

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Perkembangan teknologi khususnya *smartphone* begitu pesat, tidak dapat dipungkiri semua komponen masyarakat dari yang tua hingga yang muda pasti memiliki benda yang satu ini. Tidak hanya digunakan untuk berhubungan jarak jauh saja, saat ini *smartphone* juga sudah dilengkapi banyak fitur penunjang, salah satunya adalah fitur bermain Game online pada *smarthphone*. Salah satu Game online yang sangat digemari oleh semua kalangan ialah Clash Of Clans (COC). Semenjak ada game Clash of Clans (COC) yang resmi dirilis pada tanggal 2 Agustus 2012 oleh pabrikasi asal Helsinki, Finlandia yang bernama *Supercell*, semua komponen masyarakat dari yang tua hingga yang muda pasti sudah mengenal dan bahkan sudah memainkan salah satu game berbasis mobile *platform* iOS ini. Game Clash of Clans (COC) itu sendiri adalah sebuah game strategi dimana pemain membangun komunitas, melatih pasukan, dan menyerang pemain lain untuk mendapatkan emas, trophy, elixir dan dark elixir, membangun pertahanan yang melindungi pemain dari serangan pemain lain, dan untuk melatih serta meningkatkan kemampuan maupun jumlah pasukan. Permainan ini juga dilengkapi kampanye *pseudo* dimana pemain harus menyerang serangkaian benteng desa milik *goblin*. Game yang sangat sukses

dan menandai era mobile gaming yang semakin populer dibandingkan dengan game berbasis *Personal Computer (PC)* dan console yang mengalami tren penurunan.¹

Pada masyarakat kita khususnya masyarakat Indonesia game COC ini merupakan salah satu fenomena yang mana semua lapisan sangat suka memainkannya. Beberapa Faktor utama yang menjadikan game ini sangat *booming* adalah : Pertama, *Genius Game Design*, Desain game dengan latar serta karakter-karakter yang kuat dan unik, disertai dengan game play yang addictive dan selalu membuat penasaran pemain untuk mencapai level tertentu membuat pengguna terus menggunakan game ini. “Reward” yang ditawarkan ketika pemain mencapai level tertentu ini juga yang mendorong pemain rela melakukan pembelian Gems. Waktu upgrade yang mencapai hitungan puluhan hari justru membuat pemain tidak sabar untuk segera menyelesaikannya dengan mengganti waktu yang diperlukan dengan Gems. Kedua, *Social Gaming Enabled*, Dilengkapinya game dengan fitur untuk melakukan interaksi dengan pemain lain dalam bentuk percakapan langsung maupun dalam bentuk action di dalam game, membuat game ini menjadi lebih menarik selain potensi untuk menjadi ‘viral’ juga lebih besar. Game akan lebih menarik jika dimainkan bersama-sama dalam satu komunitas dan untuk ‘menyerang’ komunitas lain, termasuk sumbang-menyumbang bantuan antar member dalam sebuah tim

¹ <https://www.media-majalengka.com/search/label/Game?m=1>, diakses, 10 Maret 2017

(clan) dan ‘peperangan’ antar clan (clan wars). Ketiga, *Mobile Platform (Only)*, Tersedianya game dalam platform mobile (saja), memang membuat game ini bisa dimainkan kapan saja dimana saja. Game ini bisa menjadi pengisi waktu atau menjadi alat yang digunakan untuk ‘refreshing’ dan tidak harus dimainkan secara terus menerus. Fleksibilitas dan mobilitas yang membuat game ini bisa terus dimainkan tanpa batasan seperti jika di Personal Computer (PC) atau console.

Dari beberapa paparan diatas mengenai faktor booming tentang game COC ini tentunya banyak sekali masyarakat yang sangat pro terhadap game satu ini, dikarenakan sifat mudah dan nyaman dari fitur game tersebut. Tidak hanya masyarakat umum yang menyukai sekali akan game COC tersebut, tetapi kaum santri di Pondok Pesantren juga sangat mengagumi game tersebut. Dilihat dari betapa mudahnya akses untuk game berbasis mobile ini, para santri sangat mudah untuk menikmatinya.² Tidak membutuhkan perangkat yang rumit, hanya bermodal satu buah smarthphone dan tentunya dilengkapi dengan paket data, game Clash of Clans (COC) sudah bisa dimainkan. Tentunya bermain game di lingkungan pondok pesantren menjadi suatu polemik tersendiri , dimana ada beberapa pendapat ulama dan kyai yang menyebutkan bermain game sama dengan membuang-buang waktu dan agama Islam melarang umatnya untuk membuang waktu. Namun, ada beberapa pendapat para gamers yang

² <https://www.media-majalengka.com/search/label/Game?m=1>, diakses, 10 Maret 2017

berpendapat bahwa bermain game merupakan salah satu hal untuk menghilangkan penat / merefresh otak.³

Dalam suatu aktivitas bermain game pasti terdapat akibat yang dampaknya bisa menyebabkan kecanduan, tidak terbatas tingkat usia dan jenis kelamin. Dampak yang paling mendasar dari bermain game adalah kecanduan, yakni beberapa perilaku adiksi atau ketergantungan, karena mengharuskan pemainnya untuk memainkan permainan itu secara terus menerus setiap hari agar memperoleh kemajuan. Selain kecanduan, banyak bahaya yang bisa disebabkan dari bermain game Clash of Clans (COC) secara berlebihan.

Berikut ini beberapa bahaya dari game Clash of Clans (COC) antara lain adalah , *False Succes Feeling*, dari beberapa game online yang ada saat ini, terutama yang menerapkan system *daily maintenance* mengharuskan orang untuk memainkannya setiap hari. Game online semacam Clash of Clans (COC), tidak mempunyai kata tamat. Ketika seseorang telah sampai pada titik puncak, developer selalu melakukan update untuk misi berikutnya. Begitu seterusnya sehingga orang yang bermain game tersebut akan berpikir bahwa kesuksesan yang sebenarnya itu tidak pernah ada. Hal itu lah yang dinamakan sebagai sukses palsu. Ketika kita mengejar target tertentu, setelahnya akan disuguhkan target-target berikutnya, dan begitu seterusnya.

³ <https://www.baguz.net/info/app-software/game/10-dampak-positif-dan-negatif-bermain-clash-of-clans/>, diakses, 10 Maret 2017

Kedua, *Losing Time Control*, hal ini merupakan salah satu hal berbahaya dalam Game Online dengan sistem Daily Playing Maintenance (DPM). Para pelaku pemain game cenderung kehilangan kontrol atas waktunya sendiri karena pemainnya yang diatur oleh game. Game itulah yang mematok jadwal kapan kita harus online. Terlalu sering bermain game menyebabkan kecanduan dan tanpa sadar kita ‘dikontrol’ untuk harus online pada waktu-waktu tertentu. Dengan kata lain dengan terus menerus memainkan game tersebut, justru game tersebutlah yang memainkan dan mengontrol kehidupan kita.

Ketiga, *Mixing Reality & Virtuality*, terlalu sering memainkan sebuah game online, tentu berpengaruh pada pola pikir orang yang memainkan hal itu. Pola pikir yang cenderung ‘dikawinkan’ dengan kehidupan didalam game merupakan sebuah hal yang berbahaya. Seseorang cenderung kesulitan membedakan mana dunia nyata dan dunia maya.

Dalam dunia game, seseorang hanyalah sebatas user dan tidak lebih dari itu. Tapi seringkali seseorang menganggapnya seperti dunia nyata dan sebuah kekalahan dianggap seperti kekalahan nyata yang mempertaruhkan harga diri. Kebanyakan gamer muda, mereka cenderung mengisolasi diri dan mengurangi kepekaan mereka terhadap lingkungan sekitar. Para gamers cenderung lebih asyik bersosialisasi secara virtual dengan clan-clan dalam game.

Seperti halnya sosial media, game online juga mempengaruhi penurunan Kecerdasan Emosi (EQ) secara mendalam bagi para penggunanya. Para gamers

muda cenderung kehilangan kemampuan bersosialisasi, berinteraksi, dan berkomunikasi secara verbal maupun emosional terhadap lingkungan “real”.

Selanjutnya yang ke empat adalah *Instant Reward Mentality*, dalam perkembangan teknologi dan informasi saat ini, cenderung mengubah segala hal termasuk mindset masyarakat. Segala sesuatunya diukur dengan statistik dan angka. Dalam game, apa yang kita kerjakan pasti akan terlihat hasilnya. Misalnya kita membeli gem senilai satu juta, akan langsung kelihatan hasilnya. Namun hal itu berbeda dengan apa yang terjadi dalam kehidupan nyata. Berinvestasi dengan uang satu juta, tentu tidak dapat langsung dilihat dan dinikmati hasilnya, belum lagi kemungkinan akan kerugian.

Kelima, *Instant Finish Mentality*, dalam game COC sistemnya adalah menggunakan “gem” atau uang secara virtual.⁴ Untuk memperoleh ‘uang’ dalam nilai tertentu, dibutuhkan usaha-usaha atau *upgrading* yang semuanya membutuhkan kesabaran. Bagi pemain game yang tidak sabar, mereka bisa melakukan jalan pintas yaitu dengan mengeluarkan uang (nyata) untuk membeli ‘gem’ tersebut, dan ‘gem’ itu dapat dimiliki tanpa harus menunggu waktu *upgrade* yang cukup lama. Bagi orang yang tidak membeli dan sabar, mampu menahan diri, setia dengan proses, akan mengalami kekalahan dan dibilang cupu. Artinya, orang yang mempunyai modal banyak, akan memenangi game tersebut dan menempati posisi teratas. Akan tetapi hal itu tidak bisa di temukan

⁴ <https://www.media-majalengka.com/search/label/Game?m=1>, diakses, 10 Maret 2017

dalam kehidupan nyata. Untuk memulai sebuah usaha, di dunia nyata orang harus sabar dan taat pada proses. Mentalitas mencari jalan pintas tersebut yang akan mempengaruhi *mindset* seseorang yang telah tercandu game online tersebut.

Meskipun demikian, tidak semua dampak dari game online adalah negatif. Dampak positif dari bermain game yakni bisa mereshuffle kembali pikiran, mengisi waktu luang, bisa saling berinteraksi dengan sesama user dan bagi orang-orang yang sabar dan taat pada proses akan meningkatkan kesabaran dan mentalitas positif. Selain itu, orang terdorong untuk bertindak kreatif, menemukan *problem solving* dan sebagainya.⁵

Berdasarkan konteks masalah tersebut penyusun merasa tertarik untuk mengkaji lebih mendalam tentang Fenomena Game Clash of Clans (COC) Menurut Pandangan Ulama Pondok Pesantren dan Majelis Ulama Indonesia (MUI) Kabupaten Tulungagung, semoga hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan penjelasan yang benar tentang Fenomena Game Clash of Clans (COC) Menurut Pandangan Ulama Pondok Pesantren dan Majelis Ulama Indonesia (MUI) Kabupaten Tulungagung.

⁵ <https://www.baguz.net/info/app-software/game/10-dampak-positif-dan-negatif-bermain-clash-of-clans/>, diakses, 10 Maret 2017

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana Fenomena Game Clash of Clans (COC) di Masyarakat Pengguna Game Clash of Clans (COC) dan Tinjauan Ulama Pondok Pesantren Kabupaten Tulungagung?
2. Bagaimana Pandangan Ulama Pondok Pesantren dan Majelis Ulama Indonesia (MUI) di Kabupaten Tulungagung Tentang Hukum Game Clash of Clans (COC)?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk Mengetahui Fenomena Game Clash of Clans (COC) di Masyarakat Pengguna Game Clash of Clans (COC) dan Ulama Pondok Pesantren di Kabupaten Tulungagung.
2. Untuk Mengetahui Pandangan Ulama Pondok Pesantren dan Majelis Ulama Indonesia (MUI) di Kabupaten Tulungagung Tentang Hukum Game Clash of Clans (COC).

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis
 - Memberikan sumbangan pemikiran dalam rangka mengetahui hukum bermain game online berbasis mobile yaitu game Clash of Clans (COC).

- Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai sumbangan pemikiran dalam rangka pengetahuan terhadap hukum bermain game online berbasis mobile.

2. Manfaat Praktis

- Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran dalam menyikapi fenomena game Clash of Clans (COC) menurut pandangan ulama pondok pesantren dan Majelis Ulama Indonesia (MUI) Kabupaten Tulungagung.
- Diharapkan para pengguna game Clash of Clans (COC) bisa lebih memanfaatkan dan mengoptimalkan waktu dan tidak terpaku untuk terus bermain game berbasis mobile tersebut.

E. Penegasan Istilah

Agar tidak terjadi kesalahan penafsiran dalam memahami istilah-istilah yang dipakai dalam penelitian ini, maka perlu penegasan dalam istilah-istilah yang digunakan yaitu sebagai berikut :

1. Penegasan Konseptual

Judul skripsi ini adalah “Fenomena Game Clash of Clans (COC) Menurut Pandangan Ulama Pondok Pesantren dan Majelis Ulama Indonesia (MUI) Kabupaten Tulungagung”, maka perlu memberikan penegasan istilah sebagai berikut :

a. Fenomena Game Clash of Clans (COC)

Fenomena berasal dari bahasa Yunani; *Phainomenon*, “apa yang terlihat”, fenomena juga bisa berarti: gejala, hal-hal yang dirasakan dengan pancaindra, hal-hal mistik atau klenik, fakta, kenyataan, kejadian. Jadi, Fenomena adalah rangkaian peristiwa serta bentuk keadaan yang dapat diamati dan dinilai lewat kaca mata ilmiah atau lewat disiplin ilmu tertentu. Fenomena terjadi di semua tempat yang bisa diamati oleh manusia. Sedangkan, Game berasal dari kata bahasa Inggris yang berarti dasar permainan. Permainan dalam hal ini merujuk pada pengertian kelincahan intelektual (*Intellectual Playability Game*) yang juga bisa diartikan sebagai arena keputusan dan aksi pemainnya. Dalam game, ada target – target yang ingin dicapai pemainnya.⁶ Untuk Game Clash of Clans (COC) sendiri adalah Game strategi di mana pemain membangun komunitas, melatih pasukan, dan menyerang pemain lain untuk mendapatkan emas, trophy, elixir, dan dark elixir, membangun pertahanan yang melindungi pemain dari serangan pemain lain, dan untuk melatih serta meningkatkan kemampuan maupun jumlah pasukan. Jadi, dapat disimpulkan bahwa Fenomena Game Clash of Clans (COC) adalah Peristiwa atau kejadian

⁶ <http://www.media-majalengka.com/search/label/Game?m=1>, diakses, 10 Maret 2017

bermain game yang nyata dilakukan oleh berbagai komponen masyarakat yang ada dalam waktu itu dan cukup menyita perhatian.

b. Ulama Pondok Pesantren

Ulama adalah pemuka agama atau pemimpin agama yang bertugas untuk mengayomi, membina dan membimbing umat Islam baik dalam masalah-masalah agama maupun masalah sehari-hari yang diperlukan baik dari sisi keagamaan maupun sosial kemasyarakatan. Makna sebenarnya dalam bahasa Arab adalah ilmuwan atau peneliti, kemudian arti ulama tersebut berubah ketika diserap kedalam Bahasa Indonesia, yang maknanya adalah sebagai orang ahli dalam ilmu agama Islam. Jadi, kesimpulannya bahwa ulama adalah orang muslim yang menguasai ilmu agama Islam memahami syariat Islam secara menyeluruh (*kaaffah*) sebagaimana terangkum dalam Al-Qur'an dan as-Sunnah yang menjadi teladan umat Islam dalam memahami serta mengamalkannya.⁷ Sedangkan, Pondok Pesantren merupakan dua istilah yang menunjukkan satu pengertian. Pesantren menurut pengertian dasarnya adalah tempat belajar para santri, sedangkan pondok berarti rumah atau tempat tinggal sederhana terbuat dari bambu. Jadi, Pondok Pesantren adalah sebuah pendidikan tradisional yang para siswanya tinggal

⁷ https://m.kompasiana.com/indankurnia/fenomena-game-clash-of-clans-yang-digandrungi-semua-kalangan_562cde64d27a6101096e3fac. diakses, 2 April 2017

bersama dan belajar di bawah bimbingan guru yang lebih dikenal dengan sebutan kiai dan mempunyai asrama untuk tempat menginap santri. Kesimpulannya, ulama pondok pesantren se-Tulungagung adalah seorang pemuka agama atau kiai yang bertugas mendidik para santrinya di suatu pondok pesantren yang berada di wilayah Tulungagung.

c. Majelis Ulama Indonesia (MUI)

Majelis Ulama Indonesia atau yang lebih populer disingkat MUI adalah lembaga yang mewadahi para ulama, *zu'ama*, dan cendekiawan Islam di Indonesia untuk membimbing, membina dan mengayomi kaum muslimin di seluruh Indonesia. Majelis Ulama Indonesia (MUI) memiliki peranan untuk membantu pemerintah dalam melakukan hal-hal yang menyangkut dengan umat Islam, seperti mengeluarkan Fatwa dalam kehalalan sebuah makanan, penentuan kebenaran sebuah aliran dalam agama Islam, dan hal-hal yang berkaitan dengan hubungan seorang penganut agama Islam dengan lingkungannya.

2. Penegasan Operasional

Dengan demikian dapat disimpulkan, bahwa yang dimaksud dengan Fenomena Game Clash of Clans (COC) Menurut Pandangan Ulama Pondok Pesantren dan Majelis Ulama Indonesia (MUI) Kabupaten

Tulungagung adalah penelitian ilmiah mengenai bagaimana ulama dan Majelis Ulama Indonesia (MUI) menyikapi dan memandang akan fenomenanya game berbasis mobile yang bernama Clash of Clans (COC) pada wilayah Kabupaten Tulungagung.

F. Sistematika Pembahasan

Untuk memperoleh gambaran yang dapat dimengerti dan menyeluruh mengenai isi dalam skripsi ini secara menyeluruh dapat dilihat dari sistematika pembahasan skripsi dibawah ini :

Bab I : Pendahuluan yang bertujuan mengantarkan pada pembahasan skripsi secara keseluruhan. Dalam bab ini diuraikan tentang konteks masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, penegasan istilah, sistematika pembahasan.

Bab II : Kajian pustaka meliputi bagian bab yang menyajikan data secara teoritis dan berbagai macam teori yang menjadi dasar pijakan dan cara berpikir untuk menguraikan suatu analisis dalam membahas skripsi ini. Bab ini menguraikan tentang Fenomena Game Clash of Clans (COC), Ulama Pondok Pesantren, Majelis Ulama Indonesia (MUI) Kabupaten Tulungagung dan Penelitian Terdahulu.

Bab III : Metode Penelitian, dalam bab ini akan dijelaskan mengenai metode penelitian yang digunakan dalam penelitian. Diantaranya adalah pendekatan dan jenis penelitian, lokasi penelitian, sumber data,

teknik pengumpulan data, teknik analisis data, pengecekan keabsahan data, dan tahap-tahap penelitian.

Bab IV : Paparan Hasil Penelitian, yaitu merupakan bab yang menyajikan hasil penelitian dilapangan, yang meliputi : paparan data, temuan penelitian, dan pembahasan data yang diperoleh dilapangan.

Bab V : Penutup, dalam bab ini hanya berisikan Kesimpulan dan Saran