
Studi Fenomenologi: Adiksi Internet pada Remaja Berdasarkan Interpretasi Kata *Lahwun* dalam Al-Qur'an

Hakimul Fauzi

Program Studi Ilmu Al-Qur'an dan Tafsir, UIN Sunan Gunung Djati Bandung

Jl. A.H Nasution No.105 Cibiru, Bandung, Jawa Barat

Email: alfazurea@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis fenomena adiksi internet berdasarkan interpretasi kata *Lahwun* dalam al-Qur'an. Penelitian ini berfokus pada hasil tes tentang tingkat adiksi internet pada Sembilan orang, kemudian hal tersebut dianalisis dan dikaitkan dengan kata *lahwun* dalam Al-Qur'an. Penelitian ini menggunakan metode studi pustaka, namun untuk fenomenanya melihat dari hasil tes adiksi internet untuk membuktikan bahwa salah satu interpretasi dari kata *lahwun* saat ini adalah adiksi internet jika individu tidak mampu mengendalikan dirinya terhadap hal tersebut. adiksi internet merupakan bentuk derivasi makna *lahwun*, yaitu perbuatan yang melalaikan. Selain itu, adiksi juga merupakan implikasi objek *lahwun* dalam bentuk permainan dan senda gurau.

Kata kunci: Adiksi Internet, *Lahwun*, Remaja

ABSTRACT

The purpose of this research is to analyze the phenomenon of internet addiction based on the interpretation of the word Lahwun in the Qur'an. This research focuses on the test results on the level of internet addiction in nine people, then it is analyzed and associated with the word lahwin in the Qur'an. This research uses the literature study method, but for the phenomenon, it looks at the results of the internet addiction test to prove that one of the interpretations of the word lahwin today is internet addiction if the individual is unable to control himself against it. internet addiction is a form of derivation of the meaning of lahwin, which is a negligent act. In addition, addiction is also an implication of the object of lahwin in the form of games and banter.

Keywords: Adolescence, Internet Addiction, *Lahwun*

1. PENDAHULUAN

Dewasa ini, revolusi manusia mulai menunjukkan percepatan perkembangan yang pesat. Sarana untuk memenuhi kebutuhan manusia semakin mudah diakses secara leluasa. Baik fasilitas hiburan, informasi, maupun transportasi, semua teknologi tersedia bagi siapapun dan dimanapun. Tidak berlebihan jika disebutkan bahwa saat ini dunia berada dalam genggamannya manusia (Putra, 2019). Sebab, kehidupan mereka senantiasa bersinggungan dengan teknologi, yang salah satunya akses internet yang secara tidak langsung memudahkan sekat-sekat ruang dan waktu, serta membuat interaksi mereka tidak terbatas. Hal tersebut memungkinkan internet dapat menyusupi hampir setiap lini kehidupan, baik orang dewasa maupun remaja dan anak-anak. Namun, dibalik berbagai kemudahan yang ditawarkan melalui internet, timbul sejumlah problema baru dalam kehidupan sosial. Internet mulai berperan sebagai kebutuhan primer yang membuat manusia tidak bisa lepas dari teknologi ini. Hal tersebut kemudian dikenal sebagai adiksi internet.

Merujuk pada sebuah penelitian dari lembaga survei internasional Hootsuite dan We are Social pada tahun 2019 menyatakan bahwa Indonesia merupakan negara kelima tertinggi di dunia setelah Filipina, Brazil, Thailand dan Kolombia dalam pengaksesan internet. Rata-rata waktu yang dihabiskan masyarakat Indonesia untuk mengakses internet yaitu selama 8 jam 36 menit (Septania & Proborini, 2020). Berdasarkan data survei Badan Pusat Statistik, bahwa sebanyak 62,10% dari populasi Indonesia sudah mengakses internet pada tahun 2021 (Sutarsih et al., 2021). Bahkan menurut data Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), sejak tahun 2018 hingga tahun 2022, tingkat penetrasi internet Indonesia telah mencapai angka 77,02%, yang didominasi oleh usia remaja dan dewasa awal (usia 13-25 tahun) sebesar 76,63% dari total seluruh pengguna internet di Indonesia (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, 2022).

Data di atas memperlihatkan bahwa remaja saat ini telah mulai terpapar gejala-gejala adiksi internet. Ini tercermin pada sikap skeptis dimana mereka tidak peduli dengan interaksi sosial. Sebanyak 83% dari remaja saat ini tidak dapat lepas dari internet meskipun dalam sehari. Selain itu, adiksi juga terimplikasi pada fenomena *behavioral addiction*, yaitu ketika individu tidak dapat mengontrol diri sendiri sehingga aktivitasnya terganggu. Ini disebabkan oleh tidak terkontrolnya produksi *dopamine* di dalam otak sehingga membuat individu tidak bisa lepas dari internet. Reaksi ini tidak jauh berbeda dengan reaksi otak yang disebabkan oleh narkoba, minuman keras dan perjudian (Hikmawati, 2020).

Menurut Kimberly Young, adiksi internet merupakan suatu keadaan kurangnya *self-control* (kontrol diri) individu terhadap penggunaan internet. Young juga menspesifikkan istilah ini karena kata adiksi mencakup berbagai perilaku dan masalah pengendalian impuls. Kategori adiksi internet tersebut yaitu *cybersexual addiction*, *cyber relationship addiction*, *net compulsions*, *information overload*, dan *computer addiction* (Jayati, 2021). Hal tersebut dibuktikan dengan pemberitaan media mengenai berbagai kasus yang dipicu oleh adiksi internet. Kadar adiksi ini dipengaruhi oleh kemampuan pengendalian diri (*self-control*), yang pada awalnya dipengaruhi secara eksternal oleh ibu, keluarga atau lingkungan. Ketika beranjak remaja, individu akan mulai menginternalisasikan faktor eksternal itu, dan semestinya mereka mulai mengerti apakah suatu hal boleh dilakukan atau tidak boleh dilakukan (Myers & Twenge, 2016).

Berbicara mengenai *self-control* atau pengendalian diri, hal ini jugalah yang menjadi salah satu fokus utama yang ditekankan dalam ajaran Islam. Menilik konsep *rahmatan lil alamin*, Islam melalui al-Qur'an memberikan panduan secara komprehensif terhadap berbagai permasalahan manusia, tidak terkecuali masalah pengendalian diri pada adiksi internet. Panduan tersebut secara kompleks membahas masalah mulai dari faktor-faktor sampai pada solusinya, sehingga dapat diartikan bahwa adiksi internet merupakan suatu fenomena yang sejatinya juga telah terangkum dalam kajian Islam.

Untuk memenuhi fungsi di atas, diantaranya al-Qur'an memuat ayat-ayat analogi agar manusia merenungi langkahnya dalam menjalankan kehidupan di dunia. Analogi tersebut menyiratkan peringatan terhadap manusia sehingga mereka dapat mengoptimalkan prinsip anjuran kepada yang ma'ruf dan larangan terhadap kemungkaran. Terkait permasalahan yang dipaparkan di atas, faktanya Islam telah menyinggung poin tersebut dalam sejumlah ayat yang menganalogikan bahwa dunia hanyalah permainan dan senda gurau belaka. Diantara ayatnya yaitu:

وَمَا هَذِهِ الْحَيَاةُ الدُّنْيَا إِلَّا لَهُوٌّ وَلَعِبٌ. وَإِنَّ الدَّارَ الْآخِرَةَ لَهِیَ الْحَيَاةُ ۗ لَوْ كَانُوا يَعْلَمُونَ

Artinya: Dan tiadalah kehidupan dunia ini melainkan senda gurau dan main-main. Dan sesungguhnya akhirat itulah yang sebenarnya kehidupan, kalau mereka mengetahui).QS. Al-Ankabut: 64)

Berdasarkan konteks ayat tersebut, jika diperhatikan secara seksama, maka akan terlihat bahwa substansi yang dibahas secara tidak langsung berhubungan dengan eksistensi adiksi internet yang menjurus pada

kemampuan pengendalian diri. Hal ini terfokus pada semantika kata *Lahwun* yang menjadi konsentrasi analogi dalam ayat tersebut. Oleh karena itu, peneliti bermaksud untuk mengkaji lebih mendalam secara konseptual perihal gambaran fenomena adiksi internet yang terjadi saat ini berdasarkan interpretasi kata *Lahwun* dalam sejumlah ayat al-Qur'an. Urgensi penelitian ini dipahami berdasarkan nilai fundamental yang terkandung pada ayat-ayat peringatan yang sejatinya berorientasi kepada kemaslahatan hidup manusia, baik di dunia maupun di akhirat.

Penelitian terdahulu yang mengkaji *lahwun* dalam Al-Qur'an salah satunya dilakukan oleh Kholbi Hidayat, dengan judul "Makna kata Lahwu dan Turunannya dalam Al-Qur'an (Kajian Tafsir Maudhu'i)" yang diterbitkan di UIN Sultan Syarif Kasim. Penelitian ini menggunakan pendekatan tafsir maudhui dalam menjelaskan kata *lahwun*. Penelitian ini menunjukkan bahwa kata *lahwun* dalam Al-Qur'an berarti berbagai bentuk lelucon, kesenangan, percakapan kosong atau permainan sia-sia belaka yang bisa membuat manusia jauh dan lalai dari mengingat Allah (Hidayat, 2021).

Adapun tujuan dari penulisan artikel ini adalah untuk menganalisis fenomena adiksi internet berdasarkan interpretasi kata *Lahwun* dalam al-Qur'an. Berdasarkan latar belakang dan tujuan penelitian yang dikemukakan sebelumnya, penulis merumuskan beberapa permasalahan yang kiranya dapat menjadi acuan dalam penulisan ini, yaitu sebagai berikut: 1) Bagaimana gambaran adiksi internet yang terjadi pada remaja? 2) Bagaimana interpretasi kata *Lahwun* dalam al-Qur'an? 3) Bagaimana kedudukan adiksi internet berdasarkan interpretasi kata *Lahwun* dalam al-Qur'an?

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk pada jenis penelitian kualitatif dengan menerapkan metode *library research* (Darmalaksana, 2020) namun merujuk pada data hasil pengukuran kuantitatif. Sumber data penelitian ini yaitu hasil kuesioner dari 9 orang dengan kategorisasi generasi milenial dengan menggunakan *Internet Addiction Test* dan literatur yang terkait dengan topik penelitian ini diantaranya dari artikel jurnal, buku, dan lain-lain.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Adiksi Internet pada Remaja

Menilik aspek perkembangan psikososial, terdapat sejumlah fase penting yang sangat mempengaruhi perkembangan individu. Erik Erikson, seorang psikolog Jerman memandang bahwa terbentuknya kepribadian seseorang dipengaruhi oleh pengalaman sosial sepanjang hidupnya. Dalam bukunya yang berjudul "*Identity: Youth and Crisis*" (1968), Erikson menitikberatkan perhatiannya pada tahapan perkembangan yang keempat, yaitu *identity vs role confusion* pada remaja (Santrock, 2019). Dalam pencarian identitas atau jati diri, remaja meyakini bahwa dirinya merupakan individu yang unik, dengan berbagai hal yang melekat pada dirinya. Diantaranya mengetahui bahwa ada hal-hal yang disukai dan tidak disukainya, apa yang ingin dicapai, bakat yang ingin dikembangkan, ataupun tujuan di masa mendatang. Fase ini, individu juga mulai merasa mampu melakukan kontrol terhadap diri dan kehidupannya sendiri (Desmita, 2007).

Berdasarkan hal tersebut, Erikson menegaskan bahwa pencarian identitas sudah semestinya diselesaikan selama masa perkembangan remaja, sehingga diharapkan terbentuk suatu identitas diri yang stabil pada akhir masa remaja (Desmita, 2007). Akan tetapi pada zaman sekarang, proses mencapai kestabilan identitas tersebut semakin sulit akibat intervensi globalisasi. Ketika remaja memiliki keinginan untuk menjalin hubungan baru dengan teman sebaya baik sesama maupun lawan jenis, di sisi lain, tumbuh sifat yang rentan dan rasa ingin tahu tentang banyak hal yang cukup tinggi. Hal tersebut kemudian terpuaskan dengan penggunaan internet, namun jika berlebihan dan tanpa pengawasan, akan muncul masalah baru bagi remaja (Prambayu & Dewi, 2019).

Menurut Gross (2004), masalah yang ditimbulkan dari penggunaan internet yang berlebihan diantaranya adalah menurunnya kesehatan fisik remaja, seperti kualitas waktu tidur yang rendah, kelelahan, serta daya tahan tubuh yang rendah. Lalu dari sisi psikologis, mereka lebih memilih untuk mengasingkan diri dari kehidupan sosial, sehingga hubungan sosial di kehidupan nyata menjadi sangat terbatas. Selain itu, masalah dengan keluarga juga seringkali terjadi sebab melalaikan rutinitas sehari-hari serta menambah konflik di dalam keluarga. Aspek akademis juga dipertaruhkan, seperti nilai pelajaran yang menurun, serta kecenderungan untuk bolos karena minat belajar yang mulai memudar. Masalah lainnya yang tak kalah berbahaya adalah cyberbullying, seksual predator dan pornografi (Prambayu & Dewi, 2019).

Menurut Griffiths (2005), adiksi internet adalah penggunaan internet yang bersifat patologis, yang ditandai dengan ketidak mampuan individu untuk manajemen waktu dalam menggunakan internet, dan merasa dunia maya lebih menarik daripada kehidupan dalam dunia nyata. Adiksi internet menjadi semacam kecanduan teknologi (seperti kecanduan komputer), dan bagian dari *behavioral addictions* (seperti perjudian kompulsif). Hal ini terjadi karena adiksi dapat menunjukkan kriteria seperti *salience*, *mood modification*, *tolerance*, *withdrawal*, *conflict*, dan *relapse* (Prambayu & Dewi, 2019).

Salience menunjukkan keadaan dimana penggunaan internet menjadi aktivitas paling penting dalam kehidupan dan cenderung untuk mendominasi pikiran, perasaan, dan perilaku. *Mood modification* menunjukkan perubahan emosi setelah penggunaan internet yang digunakan untuk strategi koping atau sesuatu yang menenangkan. *Tolerance* menunjukkan peningkatan intensitas penggunaan internet untuk mencapai efek mood modification. *Withdrawal* menunjukkan perasaan atau efek secara fisik yang tidak menyenangkan (gemetar, *moody*) karena penggunaan internet dikurangi atau dihentikan. *Conflict* menunjukkan perselisihan yang terjadi antara pengguna internet dengan orang lain, diri sendiri, atau aktivitas lainnya. *Relapse* yang menunjukkan ketergantungan untuk kembali mengulangi penggunaan internet secara terus-menerus (Prambayu & Dewi, 2019).

Untuk memahami bentuk-bentuk adiksi di atas, maka dilakukanlah sebuah penelitian sederhana terkait adiksi internet pada sejumlah partisipan yang berada dalam rentang usia remaja dan aktif dalam mengakses internet. Dalam menguji taraf keterpaparannya terhadap adiksi internet, dilaksanakan tes sederhana melalui link *google form* dengan memakai alat ukur *Internet Addiction Test* (IAT), yang dikembangkan oleh Kimberly Young. IAT yang terdiri dari 20 indikator ini adalah salah satu alat ukur yang paling banyak digunakan untuk mendiagnosis *internet addict*. Saat ini, instrumen penelitian IAT telah diterjemahkan dan divalidasi dalam 20 bahasa di dunia selain bahasa Inggris, diantaranya bahasa Prancis, Spanyol, Jerman, Polandia, Finlandia, Italia, Turki, Arab, Yunani, Ibrani, Rumania, Cina, Melayu, Indonesia dan beberapa bahasa lainnya (Prasojo et al., 2018).

Adapun *Internet Addiction Test* (IAT) yang dijabarkan dalam 20 pertanyaan adalah sebagai berikut: 1) Seberapa sering Anda online lebih lama dari yang Anda rencanakan?; 2) Seberapa sering Anda mengabaikan tugas rumah tangga demi bisa online lebih lama?; 3) Seberapa sering Anda lebih memilih kesenangan main internet dibandingkan menghabiskan waktu bersama teman?; 4) Seberapa sering Anda menjalin pertemanan baru dengan sesama pengguna internet?; 5) Seberapa sering orang lain dalam hidup Anda mengeluh karena seringnya Anda menghabiskan waktu untuk online?; 6) Seberapa sering nilai Anda turun atau tugas sekolah Anda tercecer karena Anda sering online?; 7) Seberapa sering Anda memeriksa email / notifikasi dulu sebelum melakukan hal lain?; 8) Seberapa sering kualitas pekerjaan atau produktivitas Anda merosot karena internet?; 9) Seberapa sering Anda jadi mudah tersinggung atau tertutup jika ada orang yang bertanya apa yang Anda lakukan saat online?; 10) Seberapa sering Anda menutupi kecemasan Anda tentang kehidupan nyata dengan nyamannya hidup dunia internet?; 11) Seberapa sering Anda menunggu-nunggu waktu kapan bisa online lagi?; 12) Seberapa sering Anda merasa takut bahwa hidup tanpa internet itu akan membosankan, tidak bermakna, dan tidak menyenangkan?; 13) Seberapa sering Anda menggerutu, membentak, atau

merasa kesal ketika ada orang yang mengganggu ketika Anda sedang online?; 14) Seberapa sering Anda kehilangan jam tidur karena bergadang demi bisa online saat malam?; 15) Seberapa sering Anda memikirkan internet ketika sedang offline dan berkhayal sedang online?; 16) Seberapa sering Anda berkata “sementar lagi” ketika sedang online?; 17) Seberapa sering Anda berusaha mengurangi waktu untuk online tapi gagal?; 18) Seberapa sering Anda merahasiakan sudah berapa lama Anda online?; 19) Seberapa sering Anda lebih memilih online daripada keluar dengan teman-teman?; 20) Seberapa sering Anda merasa tertekan, tidak bersemangat, atau cemas ketika *offline*, dan rasa itu hilang begitu Anda *online* lagi? (Prasojo et al., 2018).

Sebanyak 20 item dalam IAT tersebut dinilai menggunakan skala likert lima poin, yaitu 0 = tidak berlaku, 1 = tidak pernah, 2 = jarang, 3 = kadang-kadang, 4 = sering, dan 5 = sangat sering. Total dari skor tersebut akan dikelompokkan menjadi empat kategori, yaitu skor 0-30 pada tingkat penggunaan internet normal, 31-49 pada tingkat kecanduan internet ringan (*mild*), 50-79 pada tingkat kecanduan internet sedang (*moderate*), dan 80-100 pada tingkat kecanduan internet berat (*severe*) (Prasojo et al., 2018).

Setelah dilakukan pengujian dengan melaksanakan pengukuran *internet addiction test* pada sembilan orang partisipan, didapatkan hasil sebagai berikut.

Tabel Hasil Pengukuran *Internet Addiction Test*

No	Partisipan	Usia	Jenis Kelamin	Skor	Kategori
1	TBP	22	L	34	<i>Mild</i>
2	ATP	23	P	36	<i>Mild</i>
3	HA	23	P	41	<i>Mild</i>
4	HF	18	L	49	<i>Mild</i>
5	SS	17	P	51	<i>Moderate</i>
6	RH	21	P	63	<i>Moderate</i>
7	MAR	18	L	76	<i>Moderate</i>
8	MT	18	L	77	<i>Moderate</i>
9	AN	21	L	79	<i>Moderate</i>

Tabel di atas menunjukkan gambaran para partisipan yang mengikuti pengukuran adiksi internet. Ditinjau dari segi usia partisipan, didapatkan data yang bervariasi, yaitu mulai usia 17 - 23 tahun, yang mana usia tersebut tergolong kepada usia remaja akhir. Sedangkan jika ditinjau dari kategori adiksi internet, sebanyak empat orang partisipan berada pada kategori rendah (*mild*) dan lima orang lainnya berada pada kategori sedang (*moderate*), yang mana pada kategori rendah terdapat dua orang perempuan dan dua orang laki-laki, sedangkan pada kategori sedang terdapat dua orang perempuan dan tiga orang laki-laki. Angka yang ditunjukkan pada hasil tes pengukuran tersebut juga bervariasi. Meskipun terdapat responden dengan kategori sedang, namun angka tersebut ada yang mendekati kategori rendah dan ada pula yang mendekati kategori tinggi.

Dari 20 pertanyaan pada IAT, penulis menyederhanakan intisarinya ke dalam tiga poin, yaitu terkait pengendalian diri (nomor 1,11,12,14,15,17,20), tanggung jawab (nomor 2,6,8,14,16), serta hubungan sosial yang terbagi pada hubungan nyata (nomor 3,5,9,10,13,16,18,19) dan hubungan maya (nomor 4,7,10,19). Setelah melakukan analisis terhadap jawaban, penulis menyimpulkan data responden sebagai berikut.

Pertama, terkait item yang menanyakan pengendalian diri. Rata-rata seluruh responden mengakses internet dalam jangka waktu yang cukup lama, bahkan responden dengan adiksi sedang mengalami kesulitan untuk membatasi waktunya dalam mengakses internet. Sebanyak 3 dari 5 responden dengan adiksi sedang

seringkali mengorbankan waktu istirahat pada malam hari demi mengakses internet. Sehingga dapat dikatakan bahwa kegiatan ini mulai berperan sebagai kebutuhan primer bagi responden.

Kedua, perihal tanggung jawab terhadap tugas maupun pekerjaan. Rata-rata seluruh responden pernah mengabaikan tugas dan pekerjaannya hanya karena mengakses internet. Bahkan, responden dengan adiksi sedang pernah mengalami penurunan produktivitas karena hal ini. Hal ini ditandai dengan kebiasaan responden untuk menunda-nunda pekerjaan.

Ketiga, mengenai hubungan sosial. Sebanyak 5 dari 9 responden mengaku lebih sering berinteraksi di dalam dunia maya. Dan terkadang para responden lebih memilih untuk tidak keluar bersama teman-temannya, Akan tetapi hal tersebut tidak membuat mereka menjadi sensitif dalam melakukan interaksi sosial di dunia nyata. Rata-rata responden tidak menggunakan internet untuk memperluas hubungan sosial melainkan untuk kepentingan personal lainnya.

Berdasarkan analisis di atas, dapat dilihat taraf adiksi internet pada 9 partisipan tersebut cukup mendekati atau bisa dikatakan mengarah pada bentuk adiksi internet yang diuraikan sebelumnya. Ini disebabkan karena adiksi mereka tergolong rendah dan sedang. Walaupun begitu, penelitian ini hendaknya menjadi bahan evaluasi bagi partisipan untuk berhati-hati terhadap fenomena adiksi internet.

3.2. Interpretasi Kata *Lahwun* dalam Al-Qur'an

Menurut Abu al-Hasyain Ahmad bin Faris bin Zakariyyah kata *lahwun* yang berakar kata لَهْوٌ berarti menunjukkan kesibukan dari kesibukan yang satu kepada kesibukan yang lain (Rifai, M., & Nurdin, 2020). Secara denotatif atau makna dasar yang dimiliki kata *lahwun* yang terdiri dari tiga huruf konsonan ل-ه-و bermakna *tasliyatul la'bin* yang berarti pusat-pusat hiburan, tempat-tempat hiburan, klub malam, atau permainan yang menyibukkan pelakunya (Hayati, 2017).

Dalam al-Qur'an, kata *Lahwun* disebutkan biasanya bergandengan dengan kata *la'ib* (Rifai, M., & Nurdin, 2020). Dalam bahasa Indonesia, keduanya memiliki arti bermain-main dan bersenda gurau. Aktivitas tersebut mengacu pada suatu hiburan yang tentunya akan membuat seseorang yang terlibat didalamnya merasa senang dan terhibur. Permainan dan senda gurau juga dapat memberikan hiburan tersendiri untuk melepaskan penat, stress, dan masalah-masalah yang tengah memberatkan pikiran. Bahkan dalam pandangan ilmu kejiwaan (psikologi) dijelaskan, bahwa permainan merupakan aktifitas yang dapat merangsang kreativitas seseorang dan meningkatkan titik kebahagiaan dari sisi mental atau psikis seseorang (Hayati, 2017).

Sedangkan Menurut Ar-Raghib Al-Asfahani, kata *lahwu* jika disebutkan tanpa dibarengi oleh suatu kata, maka ia berarti segala sesuatu yang menyibukkan seseorang dari kesulitan-kesulitan yang dihadapinya atau kesedihan-kesedihannya; kesibukan tersebut dapat berupa permainan, nyanyian, atau apa saja yang mendatangkan kegembiraan (Hayati, 2017).

Dalam Al-Qur'an kata *Lahwun* disebutkan dalam berbagai bentuk, semuanya dikemukakan dalam konteks larangan atau ancaman bagi yang melakukannya (Rifai, M., & Nurdin, 2020). Dikaji secara semantik, *Lahwun* dapat diartikan kepada empat makna berikut:

Pertama, *Lahwun* bermakna lalai

الْهَاطُمُ النَّكَاتُ

"Bermegah-megah telah melalaikan kamu." (QS. At-Takatsur: 1)

Dalam menafsirkan makna kata *al-haa* di atas, yang asal katanya adalah *al-lahwu*, Qatadah berpendapat, *Lahwun* merupakan sikap berbangga diri dengan nasab kabilah-kabilah dan karib kerabat. Sementara Adh-Dhahhak berpendapat, yaitu dilalaikan oleh kesibukan mencari mata pencaharian dan niaga (Hidayat, 2021). Al-Maraghi sendiri menafsirkan *lahwun* sebagai hal-hal yang menyibukkan umat manusia, baik yang menggembirakan atau menyusahkan. Dan dalam surat ini, konotasinya adalah hal-hal yang bersifat menyenangkan. Yang mana jika seseorang disibukkan dengan sesuatu yang menyenangkan, maka ia akan lupa segalanya. Redaksi *al-haa* di atas menunjukkan sikap lalai dari mengingat Allah yang disebabkan pekerjaan mencari kesenangan dunia atau harta, dan juga anak. Padahal Allah memperingatkan dalam QS. al-Munafiqun: 9

“Wahai orang-orang yang beriman! Janganlah harta benda dan anak-anakmu melalaikan kamu dari mengingat Allah. Dan barang siapa berbuat demikian, maka mereka itulah orang-orang yang rugi.”

Manusia memang dianjurkan untuk berusaha di dunia, terutama dalam mencari rezeki, baik itu harta maupun anak. Hanya saja hal demikian semestinya tidak melalaikan mereka dalam mengingat Allah. Yang mana konsekuensi kelalaian tersebut membuat mereka termasuk dalam kalangan orang-orang yang rugi di akhirat.

Selain dua ayat di atas, juga terdapat ayat lain yang mengartikan *Lahwun* sebagai kelalaian, yaitu QS. Al-Anbiya': 3, al-Hijr: 3, serta an-Nur: 37.

Kedua, *Lahwun* bermakna senda gurau.

وَمَا هَذِهِ الْحَيَاةُ الدُّنْيَا إِلَّا لَهُوٌّ وَلَعِبٌ ۚ وَإِنَّ الدَّارَ الْآخِرَةَ لَهِیَ الْحَيَوَانُ ۚ لَوْ كَانُوا يَعْلَمُونَ

Artinya: Dan tiadalah kehidupan dunia ini melainkan senda gurau dan main-main. Dan sesungguhnya akhirat itulah yang sebenarnya kehidupan, kalau mereka mengetahui (QS. Al-Ankabut: 64).

Menurut Ahmad Mustafa Al Maraghi, bahwa dunia ini dijadikan tempat orang-orang musyrik bersenang-senang yang menjadi sebab penyakit, lalu tidak lama kemudian ia akan habis, tiada ketetapan dan tiada keabadian baginya. Oleh karena itu maka dikatakan, bahwa dunia itu menjadi miliknya. Dan sesungguhnya kampung akhirat itu benar-benar tempat kehidupan abadi yang tiada kemusnahan sesudahnya dan tiada pula keterputusan. Seandainya mereka mengetahui bahwasannya kenyataan seperti itu, niscaya mereka tidak akan memilih kehidupan dunia yang cepat lenyap itu dengan meninggalkan kehidupan akhirat (Rifai, M., & Nurdin, 2020).

M. Quraish Shihab dalam tafsirnya, berpendapat bahwa ayat ini bukannya berbicara tentang kehidupan dunia bagi semua manusia, tetapi ia menggambarkan bagaimana kehidupan dunia dalam pandangan, sikap dan perilaku orang-orang kafir. Mereka meyakini bahwa hidup duniawi adalah hidup satu-satunya. Dan keyakinan mereka itu dibantah dengan ayat ini (Rifai, M., & Nurdin, 2020). Selain ayat di atas, juga terdapat ayat lain yang mengartikan *Lahwun* sebagai senda gurau, yaitu QS. Al-Hadid: 20, Al-An'am: 32 dan 70, Muhammad: 36 dan Al-A'raf: 51.

Ketiga, *Lahwun* bermakna permainan.

وَإِذَا رَأَوْا تِجَارَةً أَوْ لَهْوًا انفَضُّوا إِلَيْهَا وَتَرَكُوكَ قَائِمًا ۚ قُلْ مَا عِنْدَ اللَّهِ خَيْرٌ مِّنَ اللَّهْوِ وَمِنَ التِّجَارَةِ ۚ وَاللَّهُ خَيْرُ الرَّازِقِينَ

“Dan apabila mereka melihat perdagangan atau permainan, mereka segera menuju kepadanya dan mereka tinggalkan (Muhammad sedang berdiri berkhotbah). Katakanlah, “Apa yang di sisi Allah lebih baik daripada permainan dan perdagangan, dan Allah pemberi rezeki yang terbaik.” (QS. Al-Jumuah: 11)

Al-lahwu atau *lahwan* pada ayat ini ditafsirkan oleh Wahbah az-Zuhaili sebagai setiap jenis pekerjaan, diantaranya gendang dan alat musik atau semacamnya. Obat ampuh dari *Lahwun* ini adalah sebagaimana disampaikan oleh nabi Muhammad dalam khutbahnya, pahala di sisi Allah lebih baik untuk dikejar bagi orang-orang yang beriman daripada *Lahwun* dan perdagangan. Karena pahala dari Allah itu haq, benar dan kekal, sementara *Lahwun* dengan segala jenisnya itu hanyalah kesenangan yang fana, tidak dipandang sedikitpun oleh Allah Ta'ala (Hidayat, 2021). Selain ayat di atas, juga terdapat ayat lain yang mengartikan *Lahwun* sebagai permainan, yaitu QS. al-Anbiya' 17.

Keempat, *Lahwun* bermakna percakapan kosong

وَمِنَ النَّاسِ مَن يَشْتَرِي لَهْوَ الْحَدِيثِ لِيُضِلَّ عَن سَبِيلِ اللَّهِ بِغَيْرِ عِلْمٍ وَيَتَّخِذَهَا هُزُوًا أُولَٰئِكَ لَهُمْ عَذَابٌ مُّهِينٌ

"Dan di antara manusia (ada orang yang mempergunakan percakapan kosong untuk menyesatkan (manusia dari jalan Allah tanpa ilmu dan menjadikan olok-olokan. Mereka itu akan memperoleh azab yang menghinakan." (QS. Luqman: 6)

Qurthubi mengatakan bahwa Mujahid mengartikan *lahwa al-hadits* dalam ayat tersebut adalah nyanyian dan hal-hal yang bathil, sementara Hasan berkata maknanya adalah musik dan nyanyian, begitupun dengan Ibnu Umar mengartikannya dengan musik dan nyanyian (Hidayat, 2021). Imam Syaekani dalam Fathu al-Qadir berkata: *Lahwal* hadits adalah segala sesuatu yang dapat melalaikan dari kebaikan, bisa berupa nyanyian, music obrolan kosong/ bohong dan tiap-tiap yang ada padanya kemungkaran. Adapun dalam Tafsir Tanwiirul Miqyas, dikatakan: Ia (*lahwal hadits*) adalah omongan yang bathil, buku-buku kurafat dan juga berarti nyanyian (Hidayat, 2021).

Berdasarkan 4 makna tersebut, kata *Lahwun* diinterpretasikan dalam dua bentuk, yaitu: 1) *Lahwun* sebagai bentuk analogi dari kehidupan dunia, dan 2) *Lahwun* sebagai bentuk penafsiran kebiasaan orang-orang kafir.

Pada sebagian ayat-ayat di atas, kata *lahwu* digunakan untuk mengibaratkan kehidupan dunia. Bergandengan dengan *la'ib*, kedua kata tersebut memiliki makna konotasi negative, yang mana makna tersebut mengasosiasikan pada tindakan yang sia-sia dan jauh dari karakter seorang mukmin yang selalu bersungguh-sungguh tidak pernah menyia-nyiakan waktu pada hal yang tidak penting. Bahkan berkali-kali Tuhan menegaskannya melalui firman-Nya dalam ayat-ayat tersebut (Hayati, 2017).

Setiap kali Allah berfirman tentang kehidupan dunia maka kata *la'ib* dan *lahwu* seringkali dijadikan sebagai bentuk gambarannya. Permainan dijadikan sebagai bentuk kehidupan dunia adalah karena Allah hendak menegaskan bahwa dunia diibaratkan sebuah permainan terkait dengan durasi pendek yang dimilikinya, sedangkan kehidupan yang panjang dan kekal adalah akhirat nanti. Dunia juga diibaratkan seperti mimpi tidur yang tidak selamanya akan dinikmati. Karena permainan dan senda gurau tidak termasuk ke dalam prihal urusan akhirat, juga tidak memberikan keuntungan maupun dan sia-sia, maka kata *la'ib* dan *lahwu* juga diartikan dengan *bāthil* dan *gurūr* atau kesia-siaan. Sebagaimana yang Allah firmankan dalam QS. al-'Imran ayat 185, yang artinya, *"sesungguhnya kehidupan dunia adalah kesenangan yang sia-sia."* (Hayati, 2017).

Sementara itu, kata *la'ib* dan *lahwun* juga menjadi satu pengibaratkan atas kebiasaan orang-orang kafir, yang terdapat pada beberapa surat al-Qur'an yang di antara lain adalah QS. al-Ma'idah ayat 57 dan 58, QS. al-An'ām ayat 70, dan Al-A'arāf ayat 51. Ayat-ayat tersebut secara khusus menggunakan kata *la'ib* dan *lahwu* yang diasosiasikan kepada kebiasaan orang-orang kafir yang seringkali melakukan sendagurau dan permainan dengan agama mereka. Sedangkan orang-orang mu'min kehidupannya dipenuhi dengan bekerja, bersungguh-sungguh yang menjadi dasar kesuksesan dunianya. Makna yang hadir dalam kata *la'ib* dan *lahwutersebut* dan mengasosiasikannya kepada kebiasaan orang-orang kafir adalah karena adanya

kesadaran pengamatan terhadap fakta yang tidak diragukan lagi atasnya dan penarikan kesimpulan yang keseluruhannya berlangsung secara subjektif (Hayati, 2017).

3.3. Fenomena Adiksi Internet Berdasarkan Interpretasi Kata *Lahwun* dalam Al-Qur'an

Berdasarkan interpretasi kata *lahwun* yang telah diuraikan sebelumnya, adiksi internet terbukti memiliki unsur inti yang sama dengan ayat-ayat tersebut. Melalui analisis penulis, terhadap interpretasi kata *lahwun*, adiksi internet merupakan satu kesatuan dari *lahwun* itu sendiri. Secara spesifik, fenomena ini dapat digambarkan sebagai berikut.

Pertama, adiksi internet merupakan derivasi makna dari *lahwun* (Hidayat, 2021). Konsep suatu hal yang menyibukkan atau melalaikan tersebut tercermin dalam penggunaan sosial media dan akses internet yang saat ini tak bisa lepas dari kehidupan manusia, khususnya remaja. Dapat diperhatikan bahwa tingkat produktivitas dalam pekerjaan maupun pendidikan masyarakat menurun akibat terdistraksi dengan internet. Akses tidak terbatas yang pada dasarnya tidak memiliki tujuan yang penting selain kesenangan sementara, malah membuat aktivitas yang semestinya lebih diprioritaskan seperti ibadah tidak terlaksanakan secara optimal atau bahkan terbengkalai.

Kedua, adiksi internet dapat berkedudukan sebagai implikasi dari *lahwun* itu sendiri. Yang mana dalam konteks kausalitas, *lahwun* dipahami sebagai bentuk permainan dan senda gurau yang kemudian diwujudkan secara konkret pada konten-konten internet, seperti sosial media, game, nyanyian dan lainnya. Konten tersebut sudah pasti bersifat menghibur dan menarik, sehingga dapat merangsang hormon *dopamine* secara berketerusan (Hikmawati, 2020). Inilah yang pada akhirnya menjadi faktor pemicu adiksi internet, dan membuat manusia lupa kepada tugas utamanya untuk mencari ridha Allah Swt.

Ketiga, adiksi internet dapat disebut sebagai salah satu perwujudan dari gambaran kehidupan dunia yang dianalogikan dengan kata *lahwun* (Hayati, 2017). Kehidupan maya pada paparan adiksi internet bisa dikatakan sebagai sub bagian dari kehidupan dunia secara universal. Hal ini menyiratkan bahwa unsur yang terdapat pada kehidupan dunia sebagaimana yang disebutkan dalam Al-Qur'an termanifestasi secara penuh ke dalam internet. Terutama dari segi sifat, dimana kedua variabel, internet dan kehidupan dunia, sama-sama bersifat adiktif dan tipuan belaka. Maka dari itu, peringatan al-Qur'an untuk berhati-hati agar tidak terjerumus kepada kenikmatan dunia bisa dipahami pula sebagai peringatan kepada manusia untuk tidak terjerumus kepada adiksi internet.

Keempat, adiksi internet dipahami sebagai salah satu pola hidup orang kafir, dimana mereka disibukkan dengan berbagai aktivitas yang tidak bernilai apa-apa di mata Allah. Segala amal perbuatan yang tidak memiliki orientasi pada ridha Allah menjadikan amalan tersebut tergolong kepada *lahwun* (suatu yang kosong atau perbuatan sia-sia) (Hidayat, 2021).

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, remaja merupakan fase dimana individu memiliki kecenderungan rasa ingin tahu yang tinggi tentang banyak hal. Menjawab kebutuhan itu, globalisasi menawarkan eksistensi internet sebagai alat pemuasnya. Pengendalian diri yang masih belum matang terhadap perkara yang boleh atau tidak untuk dilakukan akan menjerumuskan remaja kepada kecanduan/adiksi internet. Remaja akan mendapatkan kesenangan sesaat selama mengakses internet, namun akan rentan terhadap berbagai masalah pada fisik, psikologis, serta psikososial dirinya.

Bahaya ini pada dasarnya sudah disebutkan di dalam al-Qur'an, yang diistilahkan sebagai *lahwun*, yaitu suatu perbuatan yang melalaikan, berupa senda gurau, permainan, dan percakapan kosong/tidak bermanfaat. Keempat komponen tersebut terkandung dalam substansi adiksi internet, dimana setiap konten menghibur

dan menarik yang ditampilkan, akan akan mendistraksi dan melalaikan manusia (remaja) dari kegiatan yang semestinya ia prioritaskan, seperti beribadah kepada Allah dan menuntut ilmu.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa adiksi internet merupakan bentuk derivasi makna *lahwun*, yaitu perbuatan yang melalaikan. Selain itu, adiksi juga merupakan implikasi objek *lahwun* dalam bentuk permainan dan senda gurau. Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai pengembangan dari penelitian-penelitian terdahulu terkait penafsiran kata *lahwun* dalam Al-Qur'an yang dikaitkan dengan fenomena zaman sekarang, dan juga sebagai refleksi bagi umat Islam secara khusus mesti sadar bahwa adiksi internet tidak semestinya menjangkiti mereka, sebab adiksi ini merupakan pola hidup kaum kafir yang disibukkan dengan berbagai perbuatan tanpa visi sejati, yakni ridha Allah. Karena itulah, al-Qur'an secara tidak langsung juga memperingatkan akan bahaya adiksi internet yang merupakan perwujudan langsung dari analogi *lahwun* sebagai kehidupan dunia yang penuh tipuan.

REFERENSI

- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. (2022). Profil Internet Indonesia 2022. In *Apji.or.Od* (Issue June). *apji.or.id*
- Darmalaksana, W. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif Studi Pustaka dan Studi Lapangan* (p. 5). Pre-Print Digital Library UIN Sunan Gunung Djati Bandung.
- Desmita. (2007). *Psikologi Perkembangan*. PT Remaja Rosdakarya.
- Hayati, N. (2017). Makna Konotatif Laib dan Lahwu dalam Konsep Al-Quran. *Jurnal Shaut Al-Arabiyah*, 5(1), 79–90.
- Hidayat, K. (2021). *Makna Kata Al-Lahwu dan Turunannya dalam Al Quran (Kajian Tafsir Maudhu'i)*. UIN Sultan Syarif Kasim Riau.
- Hikmawati, E. (2020). Kajian Saintifik Fenomena Adiksi Gadget dan Media Sosial di Indonesia. *Jurnal Teknologi Dan Informasi (JATI)*, 10(1), 25–39. <https://doi.org/10.34010/jati.v10i1.2589>
- Jayati, E. A. (2021). *Pengaruh Muhasabah terhadap Perilaku Adiksi Internet*. UIN Sunan Gunung Djati Bandung.
- Myers, D. G., & Twenge, J. M. (2016). *Social Psychology*. In *McGraw-Hill* (12th ed.). McGraw-Hill.
- Prambayu, I., & Dewi, M. S. (2019). *Adiksi internet pada remaja*. Repository UIN Syarif Hidayatullah.
- Prasojo, R. A., Maharani, D. A., & Ogin Hasanuddin, M. (2018). Mengujikan Internet Addiction Test (IAT) ke Responden Indonesia. *Preprint ResearchGate*, 1–9. <https://doi.org/10.31227/osf.io/7ag4w>
- Putra, I. P. D. A. (2019). Dunia dalam “Genggaman” Ketergantungan Manusia pada Teknologi Komunikasi dalam Bentuk Visual Fotografi Ekspresi. *Prosiding Seminar Nasional Desain Dan Arsitektur (SENADA)*, 2, 321–325. <https://eprosiding.std-bali.ac.id/index.php/senada/article/view/236>
- Rifai, M., & Nurdin, N. (2020). La'ibun Wa Lahwun dalam Al-Qur'an (Suatu Tinjauan Tafsir Tematik). *Jurnal Ushuluddin Adab Dan Dakwah*, 3(1), 17–41.
- Santrock, J. W. (2019). *Life-Span Development*, 7th ed. In *McGraw- Hill Education*. McGraw-Hill Higher Education.
- Septania, S., & Proborini, R. (2020). Self-Compassion, Grit dan Adiksi Internet pada Generasi Z. *Analitika*, 12(2), 138–147. <https://doi.org/10.31289/analitika.v12i2.4175>
- Sutarsih, T., Wulandari, V. C., Untari, R., Kusumatriana, A. L., & Hasyiyati, A. N. (2021). *Statistik Telekomunikasi Indonesia 2021*. Badan Pusat Statistik. <https://www.ptonline.com/articles/how-to-get-better-mfi-results>