

Game Online Sebagai Faktor Terjadinya Fasakh Dalam Keluarga

Muhammad Jafar

STIS Ummul Ayman Pidie Jaya

Email: tgkjafarumay@gmail.com

ABSTRACT

The development of digital technology has significantly transformed social life, including household dynamics. One emerging issue is online game addiction, which affects not only individuals but also disrupts family harmony. This article examines online games as a contributing factor to fasakh (Islamic annulment of marriage) in Muslim families. The purpose of this study is to analyze, from both juridical and sociological perspectives, how online game addiction can serve as a valid basis for fasakh under Islamic family law. The research uses a library research method by analyzing classical Islamic legal texts and contemporary literature regarding digital behavior in family life. The study finds that online game addiction can lead to emotional neglect, financial harm, and abandonment of domestic responsibilities. In Islamic jurisprudence, fasakh is permissible when there is a legitimate reason (*'udhr shar'i*) that causes ongoing harm. Using the framework of *maqāṣid al-sharī'ah* and legal analogy (*qiyās*), digital addiction can be interpreted as a modern form of neglect recognized by Islamic law. The conclusion of this study affirms that *fasakh* due to game addiction is both legally and morally justified if it leads to significant family dysfunction. This research contributes to expanding the discourse of Islamic family law to be more responsive to contemporary digital-based challenges.

Keywords: *Family Fasakh, Online Games, Islamic Law*

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan besar dalam kehidupan sosial, termasuk dalam relasi rumah tangga. Salah satu fenomena yang muncul adalah kecanduan game online, yang tidak hanya berdampak pada individu tetapi juga mengganggu stabilitas rumah tangga. Artikel ini membahas game online sebagai salah satu faktor yang dapat menyebabkan fasakh dalam keluarga. Tujuan kajian ini adalah untuk menganalisis secara yuridis dan sosiologis bagaimana kecanduan game online dapat dikategorikan sebagai alasan fasakh dalam hukum keluarga Islam. Penelitian ini menggunakan metode studi kepustakaan (*library research*) dengan menganalisis literatur klasik dalam hukum Islam serta kajian kontemporer terkait fenomena digital dalam rumah tangga. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kecanduan game online dapat menyebabkan penelantaran emosional, kerugian finansial, dan hilangnya tanggung jawab suami dalam rumah tangga. Dalam fikih Islam, fasakh diperbolehkan jika terdapat *uzur syar'i* yang menyebabkan *madharat* berkelanjutan. Melalui pendekatan *maqāṣid al-sharī'ah* dan metode analogi (*qiyās*), kecanduan digital dapat diposisikan sebagai bentuk baru dari penelantaran yang diakui secara hukum.

Kesimpulan dari penelitian ini menyatakan bahwa fasakh akibat kecanduan game online dapat dibenarkan secara syar'i dan moral jika terbukti menimbulkan kerusakan dalam kehidupan keluarga. Kajian ini berkontribusi dalam memperluas pemahaman hukum keluarga Islam agar lebih responsif terhadap tantangan modern berbasis digital.

Kata Kunci: *Fasakh Keluarga, Game Online, Hukum Islam*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital di era modern telah membawa dampak signifikan terhadap kehidupan manusia dalam berbagai sektor, mulai dari pendidikan, ekonomi, hingga gaya hidup sehari-hari. Salah satu bentuk nyata dari kemajuan teknologi ini adalah kemudahan akses terhadap internet dan perangkat digital (Garg et al., 2022). Kehadiran teknologi tidak hanya mempermudah aktivitas manusia, tetapi juga menciptakan budaya baru yang mengubah pola interaksi sosial. Dalam konteks ini, teknologi menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari dinamika kehidupan, termasuk dalam lingkungan keluarga.

Salah satu fenomena yang muncul bersamaan dengan pesatnya perkembangan teknologi adalah meningkatnya minat masyarakat terhadap game online. Game online kini tidak hanya dimainkan oleh anak-anak, tetapi juga oleh remaja dan orang dewasa, termasuk mereka yang telah berkeluarga (Vechpong & Boonyam, 2024). Popularitas game ini semakin meningkat seiring dengan ketersediaan jaringan internet yang luas dan gawai yang semakin terjangkau. Di balik kesenangan yang ditawarkan, game online juga menyimpan potensi dampak negatif apabila tidak dikendalikan dengan bijak.

Sebagian besar pengguna game online menganggap aktivitas ini sebagai bentuk hiburan dan pelepas stres. Namun, seiring waktu, banyak yang terjebak dalam pola ketergantungan yang berlebihan, sehingga memengaruhi rutinitas dan tanggung jawab sosial mereka (Gong et al., 2019). Ketika seseorang lebih banyak menghabiskan waktu di dunia maya, relasi interpersonal dalam kehidupan nyata, terutama dalam keluarga, mulai terganggu. Ketidakseimbangan waktu antara dunia virtual dan dunia nyata ini bisa menjadi pemicu konflik internal dalam rumah tangga.

Ketergantungan terhadap game online kerap memunculkan persoalan serius dalam hubungan suami istri, seperti hilangnya komunikasi yang efektif, mengabaikan kewajiban, dan munculnya sikap egoistis. Keadaan ini dapat menggerus kepercayaan dan keharmonisan rumah tangga secara perlahan. Tidak jarang pula pasangan yang merasa diabaikan atau terbebani secara emosional dan finansial akibat kecanduan game online yang dialami pasangannya. Ketika konflik tidak terselesaikan dan situasi semakin memburuk, perpecahan

dalam rumah tangga menjadi tidak terhindarkan.

Dalam kondisi tertentu, kebiasaan bermain game online secara berlebihan bahkan dapat menjadi faktor penyebab terjadinya fasakh atau pembatalan pernikahan. Fasakh yang seharusnya menjadi jalan terakhir dalam menyelesaikan persoalan rumah tangga kini semakin sering terjadi dengan latar belakang masalah-masalah baru, termasuk pengaruh negatif game online (Hussain & Griffiths, 2009). Hal ini menunjukkan bahwa permasalahan digital tidak lagi bersifat teknis, tetapi juga telah menyentuh aspek hukum dan sosial dalam kehidupan keluarga. Oleh karena itu, penting untuk memahami lebih dalam bagaimana game online berkontribusi terhadap keretakan rumah tangga, khususnya dalam konteks hukum Islam dan praktik sosial masyarakat saat ini.

Meskipun dampak negatif game online terhadap perilaku individu telah menjadi sorotan berbagai penelitian, keterkaitan langsung antara kecanduan game online dan keretakan rumah tangga masih belum banyak dikaji secara komprehensif. Banyak studi yang fokus pada aspek psikologis dan sosial dari game online, namun belum menelusuri lebih jauh implikasinya terhadap hubungan suami istri. Padahal, dalam kehidupan nyata, tidak sedikit pasangan yang mengalami konflik serius akibat penggunaan game online yang berlebihan. Fenomena ini menunjukkan perlunya pendekatan multidisipliner untuk memahami pengaruh game online dalam konteks relasi keluarga.

Lebih lanjut, kajian yang menghubungkan game online sebagai salah satu penyebab hukum fasakh dalam keluarga masih sangat terbatas, terutama dalam perspektif hukum Islam. Fasakh sebagai bentuk pembatalan pernikahan sering dikaitkan dengan alasan-alasan konvensional seperti kekerasan, cacat fisik, atau ketidakmampuan nafkah. Namun, realitas sosial saat ini menunjukkan bahwa faktor-faktor modern seperti kecanduan teknologi, khususnya game online, mulai menjadi pemicu ketegangan rumah tangga yang mengarah pada fasakh. Sayangnya, belum banyak penelitian yang secara eksplisit membahas hal ini dalam kerangka yuridis Islam.

Di sisi lain, belum banyak studi yang mengeksplorasi secara rinci bagaimana dinamika kecanduan game online dapat dikualifikasikan sebagai penyebab fasakh menurut hukum keluarga Islam. Kurangnya literatur yang menyoroti aspek ini menyebabkan pemahaman masyarakat dan praktisi hukum menjadi terbatas dalam menghadapi kasus-kasus semacam ini. Padahal, perkembangan zaman menuntut reinterpretasi terhadap bentuk-bentuk baru penyebab disharmoni keluarga yang relevan dengan realitas digital. Oleh karena itu, penting untuk mengisi kesenjangan ini dengan penelitian yang dapat mengungkap secara mendalam relasi antara game online dan dasar hukum fasakh dalam konteks keluarga

Muslim kontemporer.

Sejumlah penelitian sebelumnya telah menyoroti dampak negatif game online terhadap perilaku sosial, seperti menurunnya interaksi interpersonal dan meningkatnya kecenderungan agresif, khususnya pada kalangan remaja dan anak-anak (Lee et al., 2024). Akan tetapi, belum banyak penelitian yang secara spesifik mengkaji konsekuensi dari kecanduan game online terhadap ketahanan rumah tangga dalam konteks hukum keluarga Islam. Padahal, dinamika dalam keluarga terutama relasi antara suami dan istri semakin kompleks akibat pengaruh gaya hidup digital yang berkembang cepat. Fenomena ini menuntut adanya pengkajian lebih lanjut dalam ruang lingkup hukum Islam, khususnya pada aspek fasakh sebagai bentuk pembatalan pernikahan.

Mengisi kesenjangan ini menjadi penting karena fasakh dalam hukum Islam memiliki landasan yuridis yang berbeda dari talak biasa, dan sering kali dikaitkan dengan alasan-alasan klasik seperti kekerasan, penyakit, atau penelantaran. Namun dalam realitas kontemporer, kecanduan game online dapat menimbulkan bentuk-bentuk penelantaran emosional dan ekonomi yang belum banyak dikaji dari perspektif fikih. Oleh karena itu, perlu ada pendekatan baru untuk menafsirkan bentuk-bentuk penyebab fasakh yang relevan dengan tantangan kehidupan modern. Penelitian ini diharapkan dapat memperluas horizon hukum Islam terhadap problematika sosial yang berkembang.

Tujuan dari kajian ini adalah untuk mengidentifikasi dan menganalisis sejauh mana kecanduan game online dapat dikategorikan sebagai faktor yang membenarkan permohonan fasakh dalam rumah tangga Muslim. Penelitian ini juga bertujuan mengonstruksi pemahaman baru dalam hukum keluarga Islam yang adaptif terhadap perubahan sosial dan digital. Dengan demikian, hasil penelitian ini dapat menjadi rujukan akademik maupun praktis bagi para hakim, konsultan keluarga, dan lembaga penyuluh agama dalam menangani kasus serupa. Kajian ini sekaligus menjawab kekosongan dalam literatur hukum Islam kontemporer yang belum secara komprehensif mengaitkan kecanduan digital dengan aspek hukum keluarga.

METODE KAJIAN

Metode kajian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *library research* atau studi pustaka. *Library research* merupakan pendekatan penelitian yang mengandalkan sumber-sumber tertulis sebagai dasar analisis, seperti buku, jurnal ilmiah, artikel, skripsi, tesis, disertasi, dan dokumen hukum (Hasan, 2017; Kartini, 1996; Movitaria et al., 2024). Metode ini bertujuan untuk menggali dan menelaah konsep-konsep, teori, serta temuan-temuan

sebelumnya yang relevan dengan topik yang dikaji. Dalam konteks penelitian ini, pendekatan pustaka digunakan untuk mengkaji literatur tentang game online, fasakh dalam hukum Islam, serta dinamika keluarga dalam era digital.

Penelitian ini menelusuri berbagai referensi yang membahas pengaruh game online terhadap kehidupan sosial dan perilaku keluarga. Selain itu, digunakan pula sumber-sumber literatur klasik dan kontemporer dalam hukum Islam untuk memahami konsep fasakh secara mendalam. Analisis dilakukan dengan menelaah teks-teks fikih dari mazhab Syafi'i dan mazhab lain sebagai pembanding, serta mengaitkannya dengan fenomena sosial kekinian. Tujuan dari pendekatan ini adalah membangun argumentasi ilmiah tentang kemungkinan masuknya kecanduan game online sebagai salah satu bentuk uzur atau alasan sah dalam permohonan fasakh.

Dalam proses kajian, penulis menggunakan teknik analisis isi (*content analysis*) terhadap literatur-literatur yang diperoleh. Prosedur ini melibatkan identifikasi tema, klasifikasi argumen, serta sintesis terhadap temuan-temuan terdahulu yang berkaitan dengan hubungan antara perilaku digital dan stabilitas rumah tangga. Kajian ini juga bersifat deskriptif-analitis, yakni memaparkan fakta-fakta dari sumber pustaka kemudian dianalisis secara kritis dalam bingkai hukum Islam. Melalui metode *library research* ini, diharapkan penelitian mampu menyajikan pemahaman yang utuh dan argumentatif mengenai posisi game online sebagai faktor yang dapat menyebabkan fasakh dalam keluarga Muslim masa kini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Temuan Penelitian

Hasil kajian pustaka menunjukkan bahwa kecanduan game online telah memengaruhi dinamika rumah tangga dalam bentuk terganggunya komunikasi antara suami dan istri (Lani et al., 2022; Musaitir, 2020). Ketika salah satu pasangan terlalu larut dalam aktivitas game online, intensitas interaksi dalam keluarga menjadi menurun secara drastis. Hal ini menyebabkan terjadinya jarak emosional yang dapat berujung pada perasaan diabaikan oleh pasangan. Gangguan komunikasi ini merupakan faktor penting dalam konflik rumah tangga yang sering kali menjadi akar perceraian.

Selain gangguan komunikasi, kecanduan game online juga berdampak pada pengabaian tanggung jawab rumah tangga, baik secara psikologis maupun finansial. Seorang suami yang menghabiskan waktu dan dana berlebihan untuk bermain game akan cenderung mengabaikan kewajiban nafkah dan perhatian terhadap keluarganya (Eklund, 2013).

Pengabaian ini menimbulkan beban emosional dan ketidakpuasan dalam relasi suami-istri. Dalam jangka panjang, kondisi ini menciptakan suasana rumah tangga yang tidak sehat dan penuh tekanan.

Dalam literatur fikih Islam, konsep fasakh diakui sebagai salah satu solusi hukum bagi pasangan yang tidak lagi mampu mempertahankan rumah tangganya karena sebab-sebab tertentu yang dibenarkan secara syar'i. Beberapa penyebab yang disebut dalam kitab-kitab klasik antara lain adalah kekerasan, penyakit menular, hilangnya nafkah, dan penelantaran (Djawas et al., 2019). Dalam konteks modern, bentuk penelantaran ini dapat dimaknai ulang sesuai perkembangan zaman. Oleh karena itu, penelantaran emosional dan mental akibat kecanduan game online dapat dikaji sebagai alasan yang sah untuk mengajukan fasakh.

Wahbah al-Zuhayli dalam kitab *al-Fiqh al-Islami wa Adillatuhu* menyebutkan bahwa fasakh dapat dilakukan ketika salah satu pasangan tidak lagi dapat menjalankan fungsi keluarga dengan baik karena uzur tertentu yang berkelanjutan (Zuhaili, 1989). Jika kecanduan game online menyebabkan suami mengabaikan peran dan tanggung jawabnya sebagai kepala keluarga, maka hal tersebut dapat dikategorikan sebagai uzur syar'i yang dapat dijadikan dasar pembatalan pernikahan. Maka, kecanduan digital bukan sekadar masalah moral atau psikologis, tetapi juga masuk dalam wilayah hukum keluarga Islam. Perspektif ini membuka ruang bagi ijtihad kontemporer.

Penelitian sosial kontemporer, seperti yang dilakukan oleh Chatlina, (2024), menegaskan bahwa kecanduan game online telah mengubah pola perilaku dan tanggung jawab individu dalam kehidupan sosial, termasuk kehidupan berkeluarga. Temuan serupa juga disampaikan oleh Pakarti (2023), yang mencatat bahwa ketidakseimbangan antara dunia maya dan nyata berkontribusi besar terhadap meningkatnya angka perceraian di kalangan muda. Game online dalam hal ini bukan hanya sekadar hiburan, tetapi bisa menjadi sumber madharat dalam rumah tangga. Ini menunjukkan urgensi penanganan isu ini secara lebih serius dalam kajian hukum Islam.

Walaupun tidak ditemukan pembahasan eksplisit tentang kecanduan teknologi dalam literatur fiqih klasik, pendekatan analogi (*qiyās*) memungkinkan penyamaan *illat* (alasan hukum) antara kasus-kasus penelantaran dan dampak adiksi game online. Dalam *qiyās*, *illat* yang menjadi dasar hukum seperti madharat, pengabaian, dan kerusakan akhlak dapat digunakan untuk menjangkau kasus-kasus kontemporer. Dengan demikian, masalah modern seperti kecanduan game online bisa ditempatkan dalam kerangka hukum Islam melalui

metode ijtihad. Ini menjadi solusi epistemologis untuk menjembatani antara teks klasik dan realitas modern.

Dalam perspektif *maqāṣid al-sharī'ah*, menjaga keluarga (*hifẓ al-nasl*) dan menjaga akal (*hifẓ al-'aql*) merupakan tujuan utama syariat Islam (Zulfahmi, 2017). Ketika kecanduan game online merusak keharmonisan keluarga dan mengganggu fungsi akal sehat pelakunya, maka telah terjadi pelanggaran terhadap dua *maqāṣid* tersebut. Oleh sebab itu, secara normatif, syariat membuka ruang untuk mengatur dan menindak hal-hal yang menyebabkan kerusakan dalam rumah tangga. Kajian ini memperkuat bahwa argumentasi fikih kontemporer dapat dipertanggungjawabkan dalam membahas isu ini.

Fakta lain yang terungkap dalam kajian adalah bahwa ketergantungan terhadap game online sering kali menyebabkan ketidakstabilan finansial dalam rumah tangga. Dana rumah tangga yang seharusnya dialokasikan untuk kebutuhan primer kerap tergerus oleh pengeluaran tidak produktif, seperti top-up permainan atau pembelian perlengkapan digital. Kondisi ini tentu menimbulkan ketimpangan dan ketidakpuasan dalam hubungan pasangan. Hal ini dapat dimaknai sebagai bentuk *dharar mālī* (kerugian ekonomi) yang menjadi salah satu alasan valid dalam pengajuan fasakh.

Secara sosial, pasangan yang merasa diabaikan karena game online mengalami tekanan mental yang tidak bisa dianggap remeh. Perasaan kesepian, frustrasi, dan kehilangan dukungan emosional sering menjadi pemicu keputusan untuk mengakhiri pernikahan. Apalagi jika usaha mediasi dan nasihat dari pihak keluarga maupun lembaga agama tidak membuahkan hasil. Dalam hal ini, fasakh menjadi solusi yang memberikan ruang keadilan bagi pihak yang terdampak.

Secara psikologis, kecanduan game online memiliki karakteristik yang mirip dengan adiksi lainnya, seperti kehilangan kontrol, penarikan diri dari realitas, dan pengabaian terhadap fungsi sosial. Jika gejala-gejala ini dibiarkan tanpa penanganan, maka dampaknya bisa sangat merusak struktur dan fungsi keluarga. Oleh karena itu, penting bagi lembaga hukum dan sosial Islam untuk merespons fenomena ini secara lebih adaptif. Pendekatan fikih yang kontekstual dapat memberikan perlindungan yang lebih nyata terhadap pihak yang dirugikan.

Kajian ini juga menemukan bahwa hingga saat ini, belum banyak produk hukum Islam, baik berupa fatwa atau putusan hakim, yang secara eksplisit mengatur tentang kecanduan game online sebagai alasan fasakh. Hal ini menjadi tantangan sekaligus peluang bagi lembaga fatwa dan akademisi hukum Islam untuk memberikan perhatian lebih. Ketiadaan preseden hukum bukan berarti tidak ada jalan hukum, karena syariat Islam bersifat

dinamis dalam merespon perubahan zaman. Dalam hal ini, pemahaman baru perlu dikonstruksi secara ilmiah dan bertanggung jawab.

Berdasarkan keseluruhan temuan tersebut, penulis menyimpulkan bahwa kecanduan game online yang menimbulkan kerusakan emosional, ekonomi, dan spiritual dalam rumah tangga dapat dijadikan sebagai alasan yang rasional dan dapat diterima untuk fasakh. Penelantaran yang bersifat digital memiliki konsekuensi nyata dalam kehidupan pasangan, dan tidak boleh diabaikan hanya karena belum ada redaksi langsung dalam kitab-kitab klasik. Dengan demikian, penelitian ini menegaskan pentingnya pengembangan perspektif hukum keluarga Islam yang lebih kontekstual dan adaptif terhadap tantangan digital masa kini.

Analisa Penulis

Fenomena kecanduan game online telah menjadi sorotan utama dalam dinamika kehidupan modern, termasuk dalam struktur keluarga. Game yang awalnya berfungsi sebagai hiburan kini telah menjelma menjadi aktivitas adiktif yang menyita waktu, perhatian, bahkan keuangan seseorang. Ketika seseorang terlalu larut dalam dunia virtual, ia cenderung mengabaikan kewajiban nyata di dunia nyata, termasuk peran dan tanggung jawab dalam rumah tangga. Dalam konteks pernikahan, hal ini menimbulkan ketimpangan relasi yang mengarah pada konflik dan kehancuran emosional.

Kecanduan game online bukan hanya berdampak pada aspek psikologis pengguna, tetapi juga secara sistemik memengaruhi pasangan dan anak-anak. Komunikasi yang menjadi fondasi utama dalam keluarga menjadi renggang karena tidak adanya waktu berkualitas yang diluangkan bersama. Ketika komunikasi terganggu, kepercayaan dan rasa saling memiliki dalam rumah tangga pun ikut melemah. Hal ini dapat memicu perasaan diabaikan, tidak dihargai, bahkan depresi bagi pasangan yang menjadi korban ketergantungan digital tersebut.

Dalam kerangka hukum Islam, situasi ini dapat dikaji melalui pendekatan *maqāṣid al-sharī'ah* yang menekankan pentingnya menjaga keturunan (*ḥifẓ al-nasl*), menjaga akal (*ḥifẓ al-'aql*), dan menjaga harta (*ḥifẓ al-māl*). Ketika kecanduan game menyebabkan gangguan mental dan ekonomi, maka sudah sewajarnya dikategorikan sebagai madharat. Konsep madharat ini merupakan salah satu dasar dalam fikih untuk menetapkan keharusan atau kebolehan mengambil tindakan hukum, seperti fasakh. Maka, secara prinsipil, Islam memberikan ruang terhadap penyelesaian konflik yang bersifat merusak struktur keluarga.

Salah satu alasan utama fasakh dalam hukum Islam adalah adanya penelantaran, baik dalam bentuk fisik, nafkah, maupun psikologis. Kecanduan game online memenuhi ketiga bentuk penelantaran tersebut. Suami yang terlalu larut bermain game tidak hanya menelantarkan istri secara lahir, tetapi juga batin. Jika kondisi ini terus berlanjut tanpa perbaikan, maka istri berhak mengajukan fasakh untuk menjaga martabat dan keselamatan dirinya.

Namun demikian, belum adanya redaksi eksplisit dalam literatur klasik terkait kecanduan teknologi menyebabkan munculnya kebingungan dalam penanganan kasus ini. Oleh karena itu, perlu adanya ijtihad kontemporer yang memadukan antara prinsip-prinsip klasik dan kondisi modern. Fikih bukanlah hukum yang kaku, tetapi fleksibel sesuai dengan perkembangan zaman dan kebutuhan umat. Maka, diperlukan keberanian dari para akademisi dan ulama untuk mengkaji dan menetapkan batas-batas hukum baru yang relevan dengan realitas digital saat ini.

Penelitian ini juga menunjukkan bahwa masyarakat belum memiliki kesadaran penuh terhadap bahaya kecanduan game online dalam rumah tangga. Banyak pasangan yang menormalisasi perilaku tersebut sebagai hiburan, tanpa menyadari potensi destruktifnya dalam jangka panjang. Pendidikan dan penyuluhan menjadi penting dalam membentuk kesadaran kolektif, baik di tingkat keluarga maupun komunitas. Lembaga keagamaan dan hukum pun perlu mengambil peran aktif dalam menangani masalah ini.

Dalam aspek sosial, kecanduan game online telah mengubah peran sosial dalam keluarga. Suami yang seharusnya menjadi teladan justru menjadi pihak yang menunjukkan perilaku disfungsional. Anak-anak pun akan terpapar pada pola komunikasi yang minim dan gaya hidup digital yang tidak sehat. Hal ini menjadi ancaman bagi generasi masa depan, di mana stabilitas emosional dan nilai-nilai keluarga mulai tergerus oleh dominasi teknologi.

Dari sisi hukum, perlu adanya penyesuaian fatwa dan regulasi yang menyentuh ranah digital secara spesifik. Game online bukan lagi perkara kecil yang bisa diabaikan, melainkan isu besar yang berdampak langsung pada tatanan sosial dan hukum keluarga. Dengan memasukkan isu ini ke dalam peraturan fikih kontemporer, Islam akan tetap relevan dan solutif dalam menjawab tantangan zaman. Hal ini juga menjadi bentuk nyata dari semangat *tajdid* (pembaruan) dalam hukum Islam.

Melalui pendekatan ini, fasakh bukan dipahami secara sempit hanya sebagai pembatalan pernikahan karena penyakit atau kekerasan, melainkan juga karena penyimpangan perilaku dalam bentuk baru. Ketika madharat yang ditimbulkan telah nyata dan terus berlangsung tanpa perubahan, maka hukum Islam memberi solusi yang adil dan

manusiawi. Fasakh menjadi jalan keluar yang melindungi hak-hak perempuan dan menjaga nilai sakralitas pernikahan. Oleh karena itu, artikel ini menegaskan bahwa ijtihad sosial berbasis maqāṣid sangat dibutuhkan dalam menanggapi isu-isu modern seperti kecanduan game online.

Secara akademik, temuan dalam artikel ini juga mendorong lahirnya diskursus baru dalam hukum keluarga Islam. Perlunya pembaruan metode pengajaran hukum keluarga di perguruan tinggi dan forum-forum keagamaan menjadi penting agar tidak terjadi kekosongan norma terhadap fenomena baru. Dengan demikian, artikel ini tidak hanya menyumbang dalam aspek teoritis, tetapi juga memberi arah praktis dan strategis dalam pembentukan hukum Islam yang responsif terhadap zaman.

PENUTUP

Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa kecanduan game online dapat dijadikan sebagai salah satu alasan yang rasional untuk mengajukan fasakh dalam rumah tangga Muslim. Kecanduan tersebut telah terbukti dapat menyebabkan penelantaran emosional, hilangnya tanggung jawab, serta keretakan hubungan suami istri secara berkelanjutan. Dengan demikian, game online bukan hanya persoalan hiburan digital, melainkan juga memiliki implikasi sosial dan hukum yang serius. Oleh karena itu, penanganan terhadap kasus-kasus seperti ini harus didekati dengan pendekatan keislaman yang adaptif dan kontekstual.

Kesimpulan ini diperkuat oleh temuan dalam literatur fikih yang membuka ruang fasakh bagi kondisi-kondisi yang menimbulkan madharat dalam kehidupan rumah tangga. Meskipun tidak secara eksplisit disebutkan dalam teks klasik, kecanduan game online dapat dianalogikan sebagai bentuk penelantaran dan gangguan fungsi keluarga. Dalam perspektif maqāṣid al-sharī‘ah, menjaga akal, menjaga keluarga, dan menjaga harta sangat relevan dalam menilai kerusakan yang ditimbulkan oleh adiksi digital. Maka, upaya penegakan hak-hak istri melalui jalur fasakh menjadi sah secara moral dan yuridis.

Penelitian ini berkontribusi dalam memperluas horizon kajian hukum keluarga Islam dengan mengangkat isu kontemporer yang belum banyak dibahas dalam literatur keislaman. Artikel ini juga menjadi pijakan awal bagi akademisi dan praktisi hukum untuk menyusun formulasi hukum yang lebih kontekstual terhadap tantangan digital dalam kehidupan rumah tangga. Selain itu, kajian ini dapat mendorong lembaga fatwa dan lembaga pendidikan Islam untuk melakukan reorientasi pembelajaran hukum keluarga.

DAFTAR PUSTAKA

- Chatlina, C. B., Mulyana, A., & Amalia, M. (2024). Pengaruh Perkembangan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Terhadap Kualitas Hubungan Sosial Dalam Keluarga. *KOMUNITAS: Jurnal Ilmu Sosiologi*, 7(1), 19–38.
- Djawas, M., Amrullah, A., & Adenan, F. B. (2019). Fasakh Nikah dalam Teori Maṣlaḥah Imām Al-Ghazālī. *El-Usrah: Jurnal Hukum Keluarga*, 2(1), Article 1. <https://doi.org/10.22373/ujhk.v2i1.7645>
- Eklund, L. (2013). Family and Games: Digital game playing in the social context of the family. In *Multiplayer* (pp. 162–171). Routledge.
- Garg, N., Gupta, A., & Bordoloi, D. (2022). Edge computing: A technological advancement in Internet of Things and cloud computing. *AIP Conference Proceedings*, 2481(1), 020020. <https://doi.org/10.1063/5.0103908>
- Gong, X., Zhang, K. Z. K., Chen, C., Cheung, C. M. K., & Lee, M. K. O. (2019). Antecedents and consequences of excessive online social gaming: A social learning perspective. *Information Technology & People*, 33(2), 657–688. <https://doi.org/10.1108/ITP-03-2018-0138>
- Hasan, M. (2017). *Metodologi Pengajaran Bahasa Arab*. Universitas Islam Indonesia.
- Hussain, Z., & Griffiths, M. D. (2009). Excessive use of Massively Multi-Player Online Role-Playing Games: A Pilot Study. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 7(4), 563–571. <https://doi.org/10.1007/s11469-009-9202-8>
- Kartini, K. (1996). *Pengantar Metodologi Riset Sosial*. Mandar Maju.
- Lani, O., Mastanora, R., Sari, E., Hariyantoni, H., & Miko, A. (2022, August 17). *Dynamics of Long-Distance Relationship Communication Between Husband and Wife in Maintaining the Marriage*. Proceedings of the 6th Batusangkar International Conference, BIC 2021, 11 - 12 October, 2021, Batusangkar-West Sumatra, Indonesia. <https://eudl.eu/doi/10.4108/eai.11-10-2021.2319480>
- Lee, S. J., Jeong, E. J., Choi, J. I., & Park, M. S. (2024). Social Intelligence and Pathological Gaming: A Longitudinal Study of the Associations Among Negative Emotions, Social Intelligence, Aggression, and Pathological Gaming in Adolescents. *Frontiers in Psychiatry*, 15. <https://doi.org/10.3389/fpsyt.2024.1353969>
- Movitaria, M. A., Ode Amane, A. P., Munir, M., Permata, Q. I., Amiruddin, T., Saputra, E., Ilham, I., Anam, K., Masita, M., Misbah, Muh., Haerudin, H., Halawati, F., Arifah, U., Rohimah, R., & Siti Faridah, E. (2024). *Metodologi Penelitian*. CV. Afasa Pustaka.
- Musaitir, M. (2020). Problematics of Household Life Pair of Husband-Wife Family Law Islamic Perspective. *Al-IHKAM Jurnal Hukum Keluarga Jurusan Ahwal al-Syakhshiyyah Fakultas Syariah IAIN Mataram*, 12(2), Article 2. <https://doi.org/10.20414/alihkam.v12i2.3091>
- Pakarti, M. H. A., Fathiah, I., & Ulpah, G. (2023). Dampak Teknologi dan Media Sosial Terhadap Tingkat Perceraian di Era Digital: Studi Kasus pada Pasangan Milenial. *As-Sakinah: Jurnal Hukum Keluarga Islam*, 1(2), 162–174. <https://doi.org/10.51729/sakinah12202>

- Vechpong, T., & Boonyam, T. (2024). The Social Networks Development for Establishing Measures for Preventing and Controlling the Negative Impacts and Controlling the Negative Impacts of Online Games Among Children and Youth. *Community and Social Development Journal*, 25(1), Article 1. <https://doi.org/10.57260/rcmrj.2024.264639>
- Zuhaili, W. A.-. (1989). *Fiqh Al-Islami wa Adillatuhu*. Dar al-fikr.
- Zulfahmi, Z. (2017). Urgensi Penyelenggaraan Kursus Pra Nikah Dan Relevansinya Dengan Esensi Perkawinan (Perspektif Maqasid aSy-Syari'ah). *Al-Fikra: Jurnal Ilmiah Keislaman*, 19(1).