

Article

Tinjauan *Sadd Al-Ẓarī'ah* terhadap Game Online Mobile Legend terkait Pengaruhnya pada Perilaku Remaja

Aziez Syaifuddin 

INSURI Ponorogo; aziezsyaifuddin@gmail.com

Yusup Hamdani

Ma'had Aly Pacitan; yusuphamdani267@gmail.com

ARTICLE INFO

Article History

Received: 1 Juli 2026

Accepted: 25 Juli 2026

Published: 25 Juli 2026

Keywords

Mobile Legends; adolescents; behavior; *Sadd al-Ẓarī'ah*; Islamic law .



Copyright: © 2025 by the authors. This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License

ABSTRACT

This article examines the use of the online game Mobile Legends: Bang Bang and its influence on adolescent behavior through the perspective of *Sadd al-Ẓarī'ah*. The main questions are how Mobile Legends affects adolescents' behavior and how Islamic law evaluates the activity when it shifts from permissible entertainment into a means leading to harm. This study employs normative legal research and library research. Primary sources include the Qur'an, hadith, books of *usul al-fiqh*, and Islamic jurisprudence literature discussing *Sadd al-Ẓarī'ah*. Secondary sources consist of journal articles, proceedings, theses, and scientific reports concerning online games, adolescent behavior, internet gaming disorder, and microtransactions. The findings indicate that Mobile Legends cannot be assessed merely as a neutral game. Under controlled conditions, it may remain permissible. However, when excessive play produces toxic talk, emotional instability, neglect of prayer, declining academic responsibility, social apathy, and consumptive behavior, it becomes a strong means leading to *mafsadah*. From the perspective of *Sadd al-Ẓarī'ah*, restricting adolescent access to Mobile Legends is a preventive legal measure to protect religion, intellect, morality, and family social order.

Abstrak:

Artikel ini membahas penggunaan game online Mobile Legends: Bang Bang dalam kaitannya dengan perubahan perilaku remaja melalui pendekatan *Sadd al-Ẓarī'ah*. Pokok masalahnya adalah bagaimana dampak penggunaan Mobile Legends terhadap perilaku remaja dan bagaimana hukum Islam menilai aktivitas tersebut ketika ia bergeser dari hiburan yang mubah menjadi sarana menuju *mafsadah*. Penelitian ini menggunakan metode hukum normatif dengan jenis penelitian kepustakaan. Sumber primer meliputi Al-Qur'an, hadis, kitab *ushul fikih*, dan literatur fikih yang membahas *Sadd al-Ẓarī'ah*, sedangkan sumber sekunder berasal dari artikel jurnal, prosiding, skripsi, dan laporan ilmiah mengenai game online, perilaku remaja, internet gaming disorder, serta *microtransaction*. Hasil kajian menunjukkan bahwa Mobile Legends tidak dapat dinilai semata sebagai permainan netral. Dalam kondisi terkendali, ia tetap dapat berada pada wilayah mubah. Namun, ketika intensitas bermain menyebabkan *toxic talk*, ketidakstabilan emosi, kelalaian ibadah, penurunan tanggung jawab akademik, apatisme sosial, dan perilaku konsumtif, maka ia menjadi wasilah yang kuat menuju *mafsadah*. Berdasarkan *Sadd al-Ẓarī'ah*, pembatasan penggunaan Mobile Legends bagi remaja menjadi langkah preventif untuk menjaga agama, akal, akhlak, dan keteraturan sosial keluarga.

Kata Kunci: Mobile Legends; remaja; perilaku; *Sadd al-Ẓarī'ah*; hukum Islam.

Introduction

Perkembangan teknologi digital telah mengubah cara remaja berkomunikasi, belajar, beristirahat, dan mencari hiburan. Perubahan ini tidak selalu bergerak dalam satu arah. Di satu sisi, teknologi membuka ruang kreativitas, jejaring sosial, dan peluang ekonomi baru. Di sisi lain, teknologi juga menghadirkan pola konsumsi digital yang sangat intensif, terutama melalui game online yang dirancang untuk mempertahankan perhatian pengguna selama mungkin. Mobile Legends: Bang Bang menjadi salah satu contoh paling nyata karena ia bukan sekadar permainan berbasis gawai, tetapi ruang interaksi sosial, kompetisi, simbol status, dan konsumsi virtual. Dalam konteks ini, pembahasan hukum Islam tidak cukup berhenti pada pertanyaan apakah bermain game pada asalnya boleh, melainkan perlu menilai akibat yang lahir dari pola penggunaan konkret di kalangan remaja.

Dalam hukum Islam, hiburan pada dasarnya tidak ditolak. Prinsip asal dalam muamalah dan aktivitas non-ibadah adalah kebolehan sepanjang tidak ada unsur yang dilarang dan tidak melalaikan kewajiban. Pandangan ini selaras dengan uraian Wahbah al-Zuhaili bahwa permainan dan hiburan dapat dibenarkan selama tidak mengandung unsur haram, tidak mengabaikan kewajiban ibadah, dan tidak menimbulkan *madharat* bagi pelakunya maupun orang lain.¹ Oleh sebab itu, game online tidak dapat dihukumi secara gegabah hanya karena ia merupakan produk teknologi modern. Yang menjadi titik kritis adalah ketika aktivitas tersebut mengalami perubahan fungsi: dari hiburan selingan menjadi kebiasaan berlebihan yang menguasai waktu, emosi, bahasa, relasi keluarga, dan kewajiban agama.

Mobile Legends memiliki karakter yang berbeda dari hiburan pasif. Permainan ini berlangsung secara real time, melibatkan lima pemain dalam satu tim, menuntut koordinasi cepat, dan tidak menyediakan ruang jeda secara mudah ketika pertandingan berjalan. Struktur ini membuat pemain cenderung bertahan sampai pertandingan selesai, sekalipun waktu salat, belajar, istirahat, atau komunikasi keluarga sedang berlangsung. Sistem peringkat, kemenangan, kekalahan, hadiah visual, skin, dan mata uang virtual juga membentuk dorongan psikologis agar pemain terus kembali. Penelitian tentang internet gaming disorder menunjukkan bahwa durasi bermain yang panjang, stres, masalah interpersonal, kecemasan, dan performa akademik yang buruk dapat menjadi faktor risiko penting bagi gangguan bermain game pada remaja dan dewasa muda.²

Fenomena ini relevan dengan kehidupan remaja karena masa remaja merupakan fase transisi yang ditandai oleh pencarian identitas, kebutuhan pengakuan teman sebaya, dan kontrol diri yang masih berkembang. Ketika game kompetitif menjadi ruang utama untuk mencari pengakuan, kegagalan dalam permainan dapat melahirkan luapan emosi, *toxic talk*, dan konflik verbal. Penelitian mengenai Mobile Legends di Indonesia memperlihatkan sejumlah gejala yang serupa, antara lain kecanduan, prokrastinasi, penurunan minat belajar, emosi yang tidak stabil, gangguan tidur, dan kecenderungan menunda ibadah.³

¹ Wahbah Al-Zuhaili, *Al-Fiqh al-Islami Wa Adillatuhu*, Jilid 4 (Damaskus: Dar al-Fikr, n.d.), 2667.

² Yuan-Xia Gao, Jiang-Yang Wang, and Guang-Heng Dong, "The Prevalence and Possible Risk Factors of Internet Gaming Disorder among Adolescents and Young Adults: Systematic Reviews and Meta-Analyses," *Journal of Psychiatric Research* 154 (2022): 35–43, <https://doi.org/10.1016/j.jpsychires.2022.06.049>.

³ Muhammad Syaikhul Oetomo and Eni Fariyatul Fahyuni, "Impact of Mobile Legends Game on Youth Procrastination," *Indonesian Journal of Cultural and Community Development* 12 (2022), <https://doi.org/10.21070/ijccd.v12i0.814>; Nuzul Syahril Ramadhan and Zaka Hadikusuma Ramadan, "Analisis Dampak Negatif Kecanduan Game Online Mobile Legend Pada Siswa," *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 4, no. 2 (2023): 430–41,

Data semacam ini tidak otomatis menjadikan setiap bentuk permainan sebagai haram, tetapi menunjukkan adanya jalur mafsadah yang patut dianalisis secara fikih.

Kajian terdahulu mengenai Mobile Legends banyak menyoroti pengaruh permainan terhadap religiusitas, akhlak, perilaku sosial, pola komunikasi, kesehatan fisik, kesehatan mental, dan ekonomi digital. Dimas Bahrhun Anugrah membahas hubungan Mobile Legends dengan religiusitas mahasiswa;⁴ Irfan Putra Talo membahas pengaruh game online terhadap akhlak remaja;⁵ Sun Agung Navolion mengkaji pengaruh Mobile Legends terhadap akhlak peserta didik;⁶ sementara sejumlah artikel terbaru menyoroti dampak emosional, prokrastinasi, pola komunikasi, dan kesehatan remaja. Namun, masih diperlukan kajian yang secara lebih khusus menempatkan fenomena Mobile Legends dalam kerangka *Sadd al-Ẓarī'ah*, yakni teori pencegahan hukum yang menilai sarana berdasarkan potensi kuatnya mengantarkan pada kerusakan.

Letak penting penelitian ini berada pada upaya menghubungkan dua lapis pembahasan. Lapis pertama adalah lapis sosiologis dan psikologis, yaitu bagaimana struktur Mobile Legends dan intensitas penggunaannya memengaruhi perilaku remaja. Lapis kedua adalah lapis ushul fikih, yaitu bagaimana hukum Islam memandang sarana yang pada asalnya mubah, tetapi dalam praktik tertentu menjadi pintu bagi mafsadah. Dengan demikian, fokus artikel ini bukan mengharamkan teknologi secara mutlak, melainkan merumuskan ukuran kapan aktivitas bermain Mobile Legends masih dapat diterima sebagai hiburan yang terkendali dan kapan ia harus dibatasi karena membawa dampak yang bertentangan dengan *maqashid al-shari'ah*.

Rumusan masalah dalam artikel ini adalah: pertama, bagaimana dampak penggunaan game online Mobile Legends: Bang Bang terhadap perilaku remaja; kedua, bagaimana tinjauan *Sadd al-Ẓarī'ah* terhadap penggunaan Mobile Legends ketika permainan tersebut berpengaruh pada perilaku remaja. Tujuan artikel ini adalah menjelaskan dampak perilaku yang muncul akibat penggunaan Mobile Legends secara berlebihan dan merumuskan tinjauan hukum Islam berdasarkan *Sadd al-Ẓarī'ah*. Manfaat teoretisnya adalah memperkaya kajian ushul fikih kontemporer mengenai teknologi digital. Manfaat praktisnya adalah memberi dasar normatif bagi orang tua, pendidik, tokoh agama, dan remaja untuk membangun etika penggunaan game online yang lebih proporsional.

Artikel ini mempertahankan posisi bahwa hukum Islam memiliki kelenturan metodologis untuk membaca perubahan sosial digital. *Sadd al-Ẓarī'ah* tidak dipahami sebagai alat pelarangan yang kaku, tetapi sebagai metode kehati-hatian yang bekerja ketika suatu sarana secara kuat mengarah pada mafsadah.

<https://doi.org/10.37985/murhum.v4i2.343>; Fadilla Irna Ramadhini and Eko Saputra, "The Relationship between Internet Gaming Addiction and Sleep Quality in the Mobile Legend Bang-Bang Online Game Community," *Dinasti Information and Technology* 1, no. 1 (2023): 24–29, <https://doi.org/10.38035/dit.v1i1.254>.

⁴ Dimas Bahrhun Anugrah, "Pengaruh Game Mobile Legends: Bang Bang terhadap Religiusitas Mahasiswa S1 (Studi Komunitas Mobile Legends di Fakultas Ushuluddin UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta)" (skripsi, UIN SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA, 2022), <https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/56691/>.

⁵ Irfan Putra Talo, "Pengaruh Game Online Terhadap Akhlak Remaja Di Desa Muara Simpur Kecamatan Ulu Talo Kabupaten Seluma," *GHAITSA: Islamic Education Journal* 4, no. 3 (October 2023): 146–60, <https://doi.org/10.62159/ghaitsa.v4i3.502>.

⁶ Agung Navolion Sun, "Pengaruh Permainan Game Online Mobile Legends Bang-Bang Terhadap Akhlak Peserta Didik Kelas Xi Di Sman 1 Way Tenong Lampung Barat" (diploma, UIN RADEN INTAN LAMPUNG, 2024), <https://repository.radenintan.ac.id/32580/>.

Dengan cara ini, hukum Islam tidak kehilangan prinsip *rahmatan lil 'alamin* di tengah budaya digital. Ia tetap memberi ruang bagi hiburan, keterampilan, dan kreativitas, tetapi juga menegaskan batas ketika hiburan berubah menjadi penghalang kewajiban, pelemah akhlak, dan sumber gangguan sosial.

Method

Penelitian ini menggunakan metode penelitian hukum normatif dengan jenis penelitian kepustakaan. Pendekatan normatif dipilih karena objek utama kajian adalah penilaian hukum Islam terhadap suatu fenomena kontemporer, bukan pengukuran statistik lapangan. Bahan hukum primer yang digunakan meliputi Al-Qur'an, hadis, kitab ushul fikih, dan kitab fikih yang membahas konsep *Sadd al-Ẓarī'ah*, maqashid al-shari'ah, kaidah fikih, serta hukum hiburan. Bahan hukum sekunder meliputi artikel jurnal, prosiding, skripsi, buku, dan sumber ilmiah yang membahas Mobile Legends, internet gaming disorder, perilaku remaja, pola komunikasi pemain, prokrastinasi akademik, serta microtransaction.

Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan konseptual dan pendekatan yuridis-normatif. Pendekatan konseptual dipakai untuk menjelaskan makna *Sadd al-Ẓarī'ah*, wasilah, mafsadah, masalah, hukum asal hiburan, dan hubungan antara sarana dengan akibat hukum. Pendekatan yuridis-normatif digunakan untuk menilai fenomena Mobile Legends berdasarkan dalil, kaidah, dan pertimbangan maqashid. Dengan pendekatan ini, aktivitas bermain game tidak dinilai hanya dari bentuk luarnya, tetapi dari akibat yang secara rasional dan empiris dapat dikaitkan dengan perilaku remaja. Analisis tersebut penting karena dalam ushul fikih, perubahan hukum sering kali terjadi karena perubahan illat, akibat, dan konteks penggunaan.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui studi dokumen. Literatur yang berkaitan dengan Mobile Legends dikategorikan ke dalam beberapa tema: mekanisme permainan, intensitas penggunaan, perilaku komunikasi, emosi, ibadah, prestasi belajar, relasi sosial, kesehatan fisik dan mental, serta konsumsi digital. Literatur hukum Islam dikategorikan ke dalam tema definisi *Sadd al-Ẓarī'ah*, dasar hukum, klasifikasi *ẓarī'ah*, kehujjahan, kaidah fikih, dan hubungan sarana dengan maqashid. Setelah itu, data dianalisis menggunakan analisis isi. Analisis isi dilakukan dengan menghubungkan temuan empiris mengenai dampak game online dengan norma hukum Islam yang menekankan pencegahan mafsadah dan perlindungan kemaslahatan.

Tahapan analisis dilakukan melalui reduksi data, penyajian tematik, dan penarikan kesimpulan. Reduksi data dilakukan dengan memilih literatur yang relevan dan dapat dipertanggungjawabkan. Penyajian tematik dilakukan dengan membagi dampak Mobile Legends menjadi beberapa kategori mafsadah, yaitu mafsadah lisan, mafsadah emosi, mafsadah ibadah, mafsadah akademik, mafsadah sosial, mafsadah kesehatan, dan mafsadah ekonomi. Penarikan kesimpulan dilakukan secara deduktif dari prinsip umum hukum Islam menuju penilaian khusus terhadap penggunaan Mobile Legends. Artikel ini tidak mengklaim bahwa seluruh pemain mengalami dampak negatif yang sama, tetapi menilai pola penggunaan berlebihan yang telah menunjukkan hubungan kuat dengan mafsadah.

Result and Discussion

Sadd al-Ẓarī'ah sebagai Kerangka Hukum Preventif

Sadd al-Ẓarī'ah terdiri dari dua unsur kata, yaitu *sadd* yang bermakna menutup, menghalangi, atau mencegah, dan *al-ẓarī'ah* yang bermakna jalan, sarana, atau wasilah yang mengantarkan pada sesuatu. Secara bahasa, *al-ẓarī'ah* dapat dijelaskan dengan ungkapan berikut:

الْوَسِيلَةُ الَّتِي يُتَوَصَّلُ بِهَا إِلَى الشَّيْءِ.

Artinya: "Wasilah atau jalan yang menyampaikan kepada sesuatu."

Wahbah al-Zuhaili menjelaskan bahwa *al-zarī'ah* adalah sarana yang menyampaikan kepada sesuatu, baik sesuatu itu berupa masalah maupun mafsadah.⁷ Ibnu Qayyim al-Jauziyyah juga melihat *zarī'ah* sebagai jalan yang menghubungkan perbuatan dengan akibatnya. Karena itu, *zarī'ah* tidak selalu bermakna buruk. Jika suatu sarana mengarah pada kebaikan, ia dapat dibuka melalui *fath al-zarī'ah*. Sebaliknya, jika suatu sarana mengarah pada kerusakan, ia dapat ditutup melalui *Sadd al-Zarī'ah*. Dalam kerangka ini, perhatian hukum Islam tidak hanya tertuju pada status asal suatu perbuatan, tetapi juga pada akibat yang secara kuat ditimbulkannya.⁸

Definisi terminologis *Sadd al-Zarī'ah* dapat dipahami sebagai upaya mencegah suatu perbuatan yang pada asalnya boleh karena perbuatan tersebut menjadi sarana kuat menuju sesuatu yang dilarang. Dalam rumusan yang dikutip dari literatur ushul fikih, konsep ini dinyatakan sebagai berikut:

مَنْعُ كُلِّ مَا يُتَوَصَّلُ بِهِ وَالطَّرِيقُ إِلَى الشَّيْءِ، سَوَاءَ كَانَ هَذَا الشَّيْءُ مَفْسَدَةً أَوْ مَصْلَحَةً.

Artinya: "Mencegah segala sesuatu, baik perkataan maupun perbuatan, yang menjadi jalan menuju sesuatu, baik berupa kerusakan maupun kemaslahatan."

Al-Syathibi memberikan rumusan yang sangat penting ketika menyatakan bahwa *Sadd al-Zarī'ah* berarti melakukan pencegahan terhadap sesuatu yang pada awalnya mengandung masalah, tetapi pada akhirnya mengantarkan kepada mafsadah.⁹ Rumusan ini sangat relevan dengan hiburan digital. Game online tidak selalu buruk pada dirinya. Ia dapat menjadi sarana rekreasi, relaksasi, interaksi, bahkan kompetisi yang produktif. Akan tetapi, ketika pola penggunaannya menimbulkan kerusakan yang lebih dominan, maka hukum Islam perlu menilai sarana tersebut berdasarkan akibatnya.

Dasar pemikiran *Sadd al-Zarī'ah* dapat ditemukan dalam sejumlah dalil Al-Qur'an dan hadis. Salah satu dalil penting adalah QS. al-An'am ayat 108:

وَلَا تَسْبُوا الَّذِينَ يَدْعُونَ مِنْ دُونِ اللَّهِ فَيَسْبُوا اللَّهَ فَيَسْأَلُوا اللَّهَ عَذَابًا يُغَيِّرُ عِلْمًا كَذَلِكَ زَيْنًا لِكُلِّ أُمَّةٍ عَمَلُهُمْ ثُمَّ إِلَىٰ رَبِّهِمْ مَرْجِعُهُمْ فَيُنَبِّئُهُمْ بِمَا كَانُوا يَعْمَلُونَ ﴿١٠٨﴾

Artinya: "Janganlah kamu memaki sembah yang mereka sembah selain Allah, karena mereka nanti akan memaki Allah dengan melampaui batas tanpa pengetahuan..." (QS. al-An'am [6]: 108).

Ayat tersebut melarang kaum muslimin mencaci sembah orang musyrik, bukan karena membela tauhid merupakan hal buruk, tetapi karena perbuatan itu dapat memancing balasan berupa celaan kepada Allah tanpa ilmu. Dengan kata lain, sesuatu yang secara lahir dapat dianggap sebagai ekspresi pembelaan agama tetap dilarang apabila akibatnya menimbulkan mafsadah yang lebih besar. Pola pikir ini menjadi fondasi penting bagi *Sadd al-Zarī'ah*: penilaian hukum tidak berhenti pada niat dan bentuk lahir, tetapi mempertimbangkan akibat yang sangat mungkin terjadi.

⁷ Wahbah Al-Zuhaili, *Ushul Al-Fiqh al-Islami* (Damaskus: Dar al-Fikr, 1986), 873.

⁸ Su'ud bin Mulluh Sultan Al-'Inzi, *Saddu Dzarai' 'inda al-Imam Ibnu Qayyim al-Jauziyyah Wa Atsaruhu Fi Ikhtiyath Al-Fiqhiyyah* (Yordania: Al-Dar al-Atsariyyah, n.d.), 42.

⁹ Lihat: al-Syathibi dalam Wahbah Al-Zuhaili, *Al-Wajiz Fi Ushul al-Fiqh* (Damaskus: Dar al-Fikr, 1999), 108.

Dalil lain dapat dilihat dalam QS. an-Nur ayat 31:

وَلَا يَضْرِبْنَ بِأَرْجُلِهِنَّ لِيُعْلَمَ مَا يُخْفِينَ مِنْ زِينَتِهِنَّ

Artinya: “Janganlah mereka memukulkan kakinya agar diketahui perhiasan yang mereka sembunyikan.” (QS. an-Nur [24]: 31).

Ayat ini menunjukkan bahwa tindakan yang secara fisik sederhana dapat dilarang apabila ia menjadi sarana munculnya rangsangan yang tidak patut. Dalam konteks yang lebih luas, syariat memberi perhatian pada jalan menuju kerusakan, bukan hanya kerusakan yang telah terjadi. Prinsip yang sama dapat dipakai untuk membaca fenomena digital. Ketika fitur tertentu dalam game membuka ruang kuat bagi perilaku kasar, permusuhan, kelalaian ibadah, atau konsumsi berlebihan, maka fitur atau pola penggunaannya dapat dinilai sebagai *zari’ah* menuju mafsadah.

Hadis Rasulullah saw. tentang larangan seseorang menjadi sebab orang tuanya dicela juga memberi contoh jelas mengenai logika preventif. Dalam hadis riwayat al-Bukhari disebutkan:

حَدَّثَنَا أَحْمَدُ بْنُ يُونُسَ: حَدَّثَنَا إِبْرَاهِيمُ بْنُ سَعْدٍ، عَنْ أَبِيهِ، عَنْ مُحَمَّدِ بْنِ عَبْدِ الرَّحْمَنِ عَنْ عَبْدِ اللَّهِ بْنِ عَمْرٍو رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُمَا قَالَ: قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ: إِنَّ مِنْ أَكْبَرِ الْكَبَائِرِ أَنْ يَلْعَنَ الرَّجُلُ وَالِدَيْهِ...

Artinya: “Sesungguhnya termasuk dosa terbesar adalah seseorang melaknat kedua orang tuanya...” (HR. al-Bukhari).¹⁰

Hadis tersebut menjelaskan bahwa seseorang dapat dianggap melaknat orang tuanya sendiri ketika ia mencela orang tua orang lain lalu orang lain membalas dengan mencela orang tuanya. Perbuatan awal dan akibat balasan dipandang saling terhubung. Dengan demikian, syariat mengajarkan tanggung jawab terhadap konsekuensi sosial dari suatu tindakan. Dalam konteks Mobile Legends, pemain yang masuk dalam ruang komunikasi kasar, provokasi, dan saling cela tidak hanya melakukan tindakan personal, tetapi juga membuka siklus mafsadah lisan yang dapat melebar menjadi kebiasaan akhlak.

Kaidah fikih yang paling sering digunakan dalam pembahasan ini adalah:

دَرْءُ الْمَفَاسِدِ مُقَدَّمٌ عَلَى جَلْبِ الْمَصَالِحِ.

Artinya: “Menolak kerusakan lebih didahulukan daripada menarik kemaslahatan.”¹¹

Kaidah tersebut berarti bahwa menolak kerusakan lebih didahulukan daripada menarik kemaslahatan. Kaidah ini tidak menafikan manfaat, tetapi menempatkan manfaat dan mudarat dalam timbangan prioritas. Apabila Mobile Legends memberi manfaat hiburan, kerja sama tim, atau peluang e-sports, manfaat itu tetap perlu dibandingkan dengan mudarat yang muncul dalam pola penggunaan tertentu. Apabila mudaratnya lebih kuat dan menyentuh kewajiban primer, maka pembatasan menjadi selaras dengan kaidah fikih tersebut.

Para ulama berbeda pendapat mengenai kehujjahan *Sadd al-Zari’ah*. Mazhab Maliki dan Hanbali menerima metode ini secara luas. Mazhab Hanafi dan Syafi’i tidak selalu menyebutnya sebagai metode mandiri dalam semua kasus, tetapi tetap menggunakan logika pencegahan dalam sejumlah persoalan.

¹⁰ Abu Abdillah Muhammad bin Isma’il Al-Bukhari, *Sahih Al-Bukhari*, Juz 4 (Beirut: Dar al-Kutub al-Ilmiyah, 2020), 81.

¹¹ Jalaluddin ‘Abdurrahman bin Abu Baka As-Suyuthi, *Al-Asybah Wa an-Nazhair* (Beirut: Dar al-Kutub al-Ilmiyah, 1990), 87.

Ulama Zhahiri cenderung menolaknya karena berpegang pada makna literal nash. Perbedaan ini penting, tetapi tidak menghapus kenyataan bahwa logika preventif diakui dalam banyak produk hukum Islam. Bahkan dalam kajian kontemporer, *Sadd al-Dhari'ah* banyak digunakan untuk menilai persoalan keluarga, ekonomi, media sosial, dan isu digital karena sifatnya yang mampu membaca potensi akibat.¹²

Dalam kaitannya dengan Mobile Legends, posisi *Sadd al-Zari'ah* tidak berarti semua bentuk game harus ditutup. Penilaian harus mempertimbangkan kategori *zari'ah*. Jika permainan dilakukan sebentar, tidak melalaikan salat, tidak memicu kata kasar, tidak mengganggu belajar, dan tidak menimbulkan pengeluaran berlebihan, maka ia masih berada pada wilayah mubah. Namun, jika permainan secara dominan mengarah pada kelalaian, kecanduan, *toxic talk*, konsumsi virtual, dan konflik keluarga, maka statusnya bergeser. Pergeseran ini bukan karena perangkat gawainya, tetapi karena akibat penggunaan yang telah menjadi jalur nyata menuju mafsadah.

Kaidah lain yang relevan adalah:

للسايل األكام المقاصد

Artinya: "Sarana memiliki hukum sesuai dengan tujuannya."¹³

Kaidah *al-wasa'il laha ahkam al-maqashid* berarti sarana mengambil hukum tujuan. Jika sarana mengantarkan kepada tujuan yang baik, ia ikut dinilai baik sesuai kadarnya. Jika sarana mengantarkan kepada tujuan yang haram atau mafsadah, ia ikut dilarang sesuai tingkat keterkaitannya. Dengan kaidah ini, game online tidak dibaca sebagai benda netral yang selalu bebas dari penilaian, melainkan sebagai aktivitas yang hukum praktisnya bergantung pada tujuan, cara penggunaan, intensitas, dan akibat. Inilah titik temu antara fleksibilitas hukum Islam dan kebutuhan etika digital modern.

Struktur Mobile Legends dan Kerentanan Perilaku Remaja

Mobile Legends: Bang Bang merupakan permainan mobile bergenre *Multiplayer Online Battle Arena*. Permainan ini mempertemukan dua tim yang masing-masing terdiri dari lima pemain. Setiap pemain mengendalikan satu hero dengan peran tertentu, seperti *tank*, *fighter*, *assassin*, *mage*, *marksman*, atau *support*. Tujuan permainan adalah menghancurkan base lawan melalui kerja sama tim, penguasaan jalur, pengumpulan *gold* dan *experience*, serta pengambilan keputusan cepat. Karakter *real time* membuat pertandingan tidak dapat dihentikan sepihak tanpa merugikan tim. Hal ini berbeda dari hiburan biasa yang mudah dijeda ketika ada kewajiban lain.

Struktur permainan semacam ini membentuk pengalaman kompetitif yang kuat. Pemain tidak hanya mengejar kemenangan, tetapi juga menjaga reputasi dalam tim, peringkat, statistik, dan identitas virtual. Sistem *rank* dari tingkatan rendah sampai tinggi menciptakan dorongan untuk terus bermain. Kekalahan sering menimbulkan keinginan untuk membalas dengan pertandingan berikutnya, sedangkan kemenangan mendorong pemain mempertahankan performa. Siklus psikologis ini penting karena remaja cenderung

¹² Muhammad Ichsan, "The Use of Sadd Al-Dhari'ah on Contemporary Islamic Family Law in Indonesia: Concept and Practice," *Malaysian Journal of Syariah and Law* 12, no. 1 (2024): 206–15, <https://doi.org/10.33102/mjssl.vol12no1.505>; Zulfikri and Isniyatin Faizah, "Sadd Al-Dzari'ah Sebagai Media Dalam Penyelesaian Perkara Kontemporer," *The Indonesian Journal of Islamic Law and Civil Law* 4, no. 2 (2023): 169–85, <https://doi.org/10.51675/jaksya.v4i2.474>.

¹³ Izzuddin bin Abdissalam Al-Anshari, *Al-Fawa'id Fi Ikhtishar al-Maqashid* (Mesir: Dar al-Ma'arif, n.d.), 43; Izzuddin bin Abdissalam Al-Anshari, *Qarwa'id al-Ahkam Fi Mashalih al-Anam*, Juz 1 (Beirut: Dar al-Kutub al-Ilmiyah, n.d.), 53.

mudah terikat pada sistem penghargaan yang cepat. Penelitian tentang mobile MOBA menunjukkan bahwa motif kompetisi, pelarian, sosial, coping, dan pengembangan keterampilan dapat memediasi hubungan antara frustrasi kebutuhan psikologis dan internet gaming disorder.¹⁴

Di dalam permainan, komunikasi antar-pemain sering menjadi kebutuhan strategis. Namun, komunikasi yang semula diperlukan untuk koordinasi dapat berubah menjadi arena saling menyalahkan. Ketika satu anggota tim dianggap tidak menjalankan peran dengan baik, pemain lain dapat mengeluarkan kata kasar, sindiran, atau penghinaan. Fenomena ini dikenal sebagai *toxic talk*. Dalam literatur perilaku pemain Mobile Legends, pola komunikasi negatif semacam ini sering muncul karena pertandingan berlangsung cepat, tekanan menang tinggi, dan pemain merasa bahwa kesalahan satu orang dapat menghancurkan kerja seluruh tim.¹⁵ Dalam perspektif akhlak, masalah ini bukan sekadar kesopanan digital, tetapi berkaitan dengan penjagaan lisan.

Mobile Legends juga memiliki ekonomi virtual melalui diamond, skin, dan item estetik. Model *free-to-play* membuat pemain dapat mengakses permainan secara gratis, tetapi mendorong pembelian konten visual yang memberi prestise sosial dalam komunitas pemain. Pembelian tersebut tidak selalu bermasalah apabila dilakukan secara wajar. Namun, dalam konteks remaja, dorongan untuk memiliki skin langka atau mengikuti tren dapat menimbulkan perilaku konsumtif. Raneri et al. menunjukkan bahwa microtransaction memiliki hubungan positif dengan internet gaming disorder dan perilaku yang beririsan dengan perjudian dalam sejumlah studi.¹⁶ Temuan ini memperkuat alasan mengapa aspek ekonomi virtual perlu dibaca sebagai bagian dari potensi *ẓarī'ah*, bukan sekadar aksesori permainan.

Kerentanan remaja juga berkaitan dengan perkembangan kontrol diri. Remaja berada dalam fase ketika dorongan emosi, penerimaan teman sebaya, dan pencarian identitas sering lebih kuat daripada pertimbangan jangka panjang. Karena itu, game yang menyediakan pencapaian cepat, pujian tim, ranking, hadiah visual, dan komunitas online dapat menjadi ruang yang sangat menarik. Ketika ruang tersebut tidak diimbangi pengawasan keluarga dan kesadaran agama, kegiatan bermain dapat menggeser prioritas harian. Penelitian pada siswa menunjukkan bahwa kecanduan Mobile Legends dapat berdampak pada malas belajar, tugas sekolah tertunda, dan waktu ibadah yang terabaikan.¹⁷

Dari sudut pandang hukum Islam, struktur permainan yang tidak dapat dijeda dan terus mendorong pengulangan perlu mendapat perhatian khusus. Kewajiban ibadah, terutama salat, memiliki waktu tertentu. Apabila pemain menunda salat karena pertandingan belum selesai, masalahnya bukan hanya lamanya permainan, tetapi adanya benturan langsung antara desain aktivitas digital dan kewajiban agama. Ketika benturan ini terjadi secara berulang, permainan berubah dari hiburan menjadi penghalang ketaatan. Dalam

¹⁴ Soo Ting T'ng, Khee Hoong Ho, and Kee Pau, "Need Frustration, Gaming Motives, and Internet Gaming Disorder in Mobile Multiplayer Online Battle Arena Games: Through the Lens of Self-Determination Theory," *International Journal of Mental Health and Addiction* 21 (2023): 3821–41, <https://doi.org/10.1007/s11469-022-00825-x>.

¹⁵ Faisal Hafis, "Pola Komunikasi Antar Pemain Game Online Mobile Legends Bang-Bang: Studi Kasus Kelurahan Klender," *Jurnal Komunikasi* 5, no. 2 (2025): 1–6.

¹⁶ Phillip C. Raneri et al., "The Role of Microtransactions in Internet Gaming Disorder and Gambling Disorder: A Preregistered Systematic Review," *Addictive Behaviors Reports* 15 (2022): 100415, <https://doi.org/10.1016/j.abrep.2022.100415>.

¹⁷ Oetomo and Fahyuni, "Impact of Mobile Legends Game on Youth Procrastination"; Ramadhan and Ramadan, "Analisis Dampak Negatif Kecanduan Game Online Mobile Legend Pada Siswa."

teori *Sadd al-Zarī'ah*, pola semacam ini menunjukkan adanya hubungan kuat antara sarana dan mafsadah, sehingga pembatasan bukan semata pilihan etis, tetapi bagian dari pencegahan hukum.

Meski demikian, kajian ini tidak menutup mata terhadap kemungkinan manfaat. Game berbasis tim dapat melatih koordinasi, strategi, refleksi, komunikasi singkat, dan manajemen peran. Dalam konteks e-sports, game bahkan dapat menjadi ruang prestasi dan ekonomi kreatif. Namun, manfaat itu hanya sah dijadikan pertimbangan apabila tidak merusak hal yang lebih mendasar. Dalam hierarki *maqashid*, hiburan dan pencapaian kompetitif berada pada wilayah *tahsiniyyat* atau *hajiyyat* tertentu, sedangkan penjagaan agama, akal, akhlak, jiwa, dan keturunan berada pada wilayah *daruriyyat*. Jika *tahsiniyyat* mengganggu *daruriyyat*, maka *daruriyyat* harus diutamakan.

Oleh karena itu, analisis terhadap Mobile Legends perlu bersifat kondisional. Permainan ini tidak boleh disederhanakan menjadi halal mutlak atau haram mutlak tanpa memperhatikan pola penggunaan. Hukum asal dapat tetap mubah, tetapi menjadi makruh atau haram ketika memenuhi indikator mafsadah. Indikator tersebut antara lain bermain sampai meninggalkan salat, berkata kasar secara berulang, mengabaikan belajar, mengganggu relasi dengan orang tua, mengorbankan kesehatan, menggunakan uang secara tidak proporsional, atau menjadikan permainan sebagai pelarian utama dari tanggung jawab. Penilaian kondisional semacam ini lebih sesuai dengan watak fikih yang mempertimbangkan realitas dan akibat.

Dampak Penggunaan Mobile Legends terhadap Perilaku Remaja

Dampak pertama yang paling mudah diamati adalah degradasi akhlak lisan. *Toxic talk* dalam Mobile Legends muncul dalam bentuk kata kasar, ejekan, penghinaan kemampuan, provokasi, dan saling menyalahkan. Dalam budaya digital, sebagian pemain menganggap bahasa kasar sebagai hal biasa karena tidak berhadapan secara fisik. Padahal, Islam menilai lisan sebagai bagian penting dari akhlak. Ucapan yang menyakiti, merendahkan, dan memancing permusuhan tetap memiliki nilai moral meskipun terjadi di ruang virtual. Karena itu, *toxic talk* tidak dapat dianggap sebagai konsekuensi ringan dari permainan. Ia membentuk kebiasaan bahasa yang dapat terbawa ke keluarga, sekolah, dan pergaulan nyata.

Dampak kedua adalah ketidakstabilan emosi. Mobile Legends memadukan tekanan waktu, risiko kekalahan, ketergantungan tim, dan sistem rank. Kombinasi ini dapat membuat pemain cepat marah ketika kalah, menyalahkan rekan tim, atau sulit menerima kegagalan. Beberapa penelitian mengenai Mobile Legends menempatkan perubahan emosi sebagai salah satu isu utama dalam perilaku remaja pemain game.¹⁸ Dari sudut pandang akhlak, emosi yang tidak terkendali dapat melemahkan adab terhadap orang tua, guru, dan teman. Jika remaja menjadi mudah membentak karena terganggu saat bermain, maka game telah menggeser tata krama dasar.

¹⁸ Ulfa Mulyani and Wahidah Fitriani, "Emosi Remaja Kecanduan Game Online Mobile Legends," *JCOSE: Jurnal Bimbingan Dan Konseling* 5, no. 1 (2022): 29–35, <https://doi.org/10.24905/jcose.v5i1.114>; Putri Shyarsheina Azzahra and Resti Okta Sari Sari, "Hubungan Kecanduan Game Online Mobile Legends Terhadap Pengelolaan Emosi Pada Remaja 'E,'" *MERDEKA: Jurnal Ilmiah Multidisiplin* 1, no. 2 (2023): 310–15, <https://doi.org/10.62017/merdeka.v1i2.605>; Inggit Sri Kusdiyanty and Muhammad Iqbal Martani, "Hubungan Kecanduan Game Online Mobile Legends Terhadap Perubahan Emosi Pada Remaja Di SMPN 1 Ciparay," *Jurnal Ilmiah Kesehatan Mandira Cendikia* 5, no. 2 (2026): 90–97, <https://doi.org/10.70570/jikmc.v5i2.2138>.

Dampak ketiga adalah kelalaian ibadah, khususnya salat. Pertandingan Mobile Legends yang berlangsung real time membuat pemain merasa sulit meninggalkan permainan karena tindakan keluar akan merugikan tim dan menurunkan reputasi. Akibatnya, sebagian pemain menunda salat sampai pertandingan selesai, bahkan dapat melewatkan waktu utama ibadah. Dalam hukum Islam, menjaga salat termasuk inti *hifz al-din*. Apabila aktivitas mubah menjadi sebab berulang bagi tertundanya kewajiban, maka aktivitas itu berubah kedudukannya. *Sadd al-Ẓarī'ah* memandang kondisi ini sebagai alasan kuat untuk pembatasan karena permainan telah menjadi wasilah menuju pengabaian kewajiban agama.

Dampak keempat adalah penurunan tanggung jawab akademik. Remaja yang menghabiskan waktu berjam-jam untuk bermain cenderung menunda pekerjaan rumah, mengurangi waktu membaca, dan kehilangan konsentrasi belajar. Oetomo dan Fahyuni menemukan bahwa penggunaan Mobile Legends dapat berdampak pada prokrastinasi remaja, termasuk malas belajar, tugas tertunda, dan keterlambatan menyelesaikan tanggung jawab.¹⁹ Dampak ini tidak berdiri sendiri, sebab waktu tidur yang terganggu juga dapat memperburuk konsentrasi. Dalam perspektif Islam, menuntut ilmu adalah kewajiban moral yang berkaitan dengan penjagaan akal. Aktivitas yang melemahkan proses belajar perlu dinilai secara serius.

Dampak kelima adalah apatisisme sosial. Ketika remaja terlalu lama berada dalam dunia virtual, interaksi keluarga dan lingkungan sekitar dapat berkurang. Remaja menjadi lebih responsif terhadap panggilan tim di dalam game dibandingkan panggilan orang tua. Ia dapat hadir secara fisik di rumah, tetapi perhatian emosionalnya berada di arena permainan. Fenomena ini menimbulkan jarak sosial yang halus namun berbahaya. Hubungan keluarga tidak selalu rusak melalui konflik besar; sering kali ia melemah melalui kebiasaan mengabaikan komunikasi sederhana. Dalam *maqashid*, keluarga merupakan ruang penting penjagaan akhlak dan keturunan. Karena itu, apatisisme sosial akibat game berlebihan merupakan mafsadah yang perlu dicegah.

Dampak keenam adalah gangguan kesehatan fisik dan mental. Bermain terlalu lama dapat mengurangi waktu tidur, meningkatkan kelelahan mata, mengurangi aktivitas fisik, dan memperburuk pola istirahat. Kajian meta-analisis global menunjukkan bahwa gaming disorder memiliki prevalensi yang tidak dapat diabaikan dan bervariasi menurut metode pengukuran serta karakter sampel.²⁰ Penelitian khusus pada komunitas Mobile Legends juga mengaitkan kecanduan game dengan kualitas.²¹ Dalam hukum Islam, kesehatan tubuh dan kestabilan mental masuk dalam perlindungan jiwa dan akal. Maka, permainan yang merusak dua aspek ini tidak dapat lagi diposisikan sebagai hiburan biasa.

Dampak ketujuh adalah pola hidup konsumtif. Pembelian skin, diamond, dan item virtual sering didorong oleh keinginan tampil berbeda, memperoleh kebanggaan, atau mengikuti tekanan komunitas. Masalahnya tidak terletak pada pembelian digital secara mutlak, tetapi pada hilangnya proporsi. Remaja yang belum mandiri secara ekonomi dapat memakai uang jajan, meminta uang tambahan, atau bahkan melakukan tindakan tidak jujur untuk membeli item. Microtransaction juga menormalisasi belanja kecil

¹⁹ Oetomo and Fahyuni, "Impact of Mobile Legends Game on Youth Procrastination."

²⁰ Matthew W. R. Stevens et al., "Global Prevalence of Gaming Disorder: A Systematic Review and Meta-Analysis," *Australian and New Zealand Journal of Psychiatry* 55, no. 6 (2021): 553–68, <https://doi.org/10.1177/0004867420962851>; Gao, Wang, and Dong, "The Prevalence and Possible Risk Factors of Internet Gaming Disorder among Adolescents and Young Adults: Systematic Reviews and Meta-Analyses."

²¹ Ramadhini and Saputra, "The Relationship between Internet Gaming Addiction and Sleep Quality in the Mobile Legend Bang-Bang Online Game Community."

berulang yang secara akumulatif menjadi besar. Raneri et al. menegaskan bahwa relasi antara microtransaction, gaming disorder, dan perilaku mirip perjudian perlu mendapat perhatian.²² Dalam fikih, israf dan tabdzir menjadi pertimbangan moral dalam konsumsi.

Dampak kedelapan adalah terbentuknya budaya kompetitif yang tidak selalu sehat. Kompetisi pada dasarnya dapat mendidik keberanian, strategi, dan kerja sama. Namun, jika kompetisi tidak diimbangi adab, ia dapat melahirkan obsesi menang dan kebencian terhadap kekalahan. Pemain yang tidak siap kalah cenderung menyalahkan keadaan, tim, jaringan, atau lawan. Dalam kehidupan nyata, sikap ini dapat melemahkan kesabaran dan tanggung jawab. Islam tidak menolak kompetisi, tetapi mengarahkan kompetisi pada kebaikan dan menjaga akhlak dalam prosesnya. Mobile Legends menjadi bermasalah ketika kompetisi virtual lebih banyak menumbuhkan amarah daripada sportivitas.

Dampak kesembilan adalah pencampuran identitas sosial dengan identitas virtual. Rank, hero favorit, skin, dan statistik kemenangan dapat menjadi sumber kebanggaan yang berlebihan. Remaja kemudian menilai dirinya atau temannya berdasarkan prestasi dalam permainan. Hal ini tidak selalu salah, tetapi menjadi problematis ketika identitas virtual mengalahkan identitas moral, akademik, dan keluarga. Dalam penelitian genre game, Kim, Nam, dan Keum menunjukkan bahwa karakteristik genre berhubungan dengan variasi kecenderungan adiksi dan aspek kepribadian remaja.²³ Dengan demikian, jenis permainan tidak netral secara psikologis; desain dan kultur di dalamnya ikut membentuk cara pemain menilai dirinya.

Dampak kesepuluh adalah melemahnya kemampuan mengatur prioritas. Banyak remaja sebenarnya mengetahui bahwa belajar, salat, membantu orang tua, dan istirahat lebih penting daripada game. Namun, struktur permainan membuat prioritas itu kalah oleh dorongan langsung. Dalam bahasa *maqashid*, masalah ini menunjukkan tertukarnya posisi daruriyyat dan tahsiniyyat. Hiburan yang seharusnya menjadi pelengkap justru menguasai aktivitas pokok. Di sinilah *Sadd al-Ẓarī'ah* bekerja: ketika sarana yang bersifat pelengkap terus-menerus menggeser kewajiban utama, maka sarana itu perlu dibatasi agar urutan kemaslahatan kembali benar.

Meski dampak negatif lebih menjadi fokus, artikel ini tetap mengakui bahwa Mobile Legends dapat memberikan beberapa manfaat dalam kondisi terkontrol. Pemain dapat belajar kerja sama tim, koordinasi, pengambilan keputusan cepat, dan strategi. E-sports juga membuka ruang profesi bagi sebagian kecil pemain yang benar-benar terlatih dan memiliki ekosistem pendampingan. Namun, manfaat ini tidak dapat dijadikan pembenaran umum bagi seluruh pola bermain remaja. Dalam fikih, manfaat minor tidak cukup untuk mengalahkan mafsadah yang nyata dan berulang. Karena itu, kesimpulan hukum harus tetap memperhatikan intensitas, akibat, dan kemampuan remaja menjaga kewajiban.

Berdasarkan uraian tersebut, dampak Mobile Legends dapat diringkas dalam tiga level. Level ringan berupa penggunaan waktu yang kurang efisien dan penundaan aktivitas. Level sedang berupa penurunan belajar, emosi yang tidak stabil, konflik keluarga, dan gangguan tidur. Level berat berupa kelalaian salat, kebiasaan *toxic talk*, kecanduan, konsumsi tidak proporsional, dan penurunan fungsi sosial. *Sadd al-Ẓarī'ah* terutama bekerja pada level sedang dan berat karena pada level itu hubungan antara permainan dan

²² Raneri et al., "The Role of Microtransactions in Internet Gaming Disorder and Gambling Disorder: A Preregistered Systematic Review."

²³ Dongil Kim, Jee Eun Karin Nam, and Changmin Keum, "Adolescent Internet Gaming Addiction and Personality Characteristics by Game Genre," *PLoS ONE* 17, no. 2 (2022): e0263645, <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0263645>.

mafsadah telah tampak kuat. Pembatasan di sini bukan sikap anti-teknologi, melainkan upaya menjaga keseimbangan hidup remaja

Tinjauan *Sadd al-Ẓarī'ah* terhadap Mobile Legends

Tinjauan *Sadd al-Ẓarī'ah* terhadap Mobile Legends harus dimulai dari hukum asal. Bermain game sebagai hiburan termasuk aktivitas mubah selama tidak mengandung unsur haram, tidak melalaikan kewajiban, tidak menimbulkan permusuhan, tidak mengandung perjudian, dan tidak merusak akhlak. Dengan demikian, Mobile Legends tidak secara otomatis haram hanya karena berbentuk game online. Hukum asal ini penting agar analisis tidak jatuh pada generalisasi. Namun, hukum asal mubah bukan izin tanpa batas. Dalam fikih, sesuatu yang mubah dapat berubah menjadi makruh atau haram jika menimbulkan akibat yang dilarang. Perubahan ini sangat bergantung pada situasi dan pola penggunaan.

Jika Mobile Legends dimainkan sebentar, tidak mengganggu salat, tidak memicu kata kasar, tidak menyebabkan pengeluaran berlebihan, dan tidak mengganggu belajar, maka ia masih berada dalam ruang hiburan yang dibolehkan. Bahkan dalam kadar tertentu, permainan dapat menjadi sarana rekreasi setelah aktivitas belajar atau bekerja. Namun, jika ia menjadi sebab tertundanya salat, konflik dengan orang tua, perilaku agresif, prokrastinasi, gangguan tidur, atau konsumsi digital yang tidak wajar, maka ia berubah menjadi *ẓarī'ah* menuju mafsadah. Pada titik ini, pembahasan hukum tidak lagi bertumpu pada nama permainan, tetapi pada akibat dominan yang lahir dari penggunaannya.

Dalam klasifikasi *ẓarī'ah*, penggunaan Mobile Legends yang berlebihan dapat masuk kategori sarana yang pada asalnya boleh tetapi secara kuat mengarah pada mafsadah. Ia tidak selalu pasti membawa kerusakan bagi semua orang, tetapi dalam konteks remaja yang belum memiliki kontrol diri matang, potensi mafsadahnya menjadi besar. Apalagi beberapa fitur permainan memang dirancang untuk mempertahankan keterlibatan pemain, seperti rank, misi harian, hadiah, skin, dan konsekuensi sosial ketika keluar dari pertandingan. Jika sarana tersebut berkali-kali terbukti mengantarkan pada perilaku negatif, maka pembatasan sesuai dengan prinsip *Sadd al-Ẓarī'ah*.

Aspek pertama yang menjadi dasar pembatasan adalah *hifz al-din*. Kelalaian salat merupakan indikator paling tegas bahwa game telah melampaui batas hiburan. Dalam Islam, salat bukan aktivitas sekunder yang dapat dikalahkan oleh pertandingan virtual. Ketika remaja menunda salat karena tidak ingin meninggalkan match, ia telah menempatkan permainan di atas kewajiban agama. Dalam kondisi demikian, hukum bermain pada waktu yang berisiko melalaikan salat menjadi terlarang atau setidaknya harus dicegah secara ketat. Orang tua dan pendidik dapat menetapkan larangan bermain menjelang waktu salat atau kewajiban agama lain sebagai bentuk *Sadd al-Ẓarī'ah*.

Aspek kedua adalah *hifz al-'aql*. Akal tidak hanya dijaga dari zat yang memabukkan, tetapi juga dari kebiasaan yang mengganggu kemampuan berpikir jernih, belajar, dan mengambil keputusan. Kecanduan game, tidur yang berkurang, dan fokus belajar yang melemah merupakan gangguan terhadap fungsi akal. Jika Mobile Legends menyebabkan remaja sulit berkonsentrasi dan menunda tugas akademik, maka permainan itu telah mengganggu salah satu tujuan penting syariat. Penelitian tentang internet gaming disorder menegaskan bahwa durasi bermain, stres, kecemasan, depresi, dan performa akademik buruk termasuk faktor yang berkaitan dengan gangguan bermain game.²⁴

²⁴ Gao, Wang, and Dong, "The Prevalence and Possible Risk Factors of Internet Gaming Disorder among Adolescents and Young Adults: Systematic Reviews and Meta-Analyses."

Aspek ketiga adalah *hifz al-nafs*. Penjagaan jiwa mencakup kesehatan fisik dan mental. Bermain sampai larut malam, mengabaikan makan, kurang bergerak, dan mengalami tekanan emosi karena permainan dapat mengganggu kesehatan. Emosi yang meledak saat kalah juga dapat memicu perilaku berbahaya, baik terhadap diri sendiri maupun orang sekitar. Dalam perspektif *Sadd al-Ẓarī'ah*, pencegahan dilakukan sebelum kerusakan menjadi lebih serius. Keluarga tidak perlu menunggu anak mengalami kecanduan berat untuk melakukan pembatasan. Ketika gejala awal tampak, seperti mudah marah saat diminta berhenti, berbohong soal durasi bermain, dan menurunnya prestasi, tindakan preventif sudah memiliki dasar syar'i.

Aspek keempat adalah *hifz al-nasl* dalam makna luas berupa penjagaan generasi dan akhlak. Remaja adalah bagian dari generasi yang sedang dibentuk. Jika budaya digital membiasakan kata kasar, penghinaan, konsumsi berlebihan, dan pengabaian orang tua, maka kualitas akhlak generasi ikut terancam. *Hifz al-nasl* tidak hanya berhubungan dengan keturunan biologis, tetapi juga kesinambungan nilai, adab, dan karakter keluarga. Mobile Legends menjadi problematis ketika kultur bermainnya mengajarkan normalisasi *toxic talk* dan ketidakpedulian terhadap sekitar. Oleh karena itu, pembatasan akses dan pendidikan adab digital menjadi bagian dari penjagaan generasi.

Aspek kelima adalah *hifz al-mal*. Pengeluaran untuk skin, diamond, atau item virtual perlu ditempatkan dalam etika konsumsi Islam. Jika pembelian dilakukan secara proporsional oleh orang yang mampu dan tidak mengganggu kebutuhan pokok, ia dapat berada dalam wilayah mubah. Namun, bagi remaja yang belum memiliki penghasilan, pengeluaran berlebihan untuk item virtual dapat menjadi mafsadah. Apalagi jika pembelian dilakukan karena tekanan teman, gengsi, atau keinginan status. Raneri et al. menunjukkan bahwa microtransaction memiliki hubungan dengan masalah gaming dan gambling disorder.²⁵ Dengan demikian, pembatasan transaksi dalam game merupakan langkah preventif yang selaras dengan *hifz al-mal*.

Berdasarkan kaidah *dar' al-mafasid muqaddam 'ala jalb al-masalih*, manfaat Mobile Legends harus ditimbang secara proporsional. Manfaat hiburan, kerja sama, refleksi, dan peluang e-sports tidak boleh menutup mata dari mafsadah yang lebih dekat dan lebih sering dialami remaja umum. Sebagian kecil pemain mungkin menjadikan Mobile Legends sebagai jalur prestasi profesional, tetapi sebagian besar remaja memainkannya sebagai hiburan. Karena itu, tidak tepat menggunakan keberhasilan atlet e-sports sebagai pembenaran atas pola bermain berlebihan di kalangan pelajar. Fikih menilai realitas mayoritas dan akibat dominan, bukan hanya kemungkinan manfaat yang bersifat khusus.

Status hukum penggunaan Mobile Legends dapat dirumuskan secara bertingkat. Pertama, mubah apabila dimainkan secara terbatas, tidak melalaikan kewajiban, tidak mengandung taruhan, tidak memicu *toxic talk*, dan tidak menyebabkan konsumsi berlebihan. Kedua, makruh apabila mulai menghabiskan waktu berlebihan, menurunkan produktivitas, atau sering menimbulkan emosi negatif meski belum meninggalkan kewajiban. Ketiga, haram apabila menyebabkan meninggalkan salat, durhaka kepada orang tua, berkata kasar secara terus-menerus, mengabaikan belajar secara serius, menggunakan uang secara tidak sah, atau menimbulkan kecanduan yang merusak fungsi kehidupan. Rumusan bertingkat ini lebih adil daripada vonis tunggal.

Pembatasan berdasarkan *Sadd al-Ẓarī'ah* juga harus diterapkan dengan strategi yang bijak. Melarang tanpa penjelasan sering melahirkan perlawanan, sedangkan membiarkan tanpa batas melahirkan kerusakan.

²⁵ Raneri et al., "The Role of Microtransactions in Internet Gaming Disorder and Gambling Disorder: A Preregistered Systematic Review."

Orang tua perlu membuat aturan waktu, mendahulukan salat dan belajar, mematikan akses saat jam istirahat, membatasi transaksi, serta membangun komunikasi. Pendidik dan tokoh agama perlu memasukkan literasi digital dalam pendidikan akhlak. Remaja perlu diberi pemahaman bahwa kebebasan digital bukan berarti bebas dari tanggung jawab syar'i. Dengan cara ini, *Sadd al-Ẓarī'ah* tidak menjadi larangan buta, tetapi pendidikan prioritas.

Tinjauan *Sadd al-Ẓarī'ah* juga perlu membedakan antara pembatasan individu dan kebijakan sosial. Pada tingkat individu, remaja yang masih dapat mengendalikan diri cukup diberi pengaturan waktu dan etika bermain. Pada tingkat keluarga, orang tua dapat menetapkan jadwal dan kontrol transaksi. Pada tingkat lembaga pendidikan, sekolah atau pesantren dapat melarang permainan pada jam belajar dan lingkungan asrama. Pada tingkat komunitas, tokoh masyarakat dapat menyediakan kegiatan alternatif seperti olahraga, kajian, seni, dan pelatihan digital produktif. Semakin besar mafsadah yang muncul, semakin kuat pula alasan pembatasan.

Dalam pandangan hukum Islam, tindakan preventif bukan bentuk ketakutan terhadap modernitas. Justru ia menunjukkan kedewasaan syariat dalam membaca akibat. *Sadd al-Ẓarī'ah* tidak menolak Mobile Legends karena ia berasal dari dunia digital, tetapi menilai ketika sarana digital itu menabrak kewajiban agama dan akhlak. Jika suatu saat pengembang, keluarga, dan komunitas mampu membuat pola bermain yang lebih sehat, maka status hukum praktisnya dapat berubah. Fikih selalu membuka ruang perubahan hukum karena perubahan sebab, keadaan, dan akibat. Namun, selama mafsadah nyata lebih dominan dalam konteks remaja tertentu, pembatasan tetap menjadi pilihan hukum yang kuat.

Untuk memperjelas konstruksi hukum, dampak Mobile Legends dapat dipetakan dalam matriks berikut. Matriks ini bukan pengganti analisis hukum, tetapi alat bantu untuk melihat hubungan antara bentuk perilaku, jenis mafsadah, *maqashid* yang terdampak, dan rekomendasi *Sadd al-Ẓarī'ah*.

Bentuk perilaku	Jenis mafsadah	Maqashid terdampak	Rekomendasi hukum preventif
Toxic talk, hinaan, dan provokasi saat bermain	Mafsadah akhlak lisan dan relasi sosial	<i>Hifz al-nasl/akhlak</i> dan <i>hifz al-nafs</i>	Pembatasan komunikasi, pendidikan digital, penghentian bermain jika <i>toxic</i> berulang
Menunda atau meninggalkan salat karena pertandingan	Mafsadah agama	<i>Hifz al-din</i>	Larangan bermain menjelang waktu salat dan kewajiban berhenti ketika waktu ibadah tiba
Bermain tugas hingga sekolah tertunda	Mafsadah akademik dan fungsi akal	<i>Hifz al-aql</i>	Jadwal bermain terbatas setelah kewajiban belajar selesai

Marah, membentak, atau konflik dengan orang tua	Mafsadah adab keluarga dan emosi	<i>Hifz al-nafs dan hifz al-nasl</i>	Pengawasan keluarga, jeda bermain, dan konseling bila sudah sulit dikendalikan
Top up berlebihan untuk skin atau item virtual	Mafsadah konsumsi dan harta	<i>Hifz al-mal</i>	Batas transaksi, larangan memakai uang tanpa izin, dan edukasi anti-israf
Kurang tidur, mata lelah, dan aktivitas fisik menurun	Mafsadah kesehatan	<i>Hifz al-nafs dan hifz al-aql</i>	Pembatasan durasi, larangan bermain larut malam, dan aktivitas alternatif

Matriks tersebut menunjukkan bahwa hukum praktis penggunaan Mobile Legends tidak berdiri pada satu status yang sama untuk semua kondisi. Ketika permainan masih terkendali, ia dapat berada dalam wilayah mubah. Ketika dampak negatif mulai tampak, ia masuk wilayah makruh dan perlu dikurangi. Ketika dampak menyentuh kewajiban agama, akhlak, kesehatan, pendidikan, dan harta secara nyata, maka pembatasan ketat bahkan pelarangan individual menjadi selaras dengan *Sadd al-Ẓarī'ah*.

Conclusion

Dari seluruh uraian pembahasan yang komprehensif di atas, penelitian mengenai tinjauan *sadd al-ẓarī'ah* terhadap game online mo-bile legend terkait pengaruhnya pada perilaku remaja ini menghasilkan beberapa poin kesimpulan inti sebagai berikut:

Pertama, penggunaan Mobile Legends: Bang Bang di kalangan remaja merupakan fenomena digital yang tidak dapat dinilai hanya dari hukum asal hiburan. Pada dasarnya, bermain game berada dalam wilayah mubah selama tidak mengandung unsur haram, tidak melalaikan kewajiban, dan tidak menimbulkan mafsadah. Namun, pola penggunaan berlebihan menunjukkan sejumlah dampak negatif terhadap perilaku remaja, antara lain *toxic talk*, ketidakstabilan emosi, kelalaian salat, prokrastinasi akademik, apatisme sosial, gangguan tidur, dan perilaku konsumtif. Dampak tersebut menunjukkan bahwa dalam kondisi tertentu Mobile Legends dapat berubah dari sarana rekreasi menjadi jalan menuju kerusakan akhlak, agama, akal, jiwa, dan harta.

Kedua, berdasarkan *Sadd al-Ẓarī'ah*, pembatasan penggunaan Mobile Legends bagi remaja dapat dibenarkan ketika permainan tersebut secara kuat mengarah pada mafsadah. Pembatasan tidak berarti pengharaman mutlak terhadap semua bentuk game, tetapi penetapan batas berdasarkan intensitas, akibat, dan kemampuan pemain menjaga kewajiban. Status hukumnya dapat bertingkat: mubah dalam penggunaan terkendali; makruh ketika mulai mengganggu produktivitas dan emosi; serta haram ketika menyebabkan meninggalkan kewajiban agama, merusak akhlak lisan, mengabaikan pendidikan, menimbulkan kecanduan, atau mendorong konsumsi tidak sah. Rumusan ini menjaga keseimbangan antara kebutuhan hiburan dan perlindungan *maqashid al-sharī'ah*.

Implikasi praktis dari kajian ini adalah perlunya penguatan literasi digital berbasis fikih prioritas. Orang tua perlu membangun aturan yang jelas mengenai waktu bermain, kewajiban ibadah, belajar, tidur, dan transaksi dalam game. Pendidik perlu memasukkan etika digital dalam pembinaan akhlak, bukan hanya

melarang gawai secara administratif. Tokoh agama perlu menjelaskan bahwa *Sadd al-Ẓarī'ah* adalah metode perlindungan kemaslahatan, bukan sikap anti-hiburan. Remaja perlu memahami bahwa hiburan digital memiliki konsekuensi moral dan ukhrawi. Jika kesadaran ini dibangun, Mobile Legends dapat ditempatkan secara proporsional sebagai hiburan terbatas, bukan pusat kehidupan yang menggeser kewajiban pokok.

Penelitian lanjutan dapat mengembangkan kajian empiris dengan wawancara kepada remaja, orang tua, guru, dan komunitas pemain untuk memetakan indikator mafsadah secara lebih terukur. Kajian ekonomi syariah juga penting untuk menilai microtransaction, jual beli akun, top up diamond, dan unsur spekulatif dalam item virtual. Selain itu, riset pengembangan game edukatif berbasis nilai Islam perlu didorong agar diskursus hukum tidak berhenti pada pembatasan, tetapi juga menawarkan alternatif hiburan yang sehat, kreatif, dan sesuai maqashid. Dengan demikian, hukum Islam dapat berperan aktif dalam membentuk budaya digital yang beradab..

Reference

- Al-Anshari, Izzuddin bin Abdissalam. *Al-Fawa'id Fi Ikhtishar al-Maqashid*. Mesir: Dar al-Ma'arif, n.d.
- — —. *Qawa'id al-Ahkam Fi Mashalih al-Anam*. Juz 1. Beirut: Dar al-Kutub al-Ilmiyah, n.d.
- Al-Bukhari, Abu Abdillah Muhammad bin Isma'il. *Sahih Al-Bukhari*. Juz 4. Beirut: Dar al-Kutub al-Ilmiyah, 2020.
- Al-'Inzi, Su'ud bin Mulluh Sultan. *Saddu Dzarai' 'inda al-Imam Ibnu Qayyim al-Jauziyyah Wa Atsaruhu Fi Ikhtiyath Al-Fiqhiyyah*. Yordania: Al-Dar al-Atsariyyah, n.d.
- Al-Zuhaili, Wahbah. *Al-Fiqh al-Islami Wa Adillatuhu*. Jilid 4. Damaskus: Dar al-Fikr, n.d.
- — —. *Al-Wajiz Fi Ushul al-Fiqh*. Damaskus: Dar al-Fikr, 1999.
- — —. *Ushul Al-Fiqh al-Islami*. Damaskus: Dar al-Fikr, 1986.
- As-Suyuthi, Jalaluddin 'Abdurrahman bin Abu Baka. *Al-Asybah Wa an-Nazhair*. Beirut: Dar al-Kutub al-Ilmiyah, 1990.
- Azzahra, Putri Shyarsheina, and Resti Okta Sari Sari. "Hubungan Kecanduan Game Online Mobile Legends Terhadap Pengelolaan Emosi Pada Remaja 'E.'" *MERDEKA: Jurnal Ilmiah Multidisiplin* 1, no. 2 (2023): 310–15. <https://doi.org/10.62017/merdeka.v1i2.605>.
- Dimas Bahrin Anugrah. "Pengaruh Game Mobile Legends: Bang Bang terhadap Religiusitas Mahasiswa S1 (Studi Komunitas Mobile Legends di Fakultas Ushuluddin UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta)." Skripsi, UIN SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA, 2022. <https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/56691/>.
- Gao, Yuan-Xia, Jiang-Yang Wang, and Guang-Heng Dong. "The Prevalence and Possible Risk Factors of Internet Gaming Disorder among Adolescents and Young Adults: Systematic Reviews and Meta-Analyses." *Journal of Psychiatric Research* 154 (2022): 35–43. <https://doi.org/10.1016/j.jpsychires.2022.06.049>.
- Hafis, Faisal. "Pola Komunikasi Antar Pemain Game Online Mobile Legends Bang-Bang: Studi Kasus Kelurahan Klender." *Jurnal Komunikasi* 5, no. 2 (2025): 1–6.
- Ichsan, Muhammad. "The Use of Sadd Al-Dhari'ah on Contemporary Islamic Family Law in Indonesia: Concept and Practice." *Malaysian Journal of Syariah and Law* 12, no. 1 (2024): 206–15. <https://doi.org/10.33102/mjssl.vol12no1.505>.
- Kim, Dongil, Jee Eun Karin Nam, and Changmin Keum. "Adolescent Internet Gaming Addiction and Personality Characteristics by Game Genre." *PLoS ONE* 17, no. 2 (2022): e0263645. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0263645>.

- Kusdiyanty, Inggit Sri, and Muhammad Iqbal Martani. "Hubungan Kecanduan Game Online Mobile Legends Terhadap Perubahan Emosi Pada Remaja Di SMPN 1 Ciparay." *Jurnal Ilmiah Kesehatan Mandira Cendikia* 5, no. 2 (2026): 90–97. <https://doi.org/10.70570/jikmc.v5i2.2138>.
- Mulyani, Ulfa, and Wahidah Fitriani. "Emosi Remaja Kecanduan Game Online Mobile Legends." *JCOSE: Jurnal Bimbingan Dan Konseling* 5, no. 1 (2022): 29–35. <https://doi.org/10.24905/jcose.v5i1.114>.
- Oetomo, Muhammad Syaikhul, and Eni Fariyatul Fahyuni. "Impact of Mobile Legends Game on Youth Procrastination." *Indonesian Journal of Cultural and Community Development* 12 (2022). <https://doi.org/10.21070/ijccd.v12i0.814>.
- Ramadhan, Nuzul Syahril, and Zaka Hadikusuma Ramadan. "Analisis Dampak Negatif Kecanduan Game Online Mobile Legend Pada Siswa." *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 4, no. 2 (2023): 430–41. <https://doi.org/10.37985/murhum.v4i2.343>.
- Ramadhini, Fadilla Irna, and Eko Saputra. "The Relationship between Internet Gaming Addiction and Sleep Quality in the Mobile Legend Bang-Bang Online Game Community." *Dinasti Information and Technology* 1, no. 1 (2023): 24–29. <https://doi.org/10.38035/dit.v1i1.254>.
- Raneri, Phillip C., Christian Montag, Dmitri Rozgonjuk, Jason Satel, and Halley M. Pontes. "The Role of Microtransactions in Internet Gaming Disorder and Gambling Disorder: A Preregistered Systematic Review." *Addictive Behaviors Reports* 15 (2022): 100415. <https://doi.org/10.1016/j.abrep.2022.100415>.
- Stevens, Matthew W. R., Diana Dorstyn, Paul H. Delfabbro, and Daniel L. King. "Global Prevalence of Gaming Disorder: A Systematic Review and Meta-Analysis." *Australian and New Zealand Journal of Psychiatry* 55, no. 6 (2021): 553–68. <https://doi.org/10.1177/0004867420962851>.
- Sun, Agung Navolion. "Pengaruh Permainan Game Online Mobile Legends Bang-Bang Terhadap Akhlak Peserta Didik Kelas Xi Di Sman 1 Way Tenong Lampung Barat." Diploma, UIN RADEN INTAN LAMPUNG, 2024. <https://repository.radenintan.ac.id/32580/>.
- Talo1, Irfan Putra. "Pengaruh Game Online Terhadap Akhlak Remaja Di Desa Muara Simpur Kecamatan Ulu Talo Kabupaten Seluma." *GHAITSA: Islamic Education Journal* 4, no. 3 (October 2023): 146–60. <https://doi.org/10.62159/ghaitsa.v4i3.502>.
- T'ng, Soo Ting, Khee Hoong Ho, and Kee Pau. "Need Frustration, Gaming Motives, and Internet Gaming Disorder in Mobile Multiplayer Online Battle Arena Games: Through the Lens of Self-Determination Theory." *International Journal of Mental Health and Addiction* 21 (2023): 3821–41. <https://doi.org/10.1007/s11469-022-00825-x>.
- Zulfikri, and Isniyatin Faizah. "Sadd Al-Dzari'ah Sebagai Media Dalam Penyelesaian Perkara Kontemporer." *The Indonesian Journal of Islamic Law and Civil Law* 4, no. 2 (2023): 169–85. <https://doi.org/10.51675/jaksya.v4i2.474>.