

**Game On, Harmony On: Menjaga Keseimbangan Rumah Tangga di Era Hiperkoneksi *Game Online* Melalui Nasihat Imam Al-Ghazali**

**Nurul Muslimah<sup>1</sup>, Rahmat Ramadhan. MZ<sup>2</sup>**

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga<sup>1</sup>, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga<sup>2</sup>  
meinurulumuslimah@gmail.com

**ABSTRACT**

*In the past few decades, the electronic gaming industry has become a part of daily life. More and more people, including family members within a household, engage in playing games as a form of entertainment or recreational activity. One of the negative impacts of gaming is addiction. If someone becomes addicted to games, they may spend excessive amounts of time playing, neglecting their responsibilities and obligations at home. This research is conducted with the aim of examining how to maintain household balance in the era of hyperconnected online gaming through the advice of Imam al-Ghazali. The research methodology involves literature review analysis and data obtained from internet sources and literature, which are then analyzed textually. The findings of this research indicate that maintaining household balance in the era of hyperconnected online gaming can be achieved through the advice of Imam al-Ghazali, such as applying principles of responsibility, compassion, understanding, and effective communication to maintain balance in household interactions. This research is expected to contribute to the study of Islamic family law, providing insights for those involved in understanding how to maintain household balance in the era of hyperconnected online gaming.*

**Keywords:** Household, Online Gaming, Advice of Imam al-Ghazali

**ABSTRAK**

Dalam beberapa dekade terakhir, industri *game* elektronik telah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari. Semakin banyak orang, termasuk anggota keluarga dalam sebuah rumah tangga, terlibat dalam bermain *game* sebagai bentuk hiburan atau aktivitas rekreasi. Salah satu dampak negatif dari *game* adalah kecanduan. Jika seseorang kecanduan *game*, maka ia mungkin akan menghabiskan waktu yang terlalu banyak untuk bermain *game*, sehingga mengabaikan tanggung jawab dan kewajiban di rumah tangga. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk meneliti tentang menjaga keseimbangan rumah tangga di era hiperkoneksi *game online* melalui nasihat Imam al-Ghazali. Metode Penelitian ini melibatkan analisis studi pustaka dan data yang didapatkan dari media internet serta literatur-literatur lalu dianalisis secara tekstual. Dalam penelitian ini ditemukan bahwa dalam menjaga keseimbangan rumah tangga di era hiperkoneksi *game online* dapat melalui nasihat Imam al-Ghazali seperti menerapkan prinsip-prinsip tanggung jawab, kasih sayang, pengertian, dan komunikasi yang baik untuk menjaga keseimbangan dalam interaksi rumah tangga. Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi bagi studi hukum keluarga Islam dan penelitian ini memberikan wawasan bagi pihak-pihak yang terkait dalam memahami menjaga keseimbangan rumah tangga di era hiperkoneksi *game online*.

**Kata kunci:** Rumah Tangga, *Game Online*, Nasihat Imam al-Ghazali

## PENDAHULUAN

Perkembangan zaman dan teknologi global telah membawa banyak perubahan, tidak hanya di dunia nyata tetapi juga di dunia maya.<sup>1</sup> Kemajuan teknologi ini telah memungkinkan lahirnya berbagai jenis permainan *online* atau yang dikenal dengan sebutan *game online*.<sup>2</sup> *Game online* merupakan jenis permainan yang hanya dapat dimainkan jika perangkat yang digunakan terhubung dengan jaringan internet.<sup>3</sup>

Dalam beberapa dekade terakhir, industri *game* elektronik telah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari.<sup>4</sup> Semakin banyak orang, termasuk anggota keluarga dalam sebuah rumah tangga, terlibat dalam bermain *game* sebagai bentuk hiburan atau aktivitas rekreasi.<sup>5</sup> Meskipun *game* memiliki potensi positif, seperti pengembangan keterampilan kognitif dan sosial, namun dampaknya terhadap keseimbangan rumah tangga juga menjadi perhatian utama.

Salah satu dampak negatif dari *game* adalah kecanduan.<sup>6</sup> Jika seseorang kecanduan *game*, maka ia mungkin akan menghabiskan waktu yang terlalu banyak untuk bermain *game*, sehingga mengabaikan tanggung jawab dan kewajiban di rumah tangga seperti membersihkan rumah, memasak, atau mengurus anak. Dampaknya adalah ketidakseimbangan dalam tugas-tugas rumah tangga dan meningkatkan beban kerja bagi anggota keluarga yang lain.<sup>7</sup> Selain itu, bermain *game* juga dapat mempengaruhi kesehatan fisik dan mental.<sup>8</sup> Bermain *game* terlalu lama dapat menyebabkan kurangnya aktivitas fisik dan gangguan tidur.<sup>9</sup> Pada saat yang sama,

---

<sup>1</sup> Sirajul Fuad Zis, Nursyirwan Effendi, and Elva Ronaning Roem, "Perubahan Perilaku Komunikasi Generasi Milenial dan Generasi Z di Era Digital," *Satwika : Kajian Ilmu Budaya dan Perubahan Sosial* 5, no. 1 (April 10, 2021): 69–87, <https://doi.org/10.22219/satwika.v5i1.15550>.

<sup>2</sup> Ricky Widyananda Putra, "Pola Komunikasi Melalui Fitur Virtual Pada Game Mobile Legends," *Avant Garde* 11, no. 1 (June 16, 2023): 68, <https://doi.org/10.36080/ag.v11i1.2349>.

<sup>3</sup> Perli Syaputra And Eceh Trisna Ayuh, "Komunikasi Antar Pribadi Pada Pasangan Pemain Game Online di Kota Bengkulu," *Jurnal Sarjana Ilmu Komunikasi* 1, No. 2 (November 6, 2020): 26–33, <https://doi.org/10.36085/J-Sikom.V1i2.1106>.

<sup>4</sup> Elizabeth Belinda and Agustinus Sutanto, "GAMING COMMUNITY ARENA," *Jurnal Sains, Teknologi, Urban, Perancangan, Arsitektur (Stupa)* 1, no. 2 (January 26, 2020): 1819, <https://doi.org/10.24912/stupa.v1i2.4535>.

<sup>5</sup> Julita Lindriany, Dian Hidayati, and Datuk Muhammad Nasaruddin, "Urgensi Literasi Digital Bagi Anak Usia Dini Dan Orang Tua," *Journal of Education and Teaching (JET)* 4, no. 1 (October 21, 2022): 35–49, <https://doi.org/10.51454/jet.v4i1.201>.

<sup>6</sup> Latifatul Ulya, Sucipto Sucipto, and Irfai Fathurohman, "Analisis Kecanduan Game Online Terhadap Kepribadian Sosial Anak," *Jurnal Educatio FKIP UNMA* 7, no. 3 (August 16, 2021): 1112–19, <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1347>.

<sup>7</sup> Mar'atus Ratna Kurnia, Nur Eva, and Pravissi Shanti, "Konflik peran ganda dan manajemen konflik pada mahasiswi S1 yang telah menikah," *Flourishing Journal* 1, no. 2 (February 28, 2021): 137–43, <https://doi.org/10.17977/um070v1i22021p137-143>.

<sup>8</sup> Lathifah Aisha Nurwanti et al., "Kesehatan Mental Pada Remaja di Era Gempuran Game Online," *Journal of Economics* 1, no. 3 (2023): Hlm. 115-118.

<sup>9</sup> David Raymond Ludjileo, "INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP POLA AKTIVITAS FISIK SISWA SMP ADVENT MENIA, KABUPATEN SABU, RAI JUA, NTT," *Jurnal Skolastik Keperawatan* 6, no. 1 (July 19, 2020): 72–80, <https://doi.org/10.35974/jsk.v6i1.2366>.

*game* yang mengandung unsur kekerasan atau pornografi juga dapat memengaruhi kesehatan mental dan emosional anggota keluarga.<sup>10</sup>

Fenomena ini menghadirkan tantangan baru dalam menjaga keseimbangan antara bermain *game* dan tanggung jawab serta interaksi dalam lingkungan rumah tangga.<sup>11</sup> Dampak buruk seperti kecanduan, isolasi sosial, dan perubahan prioritas dapat berdampak pada hubungan antar anggota keluarga, mengancam stabilitas dan keharmonisan rumah tangga.

## **METODE PENELITIAN**

Metode dalam penelitian ini adalah studi pustaka (*Library Research*) dengan pendekatan etnografi dan sumber data sekunder yang diperoleh dari buku, jurnal, artikel, dan penelusuran data melalui media internet yang pembahasannya terkait secara relevansi dan ilmiah sehingga sesuai dengan isu dari penelitian penulis. Data yang didapatkan dari literatur-literatur lalu dianalisis secara tekstual kemudian dideskripsikan dengan menggunakan kerangka prinsip-prinsip Islam. Setelah data dianalisis lalu ditarik suatu kesimpulan.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Sejarah *Game Online***

Sejarah *game online* dimulai pada tahun 1969. Awal mula permainan ini sejalan dengan tujuannya. Namun, pada awal tahun 1970-an, sistem pembagian waktu yang dikenal dengan nama Plato dikembangkan untuk memfasilitasi pembelajaran *online* bagi para siswa. Di bawah sistem ini, beberapa pengguna dapat mengakses komputer secara bersama-sama kapan saja berdasarkan kebutuhan waktu. Setelah dua tahun, Plato IV muncul dengan kemampuan grafis baru, yang digunakan untuk membuat *game* untuk sejumlah besar pemain. Pada awal tahun 1995, *game online* tidak diragukan lagi mengalami pertumbuhan, namun bahkan setelah itu ekspansi NSFNET (National Science Foundation Network) direncanakan agar akses ke domain yang lebih besar di internet dapat dilakukan. Persaingan mulai tumbuh dan menjadikan *game online* semakin berkembang hingga saat ini, karena perusahaan-perusahaan yang meluncurkan permainan ini menghampiri kesukaran moneter.<sup>12</sup>

---

<sup>10</sup> Laili Nur Anisah, "Penguatan Kesehatan Mental Remaja Sebagai Upaya Pencegahan Kekerasan Gender Berbasis Online (KGBO)," *Jurnal Dedikasi Hukum* 1, no. 2 (August 30, 2021): 151–63, <https://doi.org/10.22219/jdh.v1i2.16544>.

<sup>11</sup> Irvan Lasaiba, "MENGGUGAH KESADARAN EKOLOGIS: PENDEKATAN BIOLOGI UNTUK PENDIDIKAN BERKELANJUTAN," *Jurnal Jendela pengetahuan* 16, no. 2 (Oktober 2023): Hlm. 143-163, <https://doi.org/10.30598/jp16iss2pp126-146>.

<sup>12</sup> Krista Surbakti, "Pengaruh Game Online Terhadap Remaja," *Jurnal Ilmiah Fakultas Kip Universitas Quality* 01, No. 01 (2017), <Http://Dx.Doi.Org/10.36764/Jc.V1i1.20>.

### **Hiperkoneksi *Game Online* dan Peran *Game Online* Dalam Kehidupan Modern**

Hiperkoneksi *game* mengacu pada keterhubungan yang intens antara individu dengan permainan daring melalui internet.<sup>13</sup> Istilah ini mencerminkan fenomena di mana akses yang mudah ke permainan daring dan koneksi internet yang cepat telah menciptakan lingkungan di mana orang dapat terhubung dengan permainan dan pemain lainnya secara terus-menerus.

*Game online* telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan modern dan memberikan dampak signifikan pada berbagai aspek kehidupan,<sup>14</sup> termasuk keterampilan komunikasi, kemampuan berbahasa, interaksi sosial, dan dinamika keluarga. Hal ini menunjukkan bahwa *game online* dapat memberikan dampak positif dan negatif bagi individu dan masyarakat. Berikut ini peran *game online* dalam kehidupan:

1. Meningkatkan keterampilan komunikasi: *Game online* dapat membantu individu meningkatkan keterampilan komunikasi mereka dengan memberikan kesempatan untuk berinteraksi dengan pemain lain dari latar belakang dan budaya yang berbeda.<sup>15</sup>
2. Meningkatkan kemahiran bahasa: *Game online* juga dapat membantu individu meningkatkan kemahiran bahasa mereka, terutama dalam bahasa Inggris, dengan memaparkan mereka pada kosakata dan struktur tata bahasa baru.<sup>16</sup>
3. Mempengaruhi interaksi sosial: *Game online* dapat memiliki efek positif dan negatif pada interaksi sosial. Di satu sisi, ini dapat memberikan kesempatan bagi individu untuk terhubung dengan orang lain dan membentuk persahabatan baru. Di sisi lain, bermain *game* berlebihan dapat menyebabkan isolasi sosial, kecanduan, dan perilaku agresif.<sup>17</sup>
4. Mempengaruhi dinamika keluarga: *Game online* juga dapat mempengaruhi dinamika keluarga, terutama dalam hal komunikasi dan manajemen waktu. Meskipun permainan daring dapat memberikan aktivitas yang menyenangkan dan menarik bagi keluarga untuk dinikmati bersama, hal itu

---

<sup>13</sup> Anggi Rizki Putra Devi Rusli, "Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dengan Kecenderungan Perilaku Agresif Pada Remaja," *Jurnal Riset Psikologi* 2021, No. 2 (2021): 1–12, <http://dx.doi.org/10.24036/jrp.v2021i2.11663>.

<sup>14</sup> Mohammad Fajar Rifqi and Aji Prasetya Wibawa, "Menghadapi Dampak Psikis dari Media Sosial di Era Society 5.0," *Jurnal Inovasi Teknologi dan Edukasi Teknik* 3, no. 3 (2023): 128–33, <https://doi.org/10.17977/um068v3i32023p128-133>.

<sup>15</sup> <https://www.kompasiana.com/yabessihombing1059/6550761b110fce67d417ab12/pera-n-game-online-dalam-meningkatkan-kemampuan-komunikasi-sebuah-pendekatan-edukatif> (14 November 2023).

<sup>16</sup> Salsabilla Senja Safitri, "GAME ONLINE DAN PENGARUH INTERAKSI SOSIAL DI KALANGAN MAHASISWA UNIVERISTAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA," *Edumaspul Jurnal Pendidikan* 4, no. 2 (n.d.): 364–76.

<sup>17</sup> Aloysius Bagas Pradipta Irianto et al., "GAME ONLINE DAN PENGARUHNYA TERHADAP KOMUNIKASI DALAM KELUARGA (STUDI KASUS TAMBAKBAYAN YOGYAKARTA)," *Sebatik* 23, no. 2 (December 1, 2019): 381–86, <https://doi.org/10.46984/sebatik.v23i2.786>.

juga dapat menyebabkan konflik dan pengabaian tanggung jawab lain jika tidak dikelola dengan baik.<sup>18</sup>

*Game online* memainkan peran penting dalam kehidupan modern, dan dampaknya terhadap individu dan masyarakat sangat kompleks dan beragam. Sementara *game online* juga dapat memberikan banyak manfaat, penting untuk memperhatikan potensi efek negatifnya dan berusaha untuk menjaga keseimbangan yang sehat antara *game* dan aspek kehidupan lainnya.

### **Relasi Suami Istri Terhadap Problem Rumah Tangga di Era Hiperkoneksi Game Online**

Di era digital masa kini, tantangan yang dihadapi oleh pasangan suami istri dalam rumah tangga semakin kompleks, keluarga dan rumah tangga dihadapkan dengan pesatnya teknologi yang seolah tidak dapat dibendung. Kemajuan teknologi yang lepas dari jalur akal sehat sebagai seorang manusia yang mudah ditemui semakin jelas.<sup>19</sup> Oleh karena itu, masuk akal jika dalam hubungan keluarga terdapat relasi positif antara suami dan istri yang bersifat interaktif dan komunikatif. *Sunnatullah* yang diterapkan dalam kehidupan berkeluarga harus ditanamkan dalam hubungan yang baik. Baik dalam mengembangkan rasa damai dan tenang sesuai dengan harapan pernikahan. Model hubungan yang dilandasi cinta dan kasih sayang akan berkembang secara damai sesuai dengan tujuan pernikahan. Sedangkan hubungan yang tidak dilandasi kepedulian, dan malah menganggap perempuan hanya sebagai pelengkap, peserta dan pekerja yang membantu meringankan beban laki-laki, hanya akan menimbulkan konflik yang berujung pada kontradiksi sederhana.<sup>20</sup> Hak dan kewajiban merupakan sarana untuk mengembangkan model hubungan antara suami dan istri untuk mengenali sikap-sikap yang pantas dalam hubungan keluarga, karena suami dan istri jelas memahami hak dan kewajiban masing-masing. Yang perlu mendapat perhatian adalah mengembangkan kesadaran sosial, suami harus menghormati hak dan kewajibannya terhadap istri dan sebaliknya istri juga harus peduli terhadap hak dan kewajibannya terhadap suami.<sup>21</sup>

Dalam konteks hubungan yang dilandasi cinta dan kasih sayang, penting untuk diingat bahwa kehadiran fisik dan emosional dalam keluarga tidak boleh digantikan oleh dunia digital. Menghormati hak dan kewajiban masing-masing pasangan tetap menjadi landasan penting untuk menjaga keseimbangan dan mencegah konflik di era Hiperkoneksi *game online* ini.

### **Nasihat Imam al-Ghazali Terhadap Ketahanan Rumah Tangga**

Imam Al-Ghazali menegaskan, rumah tangga merupakan fakta lapangan yang pelaksanaannya memerlukan keselarasan karena melibatkan partisipasi individu

---

<sup>18</sup> Arianto Tuti, "Pemahaman Dampak Game Online : Studi Kasus Anak-Anak Nelayan di Kota Makassar," *Communicatus: Jurnal Ilmu Komunikasi* 4, no. 2 (2020): 1–16, <https://doi.org/10.15575/cjik.v4i2.7999>.

<sup>19</sup> [https://www.researchgate.net/publication/332110585\\_Cabaran\\_dan\\_Pemantapan\\_Budaya\\_Melayu\\_dalam\\_Penerusan\\_Tamadun\\_Melayu](https://www.researchgate.net/publication/332110585_Cabaran_dan_Pemantapan_Budaya_Melayu_dalam_Penerusan_Tamadun_Melayu) (14 November 2023)

<sup>20</sup> Agus Musthofa, *Beragama Dengan Akal Sehat* (Surabaya: PADMA Press, 2008).

<sup>21</sup> Imam Al-Ghazali, *Haq Zaujah Ala Al-Zauj Wa Haq Zauj Ala AL-Zaujah* (Mukasyafah Al-Qulub: Alharamain, n.d.).

yang berbeda. Masalah yang berkelanjutan adalah hal yang wajar jika rumah tangganya tidak berbasis sifat pendewasaan. keluarga dikatakan memiliki ketahanan apabila mampu berperan secara optimal dalam mewujudkan seluruh potensi anggotanya. Mempertahankan dalam arti mampu menjalankan fungsi rumah tangga secara efektif berdasarkan perilaku, tindakan dan faktor lain yang mempengaruhi ketahanan rumah tangga.<sup>22</sup>

Imam Al-Ghazali menyebutkan tiga faktor yang mempengaruhi ketahanan rumah tangga.

**Pertama;** kelalaian dalam mencari produk halal. Dalam keluarga, konflik sering kali muncul karena masalah materi. Terkadang sang suami rela melakukan apa saja demi memenuhi kebutuhan keluarga dengan cara mencuri, merampas hak orang lain bahkan rela mempertaruhkan agamanya demi kebahagiaan keluarga. Dan tidak jarang seorang wanita menjual kehormatannya bahkan agamanya. Faktor ini disebabkan oleh kurang stabilnya individu dalam mengatur gaya hidup keluarga. Mulailah dengan mengukur kebahagiaan dari mantra, kurangnya kerja sama yang baik, dan mengikuti mode yang berlebihan.

**Kedua;** Tidak memahami kepribadian pasangan. Abdul Khalik al-Yusuf mengatakan, ketika menghadapi suatu permasalahan hendaknya melakukan pendekatan seolah-olah dia berada pada posisi tersebut. Selain itu, ia harus mengetahui akar permasalahannya agar dapat memahami perkembangannya dan bagaimana menyikapinya.<sup>23</sup> Tidak semua orang ingin memiliki kebiasaan buruk, termasuk para wanita. Dimana dia akan berperilaku sebagaimana seorang suami memperlakukannya. Kebenaran yang ada saat ini menunjukkan betapa banyak suami yang beruntung memiliki istri yang lebih tinggi, lebih pintar, dan lebih bijaksana dalam pandangannya. Namun, bukan berarti seorang wanita bisa langsung mengubah aturan umum dan sifat hubungannya dengan suaminya.

**Ketiga;** Suami kurang memiliki rasa tanggung jawab terhadap istrinya. Setiap orang adalah pemimpin dan pemimpin akan bertanggung jawab. Itulah tanggung jawab suami terhadap istrinya, suamilah yang menjalankan dan mengawasi kehidupan berumah tangga. Beban yang harus dipikul adalah keyakinan yang tidak bisa dihindari. Seseorang dengan tingkat kelemahan yang stabil dianggap sulit mengendalikan kehidupannya sendiri. Namun, ketika dia bersumpah untuk menikahi seorang wanita, tanggung jawabnya tentu saja menjadi lebih berat.<sup>24</sup>

### **Penerapan Nasihat Imam al-Ghazali Dalam Konteks Menjaga Keseimbangan Rumah Tangga di Era Hiperkoneksi *Game Online***

Dalam konteks menjaga keseimbangan rumah tangga di era hiperkoneksi *game online*, nasihat Imam al-Ghazali tetap relevan dan dapat diaplikasikan. Beliau menekankan pentingnya tanggung jawab, kasih sayang, dan pengertian antara suami istri, serta komunikasi yang baik antara keduanya. Dalam hal ini, pasangan suami istri

---

<sup>22</sup> Roihana, "Dimensi Sufisme Dalam Rumah Tangga Perspektif Al-Ghazali," *MAQASHID Jurnal Hukum Islam* 6, no. 1 (Mei 2023): 42–58.

<sup>23</sup> Abdul Khalik, *Kitab: Al-Zawaj Fi Zhill al-Islam*, Cet. ketiga (Kuwait: Daru al-Salafiyah, 1988).

<sup>24</sup> "Dimensi Sufisme Dalam Rumah Tangga Perspektif Al-Ghazali."

dapat menerapkan prinsip-prinsip tersebut untuk menjaga keseimbangan dalam interaksi mereka, termasuk dalam penggunaan *game online*. Selain itu, ajaran Imam al-Ghazali tentang tanggung jawab dan pengertian antara suami istri dapat membantu pasangan dalam membagi waktu dan sumber daya dengan adil, sehingga tidak terjadi ketidakseimbangan dalam keseharian. Pasangan juga dapat saling menghormati satu sama lain, sehingga dapat menghindari konflik yang tidak perlu. Dalam konteks penggunaan *game online*, pasangan dapat berkomunikasi secara terbuka dan jujur tentang waktu yang dihabiskan untuk bermain *game*, serta memastikan bahwa penggunaan permainan daring tidak mengganggu keseimbangan dalam interaksi mereka. Selain itu, pasangan juga dapat saling mendukung dalam menjaga kesehatan mental dan fisik, termasuk dalam hal penggunaan *game online* tersebut. Dalam hal ini penerapan nasihat Imam al-Ghazali dalam menjaga keseimbangan rumah tangga di era hiperkoneksi *game online* dapat membantu pasangan suami istri untuk membangun hubungan yang sehat dan harmonis, serta menghindari dampak negatif dari interaksi yang intens dengan hiperkoneksi *game online*.

#### **KESIMPULAN DAN SARAN**

Penjelasan tersebut menyatakan bahwa nasihat Imam al-Ghazali tetap relevan dan dapat diaplikasikan dalam menjaga keseimbangan rumah tangga di era hiperkoneksi *game online*. Pasangan suami istri dapat menerapkan prinsip-prinsip tanggung jawab, kasih sayang, pengertian, dan komunikasi yang baik untuk menjaga keseimbangan dalam interaksi rumah tangga, termasuk dalam penggunaan *game online*. Selain itu, pasangan juga dapat saling menghormati satu sama lain dan saling mendukung dalam menjaga kesehatan mental dan fisik, termasuk dalam hal penggunaan *game online* tersebut. Dengan menerapkan nasihat Imam al-Ghazali, pasangan dapat membangun hubungan yang sehat dan harmonis serta menghindari dampak negatif dari interaksi yang intens dengan hiperkoneksi *game online*.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

##### **Artikel**

- Al-Ghazali, Imam. *Haq Zaujah Ala Al-Zauj Wa Haq Zauj Ala AL-Zaujah*. Mukasyafah Al-Qulub: Alharamain, n.d.
- Belinda, Elizabeth, and Agustinus Sutanto. "GAMING COMMUNITY ARENA." *Jurnal Sains, Teknologi, Urban, Perancangan, Arsitektur (Stupa)* 1, no. 2 (January 26, 2020): 1819. <https://doi.org/10.24912/stupa.v1i2.4535>.
- Daniswara, Rico Alana, and Andhita Risiko Faristiana. "TRANFORMASI PERAN DAN DINAMIKA KELUARGA DI ERA DIGITAL MENJAGA KELUARGA DALAM REVOLUSI INDUSTRI 4.0 TANTANGAN DALAM PERUBAHAN SOSIAL." *Jispendiora Jurnal Ilmu Sosial, Pendidikan dan Humaniora* 2, no. 2 (Agustus 2023): 29–43. <https://doi.org/10.56910/jispendiora.v2i1>.
- Devi Rusli, Anggi Rizki Putra. "HUBUNGAN INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE DENGAN KECENDERUNGAN PERILAKU AGRESIF PADA REMAJA." *Jurnal Riset*

- Psikologi* 2021, no. 2 (2021): 1-12.  
<http://dx.doi.org/10.24036/jrp.v2021i2.11663>.
- Hasibuan, Selli Mariyana, and Adi Syahputra Sirait. "Dampak Game Online Terhadap Keharmonisan Rumah Tangga." *Jurnal El-Thawalib* 3, no. 5 (October 31, 2022): 932-45. <https://doi.org/10.24952/el-thawalib.v3i5.6209>.
- Irianto, Aloysius Bagas Pradipta, Aninda Milenia Putri Wisnu, Dhea Indriani Putri Aprilli, Hary Rizki Hermawan, and Vincent Immanuel. "GAME ONLINE DAN PENGARUHNYA TERHADAP KOMUNIKASI DALAM KELUARGA (STUDI KASUS TAMBAKBAYAN YOGYAKARTA)." *Sebatik* 23, no. 2 (December 1, 2019): 381-86. <https://doi.org/10.46984/sebatik.v23i2.786>.
- Khalik, Abdul. *Kitab: Al-Zawaj Fi Zhill al-Islam*. Cet. ketiga. Kuwait: Daru al-Salafiyah, 1988.
- Kurnia, Mar'atus Ratna, Nur Eva, and Pravissi Shanti. "Konflik peran ganda dan manajemen konflik pada mahasiswi S1 yang telah menikah." *Flourishing Journal* 1, no. 2 (February 28, 2021): 137-43. <https://doi.org/10.17977/um070v1i22021p137-143>.
- Laili Nur Anisah. "Penguatan Kesehatan Mental Remaja Sebagai Upaya Pencegahan Kekerasan Gender Berbasis Online (KGBO)." *Jurnal Dedikasi Hukum* 1, no. 2 (August 30, 2021): 151-63. <https://doi.org/10.22219/jdh.v1i2.16544>.
- Lasaiba, Irvan. "MENGGUGAH KESADARAN EKOLOGIS: PENDEKATAN BIOLOGI UNTUK PENDIDIKAN BERKELANJUTAN." *Jurnal Jendela pengetahuan* 16, no. 2 (Oktober 2023): Hlm. 143-163. <https://doi.org/10.30598/jp16iss2pp126-146>.
- Lindriany, Julita, Dian Hidayati, and Datuk Muhammad Nasaruddin. "Urgensi Literasi Digital Bagi Anak Usia Dini Dan Orang Tua." *Journal of Education and Teaching (JET)* 4, no. 1 (October 21, 2022): 35-49. <https://doi.org/10.51454/jet.v4i1.201>.
- Ludjileo, David Raymond. "INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP POLA AKTIVITAS FISIK SISWA SMP ADVENT MENIA, KABUPATEN SABU, RAI JUA, NTT." *Jurnal Skolastik Keperawatan* 6, no. 1 (July 19, 2020): 72-80. <https://doi.org/10.35974/jsk.v6i1.2366>.
- Marzuki, Fajar Kamizi dan Hana Pertiwi, Sarkowi. "Disorientasi Harmonisasi Rumah Tangga Dalam Keluarga Muslim Di Era Digital." *Medina-Te: Jurnal Studi Islam* 18, no. 2 (Desember 2022): 138-53. <https://doi.org/10.19109/medinate.v18i2.15465>.
- Musthofa, Agus. *Beragama Dengan Akal Sehat*. Surabaya: PADMA Press, 2008.
- Nurwanti, Lathifah Aisha, Lanny Regina Susanti, Oxana Julian Tohir, Delia Putri Rachmadania, Ariffinto Frasatya, and Sri Lestari. "Kesehatan Mental Pada Remaja di Era Gempuran Game Online." *Journal of Economics* 1, no. 3 (2023): Hlm. 115-118.
- Putra, Ricky Widyananda. "Pola Komunikasi Melalui Fitur Virtual Pada Game Mobile Legends." *Avant Garde* 11, no. 1 (June 16, 2023): 68. <https://doi.org/10.36080/ag.v11i1.2349>.

- Rifqi, Mohammad Fajar, and Aji Prasetya Wibawa. "Menghadapi Dampak Psikis dari Media Sosial di Era Society 5.0." *Jurnal Inovasi Teknologi dan Edukasi Teknik* 3, no. 3 (2023): 128–33. <https://doi.org/10.17977/um068v3i32023p128-133>.
- Roihana. "Dimensi Sufisme Dalam Rumah Tangga Perspektif Al-Ghazali." *MAQASHID Jurnal Hukum Islam* 6, no. 1 (Mei 2023): 42–58.
- Safitri, Salsabilla Senja. "GAME ONLINE DAN PENGARUH INTERAKSI SOSIAL DI KALANGAN MAHASISWA UNIVERISTAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA." *Edumaspul Jurnal Pendidikan* 4, no. 2 (n.d.): 364–76.
- Surbakti, Krista. "PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP REMAJA." *Jurnal Ilmiah Fakultas KIP Universitas Quality* 01, no. 01 (2017). <http://dx.doi.org/10.36764/jc.v1i1.20>.
- Syaputra, Perli, and Eceh Trisna Ayuh. "KOMUNIKASI ANTAR PRIBADI PADA PASANGAN PEMAIN GAME ONLINE DI KOTA BENGKULU." *Jurnal Sarjana Ilmu Komunikasi* 1, no. 2 (November 6, 2020): 26–33. <https://doi.org/10.36085/j-sikom.v1i2.1106>.
- Tuti, Arianto. "Pemahaman Dampak Game Online : Studi Kasus Anak-Anak Nelayan di Kota Makassar." *Communicatus: Jurnal Ilmu Komunikasi* 4, no. 2 (2020): 1–16. <https://doi.org/10.15575/cjik.v4i2.7999>.
- Ulya, Latifatul, Sucipto Sucipto, and Irfai Fathurohman. "Analisis Kecanduan Game Online Terhadap Kepribadian Sosial Anak." *Jurnal Educatio FKIP UNMA* 7, no. 3 (August 16, 2021): 1112–19. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1347>.
- Zis, Sirajul Fuad, Nursyirwan Effendi, and Elva Ronaning Roem. "Perubahan Perilaku Komunikasi Generasi Milenial dan Generasi Z di Era Digital." *Satwika: Kajian Ilmu Budaya dan Perubahan Sosial* 5, no. 1 (April 10, 2021): 69–87. <https://doi.org/10.22219/satwika.v5i1.15550>.

### **Buku**

- Al-Ghazali, Imam. *Haq Zaujah Ala Al-Zauj Wa Haq Zauj Ala Al-Zaujah*. Mukasyafah Al-Qulub: Alharamain, N.D.
- Khalik, Abdul. *Kitab: Al-Zawaj Fi Zhill Al-Islam*. Cet. Ketiga. Kuwait: Daru Al-Salafiyah, 1988.
- Musthofa, Agus. *Beragama Dengan Akal Sehat*. Surabaya: Padma Press, 2008.

### **Website**

- <https://www.kompasiana.com/yabessihombing1059/6550761b110fce67d417ab12/peran-game-online-dalam-meningkatkan-kemampuan-komunikasi-sebuah-pendekatan-edukatif> (4 November 2023).
- [https://www.researchgate.net/publication/332110585\\_Cabaran\\_dan\\_Pemantapan\\_Budaya\\_Melayu\\_dalam\\_Penerusan\\_Tamadun\\_Melayu](https://www.researchgate.net/publication/332110585_Cabaran_dan_Pemantapan_Budaya_Melayu_dalam_Penerusan_Tamadun_Melayu) (14 November 2023)