana anak tidak dapat lagi mengurangi waktu bermainnya, sehingga ia akan marah, mengamuk, stres, tidak semangat, jika tidak bermain *game*.⁸

Tingkat kecanduan paling tinggi adalah ketika anak telah masuk pada kriteria *problems*. Kecanduan *game* telah menimbulkan

⁶J. S. Lemmens, *Development and Validation of A Game Addiction Scale for Adolescents*. *Media Psychology*, 12 (1), h. 77.

⁷Winsen, *Adiksi*, h. 9.

⁸*Ibid.*, h. 10.

pengaruh yang sangat signifikan dalam tahap kehidupannya seperti menjadi tidak bisa tidur, tidak mau makan, menahan buang air, hingga tidak mau mengerjakan aktivitas penting lainnya. Anak pun menarik diri dari dunia luar, tidak mampu bersosialisasi, dan hidupnya menjadi tidak terkendali.⁹

Selain kondisi berbahaya dalam 7 kriteria Lemmens tersebut, dampak lainnya yang akan dialami oleh anak-anak kecanduan *game* adalah gangguan fisik dan mental serius. *Game* diatur sedemikian rupa agar anak tidak bergerak aktif, hanya diam di tempat, sehingga akan berpengaruh pada pertumbuhan fisiknya seperti indera penglihatannya, sendi-sendi dan otot tangan dan kaki. Penelitian Winsen Sanditaria membuktikan bahwa dari 71 anak, 62% diantaranya terkena kecanduan kriteria *salience* dan hanya 38% anak yang tidak kecanduan. 62% anak tersebut mengalami keluhan seperti penurunan berat badan, nyeri tulang belakang, dan nyeri pergelangan tangan.¹⁰ Melalui *game*, anak akan meniru aksi-aksi kekerasan hingga terobsesi menghidupkan tokoh *gamenya*. Pada tingkat yang lebih ekstrim, anak terkena halusinasi dan depresi.

Setelah mengetahui tingkat kecanduan anak dan klasifikasinya, maka dibutuhkan solusi penanganan untuk menghilangkan atau menurunkan tingkat kecanduan *game* tersebut. Solusi yang akan dikemukakan di sini adalah dengan menerapkan metode pengharaman *khamar* dalam Al-Qur'an.

2. Metode Pengharaman *Khamar* dalam Al-Qur'an

Syekh 'Ali As-Shabuuny menjelaskan tentang tahapan penetapan hukum *khamar* dalam kitab *at-Tibyaan fii'Uliim al-*

⁹*Ibid.*, h. 11.

¹⁰Winsen, *Adiksi*, h. 3.

Qur'aan. Ia mengatakan bahwa ada empat tahap penetapan hukum khamar sebelum ia diharamkan secara total.¹¹

Tahap pertama yaitu adanya penjelasan keburukan khamar secara tidak langsung melalui firman Allah dalam QS. An-Nahl ayat 67:

يَذَلِكَ فِي إِنْ حَسَنًا وَرِزْقًا سَكْرًا مِنْهُ تَتَّخِذُونَ وَالْأَعْنَابِ النَّخِيلِ ثَمَرَاتٍ وَمِنْ
 يَعْقُلُونَ لِقَوْمٍ لَّا

Terjemahan

Dan dari buah korma dan anggur, kamu buat minuman yang memabukkan dan rezki yang baik. Sesungguhnya pada yang demikian itu benar-benar terdapat tanda (kebesaran Allah) bagi orang yang memikirkan.

Pada tahap ini, Al-Qur'an menjabarkan tentang pemanfaatan buah-buahan, yaitu ada yang dimanfaatkan oleh manusia sebagai sesuatu yang baik dan adapula yang dijadikan manusia sebagai minuman keras yang menyebabkan hilangnya akal sehat. Quraish Shihab menyatakan bahwa ayat ini belum melarang khamar secara tegas.¹² Larangan untuk meminum khamar tidak dinyatakan secara langsung, tetapi hanya dijelaskan bahwa memanfaatkan buah kurma dan anggur untuk dijadikan minuman keras bukanlah termasuk dalam kategori *rizqan hasanan*, sebagai sumber rezeki yang baik.

Tahap kedua adalah dengan menjelaskan keburukan khamar secara langsung. Firman Allah dalam QS. Al-Baqarah ayat 219 berbunyi:

¹¹Ali as-Sabiiny, *at-Tibyaan fii 'Uliim al-Qur'aan*, (Jakarta: Daar aal-Kutub al-Islamiyah, 2003), h. 38.

¹²M. Quraish Shihab, *Tafsir al-Misbah*, Vol. 3, (Cet. VI; Jakarta: Lentera Hati, 2002), h. 196.

بُرُؤَاتُهُمَا لِلنَّاسِ وَمَنْفَعٌ كَبِيرٌ لَّهُمْ فِيهِمَا أَقْلٌ وَالْمَيْسِرُ الْخَمْرُ عَنْ يَسْئَلُونَكَ
 ...نَفْعُهُمَا مِنْ أَكْ

Terjemahan

Mereka bertanya kepadamu tentang khamar dan judi. Katakanlah: "Pada keduanya terdapat dosa yang besar dan beberapa manfaat bagi manusia, tetapi dosa keduanya lebih besar dari manfaatnya"...

Menurut Imam Al-Qurthuby, penyebutan kalimat *manaafi* yang berarti beberapa manfaat berhubungan dengan keuntungan material yang diperoleh manusia lewat judi dan minuman keras. Pada judi, orang-orang bertaruh dengan uang dan menguntungkan pihak yang memenangkan taruhan dan penyelenggara perjudian. Adapun pada kasus minuman keras, manfaat yang dimaksud adalah hasil jual beli yang diperoleh orang Arab ketika itu dimana mereka memasok minuman keras dari kota Syam dengan harga yang lebih murah lalu memperdagangkannya di kota Hijaz dengan harga yang lebih mahal.¹³ Jadi makna dari *manfaat* yang tercantum dalam ayat bukanlah manfaat kesehatan jasmani dan rohani, tetapi manfaat ekonomi.

Selanjutnya, ayat ini menekankan bahwa dosa dari minuman keras dan berjudi jauh lebih besar dibanding manfaat materilnya. Penekanan ini membuka pikiran manusia bahwa segala sesuatu yang mendatangkan keuntungan material, tidak selalu baik di sisi Allah. Perbuatan atau pekerjaan yang nampaknya mendatangkan uang banyak, namun pada hakikatnya ia justru menjauhkan manusia dari Allah dan menjerumuskannya ke lubang dosa. Jadi, setelah Allah menjelaskan bahwa pengolahan buah-buahan menjadi minuman

¹³ Alii as-Sabiiny, *at-Tibyaan*, h. 39.

keras adalah hal yang tidak baik, maka di tahap ini Allah semakin menegaskan keburukan minuman keras sebagai dosa. Tahap pertama keburukan khamar adalah *sakaran*, mengacaukan pikiran dan merusak otak, yakni keburukan pada fisik manusia, sedangkan di tahap kedua, keburukan khamar adalah *is/mun kabiir*, dosa besar, yakni keburukan rohani-spiritual.

Tahap ketiga, larangan meminum khamar sudah disebutkan secara jelas namun hanya berlaku dalam kondisi tertentu. Tahap ini dapat dilihat pada QS. An-Nisa ayat 43 berikut:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا لَا تَقْرَبُوا الصَّلَاةَ وَأَنتُمْ سُكَرَىٰ حَتَّىٰ تَعْلَمُوا مَا تَقُولُونَ وَلَا
 جُنُبًا إِلَّا عَابِرِي سَبِيلٍ حَتَّىٰ تَغْتَسِلُوا ۗ وَإِن كُنتُمْ مَّرْضَىٰ أَوْ عَلَىٰ سَفَرٍ أَوْ جَاءَ
 أَحَدٌ مِّنْكُم مِّنَ الْغَايِبِ أَوْ لَمَسْتُمُ النِّسَاءَ فَلَمْ تَجِدُوا مَاءً فَتَيَمَّمُوا صَعِيدًا طَيِّبًا
 فَامْسَحُوا بِوُجُوهِكُمْ وَأَيْدِيكُمْ ۗ إِنَّ اللَّهَ كَانَ عَفُورًا غَفُورًا ﴿٤٣﴾

Terjemahan

Hai orang-orang yang beriman, janganlah kamu shalat, sedang kamu dalam Keadaan mabuk, sehingga kamu mengerti apa yang kamu ucapkan, (jangan pula hampiri mesjid) sedang kamu dalam Keadaan junub[301], terkecuali sekedar berlalu saja, hingga kamu mandi. dan jika kamu sakit atau sedang dalam musafir atau datang dari tempat buang air atau kamu telah menyentuh perempuan, kemudian kamu tidak mendapat air, Maka bertayamumlah kamu dengan tanah yang baik (suci); sapulah mukamu dan tanganmu. Sesungguhnya Allah Maha Pema'af lagi Maha Pengampun.

Larangan untuk meminum khamar pada tahap ini bersifat khusus yaitu hanya di waktu-waktu salat. Bagi mereka yang mabuk, tidak dibolehkan untuk melaksanakan salat sampai kesadaran mereka

kembali pulih. Ayat ini turun untuk menegur beberapa Sahabat Rasulullah saw. yang meminum khamar di luar waktu salat, namun ketika masuk waktu salat dan ketika di antara mereka ada yang ditunjuk menjadi imam, bacaan salatnya menjadi tidak karuan.¹⁴ Karena larangan ini hanya terbatas pada waktu tertentu, maka bagi yang terbiasa minum khamar masih memiliki peluang untuk minum di luar waktu salat seperti waktu yang panjang sesudah salat Isya.¹⁵

Tahap keempat atau tahap paling akhir dari pengharaman khamar, yaitu setelah umat Rasulullah saw. dianggap telah mampu mengendalikan diri untuk tidak meminum khamar menjelang waktu-waktu salat, maka Allah pun mengharamkan khamar secara mutlak dan menyeluruh. Larangan tidak lagi terbatas oleh waktu. Pada tahap ini, keharaman minuman keras sudah bersifat *qat’i* dan tidak bisa ditawar-tawar lagi. QS. Al-Maidah ayat 90-91 secara tegas dan tersurat menjelaskan hal ini:

يَتَأْتِيهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِنَّمَا الْحَمْرُ وَالْمَيْسِرُ وَالْأَنْصَابُ وَالْأَزْلَمُ رِجْسٌ مِّنْ عَمَلِ
الشَّيْطَانِ فَاجْتَنِبُوهُ لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ ﴿٩٠﴾ إِنَّمَا يُرِيدُ الشَّيْطَانُ أَنْ يُوقَعَ بَيْنَكُمْ
الْعَدَاوَةَ وَالْبَغْضَاءَ فِي الْخَمْرِ وَالْمَيْسِرِ وَيُصِدِّكُمْ عَنِ ذِكْرِ اللَّهِ وَعَنِ الصَّلَاةِ فَهَلْ
أَنْتُمْ مُنْتَهُونَ ﴿٩١﴾

¹⁴Diriwayatkan Abu Daud, Tirmidzi, An-Nasa’i, dan Hakim, disebutkan bahwa: suatu ketika Abdurrahman bin Auf mengadakan pesta walimah dan mengundang para Sahabat, termasuk ‘Ali bin Abi Thalib. Mereka pun minum khamar. Ketika tiba waktu salat, ‘Ali ditunjuk jadi imam, lalu membaca surah al-Kafirun. Karena mabuk, Ali pun salah membaca ayatnya. Lihat Abdul Fatah Abdul Gaani dalam *Asbaab an-Nuziil ‘an as-S/ah}abah wa al-Mufassiriin*, (Mesir: Dar al-Salam, 2006), h. 70.

¹⁵M. Quraish Shihab, *Tafsir al-Misbah*, h. 194.

Terjemahan

Hai orang-orang yang beriman, sesungguhnya (meminum) khamar, berjudi, (berkorban untuk) berhala, dan mengundi nasib dengan panah adalah termasuk perbuatan syaitan. Maka jauhilah perbuatan-perbuatan itu agar kamu mendapat keberuntungan. Sesungguhnya syaitan itu bermaksud hendak menimbulkan permusuhan dan kebencian di antara kamu lantaran (meminum) khamar dan berjudi itu, dan menghalangi kamu dari mengingat Allah dan salat; maka apakah kamu masih tidak mau berhenti (dari mengerjakan pekerjaan itu).

Ayat ini menjelaskan bahwa khamar itu *rijs*. *Rijs* adalah sesuatu yang kotor dan buruk. Keburukan khamar ini dapat dilihat pada efeknya terhadap jasmani, rohani, akal dan pikiran manusia. Khamar umumnya menyerang sel-sel otak sebagaimana narkoba, mengakibatkan keseimbangan dan kesadaran manusia menjadi hilang. Kehilangan kesadaran tersebut dapat terjadi sementara atau selama-selamanya (permanen). Selain itu, Al-Qur'an menggunakan kalimat *termasuk perbuatan syaitan*, menunjukkan bahwa setan menggoda dan menyesatkan manusia melalui khamar dengan memperindah khamar di mata manusia. Selanjutnya ayat ini lebih jauh menguak potensi buruk khamar yaitu munculnya kebencian dan permusuhan bagi peminumnya dan bagi orang-orang di sekitar peminum sekaligus menjauhkannya dari zikir kepada Allah dan salat. Akibat ini merupakan efek tertinggi dari khamar yang disebabkan karena akal dan hati manusia yang tak lagi berfungsi dengan baik. Alasan-alasan yang dikemukakan dalam ayat tersebut sangat relevan karena terjadi dalam kehidupan nyata yaitu jelas dapat dilihat pada sikap peminum khamar sehari-hari.¹⁶

Ayat terakhir tersebut menjelaskan bahwa khamar bukan hanya berakibat negatif ke fisik manusia, tetapi juga sisi emosional

¹⁶*Ibid*, h. 195.

sekaligus spritualnya. Oleh karena itu, adanya pengharaman khamar bertujuan untuk mewujudkan maslahat bagi umat manusia.

3. Penerapan Metode Pengharaman Khamar dalam Mengatasi Kecanduan *Game* Pada Anak

Untuk mengatasi kecanduan *game* anak, maka dapat diterapkan metode pengharaman khamar yang dijelaskan al-Qur'an. Ada beberapa hal yang menjadi pertimbangan mengapa metode tersebut dapat diaplikasikan dalam mengatasi kecanduan *game* anak, di antaranya:

- a. Obyek kecanduan *game* serupa dengan obyek kecanduan khamar yaitu sesuatu yang tidak abstrak, meteril atau dapat dilihat.
- b. Khamar memiliki dampak yang sama besarnya dengan *game* yaitu menyerang otak dan mempengaruhi perilaku (motorik) manusia.
- c. Larangan khamar berawal dari perilaku minum *khamar* yang sudah membudaya pada masyarakat Arab, dengan kata lain, meminum khamar sudah menjadi candu. Larangan tersebut bertujuan untuk menghilangkan kebiasaan yang sudah mengakar tersebut. Begitu pula kecanduan *game*, juga berawal dari kebiasaan yang sudah tertanam dalam diri anak.
- d. Metode pengharaman khamar bersumber dari nas Al-Qur'an, sebagai sumber pedoman bagi umat Islam sekaligus sebagai obat penyembuh dari segala penyakit sehingga dapat diterapkan dalam menangani problematika kehidupan manusia termasuk masalah kecanduan *game* anak ini.
- e. Metode pengharaman khamar dapat dilakukan siapa saja, termasuk orangtua yang memiliki anak kecanduan *game*.
Metode pengharaman khamar dalam Al-Qur'an merupakan sebuah cara mendidik sebuah masyarakat dengan menggunakan

pendekatan yang bertahap. Menurut Quraish Shihab, pentahapan tersebut terbukti sukses dan berhasil dalam menghentikan kecanduan para peminum khamar di zaman itu, sebuah keberhasilan yang tidak dapat diraih oleh sistem manapun di abad modern ini meski menggunakan metode-metode lain dari negara-negara maju.¹⁷ Model penerapan metode ini dalam mengatasi kecanduan *game* pada anak, dapat mengikuti empat tahapan larangan meminum khamar, baik secara beruntutan maupun secara acak, yaitu dengan memilih tahap mana yang akan diaplikasikan lebih dulu sesuai dengan kondisi kecanduan anak.

Tahap pertama Al-Qur'an memberikan gambaran tentang pemanfaatan manusia terhadap buah kurma dan anggur. Bagi manusia yang ingin mencari rezeki yang baik, maka buah-buahan tersebut dijadikan makanan yang halal. Sebaliknya, buah-buahan tersebut dapat pula dijadikan sebagai sumber yang merusak (memabukkan). Di tahap kedua, Al-Qur'an lebih terperinci lagi menggambarkan keuntungan dan kerugian dari meminum khamar.

Pada dua tahapan ini, Al-Qur'an menerapkan konsep penanaman kesadaran diri dengan logika. Sebelum khamar diharamkan, manusia dituntun untuk berpikir bagaimana dan mengapa khamar itu sebaiknya dihindari. Kesadaran akan melahirkan motivasi. Tindakan mematuhi sebuah larangan yang berasal dari motivasi diri sendiri akan menghasilkan konsistensi yang lebih dalam.

Demikian pula pada penanganan kecanduan *game*. Anak adalah individu yang selalu bertanya dan bersikap kritis. Pada dasarnya, anak cenderung menyukai penjelasan alasan dan ia akan mulai memikirkan mana hal baik dan mana hal yang buruk untuk dirinya. Kesalahan beberapa orangtua adalah mereka seringkali melarang anaknya tanpa menjelaskan alasannya terlebih dahulu.

¹⁷*Ibid.*,h. 196.

Terkadang, orangtua hanya berfokus pada larangan, tetapi tidak memberikan penjelasan kenapa dan apa sebabnya larangan itu muncul. Anak yang menaati perintah orangtua tanpa mengetahui alasannya tidak akan membuat anak sadar diri sehingga anak akan kembali melanggar aturan.

Mulailah menjelaskan kepada anak tentang apa manfaat dan apa kerugian yang didapatkan anak dari *game* yang dimainkannya. Jelaskanlah untung dan rugi perilaku buruk anak dengan bahasa yang mudah dipahaminya. Pilihlah waktu yang tepat untuk menjelaskan kepadanya. Jika perlu, ajaklah ia bersama ayah dan ibu untuk membuat daftar dampak dari kebiasaan buruknya. Saat kondisi anak menjadi susah tidur, sakit pencernaan, malas beraktivitas, maka jelaskanlah kepada anak bahwa kondisi-kondisi itu disebabkan oleh kecanduan *game* nya. Tulislah daftar dampak buruk dan dampak positif yang didapatkan anak melalui *game*. Dan biarkan anak melihat sendiri daftar tersebut, dampak mana yang lebih dominan.

Penjelasan tentang dampak positif dan negatif *game* tersebut diiringi dengan pemberian *reward and punishment*. Dalam Al-Qur'an, semua aturan yang ditetapkan oleh Allah bagi seorang hamba memiliki konsekuensi pahala dan dosa. Adanya ketetapan konsekuensi Allah memotivasi manusia untuk melaksanakan perintah dan menjauhi laranganNya. Al-Qur'an menjelaskan kepada manusia bahwa khamar memiliki efek memabukkan, merusak, dan merupakan dosa yang besar. Dosa akan menjerumuskan manusia ke dalam neraka.

Anak adalah individu yang menyenangi hadiah, tetapi ia juga dapat lebih mudah dibentuk dibanding orang dewasa. Orangtua sebaiknya membuat kesepakatan dengan anak tentang konsekuensi dari perbuatannya. Bentuk konsekuensinya dapat disesuaikan dengan tingkat kesulitan menghentikan kebiasaan buruknya. Anak yang sudah kecanduan main game akan diberikan konsekuensi seperti pemotongan uang saku secara bertahap. Jika anak mulai berhasil

mengurangi intensitas bermain game, maka berilah ia hadiah sebagai bentuk penghargaan atas usahanya mengatasi kecanduannya. Namun perlu diingat, bentuk *reward* and *punishment* tersebut jangan sampai membuat anak justru berpindah ke kebiasaan buruk baru. Hadiah yang diberikan hendaklah membuat anak menjadi pribadi yang lebih positif, bukan semakin menjerumuskannya ke dalam pola kebiasaan buruknya. Misalnya, untuk mencegah anak bermain *game*, orangtua malah menjanjikan ia hadiah *gadget*. Dalam sebuah kaidah fiqhi disebutkan *janganlah hal yang buruk dihilangkan dengan hal yang buruk pula*.

Tahap selanjutnya di mana *khamar* akhirnya ditetapkan secara jelas hukumnya menjadi haram. Namun pengharaman tersebut dilakukan secara bertahap. Pada tahap ketiga dapat dilihat bahwa Al-Qur'an mengharamkan *khamar* hanya pada waktu salat saja, sebelum akhirnya diharamkan secara total pada tahap keempat.

Dari sini, disimpulkan bahwa tahap yang tidak kalah pentingnya dalam mengatasi sebuah kebiasaan buruk adalah frekuensi atau pengaturan waktu. Untuk menyembuhkan kecanduan *game* pada anak, maka orangtua sebaiknya tidak langsung menyita *gadget* dan melarang total anak memainkan *game*. Ini justru akan membuat anak berontak dan melukai hatinya.

Buatlah penjadwalan. Tetapkan jadwal untuk mengatur aktivitas anak seperti waktu menonton, main *game*, bermain, dan sejenisnya. Misalnya, tidak boleh menonton sebelum PR selesai dikerjakan. Bermain *game* hanya boleh dilakukan setelah makan dan tidur siang. Hari ini misalnya, batasan waktu main *game* hanyatiga kali dalam sehari, per kali main hanya dua jam. Seminggu kemudian, frekuensinya dikurangi dan seterusnya selama tiga bulan hingga benar-benar anak lepas dari kecanduan. Berikan anak kegiatan lain di luar jadwal menonton dan main *game* sehingga ia akan mendapatkan pengalaman tentang kegiatan lain di luar kebiasaan buruknya. Tahap ini terdengar mudah, namun

mebutuhkan kedisiplinan yang tinggi dari orangtua untuk menaati jadwal yang ada.

Pengaturan intensitas atau frekuensi bermain *game* merupakan cara efektif yang tidak membuat anak merasa dirampas hak-haknya atau diubah total hidupnya karena sistem ini dilakukan pelan-pelan. Frekuensi bermain yang awalnya *sering* menjadi *jarang* tidak akan terasa bagi anak karena melepaskan kecanduannya dari *game* dilakukan dengan menyesuaikan tingkat kecanduannya dan tingkat kemampuan kesiapan psikologisnya.

Setelah anak mampu melewati semua tahapan tadi, maka langkah terakhir adalah konsistensi. Tidak sedikit anak yang sudah lepas dari kebiasaan buruknya kembali lagi pada kebiasaan buruknya di lain waktu. Oleh karena itu, dibutuhkan koordinasi dan pengawasan dari orangtua dengan menanamkan nilai-nilai akhlak serta keteladanan sehingga anak memiliki *self controlling* yang baik. Otak anak terus mengalami perkembangan di masa-masa pertumbuhan mereka sehingga penting bagi orangtua untuk mengisi otak tersebut dengan program-program yang positif sehingga terbentuklah kebiasaan-kebiasaan yang positif pula. Singkatnya, perilaku anak tidak pernah lepas dari bentukan pola mendidik orangtuanya.

KESIMPULAN

Metode pengharaman khamar dalam Al-Qur'an merupakan sebuah cara mendidik sebuah masyarakat dengan menggunakan pendekatan yang bertahap. Tahap pertama Al-Qur'an memberikan gambaran tentang pemanfaatan manusia terhadap buah kurma dan anggur. Bagi manusia yang ingin mencari rezeki yang baik, maka buah-buahan tersebut dijadikan makanan yang halal. Di tahap kedua, Al-Qur'an lebih terperinci lagi menggambarkan keuntungan dan kerugian dari meminum khamar. Pada dua tahapan ini, Al-Qur'an menerapkan konsep penanaman kesadaran diri dengan logika.

Sebelum khamar diharamkan, manusia dituntun untuk berpikir bagaimana dan mengapa khamar itu sebaiknya dihindari. Kesadaran akan melahirkan motivasi. Demikian pula pada penanganan kecanduan *game*. Tahap yang bisa dilakukan oleh orang tua adalah dengan mulai menjelaskan kepada anak tentang apa manfaat dan apa kerugian yang didapatkan anak dari *game* yang dimainkannya. Kemudian Orangtua membuat kesepakatan dengan anak tentang konsekuensi dari perbuatannya dalam bentuk reward dan punishment.

DAFTAR PUSTAKA:

- Abdul Gaani, Abdul Fatah. *Asbaab an-Nuzuil 'an as-Shahabah wa al-Mufassiriin*, Mesir: Dar al-Salam, 2006.
- Ahira, Anne. "Mengenal Macam-Macam Games," dalam www.aneahira.com/macam-macam-games.htm. Diakses tanggal 21 April 2017.
- Bahaya Anak Kecanduan Game," www.ummi-online.com/8-bahaya-anak-kecanduan-game.html. Diakses pada tanggal 21 April 2017.\
- J. S. Lemmens. *Development and Validation of A Game Assiction Scale for Adolescents*. Media Psychology, 12 (1), t.th.
- Malahayati, Dara. "Hubungan Kebiasaan Bermain Video Game dengan Tingkat Motivasi Belajar Pada Anak Usia Sekolah", Skripsi Fakultas Ilmu Keperawatan Program Sajana Reguler Universitas Indonesia, 2012.
- as-S|abiiny, Muh}ammad 'Alii.at-Tibyaan fii 'uliim al-Qur'aan, Jakarta: Daar aal-Kutub al-Islamiyah, 2003.

Shihab, M. Quraish. *Tafsir al-Misbah*, Vol. 3, Cet. VI; Jakarta: Lentera Hati, 2002.

Winsen Sanditaria, “Adiksi Bermain *Game Online* Pada Anak Usia Sekolah di Warung Internet Penyedia *Game Online* Jatinagor Sumedang, “ Skripsi Fakultas Ilmu Keperawatan Universitas Padjadjaran Bandung, 2012.

**Dosen Hukum Keluarga Islam Fakultas Syariah dan Ekonomi Islam IAIN Palu dan pegiat homeschooling*