



**PROBLEMATIKA SAKRALITAS DALAM MEDIA HIBURAN: TELAAH  
FIKIH TERHADAP GAME “GHAIB”**

***THE PROBLEMATICS OF SACREDNESS IN ENTERTAINMENT MEDIA: A  
FIQH ANALYSIS OF THE GAME “GHAIB”***

**Salman Al Farisi**

Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan Ampel Surabaya, Indonesia

fariz.salmann@gmail.com

**Keywords:**

*Fiqh, Qur'anic ethics, digital media, sacredness, Islamic law, horror games*

**ABSTRACT**

*The presence of holy Islamic material in popular media is a grave matter morally and legally—particularly when Qur'anic passages are used in entertainment media. "Ghaib," an Indonesian horror video game, employs Qur'anic recitals as holy weapons against ghosts, provoking worldwide fame and controversy. This study deviates from the topic of disrespect for the Qur'an in contemporary digital culture, especially when it is set within contexts that go against its sacred nature. Therefore, this research aims to explore the relevance of the rules of fiqh adab in the Quran to the case of the game "Ghaib" and its implications. Employing qualitative descriptive-analytical methods, this study draws on classical fiqh literature, contemporary scholarly research, and digital ethnography. Findings indicate that the game is failing to uphold adab (etiquette) towards the Qur'an and being primarily entertainment-oriented. In accordance with fiqh principle—namely the rule of thumb that when halal and haram are mixed, the haram dominates—the study concludes that such use of the Qur'an is not allowed (haram), and could constitute kufr if disrespectful. This research highlights the importance of affirming Qur'anic sacredness in digital culture and provides ethical standards for Muslim gamers and game creators. In addition, this research contributes to preventing the stagnation of ancient ethical practices by testing their implementation in the present day.*

**Kata kunci:**

Fikih, etika Qur'ani, media digital, kesakralan, hukum Islam, game horor

**ABSTRAK**

Masuknya elemen sakral Islam ke dalam media populer menimbulkan pertanyaan serius dalam ranah etika dan hukum Islam, terutama ketika ayat-ayat Al-Qur'an digunakan dalam ruang hiburan. Game horor "Ghaib" asal Indonesia menampilkan bacaan Al-Qur'an sebagai senjata untuk mengusir makhluk gaib, dan menjadi viral di kalangan masyarakat. Penelitian ini berangkat dari kegelisahan terhadap degradasi pemuliaan Al-Qur'an di era digital, khususnya ketika ayat-ayat suci ditempatkan dalam konteks yang tidak semestinya. Sehingga, penelitian ini ditujukan untuk menggali relevansi aturan-aturan fikih adab pada Al-Quran dengan kasus game "Ghaib" serta implikasinya. Dengan metode kualitatif deskriptif-analitis, kajian ini mengacu pada literatur fikih klasik, wacana akademik kontemporer, serta observasi digital. Hasil menunjukkan bahwa game ini lebih dominan bersifat hiburan dibanding edukatif, serta mengabaikan adab terhadap Al-Qur'an. Berdasarkan kaidah fikih—terutama prinsip bahwa dalam perkara yang mengandung halal dan haram, maka yang haram lebih didahulukan—penggunaan Al-Qur'an dalam konteks semacam ini dihukumi haram, bahkan bisa berimplikasi kufur jika disertai niat meremehkan. Penelitian ini



menekankan pentingnya menjaga kesucian Al-Qur'an dalam budaya digital, serta menawarkan pertimbangan etis bagi pemain dan pengembang game Muslim. Selain itu, penelitian ini berkontribusi mencegah stagnasi praktik etika kuno dengan uji implementasinya di zaman kini.

**Diterima:** 25 Agustus 2025; **Direvisi:** 14 November 2025; **Disetujui:** 19 November 2025; **Tersedia online:** 5 Desember 2025

**How to cite:** Salman Al Farisi, "Problematisasi Sakralitas dalam Media Hiburan: Telaah Fikih terhadap Game "Ghaib"", *BUSTANUL FUQAHA: Jurnal Bidang Hukum Islam* Vol. 6, No. 3 (2025): 516-534. doi: 10.36701/bustanul.v6i3.2601

## PENDAHULUAN

Kemuliaan Al-Qur'an adalah suatu hal yang jamak diketahui oleh umat muslim. Al-Quran merupakan firman atau kalam Allah yang diturunkan kepada Nabi Muhammad Saw yang bersifat *mu'jiz*, ditulis dalam mushaf, diriwayatkan secara *mutawatir*, dan mendapatkan pahala jika membacanya.<sup>1</sup> Unsur-unsur kemuliaannya adalah sifat *mu'jiz* dari Al-Quran itu sendiri. *Mu'jiz* Al-Qur'an terhimpun dari berbagai aspek dalam kehidupan manusia.

Sebab kemuliaan dan keagungan yang dimiliki Al-Qur'an, seorang muslim wajib beretika dan beradab, ketika berkaitan atau berkenaan dengannya. Salah satu yang perlu diperhatikan adalah, bahwa membaca, mengajarkan atau mempelajari Al-Quran harus disertai dengan hati yang ikhlas dan bersih dari keinginan duniawi.<sup>2</sup> Dewasa ini, keinginan duniawi dapat menjelma dan berbentuk dengan berbagai variasi.

Meskipun demikian, bukan berarti Al-Qur'an tidak boleh diselaraskan dan diintegrasikan pada perkara duniawi. Fokus niat dan perbuatan untuk Allah semata saja dalam mengajar dan belajar Al-Qur'an. Dewasa ini, banyak penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran Al-Qur'an. Teknologi digunakan sebagai media visual, audio, dan audio visual.<sup>3</sup> *Game* merupakan salah satu dari media audio visual dalam pembelajaran Al-Quran.<sup>4</sup>

Namun, *game* tidak selalu menjadi media pembelajaran Al-Qur'an yang diharapkan. *Game* bagaikan suatu hal netral yang dapat difungsikan sesuai kehendak pengguna. Hakikat dari *game* adalah untuk menghibur dan memuaskan sisi psikologis

<sup>1</sup> Asrim Muda Harahap, "Studi etika terhadap al-Qur'an menurut pembacaan Wahbah az-Zuhaili dalam Tafsir Al-Munir" (undergraduate, UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan, 2024), h. 44, <https://etd.uinsyahada.ac.id/11049/>. *Mu'jiz* adalah sifat Al-Qur'an yang mampu melemahkan setiap orang yang melawannya. *Mutawatir* adalah sampainya suatu berita dengan cara diriwayatkan oleh segolongan orang yang tidak mungkin sepakat untuk berdusta. Lihat: Muhammad Al-Barkati, *Al-Ta'rifat al-Fiqhiyyah*, 1 ed. (Pakistan: Dar al-Kutub al-Ilmiyah, 2003), 1:194.

<sup>2</sup> Kasful Anwar dkk., "Menjaga Kemuliaan Al-Qur'an Dalam Islam," *Jurnal Multidisiplin Indonesia* 2, no. 6 (Juni 2023): 1339, h. 6, <https://doi.org/10.58344/jmi.v2i6.288>.

<sup>3</sup> Fifit Firmadani, "Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0," *KoPeN: Konferensi Pendidikan Nasional* 2, no. 1 (Februari 2020): 96, h. 1.

<sup>4</sup> Ahmad Nur Cahyo, Ridho Azahar, dan M. Zaky Noufal, "GEMAR (Game Belajar Al-Qur'an): Inovasi Desain Belajar Al-Qur'an Berbasis Game Interaktif," *Elektriese: Jurnal Sains Dan Teknologi Elektro* 13, no. 02 (2023): 02, <https://doi.org/10.47709/elektriese.v13i02.3382>.



pemain.<sup>5</sup> *Game* sebagai media pembelajaran adalah suatu inovasi baru dengan regulasi yang tepat serta difokuskan sebagai media pembelajaran.<sup>6</sup>

Berbicara tentang *game* dan Al-Qur'an, belakangan ini muncul sebuah *game* bergenre *horror* yang dapat dimainkan di platform *android* maupun komputer. *Game* bertajuk "Ghaib" besutan *developer* "ZumatCiwon Studio". *Game* ini merupakan *game horror* bertipe *first person shooter* (menggunakan sudut pandang orang pertama). *Game* yang memanfaatkan media audio untuk pembacaan ayat Al-Qur'an oleh pemain guna mengusir setan atau hantu dalam *game*.<sup>7</sup>

Peningkatan *game* ini dapat dilihat dari banyaknya pemain komersial yang memainkan serta mencapai angka *viral* di media sosial. Salah satu *streamer* yang bermain *game* ini di platform *youtube*, berhasil memperoleh 149 ribu penonton, 3 ribu *like*, dan 416 komen interaktif.<sup>8</sup> Inovasi yang dimiliki *game* tersebut tak dapat dipungkiri memang menarik dan unik. Sehingga, pecinta *game* dan masyarakat awam menyukainya.

Kajian ini meneliti dan mengobservasi beberapa masalah. Pertama, bagaimana interaksi tepat manusia terhadap Al-Qur'an melalui perspektif fikih etika. Kedua, bagaimana peran fikih etika tersebut dalam menanggapi aplikasi "Ghaib" dan penggunaannya di kalangan awam. Penelitian ini bertujuan untuk meneliti legalitas permainan "Ghaib" dalam perspektif fikih beradab. Pembahasan akan berfokus pada kajian adab dan etika membaca, mempelajari Al-Qur'an, hakikat dari *game*, serta perspektif fikih etika interaksi Al-Qur'an terhadap kasus *game* ini.

Kajian ini bersifat urgen sebab tersebarnya *game* ini ke khalayak umum, tanpa memahami konsekuensi yang dimilikinya. Padahal, Al-Qur'an identik dengan keagungan dan kemuliaan yang wajib dijaga oleh tiap orang yang berkenaan dengannya.<sup>9</sup> Selain itu, penjagaan kemuliaan dan keagungan Al-Quran merupakan kewajiban bagi tiap-tiap muslim sesuai pedoman etika yang ada.

Studi kasus penelitian ini membutuhkan metode kualitatif sebagai operasional penggalan data. Metode kualitatif dalam penelitian adalah penelitian yang menggunakan latar natural untuk menafsirkan berbagai peristiwa yang terjadi secara fundamental dengan ketergantungan pada manusia dengan mengaitkan bermacam metode. Teknik ini mendorong penelitian guna menghasilkan temuan yang komprehensif, holistik dan mendalam.<sup>10</sup> Perolehan data primer dalam studi ini didapatkan dari artikel-artikel ilmiah dan *turas* dan buku terkait etika berinteraksi dengan Al-Qur'an. Adapun data sekunder, maka menggunakan web-web legal yang berisi data penunjang data primer, aplikasi kepastakaan digital dan lain-lain.

<sup>5</sup> Emria Fitri, Lira Erwinda, dan Ifdil Ifdil, "Konsep Adiksi Game Online Dan Dampaknya Terhadap Masalah Mental Emosional Remaja Serta Peran Bimbingan Dan Konseling," *Jurnal Konseling Dan Pendidikan* 6, no. 3 (November 2018): 212, h. 3, <https://doi.org/10.29210/127200>.

<sup>6</sup> Cahyo, Azahar, dan Noufal, "GEMAR (Game Belajar Al-Qur'an)," h. 129.

<sup>7</sup> "Ghaib (2009)," IGDB.Com, diakses 4 Juni 2025, <https://www.igdb.com/games/ghaib>.

<sup>8</sup> *GAME HORROR BACA AL QURAN - MASYARAKAD*, diarahkan oleh masyarakatad, 2024, 10:18, <https://www.youtube.com/watch?v=uUyI66UoEmk>.

<sup>9</sup> Lili Khairani, "Etika Membaca Dan Mendengar Al-Qur'an Perspektif Hadis (Kajian Ma'an al-Hadīs)," *SHAHIH (Jurnal Ilmu Kewahyuan)* 7, no. 1 (June 29, 2024): h. 112, <https://doi.org/10.51900/shh.v7i1.21084>.

<sup>10</sup> Amtai Alasan, *Metode Penelitian Kualitatif*, Cet. I (Depok: PT RajaGrafinfo Persada, 2021), h. 30.



Penyajian data-data landasan dan pengembangan dilakukan dengan analitis-deskriptif. Peneliti memaparkan konsepsi dasar etika berinteraksi dengan Al-Qur'an, implementasi etika, lalu menjelaskan *game* Ghaib beserta operasionalnya. Kemudian, penulis menarik konklusi awal antar etika dan *game* yang dimaksud guna mencari jawaban atas legalitas atau tidaknya melalui perspektif fikih. Penggalan hukum fikih diperoleh dari ayat Al-Qur'an, hadis nabawi, dan fatwa-fatwa ulama.

Sampai detik ini, penelitian yang membahas terkait kolaborasi *game* yang tidak digunakan sebagai media pembelajaran Al-Qur'an tidak ditemukan. Peneliti hanya menemukan beberapa kajian pustaka terdahulu berupa etika-etika Al-Qur'an dan penggunaan *game* sebagai media pembelajaran. Terdapat artikel ilmiah berjudul "*Etika Membaca dan Mendengar Al-Qur'an Perspektif Hadis (Kajian Ma'an al-Hadīs)*" karya Lili Khairani.<sup>11</sup> Artikel yang membahas hadis-hadis yang menunjukkan etika membaca dan mendengar Al-Qur'an.

Selain itu, ditemukan artikel ilmiah bertajuk "*Etika Para Penghafal Al-Qur'an Di Era Society 5.0 Menurut Kitab At-Tibyan Fi Adabi Hamalatil Qur'an*" karya M. Fahrur Razi dan Khoirul Umam.<sup>12</sup> Artikel ini mengkaji relevansi etika yang digariskan dalam kita *At-Tibyan* dalam era *Society 5.0*. Terdapat artikel berjudul "*Etika Berinteraksi Dengan Al-Qur'an Dalam Berbagai Perspektif*" karya Mahbub Junaidi.<sup>13</sup> Artikel ini membahas etika pada Al-Qur'an baik secara fisik atau non-fisik. Lalu, ditemukan artikel "*Menjaga Kemuliaan Al-Quran Dalam Islam*" karya Nur Halimah dkk.<sup>14</sup> Artikelnya berfokus pada kajian kemuliaan yang dikandung Al-Qur'an serta tatacara memuliakannya.

Penelitian ini dirasa urgen dan memiliki kontribusi yang besar untuk interaksi dengan Al-Qur'an. Urgensi muncul dari keawaman masyarakat dewasa ini terhadap *basic manner* pada Al-Qur'an secara umum. Selain itu, riset ini memberikan perspektif baru pada penggunaan Al-Qur'an sebagai sarana hiburan berupa *game* dalam perspektif fikih. Kontribusi yang diberikan pastinya berupa kekayaan khazanah islami dan himbauan bagi pemain *game* sejenis.

Berbalik 180 derajat, penggunaan dan pemain *game* kini, telah mencapai pertumbuhan yang pesat. *Game* menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari yang tidak dapat dielakkan bagi mayoritas orang. Juga, *game* berhasil melewati batas-batas fungsi asalnya sebagai hiburan. Perambatan *game* dapat dilihat jelas pada sektor olahraga, bisnis, bahkan pembelajaran.<sup>15</sup>

---

<sup>11</sup> Khairani, "Etika Membaca Dan Mendengar Al-Qur'an Perspektif Hadis (Kajian Ma'an al-Hadīs)."

<sup>12</sup> M. Fahrur Rozi dan Khoirul Umam, "Etika Para Penghafal Al-Qur'an Di Era Society 5.0 Menurut Kitab At-Tibyan Fi Adabi Hamalatil Qur'an," *Jurnal Ilmu Pendidikan Islam* 22, no. 03 (Oktober 2024): 03, <https://doi.org/10.36835/jipi.v24i03.4212>.

<sup>13</sup> Mahbub Junaidi, "ETIKA BERINTERAKSI DENGAN AL-QUR'AN DALAM BERBAGAI PERSPEKTIF," *Dar El-Ilmi : Jurnal Studi Keagamaan, Pendidikan Dan Humaniora* 9, no. 1 (Juni 2022): 1, <https://doi.org/10.52166/darelilmi.v9i1.3262>.

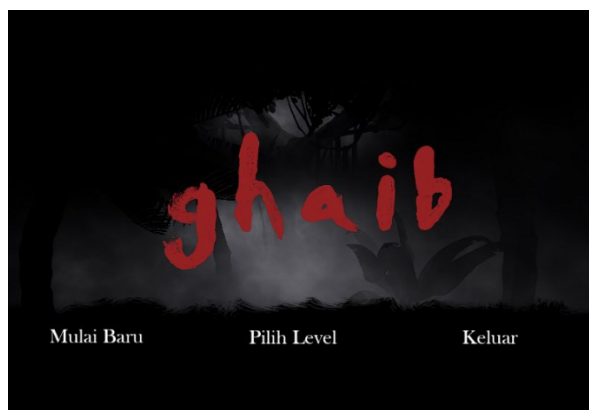
<sup>14</sup> Anwar dkk., "Menjaga Kemuliaan Al-Qur'an Dalam Islam."

<sup>15</sup> - David, "Perancangan Game Mobile Android Bergenre Horror," *Cogito Smart Journal* 2, no. 2 (Desember 2016): 167, h. 2, <https://doi.org/10.31154/cogito.v2i2.27.167-179>.



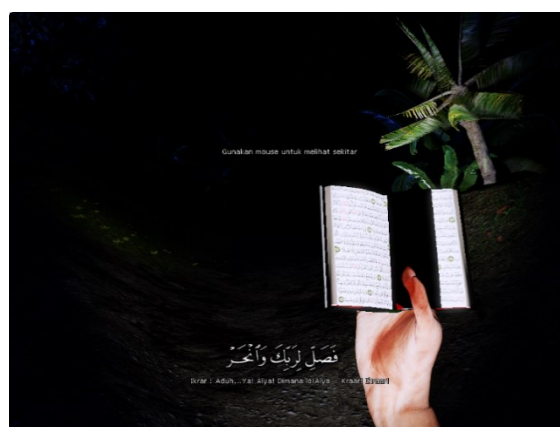
## PEMBAHASAN

*Ghaib* merupakan judul tunggal dari *game* yang dimaksud dalam penelitian ini. *game* ini dikembangkan dan diciptakan oleh ZumatCiwon Studio. Sebagaimana keterangan di atas, *game* ini memanfaatkan fitur *microphone* suatu perangkat guna memperoleh audio dari pemain. Audio yang dibutuhkan adalah bacaan Al-Qur'an tertentu yang disediakan oleh sistem *game*. *Game* merupakan *game* bergenre *horror* Indonesia dan bertipe *first person shooter*. *Ghaib* dirilis pada tahun 2009 silam. Meskipun demikian, terkenalnya *game* ini berada pada 2024 lalu.<sup>16</sup>



Gambar 1. *Interface Game Ghaib*

*Game Ghaib* menceritakan seorang pemuda bernama Ikrar, yang mencari adiknya bernama Alya. Mereka berdua tersesat di antah berantah sebab kecelakaan mobil yang mereka kendarai. Kecelakaan tersebut disebabkan oleh muncul *kuntilanak* secara tiba-tiba di tengah jalan. Ketika Ikrar siuman, ia telah menyadari adiknya telah hilang.<sup>17</sup>



Gambar 2. Pencarian Alya oleh Ikrar

<sup>16</sup> IGDB.Com, "Ghaib (2009)."

<sup>17</sup> *GAME BASMI HANTU DENGAN Al-Qur'an?!!*, diarahkan oleh Boodie, 2025, 00:34, [https://www.youtube.com/watch?v=hNfAzVdR\\_QY](https://www.youtube.com/watch?v=hNfAzVdR_QY).





Menu utama *game* memberikan tiga opsi bagi pemain. Terdapat pilihan “Keluar” yang berfungsi sebagai opsi keluar dari *game*. Opsi “Pilih Level” yang menawarkan pemain untuk memilih tingkat kesulitan dalam *game*. Kesulitan dipengaruhi oleh beberapa aspek, seperti cepatnya hantu bergerak, susahnya teka-teki yang harus dipecahkan dan lain-lain. Berlatar belakang di Indonesia, memberikan karakter-karakter yang sarat akan budaya mistika Indonesia. Selain kuntilanak, hantu lain seperti kuyang.

Adapun opsi ketiga berupa “Mulai Baru”, akan membawa pemain masuk ke dalam alur cerita inti dari *game* Ghaib. Pemain bertugas menemukan adiknya. Dalam prosesnya, Ikrar sebagai karakter yang dimainkan menemukan tantangan berbentuk gangguan dari hantu. Ia mampu mengusirnya hanya dengan membacakan ayat Al-Qur'an yang dibaca oleh pemain menggunakan *microphone* perangkat. Ayat yang dibacakan bervariasi sesuai berjalannya alur cerita. Namun, ayat-ayat tersebut tidak jauh dari surah-surah pendek seperti al-Nās, al-Falaq, al-Kausar, al-Kāfirūn, dan sebagainya.<sup>18</sup>



Gambar 3. Gameplay dari *Game Ghaib*

### Interaksi dengan Al-Qur'an

Sebelum memahami etika dan implementasinya lebih lanjut, terdapat konsepsi lain yang perlu dimengerti. Literatur Islam menunjukkan bahwa terdapat dua sikap yang ditunjukkan dalam berinteraksi dengan Al-Qur'an. Pertama sikap *ta'zīm* atau hormat. Kedua, sikap beradab atau beretika. Terdapat distingsi jelas antara kedua sikap ini dari aspek performatif dan konseptual.

*Ta'zīm* atau hormat merupakan bentuk rasa khidmat atau takzim kepada sesuatu sebagaimana dalam KBBI.<sup>19</sup> Hormat atau *ta'zīm* memiliki antonim menghina atau meremehkan. Adapun adab memiliki antonim biadab. Peneliti menemukan fakta bahwa cakupan hormat berada di dalam sikap adab. *Turas|-turas|* menunjukkan adab dijelaskan

<sup>18</sup> *GAME YANG BISA BIKIN LU PINDAH AGAMA - Ghaib Indonesia*, diarahkan oleh Chizure Chizure Verified, t.t., diakses 4 Juni 2025, <https://www.youtube.com/watch?v=pLCY369oqLA>.

<sup>19</sup> “Arti kata hormat - Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online,” diakses 4 Juni 2025, <https://kbbi.web.id/hormat>.



secara rinci sesuai dengan langkah-langkah sistematis dari membaca, mendengarkan, belajar dan mengajarkan Al-Qur'an itu sendiri. Adapun *ta'zīm*, maka ulama seperti al-Nawawi, al-Ajuri dan Ibnu Muflih meletakkan pembahasannya pasca pemaparan terkait adab.<sup>20</sup> Sistematika tersebut, memberi pemahaman bahwa *ta'zīm* merupakan hasil, dan adab adalah implementasi perbuatan.

*Ta'zīm* kepada Al-Qur'an digariskan wajib atas konsensus ulama. Maka, perbuatan yang menunjukkan ketidakhormatan pada Al-Qur'an berkonsekuensi haram, bahkan dapat mengkafirkan. Perbuatan seperti meremehkan, mengingkari, mendustakan atau meragukan Al-Qur'an secara parsial atau universal, dari hal hal yang sifatnya telah mutlak dapat membuat pelakunya kafir.<sup>21</sup> Selain konsekuensi kafir, ulama juga menetapkan hukum sebatas haram bagi pelaku beberapa perbuatan nir-etika.

Perbedaan yang memisah antara konsekuensi kafir dan haram saja adalah niat serta motivasi pelaku perbuatan tersebut. Ketika pelaku melakukan beberapa perbuatan nir-etika dengan pengingkaran atau penghinaan, maka disinilah ia dihukumi kafir sebagaimana contoh perbuatan di atas.<sup>22</sup> Dikotomi ini nampak jelas dalam sikap mengarahkan kaki ke arah Al-Qur'an, meletakkan uang diantara halaman-halaman mushaf, menyentuhnya dalam keadaan berhadaf, dan perbuatan tidak hormat lainnya. Perbuatan-perbuatan ini bersifat tidak hormat, namun tidak dapat dipastikan atas motivasi pelakunya. Maka, hukum haram dipilih oleh mayoritas ulama seperti Ibnu Hajar al-Haitami, al-Ramli, Abu Bakar Al-Dimyathi dan lain-lain, atas dasar ketiadaan motivasi penghinaan pada mushaf.<sup>23</sup>

### **Etika Bersama Al-Qur'an**

Merujuk pada Kamus Besar Bahasa Indonesia, etika diartikan sebagai ilmu tentang apa yang baik dan apa yang buruk dan tentang hak dan kewajiban moral.<sup>24</sup> Adapun etika menurut Ahmad Amin mendefinisikan sebagai ilmu yang menjabarkan baik dan buruk, memaparkan apa yang seyogyanya dilakukan antar sesama manusia serta saling menunjukkan tujuan dan jalan yang baik pada sesama manusia. Suhrawardi menyatakan, bahwa etika termasuk bagian dari akhlak. Hal ini disebabkan cakupan akhlak yang tidak pada hanya perkara yang nampak (*z'ahiriyyah*), namun juga pada perkara yang bersifat metafisik.<sup>25</sup>

<sup>20</sup> Yahya al-Nawawi, *Al-Tibya'n fi Ada'b Hamalat al-Qur'a'n*, Jilid 1, Cet.I (Beirut: Maktabah al-Muwid, 1991), h. 61; Muhammad Al-Ajuri, *Al-Tibya'n fi Syarh Akhla'q Hamalat al-Qur'a'n*, Jilid 1, Cet I (Maktabah Itqan, 2019), h. 162.

<sup>21</sup> Al-Nawawi, *Al-Tibya'n fi Ada'b Hamalat al-Qur'a'n*, 1: h. 164.

<sup>22</sup> Abu Bakar Utsman Al-Dimyathi, *I'a'nah al-Tha'libin ala Halli Alfa'dz Fath al-Mu'i'n*, Jilid 4, Cet. I (Beirut: Dar al-Fikr, 1997), h. 150.

<sup>23</sup> Ibnu Hajar Al-Haitami, *Tuhfatu al-Muhta'j fi Syarh al-Minha'j*, Jilid 1 (Mesir: Maktabah al-Tijariyyah al-Kubra, 1983), h. 155. Dan Muhammad Al-Ramli, *Niha'yat al-Muhta'j ila Syarh al-Minha'j*, Jilid 7 (Beirut: Dar al-Fikr, 1984), h. 416. Dan Al-Dimyathi, *I'a'nah al-Tha'libin ala Halli Alfa'dz Fath al-Mu'i'n*, 1: h. 84.

<sup>24</sup> "Arti kata etika - Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online," diakses 3 Juni 2025, <https://kbbi.web.id/etika>.

<sup>25</sup> Harahap, "Studi etika terhadap al-Qur'an menurut pembacaan Wahbah az-Zuhailly dalam Tafsir Al-Munir," h. 40.



Dalam literatur Islam kuno, etika cenderung memiliki definisi yang serupa sebagaimana adab. Al-Jurjani menyatakan, adab adalah sebuah ungkapan atas pengetahuan seseorang untuk membedakan antar kesalahan dan kebenaran.<sup>26</sup> Adapun akhlak, maka ia didefinisikan sebagai watak kepribadian yang mendarah daging pada seseorang sehingga ia tidak perlu susah payah untuk mengungkapkannya, baik itu akhlak terpuji atau tercela.<sup>27</sup> Selaras dengan Suhrawardi, adab hanyalah secercah dari watak yang tertanam dalam pribadi seorang insan. Adab tidak muncul dari kepribadian, tetapi dari usaha.

Pembahasan terkait etika atau adab berinteraksi dengan Al-Qur'an banyak disebutkan oleh ulama terdahulu, baik secara terpisah dalam karya tersendiri, atau mengikut pada pembahasan lain. Al-Nawawi misalnya, ia menyebutkan banyak arahan-arahan etika dalam karyanya yang berjudul *Majmu' Syarh al-Muhazzab* dalam bab perkata yang mewajibkan mandi besar.<sup>28</sup> Namun, ia juga memiliki karya tersendiri yang membahas etika pada Al-Qur'an secara terpisah dan fokus. Karyanya yang bertajuk *Al-Tibyan fi Adab Hamalat al-Qur'an*.<sup>29</sup>

Perhatian ulama untuk membahas etika berinteraksi dengan Al-Qur'an dilandasi oleh dalil-dalil eksplisit maupun implisit dalam Al-Qur'an atau hadis. Tidak sedikit ayat-ayat atau hadis yang menyatakan sakralitas dan kemuliaan Al-Quran. Sifat sakral tersebut, yang mewajibkan Muslim menghormati Al-Qur'an sebagai kalam Allah. Allah berfirman:

وَأَنَّهُ لَنَزَّلُ رَبِّ الْعَالَمِينَ نَزَلَ بِهِ الرُّوحُ الْأَمِينُ عَلَى قَلْبِكَ لِتَكُونَ مِنَ الْمُنذِرِينَ بِلِسَانٍ عَرَبِيٍّ مُبِينٍ ۝

Terjemahnya:

Sesungguhnya ia (Al-Qur'an) benar-benar diturunkan Tuhan semesta alam. Ia (Al-Qur'an) dibawa turun oleh Ruhulamin (Jibril). (Diturunkan) ke dalam hatimu (Nabi Muhammad) agar engkau menjadi salah seorang pemberi peringatan. (Diturunkan) dengan bahasa Arab yang jelas. (Q.S. al-Syu'ara/ 26: 192-195)<sup>30</sup>

إِنَّهُ لَقُرْآنٌ كَرِيمٌ فِي كِتَابٍ مَّكْنُونٍ لَا يَمَسُّهُ إِلَّا الْمُطَهَّرُونَ

Terjemahnya:

Sesungguhnya ia benar-benar Al-Qur'an yang sangat mulia, dalam Kitab yang terpelihara. Tidak ada yang menyentuhnya (Al-Qur'an), kecuali para hamba (Allah) yang disucikan. (Q.S. al-Waqiah/ 56: 77-79)<sup>31</sup>

Al-Nawawi menggunakan ayat 30 dari surah Al-Hajj sebagai argumennya untuk menghormati Al-Qur'an dan penghafalnya.<sup>32</sup> Allah berfirman:

<sup>26</sup> Ali Al-Jurjani, *Al-Ta'rifat*, Jilid 1, Cet. I (Beirut: Dar Ihya al-Kutub al-Arabiyyah, 1983), h. 15.

<sup>27</sup> Al-Jurjani, 1: h. 101.

<sup>28</sup> Yahya Al-Nawawi, *Al-Majmu' ala Syarh al-Muhadzab*, Jilid 4, Cet. I (Jeddah: Maktabah al-Irsyad, n.d.), h. 164.

<sup>29</sup> Al-Nawawi, *Al-Tibyan fi Adab Hamalat al-Qur'an*, Jilid 1.

<sup>30</sup> Tim Penyempurnaan Terjemahan Al-Qur'an, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, Cet. I (Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an, 2019), h. 538.

<sup>31</sup> Tim Penyempurnaan Terjemahan Al-Qur'an, h. 793.

<sup>32</sup> Al-Nawawi, *Al-Tibyan fi Adab Hamalat al-Qur'an*, 1: h. 22.





ذَلِكَ وَمَنْ يُعِظْ حُرْمَتَ اللَّهِ فَهُوَ خَيْرٌ لَهُ ۖ عِنْدَ رَبِّهِ.....

Terjemahnya:

Demikianlah (petunjuk dan perintah Allah). Barangsiapa yang mengagungkan apa yang terhormat di sisi Allah (*h{urumāt}*), maka itu lebih baik baginya di sisi Tuhannya. (Q.S. al-Hajj/ 22: 30)<sup>33</sup>

Ayat pada surah a-Syu'arā menyatakan bahwa ayat Al-Qur'an adalah kalam Allah. Segala sesuatu yang disandarkan pada sesuatu yang mulia, juga ikut terpengaruhi oleh kemuliaannya. Maka kalam Allah adalah suatu hal yang mulia. Dilanjutkan dan diperkuat dengan ayat pada surah Al-Waqiah di atas, Al-Qur'an hanya terbatas bagi orang-orang yang mensucikan dirinya. Al-Thabari menafsiri "*orang-orang yang mensucikan diri*" ayat 79 dari Al-Waqiah pada seluruh makhluk yang mensucikan diri dari dosa, entah itu Malaikat, para Nabi atau manusia biasa.<sup>34</sup>

Selanjutnya, pada surah Al-Hajj di atas, para ulama seperti al-Zajjaj menafsiri kata "*Hurumat*" sebagai segala sesuatu yang diwajibkan oleh Allah, hal-hal yang tidak boleh ditinggalkan. Hal ini juga disetujui oleh al-Wahidi.<sup>35</sup> Argumen di atas adalah sebagian dari bentuk kemuliaan Al-Qur'an yang bersifat *naqli*.

Selain ayat-ayat di atas, nabi Muhammad Saw beberapa kali bersabda dan menghimbau tentang betapa sakralnya Al-Qur'an. Berikut beberapa hadis yang menyatakan kemuliaan dan sakralitas Al-Qur'an melalui berbagai kitab ulama hadis. Beliau bersabda:

عَنْ أَبِي هُرَيْرَةَ، عَنِ النَّبِيِّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ، قَالَ: مَا مِنَ الْأَنْبِيَاءِ نَبِيٍّ إِلَّا أُعْطِيَ مِنَ الْآيَاتِ مَا مِثْلُهُ أَوْ مِنْ، أَوْ آمَنَ، عَلَيْهِ الْبَشَرُ، وَإِنَّمَا كَانَ الَّذِي أُوتِيَتْ وَحْيًا أَوْحَاهُ اللَّهُ إِلَيَّ، فَأَرْجُو أَنِّي أَكْثَرُهُمْ تَابِعًا يَوْمَ الْقِيَامَةِ رَوَاهُ الْبُخَارِيُّ<sup>36</sup>

Artinya:

(Diriwayatkan) dari Abu Hurairah, dari Nabi Saw. Beliau bersabda, "Tidak ada seorang nabi pun melainkan diberi tanda-tanda (mukjizat) yang dengan semisalnya manusia bisa beriman kepadanya. Adapun perkara yang diberikan kepadaku adalah wahyu yang Allah wahyukan kepadaku. Maka aku berharap menjadi nabi yang memiliki pengikut paling banyak pada hari Kiamat."

عَنْ أَبِي سَعِيدٍ، قَالَ: قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ: " يَقُولُ الرَّبُّ عَزَّ وَجَلَّ: مَنْ شَعَلَهُ الْقُرْآنُ عَنْ دُكْرِي وَمَسْأَلَتِي أُعْطِيَتْهُ أَفْضَلُ مَا أُعْطِيَ السَّائِلِينَ، وَفَضْلُ كَلَامِ اللَّهِ عَلَى سَائِرِ الْكَلَامِ كَفَضْلِ اللَّهِ عَلَى خَلْقِهِ " «هَذَا حَدِيثٌ حَسَنٌ غَرِيبٌ رَوَاهُ التِّرْمِذِيُّ<sup>37</sup>

<sup>33</sup> Tim Penyempurnaan Terjemahan Al-Qur'an, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, 476.

<sup>34</sup> Muhammad bin Jarir Al-Thabari, *Jami' al-Bayan fi Ta'wil al-Qur'an*, Jilid, 23, Cet. I (Muassisah al-Risalah, 2000), h. 152.

<sup>35</sup> Ali Al-Wahidi, *Al-Wasith fi Tafsir al-Qur'an al-Majid*, Jilid 3, Cet. I (Beirut: Dar al-Kutub al-Ilmiyah, 1994), h. 269.

<sup>36</sup> Muhammad Al-Bukhari, *Shahih Bukhari*, Jilid 9, Cet. I (Dar Thuq al-Najah, 2001), h. 92.

<sup>37</sup> Muhammad Al-Tirmidzi, *Sunan al-Tirmidzi*, Jilid 5, Cet. II (Mesir: Matba'ah Musthafa al-Babiy, 1975), h. 184.



Artinya:

(Diriwayatkan) dari Abu Sa'id, ia berkata: Rasulullah Saw. bersabda, "Tuhan (Allah) Yang Maha mulia lagi Maha mulia berfirman: Barang siapa yang disibukkan oleh Al-Qur'an dari berzikir kepada-Ku dan meminta kepada-Ku, maka Aku akan memberinya yang lebih utama dari apa yang Aku berikan kepada para peminta. Dan keutamaan kalam Allah atas seluruh perkataan selain-Nya adalah seperti keutamaan Allah atas seluruh makhluk-Nya." Kemudian dinyatakan: "*Ini adalah hadis hasan gharib.*"

Al-Barmawi menjelaskan hadis riwayat Bukhari dengan pemaknaan yang beragam. Salah satu makna terkuatnya adalah Al-Qur'an merupakan mukjizat yang berbeda daripada mukjizat para rasul yang lain. Al-Qur'an unik dan khusus, tidak habis dimakan waktu atas relevansinya dan tidak dapat ditandingi dengan sihir dan semacamnya, tidak seperti mukjizat-mukjizat terdahulu. Al-Qur'an juga wahyu Allah Swt. sekaligus mukjizat.<sup>38</sup> Keterangan ini menunjukkan bahwa keagungan Al-Qur'an yang melewati batas kemampuan manusia dalam menyusun dan menyerupai karya Allah. Kelemahan manusia atas hal ini berkonklusi atas kemuliaan dan kesakralan Al-Qur'an secara logis.

Riwayat Tirmizī menjelaskan hal yang serupa. Keutamaan Al-Qur'an yang sangat besar adalah sebagian bentuk mukjizat darinya. Menurut Nuruddin al-Qari dan sebagian besar ulama lain, menyibukkan diri dengan Al-Qur'an ialah melaksanakan kewajiban dan hak-haknya.<sup>39</sup> Termasuk hak-hak Al-Qur'an adalah menghormati dan memperlakukannya sesuai dalil Al-Qur'an dan hadis. Adapun hak Al-Qur'an dan interaksi dengannya, maka telah banyak diterapkan dan dilakukan oleh nabi Muhammad Saw, dimana secara tidak langsung adalah bentuk dari kewajiban umatnya untuk mengikuti jejak nabi Muhammad Saw. dan memenuhi hak-hak Al-Qur'an.

Alhasil, dari beberapa dalil-dalil tersebut, para ulama mengaplikasikannya dalam cara-cara berinteraksi dengan Al-Qur'an yang baik dan benar. Terdapat banyak variasi dan cara beradab ketika membaca Al-Qur'an. Peneliti mengklasifikasikan beradab menuju tiga pembagian. Adab membaca Al-Qur'an secara verbal dan praksis lahir atau batin. Adab membaca Al-Qur'an secara verbal terdiri dari tujuh sikap. Adapun adab secara praksis, maka menjelaskan ada sembilan perbuatan yang dapat dilakukan.<sup>40</sup>

Adab atau etika verbal dalam membaca Al-Qur'an adalah memulai bacaan dengan *ta'awwuz*. Hukum dari mengucapkan *ta'awwuz* pada tiap bacaan adalah sunnah. Kedua, mengawali tiap surah dengan bacaan *basmalah*. Disunnahkan untuk membaca *basmalah* tiap mengawali surah selain surah At-Taubah. Ketiga, mengulang-ulang ayat untuk dihayati dan direnungi. Keempat, hanya membaca Al-Qur'an dengan bahasa Arab. Kelima, mengurutkan bacaan Al-Qur'an sesuai urutan mushaf. Keenam, membaca Al-

---

<sup>38</sup> Syamsuddin Al-Birmawi, *Al-Lami' al-Shabih bi Syarh al-Jami' al-Shahih*, Jilid 18, Cet. I (Suriah: Dar al-Nawadir, 2012), h. 87.

<sup>39</sup> Ali Nuruddin Al-Qari, *Mirqat al-Mafatih Sharh Misykat al-Mashabih*, Jilid 4, Cet. I (Beirut: Dar al-Fikr, 2002), h. 1470.

<sup>40</sup> Samsul Fajri, Azizah Hanum Ok, dan Junaidi Arsyad, "ETIKA PENGHAFAAL AL-QURAN PERSPEKTIF IMAM AL-AJURRI DALAM KITAB AKHLAQ HAMALAT AL-QURAN," *Islamic Management: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam* 7, no. 02 (Agustus 2024): 729, h. 02, <https://doi.org/10.30868/im.v7i02.7156>.



Qur'an secara liris. Adab ini berlaku pada kondisi tertentu seperti khawatir adanya gangguan pada orang sekitar, adanya penyakit hati seperti riya' dan ujub. Ketujuh, memperindah bacaan Al-Qur'an tanpa melanggar kaidah tajwid.<sup>41</sup>

Secara praktikal, beradab pada Al-Quran terhimpun dari praktik batin oleh hati dan lahir oleh anggota badan. Praktik batin dalam adab membaca Al-Qur'an terdiri dari niat yang ikhlas. Niat ikhlas ialah niat dan keyakinan pembaca untuk mengharap rida Allah Swt. semata. Niat yang terbebas dari unsur-unsur duniawi, bagaimanapun bentuknya.<sup>42</sup> Kedua, merenungi dan tadabur ayat. Ketiga, bersikap khusyuk. Khusyuk adalah sikap yang identik dengan ikhlas. Bila ikhlas adalah bentuk permulaan fokus pada rida Allah, maka khusyuk adalah perkembangan darinya. Khusyuk merujuk pada sikap merasa rendah, tunduk, dan patuh pada Allah.<sup>43</sup>

Adab membaca ayat Allah yang melibatkan anggota badan adalah membersihkan gigi sebelum membaca Al-Qur'an. Hal ini disunnahkan, sebab dapat membersihkan mulut serta bentuk penghormatan pada Al-Qur'an.<sup>44</sup> Kedua, terbebas dari hadas kecil dan besar. Pembaca Al-Qur'an diperbolehkan membaca meskipun dalam keadaan berhadas, namun tidak untuk menyentuhnya. Tetapi, disunnahkan untuk bersesuci terlebih dahulu sebagai bentuk adab pada *kalamullah*. Adapun bagi wanita haid dan nifas serta orang junub, bersesuci guna membaca Al-Qur'an dapat diganti dengan melakukan tayammum.<sup>45</sup>

Selanjutnya, orang yang berniat membaca Al-Qur'an dianjurkan untuk membaca di tempat bersih. Apabila seseorang membaca di masjid, maka ia memperoleh dua kali lipat pahala, pahala membaca Al-Qur'an dan i'tikaf. Kelima, disunnahkan untuk menghadap kiblat. Perbuatan mulia, juga dilakukan dengan tatacara dan penunjang yang mulia. Keenam, memohon karunia Allah tiap kali pembaca sampai di ayat rahmat-Nya. Ketujuh, melakukan segala bentuk penghormatan pada Al-Qur'an. Penghormatan juga dapat dilakukan dengan menghindari sikap nir-hormat seperti bermain-main, tidak fokus, bergurau dan salah dengan sengaja ketika membaca, dan lain-lain.<sup>46</sup>

### **Analisa Hukum Fikih *Game* "Ghaib"**

*Game* Ghaib merupakan game yang unik dalam dunia *entertainment* atau hiburan. Dengan menghimpun elemen *horror*, agama, serta *pop culture* Indonesia, *game* ini mampu memikat pemain dan *streamer* untuk kembali bermain Ghaib. Padahal, ia adalah *game* yang telah lama dirilis.

Ghaib terindikasi kuat sebagai *game* yang tidak memiliki unsur pembelajaran sama sekali. Ia berfokus pada alur cerita permainan, keseruan bermain lewat tantangan, serta sensasi membaca ayat-ayat sebagai senjata. *Game* pembelajaran, ditengarai

<sup>41</sup> Ismail Ismail dan Abdulloh Hamid, "ADAB PEMBELAJARAN AL-QURAN: STUDI KITAB AT-TIBYAN FI ADABI HAMALATIL QURAN," *Ar-Risalah Media Keislaman Pendidikan Dan Hukum Islam* 18, no. 2 (Oktober 2020): h. 230, <https://doi.org/10.29062/ar-risalah.v18i2.965>.

<sup>42</sup> Al-Nawawi, *Al-Tibya>n fi Ada>b Hamalat al-Qur'a>n*, 1: h. 30.

<sup>43</sup> Abdurrahman Al-Nahlawi, *Usul al-Tarbiyyah al-Islamiyyah*, Jilid 1, Cet. XXV (Beirut: Dar al-Fikr, 2007), h. 233.

<sup>44</sup> Sulaiman Al-Bujairami, *Hasyiyah al-Bujairami 'ala al-Khati>b*, Jilid 1 (Dar al-Fikr, 1995), h. 126.

<sup>45</sup> Ismail dan Hamid, "ADAB PEMBELAJARAN AL-QURAN," h. 225.

<sup>46</sup> Al-Nawawi, *Al-Tibya>n fi Ada>b Hamalat al-Qur'a>n*, 1: h. 92.



memiliki unsur edukasi yang lebih dominan dibanding hiburannya. Aspek ini dapat dinilai dari berbagai elemen dalam *game*. Elemen cerita, *gameplay*, serta target atau *goals* dari *game*. Selain itu, elemen ruang dan suasana juga memberikan pengaruh besar.



Gambar 4. Seorang Pemain *Game* dari *Game Ghaib*

Gambar (4) menunjukkan bagaimana seorang *youtuber* bermain *game* ini. Dalam video tersebut, ia kerap kali menyela-nyela bacaan potongan ayat-ayat dengan ucapan kepada dirinya sendiri. Hal ini ia lakukan sebagai bentuk interaksi pada netizen selama video berlangsung. “*Setannya kebal ini gess, setan kristen*”, “*Eh brutal banget, gilak ni setan*” adalah sebagian contoh perkataan yang diucapkan pada awal video. Selain itu, beberapa kali *youtuber* di atas membaca ayat-ayat Al-Qur’an dengan kurang pantas, bahkan tidak indah dan menyalahi tajwid. Adakalanya ia membaca dengan keras untuk mengusir, dengan ketakutan sebab terkejut dan semacamnya. *Youtuber* bernama Chizure dalam gambar (4) dalam videonya (menit 06:50) mengalami beberapa kegagalan dalam menghadapi setan-setan yang ada. Ia mengaku tidak menggunakan tajwid dalam ayat-ayat yang ia bacakan dalam bermain.<sup>47</sup>

Video di atas adalah contoh kecil dari penyalahgunaan ayat-ayat Al-Qur’an dalam sebuah video *game*. Tidak hanya *youtuber* saja, potensi kesalahan baca, sikap yang tidak menghormati Al-Qur’an dapat terjadi pada siapa saja yang memainkan *game* ini. Di samping ini semua, *game* ini tidak ditujukan untuk tujuan edukasi. Terdapat beberapa distingsi jelas antara *game* yang ditujukan sebagai edukasi dan *game* yang ditujukan untuk hiburan.

Peneliti menganalisa beberapa permainan yang ditujukan untuk edukasi bagi anak kecil yang karakteristiknya berbeda daripada *game Ghaib* di atas. Contoh *game* “The Adventure of Ali: Perjalanan Pulang”. *Game* ini merupakan *game* yang menekankan pada media pembelajaran dan edukasi. Dengan tuntunan yang jelas berupa hafalan nyata oleh pemain, *game* ini mendorong pemain untuk benar-benar hafal dan mengerti. Selain itu, *game* ini tidak menekankan pada alur cerita yang dramatis dan visual yang memalingkan tujuan sehingga menghilangkan tujuan awal.<sup>48</sup>

<sup>47</sup> *GAME YANG BISA BIKIN LU PINDAH AGAMA - Ghaib Indonesia*.

<sup>48</sup> Vadlya Maarif, Hidayat M. Nur, dan Fitriani Chandrayoga, “Game Edukasi Hafalan Surat Pendek Al-Qur’an The Adventure Of Ali,” *Indonesian Journal on Software Engineering (IJSE)* 6, no. 1 (Juni 2020): 111, h. 1, <https://doi.org/10.31294/ijse.v6i1.8059>.



Contoh lain adalah *game* GEMAR. *Game* ini memiliki banyak mode pembelajaran yang dapat menunjang edukasi anak terhadap Al-Qur'an. GEMAR memiliki lima mode yang berbeda. Salah satu mode ialah "Fun Hijaiyyah". Mode ini beroperasi untuk pemain agar mencocokkan huruf hijaiyyah yang ada dalam *box* yang disediakan dalam *game*. Ketika huruf berhasil cocok, maka sistem akan mengeluarkan bunyi huruf sesuai dengan huruf yang cocok. Mode ini dapat mendorong pemain untuk mengingat huruf hijaiyyah.<sup>49</sup>

Terdapat juga mode "Typing Hijaiyyah". Mode ini berfokus pada kemampuan pemain untuk mengetik ulang lafal arab yang ditampilkan oleh sistem *game* menggunakan *keyboard* perangkat masing-masing. Dalam mode ini, terdapat indikator skor yang membuat unsur kompetisi terasa sebagai pemicu bagi pemain. Mode ini mendorong pemain untuk mengerti model huruf hijaiyyah, baik itu dalam bentuk tersambung di tengah atau awal dan terpisah.<sup>50</sup>

### **Pandangan Ulama Fikih**

Pasca analisa serta penelitian pada *game* Ghaib, fakta menunjukkan bahwa Ghaib didominasi unsur hiburan. Literatur Islam dan kaidah fikih, mengenal aplikasi hukum atas variabel yang dominan atas suatu hal. Berikut redaksi kaidah:

إِذَا اجْتَمَعَ الْحَلَالُ وَالْحَرَامُ غُلِبَ الْحَرَامُ<sup>51</sup>

"Apabila perkara halal dan haram berikumpul, maka dimenangkan (perkara) yang haram."

Kaidah berimplikasi pada banyak hal dalam kajian fikih. Beberapa contoh ialah adanya pengunggulan dalil haram, ketika ada dalil haram dan halal berkumpul. Adapun contoh kasus fikih matang yang mengaplikasikan kaidah ini, maka tercermin dalam kasus keharaman untuk menikahi sekelompok wanita dalam jumlah terbatas, ketika ada ketercampuran dengan mahram. seorang lelaki dilarang menikahi mereka semua, dikhawatirkan mengenai wanita mahramnya.<sup>52</sup> Kaidah ini dapat teraplikasikan pada kasus *game* ini. Memandang dominasinya pada perkara mubah yang dapat berimplikasi haram, tentu Ghaib menjadi permasalahan.

Selanjutnya, Al-Gazālī mengingatkan dengan jelas akan adanya kasus serupa dalam statemennya. Dalam pembahasan terkait adab-adab pendengaran serta musik versinya, ketika menjelaskan beberapa keunggulan musik dibanding Al-Qur'an dari segi pengaruh musik sebagai penggerak hati dan nafsu. Ia mempertegas, bahwa Al-Qur'an tidak dapat dicampuradukkan dengan apa-apa yang berbentuk dan bersifat hiburan. Al-Qur'an wajib terjaga. Musik, jamak diketahui sebagai suatu hiburan dan berpotensi melalaikan diri dari Allah Swt. Ia juga tidak mentolerir adanya pandangan segelintir orang yang menganggap musik sebagai hiburan, karena musik telah melekat sebagai hiburan.

Al-Gazālī meneruskan:

<sup>49</sup> Cahyo, Azahar, dan Noufal, "GEMAR (Game Belajar Al-Qur'an)," h. 4.

<sup>50</sup> Cahyo, Azahar, dan Noufal, h. 5.

<sup>51</sup> Muhammad Al-Zuhaili, *Al-Qawa'id al-Fiqhiyyah wa Tathbiqatuha*, Jilid 2, Cet. I (Damaskus: Dar al-Fikr, 2006), h. 695.

<sup>52</sup> Al-Dimyathi, *I'atna al-Thalibin ala Halli Alfa'dz Fath al-Mu'in*, 3: h. 338.





فَلَا يُقْرَأُ عَلَى شَوَارِعِ الطُّرُقِ، بَلْ فِي مَجْلِسٍ سَاكِنٍ، وَلَا فِي حَالِ الْجَنَابَةِ، وَلَا عَلَى غَيْرِ طَهَارَةٍ، وَلَا يَقْدُرُ عَلَى الْوَفَاءِ بِحَقِّ حُرْمَةِ الْقُرْآنِ فِي كُلِّ حَالٍ إِلَّا الْمُرَاقِبُونَ لِأَحْوَالِهِمْ، فَيَعْدِلُ إِلَى الْغِنَاءِ الَّذِي لَا يَسْتَحِقُّ هَذِهِ الْمُرَاقَبَةَ وَالْمُرَاعَاةَ، وَلِذَلِكَ لَا يَجُوزُ الضَّرْبُ بِالْذِّفِّ مَعَ قِرَاءَةِ الْقُرْآنِ لَيْلَةَ الْعُرْسِ<sup>53</sup>

“Maka dari itu (larangan mencampuradukkan), Al-Qur’an tidak boleh dibaca di jalanan (ramai), namun di majelis yang tenang. Pun demikian tidak boleh dalam keadaan junub, tidak suci. Demikian, maka memukul rebana bersama adanya bacaan Al-Qur’an ketika walimah urs itu tidak boleh.”

Al-Gazālī tidak memberikan perbedaan hukum atas musik yang masih diperdebatkan keperbolehanannya. Ia memperbolehkan musik dan hiburan semacamnya, namun tidak untuk dicampuradukkan dan dikolaborasikan dengan ayat-ayat Al-Qur’an. Demikian sebab dinilai tidak pantas dan tidak menghormati Al-Qur’an.

Dewasa ini, hiburan tidak hanya musik dan perangkat-perangkatnya. Jika musik merupakan hiburan yang menggunakan indra pendengaran, maka demikian pula hiburan-hiburan yang bersifat selain audio, seperti hiburan visual atau audio visual. Kajian konstruksi hukum fikih mengenal metode *qiyas* atau analogi sebagai konstruksi hukum. *Qiyas* atau analogi menurut al-Amidi ialah sebuah metode persamaan hukum cabang dan asal dari suatu segi/titik temu yang dapat ditemukan dari hukum asal.<sup>54</sup> Musik dan *game* merupakan dua hal yang sama-sama menghibur penggunaannya. Al-Gazālī memperbolehkan musik secara kondisional, demikian pula *game*. Maka, penggunaan *game* dan musik untuk dicampuradukkan dengan Al-Qur’an, juga mencederai sakralitas dan kehormatan Al-Qur’an.

Selain al-Gazālī, KH. Hasyim Asyari juga memperingatkan hal yang sama, namun berangkat dari konsep pembahasan yang sedikit berbeda. Pembahasannya bermula dari peringatan untuk menggagungkan Nabi Muhammad Saw. dalam seremonial maulid beliau. Memandang banyaknya miskonsepsi dan kegiatan yang melenceng, Hasyim Asyari menukil dalam karyanya *al-Tanbihāt al-Wajibāt liman Yasna’u al-Maulid bi al-Munkarāt* dari ucapan Ibnu al-Haj al-Fasiy:<sup>55</sup>

*“Penggunaan sesuatu yang asalnya dimuliakan pada tempat dimana ia tidak dimuliakan, hukumnya haram. Termasuk dalam kasus ini, yaitu kebiasaan pemusik yang memulai musik dan nyanyian mereka dengan pujian kepada Allah atau pada Nabi Muhammad Saw. atau ketika menjelang penutupan berupa doa. Bilamana hal ini diniati untuk menghalalkan perkara haram, maka konsekuensi hukum tidak akan jauh dari kekufuran. Apabila mereka beralih untuk menghapus dosa dengan perantara hiburan, maka hal ini adalah kebodohan yang sangat...”*

Hasyim memberikan berkonklusi bahwa keharaman diatas dan dosa yang diperoleh dalam kasus di atas, juga berlaku dalam kebalikannya. Ia menekankan bahwa penggunaan sesuatu yang asalnya tidak bersifat mulia dan agung seperti memainkan alat

<sup>53</sup> Muhammad Al-Ghazali, *Ihya’u Ulu’ al-Di’n*, Jilid 2, Cet. I, (Beirut: Dar al-Ma’rifah, n.d.), h. 300.

<sup>54</sup> Ali Al-Amidi, *Al-Ihka’ fi Usul al-Ahka’m*, Jilid 3, Cet. I, (Beirut: Al-Maktab al-Islami, n.d.), h. 190.

<sup>55</sup> Hasyim Asy’ari Al-Junbani, *Al-Ta’nbiha’t al-Wajiba’t liman Yasna’u al-Maulid bin al-Munkara’t*, Jilid 1, Cet. I (Jombang: Maktabah al-Turas al-Islami, t.t.), h. 30.



musik pada kondisi atau tempat yang dimuliakan, maka ia dihukumi sedemikian haram dan bisa berpotensi kufur.<sup>56</sup>

Pada sisi lain, *game* Ghaib memperoleh respon positif oleh para netizen. Akun bernama @thomvisual7016 berkomentar,

*“mantaabb,, yg bikin game ini kek nya terinspirasi dari keresahan dia melihat react vloger2 yg ngreact game2 horror dgn caci maki ktika jumpscare atau ide buntu ketika ngg bisa ngelawan hantu , , lalu dgn kejeniusan mreka menciptakan uliti dgn sound , bacaan alquran yg dapat mengusir setan . subhanallah,, nii kereen bnget laahh creator & developer game nya”*

Selain itu, juga banyak komentar-komentar dukungan singkat oleh akun-akun lain. “Semangat bang ngontennya, lucu pas abang teriak” komen @PandazOffYT. Lalu terdapat komen “Kesini gara” lihat di ig, demi allah ngakak, gk berhenti henti” yang disampaikan oleh akun @yoladwilestari6359. Serta beberapa komen lain yang berupa ekspresi terhibur, mendukung dan saran permainan.<sup>57</sup> Dapat disimpulkan, bahwa netizen memandang positif terhadap aktifitas *gameplay* ini. Bahkan, sebagian netizen beranggapan *game* ini mengundang semangat belajar dan membaca Al-Qur’an.

Persepsi positif dari netizen merupakan hal yang wajar. Paradigma atau asumsi yang penonton atau pemain *game* peroleh merupakan adanya unsur persuasif serta hiburan dari *game* untuk membaca Al-Qur’an sebagai perlawanan pada setan. Kewajaran ini muncul dari pemahaman individu yang didasarkan pada pemahaman pribadi mereka atas penentuan kepada suatu kelompok atau golongan. Pemahaman pribadi yang terpengaruhi oleh nilai dan unsur emosional. Seorang individu akan merasa dekat ketika dirinya sesuai dengan kelompok tersebut. Teori ini dinamakan teori Identitas Sosial oleh Henri Tajfel.<sup>58</sup>

Unsur persuasif yang dikandung *game* Ghaib untuk membaca Al-Qur’an serta respon positif awam atas identitas sosial belum mampu melegitimasi keperbolehanannya. Konklusi ini, selain tercermin dari fatwa al-Gazālī dan Hasyim Asyari, juga tertanam dalam kaidah usul fikih sebagai landasan fundamental tumbuhnya hukum fikih. Bahkan, landasan epistemik fatwa mereka, tidak terlepas dari kaidah ini. berikut kaidahnya:

إذا تَعَارَضَ الْمَنَاعُ وَالْمَقْتَضِي يَاقِدَمُ الْمَنَاعُ<sup>59</sup>

“Apabila perkara yang mencegah dan yang menuntut bertentangan, maka didahulukan perkara yang mencegah.”

Kaidah ini berimplikasi untuk cetak biru hukum fikih yang mengedepankan pencegahan, bila ia berseteru dengan perkara yang menuntut. Beberapa hukum matang yang bersumber dari kaidah ini seperti keguguran kewajiban mandi bagi perempuan, hingga ia menemukan penutup aurat dari lelaki. Kewajiban mandi berposisi sebagai *muqtadhi*,

<sup>56</sup> Al-Junbani, 1: h. 31.

<sup>57</sup> *GAME HORROR BACA AL QURAN - MASYARAKAD*.

<sup>58</sup> Narasrey Merinda, Zainal Abidin, dan Maulana Rifai, “Identitas Budaya Pada Pemain Game Online ”Sky Children of the Light”: Pendekatan Etnografi Virtual,” *Da’watuna: Journal of Communication and Islamic Broadcasting* 4, no. 2 (Februari 2024): 923, h. 2, <https://doi.org/10.47467/dawatuna.v4i2.1573>.

<sup>59</sup> Ahmad Al-Zarqa, *Syarh al-Qawa’id al-Fiqhiyyah*, Jilid 1, Cet. II (Damaskus: Dar al-Qalam, 1989), h. 243.



sedangkan ketiadaan penutup aurat sebagai *mani'*. Kaidah ini masih berkaitan dengan kaidah di atas serta merupakan anak turunan kaidah darinya.<sup>60</sup>

Catatan yang perlu diperhatikan dari kaidah ini adalah tolok ukur keberlakuan kaidah. Kaidah ini berlaku dalam kondisi ketika *mani'* berposisi dominan atau setara dengan *muqtadhi*. Sebagaimana dalam kasus pemberontakan dari pemimpin yang zalim, namun dapat berkonsekuensi mafsadah yang lebih besar. Maka pemberontakan tersebut dicegah. Adapun bila *muqtadhi* dominan dari *mani'*, maka ia wajib diprioritaskan. Sebagaimana keperbolehan memakan makanan milik orang lain, ketika berada dalam ambang kematian. Memakan makanan orang lain merupakan *mani'* yang asalnya haram dilakukan, namun *muqtadhi* berupa tuntutan bertahan hidup wajib dijaga dan ia sifatnya lebih urgen daripada sebatas menjaga harta milik orang lain.<sup>61</sup>

Meskipun demikian, respon positif netizen awam dapat dibaca sebagai bahan evaluasi bersama umat dalam mewujudkan sarana dan ruang ekspresi yang tetap menjaga sakralitas dalam dunia maya atau digital. Perlu diingat, hiburan secara umum merupakan hal yang netral dan berhukum mubah. Namun, terkadang terdapat unsur-unsur sebagaimana *game* Ghaib yang menuntun hiburan berpotensi haram.<sup>62</sup>

Yusuf Qardhawi mempertegas keperbolehan hiburan video *game* dan *game* secara umum, bila masih dalam koridor syariat. Maka, hal inilah yang perlu diperhatikan oleh masyarakat dalam memproduksi, mengonsumsi hiburan digital. Beberapa hal yang ia peringatkan adalah pemain perlu benar-benar memahami muatan *game* yang dimainkan. Hal ini ditujukan sebagai upayanya memilah dari perkara yang bertentangan dengan agama dan syariat. Terlebih muatan-muatan *game* yang dapat menipu awam serta menggiring pada pemahaman yang salah sebagaimana dalam kasus ini. Kedua, Yusuf mewanti-wanti pemain untuk tidak lupa waktu dan tidak menggadaikannya untuk perkara yang lebih urgen.<sup>63</sup>

Dengan demikian, publik merasa tidak terbebani dan tidak melewati batas. Penggunaan *game* dapat menjelma pemanfaatan dan pemberdayaan yang sesuai dengan syariat Islam. Namun, peringatan dan batas dibuat sedemikian rupa guna membentengi diri dari terjerumus pada kelalaian manusiawi.

Alhasil, bermain *game* Ghaib tentu bagus sebagai hiburan, andaikan tidak melibatkan unsur yang diagungkan seperti ayat Al-Qur'an. Hanya saja, Ghaib terlanjur mengandung *gameplay* sedemikian rupa serta didukung dengan alur cerita serta atmosfer yang mendukung karakternya sebagai sarana hiburan yang dominan. Bermain *game* Ghaib dapat berimplikasi potensi kafir, bila dilakukan sadar serta menghina atau mengingkari dan perbuatan lain yang menciderai kehormatan Al-Qur'an. Namun, implikasinya menurun haram jika dilakukan tanpa ada niatan menghina atau mengingkari. Sebagaimana keterangan penulis di atas.

---

<sup>60</sup> Muhammad Sidqi Al-Burnu, *Al-Wajiz fi Idha'ih Qawa'id al-Fiqh al-Kulliyah*, Jilid 1, Cet. IV (Beirut: Muassisah al-Risalah, 1996), h. 267.

<sup>61</sup> Al-Zarqa, *Syarh al-Qawa'id al-Fiqhiyyah*, 1: h. 243.

<sup>62</sup> Yusuf Qaradawi, *Fikih Hiburan* (Jakarta: Pustaka Al-Kautsar, 2005), h. 159.

<sup>63</sup> Qaradawi, h. 160.



## KESIMPULAN

Al-Qur'an merupakan suatu hal yang disepakati atas kemuliaan dan wajib dimuliakan. Maka dari itu, segala bentuk perbuatan tidak hormat berimplikasi dosa dan haram. Salah satu bentuk perbuatan tidak hormat adalah menyandingkan dan mengkolaborasikan Al-Qur'an dengan hiburan-hiburan duniawi seperti *game*. *Game* Ghaib terbukti mengandung unsur kolaborasi tidak sehat dengan ayat-ayat Al-Qur'an. Hal ini berkonsekuensi pada seluruh pelaku yang terlibat, termasuk pemain *game*.

Hasil penelitian menemukan bahwa perbuatan tidak hormat pada Al-Qur'an dapat berkonsekuensi haram, atau haram serta kafir. *Game* Ghaib dapat berimplikasi haram serta kafir, bila ia dimainkan dengan perasaan ingkar dan meremehkan Al-Qur'an. Namun, apabila hanya sebatas bermain tanpa perasaan sedemikian, maka dihukumi haram.

## DAFTAR PUSTAKA

- Al-Ajuri, Muhammad. *Al-Tibyan fi Sharh Akhlaq Hamalat al-Qur'an*. 1 ed. Vol. 1. Maktabah Itqan, 2019.
- Al-Amidi, Ali. *Al-Ihkam fi Ushul al-Ahkam*. 1 ed. Vol. 4. Beirut: Al-Maktab al-Islami, t.t.
- Alaslan, Amtai. *Metode Penelitian Kualitatif*. 1 ed. Vol. 1. Depok: PT RajaGrafinfo Persada, 2021.
- Al-Barkati, Muhammad. *Al-Ta'rifat al-Fiqhiyyah*. 1 ed. Vol. 1. Pakistan: Dar al-Kutub al-Ilmiyah, 2003.
- Al-Birmawi, Syamsuddin. *Al-Lami' al-Shabih bi Syarh al-Jami' al-Shahih*. 1 ed. Vol. 18. Suriah: Dar al-Nawadir, 2012.
- Al-Bujairami, Sulaiman. *Hasyiyah al-Bujairami ala al-Khatib*. Vol. 4. Dar al-Fikr, 1995.
- Al-Bukhari, Muhammad. *Shahih Bukhari*. 1 ed. Vol. 9. Dar Thuq al-Najah, 2001.
- Al-Burnu, Muhammad Sidqi. *Al-Wajiz fi Idhah Qawai'd al-Fiqh al-Kulliyah*. 4 ed. Vol. 1. Beirut: Muassisah al-Risalah, 1996.
- Al-Dimya'ī, Abu Bakar Utsman. *I'anaḥ al-Thalibin ala Halli Alfadz Fath al-Mu'in*. 1 ed. Vol. 4. Beirut: Dar al-Fikr, 1997.
- Al-Gazālī, Muhammad. *Ihyau Ulum al-Din*. 1 ed. Vol. 4. Beirut: Dar al-Ma'rifah, t.t.
- Al-Haitami, Ibnu Hajar. *Tuhfatu al-Muhtaj fi Sharh al-Minhaj*. Vol. 10. Mesir: Maktabah al-Tijariyyah al-Kubra, 1983.
- Al-Junbani, Hasyim Asy'ari. *Al-Tanbihat al-Wajibat liman Yasna'u al-Maulid bin al-Munkarat*. 1 ed. Vol. 1. Jombang: Maktabah al-Turath al-Islami, t.t.
- Al-Jurjani, Ali. *Al-Ta'rifat*. 1 ed. Vol. 1. Beirut: Dar Ihya al-Kutub al-Arabiyyah, 1983.
- Al-Nahlawi, Abdurrahman. *Ushul al-Tarbiyyah al-Islamiyyah*. 25 ed. Vol. 1. Beirut: Dar al-Fikr, 2007.
- Al-Nawawi, Yahya. *Al-Majmu' ala Sharh al-Muhadzab*. 1 ed. Vol. 23. Jeddah: Maktabah al-Irsyad, t.t.
- . *Al-Tibyan fi Adab Hamalat al-Qur'an*. 1 ed. Vol. 1. Beirut: Maktabah al-Muwid, 1991.
- Al-Ramli, Muhammad. *Nihayat al-Muhtaj ila Sharh al-Minhaj*. Vol. 8. Beirut: Dar al-Fikr, 1984.



# BUSTANUL FUQAHA: JURNAL BIDANG HUKUM ISLAM

Vol. 6 No. 3 (2025): Hal. 516-534

EISSN: 2723-6021

Website: <https://journal.stiba.ac.id/index.php/bustanul/index>

Jurnal

**BUSTANUL  
FUQAHA**

Jurnal Bidang Hukum Islam

- Al-Thabari, Muhammad bin Jarir. *Jami' al-Bayān fī Ta'wīl al-Qur'ān*. 1 ed. Vol. 24. Muassisah al-Risalah, 2000.
- Al-Tirmizī, Muhammad. *Sunan al-Tirmizī*. 2 ed. Vol. 5. Mesir: Matba'ah Musthafa al-Babiy, 1975.
- Al-Wahidi, Ali. *Al-Wasith fi Tafsir al-Qur'an al-Majid*. 1 ed. Vol. 4. Beirut: Dar al-Kutub al-Ilmiyah, 1994.
- Al-Zarqa, Ahmad. *Sharh al-Qawa'id al-Fiqhiyyah*. 2 ed. Vol. 1. Damaskus: Dar al-Qalam, 1989.
- Al-Zuhaili, Muhammad. *Al-Qawa'id al-Fiqhiyyah wa Tathbiqatuha*. 1 ed. Vol. 2. Damaskus: Dar al-Fikr, 2006.
- Anwar, Kasful, Nur Halimah, Rahma Tulsadiah, dan Inda Amelia. "Menjaga Kemuliaan Al-Qur'an Dalam Islam." *Jurnal Multidisiplin Indonesia* 2, no. 6 (Juni 2023): 6. <https://doi.org/10.58344/jmi.v2i6.288>.
- "Arti kata etika - Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online." Diakses 3 Juni 2025. <https://kbbi.web.id/etika>.
- "Arti kata hormat - Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online." Diakses 4 Juni 2025. <https://kbbi.web.id/hormat>.
- Boodie, dir. *GAME BASMI HANTU DENGAN Al-Qur'an?!!* 2025. 00:34. [https://www.youtube.com/watch?v=hNfAzVdR\\_QY](https://www.youtube.com/watch?v=hNfAzVdR_QY).
- Cahyo, Ahmad Nur, Ridho Azahar, dan M. Zaky Noufal. "GEMAR (Game Belajar Al-Qur'an): Inovasi Desain Belajar Al-Qur'an Berbasis Game Interaktif." *Elektriase: Jurnal Sains Dan Teknologi Elektro* 13, no. 02 (2023): 02. <https://doi.org/10.47709/elektriase.v13i02.3382>.
- David, -. "Perancangan Game Mobile Android Bergenre Horror." *CogITO Smart Journal* 2, no. 2 (Desember 2016): 2. <https://doi.org/10.31154/cogito.v2i2.27.167-179>.
- Fajri, Samsul, Azizah Hanum Ok, dan Junaidi Arsyad. "Etika Penghafal Al-Quran Perspektif Imam Al-Ajurri Dalam Kitab Akhlaq Hamalat Al-Quran." *Islamic Management: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam* 7, no. 02 (Agustus 2024): 02. <https://doi.org/10.30868/im.v7i02.7156>.
- Firmadani, Fifit. "Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0." *KoPeN: Konferensi Pendidikan Nasional* 2, no. 1 (Februari 2020): 1.
- Fitri, Emria, Lira Erwinda, dan Ifdil Ifdil. "Konsep Adiksi Game Online Dan Dampaknya Terhadap Masalah Mental Emosional Remaja Serta Peran Bimbingan Dan Konseling." *Jurnal Konseling Dan Pendidikan* 6, no. 3 (November 2018): 3. <https://doi.org/10.29210/127200>.
- Harahap, Asrim Muda. "Studi etika terhadap al-Qur'an menurut pembacaan Wahbah az-Zuhailly dalam Tafsir Al-Munir." Undergraduate, UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan, 2024. <https://etd.uinsyahada.ac.id/11049/>.
- IGDB.Com. "Ghaib (2009)." Diakses 4 Juni 2025. <https://www.igdb.com/games/ghaib>.
- Ismail, Ismail, dan Abdulloh Hamid. "Adab Pembelajaran Al-Quran: Studi Kitab At-Tibyan Fi Adabi Hamalatil Quran." *Ar-Risalah Media Keislaman Pendidikan Dan Hukum Islam* 18, no. 2 (Oktober 2020): 219–33. <https://doi.org/10.29062/ar-risalah.v18i2.965>.





# BUSTANUL FUQAHA: JURNAL BIDANG HUKUM ISLAM

Vol. 6 No. 3 (2025): Hal. 516-534

EISSN: 2723-6021

Website: <https://journal.stiba.ac.id/index.php/bustanul/index>

Jurnal

**BUSTANUL  
FUQAHA**

Jurnal Bidang Hukum Islam

- Junaidi, Mahbub. "Etika Berinteraksi Dengan Al-Qur'an Dalam Berbagai Perspektif." *Dar El-Ilmi : Jurnal Studi Keagamaan, Pendidikan Dan Humaniora* 9, no. 1 (Juni 2022): 1. <https://doi.org/10.52166/darelilmi.v9i1.3262>.
- Khairani, Lili. "Etika Membaca Dan Mendengar Al-Qur'an Perspektif Hadis (Kajian Ma'an al-Hadīs)." *SHAHIH (Jurnal Ilmu Kewahyuan)* 7, no. 1 (Juni 2024): 1. <https://doi.org/10.51900/shh.v7i1.21084>.
- Maarif, Vadlya, Hidayat M. Nur, dan Fitriani Chandrayoga. "Game Edukasi Hafalan Surat Pendek Al-Qur'an The Adventure Of Ali." *Indonesian Journal on Software Engineering (IJSE)* 6, no. 1 (Juni 2020): 1. <https://doi.org/10.31294/ijse.v6i1.8059>.
- masyarakat, dir. *GAME HORROR BACA AL QURAN - MASYARAKAD*. 2024. 10:18. <https://www.youtube.com/watch?v=uUyI66UoEmk>.
- Merinda, Narasrey, Zainal Abidin, dan Maulana Rifai. "Identitas Budaya Pada Pemain Game Online "Sky Children of the Light": Pendekatan Etnografi Virtual." *Da'watuna: Journal of Communication and Islamic Broadcasting* 4, no. 2 (Februari 2024): 2. <https://doi.org/10.47467/dawatuna.v4i2.1573>.
- Nuruddin Al-Qari, Ali. *Mirqat al-Mafatih Sharh Misykat al-Mashabih*. 1 ed. Vol. 9. Beirut: Dar al-Fikr, 2002.
- Qaradawi, Yusuf. *Fikih Hiburan*. Jakarta: Pustaka Al-Kautsar, 2005.
- Rozi, M. Fahrur, dan Khoirul Umam. "Etika Para Penghafal Al-Qura'an Di Era Society 5.0 Menurut Kitab At-Tibyan Fi Adabi Hamalatil Qur'an." *Jurnal Ilmu Pendidikan Islam* 22, no. 03 (Oktober 2024): 03. <https://doi.org/10.36835/jipi.v24i03.4212>.
- Tim Penyempurnaan Terjemahan Al-Qur'an. *Al-Qur'an dan Terjemahnya*. 1 ed. Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an, 2019.
- Verified, Chizure Chizure, dir. *Game Yang Bisa Bikin Lu Pindah Agama - Ghaib Indonesia*. t.t. Diakses 4 Juni 2025. <https://www.youtube.com/watch?v=pLCY369oqLA>.